

HENGEYOKAI

OS METAMORFOS DO ORIENTE

变化妖怪

Um Suplemento para *Lobisomem: O Apocalipse*™

Escaneado por

Thiago Acodesh

uchiahthiago123456@hotmail.com



SENTAI DAS FERAS DE LUNA

CAIAMON



História: Ethan Skemp & Joshua Gabriel Timbrook
Arte: Joshua Gabriel Timbrook
Texto, Cor e Concepção: Aileen E. Miles

CASTELO HOKUTO
REGIÃO TOHOKU
HONSHU, JAPÃO.

BAHI!
POR QUE UM
KUMO NUNCA
PODE SE
ESTABELEÇER
NO HAVÁI OU EM
OUTRO LUGAR
AGRADÁVEL?

SÃO SEMPRE
CASTELOS EM
RUÍNAS, PASSAGENS
SECRETAS E
MOQUIFOS
MISERÁVEIS!

E ESTA COISA
VISCOSA
NOJENTA!
NÃO É POSSÍVEL
SIMPLEMENTE
ENVIAR UM
FETICHE PARA
A LAVANDERIA,
ENTENDE?

TOME
CUIDADO
COM ESSA "COISA
VISCOSA NOJENTA",
KUEI. ESTAS TEIAS
SÃO A REDE DE
SENSORES DE
ZOKOKU.

NÃO
QUE ELE VÁ
PRECISAR DISSO
COM TODO SEUS
GUINCHOS,
SEU IMBECIL!



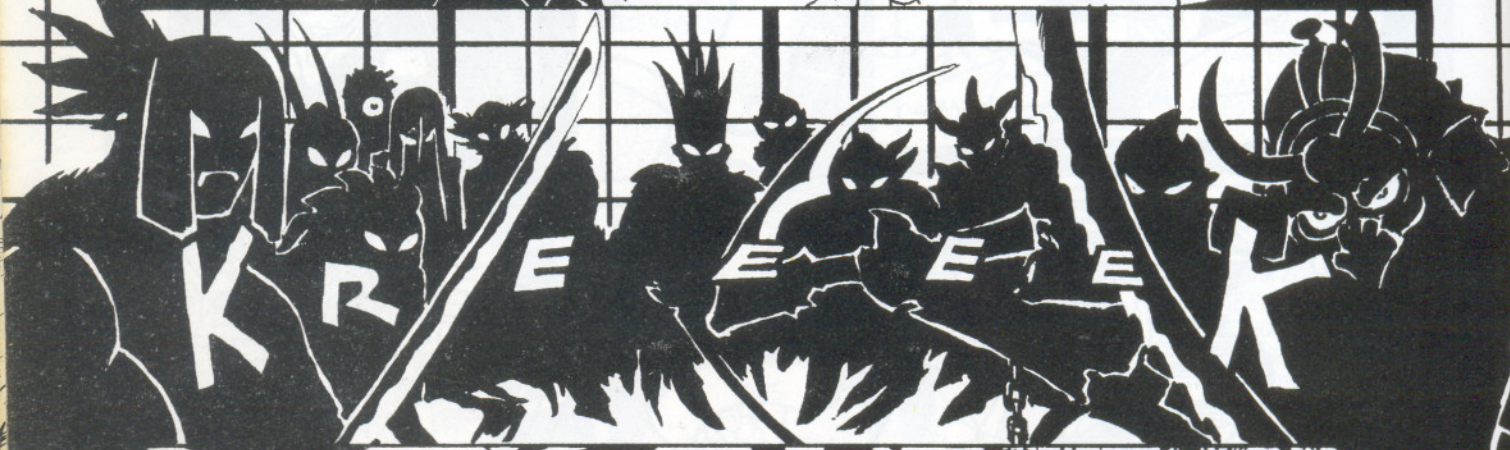
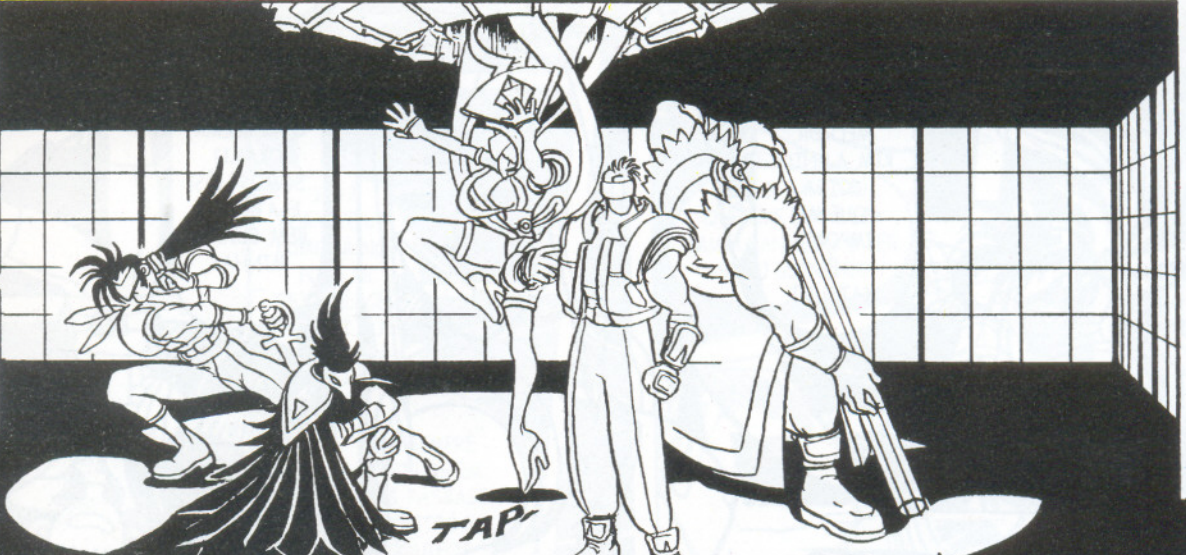
ENTÃO, BAREIHO,
QUER ME ESPREMER
NUMA BANHEIRA E VER
SE EU GUINCHO?

IDIOTA!
MANTENHA SEU
MANTO LONGE
DESTA BAGUNÇA!

CHEGA,
VOCÊS DOIS:
ESTA É
UMA
OPERAÇÃO
SECRETA.

LEMBREM — NOSSA
PRIORIDADE É
DERRUBAR ZOKOKU.
SE ELE FOR
DERROTADO,
TODOS OS OUTROS,
INCLUINDO
KATSUMI —
ESTARÃO
LIVRES.





FORMAÇÃO CICLONE ESTELAR!





VOCE ESTA CERTA, CLARO.

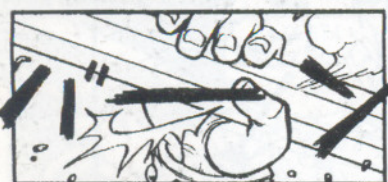
GAJANI! PRECISAMOS DE ESPAÇO!

JAYA!

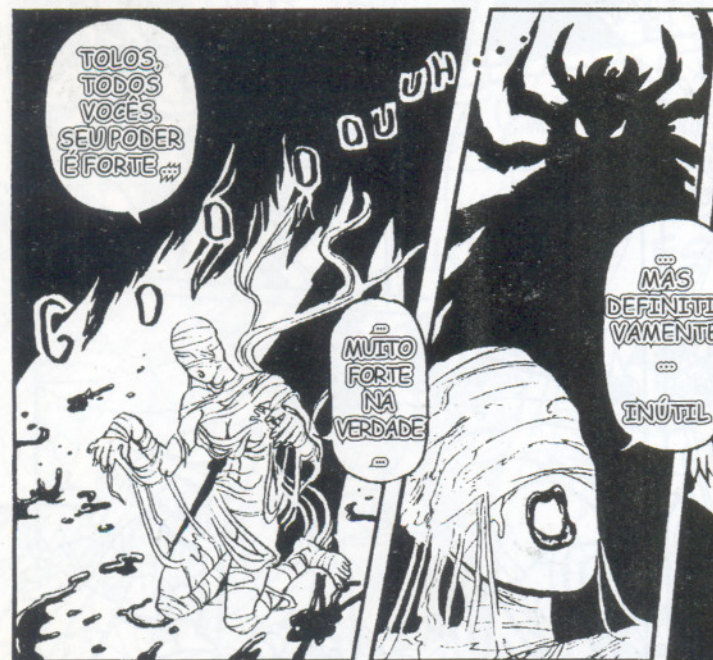
FLASH



BASTÃO CHAKRAM AGNI!!



HUMPF.



TOLOS, TODOS VOCES, SEU PODER É FORTE...

MUITO FORTE NA VERDADE

MAS DEFINITIVAMENTE INÚTIL



CONSEGUEM SENTIR O PODER PULSANDO EM MINHAS TEIAS? ESCOLHI ESTE CASTELO COM BASTANTE CUIDADO, SABE. ELE ME PERMITE CRIAR QUANTOS BAKEMONO EU QUISER...

TAMBÉM ME PERMITE FAZER ISTO. MUITO BEM AGORA...

Quem eu devo absorver primeiro?

KIMI
KAMI NÃO
ESTÁ
RESPONDENDO!
SEM ELE,
NÃO PODEMOS
USAR O
PADRÃO DE
CINCO
LUASI!

NÃO
PRECISAMOS
DELE.

!?!?

"PODEROSO
IMPERADOR"
ZOKOKU, SUA
REPUTAÇÃO
ME ENGANOU.
EU
ESPERAVA UM
PODEROSO
GOVERNANTE,
MAS, EM VEZ
DISSO...



NÃO
ENCONTREI
NADA ALÉM DE
UM CARRAPATO
INCHADO.
VOCÊ NÃO
MERECE O
PODER
ABSOLUTO
DO NOSSO
SENTAI.

VOCÊ
NÃO
É
NADA.



MARTELO

DO
TROVÃO

KWRO

OAAAR

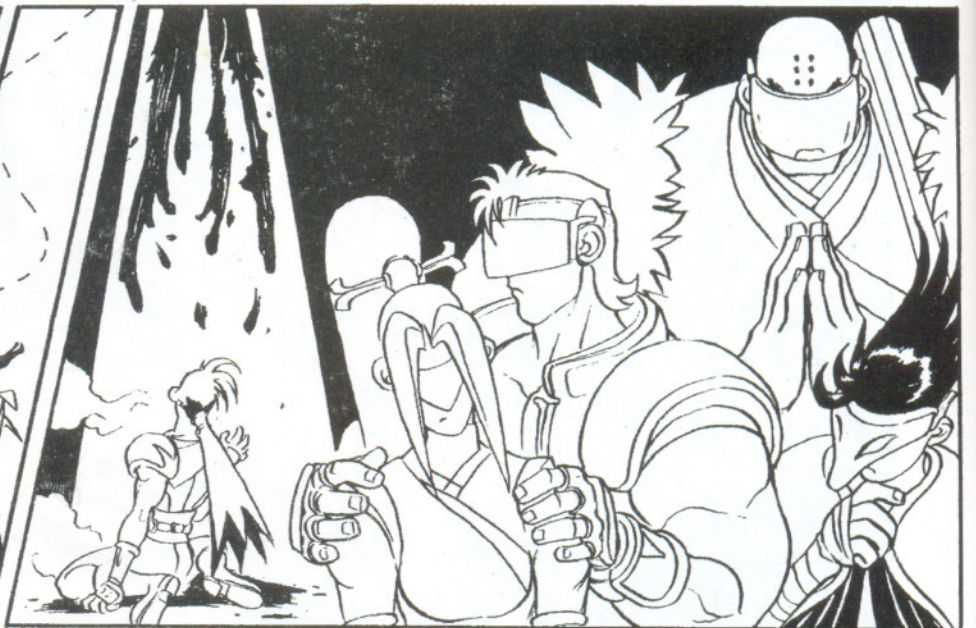
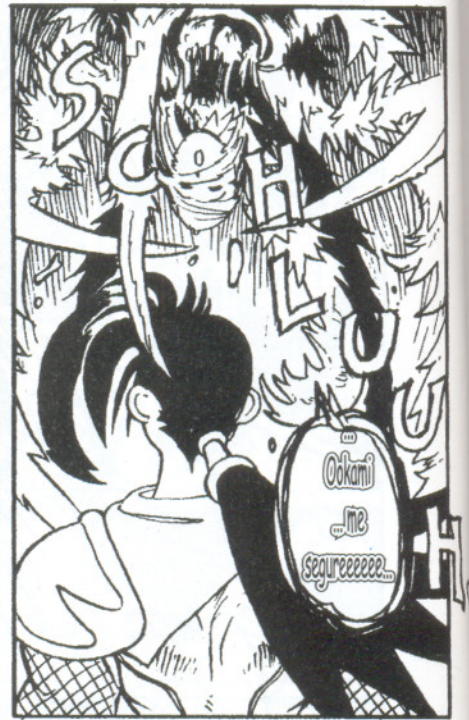
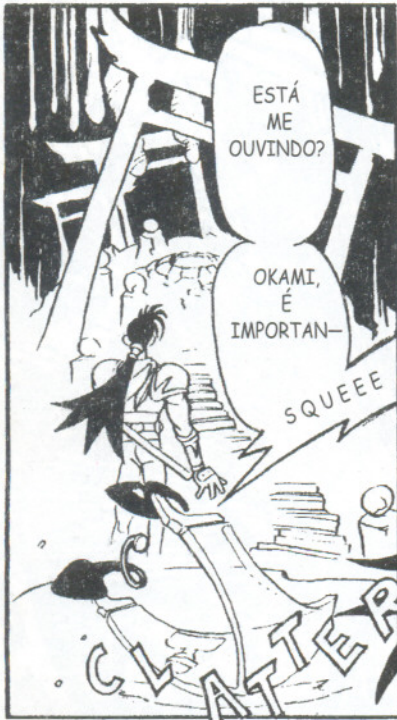
CELESTIAL!!!

BONDOSA
MÃE
NOSSA, KIMI!
ELE NÃO...

EU SEI.
TEMOS
QUE PEGAR
OKAMI!



OKAMI!!!



FIM.



HENGEYOKAI

OS METAMORFOS DO ORIENTE

变化妖怪

Os Fantasmas Metamórficos

Créditos

Autores: Brian "Ratkin" Campbell, Harry Heckel, Heather Heckel, Deena Mc Kinney e Ethan Skemp.
Lendas dos Garou e Kitsune: Kathleen Ryan
Material Adicional: Aron Anderson e Aileen E. Miles.
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editor: Aileen E. Miles.
Diretor de Arte: Aileen E. Miles.
Arte: Andrew Bates, Michael Gaydos, Steve Prescott, Jeff Rebner, Ray Snyder, Ron Spencer, Richard Thomas, Drew Tucker, Melissa Uran, Kanji por Kathleen Ryan e Joshua Gabriel Timbrook.
Arte dos Quadrinhos: Joshua Gabriel Timbrook.
Arte da Quarta Capa: Andrew Bates
Arte Final e Impressão: Aileen E. Miles.
Design da Capa: Aileen E. Miles



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1998 por White Wolf Publishing, INC. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas, e para fichas de personagem em branco, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, *Vampiro A Máscara*, *Vampiro A Idade das Trevas* e *Mago A Ascensão* são marcas registradas da White Wolf Publishing, INC. Todos os Direitos reservados. *Lobisomem O Apocalipse*, *Wraith the Oblivion*, *Changeling the Dreaming*, *Hengeyokai Os Metamorfs do Oriente*, *Lobisomem Livro do Jogador*, *Freak Legion*, *Book of Wyrms*, *Umbral the Velvet Shadow*, *World of Darkness Combat*, *Livro da Tribo Portadores da Luz Interior* e *Word of Darkness Sorcerer* são marcas registradas da White Wolf Publishing, INC. Todos os Direitos reservados. Todos os Personagens, nomes, locais e textos deste livro são copyright da White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a qualquer produto ou qualquer companhia nestas páginas não representa ofensas às marcas envolvidas.

Este livro usa o sobrenatural nos cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficção e têm apenas intenção de entretenimento. Aconselha-se cautela ao leitor.

Visite a White Wolf On Line em

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf.com
rec.games.frp.storyteller

Créditos da Edição Brasileira

Copyright©White Wolf
Título Original: Hengeyokai: Shapeshifters of the East
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Renata Carvalho dos Santos
Revisão: Vanessa Gil e Deborah M. Fink
Editoreção Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-056-4
PUBLICADO EM ABRIL/2003

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Hengeyokai : Os Metamorfs do Oriente
Um Suplemento para Lobisomem : O Apocalipse™
Brian Campbell .. [et al.] ;
tradução: Renata Carvalho dos Santos.
São Paulo : Devir, 2003.

Outros autores: Harry Heckel, Heather Heckel,
Deena McKinney, Ethan Skemp.

Título Original: Hengeyokai : Shapeshifters of the East :
A Sourcebook for Werewolf : The Apocalipse™.

Vários Ilustradores.

1. Jogos de Aventura
I. Campbell, Brian.
III. Heckel, Heather.
V. Skemp, Ethan.
2. Jogos de Fantasia
II. Heckel, Harry,
IV. McKinney, Deena.
VI. Título

03-0974

CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

Agradecimentos:

Garras Vermelhas – Ao amigo Pontes que voltou ao nosso conchego.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados

DEVIR LIVRARIA LTDA.



BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Catalunya, 117
Principal 2º
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail: spain@devir.net
Site: ww.devir.pt/spain/

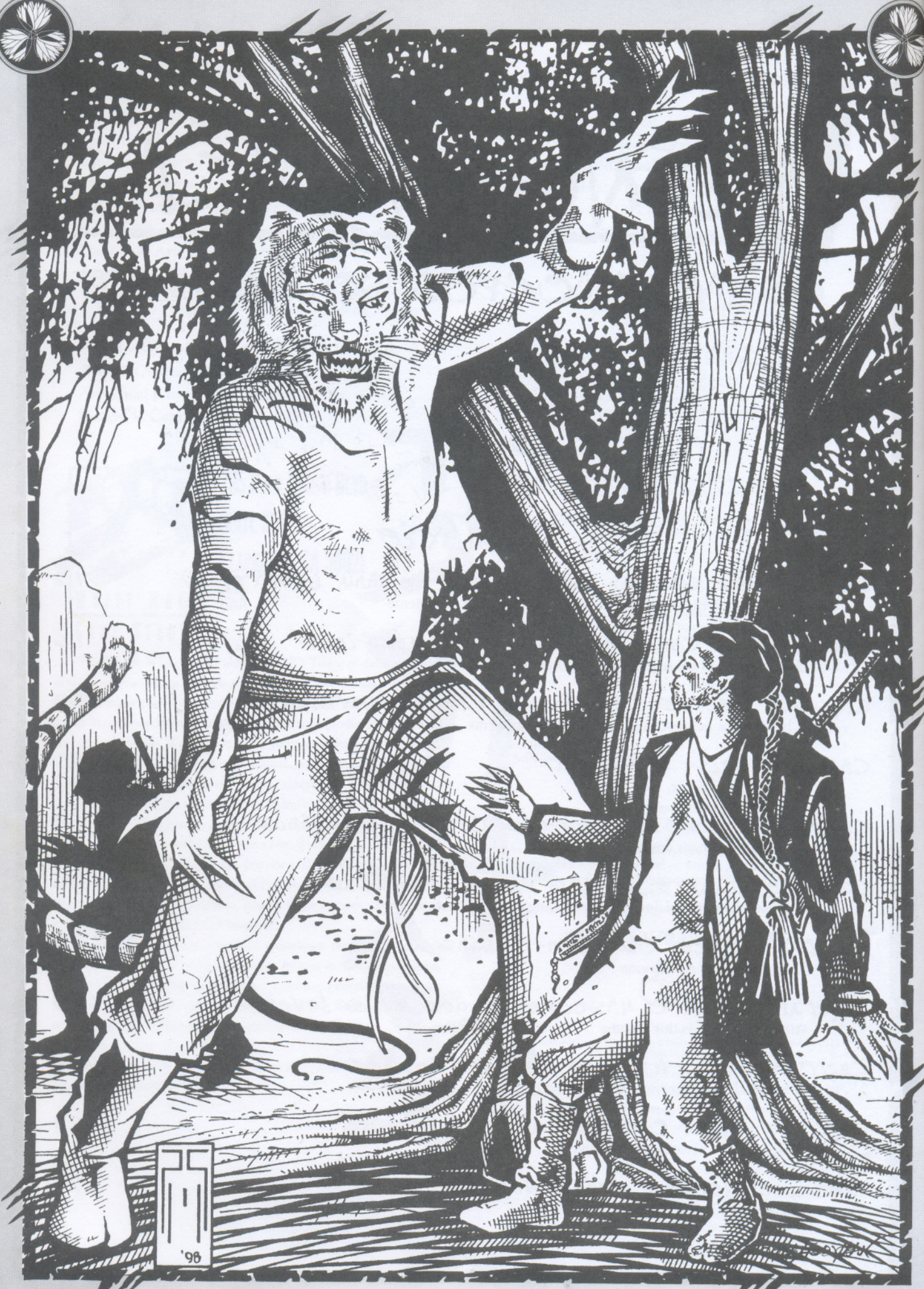


HENGEYOKAI

OS METAMORFOS DO ORIENTE

Sumário

<i>Lendas dos Garou: Um Funeral de Mau Agouro.</i>	12
A história da jornada de um Portador da Luz Interior ao Oriente	
<i>Introdução: Os Fantasmas Metamórficos</i>	16
Uma introdução aos metamorfos do Oriente	
<i>Capítulo Um: As Terras da Mãe Esmeralda</i>	22
A história dos hengeyokai e contos sobre suas terras	
<i>Capítulo Dois: A Trama</i>	40
A Umbra do Oriente	
<i>Capítulo Três: Lordes das Cortes Bestiais</i>	54
As raças individuais dos hengeyokai	
<i>Capítulo Quatro: Armas e Antagonistas</i>	106
O arsenal hengeyokai de magia e os inimigos abomináveis	
<i>Capítulo Cinco: Os Nove-Caudas</i>	122
Uma introdução aos Kitsune	
<i>Capítulo Seis: O Nascimento dos Mais Jovens</i>	126
A origem e história dos Kitsune	
<i>Capítulo Sete: A Dança dos Cortesãos</i>	144
A sociedade dos homens-raposa na Ásia e ao redor do mundo	
<i>Capítulo Oito: O Abrir dos Olhos</i>	154
Criação de um personagem Kitsune	
<i>Apêndice: Nobres entre Nobres</i>	175
Modelos de Kitsune e heróis.	



98

LENDAS DOS GAROU

Um Funeral de Mau Agouro



Michael Caminha-pelas-Cinzas subia lentamente a colina, sentindo o cheiro nada familiar de Yunnan China e dando uma rápida olhada no último pôr-do-sol daquele outono. Seu queixo estava coberto por uma barba bem curta, seu cabelo ouriçado estava desigual e sem corte. Vestia uma calça jeans e um par de botas sujas e gastas pelo uso. Entretanto, em consideração ao seu passageiro, seu rosto pardo estava limpo e sua camisa, recém-tirada do guarda-roupa, estava impecavelmente branca. Embaixo de um dos braços, ele carregava um pote feito de pedra polida e avermelhada, bem amarrado com tiras de seda pura e lascas de bambu.

Quando o sol se pôs, o Portador da Luz Interior pulou um muro destrocado e caiu silenciosamente, como uma pluma, sobre as ervas daninhas do outro lado. À direita, havia um armazém sem portas; brotos de colza e cevada destruíam a chão de pedra. O prado crescia onde antes existia um jardim, e as paredes da casa principal estavam sem telhado. Michael caminhou discretamente pela confusão.

Atrás da casa havia um jardim. Árvores frutíferas antigas e já estéreis cresciam descontroladamente por lá, e um ramo enganchou no envoltório do pote que Michael carregava.

— Estou cansado.

Ele ficou paralisado de susto. A voz vinha bem de cima; era grossa, indolente e intensa e pronunciava um mandarim muito ruim. Michael largou o pote e aguardou.

— Serei breve, Shan — uma garota um pouco mais distante respondeu. — O sol já se foi.

— Jogue comigo — outro interlocutor: masculino, jovem e confiante. — Assim o tempo passará mais rápido.

— Mas eu não sei.

— Oh, ensinaremos a você. Huo Qiyun? Hong Tan?

— Não. Continuarei vigiando. — A resposta, curta e grossa, fora assustadoramente próxima e inesperada.

— Como quiser.

Michael inclinou-se com cuidado, apoiando-se em um tronco. Através da tela formada por ramos de árvores, viu um homem baixo, de ombros caídos e olhos pequenos, agachado em estado de alerta sobre uma árvore caída. Próximo a ele, em pé, estava uma sorridente garota de rabo-de-cavalo que olhava de forma fixa para um jovem forte e bonito do outro lado da clareira. Ele sentou-se em um pedaço de granito trabalhado, entre dois outros jovens — um enorme, largado preguiçosamente, e o outro empoleirado sobre uma pedra como se fosse um gavião. O gigante pegou um dado e tentou mordê-lo.

Michael franziu a testa. Aquele composto de Li deveria ser abandonado. Transgressores. Aos poucos ele retornava para a árvore. Então, no instante em que a última medida de peso saiu de sua pata dianteira, ele olhou novamente para o homem agachado sobre a árvore — e viu que aqueles olhos negros olhavam bem em sua direção:

— Espião! Espião! — sibilou o guarda.

— Haaaaaugh! — rosou o homem espaçoso. Ele foi até a árvore e arrancou-a, tentando prender o intruso na coroa de espinhos.

Michael conseguiu escapar e virou-se para sair do pomar, mas se deparou com aquele de aparência de gavião bloqueando o caminho. O Portador, então, ouviu os outros quatro aproximarem-se dele. Ele segurou o pote ainda com mais força ao seu lado. Sem ele, Michael poderia ter escapado e assumido uma forma mais rápida; tinha certeza de que era capaz de superar, com aquilo que aprendera com o espírito Papa-Légua, qualquer um deles...

— Sinto cheiro de lobo, nobres. — disse o rapaz bonito. — Seria algum de vocês?

O gavião olhou para Michael:

— Nunca o vi antes.

... quase qualquer um. O Portador ficou com os olhos semicerrados e evocou o vento. Nenhuma mácula — por perto. Tentou descobrir de que tribo seria o gavião e o que um jovem atraente como aquele — que não aparentava ser Garou — estaria fazendo com mais quatro de sua espécie.

— Quem é você? — Michael perguntou.

— Não, não estranho. Este é nosso território. — disse o rapaz. — Você fala primeiro.

— Sou Michael Caminha-pelas-Cinzas, filho de Sangue-nas-Águas. Sou um Theurge dos Portadores da Luz Interior, ligado ao Caern do Despertar de Elos da Califórnia, e companheiro de matilha do Segundo Sete.

— O que faz aqui?

— Estou aqui para enterrar isto. — respondeu Michael, mostrando o pote. — São os restos mortais do melhor e mais antigo amigo de meu mestre, um sábio e astrólogo que prestou um grande serviço a Gaia.

Ninguém se mostrou interessado, então o pêlo de Michael se eriçou.

— E à nossa seita. Meu mestre incumbiu-me com o dever de viajar até aqui e realizar o rito.

— Por que aqui, Portador? — indagou a voz desconfiada do guarda.

— Este era o lar de sua família. Seus ancestrais são mais fortes neste lugar. Ele pediu para descansar aqui. E assim será. — respondeu Michael incisivamente.

— Espere um pouco... você tem os ossos de um Li af? — perguntou a garota.

— Sim, de Li Feng.

— Meu avô conhecia um Li Feng.

— Certamente. Então esse vira-lata conhece um nome e trouxe um vaso. Os Li foram aniquilados pela República do Povo, e não vejo ninguém aqui para testemunhar em favor do estranho. — resmungou o guarda.

— Basta, Hong. Deixe-a falar. — disse o jovem.

— O Li Feng que meu avô conhecia era vesgo e tinha uma segunda visão. Sua descendência partiu com a queda dos Nacionalistas.

Michael esmoreceu:

— Talvez tenha sido um outro Li com o mesmo nome. O Mestre tinha olhos perfeitos, mas só conseguia ler o céu e os livros. Ele não reconheceria um fantasma se encontrasse algum.

A garota sorriu com doçura atrás dele.

— É isso aí.

Michael franziu a testa, confuso, mas o círculo ao seu redor se desfez. O jovem caminhou até ele, e o confronto parecia ter acabado.

— Passei?

— Por enquanto.

— Acho que é sua vez.

— Você é americano. — disse o estranho, voltando-se para o túmulo. — Nossos nomes e filiação não significariam nada para você.

Michael sentou-se e gentilmente colocou a urna diante de si:

— Mas os meus significaram algo para vocês.

— Cinco por um está longe de ser um bom negócio.

— É uma cortesia, e não uma pechincha.

O Garou e o jovem fecharam os olhos, e, quando o estranho falou, Michael percebeu que havia passado em outro teste.

— Direi a você os nomes que demos uns aos outros.

Enquanto reassumia seu posto, o guarda resmungou:

— Estamos com pressa, rapazinho.

— Transformem-se como quiserem, nobres. Cuidarei do convidado — distraidamente, ele pegou os dados. — Sua língua materna é o inglês?

Michael confirmou com a cabeça.

— Eles me chamam de Wu Bingshu, Espada da Bruxa. Aquele ali, — apontou para o gavião — é Huo Qiyun, o Arranha-céu Causticante. Nossa amável amiga é Jimi, Estritamente Secreta. Na guarda, temos Hong Tan, o Altar Escarlata. Por último, mas nem por isso inferior, está Shan, a Montanha. Diga olá, Shan.

— Oi.

A saudação retumbou aos ouvidos de Michael, que se virou e deparou-se com os dentes enormes e pontudos de um tigre tão grande quanto a placa de granito. Os cantos da boca da fera estavam ligeiramente enrugados, então, o lobisomem assustado conseguiu reconhecer o discreto sorriso daquele gigante.

Michael virou-se para ver os outros desconhecidos. Todos haviam se transformado; cada um com uma forma diferente. No lugar de Jimi havia um corvo. Hong Tan encarou-o novamente com os olhos de um rato gigantesco. Na frente do enorme Bastet, a forma Crinos familiar de Huo Qiyun surgiu como um alvío. O Portador meneou a cabeça para seu "primo" e voltou-se para o jovem.

Nesse momento, Michael não se surpreendeu muito quando viu que Wu Bingshu tinha uma grande cabeça de raposa.

O Kitsune esfregou suas garras no queixo, ergueu uma das sobrancelhas e encolheu os ombros.



— Vocês são uma matilha? — Michael perguntou bem alto.

— Somos. — respondeu Wu Bingshu.

— Não! — gritou Hong Tan.

— Temporariamente. — rosnou Huo Qiyun.

— Na verdade, depende de como isso funciona. — grasnou Jimi.

Ao lado de Michael, Shan, surpreso, finalmente retrucou:

— O quê?

— Somos um sentai. — disse o Kitsune. — Acho que não existe um termo para isso em inglês.

— Somos um grupo de guerra. — disse Huo Qiyun. — Não temos totens nem vínculos. Lutamos numa noite e no dia seguinte seguimos nosso caminho. — ele pulou sobre o túmulo para se aproximar de Michael. — Arranha-céu Causticante. Andarilho do Asfalto. Ahroun. Seita dos Sete Cedros Sagrados, em Kunming City. Minha matilha está morta.

O Ratkin sibilou:

— Isso. Muito bem. Vão em frente e fiquem cheirando um ao outro. Por quanto tempo ficaremos aqui tentando resolver este problema?

— Oh, Hong. — disse Jimi. — Seja educado.

— Mas ele está certo. — ressaltou Wu Bingshu. — Temo que você tenha de partir um dia.

— Não. — disse o Portador. Então, ele fechou as mãos, observou-as crescer e olhou para baixo em direção ao Kitsune em sua forma Crinos. — Tenho que enterrar Mestre Li esta noite.

Wu Bingshu passou a língua na ponta de seus pequenos dentes afiados:

— Volte amanhã, e eu mesmo montarei guarda para você.

— Eu também. — disse Jimi.

— Ele era um astrólogo. Esta noite.

— O que há de errado? — murmurou o tigre. — Por que ele não pode?

— Oh, Shan, se chegarem e virem que existem seis de nós, eles vão pensar que descumprimos a trégua.

— Eles? — perguntou Michael.

— Estamos aqui para conhecer outro sentai. — ela respondeu — Kuei-jin.

— Mortos-vivos. — retrucou Hong Tan.

— Vampiros. — rosnou Huo Qiyun.

— Espíritos Yin. — contemporizou Wu Bingshu. — Demônios menores da punição.

— E vocês têm uma... uma aliança com eles...

— Não. — respondeu o Kitsune. — Existe um ninho de dragão — um caern. Nós lutamos contra os kuei-jin por causa disso há séculos. Ficamos com ele por algum tempo, eles o tomam de nós e, em seguida, nós o recuperamos novamente. Não há um vencedor, mas ainda continuamos com a guerra... civil... e o caern sobrevive porque o valorizamos pelos mesmos motivos. Eles não são corruptores.

— Agora existem outras coisas...

— Bakemono.

— Criaturas da Wyrn.

— Forças de Yomi.

— Carne ruim. — murmurou o Bastet.

— ... se aproximando. Nenhum dos dois lados deseja que elas capturem o local. Nossos anciões organizaram esses dois sentai para defenderem o ninho do dragão — cinco hengeyokai, cinco Kuei-jin. Forças iguais. Poderes iguais. Condições iguais.

Wu Bingshu continuou a falar com um tom ameaçador:

— Temos que partir ou perderemos a dignidade e, provavelmente, nossa reivindicação pelo caern.

— Percorra atalhos, Michael. — sussurrou o corvo. — Vigieremos Mestre Li para você.

Aos poucos, o Portador se ergueu. Uma enorme garra encostou cuidadosamente no jarro de pedra.

— Prometo. — disse o Kitsune.

Michael cerrou a mandíbula enquanto arrancava os trapos de sua camisa branca e limpa, vestida para o funeral. Após um minuto de silêncio, ele disse:

— Mestre Li não desejaria que um caern fosse perdido por causa de minha honra — ou mesmo da honra de meu professor. Não compreendo, mas partirei.

Huo Qiyun bateu em seu ombro e ofereceu-lhe um pequeno espelho.

— Tarde demais. — bradou Hong Tan.

Wu Bingshu ergueu-se. Jimi voou para trás, em direção às trevas:

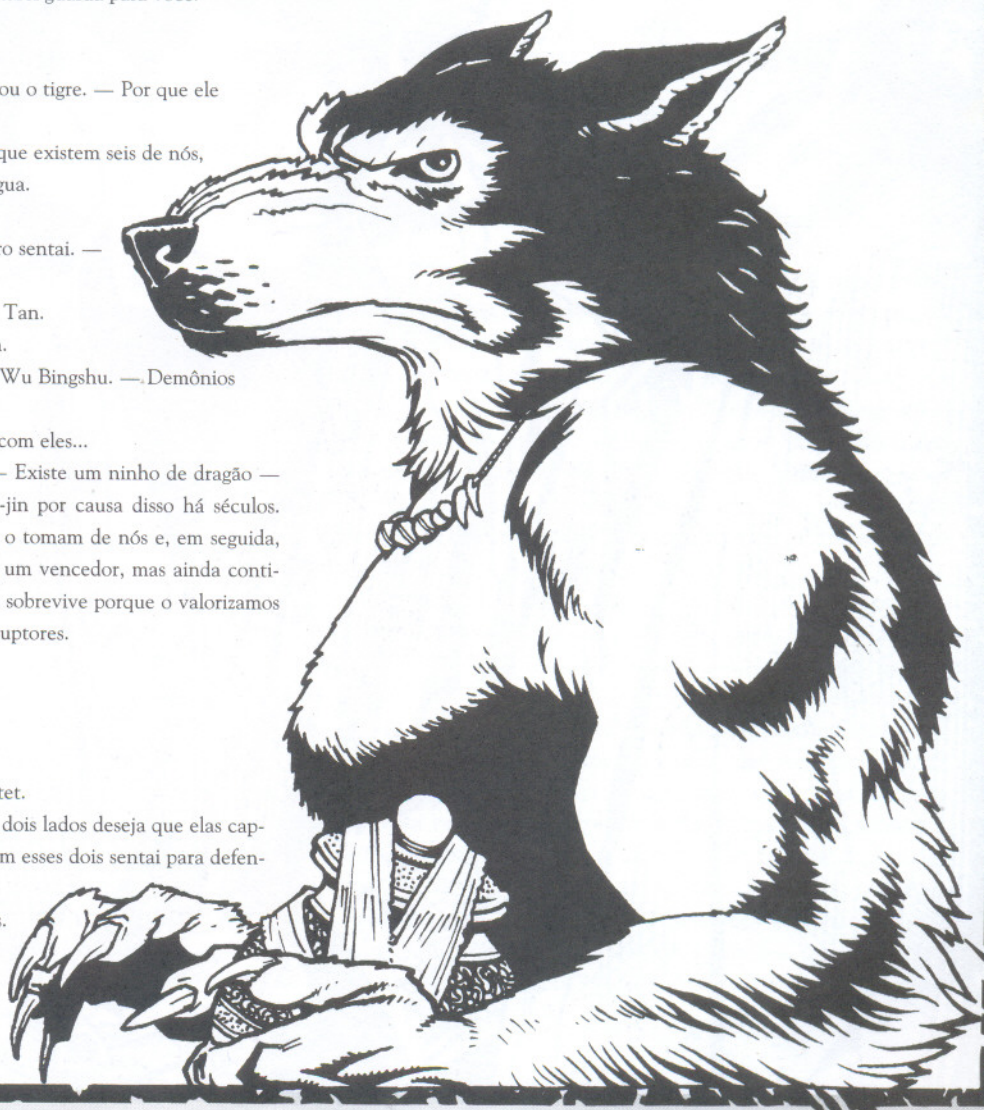
— Eles estão aqui. — ela balbuciou.

— Sinto muito. — lamentou Michael, que buscou os olhos da Raposa e deparou-se com uma resistência inesperada — e, com um choque, percebeu que não era em sua direção.

O olhar fixo de Wu Bingshu recaiu brevemente na direção do Garou.

— Quietos. Vire-se. Eles estão aqui.

— E estão em sete.





Introdução: Os Fantasmas Metamórficos

Seja rápido como o vento, denso como a floresta. Em ataques surpresas e saques, seja como o fogo; na imutabilidade, seja como uma montanha.

Permita que seus planos sejam sombrios e inacessíveis como a noite, e quando se mexer, caia como um raio.

— Sun Tzu, *The Art of War*.



Ásia não está livre de histórias de feras que caminham como o homem. No Oriente, existem diversos mitos sobre seres que se Transformam — sobre os lugares onde os espíritos-raposa guardam suas almas ou sobre como os tigres conduziam seus negócios quando o mundo era jovem.

Mas esses mitos estão errados.

Os cumes cobertos de neve e as selvas esfumadas da Ásia, bem como as regiões selvagens de todo o Mundo das Trevas, são o último refúgio dos filhos Metamórficos de Gaia. Assim como todas as Raças Metamórficas, os homens-fera asiáticos obedecem a uma cultura mais antiga do que os primeiros registros da história e muito diferente das fábulas humanas. Entretanto, aqui os metamorfos cresceram um tanto quanto... afastados de seus primos europeus, africanos, americanos e até mesmo australianos. Eles obedecem a um misticismo familiar para os ocidentais que conversam com ele, mas que ao mesmo tempo é bastante diferente. O mais estranho é quando os Garou conseguem uma audiência com esses primos distantes e falam com urgência sobre o Apocalipse, e os metamorfos orientais simplesmente balançam a cabeça como se estivessem sendo censurados por uma criança insolente.

Eles são iguais, mas ao mesmo tempo diferentes dos ocidentais. Lutam nas mesmas batalhas, contudo, em guerras

estranhamente alheias. Eles tomam chá com os inimigos e, em vez de tratarem seus amigos com carinho, tratam-nos com frieza. Eles são os Fantasmas Metamórficos — os hengeyokai.

Hengeyokai: Os Metamorfos do Oriente é um suplemento direcionado às criaturas metamórficas da Ásia e às cortes em que residem. Ao contrário dos Kuei-jin, uma raça totalmente diferente de seus “primos” Cainitas, os hengeyokai são metamorfos iguais aos seus primos mais distantes. Entretanto, séculos de vida com o mundo espiritual, que os leigos achariam estranho, e um sistema cooperativo de corte conduziram os hengeyokai a um caminho sem dúvida nenhuma diferente.

Os hengeyokai diferem-se bastante de seus irmãos ocidentais, mas, ao mesmo tempo, são bem parecidos. A palavra “Gaia” existe na linguagem hengeyokai, e eles reconhecem que até a Primeira Era foi gerada pela Mãe. Eles compreendem o trabalho da Tríade e reverenciam Luna da mesma forma que seus irmãos ocidentais. Para a maioria, eles compartilham da mesma origem que o Povo do Poente (apesar de as histórias sobre essa origem variarem bastante) — foram os acontecimentos seguintes ao Impergium que os separaram. Por exemplo, a Guerra da Fúria nunca queimou seu caminho pela Ásia — em vez disso, os metamorfos asiáticos perderam muitos companheiros em grandes batalhas contra os lordes dos Malditos chamados Reis Yama. Como resultado, os hengeyo-

kai ajudam uns aos outros assim como as tribos dos Garou ocidentais — com toda a politicagem e cuidado que isso implica.

Curiosamente, os hengeyokai não se importam tanto em se esconder da população humana local. Como consequência, os Kitsune, os Tengu e todos os outros aparecem frequentemente nos mitos asiáticos (apesar de os hengeyokai se esforçarem para garantir que os humanos aprendam um pouco sobre a verdadeira natureza das criaturas metamórficas). Aqueles que acreditam conhecer os tabus de um Kumō por que conhecem a cultura humana de seu território ou aqueles que acreditam no fato de um Hakken estar ligado por um código de *bushido* estritamente humano, não permitem que a poeira da terra conheça mais sobre a verdade do que eles quando nasceram.

O que é um Hengeyokai?

Há muitas espécies de metamorfos, mas apenas um espírito. Eles não são atingidos pelas crenças humanas, e seus poderes não são derivados dessa cultura. Um Bastet é um Bastet, seja um felino de uma ninhada de lince das Terras Puras ou um leão-metamorfo nascido de um humano africano. Então, o que diferencia os hengeyokai de seus irmãos?

Muito tempo atrás, os hengeyokai policiavam o mundo assim como o Povo do Poente. No entanto, a Guerra da Fúria nunca atingiu o Oriente por inteiro — e, quando os metamorfos orientais viraram-se um contra o outro e derramaram o sangue de seus próprios primos, a guerra deles passou a ser entre as cortes, uma guerra entre as seitas multirraciais.

Além disso, os hengeyokai, embora sejam tão territoriais quanto qualquer outra Raça Metamórfica, devem muito de sua estrutura social ao sistema preciso de cortes que eles alegam ter recebido do próprio Céu — referindo-se a Gaia e Seus ministros. No começo do mundo, todas as criaturas sobrenaturais mantinham um bom relacionamento entre si — não havia vampiros no Oriente, as fadas quase sempre falavam com as Cortes Metamórficas e os Dez Mil Imortais eram amigáveis com todos. A Umbra sussurrava com a movimentação de todos os *shen*, e seus espíritos patronos — os Príncipes Dragões, os Ministros do Céu dentre outros — ficaram poderosos com a crença e o serviço leal em abundância. À medida que o Império do Meio crescia, seus habitantes metamorfos aos poucos iam sofrendo mudanças sutis. Os Mokolé começaram a invadir os sonhos dos grandes dragões e eram moldados pelo poder desses sonhos. Os hengeyokai formaram cortes de cooperação e passaram a obedecer a uma lei em comum. Alguns dos afastados Rokea foram levados até essas cortes e aprenderam um pouco de boas maneiras um tanto quanto diferentes de suas vidas primitivas às quais estavam acostumados.

Obviamente a guerra chegou a esse lugar, e em pouco tempo os lacaios da Wyrn começaram a praticar a corrupção. Mas, com o desenrolar da história do Império do Meio, os metamorfos foram sendo moldados naquilo que são hoje — os fantasmas metamórficos; os hengeyokai.

Tema e Humor

Hengeyokai é um livro sobre a unidade e o sacrifício diante do desastre que se aproxima; sobre espiritualidade, tanto exótica quanto universal; sobre a vitalidade da vida e a coragem de se arriscar nela; sobre tradição e mudança, dever e paranóia, desespero e a luz obscura, porém impossivelmente fraca, de esperança.

Os hengeyokai não encaram a chegada do Apocalipse da mesma forma que seus companheiros ocidentais, mas nem por isso o sentimento de destruição iminente está menos presente em suas histórias. A Sexta Era não é o fim de tudo — mas é inevitável e já está quase chegando. O ciclo *mudará*. A Terra será mergulhada em um tempo de pecado, crueldade e caos. E, a menos que os Reis Yama e seus lacaios sejam impedidos de mastigar o eixo da Roda, ela irá parar nessa Era para sempre, e não continuará mais prosseguindo até chegar à Décima Segunda Era como deveria.

Portanto, os hengeyokai não lutam para afastar o Apocalipse — na verdade, alguns até tentam adiantá-lo (tanto melhor encorajá-lo a ir embora com a mesma rapidez com que chegou). Se é para derrubar a Muralha e o Céu e a Terra se unirem novamente, a Era que se aproxima *precisa* chegar. Sendo assim, a luta desesperada dos metamorfos do oriente é para que estejam preparados quando a Roda girar, assim poderão cumprir com seu dever na Era vindoura. Como na maioria dos jogos de **Lobisomem**, os jogadores devem temer o futuro — mas, também, devem ter uma postura de aceitação e dever. Não importa o quão sombrio seja seu futuro, os hengeyokai irão encontrá-lo com almas orgulhosas e garras afiadas.

Como usar este livro

Hengeyokai: Os Metamorfo do Oriente é um livro composto de duas partes. A primeira trata dos filhos Metamorfo do Oriente em geral e dos detalhes de sua fixação que os moldou de uma forma ligeiramente estranha. Também discute as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda, as raças que povoam essas cortes, e traz regras de criação de personagem e alguns antagonistas para jogadores e Narradores semelhantes.

A segunda parte deste livro é, em essência, o Livro da Raça Metamórfica Kitsune; os Kitsune foram fortemente influenciados por sua fixação, e seu destino está sem dúvida nenhuma misturado ao dos outros hengeyokai. Também apresenta regras completas para se jogar com essas raposas astutas, bem como um estudo sobre sua sociedade e origens.

Cuidado!

Fique atento: embora os personagens hengeyokai possam se misturar com grupos ocidentais, é bom que você faça isso com *bastante* cautela. Se o hengeyokai aparecer imediatamente em seitas e matilhas pelo Ocidente, a graça do livro — o toque de exoterismo — será perdida. Afinal de contas, quão especial será o Kitsune se todos os grupos de jogadores tiverem pelo menos um em seus postos? Também tende a estender a plausibilidade do universo do jogo; embora trabalhem

bem juntos, os hengeyokai não ligam para a companhia dos ocidentais, que eles consideram tolos e mal orientados, um pouco mais do que filhotes.

Os hengeyokai *raramente* viajam além do Império do Meio, se é que o fazem. Embora seja tentador lançá-los em seu jogo de **Lobisomem** habitual, recomendamos que você espere até o momento certo. Lembre: a maioria dos Garou nunca viu muito além de Bastet ocidentais — encontrar um hengeyokai pode ser um acontecimento ainda mais especial e memorável.

Glossário

Os termos a seguir são de uso comum entre os hengeyokai das Cortes Bestiais; embora algumas Raças tenham suas próprias gírias e dialetos, esses termos são reconhecidos por todos os metamorfos do Oriente.

Bakemono — um fomar; fomori.

Corte dos Ancestrais — a sociedade coletiva dos espíritos Ancestrais hengeyokai.

Corte — uma seita hengeyokai; as cortes costumam ser bem formais em comparação às seitas ocidentais, embora nem se aproxime da formalidade das cortes humanas da Ásia.

Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda — um termo formal para a sociedade hengeyokai; todos os metamorfos orientais seguidores de Gaia são membros honorários; enquanto outros dedicam-se totalmente às leis das Cortes. Quase sempre abreviado para *Cortes Bestiais*.

Cortes, as — taquigrafia hengeyokai para as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda; considerado grosseiramente conciso por alguns anciões.

Era das Dez Mil Coisas — a Segunda Era, quando matéria e espírito separaram-se um do outro. Os hengeyokai alegam ter nascido nessa era.



Era das Lendas — a Terceira Era; época anterior à história, quando os hengeyokai guerrearam pela primeira vez contra as forças da Wurm.

Era das Provações — a Quarta Era, que teve início na pré-história e prosseguiu até este milênio. Uma época de guerra e discórdia.

Era das Sombras — a Quinta Era ou era moderna; acredita-se que foi anunciada pela chegada dos ocidentais.

Era do Despertar — a Primeira Era; a época em que matéria e espírito ainda eram um todo, quando todas as coisas eram uma só junto com Gaia.

Era do Pesar — a Sexta Era, a era que ainda está por vir. O nome hengeyokai para Apocalipse, que eles acreditam que possa ou não ser o fim de tudo.

Espelho — augúrio de meditação e misticismo; equivalente aproximado do Theurge.



Folha — augúrio de furtividade e coleta de informações; equivalente aproximado do Ragabash.

Gai'nan — palavra hengeyokai traduzida de forma grosseira por “magistrado”; um oficial de posto da corte. O acento recai na segunda sílaba.

Gaki — um termo impreciso para os Kuei-jin japoneses.

Garra — papel fundamental dentro de um sentai, como “Garra do Fogo” ou “Garra da Lua”.

Guerra da Vergonha — uma grande guerra, como a Guerra da Fúria, que aconteceu entre os hengeyokai durante a Quarta Era e foi incitada pela manipulação dos Wan Xian.

Guerra Ínfima — formas menos honoríficas de se fazer guerra; os pactos com os Kuei-jin quase sempre são considerados a província da Guerra Ínfima.

Guerra Suprema — um jeito formal e cortês de se fazer guerra, assim como um combate honrado.

Hengeyokai — “Fantasma Metamórfico”. Qualquer metamorfo oriental; principalmente aqueles ligados às Cortes Bestiais.

Kin-jin — vampiros ocidentais.

Kuei-jin — vampiros orientais; almas do Inferno renascidas em corpos.

Lacraia, lacraias — gíria para a Wyrn e seus servos; provavelmente inspirada por batalhas contra os fétidos Mukade.

Lanterna — augúrio de liderança e julgamento; equivalente aproximado do Philodox.

Linha do Dragão — uma linha de vigoroso Chi que liga os ninhos do dragão, equivalente tanto à Ponte da Lua (uma linha do dragão Yang) quanto a Byway (a linha do dragão Yin).

Mãe Esmeralda, a — Gaia.

Marawa — a Destruidora; totem dos Kumo Yin.

Ministro do Céu — uma forma educada de discurso para um Incarna oriental (com exceção dos Incarna da Wyrn, chamados de Ministros do Inferno).

Mundo Yang — o mundo espiritual “mais elevado” de energia vital; a Umbra Rasa.

Mundo Yin — o mundo espiritual “mais baixo” de energia mortal; a Umbra Sombria.

Mundo Yomi — um Reino corrompido pela Wyrn feito de porções iguais dos mundos Yin e Yang; um Inferno para os shen.

Muralha, a — nome shen para a Película.

Nareau — o Lorde Aranha; totem do Kumo mais equilibrado.

Ninho do Dragão — termo shen poético para caern.

Okuma — os Gurahl do Oriente; mortos na Guerra da Vergonha.

Pilar — augúrio de apoio e unidade — equivalente bastante aproximado do Galliard.

Povo do Poente — metamorfos ocidentais; esse termo diz respeito mais ao seu fatalismo do que ao seu lugar de origem. Um provérbio acre diz que “o Povo do Poente não acredita que o sol nascerá novamente”.

Punho — augúrio dos guerreiros; Ahroun.

Quinta Era — a era atual, do mal crescente; muitos acreditam que em breve se transformará em uma era ainda mais sombria.

Rati — a Dama Insaciável; totem dos Kumo Yang.

Reis Yama — Malditos extremamente poderosos que governam seus domínios particulares no Mundo Yomi.

Roda das Eras — o grande ciclo de todos os tempos; acredita-se que teve início com o nascimento do universo: à medida que a Roda gira em direção ao seu ponto mais baixo, a terra sofre épocas de miséria crescente até alcançar seu nadir, e o mundo começar a ascender a um tempo de harmonia novamente.

Sentai da Maré — um sentai temporário, formado, acima de tudo, por conveniência.

Sentai da Montanha — um grupo de guerra unido por um totem e um código de conduta em comum; equivalente aproximado de uma matilha Garou.

Sentai — grupo de guerra hengeyokai, tipicamente composto por cinco integrantes; podem ser transitórios em sua natureza ou estarem ligados a um totem em comum, assim como uma matilha Garou.

Sexta Era — o Apocalipse; não é considerado pelos hengeyokai como o fim de tudo, mas apenas o nadir do Ciclo.

Shen — qualquer ser asiático sobrenatural ou Desperto.

Susanowo — Lorde das Tempestades; um totem Hakken que agora possivelmente está corrompido pela Wyrn.

Terras dos Espelhos — a Penumbra.

Trama, a — termo shen para a Umbra Média; também usado pelos hengeyokai para diferenciar o mundo espiritual que eles conhecem da Umbra, com a qual o Povo do Poente está mais familiarizado.

Tsuki-yomi — um totem da lua Hakken; outro nome para Luna.

Vento — alinhamento do membro de um sentai com um dos pontos cardeais, como “Vento Central” ou “Vento do Sul”.

Violadores de Nomes — termo hengeyokai para os magos, geralmente desdenhoso.

Yomi — o poder da Wyrn. Os espíritos Yomi de Yin são Espectros; espíritos Yomi de Yang são Malditos.



印

Capítulo Um: As Terras da Mãe Esmeralda

A única luz nas cavernas era a lanterna de papel do guia, e ela revelava pouco do que havia nos arredores. Su Hou esfregou os braços tentando se aquecer um pouco mais; sua jaqueta de couro era razoavelmente quente, mas ele era um rapaz de sangue quente e não tinha se preparado nem um pouco para aquele ar frio e escuro.

- Ei! - Su Hou reprimiu um arrepio e gritou novamente. — Não tem nada aqui em baixo! Está frio demais nestas malditas cavernas para organizar qualquer coisa como uma corte! Seus olhos entediados seguiam as costas do homem liderando o caminho nos arredores da fria caverna de pedra calcária.

— Que tipo de bárbaros vocês são, gente? Por que não organizaram suas cortes lá em Guilin, em vez de descerem num lugar tão escuro?

Seu guia, um japonês de ombros largos, replicou num Mandarin de livro escolar:

— Continue andando, filhote.

Su Hou resmungou, mudou para sua forma de batalha e avançou rapidamente em direção às costas de seu guia:

— Ei, dane-se! — ele rugiu. — Você vai me ouvir! Não sou nenhuma criança para ser tratado dessa forma! Eu matava Príncipes de Mármore no Mercado da Rua do Gato antes de ter quinze anos de idade, e minhas garras já provaram o sangue de demônios! É melhor você me tratar como um guerreiro ou eu...

O golpe com as costas da mão foi tão repentino quanto doloroso, e isso derrubou o lobisomem deixando-o estatelado. Ele sacudiu a cabeça e tentou mexer os braços e as pernas, mas seu guia, agora com dois metros e setenta de pêlo negro e presas brilhantes, agarrou-o pelo colarinho e o ergueu sem dificuldade. Su Hou sentiu seus caninos chacoalhando em seu focinho enquanto o lobisomem mais velho o sacudia violentamente e, depois, atirava-o contra o chão de pedra calcária.

— Que arrogância é essa? — a voz do guia trovejava no eco da caverna. — Você mata um bakemono isolado e pensa que é um guerreiro tão mortal e inteligente quanto qualquer outro na Corte de nossa Mãe? Você mata humanos e acha que é o maior de todos os predadores?

Su Hou encolheu-se, transformando-se novamente em um jovem musculoso. Ele olhou furioso para a figura que se elevava sobre ele, embora houvesse um laivo de medo em seus olhos. O lobisomem imenso rosnou do fundo de sua garganta, e sua pata apANHOU um punhado da jaqueta de couro de Su Hou. Erguendo facilmente o jovem de Hong Kong do chão, o lobisomem de pelagem negra sacudiu a cabeça. Depois seu olhar voltou-se para baixo, para onde a lanterna de papel tremulava à margem de uma poça — e alguma coisa nas profundezas de Su Hou mudou. Ele quase gritou por socorro, mas não tinha fôlego para gritar.

De repente, havia luz na caverna — se é que se podia dizer que se tratava da mesma caverna, pois com certeza não era. As estalactites e estalagmites tinham sido transformadas em delicadas obras primas de ornamentação, e o fulgor morno de braseiros de cobre espalhava-se pelo lugar. Grandes tapeçarias vermelhas trabalhadas em ouro estavam penduradas por cordas no teto — o teto não era mais baixo antes? — e o aroma de água e jasmim infestava o ar.

E, além disso, lá estava o povo-fera.

O imenso lobisomem soltou Su Hou, e o jovem de Hong Kong imediatamente caiu de joelhos, curvando sua cabeça diante da imensa criatura semelhante a um dragão que se enrolava ao redor de uma larga pilastra de pedra calcária. Ladeando o grande réptil estavam um homem e uma mulher, cada qual vestindo uma estranha mistura de roupas modernas e insígnias imperiais; ele carregava uma alabarda antiquada, ela estava sentada com roupas da moda e tinha um bastão sobre o colo. Outras pessoas — ou criaturas — moviam-se lentamente ao redor, sussurrando entre si, mas com os

Barreiras de Comunicação

Uma das grandes dificuldades que os hengeyokai enfrentam é a barreira da linguagem. Os hengeyokai representam uma grande diversidade de espécies, culturas e credos. Adicione a este dilema o fato de que cada espécie se comunica entre si em uma linguagem particular usada apenas por aquela raça. A situação é agravada pelo fato de cada espécie ter dificuldade para entender a forma de comunicação das outras raças, pois cada língua de metamorfo é uma mistura de movimentos corporais, liberação de odores e emanção de ruídos, todos peculiares aos homens-fera em questão. Até mesmo dentro de uma mesma Raça Metamórfica, a separação do Império do Meio alterou sutilmente os métodos de fala; um Corax ocidental pode ter alguma dificuldade para se adaptar ao dialeto de seu primo Tengu, para não falar da dificuldade de comunicação entre os dragões Zhong Lung e os mais primitivos Mokolê.

Para superar essa barreira, os hengeyokai fazem uso extensivo de seus Dons: Comunicação Telepática e Sonho Animador da Unidade. Este foco na fala mental permite que eles transmitam idéias, imagens e pensamentos abstratos a outro *shen* que deseje recebê-las e ao Povo do Poente. Sendo o idioma do sonho animador a língua oficial das cortes, o povo-fera mantém uma linguagem universal de idéias e crenças que vai além das limitações de fronteiras entre as espécies.

No entanto, apesar de serem totalmente capazes de conversar com o Povo do Poente, os hengeyokai quase nunca se dão ao trabalho de fazê-lo. Mesmo sabendo que a fala mental transmite muito melhor as ênfases e conotações do que qualquer tradutor, os hengeyokai acham que não têm tempo a perder educando seus primos irascíveis. É possível alguém falar de forma clara e sem erro, e, mesmo assim, o ouvinte não entender; e se o honorável ouvinte atacar um delegado Kuei-jin durante o período de instrução ou cometer, por desconhecimento, qualquer outro número de descortesias? É muito mais fácil dizer simplesmente aos membros do Povo do Poente que suas guerras não são bem-vindas na terra dos dragões e despedir-se de um modo cortês. Apesar de essa política isolacionista mais cedo ou mais tarde acabar se mostrando insustentável, os hengeyokai não se incomodam em convidar os teimosos ocidentais para suas cortes e torcem para eles não destruírem séculos de planejamento durante o curso de sua educação.

olhos sempre fixos nos recém-chegados. Alguns tinham o olhar feroz, mas, de resto, pareciam ser humanos; outros eram grandes criaturas-lobo como Su Hou e seu guia. Uma mulher, com uma túnica de seda levemente aberta sob a qual havia uma clava revestida de couro, tinha os olhos brilhantes e a cara curiosa de uma raposa. Todos ficaram em silêncio quando o dragão ergueu a cabeça e falou; sua voz ressoava na cabeça de Su Hou.

— Então este é o Andarilho do Asfalto do qual você me falou, Tensui?

O guia de Su Hou deixou-se cair sobre um joelho e curvou a cabeça:

— Sim, Furiosa Inundação Transbordante. Sua voz também soou na cabeça de Sou Huo, mais sentida do que falada.

— Ele deve ser o último.

Su Hou deu uma espiada cuidadosa ao seu redor. A maioria dos cortesões-fera tinha se afastado para um lado ou para outro e apenas ele, Tensui e quatro outros permaneciam ajoelhados diante do dragão. Sua sobrancelha enrugou-se; todos os quatro eram jovens

como ele, embora não fossem todos chineses; a garota magricela em uma das pontas era coreana, com certeza.

— Garoto. — Su Hou olhou para os sóis dourados dos olhos do réptil e congelou com essa visão. A voz em sua cabeça retornou. — Garoto, diga-me por que você está aqui.

Porque fui trazido?, ele pensou. — Porque sou — não, não é isso.

— Eu... Eu não sei. — gaguejou, curvando novamente a cabeça.

A criatura bufou:

— Nisso, pelo menos, você está certo. Você não sabe e não demonstra nenhum interesse em reparar sua ignorância. Descobriu seu poder há apenas um mês e acredita que tudo o que aprendeu desde então será suficiente.

— Não! — A exclamação de Su Hou surpreendeu até ele mesmo. — Não, por favor, sifu... eu quero aprender. Eu quero fazer parte disso.

O dragão meneou com a cabeça e desenrolou-se do pilar. Conforme fazia isso, seu corpo ia diminuindo até se transformar em uma mulher idosa com a forma física de uma camponesa forte, coberta por uma túnica amarela e com um dragão de jade pendendo sobre seu colo. Ela sorriu um pouco, e seus olhos relampejaram e a retumbante voz do dragão ressoou na cabeça de Su Hou novamente.

— Bom. Então, isso é exatamente o que você fará. Vai sentar aqui e esperar com os outros garotos que foram reunidos. Demonstrará respeito aos seus anciões e ouvirá. Dessa forma, você vai melhorar e descobrir quem você é. Irá descobrir tudo sobre quem nós — e você — somos.

Su Hou assentiu rapidamente com a cabeça:

— Sim, sifu — ele disse, e não se surpreendeu quando isso foi ecoado pelos outros jovens ao seu lado.

A História das Eras



Furiosa Inundação Diz:

Vivemos em um tempo de morte. Certamente você já notou isso — a morte lenta do espírito que ocorre nas grandes cidades, a morte rápida das áreas selvagens enquanto os humanos violam todos os territórios que podem para alimentar seus inumeráveis filhos e suas carteiras cada vez mais gananciosas. Sabe também que nasceu nesta era decadente com um propósito: lutar contra esse extermínio das coisas e fazer do mundo um lugar onde a vida imaculada possa novamente nascer um dia. Mas você precisa saber exatamente quem e o quê você é se quiser atingir esse propósito. Então, fique atento enquanto explico a origem de todas as coisas — os costumes do Império do Meio, a terra onde vivemos. E para compreender os costumes do nosso mundo, você precisa entender primeiro os costumes do ciclo.

O Grande Ciclo da Existência

Todas as coisas acontecem em ciclos; nada é imutável. O mundo segue as estações. A Primavera, o verão, o outono e o inverno seguem um ao outro, e os animais vivem em harmonia com as estações. Na primavera, eles acasalam. No verão, dão à luz a seus filhotes. No outono, alimentam seus filhotes e preparam-se para o inverno. No inverno, seguem com seu dever, como a migração ou hibernação, mas tudo isso faz parte da ordem natural das coisas.

Essa ordem segue um ciclo que também muda. Esse nós chamamos de Grande Ciclo.

Nós que Mudamos somos criaturas do equilíbrio. Somos animal e humano, espírito e carne, mortalidade e imortalidade. O Grande Ciclo guia nossas vidas e dita a progressão de nossas almas. As direções concedidas pelo ciclo são sutis e ordenadas para o indivíduo; o destino de nenhum ser é o mesmo que o de outro. Cada ser tem seu lugar no ciclo e faz parte de uma eterna e graciosa dança de transformação. As ações que alguém realiza na jornada da vida determinam a direção do seu futuro. Isto não é uma jornada: é um processo contínuo de avaliação interna, ajustado a cada passo na vida de alguém. À medida que alguém muda e novas lições são requisitadas, o caminho que ele segue pelo Grande Ciclo se transforma. O maior desafio que alguém enfrenta na vida é a eterna renovação do conhecimento do lugar de alguém no Grande Ciclo.

Agir de acordo com o ciclo é abraçar a natureza de alguém e experimentar desde um refinamento da alma até um estado mais puro de existência. Há uma grande quantidade de especulações entre os diversos povos-fera sobre qual é o propósito ou progressão da alma. Nossos irmãos Portadores da Luz Interior ensinam que, quando alguém está em perfeita harmonia com o ciclo, um novo estado de existência é alcançado, chamado Verdadeiro Reino de Gaia.

O Grande Ciclo é muito mais do que uma simples filosofia — você só precisa olhar para dentro do seu próprio peito para compreender que somos criaturas da paixão e da vitalidade e temos pouca utilidade em conjecturas excêntricas. O ciclo é real, mesmo que você não possa tocá-lo como faz com a pedra ou com a madeira. Isso afeta todas as coisas, embora nem todas as coisas obedeçam a isso. Ao seu tempo, ele gira em torno de seu eixo, e minha espécie e eu somos dotados com a habilidade de ter sonhos premonitórios sobre essa rotação. É por isso que somos os guardiões da história do mundo, e, através dos Dragões Médios, somos todos guardiões da Roda.

A Roda das Eras

O Grande Ciclo acaba na trama da vida com uma série de eras diferentes. Para entenderem isso, imaginem uma roda. Cada um dos vários raios da roda representa uma era diferente na qual dividimos nossa história e marcamos a passagem do tempo. Mas, para nós, essa roda não é apenas uma medida; é a manifestação de uma série de lições que formam nossas diversas encarnações. Referimo-nos a essa roda como a Roda das Eras e, conforme ela gira, carrega todas as coisas para novas experiências, crescimento e aprendizado. A partir dessas experiências, esperamos juntar a sabedoria das eras.

Desde a aurora das eras, nós, os hengeyokai, temos narrado contos sobre nossa história antiga e grandes feitos. Mas pra nós esses contos são mais do que uma coleção de histórias e façanhas heróicas; são lições que ensinam a verdade maior existente por trás das simples lições de uma única história. Todo tempo segue uma vasta sucessão de eras existentes desde o princípio de toda a criação. Muitos dos diversos tipos de *shen* também aprenderam sobre a Roda das Eras, e isso não prova o que isso é? Até mesmo os estúpidos Kuei-jin, que perderam a divindade e caíram do estado de compreensão espiritual por causa do orgulho, reconhecem as quatro eras passadas, a era em que vivemos e as eras que ainda estão por vir.

A Mãe Esmeralda decretou na aurora dos tempos que doze seriam as eras antes que a Roda tivesse girado completamente. Por incontáveis gerações, temos enumerado essas eras e estudado suas

Gaiadharmma:

O Caminho Além de Todas as Ilusões

— Sifu-Sussurros-ao-Vento diz:

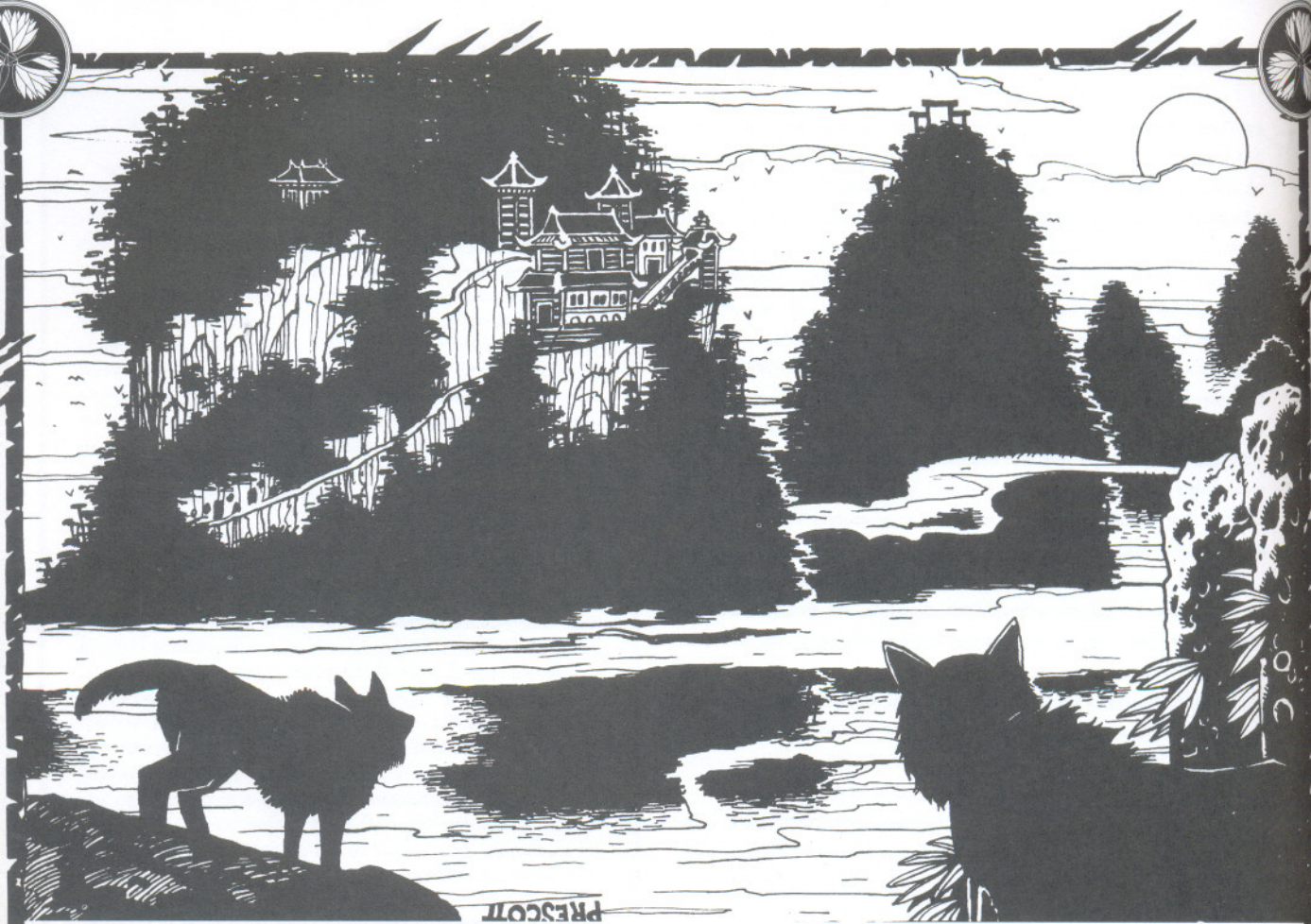
Ser Metamorfo é ser uma criatura de natureza divina, muito mais do que homem, animal ou espírito. Percebemos a essência espiritual do universo trabalhando em todas as coisas e interagimos com manifestações dessas essências durante toda a nossa vida. Não reconhecer essa verdade é fechar os olhos para a natureza da existência. Nossa ligação com os mundos espirituais nos concede capacidades das quais muitos dos outros shen são desprovidos. Os próprios espíritos nos concedem nossos próprios Dons; poderes fantásticos e habilidades. Temos um talento para ver além do véu do mundo material e espreitar os trabalhos secretos do próprio universo; a Verdadeira Gaia. Nós, dos Portadores da Luz Interior, há muito temos ensinado a profunda lição que muitos dos hengeyokai aqui no Império do Meio têm adotado.

Para descobrir a verdade, precisamos primeiro entender a mentira que nos envolve. As batalhas externas pelos reinos material e espiritual que travamos contra os Reis Yama, servos da Wyrn, e outros hengeyokai. A guerra para salvar Gaia, a luta para afastar o esperado Apocalipse, o ódio e a intolerância da Guerra da Fúria. Todas essas e outras coisas nos cegam para a verdadeira matéria em mão. Vemos essas coisas como o coração da matéria, as forças condutoras de nossa existência, e frequentemente falhamos em reconhecer a verdadeira ameaça. Alguém precisa vir a entender que esses e outros desafios são apenas um subproduto da luta maior que enfrentamos. Precisamos ser destruidores de ilusões e acabar com a Teia da Ignorância que existe na mente.

A Weaver é uma força espiritual poderosa que trabalha dentro de nós. Ela se move em nossas mentes e nos faz perder de vista a luta maior. Algumas vezes, isso acontece quando perdemos o controle de nossas emoções, como quando somos dominados pela Fúria, Harano ou outras emoções. Outras vezes, usamos o dever como desculpa para todas as nossas ações, mas perdemos de vista o porquê de termos colocado o dever em primeiro lugar. A Teia da Ignorância possui fios infinitos para isso.

A Verdadeira Gaia é a totalidade do universo e de todas as coisas em criação. Quando alguém supera o mundo de falsidades e destrói a Teia da Ignorância, então pode se tomar parte do Verdadeiro Reino de Gaia. Esse reino não é uma terra diferente, é mais um estado de existência elevado. Conseguir isso não é uma tarefa fácil e pode levar uma vida inteira ou muitas mais. Tornar-se iluminado é muito mais do que estar em equilíbrio consigo mesmo e em harmonia com todas as coisas. Isso é mais do que uma atitude ou prática, é um estado de existência. Os passos que alguém deve tomar estão além de qualquer ensinamento e são conhecidos apenas por aqueles que atingiram o Verdadeiro Reino de Gaia. Acredita-se que alguém que tenha alcançado esse estado pode, então, mover-se pelo Grande Ciclo ou, talvez, permanecer nesse estado de existência para auxiliar outros a alcançarem esse local sagrado. Chamamos essa filosofia de Gaiadharmma.

lições. Não esperem que o calendário aponte quantos anos tem cada uma! Nunca podemos predizer quando uma era irá acabar — podemos apenas reconhecer quando uma passou para outra. Nos tempos antigos, quando o Império do Meio e os Reinos Yin e Yang estavam mais intimamente ligados, os Ministros do Céu podiam refletir com aqueles que eram sagazes e ensinar sobre o Grande Ciclo e sua passagem. Agora, precisamos contar com nossa própria memória para decifrar as lições da história. Ouçam bem, pois o universo tem ocultado muitas jóias de sabedoria dentro de suas dobras, mesmo quando não havia nenhum universo.



PRESCOTT

A Era do Despertar

O que posso dizer sobre a época anterior ao meu nascimento, anterior até mesmo à grande memória, que é meu dom sagrado, e anterior à existência de qualquer coisa que podemos conceber? Só posso dividir com vocês aquilo que aprendi e acredito sobre esse tempo primordial. Vim para conhecer este tempo como a época das Dez Mil Verdades, pois há inúmeras histórias sobre como as coisas começaram, como fomos criados e o que veio antes de nós. As coisas têm um caminho de mudança, e o que foi verdade uma vez, deixa de ser e o que poderia ter sido o passado torna-se um mito. Acredito que não houve um início, pois a passagem do tempo é uma criação “posterior” à singularidade de Gaia. Em certo ponto, o tempo foi criado, e agora existe um início. Mas não insistam nesse pensamento, pois chegarão a sua própria compreensão e a tempo decidirão o que é verdade para vocês mesmos. Tudo pode passar...

O que direi sobre essa era é que foi um tempo em que espírito, mente e corpo eram um só. Tudo era uma coisa só. Essa é a era primordial a que chamamos de Era do Despertar; quando todas as coisas existentes estavam no seio de Gaia. Os hengeyokai ainda não haviam nascido, pois que necessidade havia em ter balanceadores de matéria e espírito quando matéria não era matéria e espírito não era espírito? Julgamos a Primeira Era um tempo de perfeição, quando tudo era Céu e não havia necessidade de Inferno. Isso acabou com a separação dos mundos — um acontecimento que muitos dizem ter sido causado pelo nascimento de San Yuan, ou da Tríade.

O que aprendemos dessa era é a lição de divindade — Gaia teve seu início na perfeição, e todas as coisas nasceram disso. Além do mais, em tudo permanece a centelha da perfeição, e o universo

tem potencial para retornar a esse estado fantástico mais uma vez. Entretanto, se a Roda for parada — sim, ela pode ser parada — então essa fagulha de divindade finalmente morrerá em todas as coisas, e o universo apodrecerá sem sua alma.

A Era das Dez Mil Coisas

Foi um tempo de grande mudança quando todas as coisas começaram a separar a matéria do espírito. Terras surgiram dos oceanos enquanto outras foram inundadas ou até mesmo destruídas. Os novos seres de carne e espírito foram se fixando ao longo do imenso firmamento. Os diversos seres espirituais iniciaram uma disputa, e o mundo começou a sofrer constantes divisões. Grande parte do mundo era uma desordem, em parte porque a Weaver estava decidida a Nomear tudo o que pudesse para organizar o mundo da forma que quisesse, e a Wyrn e a Wyld detiveram-na em várias etapas. Os humanos nasceram para a razão na Segunda Era, e muitos ainda discutem se isso foi uma coisa boa ou não.

Em meio a todo esse caos, surgiram diversas facções poderosas de seres espirituais, todas repletas das essências mistas de San Yuan. Algumas facções permaneceram no mundo antigo, e muitas outras desapareceram, seguindo em direção a terras distantes ou a outros mundos. daquelas que ficaram, duas tornaram-se extraordinariamente fortes: os Reis Yama e os Ministros do Céu. É óbvio que, em pouco tempo, uma passou a guerrear contra a outra. Os integrantes da Reis Yama eram seres deformados e obscenos que cobiçavam tudo o que os outros possuíam. Não tinham uma organização de verdade, mas tinham número e poder. Eles deixavam bem claro que pretendiam tomar estas coisas novas chamadas “Céu e Terra” e

moldá-las a seu gosto. Dizem que depredações causadas por esses seres foram o primeiro sinal de que a Wyrm havia deixado de lado seu papel de Grande Serpente do Equilíbrio para se tornar a Lacraia-Demônio da Corrupção.

E, assim, formavam-se os defensores deste mundo.

Augusto Personage, um dos maiores integrantes da Ministros do Céu, escolheu os humanos para serem seus campeões. Ele os imbuíu com os poderes de espírito e colocou-os na Terra como os Wan Xian, os Dez Mil Imortais. A Wyld expeliu suas próprias criações, os *hsien*, para servir aos seus propósitos inescrutáveis, e os fez de espírito puro, envoltos por uma mínima porção de terra e carne.

Mas, a mais sábia de todas foi Gaia! Ela escolheu cuidadosamente os melhores dentre os humanos e as feras e selecionou os mais puros de espírito para uni-los em um só. Então, Ela pegou todos os novos filhos nas mãos e chamou Seu irmão Sol e Sua irmã Lua para abençoarem os bebês. A Lua soprou em Sua mão esquerda e o Sol, na direita, e as crianças abriram os olhos.

E assim, nascemos. Na Segunda Era, descobrimos quem éramos e selamos o grande Pacto de irmandade com os espíritos do mundo. Na Segunda Era, recebemos nossas responsabilidades e, quando estávamos prontos para lutar pela primeira vez em nome da Mãe Esmeralda, nossas almas leais eram, de fato, o sinal de que uma nova era estava por vir.

Foi na Segunda Era, que aprendemos a lição da criação. Tudo no mundo foi criado com um propósito, e nós não somos a exceção. Jamais devemos nos esquecer de que nascemos para defender nossa Mãe daqueles que possam macular e perverter todas as Dez Mil Coisas criadas por Ela.

A Era das Lendas

Iniciamos a Terceira Era prontos para cumprir nossa obrigação com a Mãe Esmeralda, e isso foi exatamente o que fizemos. Pela primeira vez as montanhas e os vales conheceram gritos de guerra e as esplêndidas bandeiras dos *hengyokai*. Os demônios e as lacraias da Yomi pararam quando nos viram, filhos e filhas de humanos e feras, e nós os destruímos. Em pouco tempo, os filhos da Wyrm aprenderam sentir temor e ódio por nós — foi a guerra mais fabulosa da qual participamos, a Guerra Suprema. E tivemos aliados, os Wan Xian, mas, no fim, eles não faziam parte de nossas cortes nem nós fazíamos parte das deles.

Não houve era mais propícia para o heroísmo do que a Terceira Era; estávamos totalmente preparados e bem armados, e nossos inimigos eram numerosos e fortes. Isso com certeza é verdade — travamos uma guerra contra os Reis Yama, e os conduzimos da Terra de volta ao mundo espiritual.

Hoje em dia, os Kuei-jin falam de como os Wan Xian lançaram os Reis Yama de volta ao Inferno. Isso está certo, mas não é toda a verdade. Eles conservaram as lendas tão bem quanto qualquer um poderia esperar dessas tais criaturas, mas sem ter com quem compartilhá-las, elas acabaram se perdendo. Não esqueci os feitos dos nossos aliados. Todos nós lutamos contra os demônios naquela época, mas o exército mais resplandecente foi o de meus ancestrais, os primeiros dos Dragões Médios.

Éramos muitos naquele tempo, e não deveria ser assim? Aquelas foram eras em que os dragões estremeciam as montanhas e cuspiam tempestades quando ficavam enfurecidos. E nós éramos seus filhos em espírito, abençoados com uma sabedoria que se

estendia até a época em que os humanos desceram das árvores. Os lobos eram poucos e estavam longe uns dos outros, e a Mãe precisava de guerreiros para estraçalhar os fervilhantes Reis Yama. As crianças-lobo atenderam ao chamado para a batalha. O mesmo fizeram os Khan. Mas, para atender às necessidades de nossa Mãe, os grandes dragões pediram que nós, seus primos mais jovens, também entrássemos naquela guerra.

E assim, fizemos. O exército era indescritivelmente magnífico, esplêndido e terrível. Surgimos dos pântanos e dos rios, formando um grupo tão numeroso como jamais fora visto até então. Nossos gritos de guerra sacudiam as árvores e aterrorizavam os humanos por vários *li* em todas as direções. Partíamos para cima dos demônios onde quer que os encontrássemos e os esmagávamos sob nos-

San Yuan: A Tríade Revisitada

Shindoshi Sabedoria-das-Sombras fala:

A Tríade é San Yuan e San Yuan é a Tríade. Um é parte vital do outro, mas você ficaria surpreso em ver quantas pessoas os confundem ou enxergam apenas parte do que está lá!

O Povo do Poente fala de Weaver, Wyld e Wyrm — grandes forças do universo, cuja luta pelo nascimento mudou a criação para sempre. Eles reconhecem uma inteligência, mesmo que impossível de ser conhecida, para cada uma, e pensam em cada uma como grandes entidades com poderes inimagináveis. Isso é verdade.

Os Violadores de Nomes compreendem as forças de San Yuan. Vêem a ordem do universo e a sua solidez como sempre devem ser; eles vêem a força vital da mudança que move o ciclo e a decadência e a queda final de tudo, isto é, o ponto estacionário no final da jornada do universo. Isso também é verdade.

Os sutras escritos pelos eruditos de nossas Cortes nomearam San Yuan como Ching, Gui e Qui — essência, espírito e vitalidade. É necessário um pouco de cada um deles para a evolução da alma, e a criatura que não tiver qualquer um dos três estará condenada a perecer sem erudição. Isso também é verdade.

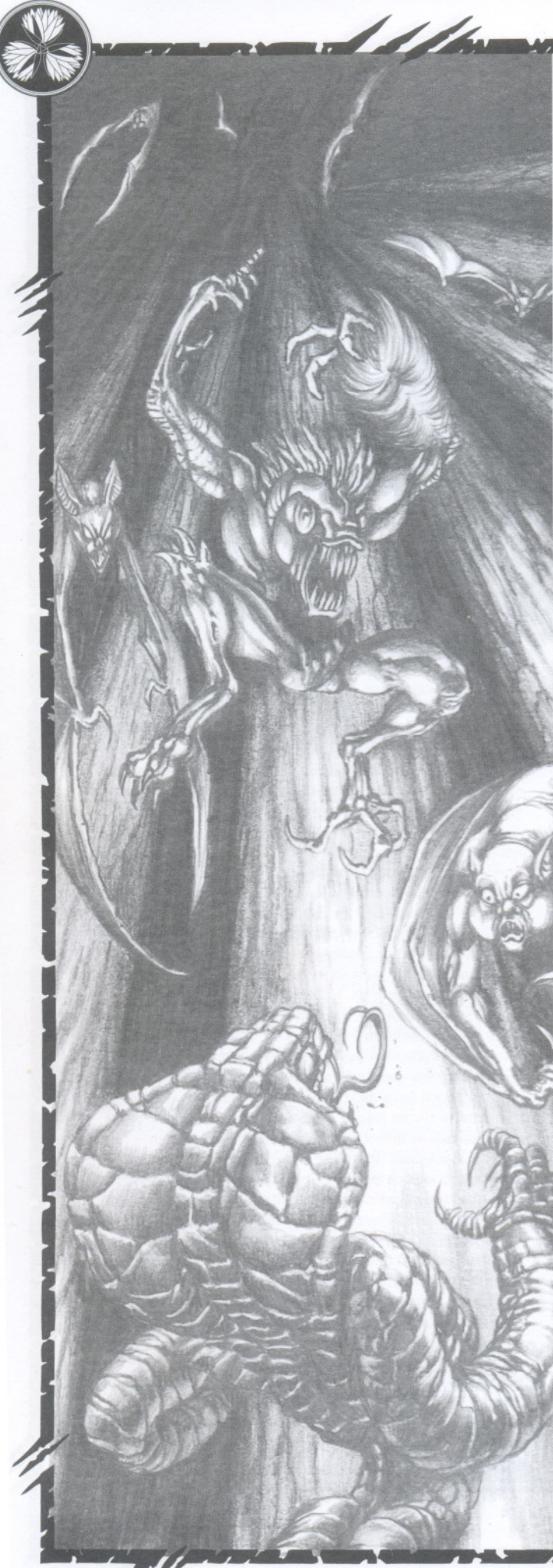
Ouçó seus gritos de desespero.

Como tudo isso pode ser verdade? Vocês lamentam.

A resposta está na trilha do conhecimento interior. Aqueles que percorrem essa trilha — espero que isso inclua todos vocês — sentem a presença da Tríade nas forças dentro de si mesmos. A Weaver não é simplesmente um grande espírito-Aranha que loucamente tece teias por toda a terra — é também a força de vontade existente dentro de nós que nos permite tornar nossos desejos realidade. A Wyld morre à medida que as florestas e os caern sagrados morrem — ela também é a Gnose dentro de nós que nos concede o poder para criar coisas de espírito e virtude, que morrem quando são privadas de alimento com a destruição das vastidões selvagens. A Wyrm consome furiosamente tudo a que está ligada e é também a fomalha da Fúria existente em nós que nos permite destruir o que não deveria existir. Elas são a Tríade e San Yuan. É tão difícil assim?

Então, se somos criaturas de equilíbrio, temos que olhar para dentro de nós mesmos. Somos seres das trindades — de animal, homem e espírito, de sol, lua e terra, de San Yuan. A luta existe tanto dentro quanto fora.

Mas estejam atentos para não ignorarem as ameaças do mundo externo enquanto contemplam seus umbigos! Se forem mortos por um bakemono enquanto estiverem em meditação, talvez morram com alguma erudição, mas eu os chamaria de imbecis!



sas poderosas garras. Nós os despedaçamos em minúsculos pedaços e bradamos nosso triunfo aos céus, de modo que até mesmo os Wan Xian poderiam nos ouvir e estremeceriam. Até enfrentamos os próprios Reis Yama — e sendo os Wan Xian o martelo e nós, a bigorna, eles não tiveram outra opção senão fugir para o Mundo Yomi. Em nosso orgulho, muitos de nós foram atrás deles para terminar o serviço.

E lá, morremos.

Ouçam e compreendam. Quando nos organizávamos para a guerra, estávamos fazendo o que qualquer filho obediente à Mãe deveria fazer quando estivesse em perigo. Todos precisam estar prontos para lutar quando as provações de qualquer era estão sobre o mundo. Entretanto, fomos arrogantes quando saltamos sobre os Reis Yama, desafiando-os em suas próprias fortalezas. Em nossa busca pela glória, havíamos esquecido — *esquecido* — os ditames do Primeiro Mandato. Esforçamo-nos para sermos guerreiros, mas falhamos porque aquela não era a missão escolhida para nós.

Nossos ancestrais nunca haviam ido ao Mundo Yomi antes, por isso não tínhamos idéia de como seria. Não prestamos atenção aos avisos dos Tengu como fariam os guerreiros, então fomos surpreendidos em um reino que pouco conhecíamos. Lá, deparamo-nos com milhares de demônios, e o sangue deles correu em rios largos o suficiente para afogar o próprio Rei Dragão. Mas muitos de nós morreram, e poucos escaparam. Desde esse dia, lembro de como falhamos em obedecer aos Mandatos e compartilho isso com vocês — pois podem ver o preço pago por isso no número diminuto de Zhong Lung, mas vocês também precisam conhecer a causa disso.

Qual foi a lição dessa era? Foi uma lição de acolhimento e de cooperação. Não devemos ser muito insolentes em nossos deveres com a Mãe Esmeralda a ponto de esquecermos nossas próprias limitações ou de supor que somos os únicos defensores de Suas terras. Estabelecemos uma trégua formal com os Wan Xian, que, mais tarde, se transformaria em pactos para um ajudar ao outro a guiar — e controlar — o crescimento da população humana. Naquela época, não sabíamos que os Dez Mil Imortais, a imperfeita mistura de humanos e espíritos, surgiram para ser tanto nossos rivais quanto nossos aliados. Mas, nem mesmo isso pode obscurecer a lição da Terceira Era, pois até os Kuei-Jin podem usá-la de forma positiva.

A Era das Provações

Quando iniciou a Quarta Era, somente um tolo não perceberia que as eras do Sol haviam passado. A Roda havia girado para seu segundo quadrante e estava no início da metade mais escura e baixa. O sangue marcou essa era — o sangue vermelho dos humanos, o sangue ilustre de nosso povo, o sangue negro da prole da Lacraia.

A Quarta Era teve início antes da história humana, mas a história humana surgiu durante essa era. Vejam, antes dessa época, mantínhamos o crescimento da população humana sob controle de acordo com o pacto firmado entre nós e os Wan Xian. Seus agentes das estradas e das cabanas impediam que os humanos dessem à luz a mais crianças do que podiam alimentar, e nossos agentes das montanhas e das selvas impediam que os humanos construíssem seus lares em nossos locais sagrados. As coisas estavam equilibradas — mas a Quarta Era despertou quando os Wan Xian, ambiciosos por obter mais sangue da terra do que lhes cabia, acabaram com o equilíbrio e esvaziaram a balança.

O Povo do Poente fala de uma tal Guerra da Fúria, de um tempo em que eles se colocaram uns contra os outros e de quando os lobos dilaceraram seus irmãos. É vergonhoso lembrar disso, mas nós também tivemos uma guerra como essa. E foram os Wan Xian que nos colocaram contra nossos irmãos.

Por que eles faziam esse tipo de coisa? Naquele tempo, pensávamos que eles eram nossos aliados mais fiéis e não suspeitamos quando vieram até nossas cortes com histórias sobre a mácula da Lactraia. Só depois da guerra pudemos perceber que eles eram gananciosos e que estavam loucos para sugar o Chi de nossos locais sagrados. Então, eles jogaram a corte hengeyokai contra a corte hengeyokai, e, em seguida atacaram os caern abandonados. Chamamos essa época de Guerra da Vergonha — vergonha de termos sido tão facilmente induzidos a matar uns aos outros, vergonha de deixarmos os caern serem destruídos enquanto nos concentrávamos nessa guerra falsa. Vergonha de termos sujado nossas garras e presas com o sangue de nossos primos. Gaia chorava a cada gota de sangue dos Metamorfs derramada sobre o solo e, finalmente, quando não pôde mais suportar, deu um grito de dor. Aquele grito foi a maldição dos Wan Xian. Isso arrancou a vida de seus peitos, condenando-os a existir como diabos mortos sorvedores do Chi — os Kuei-jin.

Oh, tivemos nossa vingança quando descobrimos suas mentiras. Atacamos suas civilizações e matamos os humanos que se reuniam em cultos à morte, venerando seus mestres derrotados. De fato, nossa ferocidade era tanta que até hoje os humanos se lembram de nossos ataques e fogem ao nos verem assumir nossas formas de batalha. Dilaceramos muitos Kuei-jin e atiramos suas almas no pior dos infernos. Jamais esqueceremos sua traição e nunca mais confiaremos neles como fizemos algum dia. Mas essa foi uma lição que aprendemos tarde demais.

Foi durante esses dias que vimos o último de nossos irmãos, os filhos do Urso, os Okuma. Eles sempre mantiveram seu próprio conselho e, quando as guerras começaram a assolá-los corte por corte, o povo-urso retirou-se para as montanhas. Quem pode dizer por quê? Eles nunca explicaram por que nos abandonaram. Mas posso presumir que consideraram essa outra “guerra inútil” e recusaram-se a ignorar suas obrigações como fizeram, há muito tempo, meus ancestrais. Mas, infelizmente, essa atitude não os salvou. Muitas de nossas cortes temeram que eles tivessem fugido de seus deveres ou atendido ao convite da Lactraia. Os Nagah rastejaram-se para dentro de seus covis; os Hakken os surpreenderam nas encostas dos penhascos; os Khan saltaram em suas costas. E os Kumo, sempre ávidos por novas oportunidades, capturaram o resto em suas teias e se regalaram com o sangue de seus corações.

Nakoko, o Tengu, me contou que foi assim no Ocidente também, que há muito tempo o povo-urso foi assassinado pelas garras de outros Povos do Poente. Não sei por que os curandeiros foram os escolhidos para suportar o pior sofrimento neste e em todos os outros reinos, mas é assim que as coisas funcionam. Aceito o fato de isso ter acontecido assim, mas não acho que precisava ter acontecido.

Não conheço a história da morte do último urso-metamorfo. E acho que ninguém conhece. Contudo, vocês jamais podem esquecer que ele morreu.

Qual é a lição dessa era? É a de que não há nenhuma resposta permanente para nossos problemas. Atacamos nossos irmãos em nome do dever; isso está errado, no entanto, a Mãe Esmeralda não

sofria se negligenciássemos ou ignorássemos nossas tarefas? Aprendemos na Terceira Era que temos de ter aliados, mas a Quarta nos ensinou a não seguir os conselhos deles cegamente. Há muitos caminhos para se chegar à virtude, e apenas um tolo se recusaria a caminhar em mais do que um.

A Era das Sombras

A maioria dos *shen* acredita que a Quinta Era, a era atual, teve início com a chegada dos ocidentais. É inútil fixar uma data humana para a mudança de era; já é o bastante saber que a Era das Sombras está sobre nós. Os Kuei-jin transformaram-se em demônios; os *hsien* estão desaparecendo gradativamente com o mundo espiritual. As teias da Weaver aproximam-se cada dia mais do Império do Meio. Os tigres estão morrendo nas florestas, e os humanos estão perdendo seus espíritos para seus novos deuses da suntuosidade e da indústria. As Terras dos Espelhos estão começando a apodrecer, e os Grandes Dragões caíram num sono doentio. Preciso contar-lhes um pouco sobre essa era, pois vocês aprenderão bem rápido todos os seus males.

Que lição devemos tirar desta era? Temo que passaremos para a Sexta Era assim que descobriremos a verdade. Como alguém pode conhecer a lição de uma era antes que o ensinamento seja concluído? Se você vai aprender sobre a era em que vive, então aprenda a melhorar a si mesmo, a treinar para as grandes guerras que estão por vir. A mudança virá logo, e todos nós temos que estar preparados.

A Era do Pesar

O pior ainda está por vir. A Sexta Era será um tempo de tanta miséria e sofrimento que muitos acreditarão que o mundo estará prestes a acabar. Na verdade, o Povo do Poente tem visto essa era em suas visões e eles dizem que não restará nada de Gaia quando ela chegar — que não haverá mais eras.

Temo que isso seja possível.

Muitas são as forças que consomem o eixo da Roda das Eras, com a esperança de parar o movimento do Grande Ciclo. Os Reis Yama esforçam-se para estacionar a Roda na Sexta Era, para que um de seus membros possa ser o Imperador Demônio de tudo. A Wyrn mastiga furiosamente a Roda, tentando, em sua loucura, destruir o ciclo completamente. Os Portadores da Luz Interior murmuram que o acúmulo de dívida cármica sobrecarregará a Roda inteira, rachando-a na Sexta Era e dando início ao “Apocalipse”.

Somos encarregados de impedir que isso aconteça. A Mãe Esmeralda decretou ser nosso dever garantir que a Roda continue girando, e faremos tudo o que estiver ao nosso alcance para ver o final da Sexta Era o mais rápido possível para que, assim, a Roda possa girar novamente em direção às eras do Sol. Não me perguntem qual lição podemos tirar deste tempo de Inferno sobre a Terra — estaremos tão ocupados com nossas tarefas que a erudição certamente terá de esperar.

As Eras Futuras

Não posso falar das eras mais distantes da Roda. Apenas esperamos e rezamos que a Roda continue a girar e que, no final, a Décima Segunda Era chegue. Com a chegada dessa Era, matéria e espírito novamente se transformarão em um só. O universo e todas as coisas nele terão alcançado o Verdadeiro Reino de Gaia, e a Mãe Esmeralda mais uma vez estará com todos os Seus filhos.

Mantenham esse pensamento em seus corações em todas as circunstâncias. Embora possamos morrer, embora possamos ver nossos amigos e entes queridos e nossa família perecer, embora a pele da terra rache e os oceanos fervam, realizaremos nossas tarefas em nome de Gaia para que ela possa conhecer a paz mais uma vez.

As Terras das Cortes



hanh Asas-Cor-de-Violeta: Como podem ver nos rostos ao redor de vocês, um membro da corte pode ter viajado muitos quilômetros até chegar em seu novo lar. Agora, darei um aviso a vocês: se alguém aqui tiver algum tipo de preconceito contra qualquer vizinho — “Oh, os japoneses não prestam”, “Não acho que os coreanos saibam o que estão fazendo” — é melhor engoli-lo agora. Ser hengeyokai é pertencer às Cortes, e não a uma nação humana em particular. No entanto, temos Parentes em diversos países, e a maioria de nós não se importa em ter seu “pedigree” insultado.

As Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda reivindicam seu território desde os limites superiores da Mongólia até o arquipélago das Filipinas e desde as fronteiras da Índia até as montanhas de Hokkaido. De um modo geral, essa região é o que os *shen* chamam de Império do Meio — pois certamente parece estar entre as terras ignorantes da Terra e a erudição do Céu.

Mas o que importam as terras do Império do Meio? O que elas significam para nós? Que pergunta! Eu poderia passar eras discutindo a história de cada corte, de cada cume e de como elas lidaram com os humanos ao seu redor. Mas isso seria um desperdício de tempo meu e de vocês. O melhor modo de aprender sobre uma corte e seu território é ir até lá, apresentar-se humildemente e discutir o assunto com os cortesãos.

Agora, prestem atenção! Esta é uma versão simplificada de um continente inteiro, mas vocês provavelmente devem saber onde estão nossas prioridades.

China

Começarei falando a respeito da terra sobre a qual nos reunimos. Geralmente não me importo muito em escolher países por consideração, mas esse é tão grande que exige isso. Zhongguo. China. Que divino país antigo é esse, e quantas coisas ele contém! Montanhas de norte a sul, rios e platôs, pináculos de calcário e cavernas que formam labirintos, imensos desertos e poderosas montanhas! Noventa por cento de seus humanos estão abarrotados em vinte por cento de sua terra, deixando muitos desertos frios para nós. Esse é o lugar onde vocês mais encontrarão os honoráveis Dragões Médios. Foi aqui que Face Branca tocou o solo terrestre pela primeira vez. Aqui, os Khan e os Tengu ainda rastejam pelas montanhas, e os Nezumi ainda atravessam os cortiços dessas cidades incredivelmente grandes — até mesmo alguns Nagah no *Yellow River* — se vocês acreditarem. É uma terra vasta, de história esplêndida, e os humanos aqui constantemente fazem as coisas mais fascinantes. Vocês poderiam pensar que esse é o paraíso para nosso povo. Talvez tenha sido algum dia, mas não é mais.

Se a Mãe Esmeralda me pegasse no colo e me concedesse um favor, eu pediria que a reprodução de todos os hengeyokai fosse mais facilitada. A China é um problema para nós — bem, não tão

grande para os Tengu como eu ou para os Kumo nascidos do inferno, mas se não existirem guerreiros suficientes para seguirmos a diante, nós também conheceremos o sofrimento. Com o governo incentivando as famílias a terem apenas um filho, as chances de as famílias de Parentes gerarem novos metamorfos são mínimas.

E se tivermos muitos bebês, haverá menos comida para prosseguirmos — basta olharem para a fome que abate a tudo com tanta frequência. Talvez nossos irmãos Nezumi considerem isso algo justo, mas passei a admirar os humanos de tal forma que não consigo sentir prazer ao vê-los sofrendo ou passando fome.

E isso sem levar em conta os problemas que os Khan têm com seus Parentes tigres ou as dificuldades que os Zhong Lung estão atravessando. O que vocês fazem quando metade de seus parentes está massacrando a outra metade para obter comida e remédios?

Preservamos grandes extensões de áreas selvagens na China. As montanhas ainda guardam muitos caern sagrados, e o governo torna a vida na cidade extremamente difícil. Os Kuei-jin e as lacrias são numerosos por aqui — eles encontram diversas presas humanas entre as quais podem se esconder, como vocês sabem. Há muito o que ver e o que fazer por aqui — escolham uma província e comecem a caminhar. No momento exato alguma coisa irá encontrá-los.

Coreia

Aqui vai uma lenda para vocês: dizem que a Terra da Paz Matinal foi fundada por Tan'gun, um rei cuja mãe fora uma urso, mas que se transformara em uma mulher. Nessa lenda, também tem um tigre que queria se tornar humano, mas não tinha a paciência necessária para isso.

Essa história pode ou não ser verdadeira. O que é verdade, infelizmente, é que os Khan e o povo-urso não reinam mais nessa terra de tantas montanhas. Os Khan perderam todos os seus Parentes tigres aqui e, embora ainda restem alguns ursos, não existe mais nenhum urso-metamorfo. As cortes das florestas de pinheiros são predominantemente Tengu, como eu, com alguns Khan hominídeos e eventuais recém-chegados. Temo que isso não contribua para uma corte totalmente de guerra, e os hengeyokai coreanos estão muito interessados em ter em suas cortes guerreiros de outras terras. Existe uma boa quantidade de Kuei-jin para lutar por aqui, pois as Cortes Verdes devoram seu jade como se fosse *kimchi* e não está descartada a possibilidade de eles exigirem que lhes forneçamos mais, quer concordemos com isso ou não.

Japão

Se há uma terra onde as coisas são mais diferentes do resto do Império do Meio, essa deve ser Nippon. Quando um povo tem um mar separando-os de seus primos, eles acabam se afastando. Os Hakken dificilmente são as mesmas criaturas que seus outros irmãos lobos-metamorfos, vocês não acham?

E, oh, como a Weaver tem chegado ao reino insular! Com exceção dos banheiros dos Reis Yama, as Terras dos Espelhos de Tóquio são tão perigosas quanto o mundo espiritual, a menos que você, por um acaso, seja um dos espíritos aranhas de estimação da Weaver. E a Wyrn —

Saibam muito bem disto: é uma péssima idéia viajar nas Terras dos Espelhos perto de Hirpshima e Nagasaki. Embora o mundo físico possa parecer curado, o mundo espiritual ainda é uma ferida aberta e que sangra. *Fat Man* e *Little Boy* (os ocidentais são encantado-

ramente inofensivos ao nomearem seus brinquedos genocidas!) detonaram a região acima das principais linhas dos dragões, e nem mesmo se todo o povo-urso retornasse, eles não conseguiriam curar esse ferimento antes da Sexta Era. Outro enigma para vocês: se aquele veneno atômico cagado pela Wyrm em 1945 não permitisse a chegada da Sexta Era, o que acham que seria necessário para isso?

Tudo isso é do jeito que é, mas ainda há cortes que governam livremente sobre as cidades; Hokaido é a fortaleza espiritual dos Hakken, apesar de estarem firmemente estabelecidos em Tóquio, Osaka e também em Kyoto. O Monte Fuji é um lugar de grande poder, e a reservadíssima Corte da Fênix Vermelha faz o possível para impedir que essa região seja atingida pela decadência espiritual da terra. Existem muitos Tengu nas cidades, e nós encontramos tanto para observar, desde a corrida tecnológica das fábricas até as teias de aranha do crime cada vez mais corruptas de yakusa. Os Same-Bito esquivam-se por entre as águas costeiras, e os Kitsune fazem seu jogo com o povo japonês tão entusiasmados como nunca. Os Nezumi e os Kumo também são numerosos por aqui e tentam encontrar algo com que possam se divertir.

Para os Kuei-jin, o Japão é um paraíso imperfeito de espécies. Passamos bastante tempo no mundo espiritual e vemos a decadência que essa região está sofrendo. Se forem até lá, caminhem com o maior cuidado possível, pois lá existem milhares de maldições à espera dos tolos.

O Himalaia

O Himalaia é um de nossos territórios tradicionais, embora, nos últimos anos, tenhamos perdido tantos locais sagrados para a Wyrm que eu me pergunto por quanto tempo mais conseguiremos manter esses Ossos da Mãe. Quão majestosas são essas montanhas! Para sermos práticos, vocês precisam admitir que elas oferecem pouco para nossos Parentes animais, no entanto, muitos de nós passam uma boa parte de suas vidas guardando as áreas sagradas entre picos e vales, retornando para as áreas mais povoadas somente de vez em quando para a procriação.

Ou pelo menos era assim que as coisas funcionavam no passado. Agora, os exércitos da Lacia foram para o Himalaia. Eles já invadiram o Monastério Shigalu dos Portadores da Luz Interior, lar da Seita do Leopardo da Neve e um dos maiores caern conhecidos. A perda é dolorosa. Como se isso não bastasse, a ocupação do Tibete fez com que se fixassem na área muito mais tropas governamentais do que qualquer hengeyokai mentalmente são gostaria. Quando a Roda girar para a Sexta Era, a guerra destruirá nosso refúgio final — e o sangue em breve cobrirá o solo de nossas áreas sagradas.

Sudeste Asiático

Oh, essa península está repleta de morte e de esperanças mortas. Enquanto as Terras dos Espelhos de Tóquio estão sufocadas pelas teias da Weaver, as Terras dos Espelhos de Bancoc são um rio fedorento do esgoto da Wyrm. Às vezes prefiro encaminhar os visitantes do Povo do Poente para lá, pois todos parecem querer alguma coisa para fazer, mas são muito inúteis nas cortesias apropriadas na vida das cortes. Para ser claro, eles encontram muito com o que ocuparem suas garras em Bancoc — os mais espertos até aprendem a cair fora antes de mexerem nos vespeiros dos Kuei-jin que governam por lá.

Capital Um: As Terras da Mãe Esmeralda



Vietnã e Camboja, Tailândia e Laos — todos contribuíram com tantas almas amaldiçoadas para os Reinos Yin e o Mundo Yomi que para os sensitivos espirituais o simples fato de pisar nesses solos já é muito doloroso. Essa região está repleta de Malditos, e os fantasmas famintos que a assombra são algumas das criaturas mais cruéis, constantemente sedentas de sangue. Apesar de ainda termos cortes sobreviventes muito bem escondidas nas florestas daquela região — sim, algumas coisas sobreviveram aos bombardeios da Guerra do Vietnã, e alguns pelotões desapareceram de forma misteriosa durante a guerra — esse é um lugar onde estamos perdendo a guerra. Essas terras requerem guerreiros extremamente fortes e feiticeiros detentores de um caráter inquestionável. Espero que vocês provem ter tamanha força e pedirei aos Ministros do Céu que lhes abençoem caso forem a esses países.

Indonésia, Malásia e Filipinas

Nosso território termina além dessas ilhas. As poucas cortes que temos por essa região são principalmente de domínio dos Zhong Lung e dos Same-Bito, que, de fato, são defensores poderosos. Lá, também há muita energia a ser consumida. A mácula encontrada com tanta frequência no Japão e nas zonas de guerra do Sudeste Asiático não existe nesses lugares. Não me entendam mal; a ninhada da Lacraia encontrou seu caminho naquelas regiões assim como fizeram em todas as outras. Mas os hengeyokai que vivem lá são mestres em batalhas marítimas e não são tão fortemente pressionados a sobreviver dia a dia como o resto de nós. Não tanto.

Índia

A Índia realmente não faz parte do Império do Meio como acreditam os *shen*. Mas nós vamos até lá e temos algumas cortes remanescentes nessa região, que nossos aliados, os Nagah, chamam de lar. As selvas de lá nos encobrem muito bem, e os Khan têm uma longa história nesse lugar. Entretanto, seus habitantes humanos simplesmente estão ficando cada vez mais pobres. As doenças sufocam suas ruas, eles matam os Parentes animais dos Nagah, bem como dos Khan e são constantemente caçados por Kuei-jin, bakemono, vampiros ocidentais, Malditos — todas as formas de demônios e diabretes que invadem em bandos as cidades superpopulosas e deliciam-se com o desespero que encontram por lá. Além disso, creio que a tribo dos Garras Vermelhas dos Lobos do Poente decidiu vingar na mesma moeda as mortes dos lobos indianos matando aldeões.

Há muito trabalho a ser feito na Índia e centenas de inimigos mortais para aqueles que se aborrecerem com facilidade. De qualquer forma, acho que as Cortes Bestiais não consideram a Índia totalmente seu território porque isso seria muito mais que um dreno em nossas capacidades. Se o Povo do Poente precisa provar que é capaz de vir para o Oriente e mudar as coisas para melhor, deixem-no começar por essa região. Eu adoraria ver alguns dos ferimentos da Índia serem curados antes da chegada da Sexta Era — mas duvido muito que isso aconteça.

Shen:

As Formas Ilimitadas da Divindade



ensui-Caninos-Brilhantes fala:

Temos falado muito sobre os outros *shen* e seus costumes, mas não falamos formalmente desses outros seres e do nosso relacionamento com eles. Quando falamos dos *shen*, estamos nos referindo às diversas raças de seres que são mais do que humanos e animais. A Mãe e seus assistentes, a Tríade, os Ministros do Céu e do Inferno — esses grandes seres, deuses para alguns, criaram todos os *shen* com alguma intenção.

Os *shen* são tão variados quanto os mortais com quem vivem, mas são habilitados em diversos níveis que superam os de seus parentes mortais. Mantemos um acordo incômodo com cada um deles; os Kuei-jin podem muito bem ser nossos inimigos, é verdade, mas, quando lutamos contra eles, o fazemos com toda a cortesia que merecem. Não descartamos a possibilidade de fazer pactos com *hsien*, fantasmas ou até mesmo com Kuei-jin ou Violadores de

Nomes, caso isso se prove necessário. Vocês fariam bem em manter essas cortesias em mente quando encontrarem outros *shen*; elas podem lhes garantir um aliado ou salvar suas vidas.

Kuei-jin

Certa vez, quando eram conhecidos como Wan Xian, os Dez Mil Imortais, esses seres também tinham um dever sagrado. Mas, há muito tempo, eles se esqueceram de seus objetivos e, como foram criados para ser seres divinos, lutam para permanecer assim. Nesta era, descobrimos que os objetivos dos Kuei-jin e os nossos são, na maioria das vezes, diferentes. Lutamos uns com os outros pelos minutos caern e locais de poder. Todos nós somos muito territoriais e desejamos ter outros “lares” protegidos das vistas dos mortais em terras que estão predominantemente superpopuladas. Alguns Kuei-jin lutam contra os Reis Yama; mas, uma quantidade ainda maior os serve.

Apesar dessas diferenças, existem aqueles entre os Kuei-jin que se identificam mais com nossas crenças. Alguns abraçam sua natureza divina e retornam para os deveres sagrados que já estiveram sob os cuidados de sua espécie. Dentre os membros das Famílias dos Cem Cadáveres, estes bodhisattvas são os únicos que podem compartilhar algumas características conosco. Mas jamais se esqueçam da traição deles, quando nos colocaram uns contra os outros na Quarta Era. De suas línguas, podem pingar gotas de vinho estonteante, mas palavras doces não são a prova de verdadeiros aliados. Observem-nos sempre e estejam sempre prontos para lutar.

Hsien

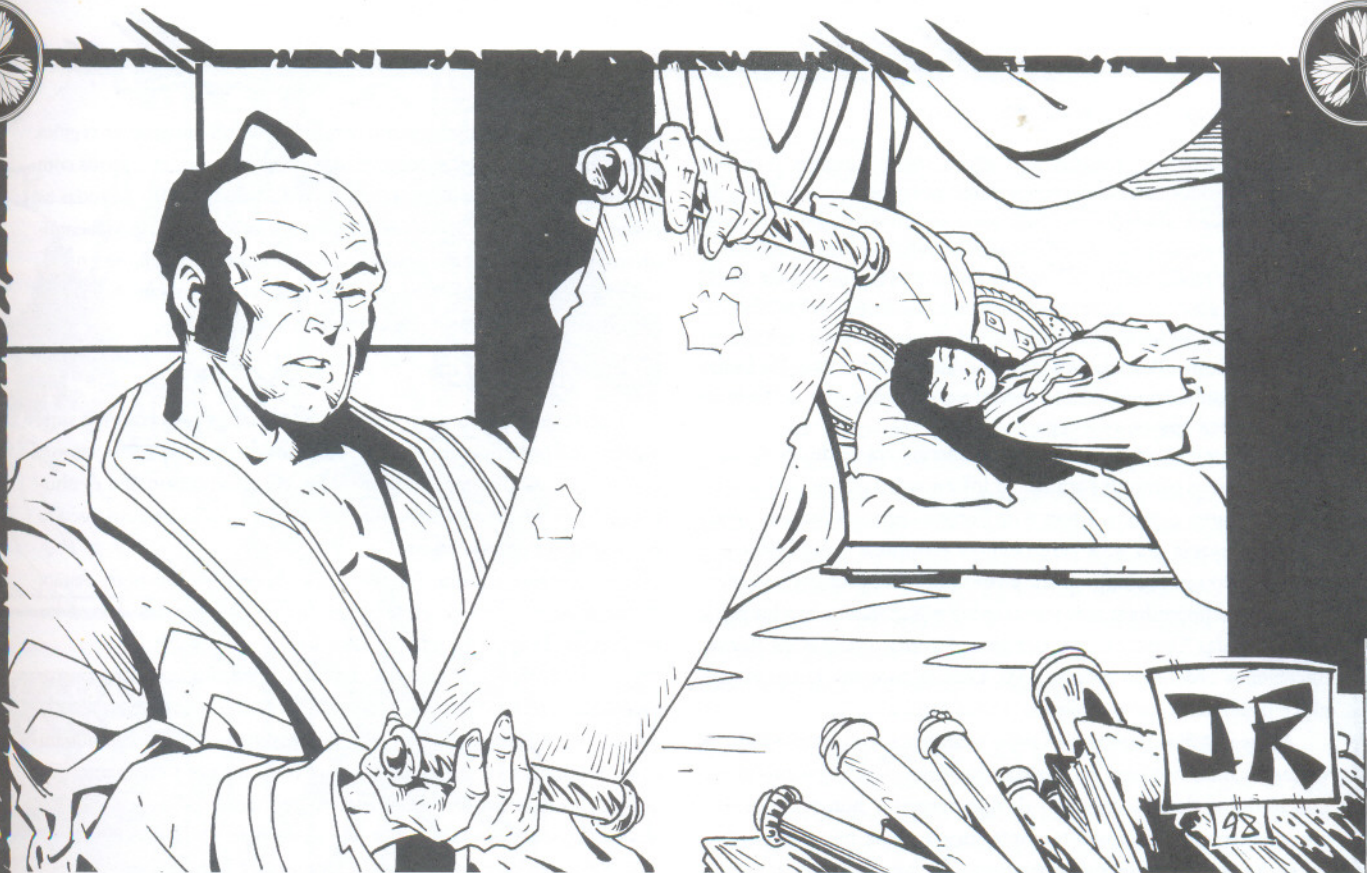
Vocês devem sempre falar com respeito dos *hsien*, os nascidos da Wyld. Eles são muito parecidos com nossos aliados espirituais, apesar de esses mensageiros, que um dia já foram divinos, terem recebido corpos carnis que parecem ser alguma espécie de piada. Mesmo depois de todo esse tempo, eles parecem um pouco incomodados com suas formas terrestres; mas, quando é que alguém acostumado com o Céu consegue viver normalmente na Terra?

Muitos dos *hirayanu* são nossos irmãos em muitos aspectos, e os Tengu têm se divertido com isso. Eles dizem para os mortais que os Kitsune são *hirayanu*, que os tanuki são metamorfos ou que os Gatos são uma espécie de Kuei-jin. A natureza das feras-*hsien* é rica em orgulho e ferocidade — portanto, mais fácil de compreender. Quando enviam emissários para as nossas cortes, as cortes *hsien* preferem enviar os texugos e os gatos — conforme apropriado.

Eles são caçados tanto pelos Kuei-jin quanto pelos Violadores de Nomes, e isso nos faz seus aliados. Entretanto, eles acreditam que os seus irmãos feras são de casta inferior a de seus membros mais “humanos”, e isso é pobre ao nosso paladar. Se eles reconhecessem a nobreza dos animais, poderíamos ser amigos; como tal damo-lhes ajuda quando pedem, mas apenas se pedirem da forma adequada.

Violadores de Nomes

Existem feiticeiros no mundo cujo poder vai além da própria alquimia taoísta ou do conhecimento do *feng shui*; seres que podem tecer novamente o verdadeiro tecido do universo. Os Kuei-jin chamam esses magos de “Povo do Relâmpago” e dão a eles uma ampla posição. Nós os chamamos de Violadores de Nomes e olhamos para eles da mesma forma que um mangusto olha para uma cobra. Os



magos apoderaram-se de um poder que não lhes pertencia — o poder do Nome. Deixem-me contar-lhes uma história, e vocês entenderão o que eu quero dizer.

Foi um homem quem roubou o segredo do Nome durante a Segunda Era. Ninguém lembra seu nome, mas esse cavaleiro era orgulhoso como o próprio Sol, e por uma boa razão. Era tão belo quanto a aurora, tão feroz quanto o vento do deserto e tão destemido quanto os cumes das montanhas. Era tão bonito que as arrumadeiras que cuidavam do palácio de Gaia quase sempre interrompiam seus deveres para observá-lo sob o Céu, reclinando-se em suas vassouras e suspirando de desejo.

Finalmente, ele chamou a atenção de uma deusa, uma Ministra dos Rios e das Correntezas. Ela tinha uma beleza indescritível tanto que, quando desceu para chamá-lo, ele não mostrou resistência. Ela o levou para o Céu, até sua cama, onde passaram o dia. Por fim, ela adormeceu sorrindo, e ele fingiu fazer o mesmo.

Mas ele foi tomado pela curiosidade e a deixou dormindo na cama para dar uma volta pelos salões do Céu e admirar-se com o que encontraria por lá. Logo, se viu dentro de uma biblioteca e resolveu ler a poesia do Céu — pois, que mulher resistiria a tais palavras doces e divinas? Mas os livros que escolheu eram os livros de todos os Nomes, e, naquela noite, o cavaleiro aprendeu muito mais do que deveria.

Ele foi levado para a Terra no dia seguinte, com sua mente agitada por causa dos novos conhecimentos adquiridos. Impaciente para testá-los, caminhou até uma rocha e pronunciou o Nome — mas o pronunciou de uma forma diferente, e o Nome se desfez em pedaços. Satisfeito com seu novo poder, ele começou a dançar e a brincar com ele.

Evidentemente, a Weaver acabou percebendo que esse cavaleiro estava quebrando a preciosa ordem de todas as coisas. Então, imediatamente correu para a Mãe Esmeralda e contou-Lhe que um humano havia roubado o poder do Nome e teria de ser punido.

Gaia parou e ouviu e, então, sentiu uma fisgada dentro de Si; nesse momento, o cavaleiro, para se divertir, havia invocado o relâmpago para dançar. A Mãe Esmeralda estremeceu com essa fisgada nas tramas de sua saia e lançou uma maldição que caiu sobre o cavaleiro, fervendo-o dentro de sua pele. Mas a Weaver agira tarde demais; o segredo do Nome já havia sido passado para outros humanos — para uma cortesã, por exemplo, pois, o cavaleiro falava durante o sono. Desse dia em diante, os Violadores de Nomes passaram a ser punidos pelos mensageiros da Weaver e da Mãe Esmeralda, e isso é muito justo.

Temos pouca afeição por aqueles que lidam com o que eles chamam de “Mágica Verdadeira”; é repulsivo o fato de ainda hoje os humanos praticarem uma arte roubada para mudar os Nomes que a Mãe atribuiu a todas as coisas. Pior, os magos frequentemente conspiram e planejam tomar para si a energia das linhas do dragão, energia esta à qual não têm nenhum direito legal. Se os humanos se contentassem apenas em trabalhar com as feitiçarias e rituais que foram dados a eles... mas as coisas nunca funcionam dessa forma.

Kuei

É melhor evitar os espíritos dos mortos errantes. Aqueles que não se movem corretamente com o Grande Ciclo estão sendo banidos e precisam chegar a um acordo com suas dívidas cármicas. Aqueles que não reentram no ciclo da forma correta enfrentam uma possível obliteração e precisam procurar muito bem até encontrarem o caminho honrado de novo. Alguns de nós negociam com essas almas desafortunadas. Alguns Kitsune e Tengu são conhecidos por fazer isso, assim como alguns outros metamorfos de outras terras. Meu conselho é deixar os mortos com suas próprias funções. Eles têm que retornar para o Grande Ciclo por si mesmos. A dívida que precisam pagar para retornar ao ciclo é responsabilidade deles e não cabe a nós alterá-la.

O Povo do Poente

Temos o mesmo sangue, mas não a mesma mente. Nós nos referimos a todos os nossos primos como povo-fera, mas o Povo do Poente cresceu afastado em uma terra muito estranha para nós. Nossas diferenças estão freqüentemente relacionadas a valores e integridade. Nossa interação com o Povo do Poente é mais difícil pelo fato de eles não aderirem aos mesmos costumes e tradições que nós. Eles são unidos e fatalistas, rebeldes e hostis. Não entendem por que as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda existem daquela forma — e esse conhecimento é tão instintivo para nós que o Povo do Poente parece ignorante e cego.

Alguns membros de nossas Raças encontram-se de forma cautelosa com seus parentes para trocar informações ou encontrar causas em comum, como os Khan e os Tengu. Outros admitem nutrir um forte desdém por seus pensamentos estranhos — os Hakken e os Kumo são um exemplo disso. Entretanto, em nenhum caso permitimos que imponham suas regras sobre nós. Estamos ligados pelos Mandatos das Cortes, e não por seus diversos códigos de honra. Recebemos ordens da própria Mãe Esmeralda assim como eles, e não é papel deles nos instruir em nossas tarefas!

Meus próprios primos, os Garou ocidentais, com certeza são os visitantes mais notórios do Império do Meio. Se eles entrarem em nossas terras demonstrando o devido respeito, honrarem nossos costumes e tradições e não tentarem pegar o que não lhes pertence, então permitiremos sua intromissão. É claro que muitos hengeyokai já ouviram histórias sobre a Guerra da Fúria deles. Nós, os hengeyokai, nunca entendemos o que levou o povo-fera de outras terras a tamanho descaso estúpido em relação ao seu dever em face ao grande ciclo; nunca ouvi dizer que eles tiveram outros aliados que pudessem tê-los manipulado a participar dessa guerra. Nós do Império do Meio recebemos aqueles que fugiram desse desastre ancestral e, desde então, temos observado os Garou com bastante cautela. Por incontáveis gerações tem sido debatido pelas Cortes o fato de que talvez eles tenham perdido seu lugar certo na observação do Grande Ciclo. Alguns até acreditam que os Garou possam ter sido desterrados; como nossos próprios Kuei-jin. Sobre isso, eu digo: eles não têm seus próprios totens? Os espíritos não atendem a seus chamados? Pode parecer que a Mãe os tenha perdoado até certo ponto. O tempo dirá se faremos o mesmo.

É claro que existem certos membros da tribo deles que fizeram juramentos às Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda e são tão hengeyokai quanto eu ou vocês. Eles não são encontrados em grandes números, mas muitos vivem em nossas terras há gerações. Seus ancestrais viajaram para cá há muito tempo, e, apesar de seus costumes tribais não terem sofrido a mesma evolução que os dos meus clãs, sua lealdade para com a Corte é inquestionável. A maior concentração desses Garou — com exceção dos Portadores da Luz Interior, tão parecidos conosco que é até estranho chamá-los de Povo do Poente — encontra-se em Hong Kong. A raça mais predominante são os Boli Zousizhe, que eram conhecidos no passado como “Andarilhos do Asfalto”. Também são encontrados por lá os Wangtong, que são relacionados à tribo chamada de “Roedores de Ossos”. Também existiram outras colônias como essas, mas elas surgem e desaparecem com o passar das estações.

Outros

Muitos outros *shen* ainda podem residir no Império do Meio: imortais taoístas, criaturas espirituais, feras míticas e muitos outros

já vagaram sobre nossas terras e ainda podem habitar as regiões mais desertas. É difícil saber como se comportar em encontros com tamanha diversidade de espécies. Se o desvanecimento de todas as coisas não tiver matado os seres assombrosos que certa vez caminharam pelo continente, então, talvez algum dia vocês se encontrem com um estranho inesperado. Que vocês possam honrar as Cortes com seu comportamento se isso acontecer.

Os Jovens

Os Hakken ficaram em silêncio. Somente os sussuros mais sutis quebravam o silêncio da corte. Os joelhos de Su Hou começaram a doer por causa da longa palestra. Mas ele não pronunciou nenhuma palavra de desconforto. Por fim, a voz de Zhong Lung ecoou mais uma vez em sua mente.

— Chegou a hora. Vocês cinco devem se levantar; então, devem seguir o General Relâmpago Impetuoso, que irá orientá-los na próxima etapa da educação de vocês.

Su Hou levantou-se com dificuldade, assim como os outros jovens ao seu lado. Aquele homem imponente, com uma alabarda antiga, deu um passo à frente, e seus olhos flamejantes examinaram cuidadosamente os cinco jovens. Sua boca fez um movimento que deveria ter sido um sorriso, mas provavelmente não foi.

— Agora vocês sabem por que estão aqui — ele vociferou. — Agora descobriram por que a Mãe Esmeralda lhes deu seus dons — quem Ela pretendia que vocês fossem e o que esperava que fizessem.

O coração de Su Hou batia forte, repleto de medo e entusiasmo.

As Cortes Bestiais



ocê nasceu parte humano, parte fera.

Você não nasceu humano nem fera.

Retire a pele do nascimento e você encontrará você mesmo embaixo.

— Provérbio admonitório dos Zhong Lung

Certamente, a característica mais pelicular dos hengeyokai é a forma como se reúnem em cortes. Para os ocidentais, o simples pensamento de cooperar com as outras Raças Metamórficas é, em geral, assustador, principalmente com as raças que ainda guardam rancor dos Garou de hoje pelas atitudes de seus ancestrais. Entretanto, os hengeyokai seguem um sistema comum de cooperação desde antes do início da história humana. Eles referem-se a si mesmos como as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda — uma sociedade que cruza as linhas raciais e geográficas para unir os metamorfos de um continente. Entre as Cortes Bestiais, os caern são propriedades em comum, abertas a qualquer hengeyokai que jurou servir à Mãe, e as seitas quase sempre são uma mistura de Hakken e Khan, Tengu e Nezumi, Zhong Lung e Same-Bito.

É óbvio que nem todos os metamorfos da Ásia pertencem às Cortes. Os Kumo são famosos por rejeitarem o ideal de Gaia para servirem à Grande Lacraia, mas eles não são as únicas exceções. Muitos Khan oferecem sua lealdade aos ideais dos Bastet e rejeitam as leis comuns dos hengeyokai, e os Andarilhos do Asfalto de Hong Kong mantêm relações cordiais — mas não de lealdade — com as Cortes Bestiais. Em resumo, ser um metamorfo nascido na Ásia não compromete necessariamente alguém às Cortes mais do que o fato de um Garou nascido de um Fianna se transformar em um Fianna.



Para ser um membro das Cortes Bestiais de verdade, um metamorfo precisa dedicar sua lealdade à Mãe Esmeralda e ao sistema da corte que, em Sua sabedoria, Ela decretou que os hengeyokai devam seguir.

Os Hengeyokai que pertencem totalmente às Cortes diferem-se dos outros membros das Raças Metamórficas em alguns aspectos significativos. O mais óbvio é que eles mantêm um sistema de Renome em comum, o Caminho da Virtude de Esmeralda, que recompensa os hengeyokai por cumprirem o papel de seu augúrio. Diferente do sistema de augúrios dos Garou, os augúrios dos hengeyokai são descobertos por meio de presságios rituais e não correspondem necessariamente aos sinais da lua ou à posição do sol. Mas é claro que nem todos os metamorfos leais às Cortes seguem esse

sistema — há muitos que continuam preservando as virtudes de sua Raça Metamórfica enquanto oferecem seus serviços às Cortes. Mas, tanto os hengeyokai que ocupam uma posição permanente na corte em um dos caern sagrados, quanto aqueles que se reúnem nos laços de um sentai da montanha costumam aderir às regras de Renome em comum.

Outra diferença significativa é o código de comportamento em comum, chamado de Mandatos. Espera-se que aqueles que aderem à lei da Corte sigam os Mandatos sem questionar. Isso algumas vezes causa problemas quando alguns hengeyokai acham que a Litania de seu povo e os Mandatos são divergentes em alguns pontos, mas para a maioria os Mandatos têm sido uma parte fixa e fortificante da lei hengeyokai desde o surgimento das Cortes Bestiais e por toda a sua existência. Novamente, espera-se que os hengeyokai que aderem ao Caminho da Virtude de Esmeralda sirvam aos Mandatos antes de suas leis tribais; entretanto, alguns hengeyokai podem freqüentemente justificar o fato de honrarem sua Litania racial invocando o Primeiro Mandato.

Organização das Cortes

Apesar de não praticarem um sistema formal de casta — eles formam um número muito reduzido para exigirem tal estratificação — os hengeyokai reconhecem que cada Raça tem seu próprio dever, determinado na Segunda Era antes do nascimento do primeiro metamorfo. Até mesmo os Nezumi, os Filhos do Rato portadores de praga, cumprem seu próprio propósito nas cortes hengeyokai; nem mesmo o Khan mais arrogante pode negar que a Mãe os moldou de acordo com o papel que devem desempenhar.

Talvez a única exceção sejam os Kumo, as Aranhas Demônio. Os Kumo nunca juraram lealdade à Mãe Esmeralda, e os outros hengeyokai os vêem como inimigos. Evidentemente, as Corte respeitam os Kumo da mesma forma que respeitam qualquer inimigo; os embaixadores Kumo nunca são expulsos de nossas cortes, embora sejam cuidadosamente observados, e os hengeyokai às vezes fazem pactos com as Aranhas Demônio para destruir um inimigo em comum de impureza espiritual ainda maior. Contudo, nunca ouvi falar de Aranhas Demônio que rejeitaram os caminhos da Wyrn e uniram-se às Cortes Bestiais. Se alguma vez isso aconteceu, a história não registra.

Cada caern tem uma corte para defendê-lo, e uma corte hengeyokai é idêntica a uma seita Garou na maioria dos aspectos. Muitos membros vivem no caern, há uma hierarquia definida de oficiais, e cada corte esforça-se para manter grupos de metamorfos preparados para prosseguir em buscas indispensáveis. No entanto, no crepúsculo da Quinta Era, as cortes nada mais são do que meras sombras de sua glória passada. Onde antes havia muitos ministros de todos os assuntos, agora apenas quatro ministérios permanecem invariáveis de uma seita para outra. Onde antes havia poderosos grupos de guerra prontos para destruir legiões inteiras de crias da Lacraia, agora cada corte tem que lutar para manter, quando muito, dois ou três sentai.

Em geral, refere-se àqueles que ocupam uma posição importante na corte como *Gai'nan* — palavra pertencente ao vocabulário dos metamorfos que, literalmente, significa "senhores feudais de Gaia". Essa palavra ganha diversas conotações quando pronunciada da mesma forma que um metamorfo, mas poucas se resumem bem em uma única palavra do vocabulário dos humanos. A palavra

humana que mais se aproxima de seu significado é magistrado; entretanto, o termo Gai'nan implica mais responsabilidade, justiça e honra do que uma nomeação governamental.

Existem apenas quatro ministérios Gai'nan que permanecem iguais de uma corte para outra; apesar de cada uma poder apresentar ministérios menores aos seus cortesãos (como o Ministro da Benevolência Humana, Proclamador de Todas as Línguas ou Questionador das Leis), as cortes menores simplesmente não têm número suficiente para manter mais do que isso. Como resultado, cada ministério Gai'nan inclui uma tropa de responsabilidades e necessidades menores e carrega um quarto do peso dos deveres da corte. Tal responsabilidade é realmente espantosa, e, quando um magistrado trai seu posto, a punição nunca é tolerante.

Regente

O regente é, essencialmente, o ancião de posto mais elevado do caern; a figura de autoridade máxima na corte. É o guardião das leis, o árbitro das disputas, aquele que dá a palavra final sobre as responsabilidades da corte. Em geral, o regente é escolhido por aclamação da corte e por meio de uma petição à Corte dos Ancestrais para reconhecer qual candidato é mais digno. Esse é um ministério que poucos pedem, já que a influência civil que se ganha não é nada se comparada à responsabilidade de administrar de forma justa os assuntos de uma corte. Os olhos de todos estão sobre o regente, e ele tem que se manter o mais fiel possível aos Mandatos ou perderá o prestígio diante de seus cortesãos.

O regente pode ser substituído em épocas de crise por outro Gai'nan. De acordo com os Mandatos, isso só pode ser feito se o regente estiver iniciando um plano de ação que com certeza enfraquecerá a corte, ignorando de forma bem clara as recomendações de seus companheiros magistrados. Retirar o regente do poder, mesmo que temporariamente, pode levar a grandes perdas de Renome caso o outro Gai'nan não prove que isso tenha sido absolutamente necessário. O regente nunca é escolhido de forma leviana, e as circunstâncias têm que ser realmente graves para se ir contra o desejo da Mãe Esmeralda.

General

O general, ou mestre de guerra, desempenha um papel similar ao de um Guardião de caern Garou. Seu dever é assegurar que os hengeyokai da corte estejam devidamente treinados para a guerra e preparados para defender o caern caso seja necessário. Evidentemente, nos tempos atuais, as preferências particulares por táticas do general podem variar muito; dependendo do general em questão, os hengeyokai da corte podem ser requisitados para aprender as táticas de Sun Tzu, praticar a arte da furtividade que humilharia os ninjas ou para se submeterem a instruções nas mais novas táticas de comando e treinamento com armas do Exército Vermelho.

A influência do general sobre a corte não é invariável, mas a maioria pode solicitar mais se for necessário. Como diz o provérbio Hakken, "Os Tempos de paz são um belo poema, mas o mundo é analfabeto". Com os hengeyokai quase que ininterruptamente em guerras de níveis variados, o general pode contar que seus talentos serão constantemente solicitados e seus conselhos quase nunca ignorados.

Vidente

O vidente de uma corte desempenha um papel muito semelhante ao do Mestre de Rito. Ele é o guardião dos ritos, aquele que dita aos espíritos, o mestre das invocações. Normalmente, o vidente é o cortesão que invoca espíritos para pedir favores, unir os sentai, ensinar Dons ou realizar outras tarefas.

Como era de se esperar, o vidente detém uma grande quantidade de poder particular. Alguns ficam extremamente orgulhosos de sua importância e, com isso, corrompidos. Esses indivíduos podem facilmente representar o papel de arquétipo de um terrível vizir, usando sua influência para transformar o regente em um títere de testa-de-ferro. Além disso, a posição de vidente tem riscos inatos. Como representante da corte diante da comunidade espiritual, o vidente está em grande evidência em todos os assuntos da Umbra; geralmente é o primeiro marcado para tentação ou eliminação em um esquema dos Reis Yama.

Um vidente sempre terá pelo menos um possível sucessor em treinamento caso haja um jovem hengeyokai promissor disponível. Seria muito fácil um vidente ser morto por demônios poderosos antes de ter transmitido pelo menos metade de seu conhecimento; portanto, assegurar que ele tenha um aprendiz é uma das principais prioridades de qualquer corte sensata. Se houver mais de um possível candidato, a corte pode encaminhar os dois, ou todos, para o vidente, na esperança de que ele seja capaz de identificar o mais digno sucessor ao longo do treinamento. Muitas rivalidades começam assim...

Historiador

Assim como todos os metamorfos, os hengeyokai mantêm uma tradição oral que se estende até a pré-história. É dever do historiador aprender e conhecer a história do caern e de sua corte desde o seu princípio, bem como as histórias das batalhas contra os inimigos da Mãe. O historiador é um estoque necessário de lendas, mas, também, é para ele que os exploradores entregam seus relatórios. Analisando os modelos do que aconteceu no passado e comparando-os com os acontecimentos atuais, o historiador fornece aos outros Gai'nan todo o conhecimento que possam solicitar.

Obviamente, reter toda essa informação é uma tarefa monumental. Alguns historiadores são treinados para aceitar esse papel quase no dia seguinte à sua Primeira Mudança. Em diversas cortes, e por razões óbvias, encontramos Zhong Lung exercendo o papel de historiador. Em muitas outras, o historiador é um impuro de qualquer raça; a vantagem de ser educado na corte desde o nascimento faz do impuro uma escolha natural para essa função.

Sentai

Apesar de não ser de posto tão elevado quanto os Gai'nan, um grupo de guerra da corte serve a um propósito completamente distinto. Membros do sentai da montanha estão tradicionalmente isentos de exercer uma função formal; seu dever ativo é considerado importante demais para prostrá-los com conflitos desnecessários. Como era de se esperar, os sentai da maré não servem a um propósito de longo prazo real na hierarquia da corte e são quase sempre retirados dos hengeyokai de diversas cortes. Os sentai da montanha são muito raros, e aqueles que arriscam suas vidas para defender um determinado caern são muito respeitados por seus companheiros.



Cortesãos

Comparados com os Gai'nan, os hengeyokai que escolhem a tribo dos cortesãos possuem responsabilidades bastante limitadas. Apesar de ainda terem que preservar os Mandatos e defender o caern como for preciso, os cortesãos menores são totalmente livres para seguir seus próprios caminhos. O regente quase sempre atribuirá funções de menor importância para esses cortesãos, em parte para distribuir as responsabilidades e em parte para assegurar que cada um de seus membros tenha um dever com o qual ocupar o tempo. Como criaturas nascidas para responsabilidades, os hengeyokai ficam nitidamente inquietos ou erráticos quando não têm o que fazer. Um regente sábio assegura que todos os seus cortesãos tenham tarefas valiosas a realizar; isso não apenas mantém o bom andamento da corte, como também, à medida que os hengeyokai vão morrendo lentamente, esta é capaz de usar toda a ajuda que conseguir.

Os Mandatos

Todos os metamorfos são criaturas com propósitos. E os hengeyokai não são diferentes. Quando passaram a existir formalmente, as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda fixaram as leis finais que guiarão sua raça — os Mandatos.

De acordo com todas as fontes fidedignas (incluindo os Zhong Lung), os Mandatos foram entregues diretamente ao regente da Primeira Corte pela própria Mãe Esmeralda. Conseqüentemente, os Mandatos são tratados com toda a reverência que se poderia esperar. Assim como a Lítania dos Garou e os códigos seguidos pelas outras Raças Metamórficas, os Mandatos são considerados as leis de Gaia, que devem ser obedecidas como se a Mãe as tivesse ordenado às Cortes na semana passada. Mas, ao contrário da Lítania, os

Mandatos são determinados em comum acordo por diversas Raças Metamórficas de uma vez, e, em muitos casos, são a única coisa que mantém unida uma corte rebelde. Evidentemente, os hengeyokai interpretam os editos isolados de uma forma que atenda aos objetivos pessoais, mas, como um conjunto, eles tratam os Mandatos com uma reverência que mataria qualquer Philodox de inveja.

O Primeiro Mandato e o Mandato Final são considerados a base de toda a lei hengeyokai. É necessário obedecer ao Primeiro Mandato para compreender todos os outros, assim como o dever de todos os metamorfos. E o Mandato Final nunca pode ser ignorado, alterado ou esquecido, pois, se os hengeyokai falharem em preservá-lo, a força vital da Mãe se esgotará para sempre. As violações de outras ordens são punidas severamente, mas poucos conseguem esnobar o Primeiro Mandato e o Mandato Final e escapar sem sofrer um castigo prolongado e cruel.

Não te Esquives das Tarefas Atribuídas a Ti.

Essencialmente, o Primeiro Mandato exige que cada Raça Metamórfica das Cortes sirva à Mãe da maneira que Ela planejou. Nenhum Garou das cortes pode se desviar do caminho de lutar contra a Wyrn; nenhum Tengu pode ignorar seu dever de descobrir os segredos do inimigo; nenhum Zhong Lung pode esquecer nem mesmo as memórias mais dolorosas. Em Sua sagacidade, Gaia conferiu a cada metamorfo um dever; insultar Sua sabedoria escolhendo outro caminho é uma ofensa terrível. Esse mandato, em particular, proíbe os hengeyokai de abandonar as Cortes para viver “uma vida normal” como humanos ou animais — os dons da Mãe não devem ser ignorados nem esbanjados.

Aqueles que violam esse mandato elementar, seja por preguiça, covardia ou outros defeitos, são punidos pelo Rito do Sepultamento Silencioso. Como criaturas literalmente nascidas dentro de um propósito de vida, os hengeyokai não têm paciência com amadores.

Realidade: existem, é claro, hengeyokai que fogem ao padrão. Um Hakken pode ser fraco de corpo, mais acostumado a uma vida de cortesão ou a de um agente furtivo. Um Zhong Lung pode exercer um papel dinâmico em um sentai em vez de passar horas sonhando. Esse mandato não proíbe os hengeyokai de destruir o estereótipo de “guerreiro impecável”, “espião perfeito” ou seja lá o que for. Enquanto o propósito maior estiver sendo cumprido, mesmo que de forma indireta, as Cortes provavelmente estarão satisfeitas.

Protege a Roda Para Que Ela Possa Girar Totalmente

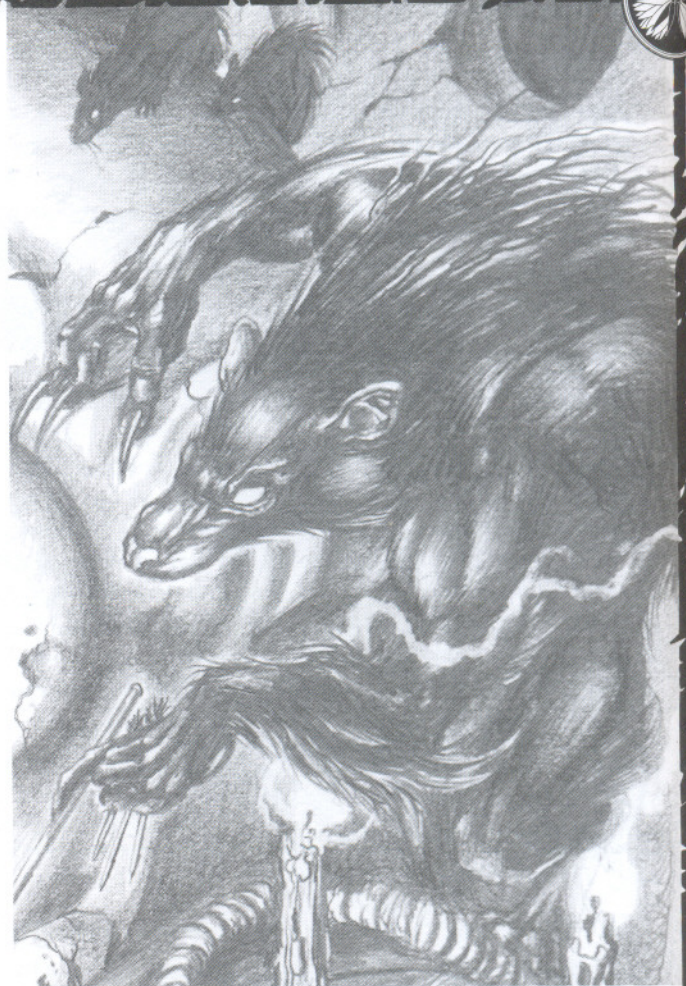
A rotação da Roda das Eras é certa, mas não é invulnerável a sabotagens. Muitos *shen*, principalmente os Kuei-jin nascidos do inferno, ficariam felizes em ver a Roda parar na era de sua preferência. Os hengeyokai, criaturas do equilíbrio, foram criados, em parte, para assegurar que cada era impere na sua vez e, então, seja substituída pela posterior. Foi prometido aos hengeyokai que, se forem bem-sucedidos nisso, a Roda irá finalmente girar para a Décima Segunda Era, quando o Céu e a Terra serão apenas um novamente. Gaia será curada de todos os Seus males, e os corpos e espíritos de Seus servos fiéis irão se transformar em um só com o Todo. Essa perfeição do universo parece muito distante — na verdade, nada mais do que um sonho na Quinta Era sangrenta e fedorenta. Ainda assim, as cortes realmente têm a esperança de que isso venha a acontecer, e milhares de hengeyokai têm dado suas vidas apenas para esse fim.

Realidade: alguns hengeyokai acreditam em um propósito superior para parar a Roda e girá-la de volta à Primeira Era, sem jamais sofrer o massacre da Sexta Era. Entretanto, esses dissidentes secretos são poucos e estão afastados uns dos outros. As Cortes crêem na sabedoria da Mãe e, em geral, procuram não ofendê-la, presumindo conhecer um modo melhor de ordenar a Criação.

Não te Aproveitas a Ensinar teu Primo em Sua Tarefa.

Todos têm que estar encarregados de realizar seus deveres da forma adequada, ou as Cortes iriam se transformar em um gigantesco redemoinho de caos onde o progresso seria impossível. Esse mandato proíbe os hengeyokai de ignorarem suas próprias obrigações para criticar as de seus companheiros; a princípio, um guerreiro não deve ensinar a um feiticeiro qual a melhor forma de se realizar um ritual, e um espião não deve corrigir a conduta de um diplomata. Evidentemente, este mandato não impede que um espião alerte um general que criaria um determinado plano de ataque suicida, ou que qualquer hengeyokai parecido compartilhe sabedoria relevante a um dado campo. Seu principal objetivo é lembrar os hengeyokai de que a sabedoria superior deve ser ouvida e que se presume que cada Raça possui seu tipo de sabedoria na tarefa para a qual foram criadas.

Os hengeyokai menos ligados a esse mandato são os Nagah, que julgam e punem. Para honrar o Primeiro Mandato, eles têm que prosseguir com o dever ao qual foram designados como os magistrados das Cortes, garantindo que ninguém traia suas



posições. No entanto, nem mesmo eles estão autorizados a punir um hengeyokai por agir de forma “pobre” ou “inadequada” — eles podem castigar os traidores, mas não aqueles que simplesmente foram mal-sucedidos.

Realidade: sendo a política da Corte como é, este mandato com frequência sofre pequenas distorções. Muitos cortesãos comentam entre si sobre a sensatez das decisões de seus companheiros ou da eficácia (ou da falta de) do último sentai. Poucos hengeyokai preocupam-se em desafiar abertamente seus rivais (se eles forem de Raças diferentes, é claro), mas alguns prestam atenção nas coisas de verdade, como a última conspiração dos Nezumi ou o sangue-lobo ligeiramente fraco dos Hakken ou...

Honra teu Território Acima de Todas As Coisas

Há diversas maneiras de interpretar esse mandato, mas algumas coisas são estáveis de uma corte para outra. Espera-se que os hengeyokai mantenham suas terras em uma condição adequada, que sejam os melhores ao honrarem os espíritos, que mantenham um fluxo saudável de energia e que garantam que a pele de Gaia permaneça pura e imaculada. As Cortes também tendem a classificar o tratamento dos Parentes e até mesmo os humanos locais sob esse mandato, decretando que um território é a soma de *todas* as coisas existentes dentro de suas fronteiras. Naturalmente, cada hengeyokai interpreta “tratamento honrado e apropriado” aos humanos como melhor lhe convém — os Hakken educam seus Parentes nos assuntos menores das Cortes, enquanto os Nezumi

atuam como jardineiros para suas responsabilidades humanas de uma forma ligeiramente diferente.

Realidade: muitos conflitos sangrentos entre os *shen* surgiram como resultado da obediência a esse mandato. Os *hengeyokai* compartilham os instintos territoriais da maioria dos metamorfos e geralmente se consideram os mais qualificados para supervisionar uma determinada área sagrada. Considerando os *Kuei-jin* sedentos de *Chi* e os magos sugadores de poder, os *hengeyokai* podem muito bem estar certos em seus pensamentos.

Deixa a Misericórdia Guiar-te na Corte da Nossa Mãe Grandiosa

Mais do que qualquer coisa, esse mandato foi decretado para evitar derramamento de sangue entre os *hengeyokai*. Embora a lógica dite que todos são servos iguais da Mãe, a lógica e a erudição são facilmente oprimidas pelo poder da Fúria. Existe uma infinidade de inimigos sedentos de sangue *hengeyokai*; não há por que perdê-lo para a espada de um aliado.

Realidade: a maioria dos *hengeyokai* considera que os outros *shen*, principalmente os ocidentais, estão fora da Corte da Mãe. Ao lidarem com os *Kuei-jin*, os vampiros do Oriente, os *hsien*, os Violadores de Nomes ou mesmo com o Povo do Poente, os *hengeyokai* não consideram que esse edito seja motivo suficiente para ignorar o desrespeito.

Honra Teus Ancestrais e Teus Anciões

Sem a sabedoria daqueles que vieram antes, o povo-fera não seria melhor do que seus parentes animais. Assim como os humanos de várias culturas asiáticas percorrem grandes distâncias para obter as graças de seus ancestrais, os *hengeyokai* realizam diversos rituais para honrar da forma adequada seus espíritos-Ancestrais, a quem se referem coletivamente como as Cortes dos Ancestrais.

Do mesmo modo, os *hengeyokai* têm que demonstrar reverência ao lidarem com seus anciões. Com a idade vem a sabedoria, e com a sabedoria, a força. Da mesma forma que as Cortes encorajam um indivíduo a aprender as lições ensinadas pela Roda das Eras, considera-se correto ouvir a “voz da experiência”.

Realidade: não é difícil seguir essa lei, e a maioria dos *hengeyokai* está disposta a pelo menos tentar manter uma relação digna com seus ancestrais. Os metamorfos mais jovens, principalmente os homínídeos criados de acordo com os ideais ocidentais, são os que costumam violar esse mandato com mais frequência. Entretanto, desrespeitar um ancião é, em geral, uma idéia medíocre entre os metamorfos de qualquer cultura, e aqueles que são rudes ou grosseiros normalmente descobrem bem depressa o que há de errado em seu comportamento.

Honra os Pactos com o Mundo Espiritual

Todos os ritos e rituais devem ser realizados da maneira correta, e a reverência adequada tem que ser feita na presença dos grandes poderes do Mundo Yang. Como criaturas que são em parte espírito, os *hengeyokai* devem sempre ser fiéis à sua natureza, honrando o mundo espiritual, parte vital de sua própria existência.

Realidade: quem mais esquece esse mandato são os jovens homínídeos, principalmente aqueles que cresceram fascinados pela

cultura ocidental e consideram as tradições antigas inúteis. Entretanto, já que os espíritos só respondem bem àqueles que os reverenciam, a maioria dos *hengeyokai* aprende a seguir fielmente esse mandato com o interesse de manter felizes seus preciosos aliados.

Não Lutes Contra Humanos Nem Contra Feras

Alguns podem considerar esse mandato uma simples regra de sobrevivência, muito parecida com a Máscara dos vampiros do Ocidente — a humanidade é tão numerosa e destrutiva, que se aprendessem sobre os *hengeyokai*, eles seriam capazes de eliminar os metamorfos da face da Terra. Entretanto, esse mandato foi criado muito antes de os chineses conhecerem a pólvora, em uma época em que dificilmente a humanidade seria uma ameaça. Em vez disso, esse edito serve para lembrar aos *hengeyokai* que sua natureza é composta por uma parte humana e outra animal e que nenhuma das duas pode ser esquecida.

Esse mandato não proíbe a violência contra a humanidade ou outros animais — proíbe campanhas ativas contra espécies, povoados e afins. O Impergium foi considerado um fracasso, e simplesmente não há *hengeyokai* suficiente para reintegrá-lo a esta era sem que se condenem à extinção. Quando alguém realiza seu dever, pode ser necessária a morte de muitos humanos — mas essas mortes nunca devem ser o primeiro objetivo da missão de um *hengeyokai*.

Realidade: este mandato falhou em pelo menos um aspecto — os *Hakken* têm interpretado isso de forma tão rígida que, para manter uma coexistência pacífica com os humanos japoneses, eles perderam o contato com a plenitude de sua natureza lobo. Os outros *hengeyokai* permaneceram livres dessa armadilha na maioria das vezes, apesar de o crescente fascínio do Tengu pelas maravilhas do mundo moderno estar preocupando as Cortes.

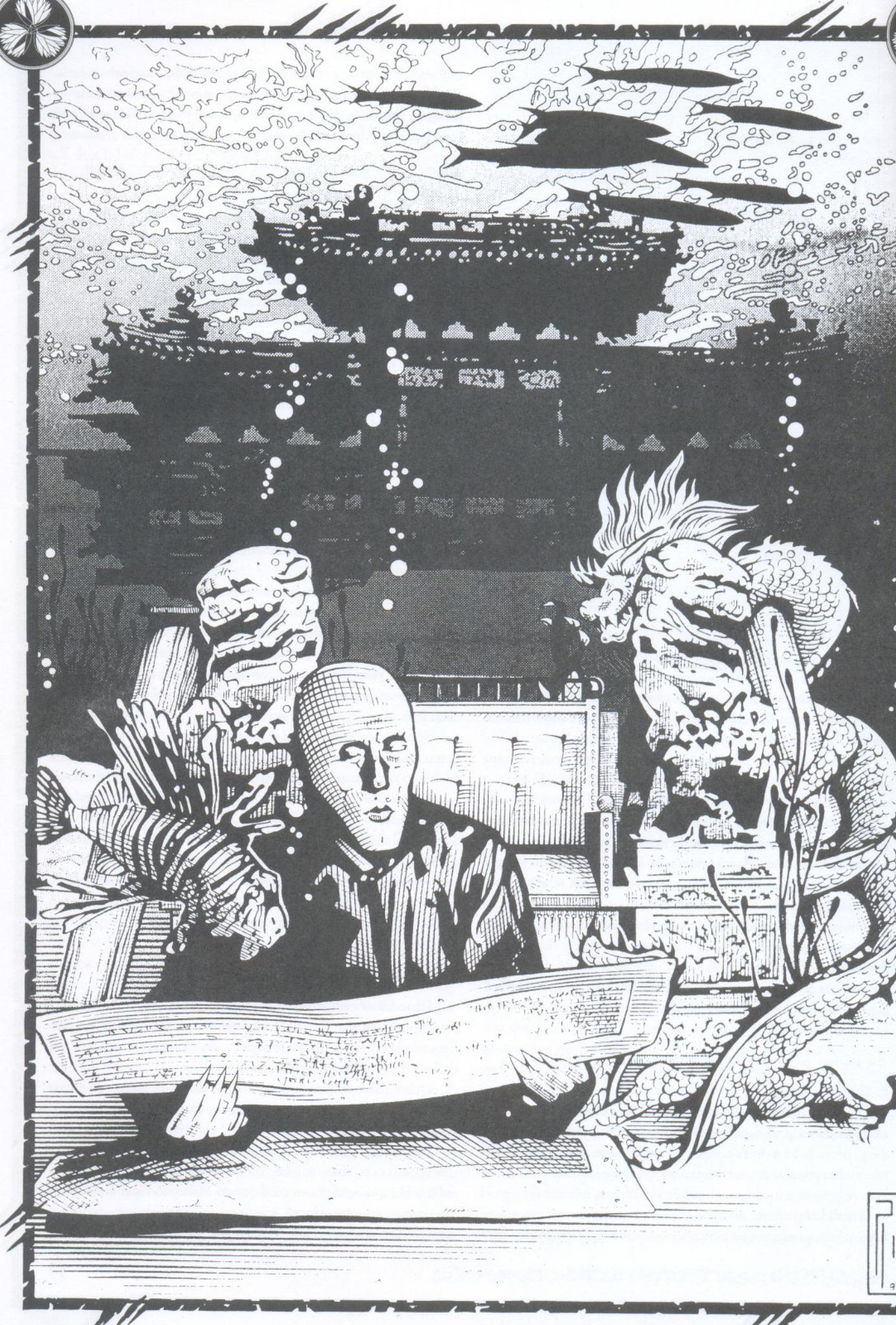
Não é de se admirar que os *Nezumi* interpretam esse mandato como uma proibição apenas contra a Guerra Suprema. O Primeiro Mandato ordena que eles mantenham os humanos sob controle, assim, com certeza não serão capazes de desobedecer ao mandato, abandonando a Guerra Ínfima travada constantemente. Pior, com a extinção muito próxima de seus irmãos tigres, muitos *Khan* estão questionando a sabedoria de um decreto que os proíbe de guerrear contra os humanos quando estes já declararam abertamente guerra contra as feras.

Não Deixes Nada Nem Ninguém Violar os Lugares Sagrados

De todos os mandatos, o Mandato Final é o mais inviolável. Os locais sagrados da Terra foram confiados aos *hengeyokai* na Segunda Era, e, trair essa confiança — abandonando o mundo a um destino de decadência — é inconcebível.

Quem trai esse mandato é punido com nada menos do que o Rito do Inferno na Carne e geralmente com outras medidas adicionais.

Realidade: os *hengeyokai* não estão completamente livres da corrupção, e às vezes surgem traidores entre eles. Entretanto, o sofrimento que aguarda os traidores do Mandato Final é tão doloroso que poucos consideram que as recompensas do sucesso valem o preço do fracasso.



Capítulo Dois:

A Trama

*Quando todas as montanhas tiverem estremecido,
Então para onde irão todos os dragões?*

— Enigma Tengu



sta é a terra dos dragões. Apesar de os maiores espíritos terem caído em Soneca e o desvanecimento da Quinta Era descorar a cor dos cumes espirituais mais elevados, a Trama continua sendo, por si só, um mundo dramático. A Umbra, a sombria terra dos sonhos, lar dos espíritos, retém laços bem mais fortes com o mundo físico no Oriente do que no Ocidente.

As linhas do dragão jazem sob a superfície — mas de forma não muito profunda. O mundo espiritual ainda sobrevive na Ásia, nas crenças e nas memórias dos camponeses e pessoas comuns. Muitos ainda acreditam mais em rituais simples e feitiços antigos do que na ciência ou na tecnologia. Apesar de alguns habitantes de cidades ocidentalizadas poderem zombar das lendas sobre dragões e espíritos poderosos, eles o fazem em silêncio; até mesmo os presidentes das corporações respeitam as tradições e os espíritos. O povo não esqueceu por completo o que aconteceu um dia.

Os hengeyokai estão fortemente harmonizados com a Trama — eles mantêm muitas de suas cortes no mundo espiritual, e algumas já foram até modificadas devido ao longo contato com essas energias. Aqueles que procuram erudição e discernimento fazem isso dividindo a Cortina de Veludo; do mesmo modo, as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda insistem em manter boas relações com seus aliados Incarna. Os hengeyokai hominídeos em geral têm bem menos dificuldade em compreender a Umbra do que suas contrapartes ocidentais que nasceram humanas; seus parentes humanos guardaram o conhecimento do mundo espiritual melhor do que se poderia esperar.

Entretanto, à medida que a Roda gira, a Trama continua desbotando. Alguns hengeyokai duvidam se restará algum mundo espiritual quando a Sexta Era acabar — nesses tempos sombrios, fica muito fácil acreditar que a Umbra irá sufocar e murchar, sua infinidade de segredos e de belas coisas perdidas no Vento Amarelo. Só o tempo dirá se o mundo espiritual do Oriente nascerá novamente ou se irá murchar e morrer na videira. Enquanto tiverem fôlego, os hengeyokai irão lutar para preservar este tesouro, o maior de todos.

A Muralha

A Muralha, é assim que os *shen* chamam a Película, fica entre a Umbra e o mundo físico da mesma forma que em qualquer outro lugar. E, assim como a Grande Muralha da China, a Muralha não é apenas uma barreira constante, mas, sim, diversos muros. Existem áreas de grande energia ambiental, onde o ceticismo humano ainda não contaminou o mundo oculto. Os hábitos da Weaver não atingiram a região rural. Sabe-se que alguns espíritos de grande poder, principalmente em noites de lua cheia, mudam de lado para trabalhar seus desejos sobre o mundo físico — ou para puxar para o outro lado da Muralha os mortais com energia excepcional.

A Muralha, fica mais estreita à medida que se aproxima das regiões ocupadas ao longo das linhas do dragão e nos ninhos de dragão. Há boatos de que ainda existem alguns portões entre o mundo físico e a Umbra — ou pelo menos em menor quantidade do que séculos atrás. Escondidos em ravinas naturais ou nos fundos de lojas místicas estranhas, os portões seriam, por necessidade, frágeis e perigosos. Se existe algum, sem dúvida é guardado por espíritos

poderosos ou *shen* com suas ambições pessoais, e o uso desses portões jamais seria livre.

Deve-se notar que nos lugares onde a Muralha é forte, como em laboratórios ou fábricas de produção de microchips, é quase impossível entrar na Umbra, mesmo usando alguns Dons. Os índices padrão para a Película se aplicam na Ásia, mas, devido às incríveis variações humanas de crença, o Narrador está livre para aumentar ou diminuir os índices da Muralha onde parecer apropriado (como um lugar de peregrinação ou uma fábrica esterilizada).

As Terras dos Espelhos

As Terras dos Espelhos, como os *shen* chamam a Penumbra, são os lugares da Umbra mais próximos ao mundo físico. Recebem esse nome devido ao reflexo que produzem do material, um reflexo que revela o significado subjacente do reino físico. Podem ser lugares assustadores e confusos, deformando o mundo físico nas formas mais exóticas. Mas os sábios aprenderam sua linguagem. Apesar de os ocidentais poderem estar confusos com a estranha simbologia que freqüentemente torna-se real nas Terras dos Espelhos, os *hengyokai* são completamente capazes de ler as Terras dos Espelhos para revelar a verdadeira natureza do Império do Meio e de seus habitantes.

O conflito existente entre áreas fortes da Weaver, como modernos laboratórios de pesquisa, e as áreas fortes da Wyld, como os antigos santuários ou bosques bem cuidados, gera oscilações nas Terras dos Espelhos. Essas variações, o pulso secreto dos reinos espirituais, esticam os fios da Trama em alguns lugares. Também causam tempestades nas Terras dos Espelhos que podem prejudicar os espíritos de cidades-districtos inteiras. Aqueles que estão avançados o suficiente nas técnicas da meditação ou *feng shui* são supostamente capazes de sentir as vibrações da Umbra e de perceber as alterações no mundo espiritual.

Os espíritos do Oriente mantêm laços mais fortes com o mundo físico do que aqueles do Ocidente. Eles possuem fortalezas e baluartes nos Reinos dos Espelhos que algumas vezes levam a trilhas mais profundas na Umbra. De acordo com a crença dos metamorfos, todas as coisas têm um espírito. Entretanto, os espíritos das Terras dos Espelhos são muito mais ativos que seus companheiros ocidentais, e um grande número deles está desperto. Alguns são trapaceiros, outros, aterrorizantes, mas todos têm um lugar nas cortes espirituais e um papel a cumprir. Os *Hengyokai* devem ser cautelosos ao lidarem com os espíritos das Terras dos Espelhos; embora possa parecer irrelevante ou inofensivo, o espírito desperto do banquinho de uma família antiga pode muito bem ser um servo do Príncipe Dragão da Madeira, que ficaria muito ofendido se algum *hengyokai* ferisse seu representante.

Assim como a Penumbra do Ocidente, as Terras dos Espelhos são iluminadas principalmente pela luz da lua. Entretanto, dez sóis distantes, o menor não muito maior do que a estrela mais brilhante, e o maior apenas três vezes o tamanho dela, também são visíveis durante o dia. Os *Zhong Lung* reverenciam ao sol maior como o verdadeiro Sol e dizem que os outros nove são irmãos, natimortos no reino físico, mas que não foram esquecidos por aqui.

Apesar de cada indivíduo entender a Umbra à sua maneira, vendo coisas que os outros não vêem, a experiência das Terras dos Espelhos permanece claramente uniforme para todos. As localizações físicas semelhantes afetam o aspecto e o conteúdo das Terras

Andando nos Ombros das Montanhas

Os sentai da montanha gozam de uma vantagem especial no que diz respeito a atravessar a Muralha e andar pela Umbra. Da mesma forma que as matilhas de Garou, os sentai podem nomear um líder para atrair os outros membros do sentai, fazendo um teste de Gnose para todo o grupo de guerra. No entanto, se os membros do sentai se mantiverem fiéis às suas obrigações, e os espíritos estiverem satisfeitos com a obediência deles, até mesmo os membros que normalmente são incapazes de percorrer atalhos sozinhos são atraídos para o outro lado. Desse modo, um *Hakken* pode conduzir seus companheiros de equipe, os *Khan* e os *Zhong Lung*, até as Terras dos Espelhos mesmo que eles sejam normalmente incapazes de fazer tal jornada. O potencial de percorrer atalhos é inato a todas as Raças Metamórficas — o poder dos sentai age apenas como um catalisador. Naturalmente, essa habilidade só funciona quando todo o sentai está reunido; quando separados, os membros têm que se defender sozinhos.

Os sentai da maré, é evidente, não gozam de tal privilégio. Os membros capazes de entrar nas Terras dos Espelhos podem fazer isso, o resto simplesmente terá de encontrar outras formas de viajar.

dos Espelhos mais do que os *hengyokai* que viajam até lá. É provável que os *hengyokai* encontrem outros *shen* nas Terras dos Espelhos; até mesmo os vampiros do Oriente, os *Kuei-jin*, são capazes de desenvolver a habilidade de entrar na Umbra.

As leis físicas das Terras dos Espelhos, na sua maior parte, permanecem iguais as do outro lado da Muralha. Tudo que sobe, desce. Um *hengyokai* que caminhe cinco li nas Terras dos Espelhos e saia da Umbra chegará a cinco li de onde ele entrou nas Terras dos Espelhos no mundo físico. Obviamente existem exceções. As Terras dos Espelhos têm muitos domínios, lugares onde as energias espirituais se tornaram fortes o bastante para alterar o ambiente. Esses domínios são muito parecidos com aqueles encontrados na Umbra Ocidental, mas com algumas diferenças significativas.

Infelizmente, os Domínios Sombrios estão todos muito presentes nas Terras dos Espelhos; sua mistura profana de energias da *Wurm* e da Weaver freqüentemente aparece no reflexo de cidades abarrotadas, como Bancoc e Pequim. Aqui, o poder da Wyld diminui, e o cheiro de podridão impregna as teias espirituais. E, conforme a Quinta Era aproxima-se do fim, as Terras do Demônio (Buracos do Inferno para os ocidentais) estão se expandindo. Fiéis aos seus nomes, esses lugares em geral são governados por espíritos demoníacos que geram monstruosidades para aterrorizar as Terras dos Espelhos. Alguns dos Malditos mais poderosos constroem imitações das cortes espirituais e governam a partir desses domínios.

Os Domínios Abstratos, estranhos domínios que representam idéias e conceitos abstratos, estão igualmente presentes no Oriente. Os *hengyokai* caminham com cuidado perto deles, pois sabem muito bem que lá dentro as regras da realidade são ignoradas. No entanto, alguns metamorfos procuram problemas contatando os espíritos abstratos dentro desses domínios, lutando para adquirirem erudição com esses paradoxos vivos. Os ocidentais acham que muitos dos Domínios Abstratos orientais são ainda mais incompreensíveis do que o normal, apesar de alguns terem surgido com traços indiscutivelmente ocidentais em seus conceitos. Muitos *shen*, prin-

principalmente os preconceituosos Kuei-jin em especial, consideram esses lugares corrompidos e esforçam-se por destruir tais domínios.

Como em todos os lugares, as Clareiras das Terras dos Espelhos já foram os domínios mais comuns por lá, embora tenham diminuído de quantidade com a expansão humana. Muitas ainda resistem nos picos elevados das montanhas, nas selvas fechadas e nos desertos áridos, cada qual com uma beleza de tirar o fôlego. Toda Clareira é uma visão pitoresca de um ambiente natural perfeito, correspondendo ao seu equivalente físico. Os Dons relacionados à Weaver são mais difíceis de serem ativados em Clareira (+1 em todas as dificuldades), enquanto os Dons relacionados à Wyld e a Gaia são mais fáceis (-1 em todas as dificuldades). Muitas cortes discutem seus assuntos na serenidade de uma Ravina; jovens que não respeitam esses ambientes são severamente punidos.

Ataques relâmpagos da Weaver nas Terras dos Espelhos estão bem visíveis na propagação das Teias. A chegada das indústrias no Oriente alterou as Terras dos Espelhos para sempre em alguns lugares; hoje em dia, áreas como Tóquio, Hong Kong e Seul, bem como as diversas fábricas e laboratórios de pesquisas, têm adornado o mundo espiritual com teias de aranha metalizadas e cintilantes. Poucos hengeyokai, inclusive os Kumo, sentem-se seguros nesses lugares.

Uma lista de todos os lugares físicos de interesse nas Terras dos Espelhos formaria uma infinidade de volumes extenuantes, mas uma região merece uma menção especial. Névoas em forma de espiral cobrem a fronteira entre a China e a Rússia, e há uma grande barreira entre esses dois países. Uma força poderosa, mencionada apenas por meio de sussurros, separa a Penumbra russa das Terras dos Espelhos, impossibilitando viajar através do mundo espiritual entre a China e a Rússia. Muitos *shen* vigiam cuidadosamente essa fronteira, protegendo-a de qualquer ameaça que possa vir do outro lado.

A trama



Trama vai além das Terras dos Espelhos. Este é um lugar de trilhas da lua e estradas do dragão, onde o tempo perde seu significado. As leis do mundo físico exercem um domínio menor. O poder passa a ser uma medida de Chi e sabedoria. Os ocidentais conhecem esse lugar como Umbra Rasa, mas não a conhecem tão bem quanto gostariam.

Os hengeyokai dividem a Trama em Reinos Yang e Reinos Yin. A vida e a energia preenchem os Reinos Yang, enquanto os Reinos Yin são locais de morte e escuridão. Os hengeyokai possuem laços mais fortes com os Reinos Yang e é lá que realizam a maioria de

Espiritos — Cegonha

Os espíritos-Cegonha que voam pela Trama não têm um compromisso particular com ninguém a não ser com a Mãe. Eles estão dispostos a ajudar os hengeyokai aliados, mas têm que ser de certa forma forçados a até mesmo falar com os Kumo, metamorfos arruinados, com os Kuei-jin, com a poderosa energia P'ou ou com qualquer outro personagem suspeito. Eles aparecem como belas garças e cegonhas de todas as espécies, e suas penas brilham de forma radiante.

Força de Vontade 6, Fúria 3, Gnose 5, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Curar, Reforma, Levitação



suas interações com a Umbra. Os Reinos Yin são considerados domínios de fantasmas e demônios, e, por isso, a maioria dos hengeyokai tenta evitá-los. Apesar de todos os hengeyokai concordarem a respeito da essência fundamental dos Reinos Yang e dos Reinos Yin, eles discordam em relação à quantidade e à localização desses lugares na Trama.

Os viajantes podem alcançar a Trama a partir das Terras dos Espelhos, seguindo as trilhas da lua ou os rastros do dragão. A maior parte da Trama é um lugar escuro em forma de redemoinho, repleto de fumaça e neblina. Sons estranhos ecoam por lá, e os aromas de centenas de temperos diferentes misturam-se no ar. Alguns hengeyokai procuram sinais e símbolos nos desenhos formados pelos redemoinhos de vapor. Espíritos benevolentes e malignos vagam pela névoa, e os hengeyokai espertos que por algum motivo perderam seu caminho invocam os espíritos-Cegonha para ajudá-los a encontrar uma saída. Os espíritos-Cegonha têm uma longa tradição de ajudar viajantes perdidos, e o auxílio deles é sempre bem-vindo.

As trilhas do dragão, estradas criadas muito tempo atrás pela passagem de poderosos espíritos-dragão, muitas vezes ligam as Terras dos Espelhos e a Trama. Essas estradas tendem a ser caminhos mais seguros e diretos para alcançar os diversos Reinos do que vagar pela Trama. Se alguém estiver em uma estrada do dragão, então estará sob a proteção do dragão criador daquela trilha. Apesar de os grandes espíritos-dragão estarem na maioria das vezes dormindo e raramente serem vistos, nem mesmo os espíritos servos da Wyrn atormentarão um hengeyokai que seguir pelas trilhas do dragão. As estradas dos dragões são bem marcadas e aparecem para os olhos perspicazes como estradas incrustadas com ouro, jade, minuciosamente esculpidas em madeira maciça ou outras substâncias preciosas. O tipo da substância indica a influência do dragão criador da trilha; pérola indica o rastro de um dragão do mar,

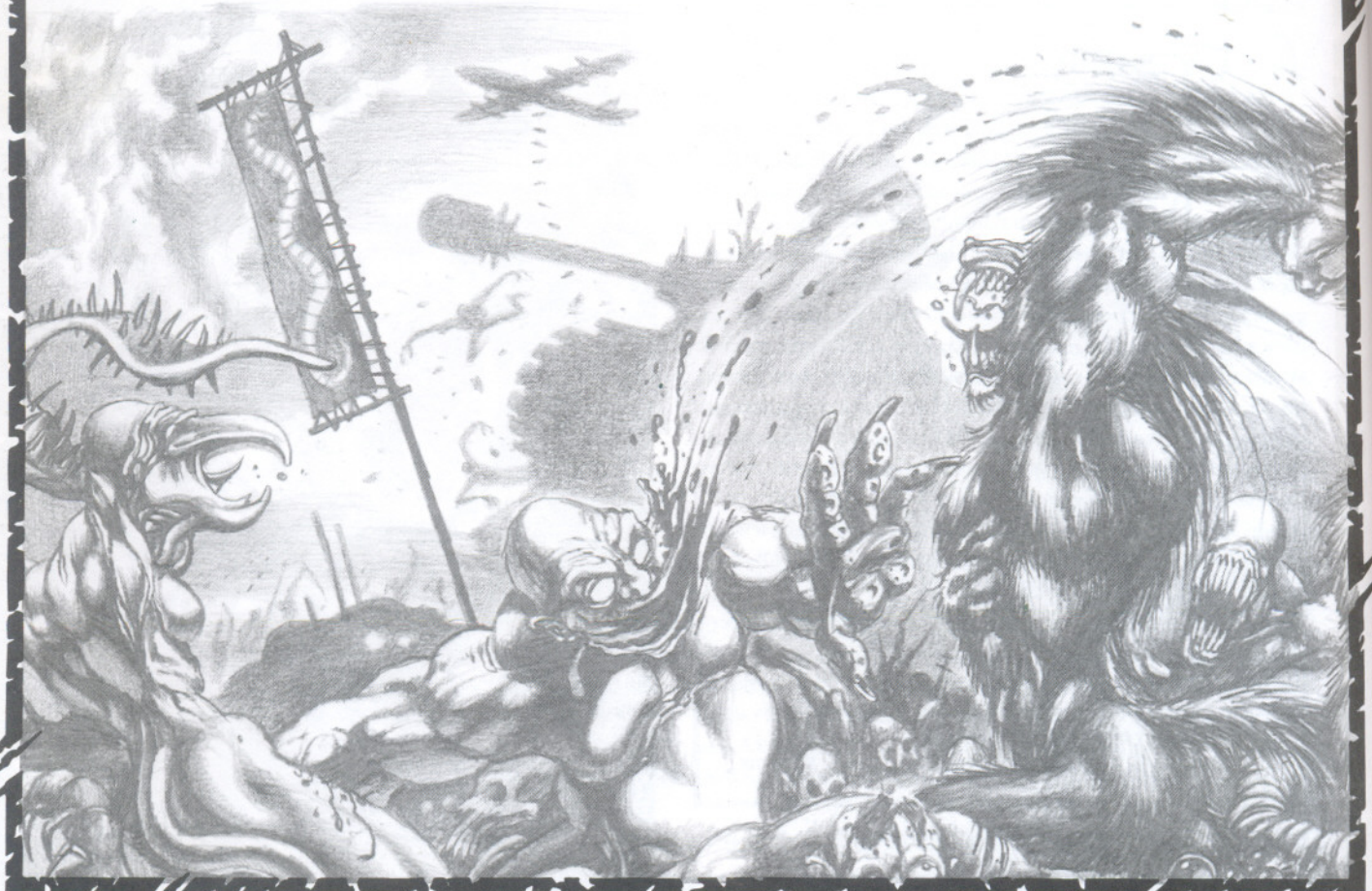
enquanto madeiras nobres indicam a passagem de um governante de um domínio florestal, por exemplo.

As trilhas do Sol e da Lua também transpõem a neblina e conduzem os hengeyokai entre os Reinos. Os Hakken são os viajantes mais comuns das trilhas da lua, enquanto os Zhong Lung preferem as menos habituais trilhas do sol. Outros hengeyokai salientam que as estradas dos dragões são a forma mais segura de atravessar a Trama, pois tanto a trilha da lua quanto a do sol mudam de posição à medida que o sol e a lua nascem e se põem. Já as estradas dos dragões permanecem tão constantes quanto os espíritos que um dia as criaram. Entretanto, muitos jovens hengeyokai têm reparado que servos da Wyrn e nobres das cortes espirituais costumam andar pelas estradas do dragão e, ao mesmo tempo que eles não temem o conflito, também não querem chamar a atenção para si. A prudência pode exigir uma busca por outras formas de se viajar pela Trama.

Além dos grandes Reinos, os hengeyokai podem visitar muitos outros lugares da Trama. Eles estão familiarizados com muitos Reinos e lugares conhecidos pelos metamorfos do Ocidente, ainda que certas áreas como as Terras Natais das Tribos e o Érebo sejam totalmente desconhecidas para eles (veja *Lobisomem*, p. 172 e *Umbra: The Velvet Shadow* para mais detalhes).

Cortes Espirituais

Muitos espíritos têm seus próprios domínios na Trama. Apesar de cada espírito nobre ter um lugar e um dever no grande plano, muitos Ministros do Céu passaram a governar de uma forma mais feudal, vendo-se com um poder absoluto dentro de suas próprias esferas. Entretanto, eles não esqueceram seu lugar, e até mesmo os piores agem de forma correta (em relação aos seus deveres) se forem lembrados. Até mesmo alguns Malditos orientais não estão comple-



tamente corrompidos; muitos deles são dignos de confiança e de respeito, apesar dos seus objetivos sombrios.

Todas as cortes espirituais são diferentes, mas toda nobreza mantém algumas características em seus reinos. A maioria delas tem um palácio com uma grande torre onde moram. Todos os visitantes têm que entrar por um portão principal, sempre vigiado por espíritos poderosos, como leões, tigres e até mesmo pequenos dragões ou outras criaturas. Água, desviada do grande rio da vida e da abundância, escorre pelo quintal de todo nobre. Uma ponte de mármore, marfim, jade, pérola ou outro material valioso cruza o rio, quase sempre guardado por outros espíritos sentinelas.

Ao visitar uma corte espiritual, o hengeyokai deve estar em boa situação com o espírito nobre ou ter uma boa razão para a visita. Alguns espíritos nobres têm grandes mastros esculpidos onde os requisitantes podem pendurar seus pedidos ou solicitações para o espírito avaliar por um dia. Se considerarem o pedido digno, então concederão uma audiência ao hengeyokai no dia seguinte.

Os hengeyokai jovens devem ser advertidos: os nobres das cortes estão ligados uns aos outros de muitas formas. Se ofender um lorde em uma corte espiritual, o hengeyokai poderá se deparar com a raiva de muitos Ministros. Ter um comportamento adequado é extremamente importante para muitos espíritos. Um hengeyokai deve tomar cuidado o tempo todo com o que diz e com a forma como age nas cortes dos espíritos. Para provar o que digo, caso revele sabedoria em suas palavras e ações, o hengeyokai poderá obter a ajuda não apenas da corte que visita, mas também de muitas outras por toda a Umbra. Vale a pena lembrar que uma impressão favorável demais pode levar um príncipe a pedir o hengeyokai em casamento. Uma proposta da qual não é fácil escapar sem causar ofensas. A prudência sempre é a melhor conselheira.

Reinos Yang

Os reinos Yang são lugares de luz e poder onde muitos espíritos aliados à Gaia se reúnem ou detêm influência. Os hengeyokai dizem que há milhares de reinos Yang e que, conforme se tornam mais eruditos, os *shen* são capazes de identificar mais reinos. Os hengeyokai anciões postulam até mesmo que todas as criaturas vivas têm seu próprio domínio, assim como o Recanto dos Khan e a Ananta dos Nagah.

Cada um dos reinos Yang tem seu próprio governante espiritual, que os *shen* podem visitar e até invocar. Os espíritos dos reinos são muito poderosos, provavelmente no mesmo nível dos Incarnados, embora dentro de seus próprios reinos eles possam se parecer mais com os Celestinos. É evidente que ninguém sabe os nomes de todos os Lordes Yang; as Cortes tiveram de usar muita diplomacia e permutação para descobrir até mesmo algumas.

Abaixo seguem os Reinos Yang mais conhecidos e identificados com mais frequência.

O Reino dos Espíritos Guerreiros

Um dos reinos Yang mais visitados é o Reino dos Espíritos Guerreiros, uma vasta planície de carnificina, onde os espíritos dos mortos ímpios vão para lutar. Os vestígios das incontáveis batalhas ao longo da história se unem para criar a cena de batalha mais terrível que os homens ou os *shen* já testemunharam. Índios americanos com pedaços de pau batem nas laterais de metal de tanques modernos. Kamikazes mergulham em hordas de cavalarias mongóis. O terror e o fanatismo, a fumaça e o sangue reinam supremos por



aqui. Rindo diante da moderação e da lógica, a batalha continua incessantemente. Nem o dia nem a noite, e até mesmo as inúmeras mortes, não reduzem a velocidade do conflito. Os espíritos laceram uns aos outros, e os mortos erguem-se novamente para lutar, refazendo-se conforme avançam.

Em meio ao caos, três forças distintas conduzem as batalhas. Uma bandeira com uma grande aranha tremula sobre a primeira, estalando ao vento. Seus seguidores fazem planos meticulosos e são os mais facilmente notados por sua disciplina em meio à insanidade. Linhas bem formadas marcham através de pontes parecidas com teias, portando armas modernas. A legião da aranha destrói tudo o que atravessa seu caminho, seus guerreiros não demonstram paixão, sentimentos ou emoção. Aranhas Padrão e outros espíritos da Weaver freqüentemente se unem ao terrível massacre da oposição da legião da aranha.

Opondo-se à legião da aranha, uma horda de monstruosidades luta sob o símbolo de uma grande serpente ou lacraia. Esses brutos corrompem e profanam tudo o que tocam, envenenando e deturpando seus inimigos. São demônios e bestas cruéis sem a menor noção de honra ou ética. Lutam não para triunfar, como fazem os servos da aranha, mas para causar dor e sofrimento. Alguns dizem que, em raras ocasiões, um dos Reis Yama aparecerá no Reino dos Espíritos Guerreiros para conduzir pessoalmente os seguidores da bandeira da lacraia. Qualquer hengeyokai é capaz de reconhecer facilmente os Mukade, os Malditos e outros espíritos da Wyrn lutando com a horda da lacraia.

Uma multidão rebelde de metamorfos e redemoinhos de energia formam a terceira hoste. Apesar de serem responsáveis pela maior parte da desordem e do caos, eles não lutam sob uma bandeira e estão sujeitos a atacar uns aos outros assim como as outras forças. Esses furiosos guerreiros são donos de uma tecnologia limitada; contam com pedras, lanças, unhas e dentes para vencer o inimigo. Animais guerreiros formam suas tropas. Apesar de os cursos da aranha e da lacraia chocarem-se com essa hoste, a multidão parece não ter limite no que diz respeito às almas que surgem para lutar contra as duas bandeiras. O próprio Reino às vezes a ajuda, com deslizamentos de terra que soterram as colunas dos tanques e com tempestades repentinas que levam o veneno da Wyrn para longe da multidão. Os espíritos da Wyld aparecem na confusão com uma explosão de energia, invocados pela violência e pela loucura do conflito.

Os hengeyokai quase sempre vão ao Reino dos Espíritos Guerreiros para aprender a arte da guerra e para recrutar aliados. Os espíritos de Guerra desse Reino quase sempre estão dispostos a serem confinados em fetiches ou amuletos. Muitos fetiches lendários, principalmente as armas, contêm espíritos desse Reino.

Aqueles que conhecem o caminho acham simples seguir por uma trilha partindo do Reino dos Espíritos Guerreiros até o Reino do Campo de Batalha conhecido pelos Garou ocidentais, embora poucos hengeyokai tenham uma propensão ou sintam necessidade de fazer isso.

Espécie de Morador: Lança Pungente

Nomeados por seus terríveis gritos de dor e por suas armas constantemente sujas de sangue, os Lanças Pungentes assolam todo o Reino dos Espíritos Guerreiros, entrando com vigor frenético em qualquer batalha que encontram. Eles parecem humanos ensanguentados com faces de caveira, vestem armaduras rudimentares e

obsoletas e carregam lanças pretas com lâminas de diamante. Enquanto permanecerem em seu Reino nativo, eles não poderão ser destruídos de forma permanente, pois sempre se reconstruem com o Poder na manhã seguinte. Os Lanças Pungentes atacam todos que cruzam seu caminho com uma impetuosidade feroz, apesar de poderem ser compelidos pelos rituais e Dons dos hengeyokai. Por serem espíritos de Guerra de primeiro grau, eles quase sempre são confinados em fetiches de derramamento de sangue e de furor.

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 5, Poder 25

Encantos: Armadura, Estilhaços de Gelo (via lanças), Reforma (especial)

Umi, O Império do Dragão do Mar

O Reino Dragontino de Umi afirma que seu domínio abrange todo o Oceano Pacífico das Terras dos Espelhos, apesar de outros reinos espirituais e cortes de nobres contestarem essa afirmação. De seu palácio, nas profundezas do oceano Umbral, o Rei Dragão reina sobre os tufões e as calmarias, divertindo-se e fazendo com que o oceano espiritual se torne ainda mais caprichoso do que sua contraparte física — ou ao menos ele tem feito isso há séculos.

Esquadrões de Zhong Lung e cardumes de Same-Bito servem ao Rei Dragão; muitos desses são anciões que passaram tanto tempo na Trama a ponto de só existirem na forma espiritual e não têm outro dever senão servir nas legiões de Umi. Muitos hengeyokai acreditam que o Rei Dragão exige uma jornada de dever em seu exército particular daqueles que almejam seu favor. Espíritos tubarão e água viva, com representantes de muitas outras criaturas do mar, formam os soldados rasos do exército do Rei Dragão, junto com espíritos de monstros do mar que já deixaram os marinheiros em alerta durante a noite.

Gajyra, o senescal do Rei Dragão, controla os habitantes do Reino Dragontino. É um dos poucos grandes dragões ainda despertos; seu poder estende-se sobre as águas que o cercam e ferve em sua boca na forma de fogo que devora até metal e pedra. Comenta-se que os testes nucleares no Pacífico tiraram Gajyra do sério; outros dizem que os Malditos seduziram o senescal, levando-o para o caminho da corrupção.

Faz 50 anos que o Rei Dragão foi visto em público pela última vez. Apesar dos esforços do senescal para controlar a especulação, muitas histórias sobre o destino do Rei Dragão circulam pela corte, na realidade, por toda a Umbra. A maioria diz que a Princesa Dragão de Hiroshima era seu amor, e que o Rei Dragão ainda sofre, mesmo depois de sua perda. Alguns dizem que ele dormia com a Princesa Dragão em 6 de Agosto de 1945, e que, apesar de não ter destruído o poderoso Rei Dragão, a bomba atômica o deixou deformado e insano. Fora de Umi, alguns dizem até mesmo que Gajyra matou o Rei Dragão, e que sua natureza cruel é uma prova de sua culpa.

Apesar da sua temível reputação, Gajyra ainda tenta manter Umi intacto e agir de forma honrada. O Império do Dragão do Mar é um dos maiores e mais importantes reinos Yang. Os hengeyokai freqüentemente procuram Umi para adquirir a sabedoria secreta do mar e pedir favores aos seus espíritos.

Espécie de Morador:

Soldado Caranguejo

Apesar de não serem tão poderosos quanto os Zhong Lung ou os Same-Bito, os desajeitados Soldados Caranguejos são, contudo,



as temíveis tropas de choque nas Legiões do Mar. Com exceção das suas faixas cerimoniais, das alabardas decorativas (mas muito funcionais) e uma tendência a andar com as patas traseiras, não há nada de humanóide nesses espíritos quitinosos. Eles se comunicam por meio de baixos estalos, quase sussurros — quando sentem necessidade de falar. Às vezes, são enviados para o mundo mortal quando os lordes de Umi se convencem de que isso é necessário; alguns Zhong Lung e Same-Bito também carregam fetiches de força e invulnerabilidade que contêm esses soldados leais.

Força de Vontade 5, Fúria 8, Gnose 6, Poder 35

Encantos: Armadura, Inundação, Materializar Redemoinho (como o Umbramoto, mas usado apenas nos mares da Umbra)

As Montanhas do Céu

Crescendo em direção à abóbada celeste, uma grande cadeia de montanhas, maior até mesmo que o poderoso Himalaia, ergue-se sobre um mar de nuvens. Alguns hengeyokai sábios acreditam na existência de pagodes e de cidades escondidas pela montanha que estão além do alcance da maioria dos espíritos. Aqueles que ousam procurá-los descubrem que podem andar sobre as nuvens e se vêem caminhando com espíritos de todas as formas de criaturas voadoras. A luz da lua resplandece sobre aqueles que entram nesse Reino.

Dizem que muitos grandes espíritos dragões possuem cortes nas Montanhas do Céu, mas seus cortesãos não compreendem mais suas decisões. Alguns desses cortesãos espirituais acreditam que uma doença afligiu os Lordes Dragões e os Príncipes do Firmamento e murmuram que os pensamentos ocidentais infiltrados no Reino cegaram ou paralisaram os grandes dragões.

Visitantes habituais do Reino acreditam que lá existe um grande portão para os reinos mais distantes, mas que aterrorizantes seres

espirituais com poder além da capacidade de compreensão da maioria dos shen o vigiam. Os Portadores da Luz Interior dizem que as Montanhas do Céu são parte do Reino Etéreo conhecido pelos ocidentais e que é possível alcançar a Umbra Profunda bem como os Reinos da Weaver, da Wylde e da Wyrn seguindo as trilhas corretas.

Muitos shen viajam para as Montanhas do Céu à procura dos conselhos e da instrução dos antigos espíritos-Dragão. Os Portadores da Luz Interior escalam as Montanhas para encontrar lugares onde possam meditar, para se comunicarem com mais facilidade com os espíritos celestiais e para reverenciarem Tsuki-Yomi.

Espécie de Morador:

Borboleta das Nuvens

Essas encantadoras criaturas com asas cor de safira são quase tão grandes quanto a cabeça de um homem. Elas apreciam a beleza e costumam se aglomerar ao redor dos belos hengeyokai que visitam os Príncipes do Firmamento. Entretanto, elas não devem ser repelidas ou irritadas, pois, quando ficam nervosas, são capazes de criar grandes tempestades. Alguns xamãs hengeyokai confinam essas criaturas em fetiches de vento e nuvem; isso nunca é feito contra a vontade das borboletas.

Força de Vontade 4, Fúria 4, Gnose 8, Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação e Criar Vento. Se três ou mais estiverem presentes, elas também poderão usar os Encantos Raios e Levitação.

As Terras do Tigre

Em algum lugar entre as montanhas e o mar, onde os rios correm para trás, repousam as Terras do Tigre. Os espíritos das florestas, dos vales e das selvas ocupados ou destruídos pelo homem buscam refúgio nas Terras do Tigre. Ainda assim, nem todos esses espíritos sobrevivem; até as Terras do Tigre se enfraquecem com a intensificação da Quinta Era...

As Terras do Tigre possuem vastas regiões de florestas. Todos os ambientes orientais são retratados. Nesse reino, é possível encontrar grandes picos de montanhas, imensos vales de rios, florestas densas e misteriosos deltas de rios. Em nenhum lugar há sinais de terra lavrada, trilhos de trem ou de qualquer outra coisa dos humanos.

Os espíritos-Tigre rugem pelas Terras do Tigre, tentando se vingar de tudo que tenha o cheiro de humanos. Apesar de os tigres serem as criaturas mais temíveis do Reino, os poderosos elefantes, as grandes serpentes e até mesmo os pandas gigantes têm seus lugares nas Terras do Tigre. Grandes concílios de espíritos animais frequentemente se reúnem para lamentar a situação de Gaia e cantar músicas sobre as Eras futuras.

Todas as espécies animais têm um palácio e uma corte espiritual nas Terras do Tigre. Os Príncipes e as Princesas dessas Terras reverenciam os espíritos-Dragão da Umbra, e tanto os Lordes Dragões quanto os Reis Yama escolheram suas esposas e maridos de seus postos. Cada um dos diferentes nobres tem sua própria personalidade e seu próprio posto no reino; a Princesa Tigre, por exemplo, trata seus visitantes de forma mais pródiga do que o Príncipe dos Macacos da Neve.

Os espíritos das Terras do Tigre suspeitam dos estranhos, pois todos têm razões para temer os homens. Os espíritos residentes podem aceitar de forma cautelosa a visita de um hengeyokai às

Terras do Tigre, embora possa ser quase impossível outros *shen* serem bem-vindos. Os *hengeyokai* freqüentemente tentam confinar os espíritos das Terras do Tigre em amuletos que possuem grandes propriedades de cura. Os *hengeyokai* conseguem convencer muitos espíritos a se confinarem voluntariamente nos amuletos; aqueles que se habituam a confinar esses espíritos à força só estão correndo um grande risco.

Espécie de Morador:

Espírito-Tigre

Estas poderosas feras realmente são os governantes deste Reino. Elas não abaixam a cabeça para nenhum *hengeyokai* e tratam até mesmo os *Khan* apenas com um respeito cheio de rancor. Apesar de aceitarem elogios e de responderem às cortesias na mesma moeda, não aceitam ser confinadas em fetiches.

Força de Vontade 6, Fúria 9, Gnose 7, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Curar, Reforma e Rastrear.

Os Jardins da Primeira Era

A maioria dos metamorfos ocidentais iguala os Jardins da Primeira Era às suas lendas da Terra do Verão. Assim como a Terra do Verão, nenhum rastro conduz a este Reino Yang. Dizem que apenas aqueles com um papel importante a cumprir no Ciclo encontram o Reino, e, ainda assim, só momento certo, para que possam compreender o significado da visão. Muitos *hengeyokai* jovens duvidam da existência dos Jardins. Outros dedicam suas vidas a encontrar esse Reino Yang, na esperança de aprender tudo o que for possível sobre as Eras.

Os Jardins da Primeira Era capturam a essência da Primeira Era, onde espírito e físico eram um só — mas ainda assim são diferentes da Primeira Era, pois todas as criaturas de Gaia ocupam o Reino. A harmonia invade a alma de quem está nesse lugar, e os Jardins da Primeira Era agradam a todos os sentidos.

Aqueles que chegaram nos Jardins da Primeira Era sempre souberam exatamente onde eles estavam. Todas as coisas ao seu redor são tão claras quanto um cristal, e toda a experiência dá uma sensação de sonho. Embora isso soe como uma dicotomia para os visitantes dos Jardins, a experiência parece completamente natural. A maioria dos *hengeyokai* sente-se compelida a meditar sobre

Gaia e sobre o Ciclo das Eras nesse lugar. Durante a meditação, muitos segredos são revelados, e dizem que o indivíduo é capaz de reconhecer a si próprio e ao seu lugar dentre todas as coisas, apesar de esse conhecimento ser esquecido com a partida. Quando esse sentido de revelação e erudição recair sobre um *hengeyokai*, ele saberá quais atitudes terá que tomar. Alguns *hengeyokai* afirmam que, após completarem suas meditações nos jardins perfeitos, os espíritos de Gaia os visitam para lhes dar conselhos ou armas.

Muitas lendas contam sobre *hengeyokai* que se viram nos Jardins da Primeira Era antes de terem que realizar uma tarefa grandiosa, como enfrentar um inimigo poderoso ou purificar um caern arruinado.

Espécie de Morador

As estatísticas são irrelevantes ante a miríade de espíritos pacíficos que povoam os Jardins. Em nenhuma situação eles levantam a mão contra um visitante, e os *hengeyokai* que poderiam ameaçá-los jamais encontram o caminho para esse Reino.

A Selva dos Demônios

Um lugar evitado pela maioria dos *shen*, a Selva dos Demônios encontra-se na fronteira entre os Mundos Yang e Yomi. As trevas e o crepúsculo são os governantes por lá, já que uma densa cobertura de diversas camadas protege o solo da selva contra os sóis opacos acima. Insetos e aranhas venenosos rastejam sobre flores doces e pegajosas e sobre troncos de madeira podre no chão da selva. Às vezes, a Selva dos Demônios fica agitada e, de repente, torna-se silenciosa. Morcegos espirituais caçam pela floresta, e essas feras arrancam os olhos de uma criatura com a mesma facilidade com que apanham uma mariposa no ar. O ar da selva é tomado pela névoa que carrega odores estranhos e dificulta ainda mais a visão. Em pouco tempo, até os viajantes mais resistentes ficam incomodados com o calor úmido deste reino.

O maior perigo da Selva dos Demônios vem de seus habitantes. Criaturas malignas e ilusórias, comumente chamadas de demônios,



mas conhecidas por todos os nomes de espíritos malignos, habitam esse reino. Cada uma é uma unidade, mas todas compartilham certas características. Os demônios são criaturas físicas, que contam com partes de corpos deformados emprestados de diversos animais para acabarem com suas vítimas. Um demônio pode ter a voz de uma beldade, os braços de uma lula, o corpo de um macaco e as presas de um elefante. Cada um também tem uma fraqueza, como uma deformidade, uma deficiência, um medo ou vulnerabilidade a um item comum, como madeira. Eles geralmente usam truques, tais como cavar buracos para armadilhas ou tocar instrumentos musicais para atrair suas vítimas. Todos apreciam a carne das criaturas físicas e respondem bem aos sacrifícios. Uma história diz que um Hakken derrotou um demônio propondo alimentá-lo com sua própria carne sem a necessidade de uma batalha, mas apenas em pequenas porções e apenas se o demônio aceitasse comer toda a sua carne. A criatura espiritual concordou, e o hengeyokai arrancou pedaço por pedaço de si mesmo, sempre esperando o tempo suficiente para se regenerar, até o estômago do demônio explodir com a imensa quantidade de carne consumida. Entretanto, outra versão da mesma história afirma que o demônio tinha um estômago sem fim e que o Hakken ainda está na Selva dos Demônios, alimentando a criatura até hoje.

Apesar de terem uma reputação assustadora, os demônios nem sempre atacam os hengeyokai. Os Kumo facilmente se aliam a eles. Alguns dizem que essas criaturas têm senso de honra e servirão aos sobreviventes de suas armadilhas ou irão derrotá-los em uma luta física. Muitos acreditam que eles são espíritos de Gaia que se entregaram à loucura. Outros dizem que eles são servos exilados dos Reis Yama. Alguns falam de trilhas para quimeras e acreditam que eles sejam espíritos do pesadelo, esquecidos pelos humanos.

Há boatos de que muitos fetiches e artefatos estão escondidos na Selva dos Demônios em meio aos ossos das vítimas do reino.

Espécie de Morador:

Nativo Demoníaco

Estas estatísticas representam um demônio "típico" geralmente humanoídeo. A criatura não usa arma, em vez disso, conta com seus poderes sobrenaturais para se defender. Seu corpo é uma miscelânea horrível de partes animais unidas de forma desproporcional, mas seus olhos possuem um brilho de inteligência insana muito familiar. Nenhum hengeyokai a serviço das Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda jamais confinou um demônio voluntariamente em um fetiche, sendo assim, não se tem certeza de quais poderes eles podem conceder.

Força de Vontade 7, Fúria 6, Gnose 4, Poder 25

Encantos: Incitar Frenesi e Rastrear

Templo dos Ancestrais

Existe um Reino Yang que assume diversas formas, mas acredita-se ser um único lugar. O Templo dos Ancestrais está localizado entre a Trama e as regiões superiores do céu. O Reino é consagrado e protegido do mal pelo próprio Ciclo.

Para encontrar o Templo dos Ancestrais, tudo que alguém precisa fazer é procurar pela Umbra os espíritos de seus honrados e respeitáveis ancestrais. Apesar de normalmente ser em linha reta e bem marcado, o caminho pode, algumas vezes, apresentar desafios. Estes "testes dos ancestrais" podem desafiar o coração, a mente ou

o corpo. Para a maioria dos hengeyokai, o tipo de obstáculo enfrentado depende de seu augúrio.

Por fim, quando a jornada é finalizada, o viajante encontra um lugar sagrado para sua família. Um hominídeo normalmente chega até um templo, embora possa se encontrar no ambiente familiar do seu ancestral ou em um lugar onde seus ancestrais tiveram grande sucesso. As outras raças podem chegar em um poço esquecido ou em uma grande rocha de montanha. Qualquer que seja o lugar, o viajante saberá que está na presença de seus ancestrais.

Sempre aparece um guia para ajudar o explorador, na forma de um animal espiritual ou de um sacerdote humano. O guia nunca pergunta quem o hengeyokai está procurando; ele simplesmente direciona o viajante até uma figura em meditação, o espírito de seu ancestral. O ancestral levanta a cabeça e cumprimenta o viajante.

Os espíritos-Ancestral ajudam os hengeyokai de muitas formas. Eles normalmente fornecem informações, como a localização de fetiches esquecidos ou a fraqueza dos inimigos da família. Eles aconselham e advertem. Em raras ocasiões, um espírito-ancestral ensina dons ou realmente fornece um item ao hengeyokai.

O guia reaparece quando a visita termina. O visitante nem sempre tem tempo suficiente para perguntar tudo o que deseja, mas o ancestral concorda invariavelmente com o guia quando o tempo acaba. O guia leva o ancestral para outro lugar do templo, e o hengeyokai é golpeado pelos ventos Umbrais e levado de volta para as Terras dos Espelhos. Entretanto, após tal experiência, o hengeyokai sempre tem sua Gnose restaurada e pode encontrar em si habilidades que nunca percebeu possuir.

Aqueles que buscam o Templo dos Ancestrais para causar algum mal ao espírito de seus ancestrais ou por outras razões vis jamais o encontrarão. É proibido até mesmo agir de forma grosseira; existem muitas histórias de tolos que atacaram o guia para ficar com seu ancestral, mas eles se perderam na Umbra, sem nenhuma Gnose.

Espécie de Morador:

Espírito-Ancestral

Os espíritos-Ancestral deste Reino não agem contra seus descendentes e também não permitem que os confinem em fetiches; a sabedoria deles tem que permanecer à disposição das gerações futuras. No entanto, eles são uma fonte poderosa de Dons e muitas vezes podem instruir um hengeyokai em qualquer Dom ensinado especificamente por espíritos-Ancestral.

Reinos Yin



Os Reinos Yin são lugares escuros de morte e silêncio, e os hengeyokai, criaturas extraídas da vida mais pura, decididamente não ficam à vontade por lá. São raros os metamorfos do Ocidente com a habilidade necessária para viajar para os Reinos Yin, que eles conhecem como Umbra Sombria. Entretanto, para adquirir sabedoria, muitos hengeyokai acabam se aventurando pelas profundezas dos Reinos Yin, fora da luz dos Reinos Yang. Na Umbra, a viagem externa reflete a jornada interna, e nenhum *shen* escapa do toque da escuridão. O equilíbrio requer que yin e yang estejam em harmonia.



A Caverna das Lacraias

A Caverna das Lacraias é um submundo escuro que se estende profundamente abaixo do solo da Trama. A entrada é uma grande caverna que, a princípio, parece bloqueada por muitas pedras gigantes, mas, se um viajante escalar as rochas, verá que entre as pedras existem rachaduras pelas quais um *shen* pode se arrastar e, assim, entrar no Reino. A luz natural da caverna é uma tênue fosforescência que permite distinguir apenas traços indefinidos, mesmo com os olhos perspicazes dos hengeyokai. Aqueles que levam suas próprias fontes de luz para o Reino chamarão a atenção dos espíritos que vivem nas trevas. O hengeyokai estará melhor servido se confiar em seus outros sentidos. O reino é um lugar frio e escuro formado por túneis que dão voltas e voltas, mudam de direção e se cruzam em um complexo labirinto. Os visitantes têm de ser cuidadosos ao checarem suas direções ou correrão o risco de ficarem perdidos para sempre no labirinto. Alguns tentam marcar o caminho percorrido com cordas ou barbantes, mas quase sempre se vêem segurando uma corda arrebitada ou sentindo leves puxões como se algo procurasse por eles.

Lacraias, vermes e espíritos de mortos vagam pelas cavernas e corredores desse reino. Os Kumo rastreiam esses túneis à procura de coisas perdidas, na esperança de descobrirem algum conhecimento secreto. Alguns acreditam que um Rei Yama tem uma fortaleza nas profundezas da Morada dos Vermes, onde ele tortura hengeyokai, enterrando-os vivos ou cortando-os e abrindo-os ao meio e acorrentando-os para que os vermes e as larvas possam devorar sua carne. Os gritos ecoam pelos túneis escuros e sinuosos do reino originados muito abaixo. Todos os visitantes do reino acreditam

que ele esteja aliado à Wyrn e que é um lugar de procriação do mal e das trevas.

Aqueles que se aventuram a entrar nas profundezas da Caverna das Lacraias cruzam com espíritos desafortunados de mortos recentes. Muitos se rastejam ou andam mancando com os ferimentos e as doenças que tiraram suas vidas ainda evidentes em seus corpos espirituais. Eles gritam e gemem de dor, rogando por ajuda e atenção. Mas é melhor evitá-los, pois até o mais sábio tem dificuldade em determinar quais espíritos simplesmente querem cessar sua dor e quais irão proporcionar outra alma viva para a terra dos mortos no lugar de suas próprias vidas. Entretanto, aqueles cujos espíritos estão acorrentados na Umbra pelos lacaios da Wyrn são torturados nesse reino antes de passarem por um julgamento de verdade. Os Malditos tentam forçá-los a revelar os nomes de seus aliados e a entregar seus espíritos à Wyrn.

A incandescência esverdeada da fogueira dança sobre os abismos de tortura. Existem muitas lendas sobre hengeyokai que viajaram até esse reino para salvar o espírito de um amigo ou amante, e algumas até dizem que se o hengeyokai for bem-sucedido na tentativa de resgatar o espírito, seu aliado retornará à vida.

Espécie de Morador:

Fantasma Faminto

Esses miseráveis são o que sobrou daqueles que morreram prematuramente, praguejando. Ao contrário da maioria dos inofensivos moradores da Caverna das Lacraias, essas criaturas são loucas para devorar carne fresca de espírito e geralmente atacam em grupo um hengeyokai solitário para saciar sua sede de sangue.

Narradores familiarizados com *Wrath: The Oblivion* preferem usar as regras do jogo para Espectros na representação dessas almas amaldiçoadas; afinal, a diferença, é basicamente semântica.

Força de Vontade 7, Fúria 6, Gnose 4 Poder 15

Encantos: Hálito Congelante

Teia do Lorde Aranha

Misterioso e sombrio, o Reino do Lorde Aranha é um lugar calmo, distante dos outros Reinos da Umbra. É uma teia titânica que cruza um golfo tão amplo que de uma margem não é possível ver a outra. Diferente das teias metálicas comumente associadas a Weaver, este lugar é mais semelhante a uma teia de aranha natural, que suavemente se agita com o vento frio. A Teia do Lorde Aranha apanha muitos espíritos e objetos. Alguns acreditam que o Lorde Aranha seja um espírito bondoso, tentando salvar do Vácuo as coisas perdidas da Umbra. Muitos hengeyokai têm encontrado corpos mumificados de Malditos e lacraias, e até mesmo de Aranhas Padrão, pela teia. Dizem que o Lorde Aranha já foi o amante da Weaver e que agora tece sua teia com pesar, na esperança de conseguir capturar o espírito de seu amor perdido. Os Kumo murmuram o nome de Marawa e, por superstição, evitam esse lugar com medo de ofenderem seu grande totem. Muitos hengeyokai dizem que o Lorde Aranha está morto há muito tempo; o espírito jamais foi visto por alguém vivo. Mas, aqueles que viajaram por esse caminho feito de teia sentiram algumas vezes a teia sacudir e vibrar com uma força inacreditável e também escutaram gritos distantes.

Os hengeyokai concordam que a teia do Lorde Aranha deve atravessar o Abismo, mas ninguém sabe ao certo em que ponto. Eles sabem que essa Teia vai além das fronteiras do Reino Yin e que os corajosos seguem as teias até outros reinos e lugares secretos. Os Tengu dizem que ela não é uma única camada, mas, sim uma imensa cesta que vai ficando mais espessa e pegajosa conforme se aproxima do centro. Também afirmam que a teia vibra violentamente próximo ao centro, como se lá estivesse sendo travada uma batalha colossal.

Espécie de Morador

Não existem espíritos nativos da teia do Lorde Aranha, e aqueles que entram no Reino geralmente são descobertos na forma de cascas dessecadas ao longo dos fios da teia.

O Deserto das Visões

Alguns anciões hengeyokai sabem de um lugar nos Reinos Yin onde é possível receber visões e orientações. O Deserto das Visões é um lugar terrível e também uma jornada à qual os hengeyokai não se submetem por razões triviais. A viagem transforma-os invariavelmente, e alguns acham que o preço pago não vale o benefício.

A luz de Tsuki-Yomi brilha nesse lugar, embora não seja o conforto que os hengeyokai esperam. Em vez disso, a luz castiga a alma do viajante. A primeira visão desse Tsuki-Yomi vingativo fez com que mais de um hengeyokai sucumbisse à Harano.

O Deserto das Visões é um lugar de solidão. Lá, os viajantes errantes jamais encontram outra criatura viva, e os grupos que tentam entrar no Reino são separados quando chegam. Cada alma tem que se empenhar em sua própria jornada e encontrar sua própria iluminação, longe das distrações de seus companheiros ou do mundo físico.

Durante sua peregrinação pelo deserto, o hengeyokai é assaltado por espíritos e visões, revivendo seus pecados e ofensas. Ele fica o tempo todo agoniado, exaurido de Gnose e tomado de Fúria pela luz fria de Tsuki-Yomi. Depara-se com o deserto feito de pequenos grãos de prata, fogo ou qualquer outra substância que lhe cause a dor mais profunda. Ele tem uma percepção distorcida de tempo e, quando deixa o Reino, descobre que pode ter passado tanto segundos quanto décadas. Após algum tempo vagando, para ele é como se fossem diversos dias, o hengeyokai passa a ter visões mais estruturadas, uma série mostrando seus pecados contra a fé, uma com seus atos de violência e ira e a outra revelando sua inveja e rivalidades.

O viajante nunca pode matar os espíritos que representam essas visões, e atacá-los prolonga o sofrimento do hengeyokai atormentado, que só poderá progredir se observá-los como parte de si mesmo. Quando chega a um acordo com seus atos e pensamentos, o penitente é purificado da mácula deixada por eles em sua alma. Neste ponto, ele pode ter visões com as respostas as quais veio buscar, principalmente se isso exigir que ele tome uma decisão ética ou moral.

Depois de ter suas ofensas reveladas e estar em paz consigo mesmo, o hengeyokai se vê no cume de uma alta duna para encontrar um exuberante oásis. As águas desse oásis restauram toda a sua Gnose e Força de Vontade, e a luz viva e familiar de Tsuki-Yomi glorifica seu alívio fora do deserto. Ao entrar na região do oásis, uma magnífica trilha do dragão se abre no centro das águas. Quando o hengeyokai estiver pronto para partir, a trilha o levará para onde ele quiser.

Espécie de Morador

Os espíritos do Deserto das Visões têm exatamente qualquer forma ou Encantos que o Narrador julgar necessário para representar as visões do visitante; fora isso, eles não fazem parte da ecologia superior da Umbra.

As Terras Proibidas

À primeira vista, alguém poderia confundir as Terras Proibidas como um Reino Yomi. Todavia, elas não o são; elas servem a um propósito definido de iluminação anunciando o tempo de dor e sofrimento que está por vir. As planícies amaldiçoadas desse reino ficam sobre um tempestuoso céu da meia-noite. Lagos de vidro colorido unem-se ao redor de restos derretidos das cidades. Pouca coisa cresce nesse lugar, apenas alguns arbustos espinhosos e ervas daninhas. Grama e árvores são coisas do passado. Areia e argila rachada imperam nesse reino. Nuvens de veneno trazem chuvas corrosivas. O ar quente e causticante queima os pulmões e irrita os olhos e a garganta.

À primeira vista, os Malditos e os outros lacaios deformados da Wyrn parecem ser as únicas coisas que vivem por lá, à caça de qualquer sobrevivente que localizem. Esses espíritos têm uma grande diversidade de objetos modernos, mas, no fim, as armas mais confiáveis acabam sendo as garras, os dentes e um bom pedaço de cano. Muitas dessas criaturas, parecidas tanto com humanos quanto com animais, sofrem mutações e revelam sua venalidade. Numa primeira visita, as Terras Proibidas parecem ser similares ao Reino dos Espíritos Guerreiros, apenas em escala menor. Malditos maiores e até os próprios Reis Yama vão a esse reino para escarnecer da próxima era de Gaia

Contudo, se alguém prestar atenção, verá que coisas belas ainda sobrevivem por lá. Algumas flores miúdas brotam no alto de uma rocha. O pôr-do-sol fica mais vivo com o céu poluído e as nuvens multicoloridas. Nem tudo está perdido. Vida e filhos de Gaia ainda sobrevivem.

Contam-se histórias sobre cidades subterrâneas nas Terras Proibidas, onde os humanos têm preservado a si mesmos e às criaturas de Gaia. Abaixo do solo elas repousam, esperando que as toxinas sejam banidas da terra e que o ciclo volte a girar em direção à vida. Os sobreviventes imaculados supostamente sussurram sobre o retorno da magia e dos espíritos. E, de vez em quando, um viajante pode encontrar um pequeno sacrário secreto escondido dos Malditos que destroem a superfície. Mas isso são apenas boatos, pois não há nenhum registro nas Cortes hengeyokai de que se tenha realmente encontrado essas coisas.

Alguns viajantes foram até às Terras Proibidas e descobriram como essa era terminará. Esse conhecimento tem levado à loucura e ao suicídio em alguns casos. Outros hengeyokai negam as Terras Proibidas, defendendo a idéia de que o reino inteiro é um truque da Wyrn para destruir seus espíritos. Alguns exploradores das Terras Proibidas encontram soluções e esperança nas visões de destruição, tanto se voltando novamente para seu papel no ciclo quanto olhando para uma época em que Gaia será capaz de purificar as civilizações do mundo e recriar tempos antigos. Eles acreditam que embora a era possa acabar, o mesmo não acontecerá com a vida.

Os hengeyokai buscam as Terras Proibidas por muitas razões. Alguns testam a si próprios contra os venenos da Wyrn, desenvolvendo sua resistência; outros buscam formas de ajudar seus Parentes a sobreviverem nas próximas eras. Alguns Hakken vêm as Terras Proibidas como um teste de força que visa ajudá-los a descobrir se merecem ou não sobreviver nas eras futuras.

Espécie de Morador: *Demônios dos Dez Escorpiões*

Essas bestas abomináveis caminham pelas planícies devastadas do Reino com patas parecidas com as de aranhas, movendo-se a uma velocidade absurda. São caçadores por excelência — atropelam Malditos menores, apanham-nos dos céus sufocantes e devoram-nos por inteiro. Cada um ostenta diversos acessórios quitinosos, que levam seus nomes. Eles não estão livres de devorar um hengeyokai imprudente e são bem capazes de ameaçar a vida de um metamorfo.

Força de Vontade 7, Fúria 9, Gnose 7, Poder 45

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Influência Maléfica, Reforma e Disparar Vidro

Reinos Particulares



Alguns dizem que o espírito de cada indivíduo cria um mundo espiritual unicamente para si, retratando suas esperanças e sonhos, lembranças e medos. Esses lugares não são iguais às quimeras ou aos reinos oníricos, pois têm uma ligação muito forte com aqueles que representam. Quanto mais forte ou poderoso for o espírito de



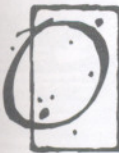
alguém, maior será seu reino particular. Muitos Povos do Poente não acreditam na existência de reinos particulares, mas os hengeyokai acham que é uma possibilidade plausível, principalmente se for levado em consideração o fato de Gaia ter concedido aos Khan e aos Nagah a habilidade de revelar seus reinos particulares.

Não é possível encontrar o reino particular de alguém com facilidade; na verdade, não há garantia de sua existência. Não há, por exemplo, reinos particulares para mortais comuns, e duvida-se que mesmo outros *shen* consigam manifestar essas coisas. O único modo comprovado de encontrar um reino particular (e até mesmo isso não é sempre que funciona) é permitir que amigos íntimos ajudem na busca. Tanto aquele cujo reino está sendo procurado quanto os aliados que o conhecem de verdade têm que procurar pelo local. Compreender alguém bem o suficiente para localizar um reino particular é extremamente difícil. Entretanto, com anos e anos de observação e meditação, os mais sábios podem procurar seus próprios espíritos para localizar seu reino.

Dentro desse reino residem todos os demônios pessoais, lembranças, medos, desejos secretos e o lado negro de cada um. Os antigos dizem que o maior desafio em qualquer vida é testar a si mesmo. O mesmo acontece com aqueles que buscam os reinos de seus próprios espíritos. Contudo, ao vencer os desafios de um reino particular, o hengeyokai pode conquistar seu próprio espírito, empossando-se tanto de uma grande quantidade de Gnose quanto de uma profunda compreensão sobre si mesmo e de seu lugar no grande conjunto. Conta-se histórias sobre aqueles que encararam suas próprias limitações e, assim, as superaram. Outras lendas falam de heróis que libertaram seus amigos do sofrimento, da depressão ou do medo enfrentando os espíritos negros de suas almas.

Sabe-se muito bem que só é possível entrar em um reino particular com uma permissão individual. Sem a permissão do seu criador, o reino não pode ser encontrado nem visitado. A permissão não tem de ser verbal, apenas concedida pelo próprio espírito. Os Malditos sempre tentam entrar nesses reinos, pois é lá que realmente lutam pelo controle de uma alma.

Linhas do Dragão/ Caern

 Os caern do Oriente geralmente são mais fortes do que os ocidentais. Eles costumam ser lugares mais antigos, muito bem guardados e preservados pelos Parentes locais assim como pelos hengeyokai. Infelizmente, as guerras constantes entre os *shen* têm esgotado muitos caern importantes, e não há mais lugar suficiente para onde ir. As guerras nesses locais sagrados e seu fluxo de Chi têm sobrevivido há séculos, contribuindo, em parte, para a natureza abrangente da sociedade das Cortes Bestiais; é melhor que todos os hengeyokai cooperem na defesa de um caern e que todos compartilhem seu acesso.

Talvez a maior diferença entre os caern ocidentais e orientais esteja nas Terras dos Espelhos. Cada caern tem seu próprio domínio dentro das Terras dos Espelhos. Esses domínios dos caern podem ser parte de um domínio maior, como uma Clareira, mas possuem sua própria natureza bem definida. Sob muitos aspectos, eles são a corte do espírito do caern.

O domínio do caern quase sempre se parece com o próprio caern, tanto que freqüentemente se referem a ele como o verdadeiro caern. A natureza do caern define o tipo de domínio. Um espírito de Sabedoria pode ter pássaros voando em seu domínio sussurrando segredos sobre o mundo, enquanto o caern Umbral assume a forma de um monastério, onde espíritos assistentes praticam caligrafia e meditação. Por outro lado, um espírito de Liderança pode morar em um palácio suntuoso, impedindo o crescimento das Terras dos Espelhos ao seu redor com um exército de espíritos à sua disposição.

Apesar de poderem ser poderosos, os caern do Oriente também podem ser perigosos. Alguns espíritos de caern, pressionados pelas constantes guerras por seus favores e recursos, tornaram-se arrogantes ou até mesmo insanos. Eles podem exigir sacrifícios de sangue ou pedir aos membros da seita que realizem feitos impossíveis, como trazer até eles a cabeça de todos os Reis Yama. Em alguns casos, os espíritos de caern atacam até mesmo os membros de suas próprias seitas. A maioria culpa o colapso da burocracia celestial, mas outros dizem que o sofrimento de Gaia ou a corrupção da tecnologia deturpou esses espíritos.

Os caern orientais não estão ligados uns aos outros apenas pelas pontes da lua conhecidas no Ocidente, mas também pelas linhas do dragão. As linhas do dragão são versões mais fortes das trilhas do dragão, ligando apenas os caern do Império do Meio com os reinos dos lordes espirituais. Antigamente, os lordes dragões enviavam observadores pela terra para examinar os diferentes caern e relatar a seus lordes e, por fim, aos Celestinos, o estado do Império do Meio. Manter o fluxo de Chi entre o mundo espiritual e o físico era considerado extremamente importante, embora poucos vivos consigam se lembrar da última vez em que um ministro dos espíritos do dragão tenha sequer tentado percorrer um circuito, quanto mais ter completado um. As linhas do dragão funcionam quase da mesma forma que as pontes da lua para transportar os hengeyokai, mas a natureza dos espíritos dos caern determina a dificuldade da viagem. Se a linha for bem utilizada e os espíritos do caern forem aliados, a viagem será bem fácil (dificuldade 3 ou 4). No entanto, será bem mais difícil (dificuldade 8 ou 9) se as linhas do dragão forem usadas para viajar até caern de inimigos. Falhar ao usar adequadamente as linhas do dragão significa que os hengeyokai ficarão perdidos nas Terras dos Espelhos entre os dois caern. Uma falha crítica indica que ele chamou a atenção de um espírito poderoso, que pode tanto ser bom quanto mau, dependendo de como conduzirem a si próprios.

Em todos os outros aspectos, os caern permanecem iguais aos do resto do mundo.



Capítulo Três: Lords das Cortes Bestiais

*O que faríamos com todas as coisas do mundo humano?
Você carrega toda a criação dentro do seu corpo.
Em todas as coisas, Três — Mães, Trovões, Mundos, Chamas.
A escolha é indesejável e insalubre. Não selecione nada e receba tudo.*

— Príncipe Nagah



Povo do Poente acha os hengeyokai esquisitos e estranhos mas, em essência, eles não são incrivelmente diferentes. A maioria das diferenças é proveniente da sociedade comunal das Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda, que tem alterado os hengeyokai espiritual e socialmente através dos anos.

Todos os hengeyokai, com exceção dos Kitsune, provocam o Delírio quando assumem a forma Crinos. Para os Tengu e os Khan, os efeitos são um pouco reduzidos; as testemunhas reagem como se a sua Força de Vontade estivesse com dois pontos a mais, pelo fato de essas Raças terem realizado pouquíssimos saques na forma Crinos durante a Quarta Era. Entretanto, os Khan provocam um Delírio absoluto na forma Chatro, e os abomináveis Kumo (cujas depredações nunca cessaram) invocam igualmente o Delírio nas formas Lilian e Aghora. Além disso, a menos que seja descrito de outra forma, a prata afeta todos os hengeyokai com os mesmos efeitos prejudiciais que provoca nos Garou.

Sentai

A prova mais surpreendente da cooperação entre as cortes (pelo menos aos olhos dos ocidentais) é a tradição do *sentai*, ou grupos de guerra. Os *sentai* são formados de acordo com as tradições mais conservadoras — sempre com um propósito e de uma forma

que agrada aos espíritos e à Corte dos Ancestrais. Mas, apesar de poderem ser unidos de forma tão forte quanto uma matilha, os *sentai* quase sempre contêm matamorfos de duas ou mais Raças diferentes — um conceito inconcebível para o Povo do Poente, que ainda se lembra da Guerra da Fúria com tanta intensidade.

Tradicionalmente, um *sentai* é composto de cinco integrantes. Existem cinco pontos cardeais, cinco faces da Lua e cinco elementos. Cada um tem que ser representado no *sentai*, ou os espíritos podem achar que o grupo de guerra é nefasto e indigno de ajuda. Portanto, cada membro de um *sentai* tradicional está alinhado a uma direção, a um elemento e, o mais importante a um dever. Esses alinhamentos são escolhidos de forma separada — embora os Kueijin presumam que fogo esteja inextricavelmente ligado com a direção sul, o “vento do sul” de um *sentai* não é necessariamente sua “garra de fogo”. Os deveres quase nunca correspondem aos augúrios dos Garou, embora os deveres de cada um variem um pouco do padrão ocidental.

Alguns *sentai* são devotos absolutos das Cortes da Mãe Esmeralda e agem com uma unidade inabalável. Esses *sentai* são quase tão eficientes quanto as matilhas dos Garou. Isso porque espera-se que cada um dos membros coloque de lado suas ambições pessoais e a lealdade à Raça em devoção à causa maior. Eles aderem ao sistema comum de Renome das cortes e gozam de muitos dos privilégios de uma matilha. Esses grupos de guerra são conhecidos como *sentai* da montanha e são tão resistentes e abençoados espiritualmente como seu homônimo.

Por comparação, um sentai da maré tende a durar somente até seu objetivo ser alcançado e exige menos de seus membros. Assim como as ondas, eles se formam e se desfazem de acordo com a situação e gozam da vantagem de possuir uma excelente fluidez, se não uma enorme força. Os sentai da maré não escolhem totens, e seus membros não são obrigados a aderir ao sistema comum de Renome. Os sentai da maré são normalmente selecionados dentre qualquer um que seja conveniente naquela hora — raríssimos casos já incluíram até mesmo certos não-hengeyokai dignos de confiança, como os *hsien*, os metamorfos ocidentais, os feiticeiros e até mesmo os Violadores de Nomes. Os sentai da maré não desfrutam de todos os privilégios sociais que os sentai da montanha, mas suas vantagens de comodidade são inconfundíveis.

Augúrios

A casa deve ter

Um poço

Uma família

Uma lareira

Um telhado

E um pilar

Para mantê-los de pé

E deixá-los separado

— Provérbio hengeyokai

“Auspicioso” é a palavra que deu origem ao verbete “augúrio”. Então, não é de se admirar que o conceito hengeyokai de um sentai equilibrado e bem organizado esteja intimamente ligado ao ideal de Matilha dos Garou ocidentais — todos têm membros para realizar cinco funções vitais. Entretanto, os hengeyokai dão menos importância aos sinais da lua do nascimento de alguém (que influencia relativamente poucos hengeyokai, que não os Hakken), enfatizando mais as funções atribuídas aos membros do sentai durante a formação do grupo de guerra.

Comportamento Infeliz

Aqui e ali, várias práticas ao longo deste livro são “consideradas infelizes” ou “nefastas”. Isso não é um assunto sem valor para os hengeyokai, que dependem da boa vontade de espíritos para realizarem seus ritos e servirem à Mãe Esmeralda. Conseqüentemente, deveria ser enfatizado que os hengeyokai são *muito* relutantes em empreenderem diligências “infelizes”, já que as conseqüências são maiores do que o simples rompimento de uma superstição. Os Naradores devem reforçar o sentido místico nos jogos Hengeyokai punindo, direta ou indiretamente, os hengeyokai que ignorarem as tradições de comportamento auspicioso — eles podem ser evitados por suas cortes, perder Renome ou ser tratados humildemente pelos espíritos. Essas punições não devem ser muito severas, mas devem, sem dúvida, deixar o ofensor com a consciência de que as tradições existem por alguma razão.

Essencialmente, a diferença entre um sentai e um simples bando de hengeyokai é o Caminho da Virtude Esmeralda. Em um sentai, os diversos membros sujeitam-se a prestar juramento as Cortes Bestiais e ganham Renome de acordo com as funções do seu augúrio. Os hengeyokai afiliados de uma forma mais livre que ganham Renome de acordo com a pauta de sua Raça Metamórfica são considerados, na melhor das hipóteses, sentai da maré, mas é mais comum serem chamados apenas de “matilhas” (mas não a definição Garou, já que os Garou são minoria entre as Cortes).

Sentai da montanha é a definição do grupo de guerra tradicional; os membros possuem um totem em comum (como nos Antecedentes), existe um hengeyokai para cada augúrio, e geralmente muitas Raças são representadas. Se uma corte não tiver o número de hengeyokai suficiente disponíveis para ocupar as cinco funções, ainda assim será possível ter um sentai da montanha, embora os espíritos tendam a considerá-lo incompleto. As cortes com sorte suficiente de ter metamorfos extras disponíveis podem algumas vezes indicar um ou dois hengeyokai para ajudar um sentai da montanha, formando um grupo de guerra de seis ou sete, mas, normalmente apenas os cinco membros essenciais estão unidos pelo Rito da Jornada Harmoniosa. Falando de um modo geral, se houver por volta de cinco hengeyokai disponíveis para um grupo de guerra, as cortes irão optar pela formação de um sentai da maré.

O sentai da maré não precisa ter um membro de cada augúrio, mas acredita-se que ignorar essa tradição dá azar — e, em um ambiente onde os espíritos reagem pobremente ao comportamento nefasto, com resultados visíveis, a sorte é algo de grande valor. Infelizmente, às vezes um sentai azarento é tudo que está disponível. Apesar de existir a possibilidade de os membros desse sentai terem que trabalhar duro e em dobro para superar as baixas expectativas que as Cortes demonstram em relação a eles, alguns indivíduos podem provar-se dignos de respeito superando esse obstáculo.

Lanterna

O coração do grupo de guerra é o Lanterna; ele é o farol que guia os caminhos de seus companheiros e o calor que os mantém unidos. Quase sempre comanda o sentai, coordenando as ações de seus companheiros para serem um conjunto eficiente. Entretanto, o Lanterna também pode ceder temporariamente seu comando para o membro do sentai mais qualificado a liderar em uma determinada situação — deixando que o Punho assuma o controle das táticas de batalha ou que o Folha coordene uma missão furtiva. Espera-se que o Lanterna seja sábio e justo em todas as suas atitudes e que siga o caminho mais correto; mas, se ele se destacar nessa função exigente, então seu renome estará garantido.

Conceitos: Juiz, mediador, sargento, sifu, detetive, cruzado, herói de todos os homens, nobre, executivo, estudante.

Punho

Um sentai sem um Punho certamente estará condenado — no Mundo das Trevas, a violência é uma ameaça constante, e o Punho é a primeira linha de defesa do sentai. Assim como o general da corte, o Punho é a autoridade militar do sentai. Ele pode ser o mestre de armas da equipe, o guerreiro mais feroz ou até mesmo um

Mente Elemental

Os europeus reconhecem quatro forças elementais: ar, água, terra e fogo. A crença asiática prefere fixar isso em cinco elementos principais: terra, água, fogo, madeira e metal. Em quem os hengeyokai devem acreditar?

Bem, a verdade do mundo espiritual é que ambos os lados estão corretos, até certo ponto. Um hengeyokai que use o Dom: Criar Elemento pode provocar o surgimento de metal ou madeira se tal for sua crença. De forma alternativa, um metamorfo mais ocidentalizado pode estar harmonizado com os quatro clássicos. Certamente o mundo espiritual mantém as duas teorias; elementais de todos os tipos existem desde quando as pessoas passaram a ter palavras para designar terra e água.

Por questões formais, a Corte de Gaia reconhece como os cinco elementos: o vento, a água, o fogo, a terra e a lua. O vento é a respiração do mundo, ou pelo menos é isso que diz o princípio; a terra são os ossos, a água, o sangue, o fogo, o calor que pulsa no coração e a lua, o espírito gelado da terra. Os jogadores podem preferir que seus personagens hengeyokai estejam harmonizados com esse "aspecto" dos elementos ou podem optar por personagens alinhados de forma mais acurada ao conjunto de terra, água, fogo, madeira e metal mais humanístico. Em um sentido cósmico, isso realmente não faz diferença nenhuma, contanto que os hengeyokai honrem os espíritos elementais adequados.

Entretanto, simbolicamente, o que os elementos representam quando aplicados à personalidade e ao augúrio do hengeyokai? Isso depende. A seguir, estão apenas alguns exemplos de como os anciões podem associar a personalidade de um jovem hengeyokai a um elemento.

- O ar está freqüentemente associado aos ventos, bem como às nuvens, visão, respiração (e, assim, à vida), música, pássaros, fantasmas, liberdade e até mesmo ao Kailindô. Em geral, é dado aos Folhas, mas não sempre.

- A terra pode significar muitas coisas para os metamorfos, desde o corpo da Mãe até o inabalável poder das montanhas. Dentre outras coisas, esse elemento está vinculado à pedra, à estabilidade, à força de vontade, ao metal, às ferramentas, à madeira, às cavernas, à fertilidade, à sorte, às estradas, à meditação e à resistência. Em geral, um hengeyokai forte em terra transmite um sentimento de estar arraigado ao mundo aonde quer que vá.

- O fogo é Yang puro, quente e energético. Pode implicar agressão, destruição, veemência, instinto, velocidade, violência, Fúria, artes marciais "pesadas", trovão e relâmpagos e até feitiçaria. A maioria dos hengeyokai reconhece pelo menos um pouco de si no elemento do fogo.

- A água é um dos clássicos elementos Yin, e pode implicar cura, criatividade, adaptabilidade, compaixão, tranqüilidade ou, em alguns casos, simplesmente o fato de ser fêmea (o simbolismo revigorante da água não está restrito à cultura ocidental). Também tem ligações com o clima, viagens, artes marciais "leves" como: judô, gelo, sangue, limpeza, e até mesmo retribuição divina (na forma de inundações).

- A lua tem conotações óbvias de espiritualidade e está vinculada a muitos Espelhos. Entretanto, lua como um elemento também implica noite, sombras, enigmas, Gnose, trapaça, luz, metal (principalmente prata), amor, vaidade e intagibilidade. A lua exerce uma forte influência na corrente sangüínea dos metamorfos.

Então, os jogadores devem mudar conceitos de personagens perfeitamente bons para formar um sentai perfeito? Não, eles não devem. Pense nisso como um exercício de criatividade — olhe para os hengeyokai envolvidos como os anciões o fariam e veja qual seria o mais adequado para cada elemento. Os resultados podem enriquecer a personalidade do sentai tremendamente.

guerreiro fisicamente fraco, mas com talento para táticas. Qualquer que seja sua especialização, ele é o responsável por garantir a segurança do sentai em tempos de batalha. Considerando a atração dos metamorfos pela Fúria e combate sangrento, essa função geralmente é fácil de ser preenchida.

Conceitos: Soldado, predador, armeiro, policial, mestre de armas, matador de demônio, *sensei* de artes marciais, contrabandista de armas, superpolicial, assassino de aluguel.

Espelho

O Espelho é a língua do sentai. É quem chama os espíritos, transforma os estranhos em aliados e profere feitiçarias. Assim como o reflexo em um lago tranqüilo, ele é o elo para o mundo espiritual, e como da mesma forma que um espelho prateado, é a presença serena que desarma o orgulhoso. O Espelho desempenha um papel perigoso; assim como o profeta da corte, ele é o escolhido pelos espíritos como o representante do sentai. Entretanto, essa função vem com uma miríade de oportunidades para provar a sabe-

doria de alguém, e a maioria dos Espelhos fica satisfeita por aceitar esse desafio.

Conceitos: Curandeiro, místico, negociador, feitiçeiro, sedutor, médium, mestre de rito, animista, forasteiro.

Folha

Assim como seu homônimo, Folha, levada com o vento, entra nas florestas mais fechadas, passando despercebido pelos campos mais poderosos do inimigo. Ela serve como os olhos do sentai e discretamente reúne informações para ajudar seus companheiros. Seja considerado palhaço ou assassino impiedoso, esse augúrio é o caminho da furtividade e da infiltração. O Folha mais perfeito é aquele que se arrisca bastante e age com grande inteligência; e, se o resto do sentai tiver que fazer alguma coisa para livrá-lo de alguma encrenca, então isso deverá ser feito de tempos em tempos.

Conceitos: Espião, órfão, trapaceiro, *hacker*, sentinela, batedor Umbral, assassino, filhote selvagem, detetive e professor

Pilar

Talvez a função menos atraente do sentai, o Pilar seve como as pernas do grupo de guerra. Seu papel é de tropa de apoio, de retaguarda forte capaz de suportar um companheiro caído ou a voz otimista que ergue os espíritos do sentai. Em geral, Pilar também é um guerreiro habilidoso e, em muitos casos, pau para toda obra, capaz de auxiliar todos os seus companheiros em suas tarefas se necessário. Apesar de nem sempre ser altamente visível, o Pilar ocupa uma posição de honra e pode desfrutar de grande Renome com seu dever de garantir a eficiência do sentai.

Conceitos: Bardo piloto, médico, artista, operador de máquinas, homem forte, artesão, sal da terra, sábio, mestre Zen.

Mudança de Augúrio

O augúrio de um hengeyokai em geral é considerado algo predestinado em alguns aspectos; um Ahroun Hakken obviamente é o mais adequado para ocupar a função de Punho, por exemplo, enquanto um Tengu pode servir como um Folha sem igual. Entretanto, é absolutamente possível mudar de um caminho para outro, principalmente com a dissolução de um sentai e a necessidade de assumir outras obrigações.

A mudança de augúrio é realizada através do Rito da Segunda Face. Acredita-se que dá azar submeter-se a isso mais de uma vez e, de qualquer forma, costuma ser difícil acumular Renome suficiente para provar que alguém é adequado para assumir uma nova tarefa.

Entretanto, um hengeyokai que deseje abandonar a Trilha da Virtude Esmeralda para servir sua própria tribo, ou vice-versa, tem que passar pelo Rito do Grande Fardo, absolutamente igual ao Rito de Renúncia dos Garou, e o metamorfo jamais poderá aprender os Dons do caminho que abandonou novamente. Não é de se admirar que a grande maioria dos hengeyokai esteja perfeitamente satisfeita em servir tanto as Cortes quanto suas Raças pelo resto de suas vidas. É assim que as coisas funcionam.

Outras Tribos

Não há razão para que um Garou das Treze Tribos ou outros metamorfos ocidentais não possa se juntar às Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda. Entretanto, esse tipo de coisa é virtualmente desconhecido, pelo menos nas regiões ocupadas pelo Povo do Poente. A maioria dos Garou das Cortes estão na Ásia há várias gerações, harmonizando-se mais com as Cortes Bestiais do que com a Nação Garou. Apesar de originalmente poderem ter sido Garras Vermelhas ou Portadores da Luz Interior, Roedores de Ossos, Filhos de Gaia ou Andarilhos do Asfalto, os Garou presentes nas Cortes Bestiais são hengeyokai absolutos, quase a ponto de se sentirem mais à vontade entre os Khan e os Tengu do que entre os membros ocidentais de suas próprias tribos.

Um metamorfo ocidental que decida servir completamente às Cortes Bestiais é submetido ao Rito do Grande Fardo, que o liberta de sua vida anterior e lhe atribui um novo augúrio. Não é preciso dizer que muitos de seus companheiros de tribo podem considerar isso uma traição; embora ainda sirva à Gaia, ele pode se demonstrar um risco na segurança da sua família anterior. Na verdade, não há registros de hengeyokai que pediram para uma ex-Pessoa do Poente divulgar os segredos de sua família, mas a tensão dos Dias Finais encoraja a possibilidade de que qualquer coisa pode acontecer.

Dons e Ritos

Os hengeyokai das Cortes Bestiais possuem uma quantidade extraordinária de magias em comum e oferecem treinamento a todos que se provam dignos. Eles compartilham uma quantidade de Dons e ritos entre si com o intuito de promover a eficácia das Cortes como um todo. Apesar de um hengeyokai não poder ter sempre a garantia de que um professor irá instruí-lo em um simples Dom quando necessário, o grau de cooperação é, contudo, muito maior do que entre o Povo do Poente.

Os Dons e ritos "comunais" podem ser aprendidos por qualquer hengeyokai, desde que siga o Caminho da Virtude Esmeralda. Não são tão fáceis de dominar quanto os Dons concedidos por direito hereditário, mas são definitivamente mais fáceis de aprender do que os Dons estrangeiros, como os de outras Raças ou do Povo do Poente. A maioria dos hengeyokai a serviço das Cortes começa o jogo com pelo menos um desses Dons comuns e também pode escolher ritos da coleção de conhecimento em comum.

Aqueles que seguem um dos cinco augúrios ativos ou de sentai podem também escolher os Dons de augúrio dos Garou em vez de um Dom comum; por exemplo, um Espelho pode optar por aprender um Dom Theurge no lugar de um truque mais refinado. Em casos como esse, o custo de experiência é igual a de um Dom comum. Naturalmente, se o Dom de augúrio em questão for mais barato devido à sua Raça, o jogador não precisará pagar o custo da "corte"; essa é uma das razões pela qual os Ahroun se deixaram levar ao augúrio do Punho, e assim por diante.

No capítulo quatro há uma lista dos Dons e ritos compartilhados pelas Cortes.

Renome

Os metamorfos do Império do Meio, leais como são tanto à sua tribo quanto à maior sociedade das Cortes Bestiais, podem fazer escolhas distintas em relação ao rumo que suas vidas irão tomar. Eles podem se dedicar ao aperfeiçoamento de sua Raça — nesse caso, usam regras de Renome similares àquelas dos seus primos ocidentais (os Khan preocupam-se com Astúcia, Ferocidade e Honra, por exemplo, enquanto os Tengu seguem o padrão mais voltado para a Sabedoria dos outros Corax). Entretanto, a maioria dos hengeyokai envolvidos nas Cortes Bestiais adere a um sistema de Renome compartilhado por todas as Raças Metamórficas das Cortes — o Caminho da Virtude Esmeralda. Esse sistema fornece poucos suprimentos para a variedade de raças envolvidas nas Cortes, em vez disso, recompensa aqueles que seguem a lei comum dos Mandatos, obedecem a seus augúrios revelados pela corte, lutam em um sentai ou defendem os caern pertencentes às Cortes como um todo.

O Renome corresponde ao papel que cada hengeyokai exerce na corte. Existem seis augúrios — os cinco augúrios "ativos" representados em um sentai e a trilha do cortesão. Os cortesãos permanecem na corte ao longo de um ano, usando seus talentos essencialmente na defesa e manutenção do ninho do dragão em vez de se engajarem em tarefas e missões fora do território da corte.

Assim como tantas outras coisas, o Renome é uma entidade formada por três partes. Entretanto, os três aspectos do Renome hengeyokai não são mutuamente exclusivos; há muita Virtude a ser

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Dom	Nível do Dom x 3
Dons Comuns da Corte	Nível do Dom x 4
Dom de outra raça/augúrio/tribo	Nível do Dom x 5*

* Os metamorfos não podem aprender Dons de Nível superior a Três e exterior à sua Raça Metamórfica.

descoberta seguindo as trilhas da Glória e da Sabedoria, enquanto o fato de se arriscar demais em nome da Sabedoria pode exaltar a Glória do Metamorfo. Como resultado, o Narrador pode conceder um ou dois pontos temporários de Renome a mais após um grande feito; o hengeyokai sabe que seguindo um caminho, estará honrando todos os outros.

No entanto, essa generosidade tem um aspecto baixo. A perda de Renome é uma questão grave entre os hengeyokai; eles consideram infrações dessa natureza um comportamento extremamente bárbaro. É claro que a definição de barbarismo deles não corresponde ao ideal humano — para os hengeyokai, um bárbaro entre os metamorfos é alguém fora de equilíbrio, que confiam demasiadamente em sua natureza humana ou animal enquanto ignora seus deveres como metamorfo. Para os olhos das Cortes, um *hacker* Hakken que faz contatos com os membros da alta sociedade pode muito bem estar sendo visto como um indivíduo tão atrasado quanto um eremita Same-Bito que evita os humanos e a sociedade dos tubarões para descobrir os caminhos do mundo espiritual. Conseqüentemente, a perda de Renome é quase sempre mais significativa entre os hengeyokai, algumas vezes até dobrando a penalidade que um ocidental poderia sofrer — o hengeyokai perde Renome por sua ofensa e mais ainda pelo constrangimento de ter perdido o Renome! O Narrador deve se sentir livre para outorgar penalidades pesadas aos personagens hengeyokai que se comportarem de forma medíocre; afinal de contas, o declínio para a alta sociedade é um padrão de conduta igualmente alto.

- **Glória:** Não há dúvidas de que a coragem é uma virtude. A disposição de dar sua vida pela Mãe Esmeralda é uma das características mais louváveis entre os hengeyokai. Entretanto, isso não inclui mortes estúpidas; os Hakken nunca cometem seppuku tão prontamente quanto os humanos, porque os metamorfos já são poucos o suficiente. A Glória dos hengeyokai representa valor, ferocidade, estabilidade, lealdade às cortes e habilidades marciais; aqueles que não possuem Glória não são muito respeitados por aqueles dispostos a morrer pela Mãe.

- **Virtude:** Semelhante ao conceito Garou de Honra, a Virtude inclui dignidade, integridade, honestidade e lealdade aos Mandatos. Entretanto, os hengeyokai classificam essas qualidades como sinais de virtude em vez de honra. Isso acontece, em grande parte, pelo fato de a honra ser altamente subjetiva; aquilo que um Hakken considera um comportamento honrado raramente é o que um Nezumi considera ser uma conduta apropriada. A Virtude representa a capacidade de agir conforme às leis de Gaia, de cooperar com os outros hengeyokai sem comprometer seus próprios deveres. Quem não tem Virtude é considerado um encenqueiro em potencial e alguém que não respeita a harmonia das Cortes.

Tabela de Renome

Lanterna

Posto	Glória	Virtude	Sabedoria
1 (Madeira)	0	3	0
2 (Ferro)	2	5	1
3 (Aço)	3	7	3
4 (Ouro)	4	8	5
5 (Prata)	6	10	7

Punho

Posto	Glória	Virtude	Sabedoria
1 (Madeira)	2	1	0
2 (Ferro)	5	3	1
3 (Aço)	7	4	2
4 (Ouro)	9	6	3
5 (Prata)	10	8	4

Espelho

Posto	Glória	Virtude	Sabedoria
1 (Madeira)	0	0	3
2 (Ferro)	1	1	5
3 (Aço)	2	2	7
4 (Ouro)	3	3	9
5 (Prata)	5	4	10

Folha

Posto	Qualquer Combinação
1 (Madeira)	3
2 (Ferro)	9
3 (Aço)	14
4 (Ouro)	19
5 (Prata)	25

Pilar

Posto	Glória	Virtude	Sabedoria
1 (Madeira)	1	1	1
2 (Ferro)	3	2	3
3 (Aço)	4	4	4
4 (Ouro)	5	6	5
5 (Prata)	7	8	7

Cortesão

Posto	Glória	Virtude	Sabedoria
1 (Madeira)	1	1	1
2 (Ferro)	2	3	3
3 (Aço)	3	5	4
4 (Ouro)	4	7	7
5 (Prata)	6	9	9

Condenados se fazemos Condenados se não fazemos.

Hengeyokai: Metamorfo do Oriente é designado para ser usado como um livro de regras para jogadores e Narradores, preferivelmente com um mínimo de viradas de páginas entre ele e o **Lobisomem: Guia do Jogador**. Para atingir esse propósito, repetimos alguns dos materiais básicos sobre metamorfos do **Lobisomem: Guia do Jogador** por motivo de conveniência: mais especificamente, Características e alguns Dons e ritos quintessencialmente orientais. Entretanto, com o intuito de dar prioridade a essas diferenças que fazem os hengeyokai serem as criaturas reconhecíveis-mas-não-familiares que são, não repetimos *tudo*. Embora os Nezumi, por exemplo, sejam perfeitamente capazes de usar os Dons comuns dos Ratkin, não reimprimimos os Dons dos Ratkin do **Guia do Jogador**, pois o espaço poderia ser melhor utilizado. Os Dons que você vê repetidos foram citados de novo apenas porque são perfeitamente apropriados ao cenário e porque os hengeyokai utilizam-nos com a mesma frequência (se não mais) que seus primos ocidentais.

Por fim, este livro tenciona dar diretrizes rápidas e fáceis para realizar jogos ambientados no Oriente ou incorporar os hengeyokai em crônicas contínuas. Esperamos que este compromisso entre o perfeccionismo e a originalidade permitia a você conduzir jogos sem muitas referências cruzadas, sem sobrecarregá-lo com cinco toneladas extras de regras já conhecidas.

• **Sabedoria:** Em todas as coisas, o indivíduo tem que cultivar a Sabedoria. Esse é o chamado do mundo espiritual, a promessa de iluminação, o potencial fundindo-se para com seus deveres, ancestrais, arredores e com a Mãe. Os padrões de Sabedoria dos hengeyokai são notavelmente elevados, e aqueles que não cultivam essa virtude são considerados criaturas bárbaras, com parte demais de humano ou de fera.

Posto

Os hengeyokai reconhecem cinco escalas de Posto, assim como os metamorfos do Ocidente. Os títulos para os vários postos estão expressos na forma de diversos materiais e são usados como modificadores gerais em vez de totalmente como títulos; desse modo, nos lugares onde um Garou ocidental poderia se apresentar como um Cliath Ahroun, um hengeyokai iria se referir a si mesmo como um Cortesão de Ouro.

Os hengeyokai usam as cores ou os materiais de seu posto abertamente, como uma dica visual para seus companheiros metamorfos ou para os espíritos. Têm como tradição unir o material ou a cor em questão a um símbolo, hieróglifo, Mon ou distintivo representando seu sentai ou corte; por exemplo, um Nezumi de posto Prata da Corte da Chuva Mordaz pode vestir uma braçadeira branca decorada com o emblema de sua corte (já que um Mon de prata seria obviamente impraticável). Os hengeyokai que ainda serão submetidos ao Rito de Passagem são chamados de Pedra, e sua cor é cinza. Em ordem ascendente, os cinco Postos são: Madeira (marrom), Ferro (vermelho), Aço (azul), Ouro (amarelo) e Prata (branco); a prata é considerada suprema, devido à sua associação com a Lua. Os heróis lendários que se mostram à altura do equivalente ao Posto 6 são chamados de Jade, e sua cor é verde; os que foram autorizados a usar um distintivo de jade são respeitados por todo o Império do Meio.

O que impede um impostor de usar as cores de um posto ao qual não foi intitulado? Apesar de poucos hengeyokai se importarem se um Tengu de Posto Um usa jóias prateadas ou roupas brancas, caso esse mesmo Tengu tenha experimentado usar um distintivo branco ou prateado de posto, a maioria dos espíritos com certeza notaria. Da mesma forma que os espíritos servem como testemunhas dos ritos de Renome, a memória comum dos servos celestiais de Gaia sabe exatamente a posição de cada um. Na verdade, um Gaffling pode não notar a diferença logo de imediato, mas com certeza mencionaria o posto do Tengu ao passar por um Jagglings, e o boato começaria a partir dali. Aqueles que aspiram a uma posição não merecida logo se dão conta da impotência de seus ritos à medida que os espíritos ignoram seus chamados e também descobrem que não há nenhum espírito disponível para ensinar Dons.

É claro que as lendas hengeyokai falam de algumas ocasiões em que grandes heróis tiveram que lançar mão de tais blefes para salvar seus caern e famílias. No entanto, esses heróis quase sempre tiveram que se livrar de sua dívida cármica mais tarde para recuperarem as bênçãos dos espíritos. Essa tática já funcionou antes, mas não há nenhuma garantia de que funcionará de novo. Para estar livre de riscos, é mais prudente disfarçar-se com a cor de um Posto mais baixo do que o seu, caso isso seja necessário.

Obviamente, com todas essas formalidades, a quantidade de títulos acumulados por um hengeyokai pode ser desconcertante. Não é incomum para o título formal de um Hakken como um regente de corte soar algo como “O Pilar de Ferro Motomuchou Retalhador do Céu, Theurge do Clã Yomitachi, Vento do Sul e Garra da Lua para o Sentai Sacudidor de Floresta” — e isso não inclui nem mesmo a possibilidade de relacionar seus feitos! Já que os metamorfos costumam ser um grupo impaciente, esses títulos costumam ser abreviados. A exceção mais comum está ao lidar com as cortes espirituais, quando uma longa lista dos deveres cumpridos de forma precisa é o importante para causar uma boa impressão.

Hakken

Filha Risonha da Noite

Mesmo em tempos de paz, quando a Terra do Sol Nascente repousava satisfeita sob o sábio governo do xogun Tokugawa Ieyasu, os Hakken praticavam a arte da guerra. Cada clã desejava ser o melhor e o mais sábio de todos; com esse objetivo, os lordes e as damas travavam batalhas silenciosas atrás de telas de seda ou em esplêndidos jardins. Um sussurro aqui, um murmúrio ali, a competição pela qualidade continuava.

Contudo, na propriedade de Lorde Taira Akto e sua esposa Taira Kaneko, a grande Dama dos Hakken, o caos reinava. Eles tinham dois filhos fortes, Taro e Jun, que estavam noivos das filhas dos nobres Hakken de clãs aliados.

Então, tinha Sayo, a única filha do casal, sua única filha da lua, nascida numa noite em que Tsuki-yomi não tinha face. Desde o seu nascimento, Sayo ria de tudo. Até quando andava sobre quatro mem-

bros em vez de dois, ela ria. Seus pais tentaram lhe ensinar os costumes dos Hakken, mas a vida era um jogo pra Sayo. Seus irmãos lhe revelaram a mestria da espada como convinha a um samurai, mas até mesmo quando os derrotava, Sayo ria.

Pai, mãe e irmãos ficaram desespereados. Se fosse chamada para servir ao clã, poderia Sayo de-sonrá-los com essa falta de respeito? Até que ponto sua risada a levaria quando o bushido exigisse retidão?

Uma resposta não estava longe de chegar. O daimio, ouvindo falar de Sayo, mandou chamá-la. Enquanto seu pai e sua mãe tremiam por dentro, Sayo reverenciou o daimio graciosamente e arrancou sorrisos de seus lábios com suas brilhantes histórias.

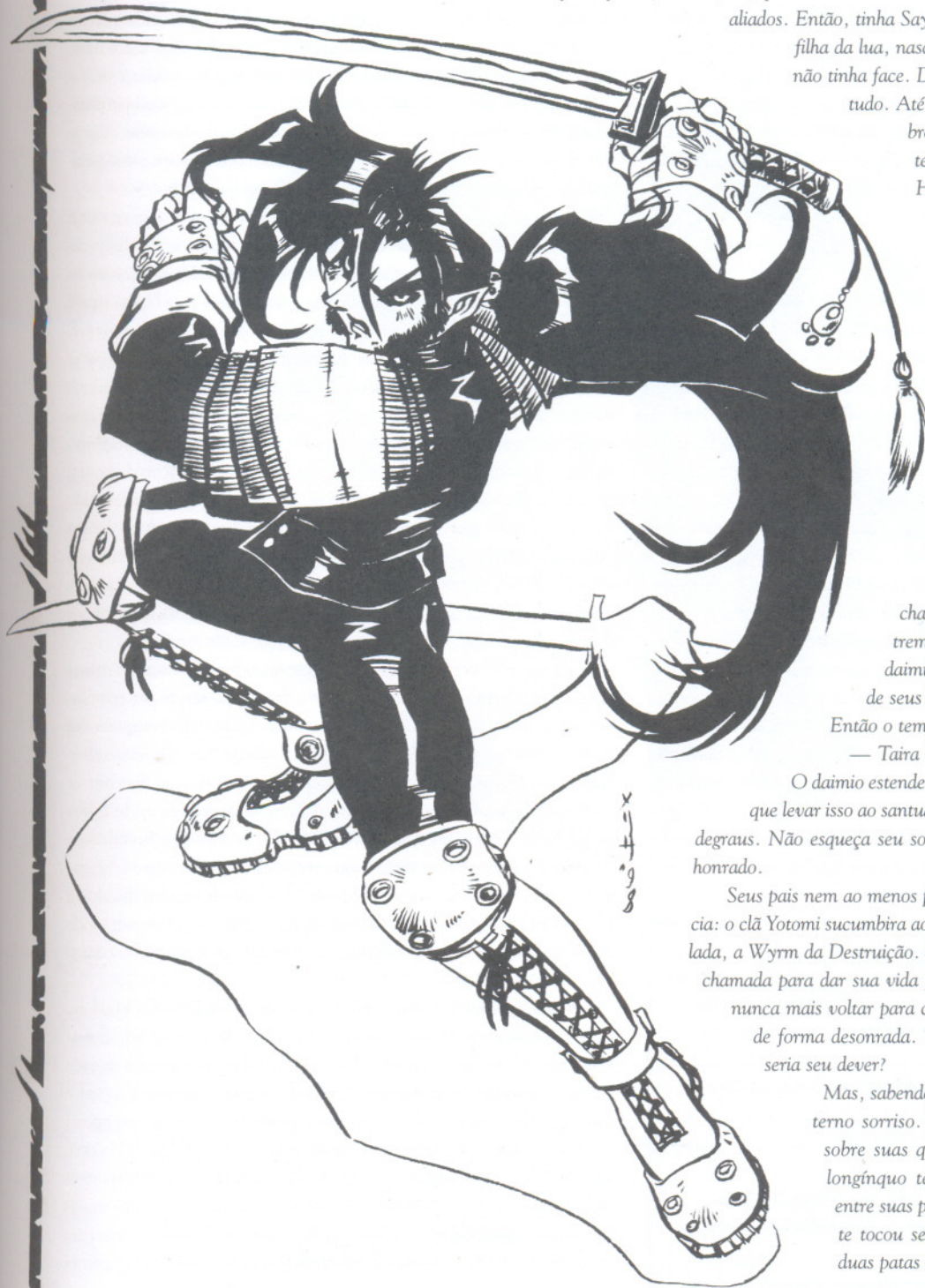
Então o tempo para negócios chegou.

— Taira Sayo, tenho uma tarefa para você.

O daimio estendeu-lhe uma flor de lótus. — Você tem que levar isso ao santuário do clã Yotomi e deixá-lo em seus degraus. Não esqueça seu sorriso, filha do clã, e seu nome será honrado.

Seus pais nem ao menos piscaram, mas sabiam da triste notícia: o clã Yotomi sucumbira ao poder destruidor da Serpente Enrolada, a Wyrn da Destruição. Eles sabiam que sua filha havia sido chamada para dar sua vida pelo clã e não temiam o fato de ela nunca mais voltar para casa, mas, sim, de ela poder morrer de forma desonrada. Teria sua filha alguma idéia do que seria seu dever?

Mas, sabendo ou não, Sayo pegou a flor com um terno sorriso. Naquela mesma noite, ela correu sobre suas quatro patas velozes em direção ao longínquo templo dos Yotomi, levando a flor entre suas presas afiadas. Quando o sol nascente tocou seus olhos, ela pôs-se de pé sobre as duas patas traseiras na entrada do santuário do



clã arruinado. Colocou a flor no chão assim que guerreiros fétidos e corrompidos começaram a surgir das profundezas da terra para confrontá-la. Sayo nunca esquecerá os ensinamentos dos seus irmãos, por isso, derrubava muitos deles com apenas um golpe de sua espada. Lembrou-se da ordem do daimio e obedeceu fielmente à sua ordem de não esquecer seu riso. À medida que mais e mais guerreiros da Wyrn a surpreendia, Sayo ria deles e de sua estupidez em desviarem-se do caminho do bushido. Os bondosos servos de Tsuki-yomi que ouviram a batalha funesta admitiram que nunca haviam escutado uma risada tão perfeita, tão inspirada pela sabedoria. Quando Sayo caiu morta, eles a levaram para longe, ao mesmo tempo em que a flor mágica de lótus florescia em um imenso fogo, destruindo toda a propriedade de Yotomi.

O daimio contou ao Lorde e à Dama Taira sobre a nobre morte de sua filha, e eles se envergonharam por terem pensado nela tão pouco em vida.

— Deixem que isso sirva de lição para vocês, — ele respondeu — pois o caminho do guerreiro é lutar pela qualidade em todas as coisas, não apenas naquelas que trazem grandes glórias e honras em batalha. Esse é o verdadeiro caminho dos Hakken.

Descrição

À primeira vista, alguns lobisomens *gaijin* acham que os Hakken são apenas típicos Senhores das Sombras vestidos de samurai. Senhores das Sombras com honra? Muitos Garou riem de forma absurda dessa idéia. Mas os Hakken e sua visão de mundo vão muito além dos estereótipos dos Senhores das Sombras. Para os olhos ocidentais, os objetivos dos Hakken geralmente são incompreensíveis, enquanto suas atitudes estão de total acordo com o *bushido*, o caminho do guerreiro (também chamado de *budo*). Todos os Hakken leais seguem essa trilha e consideram-se samurais no sentido mais tradicional. Para todos os efeitos, eles formam um único grupo entre si, apenas com ligeiros vínculos com os Senhores das Sombras. Na realidade, a maioria dos Hakken considera os Senhores das Sombras ocidentais seres grosseiros e desagradáveis, embora costumem ser educados demais para dizer isso. Não são os interesses ou as calúnias políticas que são divergentes; essas coisas acontecem entre os Hakken também. Não, é a falta de refinamento, elegância ou código de conduta reais da maioria dos Senhores das Sombras em relação a todo o processo que está afastando seus primos japoneses.

Mas onde está o lobo nessa história? Por que os uivos dos guerreiros de Gaia ficam mais fracos a cada estação? O que fez a meta-

humana dos Hakken dominar o lobo? As respostas estão nos acontecimentos da Quarta Era.

Enquanto as guerras estouravam entre as cortes *hengeyokai* e entre os metamorfos e os humanos, os Hakken lupinos e hominídeos fizeram um pacto solene: as terras e o povo de Tsuki-yomi seriam protegidos. Naquela época, a Terra do Sol Nascente era pequena, relativamente fraca e isolada; os Hakken acreditavam que todos os seres, Garou e humanos, deveriam trabalhar juntos para preservar as ilhas. Com esse propósito, eles começaram a fortalecer seus laços com os mortais. Os lobisomens fizeram alianças com líderes humanos, lutaram em seus exércitos e serviram em seus governos. A quantidade de Parentes humanos cresceu — e a sociedade Hakken aos poucos começou a se afastar da estrutura tribal dos Garou, passando a imitar a estrutura feudal dos japoneses mortais. Contudo, esquecidos nesse plano, estavam os lobos. Seus Parentes desapareciam mais e mais a cada ano. Por fim, a quantidade de lobisomens lupinos também diminuiu; agora, a maioria vive apenas nas ilhas do extremo norte. Alguns Hakken hominídeos sabem que a perda dos lobos causará consequências terríveis, mas eles estão confusos sobre o que fazer.

Uma solução, é claro, é simples: os Hakken têm que resistir à sua intolerância em mudar e produzir sangue lupino novo. Enquanto os costumes excessivamente humanos dos Hakken rejeitam os lupinos de algumas tribos, outros ficam fascinados pela beleza e pelo mistério do Japão, tanto natural quanto sobrenatural. É provável que os lupinos da Sibéria ou do Pacífico estejam dispostos a se mudar para as ilhas dos Hakken, principalmente para fortalecer o sangue do lobo. Mas, ao menos por enquanto, os lobisomens japoneses não terão nada disso. As outras tribos são *gaijin*, estrangeiros, inferiores. O que eles sabem sobre as mais altas exigências de honra, família e dever? Mas cedo ou tarde (espera-se), os Hakken terão que enfrentar a terrível verdade: eles estão perdendo o lobo. Sem a conexão lupina, eles estão perdendo o contato com o principal aspecto de ser metamorfo e, no lugar disso, imitam sua sociedade humana preferida de uma forma que a maioria poderia associar aos vampiros parasitas.

Para os Hakken, o caminho do guerreiro tem diversas doutrinas fundamentais (apesar de os Hakken normais poderem ser relutantes a admitir que os estrangeiros seriam capazes de compreender esses conceitos). Alguns Hakken acreditam que os guerreiros humanos aprenderam esses códigos com os lobisomens; outros acham que os códigos humanos e Garou se expandiram de forma simultânea. Qualquer que seja a verdade, os Hakken hominídeos seguem essas doutrinas rigorosamente; eles adotaram esse costume para serem bem-sucedidos na interação com os humanos durante a Quarta Era, e agora essas doutrinas transformaram-se em um modo de vida. Hakken lupinos estão menos propensos a assumir o código com tanta seriedade.

• **Benevolência e Altruísmo** — As duas espadas dos Hakken, *katana* e *wakashi* (coletivamente chamadas de *dai-sho*), são o símbolo de autoridade e posto. Para os Hakken, usar uma espada (mesmo uma delicadamente trabalhada à mão, como a *katana*) é um sinal de compaixão entre seus companheiros lobisomens; apesar de o ato de desembainhar uma espada ser um sinal de que o Hakken pretende derramar sangue, as *dai-sho* são bem menos letais (para os outros *hengeyokai*) do que as presas e as garras que ainda são as principais armas de um arsenal Hakken. Exibir as *dai-sho* serve para lembrar os Hakken de que o guerreiro deve se recordar de conter

Glossário Hakken

Ashigaru: o posto mais baixo dos Hakken; Posto 0.

Bushido: Caminho do guerreiro.

Chushin: Lealdade.

Clã: Família de Hakken; não tem nada a ver com vampiros.

Daimio: Cabeça de um clã Hakken.

Mon: Penacho de família.

Naru-kami: Lorde do Trovão; um totem Hakken.

Shintoku: Virtudes divinas da benevolência, retidão e sabedoria.

seu poder e mostrar misericórdia quando apropriado; como resultado, os Hakken nunca confinam espíritos em suas espadas. O poder é uma séria responsabilidade; usá-lo com ponderação é uma coisa sábia. Um guerreiro de verdade não vira as costas para os que sentem fome ou precisam de sua ajuda, nem ataca sem motivo. (Notem que motivo tem um significado diferente entre os lobisomens!).

• **Retidão** — É um conceito complicado que deixa, com razão, muitos *gaijin* coçando a cabeça confusos. A idéia por trás dessa noção é *aparentar* ser correto, calmo ou sincero; entretanto essa fachada pode ou não entrar nas camadas da alma de um guerreiro. Na verdade, a maioria dos Hakken são políticos hábeis; um estrangeiro típico jamais perceberia que fora brutalmente insultado graças ao fato de os Hakken usarem a retidão. Afinal, os Hakken de certa forma ainda são Senhores das Sombras. O símbolo dessa doutrina é uma jóia, que de certo modo é apropriada, já que parece ser simples por fora, mas tem uma profundidade imensurável.

• **Sabedoria** — O espelho é o símbolo da sabedoria, pois é uma doutrina que parte do conhecimento de si mesmo. Um Hakken tem que conhecer sua própria força e limites. Além disso, como disse uma vez um famoso Hakken: “Os outros são meramente um espelho de si mesmos. Como você pode amar ou odiar algo em outra pessoa a menos que isso reflita algo que você ame ou odeie em si mesmo?”.

Juntas, a benevolência, a retidão e a sabedoria formam o *shintoku*, as virtudes divinas.

• **Lealdade** (*chushin*) — A fidelidade e a obediência a um *daimio* são extremamente importantes para os Hakken. Se tiverem que escolher entre morrer ou trair o *daimio*, a maioria optará, com prazer, pela morte. Negar lealdade é perder a dignidade e a honra quase irredimivelmente. Entretanto, ao contrário dos samurais humanos, os Hakken são bem menos passíveis de cometer suicídio ritual por infrações menores como essa; uma raça em extinção não pode ser tão severa se quiser que haja gerações futuras.

• **A conservação da qualidade em todas as coisas** — Desde a aparência física até a educação em encontros sociais, os Hakken aspiram à perfeição. Vingança, arte, guerra ou amor — não importa qual seja a tarefa, um Hakken tenta realizá-la com o mais alto nível de excelência.

• **Obediência eterna** — Um Hakken sabe que o seu lorde não fará exigências injustas ou que não estejam de acordo com a vontade da Mãe Esmeralda — para os Hakken, o *daimio* é escolhido, imbuído por Gaia de toda a sabedoria necessária para suportar essa responsabilidade. Sendo assim, o guerreiro seguirá suas ordens até o limite de sua capacidade. Se perceber que não é capaz de cumprir as ordens de seu *daimio*, o Hakken poderá se tornar Ronin. Em geral, isso não acontece porque o Hakken teme perder sua honra pessoal; tais coisas são consideradas como uma parte de sua obediência e lealdade ao seu clã. Os Hakken geralmente escolhem o caminho do Ronin porque não querem contribuir para a perda de honra do clã ou porque o *daimio* perdeu a capacidade de ser um líder forte e justo. Ao contrário dos ideais românticos dos Ronin em filmes, esse caminho não deve ser escolhido de forma leviana; estar separado do grupo acarreta sérias repercussões sociais. Apesar da aparência humana, os Hakken ainda são lobisomens; pertencer a uma matilha ainda faz parte da natureza deles.

• **Aceitação de punições por falhas** — Os Hakken não dão desculpas esfarrapadas pelos erros cometidos; eles assumem total

responsabilidade por suas ações. Quase sempre isso significa que eles também terão de aceitar algumas punições terríveis por causa de seus atos. Por outro lado, um *daimio* que semeia a disciplina também deve ser justo e sábio em seus castigos. Em outras palavras, a punição se ajusta ao crime, pelo menos no ideal.

• **Aceitação de um destino justo por injustiças causadas aos outros** — Isso é carma; se um Hakken fizer alguém sofrer injustamente, o ofensor sabe que um dia receberá sua recompensa justa. Por outro lado, alguns atos de injustiça podem ser necessários devido às ordens de um *daimio*. Em casos como esse, os Hakken têm que comparar sua lealdade e obediência com seu carma. Novamente, se o assunto envolver simples sofrimento pessoal ou perda de honra, o Hakken irá ceder à vontade do clã e do *daimio* toda vez.

Organização

Os Hakken dividem-se em clãs bem parecidos com os campos tribais, mas estão centrados em famílias hereditárias e alianças. O conceito de pertencer a um grupo é extremamente importante para um Hakken; a lealdade que a maioria dos Garou compartilha com seus companheiros de matilha é refletida no sentimento dos Hakken em relação aos laços familiares. Normalmente, todos os membros de um clã são parentes de sangue, embora um *daimio* possa conceder uma posição no clã para qualquer indivíduo de sua escolha. Os Hakken acreditam que o clã é igual ao corpo dos humanos (ou dos lobisomens): o *daimio* é o coração e a mente, os guerreiros são as mãos e os pés, o povo é o corpo e os anciões são os sentidos. Todos estão interligados, e apenas o bem-estar de todos os membros do clã garante a qualidade total. Os Hakken prezam seus parentes talvez mais do que os Senhores das Sombras ocidentais, embora eles certamente não necessitem menos de ajuda e lealdade. Muitos Hakken vestem seus Mon de família durante batalhas ou cerimônias. Talvez os Hakken lupinos sejam exceções — eles preferem se reunir em matilhas mais tradicionais; em geral, estão mais propensos a se unirem a um *sentai hengeyokai* do que os hominídeos.

Em vez de comandarem grandes guerras, os Hakken resolvem a maioria das disputas entre os clãs em um combate ritual individual. Às vezes, como acontece com os Zhong Lung, esses combates assumem a forma de competições de arte ou de conhecimento. Os Hakken ainda se divertem com maquinações políticas complexas que podem levar anos para atingir seu auge e que hoje em dia tornaram-se mais complicadas devido ao avanço da tecnologia. O fato de valorizarem as tradições não significa que estão livres de usar vírus sofisticados ou programas de *hacker*. Mas, apesar de sua filosofia e ponto de vista notavelmente humanistas, os Hakken continuam sendo Garou; eles ainda reúnem-se em caern e realizam assembleias assim como todos os outros lobisomens ao redor do mundo.

A grande maioria dos Hakken vive no Japão, mas alguns imigraram para a costa oeste dos Estados Unidos e para outras partes do sudeste da Ásia. Está se formando um conflito entre os Hakken e os Andarilhos do Asfalto devido a interesses econômicos em Tóquio, Hong Kong e outras cidades da região. Diversos Hakken estão incomodados com o fato de alguns Andarilhos do Asfalto terem unido forças com a *yakuza*. Entre o povo Ainu em Hokkaido existem alguns Uktena, mas os Hakken os consideram uma concorrência pequena.

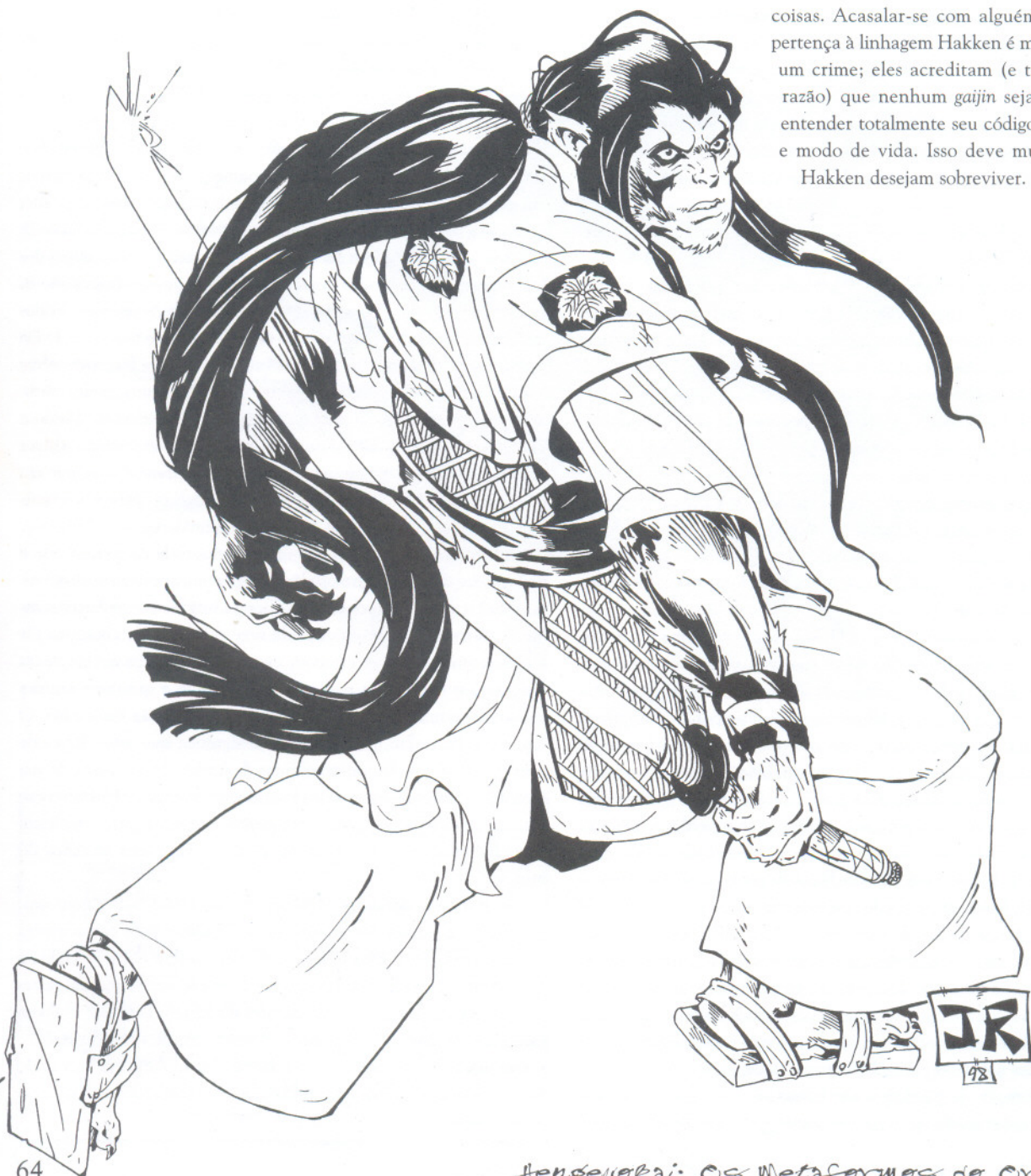
Nas cortes dos hengeyokai, os Hakken servem como os soldados da mais alta ordem. Normalmente, são generais e cumprem com seus juramentos de lealdade tanto em relação ao clã quanto à corte com total distinção. Talvez eles fiquem mais felizes quando servem com os Kitsune e os Tengu, que têm longas histórias no Japão; outros hengeyokai os deixam constrangidos, e é típico dos Hakken ficar triste ao ser chamado para servir em um sentai com outras Raças.

Contudo, eles sempre deixam seus sentimentos pessoais de lado quando o assunto é o dever, e os Zhong Lung esperam que o fato de servir com outros hengeyokai forneça aos Hakken o elo tão necessário com seu aspecto primitivo.

Características, Raças e Formas

Os Hakken assemelham-se aos outros lobisomens em relação aos augúrios, raças e formas. Entretanto, os Hakken lupinos são extremamente raros, pois todos os lobos, com pouquíssimas exceções, desapareceram do Japão no início do século passado. Alguns lobos solitários permaneceram nas ilhas do norte, mas se existem Parentes entre eles é algo que todos se perguntam; a perda dos lobisomens lupinos e de seus Parentes está rapidamente se tornando um sério problema. Assim como os Presas de Prata no Ocidente, muitos Hakken escolhem companheiros para firmar alianças e manter puras as linhas de família. Entretanto, o amor e a paixão certamente são desconhecidos; lealdade e devoção a seus parceiros e filhos

fazem parte da busca pela qualidade em todas as coisas. Acasalar-se com alguém que não pertença à linhagem Hakken é mais do que um crime; eles acreditam (e talvez com razão) que nenhum *gaijin* seja capaz de entender totalmente seu código de honra e modo de vida. Isso deve mudar se os Hakken desejam sobreviver.



Renome

Pode acontecer de o Narrador querer conceder Renome para os personagens Hakken baseado no código do guerreiro. Benevolência, retidão e sabedoria são as partes mais importantes do código; as outras doutrinas são significativas, mas devem acumular menos recompensas. Talvez, mais importante do que conceder Renome, seja tirá-lo. Penalidades por desonra, desobediência, covardia ou tolice devem ser duas vezes mais pesadas para os Hakken do que para os lobisomens ocidentais.

Os Hakken não têm restrições quanto aos Antecedentes que podem ou não comprar, mas Aliados, Parentes e Vidas Passadas são escolhas habituais. Os Hakken de famílias nobres podem usar outras armas, além da *dai-sho*, que também sejam fetiches, muitos com espíritos-Ancestrais confinados. O dano agravado que os Hakken sofrem por causa da prata não pode ser absorvido (veja *Lobisomen*, p.197), mas eles podem absorver outras formas de dano agravado causado pela radiação, fogo, garras e presas de outro *shen*.

Posto e Renome seguem as mesmas regras dos lobisomens ocidentais, embora o Narrador possa optar por ser mais mesquinho com Renome. Espera-se que um Hakken aja sempre com honra, glória e sabedoria; apenas atos extraordinários devem merecer prêmios extras. A maioria dos Hakken refere-se a si mesmo simplesmente como samurai em vez de usar termos *gaijin*; aqueles que ainda não foram submetidos ao Rito de Passagem às vezes são chamados de ashigaru.

Dons

Os Hakken começam com três Dons: um para Tribo, um para Augúrio e outro para Raça. Aqueles que seguem o Caminho da Virtude Esmeralda e são jurados às Cortes começam o jogo com um Dom Hakken, um Dom hengeyokai geral e um Dom de raça. Eles podem usar qualquer Dom dos Senhores das Sombras além daqueles de sua própria subtribo distinta. Como acontece com a maioria dos outros hengeyokai, diversos Dons são ensinados por espíritos-Ancestrais.

• **Sonho das Mil Garças (Nível Um)** — Este Dom garante boa sorte ao usuário por um breve período de tempo. É ensinado por um espírito-Ancestral.

Sistema: Os Hakken fazem o origami de uma garça, e o jogador faz um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade 6). Para cada sucesso, o Hakken pode adicionar um dado na parada de dados que escolher por uma cena.

• **Caminho Promissor (Nível Um)** — Aparecer em um clã durante assembléias ou ritos mal arrumado e não purificado é considerado uma imensa falta de respeito. Um espírito da Água ensina esse Dom, que permite ao Hakken apresentar-se perfeitamente arrumado e vestido; é muito útil quando alguém está voltando de uma batalha para falar com o *daimio*.

Sistema: Para usar esse Dom, o Hakken mergulha sua mão em águas límpidas, e o jogador faz um teste de Carisma + Protocolo (dificuldade 6). Ele pode adicionar um dado para cada sucesso obtido nos testes envolvendo Atributos Sociais pela próxima cena.

• **Golpe dos Ventos Tempestuosos (Nível Dois)** — Embora

as *dai-sho* não sejam armas de combate letal entre os hengeyokai, os Hakken não estão livres de usar seu poder para matar seres menores como os bakemono. Usando esse Dom, o lobisomem consegue ferir um adversário à distância, executando uma técnica secreta de corte; à medida que o Hakken golpeia com sua katana, um ferimento aparece na vítima, espelhando o ataque do Garou. Esse Dom é ensinado por um espírito do Metal ou dos Ventos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 7); o ataque pode ser esquivado normalmente. Exceto pelo alcance (cerca de 45 metros), esse ataque é tratado como um golpe normal de katana; não causa dano agravado.

• **Escuridão da Noite (Nível Três)** — O uso desse Dom causa cegueira temporária na vítima; ela não consegue ver nada além de absoluta escuridão. Usar esse Dom em duelos formais é uma ofensa grave, e quem o utiliza perde quatro pontos de Renome temporário em cada categoria; mesmo se ganhar, não poderá ganhar Renome com esse combate maculado. Esse Dom é ensinado por um espírito-Corvo.

Sistema: O Hakken esvazia um frasco de tinta, e o jogador faz um teste de Manipulação + Líbia (dificuldade 6). Para cada sucesso, a vítima ficará cega por uma hora.

• **Tesouro Vivo (Nível Quatro)** — Os Hakken apreciam obras de arte antigas e costumam ter esses objetos em suas casas. A maioria desses tesouros tem espíritos despertos capazes de transmitir alguma sabedoria. Esse Dom persuade os espíritos dos objetos a falar e a contar suas histórias. Um espírito-Ancestral ensina esse Dom.

Sistema: Depois de o Hakken tocar o objeto, tem que se fazer um teste de Manipulação + Protocolo (dificuldade 7). Para cada sucesso, o espírito revelará uma pequena parte da lenda sobre seu passado. Esse Dom pode ser usado até mesmo em itens comuns; uma arma pode falar de seu dono, ou uma xícara de chá da cerimônia Kuei-jin em que foi usada pela última vez.

• **Vento Divino (Nível Cinco)** — Esse Dom invoca uma terrível tempestade sobre uma área-alvo. As árvores são arrancadas pela raiz e os carros voam como caixas de papelão. Nada é capaz de suportar a força do vento, que destrói edifícios, carros e vidas. O professor desse Dom tanto pode ser um espírito-Ancestral quanto um servo de Naru-kami, o Lorde do Trovão.

Susanowo e a Wyrn

Muitos Hakken honram Naru-kami, chamado de Avô Trovão pelos lobisomens *gaijin*. Susanowo, Lorde das Chuvas e Tempestades, já foi um totem venerado pelos Hakken também, assim como Tsuki-yomi, a Dama da Lua, ou Naru-kami. Apesar disso, enquanto as chuvas de Susanowo levavam a vida, seus maremotos e tufões também representavam destruição. Cada vez mais ele enviava tempestades impetuosas, tanto no mundo desperto quanto na Umbra. Temendo que ele tivesse sucumbido à tentação da destrutiva Wyrn, os Hakken afastaram-se dele para seguir outro Lorde semelhante, o Naru-kami.

Susanowo foi realmente tocado pela Wyrn? Ou há outra força agindo? Nenhum Theurge que tentou encontrar resposta para isso retornou para contar a história.



Sistema: O usuário faz um teste de Vigor + Enigmas (dificuldade 7) e gasta pelo menos um ponto de Fúria. Para cada sucesso, a tempestade cobrirá um raio de um quilômetro e meio; cada ponto de Fúria adicional usado acrescentará um sucesso. O dano infligido fica a critério do Narrador, embora seja bem provável que qualquer humano desprotegido sofra ferimentos graves — se não a morte — com a fúria da tempestade. A tempestade dura apenas por alguns turnos, mas rivaliza com muitos ciclones em sua fúria.

Ritos

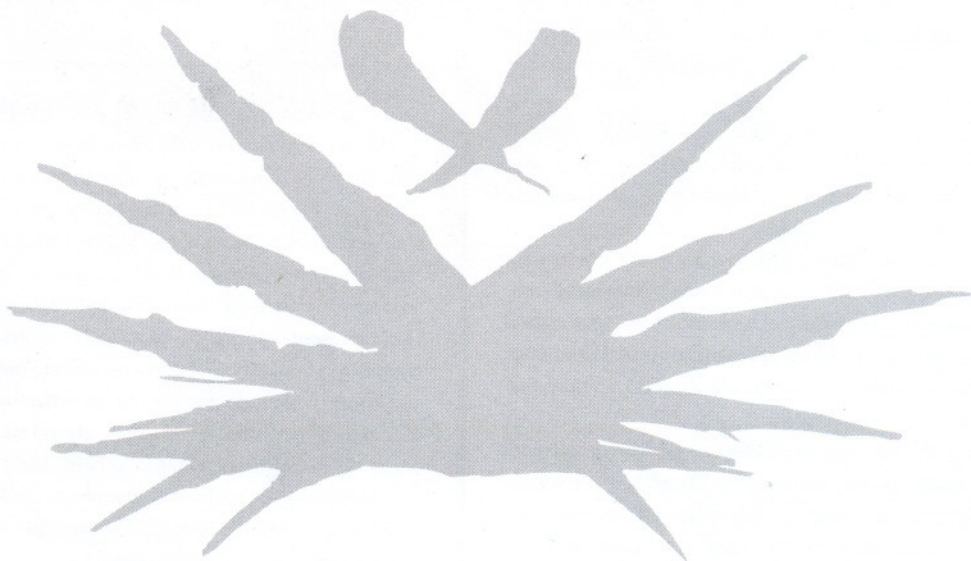
Os Rito de Morte, Punição e Acordo são os que os Hakken praticam com mais frequência. Os Ritos de Renome são raros, mas são sempre momentos de imensa celebração. Sem dúvida nenhuma, o ritual mais solene é o Rito de Seppuku. A maioria dos ocidentais pensa que se trata apenas de um suicídio ritual em protesto à política de um *daimio* ou porque um Hakken não foi bem-sucedido em seu dever. Entretanto, o rito também recupera a honra perdida para o clã do celebrante ou permite que um Hakken junte-se a seu falecido *daimio* caso sinta-se incapaz de continuar sem a sua orientação. Um Hakken ganha cerca de cinco pontos de Honra e dois pontos de Sabedoria postumamente por participar de um Rito de Seppuku. Seu clã também ganha respeito. Se um *daimyo* ainda estiver vivo, é costume entre os Hakken obter sua permissão antes de iniciar esse rito. Os Hakken acreditam que os Ritos de Morte são particularmente importantes já que desejam voltar para junto de seus clãs em outras vidas; conduzir um Rito desse tipo da maneira apropriada ajudará a garantir esse sonho.

Citação

Talvez você fale com sabedoria; talvez nossas presas tenham embotado com os anqs, e nossas garras se enfraquecido por agarrar armas humanas. Você poderia, por obséquio, provar a verdade de suas palavras? Por favor, aguardo seu ataque.

Estereótipos

- **Khan** — Eles são grosseiros e bárbaros, embora acreditem ser mais nobres do que o *daimio* mais poderoso. Essas grandes feras jamais entenderão a perfeição.
- **Kitsune** — São nossos respeitados aliados na luta contra a era vindoura da corrupção. As Raposas às vezes guardam segredos, mas compreendem muito bem a necessidade de haver equilíbrio em todas as coisas.
- **Kumo** — Alguém desse povo inquieto alguma vez já saiu debaixo do polegar da Wurm? Eles tentam transformar o equilíbrio e a beleza que existe na própria imagem distorcida deles, portanto, são nossos inimigos.
- **Nagah** — Seus anéis em constante movimento sugerem impaciência.
- **Nezumi** — Não há honra entre esses carregadores de sujeira e doenças. Eles são rudes e carentes de dignidade; ainda assim é difícil negar sua importância nas artes da Guerra Ínfima.
- **Same-Bito** — Então eles têm seus próprios códigos de honra? O quanto eles podem estar à altura das nossas tradições? Não muito, imagino, já que provavelmente nos imitaram primeiro.
- **Tengu** — Eles não praticam o *bushido*, mas por que esperar o código do guerreiro dos mensageiros e batedores? O povo-corvo é leal e corajoso e se testa nossa paciência de tempos em tempos, isso não é o suficiente para um julgamento.
- **Zhong Lung** — Eles possuem um olhar inquietante, e suas histórias sobre a época em que o mar separava o Japão da China são ainda mais perturbadoras.
- **Povo do Poente** — Alguns são toleráveis e educados, mas nenhum jamais irá nos compreender totalmente. A maioria está interessada apenas em roubar nossas terras e riquezas. Trate-os com respeito, mas nunca lhes dê confiança.



Khan

O Rei que Esqueceu

Certa vez, existiu um grande rei, um rajá entre os homens, e sua corte era a mais esplêndida de todas. O rei era muito querido, e a população aclamava-o um poderoso herói, pois dizia-se que ele havia matado muitos rakshasa antes de subir ao trono. Banqueteava-se todas as noites com iguarias que agradariam até mesmo aos deuses e caçava as bestas da floresta com um vigor digno dos tigres.

Certo dia, os soldados do rei finalmente capturaram uma enorme tigresa selvagem, que matara muitos súditos do rei ao longo dos anos. Orgulhosos, eles levaram a grande fera diante dele, suas patas e pescoço estavam atados por correntes. A princípio, o rei ficou satisfeito ao ver a homenagem, mas, então, percebeu que lágrimas surgiram nos olhos da tigresa.

— O que é isso? — ele franziu as sobrancelhas. — A terrível fera que matou cerca de cem homens... é covarde? Você está chorando porque está com medo de morrer? Eu esperava mais da poderosa tigresa.

A tigresa olhou pesarosamente para ele com seus olhos de jade e, para espanto de toda a corte, respondeu:

— Choro por você, oh meu rei, pois você já governou todos os tigres da selva e agora esqueceu-se disso e será a extinção de sua própria raça.

Os vizires ficaram boquiabertos, a rainha desmaiou e o filho do rei avançou com sua lança erguida. Ainda assim a tigresa continuou:

— Você não se lembra? Não se lembra de matar rakshasas de dentes de jade com suas patas? Não se lembra de observar os humanos e da curiosidade que se abateu sobre você? Você não se lembra de caminhar como um homem para fora da selva, vestindo pele de cervo branco, um crânio de rakshasa e colares de jade e de ser proclamado herói? Você se esqueceu do amor de sua companheira e de seus filhotes?

Uma lágrima caiu de seu olho, e, então, ela disse:

— Seus filhotes estão mortos, meu rei — foram assassinados para compor as iguarias de seus banquetes. E temo que sua companheira tenha em breve o mesmo destino.

Nesse momento, o filho do rei saltou e, com um grito, cravou sua lança no coração da tigresa. Ela caiu e morreu sem emitir um único som. Mas o rei saltou para seus pés, e, subitamente, sua cabeça ficou

igual a de um tigre e seu corpo estava repleto com o poder dos Reis Gloriosos. Com um grito de dor, fúria e recordação, ele saltou sobre seu filho, abrindo-lhe a cabeça com um golpe de sua pata.

Arrancou a lança de um guarda e empalou três homens. Então, saiu da sala do trono rugindo, correndo pelo palácio e matando qualquer humano que encontrasse. Finalmente, pulou o muro e desapareceu na selva, onde jogou-se no chão e chorou.

Passaram-se um dia e uma noite, e o rei tigre ainda chorava. Finalmente, ele ouviu uma voz misteriosa dizer:

— Mais poderoso de todos os Khan, as lágrimas farão você ficar um pouco melhor agora. Você pode derramar um segundo Rio Amarelo com suas lágrimas e, ainda assim, o Céu não retiraria sua maldição.

O rei olhou para cima, e lá estava o General Tigre, mestre de armas dos Ministros do Céu. O General cruzou os braços e balançou a cabeça:

— Esperava que você não fosse fazer isso, mas a curiosidade não pode ser negada, suponho. Agora que um tigre preferiu a humanidade a sua própria raça, a humanidade matará todos os tigres. É apenas uma questão de tempo.

— Mas não há nada que eu possa fazer? — o rei gritou. — Não posso rasgar e queimar minha própria carne até que o céu se compadeça?



Não posso descer ao Inferno e deixar que todo o sofrimento de meu povo caia sobre minhas costas?

O general suspirou:

— A maldição já foi lançada e não poderá ser desfeita. Mas, assim como você, não quero mais ver os tigres perecendo, então, farei isso por você: vou trancá-lo dentro de uma jóia e escondê-lo em algum lugar. Se alguém do seu povo encontrá-lo nas eras futuras, eles poderão te acordar para salvá-los. Mas, se começarem a brigar entre si, talvez você nunca seja descoberto.

— Não me importo — disse o rei. — eu faria qualquer coisa para salvar meu querido povo e, se não posso usar meus poderes para ajudá-los agora, farei isso no futuro.

E assim, ainda hoje os Khan continuam procurando pelo maior de todos os seus guerreiros para que ele possa ensinar-lhes seus grandes poderes e conduzi-los à vitória. Mas, embora o General o tenha escondido apenas parcialmente, os tigres começaram a lutar entre si e, agora, talvez jamais despertarão seus poderes.

Descrição

De todas as tribos dos Bastet, apenas os Khan são encontrados nas Cortes Bestiais. Os homens-gato são solitários e apegados demais às tradições para se adaptarem bem à vida pública, e até mesmo os Baguera indianos desprezam os hengeyokai para manter seus segredos guardados para si. Entretanto, os grandes homens-tigre sempre souberam que a Mãe Esmeralda atribuiu-lhes um dever sagrado, e a maioria prefere cortar um membro a fugir de suas responsabilidades. Eternamente leais à Mãe, os Khan assassinaram brutalmente os humanos que ultrapassaram suas fronteiras e, da mesma forma brutal, destruíram todas as crias da lacraia que cruzaram seu caminho.

Os Khan tem uma espécie de dever duplo com a Mãe; eles são responsáveis por reunir os segredos do Inimigo, mas também são guerreiros em Seu nome. Nos lugares em que os Tengu entram furtivamente em uma colméia de corrupção e, então, tentam escapar, grasnando suas descobertas para todas as Cortes, os Khan instalam-se cuidadosamente, extraem o conhecimento dos anéis das lacraias e então certificam-se, da forma mais conveniente possível, de que os segredos permaneçam sob o domínio apenas dos Khan.

Entretanto, tempos sombrios atingiram os filhos e as filhas do Tigre. Onde antes reinavam ao lado da nobreza humana, agora eles são apenas alguns rastejadores espalhados pela selva. A quantidade de homens-tigre diminuiu a cada grande guerra — com as cruzadas da Segunda Era contra os Reis Yama, com as guerras da Quarta Era que jogou os Khan contra os Khan, com as lutas recentes que quase os levaram à extinção. Seu poder divino e sabedoria profunda ainda são amplamente respeitados entre as Cortes, mas os outros hengeyokai temem que a chegada da Sexta Era veja a morte do último homem-tigre.

Contudo, os homens-tigre ainda têm muito orgulho do que são. Embora suas linhagens tenham diminuído, eles ainda são criaturas de realeza. Eles estudam a arte do combate desarmado e aprendem o conhecimento dos sábios. Um Khan só é um Khan de verdade se passar cada momento das horas em que estiver acordado buscando a perfeição; nada é mais apropriado para esses impecáveis entre as feras.

Organização

Certa vez, não faz muito tempo, os Khan se reuniram em um grande sultanato, onde os Tigres do Poente e os Tigres das Cortes encontraram-se amistosamente para trocar conhecimento. Mas o sultão traiu seu próprio povo, e a guerra que seguiu presenciou a morte de muitos Khan. Desde então, os homens-tigre do Império do Meio tornaram-se muito isolacionistas, afirmando que apenas na segurança das Cortes suas tradições sobreviveriam. Eles são decididamente adversos aos homens-gato de outras tribos e preferem dividir a corte com outros hengeyokai a estarem presentes nos taghairms dos Bastet.

Os Khan são extremamente solitários e nunca viajam com outros de sua espécie. A única situação em que dois homens-tigre passam muito tempo juntos é quando um deles é um filhote e está recebendo instrução do outro. Levando em conta que talvez exista apenas cem membros de sua espécie no mundo — incluindo os hengeyokai e o Povo do Poente — parece absurdo se reunir onde um bando sortudo de lacraias poderia diminuir a raça em vinte com um único golpe.

Nas Cortes, os Khan geralmente atuam como paladinos ou generais, usando suas reservas de informação para criar táticas que aqueceriam o coração de Sun Tzu. São criaturas da Guerra Suprema, de vigor intenso e grande virtude, mas não se incomodam nem um pouco em se aproveitar dos pontos fracos dos inimigos. Para dizer a verdade, o número de Khan que ainda resta é muito pequeno para essas criaturas serem cortesias, e, a cada tigre perdido para a bala ou armadilha de um caçador, sua Fúria cresce...

Características

Os Khan educados dentro dos costumes da Corte são guerreiros impetuosos, no entanto, treinam para amenizar a raiva que sentem. Eles começam o jogo com 5 pontos de Fúria e 2 de Força de Vontade. Podem comprar qualquer Antecedente (ao contrário dos Khan que não pertencem às Cortes Bestiais, esses hengeyokai receberam o grande benefício de ter contato com as Cortes dos Ancestrais e podem comprar Vidas Passadas), incluindo o Antecedente específico dos Bastet do Recanto; evidentemente, eles só poderão comprar um Totem se fizerem parte de um sentai da montanha.

Infelizmente, os Khan não conseguem percorrer atalhos naturalmente; apenas o uso de um Dom específico de Nível Quatro é capaz de permitir que eles entrem no mundo espiritual quando quiserem. Só essa razão já é o suficiente para levar a maioria dos Khan a procurar companheiros dignos para formar um sentai da montanha, pois com a ajuda de seus nobres companheiros, eles poderão saborear as delícias da Trama.

Os Khan que não seguem o Caminho da Virtude Esmeralda seguem um sistema de Renome parecido com o dos Garou Ragabash (embora geralmente exijam mais Renome por Posto). Nos ideais tribais, as virtudes da Ferocidade, da Astúcia e da Honra são supremas. Entretanto, a maioria dos Khan do Império do Meio é tradicionalista de coração e prefere seguir as Virtudes Esmeraldas — de preferência como um Punho que tem a oportunidade de vingar quantas mortes for possível de seus Parentes.

Raças

A raça felina dos Khan está sumindo rápido; alguns homens-tigre são submetidos a se infiltrar em operações chinesas de procriação de tigres para preservarem sua linhagem. Entretanto, já que quase sempre são criados em cativeiro, os filhotes conseguem sobreviver até a fase adulta com mais frequência — mas estão menos preparados para a vida rigorosa de um hengeyokai.

Os Khan hominídeos são mais numerosos, mas são notoriamente exigentes no que diz respeito ao seu grupo de acasalamento. O sangue do tigre é sagrado e não um presente para ser dividido com qualquer um. Antigamente, eles escolhiam apenas os cavaleiros e os nobres mais seletos da China e da Coréia, mas isso já é passado. Hoje em dia, selecionar os melhores e mais dignos entre as bilhares de almas só na China é uma tarefa difícil, principalmente se considerarmos que o dever quase sempre vem em primeiro lugar. Primeiro, alguns Khan encontram conforto nos braços uns dos outros, e o resultado são os eventuais impuros. Essas bestas deploráveis, deformadas pela causificante pureza de sua linhagem, são sempre

educadas dentro das Cortes, onde aprendem rapidamente a responsabilidade que é seu direito inato. Para um Khan impuro, não existe outra vida que não seu dever.

Os hominídeos começam o jogo com 2 pontos de Gnose; os impuros têm 4 e os felinos, 6.

Formas

• **Hominídea:** Mesmo em sua forma humana, os Khan são suntuosos e imponentes. A maioria é grande e de ombros largos, são gigantes entre os homens. Em geral, são muito atraentes devido à forma física.

• **Sokto:** Diferente da forma Glabro bruta dos Garou ou dos Same-Bito, a forma Sokto é comprida e flexível, com os ossos da face bem definidos, vestígios de costeletas, caninos alongados e olhos rasgados. O cabelo é comprido e assume uma forma decididamente listrada, enquanto as unhas agora são quase garras retráteis. Nem é preciso dizer que, a forma Sokto é exótica e intimidadora.



Estadística das Formas

Sokto*	Crinos*	Chatro*	Felino*
Força: +2	Força: +3	Força: +4	Força: +2
Destreza: +1	Destreza: +2	Destreza: +2	Destreza: +2
Vigor: +2	Vigor: +3	Vigor: +3	Vigor: +3
Manipulação: -1	Manipulação: -3	Manipulação: -3	Manipulação: -3
Aparência: -1	Aparência: 0	Aparência: 0	

* Os Khan têm um modificador de -2 na dificuldade dos testes de percepção nessa forma.

• **Crinos:** Apesar de ainda não serem tão poderosos quanto os guerreiros escolhidos de Gaia, os Khan ganham poderosas habilidades de guerra na forma intermediária. Um Khan na forma Crinos atinge um total de 2,70 m de altura, embora seja capaz de uma agilidade surpreendente para seu tamanho. Um Khan na forma Crinos provoca um Delfrio reduzido nos espectadores humanos porque essa não era sua forma preferida para realizar o Impergium.

• **Chatro:** Esse imenso atavismo ao smilodon é terrível de se ver. Duas vezes mais largo nos ombros do que um tigre comum e quatro vezes maior, com os dentes de sabre que são a marca registrada de seu ancestral espiritual, a forma Chatro é nada menos do que uma máquina mortífera listrada. Os espectadores mortais sofrem o Delfrio total ao olharem um Chatro, como se voltasse a lembrança dos assassinos de dentes-de-sabre.

• **Felina:** Apesar de não ser tão imensa quanto a forma Chatro, a forma tigre não é algo de que se deva zombar. Alguns Khan adotaram assumir a forma Felina para atrair caçadores e, então, provar que são mais temíveis do que seus parentes gato.

Dons

Os soldados-tigre da Corte começam o jogo com três Dons — um Dom comum hengeyokai, um Dom de raça (use os Dons de raça Garou ou aqueles encontrados nos Bastet) e um Dom Khan. Seus Dons tendem a focar as artes de combate e purificação, embora também compreendam alguns truques de furtividade.

• **Pés de Gato (Nível Um)** — Igual ao Dom Lupino de Nível Três.

• **Esmagar a Lacraia (Nível Um)** — Com a frequência com que os Khan são chamados para combater as crias venenosas dos Mundos Yomi, não é de se admirar que tenham desenvolvido esse Dom. Invocando a pureza do Céu, eles podem fazer com que suas mãos ou patas fiquem quase totalmente protegidas contra danos, permitindo-lhes atacar inimigos espinhosos ou ácidos sem medo. Esse Dom é ensinado por um espírito-Elefante.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Medicina (dificuldade 6); para cada sucesso, os efeitos do Dom duram um turno. Enquanto o Dom permanecer, o Khan rece-

berá cinco dados de absorção adicionais contra o dano aplicado às suas mãos ou patas. Esse Dom é mais comumente usado para bater em inimigos nocivos ao toque, apesar de isso também ter usos práticos fora do combate (agarrar um objeto dentro de uma fôrnalha, por exemplo).

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Igual ao Dom Ahroun.

• **Sentir a Verdade (Nível Um)** — Igual ao Dom Philodox: Verdade de Gaia.

• **Dom do Grilo (Nível Dois)** — Apesar de os Khan serem guerreiros poderosos, seu primeiro dever é reunir segredos. Esse Dom é outro truque voltado para ajudá-los nessas questões, permitindo-lhes ouvir coisas através de paredes e ruas como se estivessem no mesmo local da origem do som. Esse Dom é ensinado pelo discreto espírito-Grilo, e os Khan homenageiam seu professor com o nome do Dom.

Sistema: O Khan determina um ponto em qualquer lugar dentro de um raio de 230m, e o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade igual à Muralha local). Se for bem-sucedido, o Khan poderá escutar às escondidas tudo o que se passar naquele ponto por um turno a cada sucesso. Note que o Khan tem que ter uma boa noção de onde a área do alvo está localizada; se não conseguir avistá-la do local atual, ele terá que estar razoavelmente familiarizado com ela. “O restaurante onde eu almoçava” poderia ser uma boa pedida, já o mesmo não aconteceria com o “escritório de Mituchi-san no 14º andar”, presumindo que o Khan nunca esteve nesse andar do edifício em questão.

• **Coração da Fúria (Nível Dois)** — Igual ao Dom Ahroun

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Igual ao Dom Ragabash.

• **Patas do Espírito-Tigre Enfurecido (Nível Três)** — Um dos maiores segredos de guerra dos Khan, esse Dom permite ao tigre cobrir suas patas com uma energia espiritual crepitante. Com esse poder, ele pode atacar inimigos no mundo espiritual sem ter que percorrer atalhos, contanto que não consiga vê-los. Obviamente, nenhum espírito ensinará esse Dom a um Khan a menos que seja diretamente instruído a fazer isso por um Ministro do Céu; a maioria dos homens-tigre tem que aprender seus segredos cuidadosa e dolorosamente de outros membros de sua espécie.

Sistema: O Khan concentra-se em sua vontade e gasta um ponto de Gnose. No próximo turno, suas patas ou mãos começam a incandescer em uma luz azul-esbranquiçada e reluzente. Essa luz transforma-se em verde, depois, em amarelo e então, em vermelho, em seguida para uma tonalidade cor-de-rosa e, finalmente, desaparece — ao todo, o Khan obtém cerca de seis turnos de batalha antes de o efeito do Dom terminar.

• **Devorar o Maculado (Nível Quatro)** — Igual ao Dom Theurge: Drenagem Espiritual. Esse Dom só pode ser usado em Malditos, mas a energia adquirida com isso é de alguma forma purificada por esse poder. É ensinado por um espírito-Tigre.

• **Punição da Lua (Nível Quatro)** — Igual ao Dom Ahroun: Garras de Prata.

• **Martelo do Trovão Celestial (Nível Cinco)** — Canalizando o poder do Céu, o Khan consegue atacar com um golpe capaz de destruir muros e árvores. A força de seu ataque é parecida com um

gigantesco aríete, destruindo tudo em seu caminho. Esse Dom é ensinado pelo General Tigre dos Ministros do Céu.

Sistema: O jogador tem que gastar três pontos de Fúria e dois de Gnose e fazer um teste de Força + Instinto Primitivo. O ataque subsequente do Khan cobre um raio de cerca de 1,5m (reduzindo para 3 sua dificuldade em acertar o oponente) e adiciona uma quantidade de dados igual à soma dos valores da sua Fúria e Gnose permanentes à sua parada de dados de dano. Qualquer outro Dom que afete seus ataques com as patas, como Patas do Espírito-Tigre Enfurecido ou Garras Flamejantes, também prestam auxílio a esse golpe.

Após usar esse Dom, o Khan tem que pessoalmente pedir permissão para o General Tigre para usá-lo novamente num próximo combate. Apesar de esse pedido quase nunca ser negado, pode levar algum tempo para se obter uma audiência.

Ritos

Os Khan realmente não são mestres de ritos tão perfeitos quanto os outros hengeyokai; embora tendam a aprender ritos de purificação e exorcismo, costumam deixar a maioria do trabalho espiritual para aqueles que melhor se adaptam a eles. Talvez, parte disso se deva ao fato de eles terem dificuldade em entrar na Umbra; se alguém raramente cumprimenta os espíritos, é indelicado pedir seus serviços. Outra teoria provável é que os Khan são orgulhosos demais para confiar demasiadamente em fetiches e equipamentos oferecidos; sendo assim, eles permitem que outros hengeyokai das Cortes façam o trabalho de rito quando necessário, mas admitirão pedir ajudar espiritual em tudo, a não ser nos casos mais graves.

Citação

Atire em mim. Corte-me. Persiga-me. Cace meu povo por sua carne e me odeie por minhas garras. Ainda sou um Khan, o lorde dos tigres, e hei de repousar minha pata sobre seu cadáver ensangüentado e fazer os céus tremerem com meus rugidos.

Estereótipos

• **Hakken** — Como foi que os filhotes do Lobo caíram tão longe da chama da unidade? Sua confiança nas tradições dos macacos tem enfraquecido seu sangue; logo, não restará nada do Lobo em nenhum deles.

• **Kitsune** — Eles fazem cara de humildes e, então, realizam suas tarefas quando você vira as costas. Não é segredo que eles têm ambição; a questão é até que ponto eles estão dispostos a ir para alcançá-la.

• **Kumo** — Ele tem um mau-hálito tão grande que é difícil reclamar de qualquer um.

• **Nagah** — É difícil encontrar defeitos neles, por tudo o que vemos em suas faces. Matar com veneno pode ser necessário, mas dificilmente agimos dessa forma.

• **Nezumi** — Esses ratinhos se espalham como seus parentes animais quando nos aproximamos. Ainda assim, Ratos sempre foram os mais perspicazes quanto à tentativa de seguir seu caminho, e devemos ter cuidado com a inteligência de suas crianças.

• **Same-Bito** — Sua nobreza é grosseira e não se encaixa bem em seus ombros. Entretanto, com a Sexta Era logo atrás de nós, os soldados-tubarão provavelmente terão pouca necessidade de demonstrar boas maneiras nas noites que estão por vir.

• **Tengu** — Fofoqueiros que desaparecem quando deveríamos lutar e que tagarelam quando deveríamos permanecer em silêncio. Que eles possam encontrar a coragem quando a hora chegar.

• **Zhong Lung** — Há muito tempo, eles aprenderam que a estrada dos guerreiros não era deles; contudo, deveríamos valorizar o fato de termos sua força do nosso lado. Irmão Dragão, venha e afie suas garras nos ossos dos nossos inimigos!

• **Povo do Poente** — Seu senso de responsabilidade é disperso e mal formado, e nossos primos gatos não são exceção. Como alguém pode confiar nessas crianças briguentas?



KUMO

Vida e Morte

Em um dia escuro de inverno, na Era das Lendas, Rati, a Insaciável mandou chamar seus dois irmãos, Marawa, o Destruidor e Nareau das Aranhas. Com seus empregados, enviou pedras de jade vermelha e verde como presentes; os irmãos sabiam que o assunto tinha que ser muito grave para Rati enviar presentes tão finos.

Após receber seus irmãos da forma calorosa de sempre, Rati os conduziu a uma sacada com vista para um pátio interno.

Logo abaixo, estava uma corpulenta Aranha Dêmonio e seu parceiro escuro deleitando-se com a luxúria, seus corpos se esfregam e rangiam, emitindo grunhidos e gemidos de prazer. Finalmente saciados, ele se separaram, e o Kumo macho assumiu sua forma humana para descansar. Rati deu um suspiro de contentamento, mas os irmãos não estavam achando aquilo nem um pouco divertido.

— Você nos trouxe aqui apenas para ver seus filhos Kumo dançando no Mundo Flutuante? — retrucou Nareau, que não gostava de desperdiçar seu tempo com coisas desse tipo.

— Realmente! — concordou Marawa. — Que graça tem assistir uma nova vida sendo criada em vez de destruída?

— Oh, mas vocês não acompanharam meu raciocínio, queridos irmãos! Não viram? Não eram simplesmente um Kumo e um Parente, mas duas Aranhas Demônio acopladas na Dança Flutuante. Não é inspirador? Acho que jamais nenhum casal de nossos queridos

Kumo uniu-se dessa forma

antes. — disse Rati com

ponderação. — Agora

meu dilema é: qual

deve ser o produto

desse acasalamento?

Aquele que me der

a idéia mais criativa

receberá um

prêmio, uma sala

inteira repleta de

mais pura jade.

Nada poderia ser mais

agradável do que jade, então os dois irmãos

pensaram muito em uma solução. Pen-

saram com tanto afincio e por tanto tempo

que o estômago da Kumo fêmea começou

a se dilatar. Ela passou a

andar de maneira pre-

guiçosa enquanto os

servos de Rati farta-

vam a criatura com

todos os tipos de

iguarias. Finalmente,

Nareau falou:

— Todos os nossos

filhos, sejam eles humanos ou ara-

nhas, têm uma forma bela — ele disse

admirando a fêmea inchada arrotar. —

E se o cruzamento de dois Kumo resul-

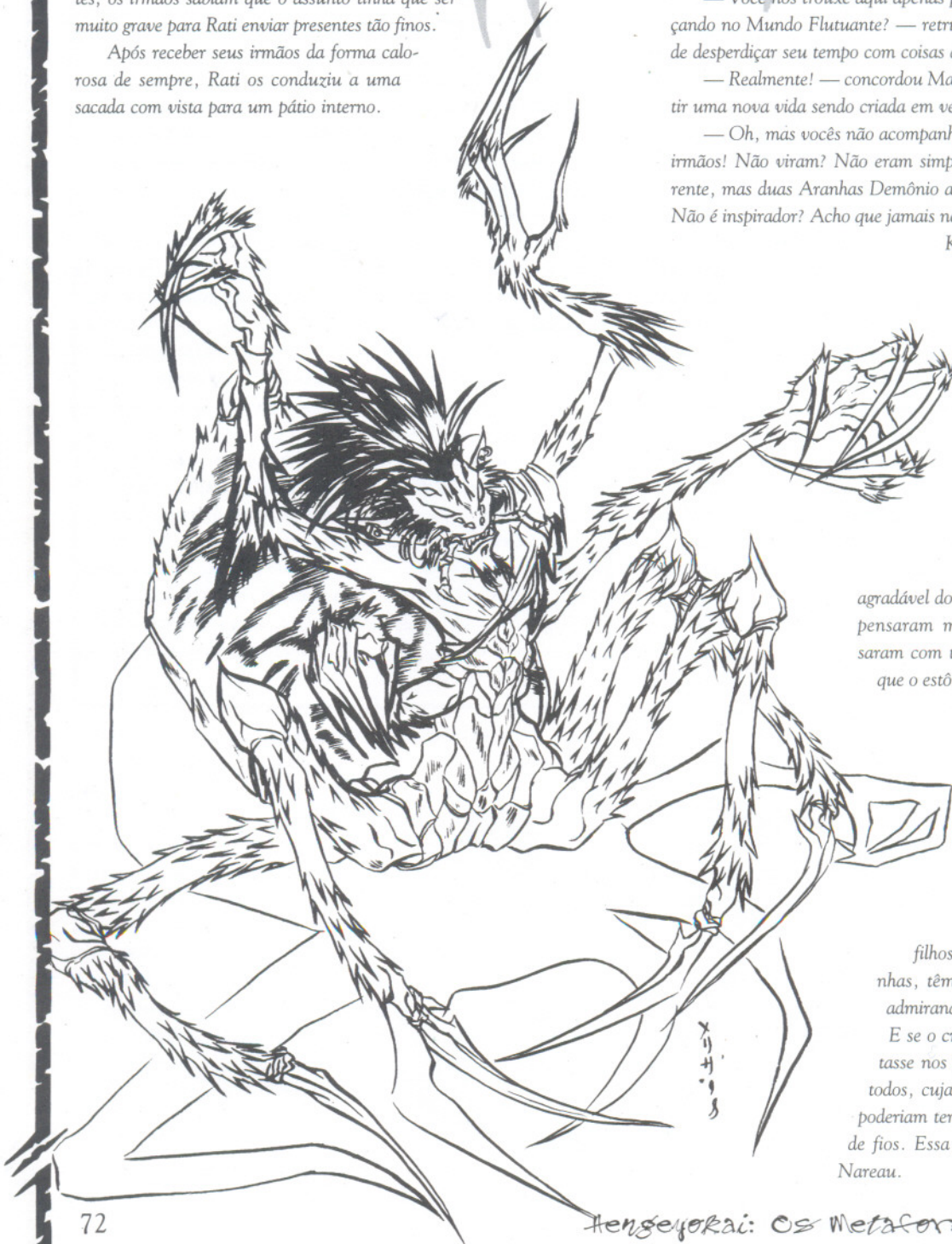
tasse nos filhos e filhas mais perfeitos de

todos, cuja beleza fosse insuperável? Eles

poderiam ter muitos braços e tecer milhares

de fios. Essa é minha idéia irmã. concluiu

Nareau.



— E é brilhante também — ela respondeu — que dois de nossos grandes Kumos possam gerar uma criança ainda mais perfeita.

Então, Marawa falou:

Só a destruição é capaz de criar a perfeição, então, ouça minha idéia, irmã. Já que a criança é melhor do que seus pais, porque não deixamos que prove seu valor? Ela tem que devorar a carne da mãe ao sair do seu útero. Yin e Yang, vida e morte, isso não mostra o equilíbrio de todas as coisas e a beleza da destruição e renovação?

Nareau e Rati estavam tão impressionados, tão encantados com esse plano maravilhoso, que não conseguiam fazer nada, a não ser ouvi-lo admirados. Marawa apontou para a Kumos fêmea logo abaixo assim que se iniciou seu trabalho de parto, e todos observaram o auge da vontade da Destruidora. Por muitas horas, o novo Kumos mastigou um caminho através da carne de sua mãe, enquanto ela retorcia-se de dor, sucumbindo à morte apenas depois de o bebê ter saciado sua fome.

— Entregue-me meu prêmio rapidamente, querida irmã — falou Marawa rindo enquanto saía correndo do palácio.

— Ele sempre teve as melhores idéias — suspirou Nareau, ignorando o olhar triste de Rati.

Descrição

Os Kumos são homens-aranha ligados aos Ananasi, mas totalmente diferentes em pelo menos um aspecto — todos seguem as ordens da Wyrms. Se alguém que reverenciar Gaia ou a Rainha Ananasi viver entre os Kumos, deverá manter um perfil humilde para não ser devorado. Apesar de sua mácula, muitos Kumos são criaturas extremamente inteligentes e curiosas, que podem estar dispostas a falar com outros *shen*... ou não.

Desde a Segunda Era, três famílias aliadas de Kumos têm matado e corrompido muitos indivíduos pelas terras do Oriente. Cada família está vinculada a um totem particular da Wyrms. Ao longo dos anos, eles transformaram em sua missão pessoal a conversão ou erradicação de todos os outros Kumos que se recusam a se unir a eles, em sua visão de envolver o mundo e todos os seres nas escuras redes do nada. Até aqui, os Kumos têm sido muito bem-sucedidos. Suas famílias são:

- **Ninhada de Marawa** — Marawa é o destruidor, voltado para a morte e destruição. Sua Ninhada prefere o sabor das vítimas de aspecto Yin e especializam-se em morte e lesões corporais. Eles são simples e bastante previsíveis — servos absolutos da Wyrms.

- **Filhos de Nareau** — Os mais equilibrados dos Kumos, os membros desta família são curiosos e sábios, mas, também, capazes de grandes crueldades. Tipicamente gostam de torturar prisioneiros durante dias antes de acabar com a vida de suas vítimas. Nareau também é chamado de Lorde das Aranhas, e alguns de seus filhos afirmam conhecer algo sobre os hábitos da Weaver.

- **Abençoados de Rati** — Rebeldes, caprichosos e libidinosos, os Kumos desta família ainda guardam um vestígio da Wyld em suas almas. Eles gostam de oprimir seres de Yang elevado mais do que os Filhos de Nareau ou a Ninhada de Marawa. A Dama Rati, seu totem de adoração, aparece sob muitas formas, mas em geral costuma ser uma bela mulher personificando o desejo. Alguns *shen* gabam-se por a terem encontrado e por terem trocado paixões por um pouco de conhecimento. Os Abençoados simplesmente riem desses rumores, vindo da forma como vêm dos seres humanos.

Os Kumos estão espalhados pela China, Japão e sudeste da Ásia. Seus habitats favoritos são os ninhos feitos em construções, cavernas ou ruínas abandonadas. Em geral, as três famílias se dão surpreendentemente bem entre si, embora haja disputas ocasionais por lugares sagrados e vítimas disponíveis. Existem diversos boatos de que os Kumos encontram refúgio entre o povo Ainu do norte do Japão, embora não existam evidências sobre isso.

Organização

Alguns Kumos levam vidas solitárias em lugares escuros e esquecidos; eles gostam desse seu isolamento e saem apenas para se acasalar ou banquetear-se. Outras Aranhas Demônio reúnem-se em pequenas vilas com um líder ancião e quatro ou cinco Kumos jovens, além dos Parentes. A liderança não está baseada no combate, mas no respeito à idade e sabedoria; o habitante Kumos mais velho de uma vila ou grupo é simplesmente tratado como o líder. Qualquer disputa sobre liderança é resolvida no Labirinto Infinito. Esse jogo compreende em muitos jovens Kumos que constroem um complexo labirinto de teias e passagens em uma construção abandonada ou algum outro local. Os dois líderes competidores entram, mas apenas um sai vivo.

Os Kumos, principalmente os que são devotos de Rati, acasalam-se ávida e indiscriminadamente com seus Parentes e com certos humanos. Para dois Kumos se acasarem, eles têm que obter permissão de um ancião, que não permitirá o cruzamento se achar que a quantidade de habitantes da tribo local é muito pequena. O nascimento de um impuro pode ser um acontecimento impressionante e auspicioso, mas não vale a pena reduzir as forças das Aranhas Demônio em épocas de crise.

Os Kumos evitam interagir com os outros *shen*, mas, às vezes, sua curiosidade inata leva-os a encontrar outros *hengyokai*. Eles adoram explorar a Umbra — alguns vão tão longe que acabam fixando seus ninhos por lá. A maioria não é estúpida; eles não atacam outro *shen* à vista de todos como fazem os servos mais descuidados da Wyrms. O que os irrita são as ameaças às suas vilas ou ao seu estoque de alimento. Qualquer *hengyokai* que suspeitar da existência de Kumos irritados pelos arredores deve procurar ajuda rápido.

Características

Os Kumos não são nascidos sob augúrios, nem seguem o Caminho da Virtude Esmeralda. Para fins de Posto e Renome, eles são tratados como Ragabash; por exemplo, um Kumos de Posto Um irá precisar de um total de sete pontos de Renome em qualquer combinação de Glória, Honra e Sabedoria para avançar ao Posto Dois. Além disso, os Kumos podem escolher um de seus três Dons iniciais a partir dos Dons Ragabash (ver "Dons"). Note que outros *hengyokai* e os Bêtes não reconhecem o Posto dos Kumos de nenhuma outra forma que não a de "inimigo perigoso"; um Kumos poderoso merece um pouco mais de respeito, mas nenhum *hengyokai* das Cortes terá consideração por ele.

Os Kumos não têm Fúria; em vez disso, possuem Pontos de Sangue, igual aos vampiros. Assim como acontece com os Sangues-sugas, o sangue lhes permite curar ferimentos; eles também podem gastá-lo como se fosse Fúria para realizar ações extras. Um Kumos

pode engolir um máximo de 10 Pontos de Sangue antes de ficar empanurrado e preguiçoso. Ficar sem Pontos de Sangue não tem efeitos adversos, a não ser um estômago vazio. Um Kumo faminto se cura com a mesma rapidez que um mortal comum e não poder realizar ações extras, mas, fora isso, não está debilitado. Um Kumo pode gastar apenas um Ponto de Sangue por turno; ele terá de decidir o que é mais urgente: curar ou matar. Apesar de poder ingerir e até mesmo digerir carne (e muitos apreciam o sabor de carne crua), os Kumo não absorvem nenhum nutriente com isso — é simplesmente um vício. Eles precisam de sangue para sobreviver — quanto mais forte, melhor.

Os Kumo são um grupo bastante errático de criaturas e começam com apenas 2 pontos de Força de Vontade. Eles são muito fracos em manter amizades e não podem comprar Aliados ou Raça Pura.

Por fim, os Kumo são abençoados por seu patrono e não sofrem dano agravado devido à prata. Ainda são, é claro, vulneráveis ao fogo, às garras e aos dentes dos *shen*, e assim por diante (todos absorvíveis). Sua fraqueza particular se transforma em armas feitas de *hong mu*, uma variedade rara e perfumada de pau-rosa vermelho. Danos causados por *hong mu* não podem ser absorvidos; os Kumo consideram inimigos óbvios qualquer um que esteja portando armas de *hong mu*. Contudo, assim como os Ananasi, os Kumo são fracos comparados a outros metamorfos no que diz respeito à resistência a doenças e venenos. Isso é uma terrível ironia para criaturas que tanto apreciam a morte e a destruição.

Raças

Existem três raças de Kumo: homínídeo, arachnos e impuro. Os impuros não são considerados criaturas vergonhosas como acontece entre os Garou e alguns *hengeyokai* — apesar de o bebê impuro ter que devorar seu caminho para sair do útero da mãe e, assim, matá-la durante o processo.

- **Hominídeo:** os Kumo nascidos de pais humanos costumam ser Parentes, mas não é sempre que isso acontece. Eles normalmente observam de longe as crianças frutos de seus amores ilícitos, planejando roubar qualquer Kumo homínídeo quando ele atingir a puberdade (e quase sempre agarram indivíduos que não sejam Kumo para atender aos seus próprios desejos ocultos). É claro que nem todas as crianças Kumo são descobertas... Esses Kumo podem escolher um Dom inicial dentre os Dons dos Garou na forma homínídea.

Gnose Inicial: 2

- **Arachnos:** assim como seus primos arachnos Ananasi, os jovens Kumo que nasceram aranha comem o suficiente de seus irmãos e irmãs para poderem crescer e ficar do tamanho de sua forma Aghora. Com sorte, um Kumo adulto identificará a fome incessante de um jovem e, rapidamente, irá lhe fornecer todo o alimento necessário. Os Kumo arachnos são um pouco mais raros do que seus companheiros ocidentais, talvez uma em 300 de todas as proles aranha dos Kumo. Arachnos podem escolher um de seus Dons iniciais de raça dentre os Dons lupino.

Gnose Inicial: 4

- **Impuro:** obstinados o suficiente, os impuros são reverenciados entre os Kumo; sua presença é motivo de admiração e respeito em vez de escárnio, principalmente entre a destrutiva seita dos

Marawa. O terrível assassinato da mãe do impuro é visto como uma espécie de rito de iniciação que apenas os felizardos podem presenciar. Afinal, se todos os Kumo cruzassem com membros de sua própria espécie, a raça acabaria se extinguindo já que os Kumo impuros são estéreis assim como os de qualquer Raça Metamórfica. Assim, ao mesmo tempo que os anciões desencorajam oficialmente o acasalamento entre os Kumo, eles fecham os olhos para o resultado desse evento. Os impuros Kumo nascem, é claro, em sua ameaçadora forma Lilian. Eles podem escolher um Dom inicial dentre aqueles dos Garou impuros.

Gnose Inicial: 5

Formas

Os Kumo, assim como os Ananasi ocidentais, apresentam quatro formas: Hominídea, Lilian, Aghora (Pithus) e Mil Patas (Rastejante). A forma homínídea é como qualquer humano, mas as outras...

- **Lilian:** talvez mais aterrorizante do que qualquer Garou, a forma Lilian dos Kumo é totalmente repugnante. A variação mais comum dessa forma ainda é bípede, mas pode ser desde 2,5m até 3,5 m altura; o ventre se dilata, transformando-se em uma bola, com seis braços brotando sobre ela. A cabeça fica apenas ligeiramente maior com oito olhos brilhantes, e uma quitina negra adornada com pêlos grossos e espinhentos cobre o corpo todo. Da parte traseira, saem duas grandes fiandeiras, e o tórax incha-se para acomodar dois grupos de pulmões, sendo que um consegue respirar debaixo d'água. Existem diversas variações sobre esse tema, desde imensas aranhas com torsos humanos quitinos ou faces humanas brotando do cefalotórax, bípedes horrivelmente alongados, cobertos com pêlos de tarântula. A diferença na forma é puramente estética; todos os Kumo têm as mesmas estatísticas na forma Lilian, não importa a variação.

- **Aghora:** igualmente nauseante é a gigantesca forma de aranha dos Kumo. Esse pesadelo vivo tem cerca de um 1,20 m de altura na articulação dos "ombros" e normalmente é corpulento e bem gordo. Pêlos eriçados podem cobrir todo o corpo, com exceção dos olhos brilhantes. A forma Aghora perde o pulmão usado para respirar debaixo d'água, mas ganha enormes mandíbulas, das quais escorre um veneno nocivo. Além disso, essa forma de aranha gigan-

Estatística das Formas

Lilian	Aghora	Mil Patas
Força: +3	Força: +3	Força: 0
Destreza: +3	Destreza: +3	Destreza: +6
Vigor: +3	Vigor: +2	Vigor: 0
Aparência: -2	Aparência: 0	Aparência: 0
Manipulação: -1	Manipulação: -3	Manipulação: 0
Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6
Força +1 Mordida	Força +3 Mordida	—
Força +2 Garra	Teia	Teia

Os Kumo na forma Lilian ou Aghora incitam o Delírio com força total nos observadores.

te é capaz de tecer teias tão fortes quanto cabos de aço (Força 9 no caso de a vítima se libertar). Os Kumo têm que gastar um Ponto de Sangue para criar uma teia de proporção comparável ao tamanho de uma teia de aranha comum.

Nessa forma, os Kumo são venenosos por natureza. Apesar de não terem reservas significantes de veneno, a cada mordida eles injetam sem perceber uma pequena quantidade de toxina sobrenaturalmente maculada em suas vítimas. Quem sofrer dano causado por uma mordida de Kumo terá que fazer um teste de Vigor (dificuldade 7; 9 para mortais, magos e criaturas parecidas que estiverem desprotegidas) ou perderá um ponto de qualquer Atributo Físico. Atributos perdidos dessa forma podem ser curados como se fossem Níveis de Vitalidade de dano agravado, mas, se algum Atributo chegar a 0, a vítima fica inconsciente até ser curada — ou devorada:



• **Mil Patas** — Muitas pessoas acham horrípilante a imagem de aranhas rastejando, e alguns povos ficam completamente aterrorizados com essas criaturas. Agora, imagine centenas e centenas de aranhas movendo-se em conjunto, com uma aparente mentalidade de grupo. Esse é o impacto causado por um Kumo na forma Mil Patas (Rastejante). Um bom salto de sapato provavelmente se livrará de muitas dessas aranhas, mas, a menos que todas as aranhas pequenas sejam destruídas (o que é quase impossível), a eficiência do Kumo permanece. Aproximadamente 200 aranhas por ponto de Força manifestam-se nessa forma. Por exemplo, Yuki é um Kumo homínide com Força 3. Quando assume a forma Mil Patas, ele se decompõe em cerca de 600 aranhas virtualmente indestrutíveis — se apenas uma sobreviver, essa poderá consumir outras aranhas e, por fim, se reformar. Apesar de as aranhas não terem Características Sociais ou Físicas, a forma Mil Patas permite agir com consciência coletiva e garante ao Kumo a capacidade de ver por diversas perspectivas diferentes. Porém, se mais de 30% das aranhas forem destruídas, o Kumo será menor quando reassumir a forma da raça — pelo menos até ter aumentado seu tamanho por inteiro mais uma vez. Na forma Mil Patas, o Kumo pode tecer teias como qualquer outra aranha, embora o número de aranhas presentes permita ao Kumo cobrir uma área com uma teia em um espaço absurdamente curto de tempo.

Além dos Dons dos Kumo, dos Ananasi ocidentais e de Raça, as Aranhas Demônio podem aprender os Dons Ragabash sem sofrer penalidades. Os Narradores podem permitir que os Kumo usem Dons de outras tribos ou Raças que simulem trapaça ou leitura de pensamentos. Todos os Kumo começam com três Dons: um Ragabash, um Kumo e um da sua raça.

• **Agilidade (Nível Um)** — Os Kumo são famosos por sua rapidez e agilidade. Esse Dom, ensinado por um espírito-Pulga, lhes concede bônus durante saltos e esquivas.

Sistema: gastando um ponto de Gnose, o Kumo pode adicionar dois dados a qualquer parada de dados de Esporte ou Esquiva por uma cena.

• **Passos na Sombra (Nível Um)** — Este é um Dom de ilusão de Nareau que permite ao Kumo parecer que está em um lugar quando, na verdade, não está. Aqueles que presenciam o Kumo ativar esse Dom o vêem sumir de um lugar e reaparecer em outro, embora, na realidade, ele não tenha se movido.

Sistema: O jogador testa Destreza + Lábua (dificuldade 6). Para cada sucesso, o Kumo dará a impressão de estar a 60 centímetros de sua localização real. Os oponentes que perceberem que aquela imagem não é a verdadeira Aranha Demônio ainda poderão tentar atacar o Kumo invisível, embora sua dificuldade aumente em 3 pontos (ou em 2 se ele

tiver sentidos aguçados, como um Garou lupino com o faro semelhante ao de um lobo). O Dom dura por um certo número de turnos igual à Gnose do Kumo e só pode ser usado uma vez por cena.

• **Presas da Loucura (Nível Dois)** — Como o Dom dos Dançarinos da Espiral Negra: Baba de Fúria, apesar de não sair espuma da boca das Aranhas Demônio; essa é apenas uma outra forma de ataque tóxico disponível para os Kumo governados pela Wyrn. Esse Dom é ensinado por um espírito da Loucura ou um Maldito-aranha.



• **Reposição de Carne (Nível Dois)** — O Kumo pode incorporar aranhas locais, adicionando a massa desses aracnídeos a si próprio para curar seus ferimentos. Esse Dom é ensinado por um espírito— Ancestral.

Sistema: O personagem não pode realizar nenhuma outra ação enquanto estiver incorporando os aracnídeos invocados. O Kumo cura um ponto de Nível de Vitalidade a cada ponto de Gnose gasto.

• **Saliva Corrosiva (Nível Dois)** — Os fluidos digestivos do Kumo, quando suscitados da forma correta, podem se transformar em armas terríveis, contanto que acertem seu alvo. Esse Dom permite que a Aranha Demônio cuspa seus fluidos nos oponentes em combates corpo a corpo. É ensinado por um servo de Marawa.

Sistema: o Kumo tem que gastar um Ponto de Sangue para aumentar sua produção de suco gástrico até se transformar em mistura efervescente. O jogador pode, então, fazer um teste de Destreza + Briga (dificuldade 7) para acertar um alvo com o ácido. A parada de dados de dano é igual ao Vigor do Kumo +2, e os ferimentos causados são agravados.

• **Mordida Hedionda (Nível Três)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Dançarinos da Espiral Negra: Injetar Veneno.

• **Armadilha da Beleza (Nível Três)** — Os Kumo sentem prazer em enganar seus inimigos; esse Dom, ensinado pelos servos de Rati, faz com que o Kumo fique irresistivelmente belo e desejado por todos os seus observadores, independente do sexo ou da

preferência sexual.

Sistema: o jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). O Kumo pode elevar sua Característica Aparência em um ponto por sucesso por um período de três horas.

• **Trepidações da Teia (Nível Quatro)** — Ao se concentrar nas teias espirituais ao seu redor, o Kumo pode sentir quando está sendo observado ou seguido. Esse Dom, ensinado por alguém do povo de Marawa, alerta o Kumo sobre qualquer espião que esteja por perto, incluindo os que vivem nas Terras dos Espelhos.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Se obtiver pelo menos dois sucessos, o Kumo saberá se há ou não alguém à sua espreita. Com três sucessos ou mais, ele poderá descobrir detalhes mais específicos (a critério do Narrador).

• **Sabedoria Anciã (Nível Cinco)** — Esse reverenciado Dom permite ao Kumo comunicar-se diretamente com Marawa, Rati ou Nareau. É de certa forma arriscado porque, se estiver mal-humorado, o Lorde ou a Dama poderá punir o Kumo. Se estiverem benevolentes, eles poderão transmitir alguns fatos ou conselhos de acordo com seu idioma; por exemplo, Marawa pode compartilhar um segredo a respeito de como destruir um determinado inimigo. O Dom é ensinado por um servo da trindade maligna.

• **Sistema:** depois de prestar a reverência adequada, o Kumo tem que gastar um ponto de Gnose e um de Força de Vontade. O jogador, então, faz um teste de Carisma + Instinto Primitivo. São necessários no mínimo três sucessos (dificuldade 7); o Narrador pode exigir uma quantidade maior. O sucesso garante uma ligação direta com o totem escolhido; uma falha crítica tem... as consequências mais horríveis que se pode imaginar.

Ritos

Os Kumo têm diversas muitas variações de Ritos Místicos e de Renome. Eles preparam grandes reuniões para celebrar o nascimento de seus jovens, principalmente dos impuros. Cada uma das três famílias também tem ritos secundários para honrar seus patronos. Alguns Kumo dizem que Nareau, Marawa e Rati de vez em quando aparecem quando estão especialmente satisfeitos com um rito. Acredita-se que eles foram os criadores do Rito da Crisálida Demônio, embora nenhum Kumo tenha admitido isso a nenhum outro hengeyokai.

Citação

Estas terras são nosso lar também. Vocês deveriam demonstrar o mínimo de respeito pelos que foram escolhidos assim como vocês e se ajoelhar diante de nós da forma mais cuidadosa — ou talvez devamos preparar nossas teias, teias que alcançam até mesmo os Mundos Yomi. Vocês realmente querem ver isso antes de responder?

Estereótipos

• **Hakken** — Ahh, nossos inimigos mais tradicionais. Eles abraçam Gaia e a Wyld, que nós abandonamos para sempre. De que outra forma poderíamos chamá-los senão de inimigos?

• **Khan** — Extremamente maçantes e inflexíveis. Ainda assim, eles estão diminuindo a cada dia, então devemos apreciar o passatempo oferecido por um Khan enquanto eles ainda existem para proporcioná-lo.

• **Kitsune** — Que ferinhas espertas são os Nove-Caudas! E tão perto de nós que nem mesmo eles suspeitam.

• **Nagah** — Essas malditas criaturas constantemente se enroscam nos nossos calcanhares. Eles entenderam que estamos apenas cumprindo com o dever que nos foi estabelecido, mas, ainda assim, procuram desculpas para engolir a todos nós. Mate todos que encontrar.

• **Nezumi** — Tempos atrás, os ratos foram nossos aliados inconscientes. Talvez devêssemos tentar reatar nossa antiga amizade.

• **Same-Bito** — Eles são engraçados em suas buscas estúpidas por nobreza e grandeza, mas escondem algo também. Deveríamos tentar descobrir o que há por trás de suas máscaras de honra.

• **Tengu** — Seu amor pelo dia e pelas coisas claras é tão diferente de nós e de nossa paixão pela escuridão. Lamentavelmente, são raras as vezes que conseguimos apanhar esse povo alado em nossas teias e, por isso, sabemos pouco sobre eles — uma falha que deve ser remediada.

• **Zhong Lung** — Não são apenas nossos inimigos, como também são formidáveis e sábios em muitas coisas. Demonstre respeito e não os provoque. Fuja discretamente sempre que possível.

• **Povo do Poente** — Para nós, saber a quem os *shen* prestam homenagem é mais importante que conhecer suas origens. Aqueles que vêm do Ocidente reverenciam Marawa, Rati ou Nareau? Se a resposta for positiva, quem vai querer saber onde eles nasceram?



Nagah

A Morte de Jatadaka

Ouçam-me, oh, meus filhos, e escutem uma canção que surgiu quando o mundo era novo e verde desde o céu até o fundo do mar. É uma canção sobre um membro do nosso povo, um Nagah, assim como nós, filho das três mães — e começa com a mais próxima de nossas mães, com sua dor.

Agora, aquele que jamais viveu ao longo de um rio não será capaz de conhecer a beleza de nossa Terceira Mãe. Ela é o Rio, o fluxo do frescor e da vida, o abrigo do amor e da força. Conforme ela surgia da névoa esbranquecida por entre as montanhas, os pássaros cessavam seu canto e o vento não soprava por medo de se afastar de sua gloriosa presença. Seus olhos impecáveis ergueram-se reservadamente, e ela olhou a imensidão que também era ela, a água que corria em direção ao mar. Estava à procura de um campeão, um entre nós, seus filhos.

Escolheu Vasana. Vasana, os Três "Encapuzados", Vasana, a Esmeralda, Vasana, o Terrível. De todos os Nagah que vieram antes, nenhum havia sido tão reverenciado. De todos os Nagah, apenas o nome de Vinata era o mais famoso. Nossa Mãe viu Vasana secando-se sobre uma rocha, seus "capuzes" estirados sob o sol, os olhos sonolentos, mas carregando o sangue de centenas em sua profundidade.

Ela aproximou-se dele, e Vasana imediatamente prostrou-se diante de sua glória. Mas ela ordenou que se levantasse com um tom de voz semelhante à correnteza d'água batendo em pedras lisas.

— Vasana, — ela disse — estou preocupada com o poderoso Jatadaka rakshasa, que me afronta. Toda manhã ele devora um humano e, a cada tarde, lava o sangue de sua barba em minhas profundezas sagradas, o lugar que guardei apenas para vocês, Nagah. Não posso mais suportar sua presença fétida e quero que você o destrua.

— Por você, oh Mãe, eu tentaria arrancar o sol do céu e engoli-lo — Vasana respondeu. — Sua morte é a coisa mais ínfima que posso depositar a seus pés, mas o farei e espero que o considere digno.

Então, Vasana foi para a terra onde vivia Jatadaka, percorrendo longas estradas pelas selvas para chegar até lá. Certa vez, foi atacado por bandidos, mas ele agarrou um deles e o mordeu, enchendo-o de veneno mortal. Ele colocou o bandido sobre os ombros e seguiu em frente, sem se preocupar com os companheiros do ladrão que fugiram. Então, ele chegou na caverna de Jatadaka e sentou-se.

Pouco tempo depois, Jatadaka saiu bramindo. Ele viu Vasana e preparou-se para lutar, quando Vasana falou:

— Aqui, oh meu rei! Trouxe-lhe um presente: carne humana. Aprecie o sabor desta carne e, depois, ouça minha proposta.

Jatadaka não esperou uma segunda ordem. Jogou o bandido para dentro de sua boca enorme e o mastigou, e uma mistura de sangue com o veneno de Vasana escorreu por sua barba. Em seguida, ele pegou sua lança — pois não tinha a intenção de ouvir Vasana, mas, sim, de obter uma segunda porção de carne — mas tropeçou, pois o veneno o enfraquecera.

Então, Vasana sorriu — e pouco antes de o sorriso deixar seu rosto, suas presas cravaram-se fundo no pescoço de Jatadaka. E, embora os grandes demônios possam resistir a diversas mordidas, o veneno de Vasana era tão poderoso que somente um Rei Yama seria capaz de receber duas doses e sobreviver. O rakshasa caiu no chão, e Vasana cortou-lhe prontamente a cabeça e arrastou-a até um formigueiro.

Assim termina a história, e agora você sabe qual será o destino daqueles que ofenderem nossas Mães. Glória a Vasana, que nunca morreu, mas que dorme nos dias de hoje! Glória à Terra, à Lua e ao Rio! Glória aos Nagah!

Descrição

A poesia de uma faca resplandecente, a cadência do último suspiro de um cadáver — assim é o talento artístico dos Nagah. Os homens-serpente receberam a tarefa de agir como juízes entre os



hengeyokai, mantendo o Equilíbrio, quando a própria Wyrn abandonou essa missão. Eles impõem os Mandatos quando as Cortes estão muito ocupadas ou cegas para fazê-lo, movendo-se à margem da sociedade hengeyokai, observando seus alvos com absoluto cuidado. Na verdade, os Nagah são extremamente sigilosos em todas as coisas; eles escondem seu objetivo do Povo do Poente, pois preferem simular sua extinção a divulgar o segredo de seu dever.

Eles realizam suas tarefas com uma eficácia e delicadeza tão grande que se tornou um presságio de má sorte falar abertamente dos Nagah. Quando um hengeyokai menciona a raça, ele normalmente o faz por meio de uma metáfora em vez de pronunciar seu nome: “as sombras alongadas”, “o crepúsculo suspirante”, “o silêncio do rio”. Por sua parte, os Nagah acham que, se é realmente necessário matar um talento artístico, então que isso seja feito com grande precisão. Na verdade, eles apreciam outras artes, como poesia e escultura, balanceando seus atos de destruição com passatempos de criação. Eles se esforçam para ser o retrato da justiça e consideram ser seu dever acompanhar aqueles que pertencem ao Inferno de volta para casa.

Mas a eficiência dos Nagah em matar provou ser tanto uma maldição quanto uma benção. Quando as guerras da Quarta Era estouraram entre os hengeyokai, os Nagah foram o povo atacado com mais violência, com exceção dos Okuma. *Por fim, veio a argumentação: se a corrupção nos cerca, então, certamente os juízes são corruptos pelo fato de permitirem que isso aconteça.* Aliado às perdas terríveis que sofreram durante a Guerra da Fúria, esse desastre quase levou os Nagah à extinção na época em que os Zhong Lung despertaram.

Ainda hoje, as velhas feridas demoram a cicatrizar. Os Nagah guardam sua arte essencialmente para si mesmos e emergem das sombras apenas quando necessário. Eles quase nunca são atraídos a participar de um sentai — o que não viola suas leis de modo algum. Apesar de tudo, contribuições visíveis podem muito bem melhorar a reputação da Raça — mas, se descobrisse que os Nagah ainda existem, talvez o Povo do Poente tentasse reparar esse engano imediatamente. O anonimato é bem mais prudente.

Organização

Embora a população Nagah esteja crescendo regularmente desde as guerras desastrosas da Quarta Era, hoje em dia só existem cerca de 400 homens-serpente em toda a Ásia. Alguns acham que isso é resultado da constante rivalidade com os Nezumi e dizem que os homens-rato entram sorrateiramente nos covis dos Nagah para devorar os ovos dos juízes escamosos. Eles nunca agem sozinhos, pois a lenda de Vinata, seu maior traidor, serve como um terrível aviso da destruição que um Nagah tomado pela Wyrn pode causar.

Os Nagah do Império do Meio não possuem caern próprios; em vez disso, reúnem-se no protetorado de uma corte aliada quando podem. Alguns ainda mantêm os Ananta — pequenas cavidades individuais do reino espiritual, igual ao Recanto dos Bastet — no fundo dos rios, mas até mesmo esses Nagah vivem dentro de um “ninho” de pedra com um ou dois irmãos.

Entre as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda, os Nagah servem em condições quase sempre invisíveis — embora isso certamente seja mais do que eles concedam ao Povo do Poente, pois quem revela a presença de alguém aos ocidentais é punido com a morte. Eles

cumprem seu dever em silêncio — se os outros hengeyokai não os ouvirem lubrificando as engrenagens do Ciclo, melhor ainda.

Entretanto, pelo fato de continuarem a servir às Cortes de forma obediente, os Nagah se colocaram numa posição muito precária. Cientes de que foram quase exterminados durante a Guerra da Fúria, os homens-serpente sabem que uma ação aberta poderia muito bem provocar outra “purificação” sobre eles. Eles esperam que a boa vontade das Cortes atuará como um amortecedor entre eles e o Povo do Poente caso os ocidentais algum dia descubram a verdade.

Características

Os Nagah tem um traçado aparentemente perfeito para a função de máquina mortífera, mas não estão isentos de fraquezas. Por exemplo, os homens-serpente são incapazes de percorrer atalhos de forma espontânea; apenas em seu Ananta eles podem entrar na Umbra sem o uso de um Dom especial ou a ajuda do seu sentai da montanha. Eles também têm dificuldade em aprender. Dons comuns; os únicos espíritos que respondem regularmente aos ritos de conjuração dos Nagah são os servos de Wani, os Príncipes Dragões adormecidos. Embora isso pareça indicar a maioria dos espíritos no Império do Meio, o caso não é simplesmente esse; os espíritos não ajudam os Nagah a menos que sejam diretamente instruídos a fazê-lo por um Wani ou um de seus vizires. Sendo assim, homens-serpente têm que pagar 7x o nível do Dom em pontos de experiência para aprender qualquer outro Dom que não seja Nagah.

Quando estiver atuando a serviço de sua Raça, os Nagah utilizam um sistema de Renome que não é bem um sistema; eles dão pouca importância para os sistemas de casta e contam com os anciões da Raça para julgar suas qualidades. Da mesma forma, seu sistema de augúrio é um sistema de augúrio apenas no nome; eles reconhecem quatro augúrios sazonais, mas não atribuem tarefas específicas a nenhum deles. Todos são iguais; todos são mantidos no mesmo padrão elevado. A única diferença está no total de Fúria inicial; os Kali (Inverno) e os Kartikeya (Verão) começam com 4 pontos de Fúria, enquanto os Kamakshi (Primavera) e os Kamsa (Outono) iniciam com 3. Todos os Nagah começam o jogo com 4 pontos de Força de Vontade.

Entretanto, os Nagah a serviço das Cortes seguem com satisfação o Caminho da Virtude Esmeralda e até contraem augúrios quando necessário. Serão companheiros agradáveis ao servirem em um sentai se na maior parte do tempo ficarem calados e forem sinistros; e além disso, são cortesãos profissionais. Os Nagah cedem a qualquer pedido; afinal de contas, a necessidade é ao que eles servem essencialmente.

Raças

Os Nagah não fazem diferenças sociais entre suas raças; cada uma é igualmente valiosa à sua própria maneira e contribui com o mesmo número de habilidades. A Gnose inicial de um Nagah funciona exatamente da mesma forma que a gnose das raças Garou correspondentes: balaram (homínídeos) começam com 1, ahi (impuro), com 3 e vasuki (serpente), com 5.

De forma muito estranha, seus impuros são tão férteis quanto qualquer outro Nagah; um entre 10 filhos de um ahi será Nagah. Se

for fêmea, a ahi poderá escolher, no início da gravidez, se deseja dar à luz a humanos ou serpentes; então, passará o resto da gestação na forma escolhida. Surgirão alguns efeitos colaterais estranhos se ela optar por dar à luz a bebês humanos, pois costuma gerar gêmeos e, às vezes, até trigêmeos — mas se preferir dar à luz a serpentes, a quantidade de ovos costuma ser menor do que seria normalmente. Apesar dessa vantagem óbvia, os Nagah não tentam aumentar seu número gerando mais do que a parte apropriada aos ahi; eles se esforçam para manter a mesma quantidade de raças dentro da tribo, temendo a maldição que cairá sobre a linhagem se desafiarem o equilíbrio das coisas.

Formas

As formas Nagah são esplêndidas e terríveis, embora os homens-serpente sejam muito cautelosos ao agirem em qualquer outra forma que não a Balaram. Em todas as formas, exceto a Balaram, eles podem injetar um veneno poderoso em seus inimigos. Se o inimigo sofrer qualquer tipo de dano com uma mordida, o veneno causará sete Níveis de Vitalidade adicionais de dano agravado, absorvidos separadamente. Em alguns casos, os Nagah também usam o veneno para cegar os adversários (eles sempre preferiram se acasalar com najas cuspidoras). Se um Nagah for bem-sucedido ao cuspir seu veneno, o alvo sofrerá os sete Níveis de Vitalidade de dano como é habitual, mas há um atraso de um turno antes de a toxina entrar na corrente sanguínea — se necessário, o veneno pode ser retirado. Se o veneno atingir os olhos, a dor que isso provoca e o dano que causa no nervo óptico deixam o adversário cego por pelo menos três turnos. Felizmente, o Dom: Resistir a Toxinas protege contra esse veneno.

- **Balaram:** é impossível distinguir um Nagah nessa forma de um humano.
- **Silkaram:** esta forma é na maioria das vezes humana, mas apenas vagamente. Todos os pêlos do corpo do Nagah desaparecem para serem substituídos por arestas ósseas muito parecidas com escamas. Os dedos da mão e dos pés são unidos por uma membrana, concedendo-lhe uma excelente habilidade em natação. A mandíbula se estende substancialmente; o nariz recua e se alarga até o rosto dar a impressão de estar quase achatado. As “escamas” dos Silkaram cobrem até mesmo os lábios, dificultando a fala humana. Os olhos ficam negros e perdem toda a coloração humana. Os dentes parecem se fundir com exceção dos caninos muito compridos, que se transformaram em presas que se retraem quando não estão em uso.
- **Azhi Dahaka:** a forma de batalha dos Nagah é uma criatura aterrorizante: uma naja imensa com um torço cilíndrico e um poderoso conjunto de braços. Até mesmo os Nagah descendentes de qualquer espécie de serpente que não seja naja exibem uma crista suntuosa nessa forma. O Nagah na forma Azhi Dahaka pode desarticular sua mandíbula à vontade e possui discretas guelras, que o transformam em um anfíbio perfeito. Os membros de um Nagah nessa forma são tão flexíveis quanto a espinha dorsal de uma cobra. Embaixo do torso, a cauda (grossa o suficiente para se balançar nela) facilmente atinge um comprimento entre 5m e 6m; mas costuma ser maior. Das mãos do homem-serpente surgem garras tão terríveis quanto a de qualquer Garou, e suas escamas e placas ósseas adquirem uma elasticidade sobrenatural. A maioria dos Nagah nessa forma marca seu corpo com sinais assim como alguns Garou,

Estatística das Formas

Silkaram	Azhi Dahaka	Kali Dahaka	Vasuki
Força: +2	Força: +3	Força: +2	Força: -1
Destreza: +0	Destreza: +2	Destreza: +2	Destreza: +2
Vigor: +2	Vigor: +3	Vigor: +2	Vigor: +1
Aparência: -2	Aparência: -2	Aparência: 0	Aparência: 0
Manipulação: -2	Manipulação: -3	Manipulação: 0	Manipulação: 0
Dificuldade: 7	Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6
Mordida +1	Mordida +2	Mordida +1	Mordida +2
Veneno †	Veneno †	Veneno †	Veneno †
Garra +1	Garra +2	Garra +1	
	Construção*	Construção*	
	Incita Delírio		

* Nessa forma, o Nagah pode usar seu corpo para agarrar e esmagar um adversário com sua Força (dano não agravado) enquanto luta contra outro com os braços. O Nagah primeiro tem que fazer um teste normal de Força + Briga para desferir o golpe; para manter o adversário preso, ele terá que fazer um teste de Força + Briga (dificuldade igual à Força + Briga -2 do adversário).

† O veneno Nagah percorre o corpo com uma velocidade sobrenatural. Embora não consiga afetar espíritos (mesmo espíritos Materializados), ele tem efeito até em vampiros (embora o dano seja diminuído pela metade). Os Nagah e os Kumo são imunes às suas próprias mordidas venenosas, mas não à mordida um do outro. Um Nagah pode injetar veneno três vezes antes de esgotar as bolsas de veneno localizadas atrás dos caninos; entretanto, cuspir veneno gasta duas “doses” devido à quantidade necessária para atingir a distância adequada.

e suas cicatrizes se transformam em desenhos com uma coloração parecida com chumbo.

- **Kali Dahaka:** essa forma é muito parecida com uma imensa naja rei, tão grossa quanto a perna de um homem. Além disso, a forma Kali Dahaka de muitos Nagah ainda conserva dois pequenos braços, embora isso seja considerado feio. A maioria dos Nagah prefere assumir essa forma sem o benefício dos braços (o que é possível realizando um segundo teste de Vigor + Instinto Primitivo, dificuldade 7). As cicatrizes rituais do homem-serpente também permanecem, embora sejam discretas e mais difíceis de serem notadas. A forma Kali Dahaka possui guelras, e um Nagah nessa forma de “grande serpente” consegue respirar debaixo d’água com facilidade.
- **Vasuki:** é impossível distinguir um Nagah na forma Vasuki de uma serpente de verdade.

Dons

Estes Dons são os mais comuns entre os Nagah das Cortes; aqueles que estiverem no Caminho da Virtude Esmeralda começam o jogo com um Dom Nagah, um Dom de Raça e um Dom comum de hengeyokai. Todos os Dons dos Nagah são ensinados pelo Wani.

- **Olhos dos Reis Dragões (Nível Um)** — Esse Dom permite ao Nagah ver através de qualquer obstáculo que não seja um muro de concreto. Águas turvas parecem límpidas; campos obscuros cobertos por névoa, fumaça ou escuridão não representam obstáculo. Os olhos do Nagah brilham intensamente quando esse Dom é ativado.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 6) e ainda tem que usar Percepção + Prontidão para o Nagah localizar um inimigo que se aproxima. Dons como Embaço da Própria Forma ainda funcionam contra os Olhos dos Reis Dragões, apesar de as penalidades sofridas pelo Nagah para ver o personagem serem reduzidas em 1 ponto.

• **Simular Cheiro de Água Corrente (Nível Um)** — Como o Dom Ragabash.

• **Olho do Assassino (Nível Um)** — Como o Dom dos Senhores das Sombras: Fatal Flaw (conferir).

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom Ragabash.

• **Véu dos Wani (Nível Dois)** — O Nagah pode apagar a lembrança de sua existência da mente de qualquer observador ou adversário sobreviventes. Qualquer um que tenha visto o homem-serpente pode se lembrar de que viu *algo* — mas que

essa entidade era tão efêmera quanto fumaça. Um Kuei-jin que lutou contra um Nagah pode presumir que foi atacado por um Zhong Lung ou um Mukade, mas jamais pensará na possibilidade de ter sido um homem-serpente.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e faz um teste de Manipulação + Lábia contra uma dificuldade igual à Percepção do alvo. Embora seja necessário apenas um sucesso, com três ou mais sucessos o alvo esquece até mesmo que teve esse encontro e sofre uma amnésia total no que diz respeito ao incidente. Essa lembrança não fica apenas amenizada ou enfraquecida — ela é completamente removida da mente do alvo.

• **Bênçãos de Kali (Nível Três)** — Com os Dons de Kali, os Nagah desenvolvem armas naturais e armaduras corporais. Uma camada de placas pesadas, parecidas com ossos, forma-se sobre a pele escamosa do homem-serpente, concedendo-lhe uma defesa natural contra a maioria dos ataques e ao mesmo tempo aumentando a quantidade de dano causada por seu ataque corpo-a-corpo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e outro de Fúria e faz um teste de Vigor + Instinto Primitivo para criar a armadura. As placas de ossos formam-se sobre toda a crista do Nagah e também sobre o torso, os braços e o ventre, adicionando três dados aos seus testes de absorção. Todas as placas sobre os braços, cotovelos e ombros são farpadas e bastante afiadas, concedendo ao homem-serpente um nível de dano de Força +3. Assim como acontece com as garras dos Garou, esse dano é agravado. Essa armadura não afeta a mobilidade do Nagah, como também não oferece uma proteção extra sobre todo o corpo. A crista do Nagah estende-se desde a parte superior da cabeça até o meio das costas, portanto, quando estiverem blindados desse jeito, os órgãos vitais do homem-serpente receberão um bônus de proteção da frente e das costas, mas não dos lados.

• **Benção da Mãe Rio (Nível Três)** — Invocando os favores do Rio, o Nagah pode reabastecer sua força espiritual bebendo de sua generosidade. Esse Dom é usado com o mais profundo respeito e costuma deixar o homem-serpente repleto de alegria à medida que contempla o amor das Mães a que ele serve.

Sistema: o Nagah tem que meditar durante uma hora em frente a uma bacia com água de rio, relaxando para receber sua pureza. Quando a meditação é finalizada, o jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) e bebe a água da bacia; cada sucesso permite recuperar um ponto de Gnose. Esse Dom pode ser usado sempre que necessário, mas os Nagah consideram um tabu ficar grudado nas margens do Rio e não vão usá-lo mais do que uma vez por dia a menos que sejam extremamente pressionados.

• **Sopro de Amrita Doce (Nível Quatro)** — Um dos poucos Dons de cura dispon-



veis aos Nagah, o Sopro de Amrita Doce permite ao homem-serpente soprar uma nuvem de vapor medicinal sobre si mesmo ou em um companheiro. Apesar de terem sido enganados sobre o segredo da imortalidade há muito tempo, os Nagah nunca se esqueceram totalmente disso.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade igual à Fúria do alvo ou então igual 6 para quem não tiver Fúria). Cada sucesso cura um Nível de Vitalidade de dano, mesmo se for agravado.

• **Olhar da Serpente (Nível Quatro)** — O Nagah pode trocar olhares com um adversário e petrificar o inimigo com a intensidade do seu olhar. Um inimigo sob a influência desse Dom fica incapaz de realizar qualquer ação que não seja regenerar.

Sistema: o jogador faz um teste de Manipulação + Intimidação contra a Força de Vontade do alvo. Um sucesso já paralisa o alvo de medo. O alvo pode muito bem passar horas ou dias dessa forma, experimentando o equivalente a um pequeno ataque epilético. Entretanto, os efeitos desse Dom duram somente até o alvo ser perturbado (por um ataque, por exemplo). Ao ser incomodado fisicamente, o alvo fica livre do Olhar da Serpente. Esse Dom age apenas contra um adversário por vez. Quando é atingido pelo poder do Dom, o alvo não pode ser afetado novamente por ele até a cena seguinte. Os Nagah quase sempre usam esse Dom para fugir de inimigos poderosos; poucos o utilizam como meio de ganhar vantagem em combates.

• **Bafo dos Lordes Dragões (Nível Cinco)** — O Nagah utilizando esse poder liberam imensas gotas de gases escaldantes. Esses gases costumam se parecer com chamas e causam dano agravado nos adversários, mas não são capazes de provocar combustão em matéria.

Sistema: o jogador tem que ser bem-sucedido num teste de Destreza + Armas de Fogo para que o Nagah consiga acertar o adversário. A quantidade de dados de dano utilizada é igual à Gnose do homem-serpente. Esse dano é agravado e tem um alcance efetivo de 6 metros.

• **Evocar o Dilúvio (Nível Cinco)** — O homem-serpente pode invocar o próprio Rio a se elevar e agir contra aqueles que abusam dele. Hoje em dia, esse Dom raramente é usado, mas as lendas contam que vilas inteiras foram extintas depois de ofender um Nagah.

Sistema: o jogador gasta três pontos de Gnose e faz um teste de Gnose. O Nagah provoca uma rápida elevação das águas por vários metros ao redor (1,5m² por sucesso), causando todas as formas de estrago.

Ritos

Os Nagah são criaturas extremamente exigentes e adoram usar diversos ritos de purificação e chiminage para demonstrar sua devoção às suas Mães. Entretanto, são cautelosos ao evitarem usar muitos ritos de conjuração e de compromisso, visto que apenas os servos de Wani se mostram convenientes.

Rito da Bênção do Rio

Nível Um

Esse Rito de Acordo é um ritual de purificação típico dos Nagah, realizado após a morte de um grande inimigo. Para executá-lo, o Nagah tem que se ajoelhar à margem de um rio ou riacho e

fazer uma reverência à água corrente. Conforme entoar uma litania de mantras e exalta as Três Mães, ele se lava na água, assumindo a forma Azhi Dahaka para sacudir as gotas d'água de sua crista. Esse rito é considerado mais promissor se realizado à luz da lua, totalmente à vista das Três Mães.

Sistema: o Nagah faz um teste de Carisma + Rituais com uma dificuldade igual à Gnose ou à Fúria (o que for mais alto) da cria da Wyrn que matou. (Se preferir, o Narrador pode substituir outras Características como Chi para os Kuei-jin ou outros adversários). A dificuldade será reduzida em 1 ponto se o rito for realizado sob a luz da lua. Se for bem-sucedido, o Nagah ficará livre de qualquer mácula externa que possa ter adquirido durante sua tarefa e estará espiritualmente fortalecido para enfrentar seu próximo encontro, recuperando três pontos de Força de Vontade. Em relação à maioria dos outros aspectos, esse rito é igual ao Rito de Purificação (Lobisomem, p. 139), com a exceção de que apenas os Nagah podem ser afetados.

Citação

Você tem fugido e se escondido muito bem, mas não pode esconder o espaço vazio do Inferno que carrega em suas pegadas, nem abafar o som das facas prateadas dos demônios que gritam seu nome como amantes rejeitados. É hora de você parar de se esquivar de seu destino e assumir o seu lugar.

Estereótipos

• **Hakken** — Eles seguem os costumes humanos de tempos atrás e por isso estão presos nas teias da Weaver de forma mais intensa. Talvez tenhamos que romper um dos fios, mesmo que os Hakken percam um pouco de carne durante a cirurgia.

• **Khan** — Eles são mais orgulhosos e sanguinários do que lhes poderia ser conveniente. Tenha cuidado com a queda dos Khan, pois isso pode significar a chegada da Sexta Era.

• **Kitsune** — As raposas tinham apenas uma cauda quando nossa canção do dever foi entoada pela primeira vez. Como podemos julgar com precisão o que é errado para eles se eles próprios não exaltam aquilo que sabem estar certo?

• **Kumo** — [leve assobio] O que foi decretado para ser, tem que ser.

• **Nezumi** — Nossos pequenos irmãos, mas cheios de ódio e cobiça para conhecer as sete virtudes do julgamento.

• **Same-Bito** — Eles também parecem ser filhos de três mães. Mas pode o Mar ser tão belo quanto nossa Terceira Mãe se os seus filhos são tão brutais?

• **Tengu** — Se algum de nossos aliados podem nos trair, então esses são os Tengu com sua língua solta. A todo momento, temos que lembrá-los de que somos seus amigos e de que eles seriam os mais prejudicados caso suas fofocas nos causassem algum prejuízo.

• **Zhong Lung** — Tanta sabedoria, tanto sacrifício. Eles se purificam à custa de seu próprio sangue. Honramos aqueles que restaram.

• **Povo do Poente** — Nós ainda podemos ser causa da morte deles, assim como eles ainda podem ser a nossa. Não temo pela morte, mas sim pela Roda caso as guerras de outrora comecem novamente. Não lhes mostre nunca nem mesmo uma única escama.

Nezumi

Fogo que Purifica

O fedor das habitações humanas se espalhava pelo mercado com o vento. Milhares de homens, mulheres e crianças se empurravam e se acotovelavam tentando abrir caminho em uma área de alguns metros quadrados e competindo com os cheiros de peixe podre, suor e urina de porco. Yo Fa torceu o nariz, tentando não empalidecer com aquele cheiro horrível.

Forçando passagem através da multidão, finalmente visualizou seu alvo humano. Um velho de setenta anos berrava ao rio de macacos que fluía ao seu lado. Com alegria, ele exaltava as virtudes de seus fogos de artifício "Brilhantes como o Céu". Yo Fa podia sentir o aço gelado das adagas crís ao seu lado. Então, fez de tudo para manter sua fúria sob controle.

Centenas de ratos haviam sido massacrados na cidade nas últimas semanas. Muitos de seus irmãos Parentes foram assassinados, mas hordas de humanos ainda abarrotavam a cidade. Muitos haviam fugido da pobreza dos vilarejos rurais para sofrerem nas favelas das grandes cidades, lutando desesperadamente por uma vida melhor. Quando iriam aprender? E como as Cortes poderiam permitir que tantos humanos se procriassem num mesmo lugar?

Cuidadosamente, ele se aproximou alguns centímetros do velho. As facas estavam clamando por sangue, mas Yo Fa controlava seus impulsos Nezumi.

Lutando contra o desejo de atacar, ele preferiu deixar cair um pequeno pacote aos pés daquele homem. O cronômetro preso aos explosivos lhe daria a oportunidade de alcançar um dos cantos do mercado, se jogar no esgoto e correr de volta para o ninho. O velho havia empacotado milhares de fogos de artifício em sua barraca; agora, centenas de humanos ficariam feridos com a explosão.

Yo Fa gorjeou discretamente sua alegria. Nessas horas, ele adorava trabalhar como exterminador.

Descrição

Desde a aurora das eras, os humanos têm constantemente superpovoado as grandes cidades da Ásia Oriental. Os mercados de Mongkok, em Hong Kong, as favelas ao redor de Pequim, os cortiços e o metrô de Tóquio — o Extremo Oriente é lar de alguns dos lugares mais abarrotados e sujos do planeta. As

Raças Metamórficas sempre procuraram o equilíbrio no Oriente, mas o homem está destruindo isso. Hoje mais do que nunca, a furiosa superpopulação humana ameaça o equilíbrio entre Homem e Natureza.

Durante a Segunda e a Terceira Era do Mundo, os Nezumi trabalharam de forma diligente para impedir que os primeiros vilarejos crescessem rápido demais; eles roubavam os alimentos, corroíam os alicerces das casas e até levavam doenças fatais. Mesmo quando o Impergium terminou na Quarta Era, os Filhos do Rato mais espertos sabiam que um dia teriam de terminar de cumprir a tarefa na qual os outros haviam falhado. Nos lugares onde os Ratkin da Unidade Ocidental eram perseguidos, os ideais shen de equilíbrio levaram os hengeyokai a acreditar que os Nezumi eram uma força vital yang. Conforme o tempo passava, o Rato compartilhava seu conhecimento de Guerra — pois não há dúvidas de que esse é seu papel como Totem — com muitos hengeyokai, principalmente com os Hakken e os Nezumi. Sob a orientação do Rato, as raças orientais desenvolveram dois métodos muito distintos de se travar uma guerra.

Os Hakken comportavam-se como os mestres do primeiro método, chamado de Guerra Suprema. Apesar de as campanhas noturnas no Oriente serem sempre brutais, espera-se que os guerreiros respeitem os códigos estabelecidos pela casta *bushi*. Eles deram sangue de acordo com as tradições formal e cavalheiresca. Em épocas de conflito, essa situação durou até um dos lados lançar mão de táticas que violavam o Código do Bushido. Nesse ponto, os guerreiros deixaram de lado as regras de compromisso e honra, dando início à Guerra Ínfima. Depois que os Hakken revelaram o primeiro assassinato, seqüestro ou missão de espionagem, os metamorfos foram forçados a confiar no talento das criaturas mais desonestas das sombras. Desde os dias mais remotos dos samurais, os Nezumi têm sido os mestres da Guerra Ínfima.

Diferente dos respeitáveis *bushi* dos Hakken, a maioria dos Nezumi vivia com os *eta*, membros da casta mais baixa da sociedade japonesa. Os parentes escolhidos pelos homínídeos Nezumi normalmente eram estrangeiros ou imigrantes no Japão (em geral coreanos ou chineses do continente). Da forma mais geral, os *eta* eram humanos que tratavam das tarefas consideradas sujas pelos *nihon-jin* civilizados. Enterro, execução, a preparação do couro e as artes perversas dos ninjas eram os negócios das famílias *eta* na época feudal. E mesmo além do Japão, os Nezumi se acasalavam com esses proscritos. Os filhos do Rato perambulavam livremente, estabelecendo ninhos por toda a Ásia, desde os bairros dos intocáveis, na Índia até as favelas, nas Filipinas.

Hoje em dia, os Nezumi formam seus ninhos nas vizinhanças mais pobres. Apesar do fato de que os ratos sempre souberam como lidar com a superpopulação, os humanos continuam se multiplicando em um ritmo alarmante. Rodeados pela imundície da rápida decadência urbana das metrópoles, os Nezumi estão sendo forçados a povoar mais uma vez.

Felizmente, os Ratkin orientais estão se reproduzindo num ritmo mais acelerado do que seus primos *gaijin* do Ocidente. Apesar de os Ratkin ocidentais estarem sendo mais sutis em relação ao seu reaparecimento, os Ratkin do Oriente estão mais ansiosos para retornar às suas antigas funções. Agora mesmo, uma quantidade de Filhos do Rato que cresce lentamente está disseminando doenças, roubando comida, exigindo violência, causando tumultos e espalhando o caos. Eles não respeitam as leis humanas — ou, de certo modo, a vida humana. Em um mundo tão infestado de humanos, alguns já começaram sua Guerra Ínfima contra a humanidade.

O arsenal deles para a Guerra Ínfima está crescendo. Culpam-se os terroristas por muitos compostos biológicos e químicos preparados em laboratórios, mas a maioria das variedades mais exóticas é criada pelos Filhos do Rato. Uma faca no escuro, uma mochila de explosivos em um mercado abarrotado, gás venenoso lançado em um metrô japonês — é tudo a mesma coisa. A Guerra Ínfima consiste em destruir seus inimigos da maneira que for possível. Se algumas centenas... ou milhares... de humanos morrerem durante o processo, o equilíbrio entre a vida e a morte no Extremo Oriente será restituído mais um pouco.

Como resultado, os Hakken e os outros *shen* têm que aprender a importância de manter a Guerra Suprema. Os bilhões de humanos na Ásia Oriental precisam coexistir pacificamente. Se isso não acontecer, então a alternativa será depender das táticas dos Nezumi. Se os Hakken falharem, os Filhos do Rato estarão esperando para tomar seus lugares. Olhos brilhantes observam através da

escuridão, e dentes afiados rangem ansiosos. O número crescente de Nezumi anuncia a aproximação da Sexta Era. Esses são os Tempos Finais, e os Filhos do Rato aos poucos estão retornando ao mundo.

Organização

De todas as Raças Metamórficas, os Ratkin provavelmente são os que estão mais fortemente unidos. Devido à necessidade, em pouco tempo eles aprendem a identidade de seus irmãos. Sentidos aguçados lhes permitem sentir as milhares de variações aromáticas entre seu povo. Sejam eles nascidos no Ocidente ou no Oriente, os Ratkin consideram todos os filhos do Rato como membros de uma grande família. Como é tradição no Ocidente, os Filhos do Rato referem-se uns aos outros como irmãos, irmãs, tios e tias.

Um Nezumi importante tem três nomes: um nome humano, um nome de gangue e outro, de corte. Por exemplo, Yo Fa, um ilustre Malandro do Beco, também é conhecido como Garra Venenosa. Seu nome de corte é formado por uma série de guinchos sutis, assobios e gorjeios.

Para os Garou é fácil subestimar o número de Nezumi em uma cidade. Dentre outras raças, tais como os Kitsune ou os Khan, os homínídeos são a raça mais populosa. Para os Nezumi, a raça de roedores é a mais comum. Para cada homínídeo malandro revela-se um estrangeiro, talvez dezenas de Nezumi da raça de roedores e uma centena de Parentes ratos estejam se procriando em algum ninho das redondezas. Isso explica por que as lendas sobre a raridade de homens-rato continuam, mesmo em Tóquio e Hong Kong.

Apesar disso, vários ratos não sobrevivem ao horror da Praga do Nascimento, o ritual que gera seus jovens. A grande maioria dos Nezumi morre jovem — eles são aniquilados por doenças, mortos ou devorados. Apenas o mais forte...e mais esperto... sobrevive. Para se preparar para a guerra, uma multidão de ratos luta incessantemente em conflitos subterrâneos, contando tanto com os túneis feitos pelos humanos quanto com aqueles roídos pelos ratos. Isso também mantém a população local sob controle. O número de acidentes durante essa fase de experiência costuma ser grande, mas, com a aproximação da Sexta Era, treinar passou a ser essencial. Às vezes, estouraram alguns conflitos na superfície, mas tais acontecimentos costumam envolver poucos guerreiros. A evidência é rapidamente perdida em meio ao caos das piores favelas urbanas.

Um Nezumi que realmente vive para chegar a ser a criatura mais velha no ninho se torna seu *sensei*, o ancião do grupo. Esse sábio mestre transmite o conhecimento sagrado: métodos para resolver conflitos entre os ninhos, métodos sutis para se estabelecer compromissos e, quando necessário, métodos secretos para assassinar inimigos e rivais. Apesar de os anciões Nezumi serem poucos, alguns já começaram a visitar as cortes locais dos Garou Hakken, oferecendo-se para ajudar os Lordes Orientais na Guerra Ínfima mais uma vez.

Características

Todos os Ratkin compartilham de algumas características em comum: um sentido de direção subterrânea absoluto, noção espacial altamente desenvolvida e excelente visão noturna, mesmo na forma humana. (Gastando um ponto de Gnose, um Nezumi pode



enxergar até mesmo através da mais absoluta escuridão durante um dia inteiro.)

Quando estão caminhando pelos subsolos, esses ratos podem facilmente encontrar seu caminho entre labirintos de esgotos e redes de túneis, mesmo que nunca tenham viajado por eles antes. E como também têm uma excelente audição, todos os seus testes de Percepção têm a dificuldade reduzida em 1 ponto.

Conforme vai envelhecendo, o Ratkin aprende outros talentos. Aqueles que sobrevivem ao primeiro ano de vida podem escolher um augúrio. A escolha é quase sempre influenciada por alucinações durante a Praga do Nascimento; e se o Nezumi for criado de acordo com o Caminho da Virtude Esmeralda, o Rito do Caminho Aberto decidirá seu augúrio. Há pouca diferença entre os augúrios ocidentais e orientais; de fato, os Nezumi ganham

posto usando a tabela de Renome para o augúrio do sentai correspondente (os Videntes ganham posto igual aos Espelhos; os Malandros, como os Lanternas; os Guerreiros igual aos Punhos e os Corredores de Túneis da mesma forma que os Folhas). Uma vez que os Nezumi tenham escolhido sua estrada, eles passam a trabalhar com outros Guerreiros, Malandros, Corredores e Videntes para construir, acasalar e destruir.

• **Videntes**

Fúria Inicial: 1

Os ritos Nezumi são ensinados e preservados pelos Videntes, os místicos de suas famílias. Eles conduzem as cerimônias que levam à procriação da Praga do Nascimento, revelam novas Pragas Sagradas e, se as lendas estão certas, eles supostamente abrem novos buracos de fuga para outros reinos. Os Videntes falam de um refúgio Ratkin, um reino místico onde milhares de filhos do Rato esperam para retornar ao mundo. Se esses contos de fadas são verdadeiros ainda não se sabe.

• **Corredores de Túneis**

Fúria Inicial: 2

Os ninhos dos Nezumi geralmente são separados por quilômetros de aglomerações urbanas e infinitos labirintos de túneis.

Os Corredores agem como mensageiros e batedores da raça. Os ratos desse augúrio também têm uma linguagem tradicional de ruídos e chiados.

Batendo em canos condutores localizados

bem no fundo do

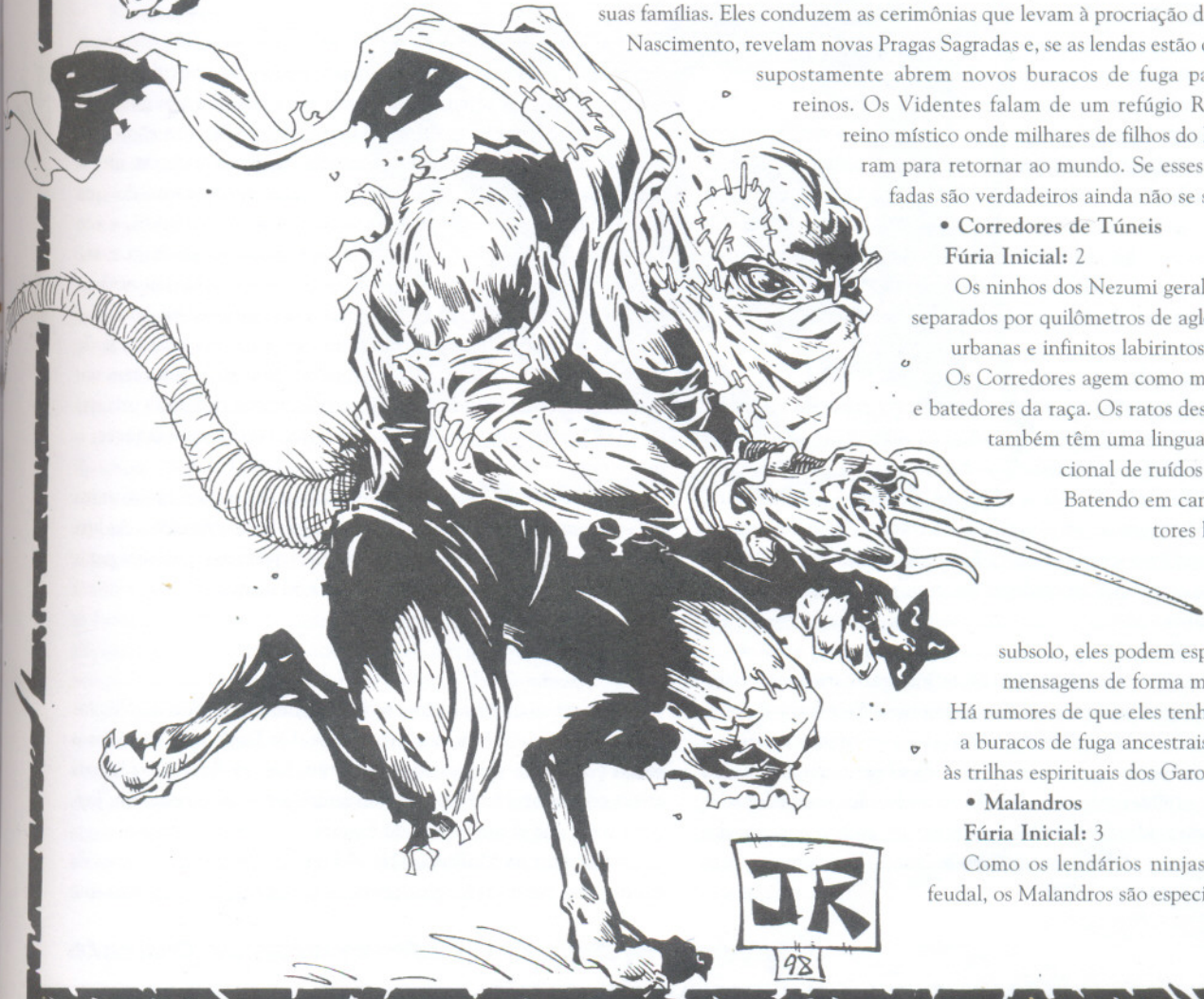
subsolo, eles podem espalhar suas mensagens de forma mais rápida.

Há rumores de que eles tenham acesso a buracos de fuga ancestrais, similares às trilhas espirituais dos Garou.

• **Malandros**

Fúria Inicial: 3

Como os lendários ninjas do Japão feudal, os Malandros são especialistas nos



métodos mais secretos de combate. Todos os Nezumi são furtivos, mas os Malandros são abençoados com Dons que os colocam entre os piores assassinos do mundo sobrenatural. Em qualquer ninho, o Malandro mais velho é o principal candidato a *sensei*. A maioria pertence à raça hominídea.

- **Guerreiros**

Fúria Inicial: 5

Os Guerreiros de raças diferentes usam táticas amplamente distintas na Guerra Ínfima. Os Nezumi hominídeos são os mais comuns sobre o solo, principalmente pelo fato de serem os melhores para esconder sua forma verdadeira. Os Guerreiros hominídeos aprendem a lutar em grupos pequenos de dois ou três integrantes; eles ocultam suas armas mais perigosas, escondem-se nas sombras e, acima de tudo, resolvem os conflitos de forma rápida e discreta.

Os Nezumi impuros se irritam com essas restrições e esperam pelo momento em que poderão assumir suas formas verdadeiras e empunhar suas Adagas da Dor com orgulho. Como eles tendem a ser impacientes, todos os seus testes de Fúria são realizados com dificuldade reduzida em 2 pontos. A força bruta é a tática favorita deles.

Os Guerreiros roedores não se importam de esperar no subsolo para ajudar seus irmãos hominídeos e impuros. Eles caminham em bandos sob as ruas da cidade e quase sempre contam com seus instintos para guiá-los nas batalhas. Quando uma matilha de hominídeos fracassa, um bando cem vezes mais forte de roedores e Parentes pode estar pelas redondezas esperando para terminar o trabalho.

Raças

- **Hominídeos**

Gnose Inicial: 1

Os Nezumi hominídeos são muito independentes. Eles fixam seus lares bem longe do ninho, embora possam tentar estabelecer novas áreas de procriação por lá. Os Guerreiros formam grupos de ratos para vigiar seus domínios. Os Nezumi hominídeos normalmente exibem um ou dois sinais de sua hereditariedade, como olhos brilhantes e puxados, dentes frontais compridos, uma face exígua ou até mesmo uma cauda curta (oculta) e preênsil.

- **Roedores**

Gnose Inicial: 3

A grande maioria dos Nezumi pertence à raça dos roedores; assim, os humanos e os Hakken costumam subestimar a população de um ninho. A “mente coletiva” do bando tem que decidir sobre a população adequada. Se eles se enganam a respeito desse número, as crianças devoram-se umas as outras ou travam combates entre si até que o equilíbrio seja restaurado. Entretanto, com a aproximação da nova era, os bandos de roedores aos poucos estão crescendo.

- **Impuros**

Gnose Inicial: 5

Os Nezumi impuros são muito raros, mas não carregam o estigma social do qual padecem os Garou impuros. Sua força e poderes garantem um lugar de honra nas matilhas e bandos de guerra. Quando dois Nezumi geram um impuro, eles costumam abandonar sua cria. Contudo, confiam no bando ou na matilha para educá-los da forma adequada. Os impuros raramente aprendem a língua dos hominídeos, em vez disso contam com seus guinchos e chiados para se comunicar com os outros.

Estatística das Formas

Crinos	Roedores
Força: +1	Força: -1
Destreza: +4	Destreza: +2
Vigor: +1	Vigor: +2
Carisma: -2	Carisma: -3
	Manipulação: -2
Aparência: 0	
Dificuldade: 6	Dificuldade: 6
Força +2 Mordida	Força +0 Mordida

Formas

Os Nezumi podem assumir três formas. Os Roedores e os hominídeos retornam à forma de sua raça quando são mortos, apesar de os Nezumi impuros sempre assumirem a forma roedora após a morte.

- **Hominídea:** assumir a forma hominídea é um pouco difícil para os impuros e extremamente complicado para os roedores; tantos anos ocultando o número de sua população só serviu para prejudicar os Nezumi de alguma forma. (Os impuros tem +1 de dificuldade para assumir a forma humana; a dificuldade dos roedores é de +2). Os Nezumi hominídeos podem, é claro, mudar para a forma humana imediatamente; eles também possuem habilidades que os ajudam a se misturar com os elementos mais pobres da sociedade humana.

- **Crinos:** a forma Crinos é reservada para as ocasiões mais perigosas e violentas. Essa forma baixa, repleta de músculos densamente ligados é a arma secreta mais poderosa que um guerreiro pode ter. Um lobisomem na forma Crinos assemelha-se a nada mais do que um rato arqueado de 1,5 m sobre as patas traseiras; até os membros às vezes se parecem mais com os de ratos do que humanóides. Os dentes do Crinos são longos e perigosos, e um Nezumi na forma de batalha consegue mastigar madeira e até mesmo concreto com facilidade. Ao contrário dos Ratkin ocidentais, os Nezumi provocam Delfrio total nos mortais asiáticos — suas atitudes durante a Quarta Era foram tão perversas quanto às de qualquer Garou durante o Império. Os humanos que vêem um Nezumi na forma Crinos geralmente se lembram de lendas urbanas sobre os horrores das favelas e fazem o que podem para esquecer o que viram.

- **Roedores:** essa forma é essencialmente um rato muito grande — alguns são tão grandes quanto os gatos de estimação. As histórias sobre roedores capazes de manobras delicadas com suas patas são um tanto quanto exageradas... mais ou menos.

Dons

Os Nezumi utilizam quase todos os Dons dos Ratkin detalhados no **Lobisomem: Guia dos Jogadores**. Os Dons apresentados a seguir costumam ser usados no Oriente, mas os Ratkin ocidentais ainda podem aprendê-los com um *sensei* generoso ou com um Jagling Rato que já tenha viajado bastante.

- **Caçador na Multidão (Nível Um)** — Um milhão de anos de ocultação e furtividade, praticando, em segredo, as atividades que

as Cortes formalmente evitam, ensinou aos Nezumi como sentir a presença de seus irmãos. Quando estão rodeados por um grande número de pessoas, os Ratkin conseguem sentir se outro metamorfo está escondido em algum lugar na multidão. Eles podem usar a oportunidade tanto para fugir quanto para caçar seu rastejador. Esse Dom é ensinado por um espírito-Cão.

Sistema: esse talento exige que se gaste um ponto de Gnose e que se faça um teste de Percepção + Furtividade (dificuldade igual à Furtividade da outra criatura +4).

• **Atacar a Despensa Umbral (Nível Um)** — Atacar os suprimentos de grão e arroz é essencial para a sobrevivência de um ninho. Através desse Dom, um Nezumi pode invocar um pequeno grupo de espíritos-Rato para roubar uma pequena quantidade de comida e transportá-la através da Umbra para outra localidade até 1,5km de distância (embora possam ser seguidos durante o processo). Os alimentos que estiverem à vista não poderão ser roubados — eles têm que estar escondidos ou livres de observadores. Uma variação desse Dom permite aos espíritos corromper e saquear depósitos de comida. Naturalmente, esse Dom é ensinado por um espírito-Rato.

Sistema: esse Dom requer um ponto de Gnose e um teste de Raciocínio + Sobrevivência. Um roedor é capaz de pegar e transportar alguns punhados de comida; um hominídeo consegue transportar alguns quilos; um impuro transporta até cinco quilos. Se gastar um ponto de Fúria em vez de Gnose, o usuário poderá estragar uma quantidade equivalente de arroz ou de grãos com fezes e urina.

• **Resistir a Toxinas (Nível Um)** — Como o Dom Fianna.

• **Manto da Noite Mais Sombria (Nível Dois)** — A escuridão é o maior aliado de um assassino. Um Nezumi pode invocar a força de seu Totem para auxiliar um bando de roedores ou uma matilha de hominídeos. Ao longo do caminho da rota de invasão, as fontes de luz são destruídas por pequenas rajadas de vento, e os sistemas elétricos podem sofrer curto-circuito. Isso facilita um pouco o uso de certos Dons (como o Manto das Sombras).

Sistema: no subsolo ou em lugares fechados, esse Dom requer um teste de Inteligência + Furtividade e o uso de três pontos de Gnose. O efeito diminui em 1 ponto a dificuldade de qualquer teste de Furtividade para Dons baseados em Furtividade e Lábria. Por cinco pontos de Gnose, o Totem do Rato pode atrair nuvens ao longo de um céu azul para obter o mesmo efeito em áreas externas. O resultado dura um minuto para cada sucesso.

• **Segredos dos Túneis (Nível Dois)** — Como o Dom dos Roedores de Ossos: Harmonia.

• **Lamento da Multidão em Pânico (Nível Três)** — Se fossem realmente civilizados, os humanos não permitiriam que suas cidades ficassem tão abarrotadas. Os Nezumi são capazes de se aproveitar desse defeito grosseiro através do decreto desse Dom. A prática só é possível no meio de uma multidão de pelo menos cinquenta ou sessenta humanos. O Nezumi emite um grito de lamento além da margem de alcance da audição humana. Após alguns minutos, os humanos ficam inquietos e logo começam a empurrar e acotovelar uns aos outros. Essa multidão pode se tornar extremamente perigosa caso sinta necessidade de fugir. Apesar de serem imunes aos efeitos,

os seres Despertos ainda podem estar encrocados se forem pegos na aglomeração. Esse Dom é ensinado por um espírito do Medo.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7). Se conseguir pelo menos três sucessos, a turba começará a forçar passagem em direção à saída escolhida. Com quatro sucessos, a multidão entra em pânico, agitando-se de forma tão violenta que qualquer um em seu caminho, mesmo não fazendo parte da agitação, é arrastado para o tumulto. Cada uma dessas vítimas sofre um Nível de Vitalidade de dano (dificuldade 8 para absorver).

Com cinco sucessos, a multidão dispara. Qualquer um pego no caminho da turba deve fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8); uma falha indica que o infeliz foi atropelado por uma onda de carne humana. A vítima sofrerá um Nível de Vitalidade de dano por turno até conseguir ficar

de pé (enquanto isso não acontece, ela poderá tentar absorver o dano com uma dificuldade igual a 9). A parte mais pérfida desse Dom é a sua duração: dez minutos para cada sucesso obtido no teste inicial.

• **Roer (Nível Quatro)** — Como o Dom Lupino.

• **Morder a Própria Cauda (Nível Cinco)** — Esse Dom é um exemplo perfeito do que os Nezumi chamam de justiça poética. Ao tocar a vítima e guinchar uma breve maldição, o Nezumi pode fazer com que os venenos lançados por um inimigo voltem-se contra ele próprio. Um Bakemono se afoga em sua própria bflis, um Kumo sofre os efeitos de seu próprio veneno e um Kuei-jin é destruído por suas próprias toxinas Yin. Esse Dom é ensinado por um espírito-Cogumelo.





Sistema: o Nezumi tem que tocar sua vítima, e o jogador tem que gastar um ponto de Gnose e ser bem-sucedido em um teste de Raciocínio + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do adversário). O alvo imediatamente sofre os efeitos totais de todo e qualquer poder venenoso, tóxico, radioativo, corrosivo ou ácido que possua, independente de sua imunidade. Um Nagah poderia ter que resistir aos efeitos de seu próprio veneno de imediato, enquanto um Kuei-jin poderia ser obrigado a resistir às suas Disciplinas Shintai mais tóxicas. Até os humanos envenenadores podem ser afligidos repentinamente por envenenamento por cianureto ou pior, dependendo da frequência com que pratiquem sua arte. Apesar de não afetar espíritos, esse Dom pode ser letal para um *shen* que use um arsenal de armas tóxicas.

Ritos

Os Nezumi são extremamente ritualísticos e tratam suas práticas místicas com uma reverência capaz de surpreender aqueles que não conhecem muito bem os funestos homens-rato. Eles honram bastante seus aliados espirituais, e, em troca, seus espíritos preferidos (quase personificações das faces menos populares da Mãe, como doença e medo) tratam os Nezumi com enorme respeito. Eles conhecem a maioria dos ritos apresentados no livro básico de **Lobisomem** e possuem muitos outros truques sujos; o rito a seguir é apenas um exemplo.

Rito da Praga da Gênese

Nível Quatro.

Os Videntes são os guardiões da sabedoria ancestral, mas também recebem revelações que os ajudam a resolver problemas. Se ficarem isolados por pelo menos uma semana, os Videntes de um ninho poderão se unir para criar uma nova doença e disseminá-la pelo local mais próximo habitado por humanos. Sucumbir à doença normalmente incapacita um humano apenas por uma semana ou pouco mais. Entretanto, se for o humano certo, o Rito é uma excelente forma de prepará-lo para seu assassinato ou seqüestro.

Sistema: o teste inicial para esse rito é o de Inteligência + Rituais (dificuldade 9); cada Vidente adicional reduz a dificuldade em 1 ponto (para um mínimo de 4). A praga dura um dia para cada sucesso. Os Roedores podem, então, percorrer uma área tão grande quanto o bairro de uma cidade e espalhar a doença. Todos que vivem nessa região devem fazer um teste de Vigor. A dificuldade depende do estado da superpopulação; uma comunidade na China rural poderia ter dificuldade 5, enquanto um condomínio em Mongkok teria dificuldade 9. Cada vítima (relevante para a história, é claro) têm que fazer e ser bem-sucedida num teste de Vigor todos os dias ou perderá um Nível de Vitalidade. Felizmente, os

Estereótipos

- **Hakken** — Por que sacrificar a vitória pela honra? Eles dão muito valor àquela merda de macaco *bushido* e isso os torna fracos.
- **Khan** — He, he, he. Atraia um desses bastardos para os esgotos e alguns bandos irão abatê-lo rapidinho. Por alguma razão estranha, esses solitários acreditam ser melhores caçadores do que nós.
- **Kumo** — Lacraias gordas com menos patas para se distinguirem de nossos dentes.
- **Kitsune** — Sua esperteza e raciocínio rápido são admiráveis, mas eles não parecem perceber a iminente condenação do mundo. Pobrezinhos.
- **Nagah** — Malditos olhos rasgados nos observando tão de perto — são piores que os Khan! Se rastejarem para dentro de nossas tocas, então esses bastardos sem pernas terão o que merecem.
- **Same-Bito** — Urrrgh. (arrepio). Eles podem não compartilhar dos pequenos equívocos das outras raças sobre a importância da humanidade, mas isso não significa que esses seres furiosos sejam excelentes aliados.
- **Tengu** — Admiro seu talento como ladrões. Ainda assim, se pudesse escolher entre fugir dos meus inimigos pelo subsolo ou voando, eu optaria por um bom esgoto.
- **Zhong Lung** — Eles sabem o que está por vir, lagartos espertos. E sabem que não têm nenhum direito de esbravejar contra isso. Que bons sábios eles são.
- **Povo do Poente** — Esses *gaijin* não fazem muito sentido. Por que eles acham que quem espalha infecções e doenças é “da Wyrn”, e aqueles que fazem tais coisas serem necessárias não são? Que estranho.

Garou Hakken e outros *shen* possuem talentos próprios para se recuperar de doenças.

Citação

Quando o sol brilhar, o campo de batalha será seu. Quando ele se pôr, você conhecerá os talentos de meu povo. Você aprendeu a lutar com o que vê; talvez em breve, precisará lutar contra aquilo que seus olhos não conseguem enxergar.



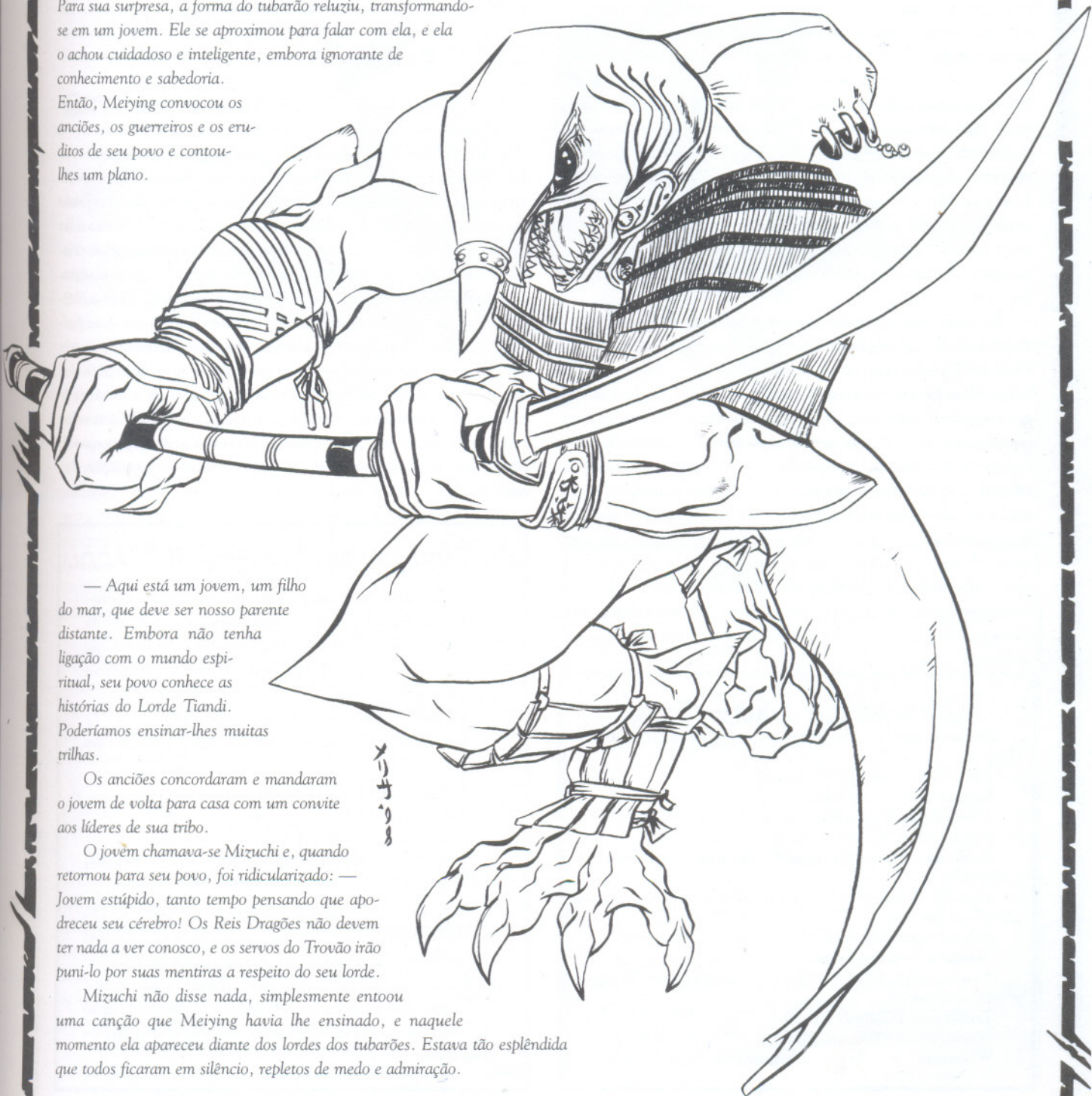
Same-Bito

Sensei Mizuchi

Muito tempo atrás, na Era da Bela Tristeza, as desgraças do mundo preocupavam os nobres Zhong Lung. Havia clamado aos Céus por justiça contra os Wan Xian e foram atendidos, embora o mundo tenha mudado para sempre. Para restabelecer o equilíbrio, para reparar o fato de terem alterado o carma dos Wan Xian, os filhos dos Reis Dragões procuraram uma forma de compartilhar sua sabedoria em vez de invocarem mais punições contra os shen. Um dia, Meiyong, a Bela Flor dos Zhong Lung, caminhava pela praia de um mar oriental próximo às Terras do Sol Nascente quando viu um pequeno tubarão brincando nos bancos de areia.

Para sua surpresa, a forma do tubarão reluziu, transformando-se em um jovem. Ele se aproximou para falar com ela, e ela o achou cuidadoso e inteligente, embora ignorante de conhecimento e sabedoria.

Então, Meiyong convocou os anciões, os guerreiros e os eruditos de seu povo e contou-lhes um plano.



— Aqui está um jovem, um filho do mar, que deve ser nosso parente distante. Embora não tenha ligação com o mundo espiritual, seu povo conhece as histórias do Lorde Tiandi. Poderíamos ensinar-lhes muitas trilhas.

Os anciões concordaram e mandaram o jovem de volta para casa com um convite aos líderes de sua tribo.

O jovem chamava-se Mizuchi e, quando retornou para seu povo, foi ridicularizado: — Jovem estúpido, tanto tempo pensando que apodreceu seu cérebro! Os Reis Dragões não devem ter nada a ver conosco, e os servos do Trovão irão puni-lo por suas mentiras a respeito do seu lorde.

Mizuchi não disse nada, simplesmente entoou uma canção que Meiyong havia lhe ensinado, e naquele momento ela apareceu diante dos lordes dos tubarões. Estava tão esplêndida que todos ficaram em silêncio, repletos de medo e admiração.

— A história de Mizuchi é verdadeira — disse a maravilhosa donzela Zhong Lung — e por ter demonstrado tanta sabedoria e coragem, a ele pertencerá o nome que irá colocá-los em sua trilha.

Os lordes tubarão ouviram atentamente, embora alguns tenham nadado desgostosos para longe naquela noite para nunca mais voltar. Muitos ficaram e aprenderam os códigos de conduta que Mizuchi e Meiyong estabeleceram para os homens-tubarão das terras orientais, que, depois disso, passaram a ser chamados de Same-Bito. Hoje em dia, eles ainda reverenciam Sensei Mizuchi como o maior de seus heróis e os Zhong Lung como os aliados mais estimados.

Descrição

Os Same-Bito são os companheiros asiáticos dos Rokea; entretanto, apenas aqueles à procura do suicídio poderiam algum dia comparar os dois na presença de algum homem-tubarão. Os Same-Bito escolheram a cultura das Cortes ao invés da vida mais primitiva de seus parentes, e tantos anos de exposição aos ensinamentos de Mizuchi e dos Zhong Lung, para não falar nada da Trama, os afastaram dos hábitos de seus primos Rokea. Contudo, sua cultura é um pouco mais do que uma camada superficial; apesar de viverem entre os outros hengeyokai, os Same-Bito continuam sendo predadores ferozes e caçadores impiedosos. A ferocidade antiga, herança de todos os homens-tubarão, ainda se esconde sob suas refinadas peles externas.

Por causa do magnetismo pessoal de Mizuchi, de alguns olhares implacáveis dos Zhong Lung e talvez de uma pequena pressão por parte dos Tiandi e seus servos, os Same-Bito carregam o Código do Sensei Mizuchi no coração, pelo menos é o que parece. Eles são um povo feroz e determinado, ansiosos para provar seu valor e se livrem do estereótipo de não serem nada além de seres estúpidos e primitivos. Na verdade, os Same-Bito não estão muito interessados em política e briguinhas com outros hengeyokai; tampouco consideram seu dever particular proteger as Terras da Mãe Esmeralda. Entretanto, ficam furiosos quando seus lares ou os mares em geral estão sob ameaça direta. Qualquer um pode achar que o segredo para conquistar a amizade deles seja ajudá-los defender seus protetorados oceânicos, e os sentai que recrutam homens-tubarão para serem seus membros, descobrem que são leais e implacáveis, se não um pouco exóticos.

Glossário Same-Bito

Habatsu: facções de Same-Bito, similares aos clãs dos Hakken.

Irono: Same-Bito nascido à noite.

Kabina: forma hominídea.

Karui: Same-Bito nascido sob luz do dia.

Karvu: forma Gladius (Crinos).

Koshoku: Same-Bito nascido durante o alvorecer ou crepúsculo.

Mizuchi: o maior herói dos Same-Bito que lhes concedeu códigos de conduta.

Rongo: raça hominídea.

Tangaroa: a raça tubarão.

Teanoi: o grande espírito-Tubarão que os Same-Bito reverenciam em segredo.

Tsufu: forma Glabrus (Glabro).

Warui: forma Chasmus (Hispo).

Watasami: filhos do mar; forma tubarão.

Assim como seus professores Zhong Lung, os Same-Bito prestam honras a Tiandi, Lorde do Trovão, um vassalo dos poderosos Reis Dragões. Entretanto, embora desconhecido para os Zhong Lung, os Same-Bito também honram seu antigo pai Teanoi, o Grande Espírito Tubarão. De tempos em tempos, envia a seus filhos Dons que são guardados com muito esmero; os Zhong Lung nem imaginam que alguns Same-Bito estão aos poucos abandonando Tiandi para servir a Teanoi. Já que os Same-Bito não podem atravessar a Umbra, não se sabe muito bem quais são as intenções de Teanoi. É possível que ele busque a reconciliação com os Rokea; por outro lado, seus Dons podem ser um sinal de satisfação com o novo caminho encontrado por seus filhos. Buscar o conhecimento de Teanoi é um dos passatempos favoritos dos raros Same-Bito eruditos.

Organização

Ao contrário do que os estrangeiros possam pensar, os Same-Bito formam uma tribo gregária que se divide em bandos de três a doze integrantes. Nesse aspecto, são parecidos com os lobisomens. Embora seja raro, esses homens-tubarão têm Parentes que vivem entre os povos da Tailândia, Oceania, Indonésia e regiões costeiras do Japão e da China. As águas quentes do sudeste da Ásia são o lar de diversas espécies de tubarões; até o Rio Ganges abriga essas criaturas. Onde existe água salgada, provavelmente existirá Same-Bito.

A liderança de *habatsu* (facções ou matilhas) Same-Bito é obtida através de uma disputa corporal. A luta é dividida em duas partes — uma em terra e outra na água. Um grupo formado por três juízes decide qualquer disputa sobre empates ou infrações das regras. O perdedor tem que agüentar o sarcasmo de seus companheiros, mas geralmente essa é a única punição. Os Same-Bito valorizam as cicatrizes que quase sempre são resultado desse processo. É claro que ainda ocorrem lutas eventuais fora da jurisdição das matilhas.

O Código do Sensei Mizuchi

Apesar de ser mais simples do que os refinados ensinamentos do *bushido*, os Same-Bito seguem o Código da forma mais rigorosa possível. Os Same-Bito são literais ao extremo e não costumam se desviar da lei. Os principais preceitos do Código são:

- Cuide dos anciões, você deve tudo a eles;
- Respeite os membros da tribo, e eles o honrarão em troca;
- A desonra é uma marca dos seres inferiores;
- A batalha sempre é louvável;
- Se está vivo, você ainda está aprendendo;
- Proteja o território que Tiandi e os Reis Dragões deram a você.

No coração da sociedade Same-Bito, a pequena facção que deseja rejeitar esses códigos e voltar para os costumes mais primitivos está crescendo. Apesar de terem trabalhado em segredo até agora, logo pode chegar o dia em que eles derrubarão os discípulos de Mizuchi e restabelecerão um estilo de vida mais sangrento e intempestivo entre os Same-Bito.

Augúrios

Nome	Dons Utilizáveis	Fúria Inicial
Karui	Ahroun	4
Koshuku	Galliard	3
Irono	Ragabash	2

Curiosamente, os Same-Bito que alcançaram o status de líder estão longe de ser os melhores guerreiros; principalmente aqueles da casta nobre dos Same-Bito descendentes dos "tubarões-demônio" das águas asiáticas. Embora suas formas tubarão sejam pequenas e fracas, e sua forma Warui seja apenas tão forte quanto qualquer outro Watasami dos homens-tubarão, essas raras criaturas de chifres são reverenciadas como grandes mestres espirituais entre os Same-Bito e quase sempre lideram seus irmãos maiores e mais fortes em missões sombrias contra os inimigos das Cortes do Mar.

Características

Graças ao governo civilizado dos Zhong Lung, os Same-Bito agora estão ligeiramente longe da absoluta sede de sangue e fúria dos Rokea. Eles têm três augúrios entre seu povo: Karui, nascido durante as horas do dia; Koshuku, nascido durante o amanhecer ou crepúsculo; e Irono, nascido na escuridão da noite. Posto e Renome seguem as mesmas regras de seus augúrios Garou correspondentes (Ahroun, Galliard e Ragabash, respectivamente). Por terem saído ligeiramente do caminho bestial dos Rokea, os Same-Bito possuem menos Fúria do que qualquer outro homem-tubarão. Alguns membros de seu povo consideram isso uma fraqueza e acreditam que Teanoi talvez esteja disposto a alterar esse equilíbrio caso seja totalmente satisfeito. Assim como os Rokea, os Same-Bito só conseguem recuperar Gnose na água.

Os Kagesame, ou tubarões-demônio, não são tão poderosos fisicamente quanto seus companheiros; é difícil sua forma Watasami ser a imagem da ferocidade; e suas formas Warui usam as mesmas alterações de características que a forma Watasami dos outros homens-tubarão. Entretanto, os tubarões-demônio geralmente são os guardiões dos ritos Rokea e também são abençoados com a habilidade de percorrer atalhos com a mesma facilidade que os Garou.

Todos os Same-Bito começam com Força de Vontade igual a 4. Diferente dos Rokea, eles podem comprar o Antecedente Parentes relacionado a humanos, mas ele custará o dobro do normal. A grande maioria dos Parentes são tubarões, e não humanos. Os Same-Bito não podem comprar Vidas Passadas nem Raça Pura; todos os Contatos são quase exclusivos entre os outros *shen*.

Raças

Os Same-Bito se diferem dos Rokea ocidentais quando admitem ter duas raças: rongo (hominídeo) e tangaroa (tubarão). Esse desenvolvimento foi um benefício secundário do congresso de Mizuchi entre Tiandi e os Zhong Lung. Os tangaroa ainda superam os rongo, numa proporção de três para um, e a raça tubarão tende a desprezar os Same-Bito hominídeos. Ninguém sabe ao certo o que acontece aos impuros, mas supõe-se que eles sejam devorados por seus pais ao nascerem.

A Gnose inicial é comparável a dos Rokea; entretanto, os Same-Bito sofrem restrições parecidas, pois não podem atravessar a

Umbra, ao contrário da maioria dos outros Bête, a menos que seja de um Kagesame. Eles usam Gnose para Dons e ritos ocasionais ou para algumas outras coisinhas.

• **Rongo:** os Same-Bito hominídeos são os mais raros dos raros, mas ainda são mais comuns do que os Rokea hominídeos. Essa escassez tem muito a ver com o desprezo dos homens-tubarão pelos humanos, mas é também pelo fato de o cruzamento entre um humano e um Same-Bito *sempre* gerar Parentes, e nunca um homem-tubarão. Um Same-Bito tem que se acasalar com Parentes para no mínimo ter uma leve chance de possuir uma descendência metamórfica. E isso acontece raras vezes. Entretanto, os Same-Bito rongo estão sob a proteção da sua raça e normalmente estão livres da caça dos Rokea por "intermediários". O rongo raro sempre é atraído para o mar antes de sua Primeira Mudança, caso não tenha crescido por lá.

Gnose: 1

• **Tangaroa:** são os Same-Bito nascidos de pais tubarões. Apesar de o acasalamento entre Same-Bito e tubarões normais sempre gerar homens-tubarão, os Same-Bito se acasalam apenas duas vezes por século, de acordo com a tradição. Qualquer coisa além disso seria uma afronta a seus patronos.

Gnose: 3

Formas

Os Same-Bito, muito parecidos com os Rokea, têm cinco formas: Kabina (hominídeo), Tsfu (Glabrus), Karvu (Gládio), Warui (Chasmus) e Watasami (Filho do Mar ou Squamus).

• **Kabina:** nenhuma mudança nas características. Devido à falta de sangue humano nas linhagens Same-Bito, os tubarões na forma Kabina geralmente são criaturas desajeitadas com feições primitivas e grosseiras.

• **Tsfu:** a forma quase humana dos Rokea tem cerca do dobro da massa da forma Kabina. Os olhos ficam saltados e a boca, maior.

Estatística das Formas

Tsfu	Karvu	Warui	Watasami
Força: +2	Força: +4	Força: +3	Força: +2
Destreza: -2 (+1)*	Destreza: -2 (+1)*	Destreza: -1 (+1)*	Destreza: +2
Vigor: +2	Vigor: +3	Vigor: +3	Vigor: +3
Manipulação: -2	Manipulação: -4	Manipulação: -4	Manipulação: -4
Aparência: -2	Aparência: 0		
Dificuldade: 8	Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 5
	Mordida:	Mordida:	Mordida:
	Força +3	Força +3	Força +1
	Força +1		
	Golpe de Barbatana		
	Pele de Tubarão	Pele de Tubarão	Pele de Tubarão

*Nessas formas, o Same-Bito tem Destreza maior debaixo d'água.

Nas formas em que a pele de tubarão do Same-Bito é total, os oponentes podem sofrer dano ao golpear um Same-Bito desarmado. Aqueles que agarram ou golpeiam o Same-Bito apenas com as mãos sofrem sua própria Força -1 em dados de danos; se o Same-Bito estiver na forma Karvu, esse dano será agravado.

Nas costas, surge uma barbatana, dando ao Tsufu uma aparência corcunda. Membranas aparecem entre os dedos; a pele fica mais grossa, com aspecto oleoso e mais escuro, apesar de não causar dano como a pele das formas mais semelhantes ao tubarão. O Tsufu só consegue falar através de um sussurro ríspido — não que muitas pessoas queiram falar com uma coisa com a aparência dele. Os Same-Bito raramente assumem essa forma, embora seja ainda com mais frequência que seus primos Rokea.

• **Karvu:** a forma homem-tubarão é brutal e aterrador, atingindo cerca de 3 metros de altura com barbatanas dorsais e pés membranosos. A cabeça e o pescoço do Same-Bito se dilatam, a mandíbula se alarga e os olhos ficam salientes. Fileiras duplas de dentes pontiagudos e afiados cobrem a gengiva. Uma pele grossa e serreada reveste o corpo; qualquer um que tocá-la com a mão nua terá talhos abertos por sua ignorância. A forma Karvu tem guelras e pulmões, o que permite respirar tanto dentro quanto fora da água. Por fim, ao longo dos cotovelos, há barbatanas curtas e afiadas capazes de cortar um humano — ou lobisomem — em pedaços em pouco tempo. A maioria dos Same-Bito nessa forma tem a pele marrom acinzentada, embora alguns tendam a nuances azuis. Os Same-Bito são efetivamente mudos nessa forma, mas comunicam-se entre si através de impulsos elétricos, cujo raio de alcance é de 1,5 km debaixo d'água, mas apenas de 15m na terra.

• **Warui:** o Warui incita imagens desagradáveis de imensos tubarões engolindo veleiros inteiros — pois essa forma certamente parece capaz disso. Esta forma carcarrínfida combina o poder do Karvu com uma massa maior, mandíbulas enormes e o dobro da velocidade dos Watasami ao nadar. Os Same-Bito costumam assumir essa forma quando travam batalhas aquáticas, mas preferem a forma anfíbia Karvu se sua luta for tanto em terra quanto no mar.

• **Watasami:** assim como os Rokea, o Same-Bito tem que estar na água para assumir a forma tubarão. O Watasami morde tão forte quanto qualquer tubarão e conserva sua pele protetora. Nessa forma, o Same-Bito é capaz de nadar até cerca de 50 km/h por longas distâncias.

Dons

Os Same-Bito começam com três Dons, escolhidos dentre aqueles adequados ao seu augúrio (Ragabash, Galliard ou Ahroun),

à sua raça (hominídeo para os rongos ou lupino para os tangaroa) e à sua tribo. Aqueles que servem às Cortes aprendem um Dom comum no lugar do augúrio. Talvez os narradores também queiram usar outros Dons opcionais, principalmente os relacionados à água. Os homens-tubarão são cuidadosos ao usarem publicamente seus Dons adquiridos de Teanoi, para que os Zhong Lung e os outros não suspeitem de sua lealdade em relação a outro além de Tiandi. Os Same-Bito quase sempre conseguem encontrar professores dispostos a instruí-los nos Dons comuns das Cortes; considerando quão aterrorizantes são seus próprios Dons, isso não é de se admirar.

• **Shou dos Zhong Lung (Nível Um)** — Shou é a sabedoria dos ancestrais; a invocação desse Dom concede aos Same-Bito conselhos e informações dos seus aliados Zhong Lung. Esse Dom é ensinado por um espírito-Sapo.

Sistema: esse Dom não invoca ancestrais Zhong Lung; em vez disso, envia uma mensagem ao Zhong Lung mais próximo na Umbra. Os narradores devem perceber que pode levar um bom tempo para o Zhong Lung responder, embora ele sempre acabe fazendo isso. O jogador faz um teste de Manipulação + Interpretação (dificuldade 6). São exigidos pelo menos dois sucessos. A resposta normalmente chega durante o tempo de duração da sessão.

• **Cheiro de Sangue (Nível Um)** — Ao usar esse Dom, o Same-Bito adquire a capacidade de sentir os shen; alguma coisa no sangue dos hengeyokai e outras criaturas deixam seus sentidos em alerta. Esse Dom é ensinado por um espírito-Tubarão.

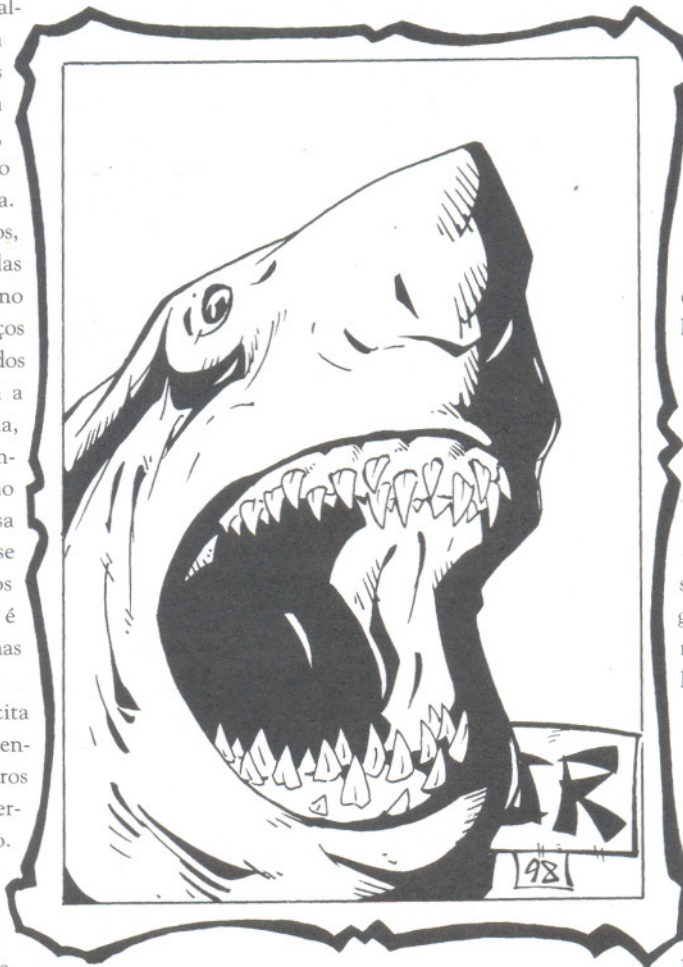
Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e em seguida faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Se conseguir pelo menos dois sucessos, o Same-Bito saberá se o indivíduo ao seu lado é ou não um shen. Note que ele não conhece nenhuma

característica específica, como, por exemplo, se é um Kuei-jin ou um hengeyokai.

• **Enxergar sem Visão (Nível Dois)** — Os tubarões são sensíveis às mudanças no campo eletromagnético ao seu redor, o que lhes permite sentir a presença dos alvos mesmo quando não conseguem enxergar. Esse Dom é usado na terra e é particularmente vantajoso em águas escuras e turvas. É ensinado por um espírito-Lula.

Sistema: gastar um ponto de Gnose e fazer um teste bem-sucedido de Percepção + Prontidão permite ao Same-Bito sentir objetos ou criaturas dentro de um raio de 4,5m. Note que apenas a presença e a forma geral são sentidas, e não os mínimos detalhes.

• **Mandíbula de Ferro (Nível Três)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Ahroun: Mordida de Ferro.



Estereótipos

• **Hakken** — Suas trilhas de honra são interessantes, apesar da falta de um coração bestial torná-los inferior. Esses hengeyokai estão envolvidos demais com seus jogos da mente inúteis para nos interessar.

• **Khan** — As feras-gato nunca se preocuparam com nossas águas, e nós certamente não temos nenhum interesse em seus desertos e selvas. Pretendemos nos misturar com eles o mínimo possível.

• **Kitsune** — Nossos professores, os Zhong Lung, dizem estar atentos aos extraordinários Nove-Caudas. Respeitamos suas palavras e lidamos com os homens-raposa o mínimo possível.

• **Kumo** — Estes seres de muitas pernas raramente sapateiam em nossas praias, apesar de alguns terem oferecido uma garra de amizade. Entretanto, eles não têm nada de valioso para nos oferecer.

• **Nagah** — [olhar sombrio]

• **Nezumi** — Os Zhong Lung são pacientes com esses roedores, mas nós não vemos utilidade para eles. Deixe-os acumular o lixo ao seu redor e mantenha seus corpos venenosos longe de nossas águas.

• **Tengu** — Como deve ser estranho nadar nas profundezas do Céu! E quão esquisitas são as criaturas que fazem isso, pois nós e eles não somos nada parecidos.

• **Zhong Lung** — São nossos respeitáveis professores e sábios além da conta. Temos uma grande dívida com eles.

• **Povo do Poente** — Ainda preciso encontrar uma dessas criaturas, mas se o vidro e o ferro que sufoca a terra é culpa deles, não quero saber dessa espécie em nossas águas.

• **Fome Voraz (Nível Três)** — Os Same-Bito são hábeis em morder e devorar qualquer coisa em que consigam colocar suas bocas, tanto podem ser remos, pneus quanto o membro de alguém. Esse Dom permite ao homem-tubarão abrir bastante a sua boca e cravar seus dentes em quase tudo. É ensinado por um espírito-Manta e não é utilizável em terra.

Sistema: o Same-Bito gasta um ponto de Fúria para invocar o Dom. A dificuldade para morder é reduzida em 2 pontos, e o homem-tubarão agora consegue cravar seus dentes em objetos normalmente muito grandes ou com o formato estranho demais para ser engolido. O efeito dura por uma cena.

• **Mordida do Destruidor (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Cinco dos Crias de Fenris: Mordida de Fenris.

• **Forma de Tsunami (Nível Quatro)** — Por curtos períodos de tempo, os Same-Bito podem dobrar efetivamente seu tamanho quando estão na forma Karvu ou Watasami. Eles ficam maiores, mais fortes e, se é que isso é possível, ainda mais aterradoras. Esse Dom é ensinado por um servo de Teanoi.

Sistema: se o jogador gastar um ponto de Força de Vontade e conseguir pelo menos três sucessos em um teste de Vigor + Instinto Primitivo, o Same-Bito poderá ficar maior durante uma hora. Cada sucesso além desses três adiciona uma hora ao tempo. Enquanto estiver maior, o Same-Bito ganhará dois pontos de Força (máximo de 10) e dois Níveis de Vitalidade extras de Escoriado.

• **Fúria de Teanoi (Nível Cinco)** — Esse Dom terrível é mantido em absoluto segredo entre os Same-Bito. Ensinado por um dos servos de Teanoi, ele leva o homem-tubarão a uma fúria impossível de ser controlada.

Sistema: depois de o Same-Bito fazer um apelo a Teanoi, o jogador testa sua Força de Vontade (dificuldade 7). Se obtiver pelo menos três sucessos, o homem-tubarão ganhará três pontos extras de Fúria, recuperará no mínimo dois pontos de Fúria por turno de combate e ganhará dois dados em todas as suas paradas de dado de dano. O perigo desse Dom é que um Same-Bito tomado pela Fúria transforma-se algo realmente terrível. A duração desse Dom é igual à da cena.

Ritos

Os Same-Bito não conseguem entender o prazer que muitas outras Raças Metamórficas têm em conduzir ritos na Umbra. Para os homens-tubarão, nada pode ser mais divertido do que percorrer as correntes geladas das profundezas do mar. É lá que eles conduzem seus rituais mais sagrados. Ritos de Acordo, principalmente o Rito de Contrição, são comuns, além dos Ritos de Punição e de Renome. Assim como os Zhong Lung, os Same-Bito gostam de sau-

dar a chegada do ano novo com celebrações elaboradas, normalmente em adoração a Tiandi e aos Lordes Dragões. Desconhecido por seus benfeitores, alguns Same-Bito também realizam ritos para venerar Teanoi, seu Grande Espírito Tubarão.

Citação

Os Lordes decretaram que você não é bem-vindo nestas águas. Vá embora agora, ou seu sangue jorrará pelas guelras de meus irmãos e sua caveira se tornará lar para os caranguejos.

Tengu

Penas de Gelo e o Shih

Meu avô me contou que muito tempo atrás existiu um Tengu, das montanhas congeladas, chamado Penas de Gelo. Era um indivíduo eternamente faminto, e quando não estava espiando os bakemono e os chih-mei, estava tentando roubar a refeição dos humanos — afinal, eles sabiam cozinhar; ele não.

Em uma tarde particularmente quente de verão, Penas de Gelo estava empoleirado num galho supervisionando a estrada para o mercado. Estava ansioso e desejava que uma refeição chegasse logo. Tinha visto vinte camponeses famintos passar por lá, e nenhum deles poderia se dar ao luxo de dividir a comida. Pobre Penas de Gelo! Mas, então, a sorte sorriu para ele, pois um padre veio caminhando pela estrada, um homem grande, com ombros largos.

“Ele parece se alimentar bem”, Penas de Gelo disse para si mesmo. “E os padres também são muito engraçados!” Vamos ver o que ele trouxe para o meu almoço.

Então, Penas de Gelo assumiu sua forma de batalha e saltou da árvore em frente ao padre, grasnando, pulando e batendo as asas com o intuito de parecer muito feroz. O padre deu um pulo para trás, assustado, mas, então, enfiou a mão sob a batina e tirou uma espada muito afiada e brilhante:

— Demônio! — ele gritou.

E nesse momento, Penas de Gelo percebeu que aquele homem era realmente muito forte. Na verdade, ele era um shih, um dos cavaleiros que caçam shen.

“Mas que azar o meu!”, pensou Penas de Gelo, mas ele pensava muito rápido e não estava totalmente assustado. Saltou para trás, gritando:

— Ah! Você é um shih! Certamente veio para me matar neste dia quente e tórrido com sua espada banhada de sangue bakemono! Oh, já me sinto fraco! Poderia acabar com você, mas o veneno!

O shih ficou surpreso e então, muito nervoso, olhou para sua espada. Penas de Gelo parou de pular e espreitou sobre a ponta de suas asas:

— Você não mergulhou sua espada em sangue bakemono? Não sabe que isso é veneno para todos os Tengu?

O shih balançou a cabeça e, muito nervoso, apertou a espada em sua mão.

— Bem, eu vou contar — Penas de Gelo prosseguiu. — Sabe, detesto ver um cavaleiro como você desarmado, e meus poderes são realmente muito terríveis. Você não teria nenhuma chance. Mas recebi ordens de fazer uma boa ação antes de retornar para o Inferno e gostei da sua cara. Eu lhe direi o que fazer. Existem alguns bakemono a quatro li descendo a estrada, em uma caverna debaixo da velha ponte vermelha. Não tem como errar. Por que não vai até lá, mata-os, banha sua espada de

sangue e, então, volta para cá? Prometo que vou esperar por você; está realmente mais quente aqui em cima na Terra do que me contaram e, para falar a verdade, eu não me importaria de voltar para o Inferno onde pelo menos não é tão ensolarado. É uma longa caminhada, e está muito quente; cuidarei da sua batina enquanto você vai.

— Você é muito atencioso para um demônio — disse o shih. — Farei como você me recomendou e o enviarei de volta ao Inferno assim que retornar. Mas é melhor ficar aqui ou então irei atrás de você e caminharei uma distância duas vezes maior para matá-lo. — Penas de Gelo meneou a cabeça e sentou-se debaixo da árvore para mostrar que não estava com pressa.

— Estarei bem aqui. — ele respondeu.

Assim, o shih tirou a mochila e a batina pesada e rapidamente correu para o covil dos bakemono. Ele era muito bom, e matou todos os cinco antes mesmo que pudessem sacar suas facas. Então, banhou sua espada no sangue dessas criaturas, colocou um pouco mais no cantil por medida de precaução e correu de volta para a árvore, onde Penas de Gelo ainda o esperava. Penas de Gelo se levantou assim que o shih chegou e voou em

sua direção, *grasnando* alto. O shih desferiu um golpe com sua espada, e Penas de Gelo gritou como se tivesse sofrido um ferimento fatal. Assim não havia mais nada além de penas voando ao vento.

O shih estava muito orgulhoso de si mesmo e decidiu contar a todos os seus companheiros sobre a eficácia do veneno do sangue de bakemomo e recomendar a todos que sássem e obtivessem uma boa quantidade dessa substância. E nas Terras dos Espelhos, Penas de Gelo usou suas asas e voou em direção ao norte antes que o shih olhasse em sua mochila e se perguntasse o que havia acontecido com seu almoço.

Descrição

Os Tengu sempre foram obcecados com as coisas dos humanos, talvez mais do que seja considerado adequado. Os filhos do Corvo têm observado de forma obediente o progresso da humanidade o mais de perto possível, com o intuito de cumprir seu papel de desvendadores de segredos. Como resultado disso, eles são os hengeyokai mais familiarizados com a sociedade humana (possivelmente com exceção dos Hakken). São eles que voam para os quatro cantos do mundo e retornam no fim do dia para compartilhar as histórias que ouviram.

Os homens-corvo do Oriente levam muito a sério seu dever como batedores e mensageiros, e a sabedoria derrama-se livremente de seus bicos. Sua curiosidade impressionante é comparada apenas à sua tendência à fofoca. Apesar de dividirem os maiores segredos apenas com seus irmãos hengeyokai, geralmente estão dispostos a fofocar com os *shen* de todos os tipos e já até transmitiram alguns de seus conhecimentos para humanos seletos. Dizem que os Tengu são responsáveis pela exatidão — e inexactidão — de certos mitos humanos, disseminando qualquer fofoca que atinja sua imaginação e omitindo alguns detalhes (tais como os fatos relacionados a um certo metal da lua). Os padres geralmente são as vítimas preferidas dos Tengu, que adoravam atormentar os devotos e tentar transformar sua visão de mundo em algo mais parecido com o gosto dos homens-corvo. Entretanto, as informações se espalham rápido demais hoje em dia e, embora ainda consigam alterar as lendas e as superstições de acordo com sua vontade em áreas rurais remotas, os Tengu estão achando muito mais difícil promover a ignorância em cidades onde a Era da Informação já tenha chegado.

Assim como todos os Corax, os Tengu são abençoados com a habilidade de engolir os olhos de um cadáver e descobrir as circunstâncias de sua morte. Embora uma prática tão asquerosa como essa possa ser virtualmente inconcebível na maioria das culturas humanas da Ásia, os outros hengeyokai não pensam dessa forma — afinal de contas os Tengu são do sangue dos Corvos. Essa é a tarefa deles. E, de qualquer modo, o único efeito colateral adverso que isso parece provocar nos Tengu é o de encorajar seu senso de humor mórbido — irritante para alguns metamorfos formais, mas muito longe de ser uma ofensa mortal.

Organização

A sociedade Tengu é extremamente individualista; os homens-corvo reúnem-se em Parlamentos apenas de vez em quando para compartilhar informações e conhecimento e em seguida retornam para seus retiros individuais. Aliam-se aos sentai com relutância e costumam se queixar de que seu papel é social demais, mas servem

com a mesma firmeza que os outros. Por pertencerem a uma das Raças ligeiramente mais numerosa de metamorfos, eles são encontrados como conselheiros e sentinelas na maioria das poucas cortes que ainda restam espalhadas pela Ásia. A corte que não tiver um espião Tengu estará em séria desvantagem ao lidar com os complôs dos outros *shen*.

Os Tengu apresentam poucas divisões dentro de sua sociedade; eles seguem o sistema de Postos das cortes, mas não possuem augúrios individuais a não ser seguir o Caminho da Virtude Esmeralda. Se dois corvos metamorfos forem travar uma disputa, eles normalmente a decidirão por meio de um show ritualístico de artifícios lúdicos ou por ações de campeões humanos inconscientes — ser capaz de selecionar um humano qualquer para descobrir sua riqueza em pachinko é uma clara demonstração de sabedoria superior.

Há uma pequena facção de Tengu que às vezes seqüestra humanos e treina — os na arte de caçar *shen* — que na maioria dos casos são bakemonos, Kuei-jin ou Violadores de Nomes. Esse campo, conhecido indiretamente como o Templo das Nuvens Cinzentas, instrui seus tutelados em todas as modalidades de esgrima, artes marciais, cultura *shen* (apesar de omitir cuidadosamente qualquer fraqueza dos hengeyokai) e, algumas vezes, até mágica restrita. Armados dessa forma, o novo “matador de demônios” entra no lado sombrio do Mundo das Trevas com os olhos abertos e uma chance de lutar. Ninguém pode dizer se os caminhos do Templo são um jogo cruel ou um chamado nobre — mas os resultados são quase sempre interessantes.

Características

O laço dos Tengu com o sol é inconfundível. Eles não têm augúrios lunares e também não são afetados pelo toque da prata. É o ouro, o metal do sol, que drena sua Gnose e causa-lhes dano agravado. Portanto, um Tengu pode ser uma tarefa muito dispendiosa.

Como criaturas de pouca formalidade, os Tengu não afiliados seguem um sistema livre de Renome similar à trilha do Espelho; a Sabedoria é de extrema importância para eles no que diz respeito à raça. Entretanto, a maioria dos Tengu é jurada às Cortes e obedece às regras dos augúrios que escolheu (ou que lhes foram atribuídos); gostem disso ou não, esse é o aspecto mais comum de um Folha. Contudo, os Tengu ainda tentam acumular a maior quantidade possível de Renome em Sabedoria, não importa qual seja sua tarefa; embora isso possa não ser necessário para seu dever na corte, eles certamente consideram que seja pelas exigências do Primeiro Mandato.

Os Tengu podem escolher qualquer Antecedente que desejarem, exceto Raça Pura (os detalhes de sua reprodução com certeza proíbem a formação de linhagens reais). Os Tengu não afiliados têm a benção permanente do Corvo como um totem, mas os homens-corvo que se aliam ao sentai da montanha submetem-se ao augúrio do patrono do sentai.

Raças

Os Tengu são afligidos por uma estranha peculiaridade reprodutiva; qualquer união entre eles e os humanos ou os corvos geram Parentes, mas nunca um Tengu. Além disso, apesar de serem imu-

nes ao Delírio, seus Parentes não têm nenhuma chance de gerar novos Tengu. Os Tengu simplesmente não conseguem criar novos filhotes acasalando-se com humanos e corvos; as razões disso se perderam há muito tempo na Roda, mas os Tengu suspeitam que um dos Ministros do Céu lhe pregou uma peça. Qualquer que seja a razão, os Tengu têm que contar com o processo de confinar um ovo espiritual Umbral a um bebê humano ou a um filhote de corvo para criar mais seres de sua espécie. Eles não podem nem mesmo acasalar-se entre si; essas uniões sempre são infrutíferas.

Contudo, o ovo espiritual pode ser atado a qualquer humano ou corvo — Parente ou não — para criar um novo Tengu. De certa forma é de mau agouro escolher alguém que não seja Parente para receber tamanha honra, mas às vezes surgem histórias de Tengu que desejavam tanto uma criança em particular que seqüestraram o objeto de sua afeição paternal. Segundo a lenda, os Tengu escolhem príncipes e camponeses, os filhos de sábios e de guerreiros — só depende do sentimentalismo dos pais. Considerando que os futuros pais têm que doar três pontos permanentes de Gnose para executar o Rito do Ovo Espiritual, alguém terá que absolver uma certa quantia de seletividade; afinal, poucos Tengu têm os recursos espirituais necessários para criar uma descendência mais do que uma ou duas vezes.

Independente da raça, todos os Tengu começam com 1 ponto de Fúria, 6 de Gnose e 3 de Força de Vontade. A intensidade da interação das duas raças está evidente no fato de que quem nasceu corvo só pode gerar filhos hominídeos e vice-versa. Como consequência, seus clãs costumam estar fortemente unidos; em geral um Tengu considera pai tanto o Parente que lhe deu à luz quanto seu doador espiritual Tengu.

Formas

Os Tengu têm apenas três formas e sentem um certo orgulho por precisarem apenas delas.

- **Hominídea:** não há como distinguir um Tengu na forma humana de qualquer outra pessoa asiática, embora tenha uma tendência a ser magro e a ter os traços bem definidos. A maioria tem olhos negros, apesar de alguns terem olhos surpreendentemente azuis ou verdes (que eles fazem de tudo para esconder).

- **Crinos:** a “forma de batalha” dos Tengu é carente de dignidade; à primeira vista, parece ser um corvo de um 1,5m de altura, mas as diferenças com certeza são raras. A face possui um osso parecido com um nariz sobre a ponta do bico, e seus olhos são indiscutivelmente humanos. (Alguns Tengu conservam as orelhas humanas nessa forma, tornando-os mais relutantes em mudar da forma humana ou corvo). Metade de suas asas são braços que terminam com dedos nodosos e cheios de garras. No entanto, isso não diminui sua capacidade de voar. As pernas não são articuladas o suficiente para um pássaro e também não são muito boas para corridas.

Um Tengu na forma em Crinos causará [Força +1] pontos de dano agravado com as garras das mãos e patas e irá voar de forma negligente e espalhafatosa em relação à sua massa corporal (que é apenas um pouco mais leve do que a sua forma humana). Reconhecidamente, o vôo está longe de ser gracioso, mas é adequado para assustar humanos inocentes. Os Tengu também podem tirar vantagem de muitos Dons de batalha designados para essa forma —

Estatística das Formas

Crinos	Corvina
Força: +1	Força: -1
Destreza: +1	Destreza: +1
Vigor: +1	Vigor: +0
Aparência: -1	Aparência: +0
Manipulação: -2	Manipulação: -3
Per: +3	Per: +4
Dificuldade: 6	Dificuldade: 6

perfeito para uma situação ruim onde a fuga é impossível. Ao contrário dos Corax ocidentais, que costumam ter vergonha de sua forma Crinos, os Tengu sentem um prazer incontrolável em usá-la para aterrorizar os humanos; na verdade, esse costuma ser o único prazer que o uso dessa forma lhes proporciona, mas que se dane se não vão tirar proveito disso.

- **Corvina:** apesar de não ser muito voltada para habilidades de combate, a forma de corvo dos Tengu é ideal para espionagem, exploração ou vôos rápidos. Muitos Tengu, até mesmo os hominídeos, aproveitam mais os benefícios dessa forma do que de todas as outras.

Dons

Os Tengu reuniram uma grande quantidade de Dons de outras fontes, mas aprenderam a difícil lição de que aquilo que torna um truque confiável para outro hengeyokai pode ser medfocre para um Tengu. Seu arsenal de Dons mais seguros é uma mistura de truques compartilhados com seus primos ocidentais com alguns que foram dados a eles pelos Ministros do Céu. De acordo com o Primeiro Mandato, os Tengu selecionam com prazer os maiores segredos místicos — e normalmente se vêem compartilhando-os com seus companheiros hengeyokai (algumas vezes contra a sua vontade.)

Generalizando, os Tengu começam o jogo com um Dom de raça, um Dom Tengu e um Dom comum dos hengeyokai — não importa se pertencem às Cortes ou não.

- **Sabedoria da Garça (Nível Um)** — Como o Dom Philodox: Verdade de Gaia.

- **Palavras Doces (Nível Um)** — Como o Dom Hominídeo: Persuasão. Esse é um dos Dons favoritos dos Tengu para espalhar boatos falsos.

- **Voz do Mímico (Nível Um)** — Esse Dom permite ao Tengu imitar qualquer som ou que voz tenha escutado; vozes, sotaques, modulações, músicas, estrondos, trovões — qualquer coisa. Esse Dom é ensinado por um espírito-Papagaio.

Sistema: o Dom exige um teste de Percepção + Interpretação (dificuldade baseada na complexidade do som).

- **Linguagem Refinada (Nível Dois)** — Como o Dom comum de Nível Três dos hengeyokai.

- **Ombros Rachados (Nível Dois)** — Os Tengu têm sempre um olho aberto para os presságios sobre o futuro. Esse Dom, nomeado depois das práticas de escapulamancia na China, certamente os ajuda nessa questão. O Tengu com esse Dom é capaz de ler o futuro no vôo dos pássaros, no desenho formado pelas chamas ou pela fumaça ou em quase tudo. Entretanto, os homens-corvo que usam

esse truque com muita frequência começam a interpretar de forma errônea os sinais ao seu redor; deparam-se com presságios totalmente falsos, mas que acreditam ser verdadeiros. Esse Dom é ensinado por um Corvo da Tempestade.

Sistema: para o Tengu identificar um presságio ao seu redor, o jogador faz um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6).

• **Penas Dilacerantes (Nível Dois)** — Apesar de ainda não serem guerreiros tão poderosos quanto os Hakken, os Khan ou os Same-Bito, os Tengu têm seus próprios métodos para derrotar o inimigo. Esse Dom é um deles. Utilizado apenas na forma Crinos, Penas Dilacerantes deixa as penas do Tengu tão duras e afiadas quanto lâminas de aço. Na verdade, suas asas se transformam em armas capazes de deter golpes de facas ou garras ou de cortar a carne com a mesma facilidade que uma katana. Esse Dom é ensinado por um elemental do Metal.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor (dificuldade 6); as penas conservam suas pontas afiadas e sua força por um turno por sucesso. Enquanto esse Dom estiver ativado, as cores principais do Tengu ganham um brilho metálico e começam a cintilar tenuemente com um semivisível fogo-fátuo. Penas Dilacerantes causa dano agravado.

• **Espada de Yoshitsune (Nível Três)** — Os rumores a respeito da habilidade dos Tengu em ensinar a arte da esgrima estão bem fundamentados. Na verdade, com o uso desse Dom, um corvo metamorfo será capaz de aumentar a habilidade de esgrima de um companheiro a níveis que o próprio Tengu pode muito bem ser incapaz de alcançar. Esse Dom é ensinado por um espírito-Ancestral.

Sistema: o Tengu tem que tocar o braço que o beneficiário desse Dom usa para lutar, e o jogador faz um teste de Raciocínio + Armas Brancas (dificuldade 5). Se for bem-sucedido, o Tengu

poderá gastar pontos de Gnose para aumentar o resultado da parada de dados de Armas Brancas do seu companheiro; todo ponto gasto dessa forma adiciona um dado à parada de dados enquanto durar a cena.

• **Pena Sangrenta (Nível Três)** — O Tengu com esse truque em seu arsenal é realmente perigoso. Ao usar esse Dom, ele pode arrancar uma de suas penas e arremessá-la como se fosse um dardo ou um *bo shuriken*. Ao serem fortalecidos com o Dom:

Penas Dilacerantes, esses projéteis tornam-se sem dúvida nenhuma fatais. Esse Dom é ensinado por um espírito-Libélula ou Beija-Flor.

Sistema: o jogador tem que gastar um ponto de Fúria e, então, fazer um teste de Destreza

+ Armas Brancas (dificuldade 5). A pena arremessada causará [Destreza + 3] dados de dano. Se o Tengu estiver usando nesse momento o





Dom: Penas Dilacerantes, o projétil causará dano agravado, perfurando a armadura, a carne e os ossos com facilidade.

- **Sentido de Orientação (Nível Quatro)** — Esse Dom é o mesmo que o Encanto dos espíritos; é ensinado por qualquer espírito que conheça o mesmo Encanto. Esse é um dos truques favoritos dos sentai que têm a sorte de ter um guia Tengu em seus postos.

Sistema: o jogador tem que gastar um ponto de Gnose e fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para o Tengu utilizar o Sentido de Orientação. Esse Dom permite ao personagem conhecer os fios da Trama o suficiente para reduzir pela metade o tempo de viagem pelo mundo espiritual.

- **Tempestade de Penas Sangrentas (Nível Quatro)** — A tática desesperada de muitos Tengu, esse poder provoca uma verdadeira tempestade de penas cortantes. Todos que estiverem na área alvejada abaixo do Tengu, tanto amigo quanto inimigo, provavelmente será perfurado por uma tormenta mortal de penas afiadas como lâminas. Este Dom é ensinado por um espírito-Monção ou Furacão.

Sistema: o Tengu tem que estar no ar, gastar três pontos de Gnose e dois de Fúria e não poderá realizar nenhuma outra ação durante aquele turno. A chuva de pena causará [Destreza +4] de dados de dano sobre uma área de 4,5m²; todos que estiverem dentro desse espaço terão que obter três sucessos num teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 8) para escapar ou ser automaticamente ferido. Novamente, se o Tengu estiver usando o Dom: Penas Dilacerantes nesse momento, o dano será agravado.

- **Morte Ilusória (Nível Cinco)** — Como parte da grande prática de enganar os humanos, obrigando-os a aceitar as coisas mais

estranhas como “fraquezas hengeyokai,” os Tengu às vezes têm que simular a própria morte — de forma impressionante. Entretanto, o truque que eles aprenderam a fazer também se provou útil ao lidar com bakemono, Kumo ou outros inimigos persistentes. Colocado de forma simples, os Tengu que ativam esse Dom desaparecem em uma nuvem de penas, deixando apenas uma mancha de sangue ou algumas cinzas no chão para marcar sua passagem. Apesar de nem sempre ser totalmente convincente (afinal de contas, o *corpo* desaparece), isso pode ajudar quando é necessário escapar de forma rápida e não há outra saída — e o advento de metralhadoras pesa-

As Artes Marciais dos Tengu

Apesar de os Tengu não serem particularmente elegantes na “forma de batalha”, os Tengu lutam para manter uma certa dignidade no campo de batalha. Um Tengu na forma Crinos é capaz de espancar seus oponentes com as garras ou com uma arma; ainda assim, os homens-corvo do Oriente desenvolveram algumas táticas de batalha raras para lhes proporcionar uma vantagem adicional em combate.

O truque mais comum do arsenal dos Tengu é o recurso infalível dos Corax chamado Arrancar Olhos (a que os sensei Tengu referem-se poética e humoristicamente como “A Garça Arranca o Sapo do Rio”). Esse ataque é utilizado em Tengu nas formas Corvídeo ou Crinos e, em essência, implica arrancar os olhos de um oponente com o bico. A dificuldade é igual a 9 e o Dano agravado é Força +2; se o Tengu obtiver cinco sucessos no teste de ataque e pelo menos dois Níveis de Vitalidade são absorvidos, o olho será arrancado. Certas criaturas sobrenaturais conseguem reparar esse dano; os mortais e a maioria dos bakemono não têm essa sorte.

O outro suporte nas artes marciais dos Tengu é uma manobra de combate elaborada para tirar o máximo de proveito do Dom: Penas Dilacerantes. O nome formal dessa manobra é O Sol Agita-se Pouco; os Tengu mais jovens referem-se a isso de forma irreverente como “Morte Saltitante”. O Tengu dá um pequeno salto para frente, girando seu torso de modo atingir o oponente com as duas asas, com uma manobra que desenha um rápido “X” sobre o alvo. A dificuldade dessa manobra é igual a 8, mas, se ele for bem-sucedido, a parada de dados de dano — Força +3 — será calculada *duas vezes*, ganhando efetivamente dois ataques pelo custo de um. Um Tengu tem que ter pelo menos três pontos em Armas Brancas para aprender essa manobra de um instrutor.

Há rumores de que os Tengu dominam outros truques, em especial os principais pontos da esgrima e de cair sobre pontos fracos do corpo. Entretanto, essas histórias não são comprovadas, já que os Tengu preferem voar a lutar. (Talvez os Narradores audaciosos queiram adaptar algumas das manobras e estilos em *World of Darkness: Combat* para representar os conhecimentos marciais dos Tengu cuidadosamente coletados.)

das proporcionou mais uma situação em que a morte teatral pode ter o efeito desejado. Esse Dom é ensinado por um espírito-Raposa.

Sistema: O Tengu tem que gastar um ponto de Gnose para ativar esse Dom; também perde um Nível de Vitalidade para providenciar o sangue ou as devidas cinzas para sua morte simulada (a menos que o ferimento o mate. Nesse caso, ele provavelmente já teria perdido uma quantidade convincente de sangue). Uma vez que o Dom esteja ativado, o Tengu instantânea e automaticamente percorre os atalhos para as Terras dos Espelhos, onde poderá aparecer na forma desejada. A maioria dos Tengu prefere aterrisar na forma corvo e voar pelo céu Umbral imediatamente, embora alguns gostem de perambular por aí para observar seus inimigos lutarem e se vangloriarem de sua “vitória”.

• **Roubar Poderes (Nível Cinco)** — Como o Dom Ragabash.

Ritos

Os Tengu podem ser criaturas totalmente excêntricas e não dedicam tanto tempo para seus rituais como fazem os outros hengeyokai. Eles usam o Rito de Dedicção do Talismã com uma certa frequência para manter consigo suas quinquilharias favoritas, e o Rito de Iniciação também é um recurso estimado. Entretanto, são guardiões voluntários de muitos Ritos de Punição menos severos das Cortes. Os Tengu anciões são mestres das versões de Pedra do Escárnio e do Rito da Sátira e sempre ficam muitos satisfeitos em executá-los quando necessário. Muitos hengeyokai errantes foram forçados a ter uma vida de virtudes depois de verem os Tengu, em sua ridícula forma Crinos, pulando e guinchando por meio de uma versão satirizada dos feitos do ofensor.

Rito do Ovo Fetiche

Nível Dois

Provavelmente esse é o rito mais importante que um Tengu pode aprender; sem ele, as gerações futuras de homens-corvo não existiriam. O Tengu derrama um pouco da essência do seu próprio espírito em um ovo espiritual da Umbra, onde vai crescer e amadurecer. Depois de chocado, se transformará em um espírito Tengu repleto de penas que será vinculado ao filhote.

Sistema: esse rito é sempre realizado na Umbra e requer o investimento de três pontos permanentes de Gnose — quer o rito seja bem-sucedido ou não. Um Tengu hominídeo só pode unir o ovo espiritual a um filhote de corvo, e vice-versa. O rito também exige que outro Tengu da mesma raça do beneficiário desconhecido sirva como testemunha.

Esse rito leva quatro horas para ser concluído e falhará se for interrompido em algum ponto. Os Tengu quase sempre solicitam os favores de outro hengeyokai para vigiar o rito. Ao final do rito, os pais Tengu têm que fazer um teste de Gnose permanente (depois de subtrair os três pontos) — dificuldade 6. Se for bem-sucedido, o jovem pássaro se transformará em um Tengu prestes a entrar na adolescência — isso se o ovo espiritual não for encontrado e corrompido antes...

Estereótipos

• **Hakken** — É difícil culpar os Hakken por conservarem as tradições humanas de seu reino insular. O mundo em que vivem é fascinante, não importa o que os outros digam.

• **Khan** — Nunca vi muita utilidade nos Gatos do Poente, mas os tigres são um povo muito melhor. Se reinassem com todo o seu orgulho, então estariam um pouco abaixo das copas das árvores; seriam uma ótima companhia.

• **Kitsune** — Os Pequenos Imperadores da Mãe. Eles certamente têm a aparência de crianças mimadas, embora façam homenagens bastante agradáveis.

• **Kumo** — Para manter a Roda girando de forma harmoniosa durante a próxima Era, acredito que as Cortes terão que cortar algumas toneladas de teias de Kumo de seu eixo.

• **Nagah** — Definitivamente é um fardo pesado observá-los para que outros não tenham que fazer isso. Eles se ofendem com nossas observações, mas não é ridículo esperar que os próprios guardas vigiem a si próprios?

• **Nezumi** — Sabemos mais sobre o que os Nezumi estão realmente planejando do que nossos irmãos. Entretanto, se contarmos toda a verdade para os Khan e os Hakken, estaremos interferindo no dever dos Nezumi em relação ao Mandato? Se guardarmos isso conosco, estaremos desobedecendo ao Primeiro Mandato? Que provação...

• **Same-Bito** — Mais uma razão para não visitar a corte do Rei Dragão. Esses *chikusho* sabem como fazer seu trabalho, e estou satisfeito em deixá-los fazer.

• **Zhong Lung** — Eles são poderosos e sábios, apesar de saberem tanto sobre o passado e tão pouco sobre o presente. Conversamos com frequência, pois eles podem nos instruir nos pontos em que somos ignorantes e nós podemos informá-los a respeito daquilo que não conseguimos enxergar.

• **Povo do Poente** — Conhecemos mais seus costumes do que nossos irmãos, graças à língua dos nossos próprios primos ocidentais. Se não fosse pelo dever que nos prende aqui, voaríamos com prazer para ver o mundo com nossos próprios olhos.

Citação

Nossos primos perdem muito quando são encobertos pelos limites que os humanos impõem para si. Como alguém pode dispensar tamanha diversidade de crenças e idéias? Se ao menos pudessem ver o Império do Meio de cima, ficariam boquiabertos com toda aquela maravilha.

Zhong Lung

Os Cinco Ovos de Si Wang Mu

Filhos, ouçam com atenção a história de Si Wang Mu, a grande mãe, que trouxe os primeiros ovos do nosso povo dos Reis Dragões, nos Salões da Pureza Abençoada, para este mundo; um feito ordenado pelo próprio Lorde Tiandi. Ouçam a lenda dos ventos e das estações, da qual todos nós partilhamos.

Si Wang Mu levou os cinco ovos preciosos para o rico e exuberante Vale Yangtze, no Tempo da Beleza. Ela os vigiou e os manteve aquecidos e protegidos. Ao longo de um ciclo completo das estações, ela protegeu nossos ancestrais. E, quando a primavera chegou mais uma vez, os ovos se quebraram. Os jovens, os minúsculos Zhong Lung, correram livres e felizes pelas margens do rio. Si Wang Mu brincava com as crianças, sussurrando segredos do mundo. Então, quando ouviu os chamados dos Reis Dragões, ela se preparou para partir, chamando os filhotes.

— Filhotes queridos, ouçam-me, pois agora vocês terão que escolher sozinhos uma estação e um vento que lhes pertencerão antes que eu parta deste mundo. Este é o meu presente para vocês, sábios primogênitos.

O mais velho, cuja pele turquesa cintilava ao sol, disse:

— Mãe, eu escolho a primavera, estação na qual nascemos, quando o vento do leste sopra com a promessa de renovação.

— Então, você será Tung Chun, meu filho. Verde e azul serão suas cores e de guerreiro, a sua habilidade, já que você é valente e corajoso — respondeu Si Wang Mu.

A segunda a nascer, com a pele igual ao ouro, falou em seguida:

— Mãe, eu escolho o verão, estação em que estamos, com as brisas quentes de mudança do vento do sul.

— Então, você será Nam Hsia, minha filha, e terá o amarelo como sua cor. Você será a mediadora e a conselheira de seu irmão guerreiro. — disse Si Wang Mu.

O terceiro a nascer, com a pele parecida com pérola, disse:

— Mãe, eu adoro a brisa fresca do outono que vem do oeste insinuando a escuridão.

— Então, você será Sai Chau, meu filho. O branco será a sua cor, e seu caminho deverá ser o dos próprios dragões, já que você busca as palavras dos espíritos em todos os mundos. — respondeu Si Wang Mu.

A quarta a nascer falou em seguida, sua pele obsidiana brilhava como tinta de primeira qualidade:

— Mãe, o frio do inverno e a brisa gelada do norte me alegam, pois ninguém ama-os mais do que eu.

— Então, você será Pei Tung, minha filha, terá o preto como sua cor, e o caminho do tolo será o seu. Você mostrará a seus irmãos a sabedoria do riso. — sorriu Si Wang Mu.

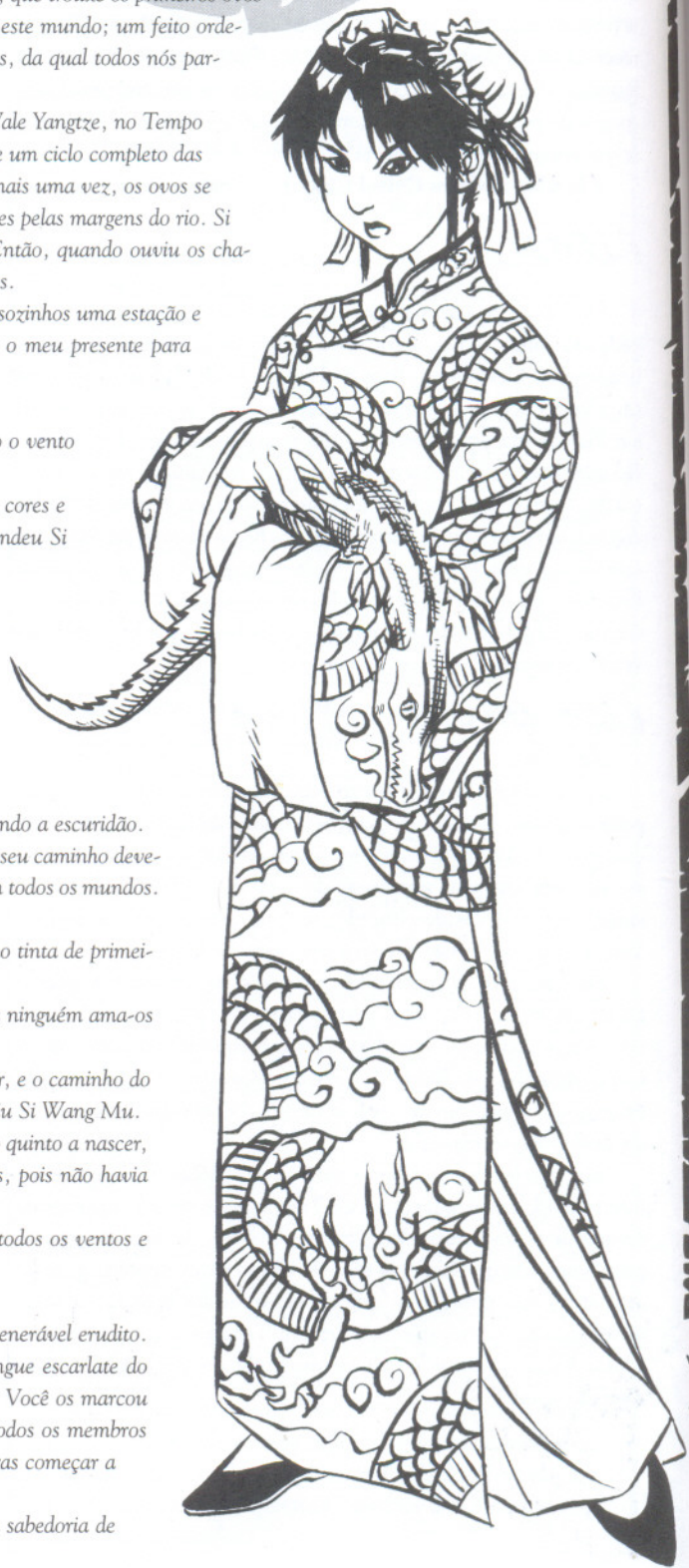
Os quatro que nasceram primeiro fitaram seu irmão, o mais novo e o quinto a nascer, com a pele escarlate escura. Seus grandes olhos se encheram de lágrimas, pois não havia mais ventos ou estações que ele pudesse escolher.

— Mãe, — ele disse — meus nobres irmãos e irmãs já escolheram todos os ventos e estações. O que restou para mim?

Si Wang Mu ergueu os braços para os céus:

— Para você, o mais jovem e mais modesto, será dada a tarefa do venerável erudito. Você terá domínio sobre todos os ventos e estações e, assim como o sangue escarlate do coração flui pelo seu corpo, sua essência penetrará todos os Zhong Lung. Você os marcou para sempre como sábios, escribas, cantores e contadores de histórias. Todos os membros de seu povo carregarão as memórias de seus ancestrais até a Roda das Eras começar a girar novamente.

E foi assim que os Zhong Lung vieram a este mundo para guardar a sabedoria de Gaia durante todas as estações e todos os sopros dos ventos.



Glossário Zhong Lung

Aiyi: as tias casamenteiras dos Zhong Lung.

Archid: forma Crinos.

Chi'lung: Zhong Lung fêmea; elas têm penas e focinho comprido.

Ching-tu: grupos de Zhong Lung fêmeas formados para proteger as mães e seus jovens.

Chuming: o conhecimento interno das coisas; especialidade dos Zhong Lung.

Draco: raça réptil.

Kiao: Zhong Lung de Posto Um.

Kiao-lung: Zhong Lung de Posto Três.

K'iulung: Zhong Lung macho; eles têm chifres, pêlos e pérolas em suas gargantas.

Lung: Zhong Lung de Posto Dois.

Nam Hsia: o augúrio Philodox.

P'an-lung: Zhong Lung de Posto Cinco.

Pei tung: o augúrio Ragabash.

Sai Chau: o augúrio Theurge.

Tung Chun: o Augúrio Ahroun.

Ying-lung: Zhong Lung de Posto Quatro.

Descrição

Honrados e reverenciados por muitos *shen*, os Zhong Lung têm o dever sagrado de proteger as memórias de Gaia. Eles carregam essa obrigação desde quando o Dragão Ebon e a Rainha Escarlate sopraram a vida no mundo durante a Era da Beleza. Os Zhong Lung acreditam ser os mais velhos dos hengeyokai, os primeiros dentre os outros metamorfos a buscar o equilíbrio e o pensamento puro. Seus antepassados foram os Reis Dragões, e a imagem dessas terríveis e sábias criaturas ainda vive dentro dos Zhong Lung. Assim como seus parentes, os Mokolé, os Zhong Lung também reverenciam o Sol, acreditando que as faíscas daquela bola de fogo celestial antiga ainda queimam dentro do coração dos Reis Dragões. Mesmo agora, o Sol aquece e alimenta os Zhong Lung e seus ovos.

Talvez os Dragões Médios sejam os hengeyokai mais diferentes de seus primos ocidentais. Todos os Mokolé têm grandes laços com o passado e sonham, literalmente, suas formas de batalha para assumi-las; lembrando o tempo dos dinossauros, os Mokolé sonham com as formas de batalha que imitam as feras gigantescas de muito tempo atrás. Entretanto, os Zhong Lung aos poucos estão sofrendo modificações pelo seu tempo no Império do Meio. Seus sonhos também alcançam o passado, através da Roda das Eras — mas onde os Mokolé encontram sua força no poder primitivo de seus ancestrais, os Zhong Lung têm sido afetados pelos sonhos dos grandes Príncipes Dragões.

Os Zhong Lung machos são chamados *k'iulung* e, na forma Árquide, têm bigodes caídos como o de um bagre, chifres compridos e pérolas debaixo do queixo. As *chi'lung* são as Zhong Lung fêmeas, e ao mesmo tempo em que não têm os esplêndidos chifres e pérolas dos machos na forma Árquide, elas possuem bicos compridos e afiados e um penacho brilhante sobre a cabeça. Tanto os machos quanto as fêmeas na forma Árquide possuem cauda; dependendo da forma sonhada, os Zhong Lung podem parecer bem dife-

rentes uns dos outros. Mesmo durante a forma Hominídea ou Súquide, os Zhong Lung exibem um ar de nobreza e sagacidade. Aqueles que vêem o Zhong Lung na forma Árquide reagem não apenas com medo, mas também com espanto. Além disso, a menos que seja bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6), os outros hengeyokai sofrerão uma penalidade de +1 quando fizerem o teste de Vigor + Instinto Primitivo para mudar de forma. Esse é o impacto que a visão desses hengeyokai antigos provoca em outras Raças Metamórficas do Império do Meio.

Os Zhong Lung são mestres do *chuming*, o conhecimento interno das coisas. Eles observam o exterior para obter as primeiras impressões, mas, o mais importante, eles examinam as profundezas do coração e da alma para descobrir as verdades. Muitos desses hengeyokai são velhos para os padrões ocidentais, alguns devido aos Dons, outros devido aos segredos do misticismo chinês.

Entretanto, se essas nobres criaturas têm algum defeito, ele está na sua ingenuidade e no respeito aparentemente imparcial pelos assuntos mundanos do dia-a-dia. Certamente, eles são criaturas apaixonadas, compartilhando a mesma Fúria como todas as Raças Metamórficas; um Zhong Lung irritado deveria ser um sinal para os cautelosos protegerem suas vidas. Ainda em relação ao assuntos tediosos dos humanos e das feras, como bolsa de valores, caça e tecnologia, os Zhong Lung permanecem afastados. Seus próprios Parentes e até mesmo outros *shen* às vezes os encontram totalmente isolados dos afazeres diários do mundo.

Muito mais comuns nos séculos passados, hoje em dia os Zhong Lung são poucos, sendo os hominídeos mais comuns do que os dracos. A maioria vive na China e no Tibet; o Rio Yangtze é um habitat natural para jacarés, com crocodilos na Malásia e na Índia. A Indonésia é o lar natural dos dragões de Komodo, os maiores de todos os répteis. Vietnã, Camboja e Havaí também fornecem moradia para alguns Zhong Lung. O objetivo desses hengeyokai permanece o mesmo: conduzir as memórias de Gaia através dos ciclos da Roda das Eras.

Organização

Os Zhong Lung machos, os *k'iulung*, costumam viver sozinhos em vez de em matilhas ou tribos. Eles abrem mão dessa existência solitária apenas para conferenciar com outros seres, proteger seus lares ou se acasalar com seus cônjuges. As Zhong Lung fêmeas, as *chi'lung*, normalmente vivem em pequenos grupos de três ou quatro integrantes chamados *ching-tu*, para a proteção das fêmeas prenhes ou de seus filhos. As Parentes fêmeas formam grupos parecidos, mas geralmente incluem uma fêmea Zhong Lung mais velha chamada de *aiyi*, ou tia. A tia, que em geral já está num período em que não pode mais ter filhos, ocupa uma posição muito respeitada, pois é ela quem irá guardar as fêmeas prenhes ou os ovos até os filhotes nascerem. Assim como os Garou, as proles Zhong Lung nascem de acordo com a forma da raça da mãe. Uma Zhong Lung na forma hominídea ou uma Parente humana dará à luz a uma criança humana; uma Zhong Lung na forma draco ou uma Parente réptil irá pôr ovos. Ao contrário de seus primos Mokolé, os Zhong Lung não costumam se acasalar com membros de raças diferentes.

O acasalamento é um evento altamente ritualístico tanto entre dracos quanto entre os hominídeos. A *aiyi* age como negociadora e casamenteira para os hominídeos; os machos, Parentes ou Zhong

Augúrios

Nome	Dons Utilizáveis	Estação	Vento	Cor	Fúria Inicial
Tung Chun	Ahroun	Primavera	Leste	Azul/verde	4
Nam Hsia	Philodox	Verão	Sul	Amarelo	3
Sai Chau	Theurge	Outono	Oeste	Branco	2
Pei Tung	Ragabash	Inverno	Norte	Preto	1

Lung, têm que inventar histórias e acumular sabedoria para impressionar sua futura parceira ou a *aiyi*, respectivamente. As fêmeas são por natureza bastante meticolosas e exigentes. Talvez os *k'iulung* tenham que lutar contra os outros machos competidores, mas as lutas quase sempre estão baseadas em disputas para ver quem consegue criar a história mais instigante ou o artefato mais interessante. Essa situação é diferente entre os dracos, já que um teste sangrento por meio de um combate é muito mais comum. Em geral, os Zhong Lung preferem resolver as diferenças através de competições de charadas e coisas desse tipo, mas de forma nenhuma isso deve ser considerado um sinal de fraqueza. Tanto os machos quanto as fêmeas Zhong Lung são mais do que capazes de dar uma surra em qualquer criatura que incite sua ira (incluindo um ao outro se necessário), mas se recusam a ferir um ao outro, tendo como interesse o acasalamento.

O *k'iulung* passa o tempo que for necessário com sua parceira antes de retornar para sua própria casa. A *aiyi* convida-o a voltar assim que as crianças nascerem, dessa forma, ele poderá dar mais atenção à mãe e saudar sua prole — o instinto paternal dos Zhong Lung é tão forte quanto o de seus primos Mokolé. Em geral, um Zhong Lung Sai Chau irá abençoar as crianças e mostrar-lhes seu primeiro vislumbre do universo. Esses Theurge Zhong Lung ajudam os filhotes a fazerem sua primeira jornada nas encruzilhadas das linhas do dragão de Yin e Yang.

Características

Nenhum outro metamorfo lembra exatamente como ou por que isso aconteceu, mas, há muito tempo, os Zhong Lung abandonaram a trilha de seguidores apenas do Sol para se dedicarem aos padrões cíclicos das estações. Mais do que qualquer outro hengeyokai, os Zhong Lung são ligados à sua terra natal e estão sofrendo enormes transformações devido à passagem do tempo sob a lei do Céu. Uma das diferenças mais significantes é que entre eles, os Zhong Lung seguem quatro augúrios parecidos com os do Ocidente, cada um ligado a um vento e a uma estação. Nenhum augúrio corresponde diretamente aos Galliard Garou, pois considera-se que todos os Zhong Lung agem como sábios e guardiães das canções. Como consequência, os Zhong Lung podem usar a maioria dos Dons Galliard. Os Sai Chau consideram que seu dever especial seja guardar e cuidar dos ninhos dos dragões. Ao fazerem parte de um sentai, os Zhong Lung naturalmente tentam harmonizar suas funções de augúrio, direções e elementos; considerando que os Dragões Médios foram os pioneiros do Caminho da Virtude Esmeralda, poucos poderiam discutir com eles.

Os Zhong Lung podem adquirir todos os Antecedentes, exceto Vidas Passadas; Raça Pura é um Antecedente comum, enquanto Aliados e Parentes são mais raros. Eles também têm acesso ao antecedente de memória ancestral chamado Mnese. Em essência, os Zhong Lung podem buscar a sabedoria do passado entrando em transe e fazendo um teste de Inteligência + Rituais (dificuldade 8). Mnese igual a 1 permite ao Zhong Lung relembrar os acontecimentos da Quinta Era, Mnese 2 recorda a última parte da Quarta Era, Mnese 3, o começo da Quarta Era, e assim por diante. Para mais detalhes, consulte **Lobisomem: Guia dos Jogadores**.

Os Zhong Lung regeneram pontos de dano assim como os Garou, mas como são criaturas tanto do Sol quanto da Lua, são igualmente vulneráveis ao ouro e à prata. Eles preferem se expor aos raios do sol enquanto curam seus ferimentos; essa é uma forma de honrar o calor e a beleza revigorante do sol. Falam a Língua do Dragão, comum a todos os Mokolé, apesar de os Dragões do Poente provavelmente acharem seu sotaque muito estranho. Os Zhong Lung começam o jogo com 4 pontos de Força de Vontade.

Eles ganham Posto da mesma forma que os Garou equivalentes; por exemplo, um Nam Hsia precisa de um ponto de Glória, cinco de Honra e um de Sabedoria para alcançar o Posto Dois, exatamente como um Philodox. Todos os augúrios possuem os mesmos cinco postos: Kiao (Posto Um), Lung (Posto Dois), Kiao-lung (Posto Três), Ying-lung (Posto Quatro) e P'an-lung (Posto Cinco).

Raças

Os Zhong Lung possuem duas raças: homínídeo e draco. Assim como seus primos Mokolé, eles sonham com a forma de dragão que irão assumir antes de sofrerem sua Primeira Mudança, e os impuros não conseguem sobreviver a esse estágio de sonho.

• **Homínídeo:** Zhong Lung nascido de um pai humano. Cada Zhong Lung homínídeo tem apenas uma forma Suchid, assumindo a aparência de qualquer réptil predominante em sua herança genética. Por exemplo, Mayani é um Zhong Lung homínídeo da Indonésia, e todos os seus antepassados hengeyokai pareceram-se com dragões de Komodo em suas formas reptilianas. Mayani também se transformará em um dragão de Komodo ao assumir a forma Suchid.

Gnose Inicial: 2

• **Draco:** Zhong Lung nascido de um pai réptil (jacaré, crocodilo ou dragão de Komodo). A forma dos filhotes Suchid é igual à de seu pai réptil.

Gnose Inicial: 4

Características da Forma Archid

Ao projetar a forma Archid de um Zhong Lung, use a Gnose como "pontos" para comprar as características da forma. Por exemplo, uma *chi'lung* que começa o jogo com Gnose 5 terá o "equivalente à cinco pontos de Gnose" de características da tabela abaixo. (Algumas características "custam" dois pontos de Gnose, como listado abaixo.) Todos os Zhong Lung podem usar as manobras de Mordida e Garras na forma Archid; elas causam uma quantidade normal de dano, a menos que o Dragão Médio tenha sonhado com os mais perversos Dentes Longos e Garras Terríveis. Como os Zhong Lung ainda são essencialmente Mokolé, o Narrador pode permitir aos jogadores escolher as características semelhantes a dinossauros disponíveis para os homens-jacaré ocidentais, contribuindo para a criação de formas Archid realmente intrigantes.

Naturalmente, a forma sonhada durante o Rito de Passagem será aquela com que o Zhong Lung conviverá para sempre; os jogadores não podem adquirir características extras enquanto estiverem aumentando sua Gnose com experiência, e pedir é ainda mais bárbaro e nefasto.

- **Armadura:** +2 Absorção (+3 para cada 2 pontos de Gnose). Assume a forma de escamas cintilantes.
- **Barbatanas:** dos sonhos dos lordes de Umi. As barbatanas dobram a velocidade do nado.
- **Bolsas de Veneno:** Se a mordida causar dano, a vítima sofrerá quatro dados adicionais de dano agravado, absorvidos separadamente.
- **Caminhar Ereto:** Permite o uso de ferramentas na forma Archid.
- **Chifres (*k'ulung*):** Força +3 Cabeçada.
- **Corpo Grande (*K'ulung*):** Vigor +1, +2 dano em Encontro ou Submissão. Essa característica pode ser comprada mais de uma vez: alguns Zhong Lung atingem 30 metros na forma Archid. Isso também garante um Nível de Vitalidade adicional toda vez que é adquirida.
- **Crista Real (*chi'lung*):** +2 em testes Sociais envolvendo Zhong Lung, Mokolé e Nagah.
- **Crista Resplandecente (*chi'lung*):** Aparência:3 e Carisma +1 nessa forma.
- **Dentes Longos:** Força +3 Mordida.
- **Espirais Constrictoras:** +3 dados para imobilizar um oponente.
- **Garras Terríveis:** Força +3 Garras.
- **Gueiras:** totalmente anfíbio. Essa também é uma característica dos lordes de Umi.
- **Lâminas na Cauda:** Força +2 Chicotada com a Cauda.
- **Mãos Preênsais:** possui Destreza manual normal na forma Archid.
- **Mudança de Cor:** a dificuldade para reconhecer o Zhong Lung (quando escondido) aumenta em 1; pode ser adquirida mais de uma vez.
- **Pérola Incandescente:** +3 para testes de Intimidação contra Kuei-jin, servos da Wyrn e outros *shen* supersticiosos.
- **Pés Palmados:** permite ao Zhong Lung nadar rápido e andar com mais facilidade sobre a lama. Eles impõem uma penalidade adicional de -1 de Destreza quando na forma Archid.

Formas

Em vez de cinco formas como os Garou, os Zhong Lung têm três: Hominídea, Archid e Suchid. Entretanto, o poder resplandecente de sua forma Archid torna as outras formas no mínimo desnecessárias e genocidas.

• **Hominídea:** nenhuma mudança nas Características; os Zhong Lung podem ser de qualquer rebanho humano, embora eles humildemente prefiram se acasalar com camponeses, pescadores e o sal da terra.

• **Archid:** em nenhum outro lugar o poderoso efeito espiritual do Império do Meio é mais evidente do que na forma Archid dos Dragões Médios. Conforme é submetido ao Rito de Passagem, o Zhong Lung entra num estado sonhador no qual sonha com sua forma verdadeira de "dragão". Nos momentos em que os Mokolé recorrem às suas fontes primitivas de sua herança dinossauro, os Zhong Lung recorrem aos sonhos de Wani, os grandes Príncipes Dragões do Céu.

Como resultado, a forma Archid dos Zhong Lung costuma ser muito parecida com os dragões tradicionais do Oriente. Apesar de muitos combinarem as características draconianas do Império do Meio com os aspectos dragontinos acessíveis através da Mnese, muitos outros têm uma aparência puramente draconiana. O fogo, como a luz do sol, arde aos olhos dos Zhong Lung, e até mesmo a mais valente das lacraias foge apavorada.

• **Suchid:** nessa forma, os Zhong Lung assumem a aparência de seus ancestrais reptilianos, seja ele um crocodilo de água salgada, um jacaré chinês ou um dragão de Komodo. Crocodilos e jacarés correm à metade de sua velocidade, embora a velocidade de seu nado seja igual à de um Hominídeo em terra; lagartos monitores são nadadores competentes, mas correm tão rápido quanto um humano.

Dons

Os Zhong Lung, já abençoados com um grande poder, começam o jogo com três Dons de qualquer combinação. Eles podem escolhê-los dentre os Dons Zhong Lung abaixo ou dentre os de augúrio do seu Garou equivalente; por exemplo, os Tung Chun podem escolher Dons de Garou Ahroun. Qualquer Zhong Lung também pode usar Dons Galliard, e aqueles que seguem o Caminho da Virtude Esmeralda podem escolher um Dom comum *hengyokai*. Note que muitos dos Dons são ensinados por ancestrais ou servos de Tiandi ou Si Wang Mu.

Estadística das Formas

Archid	Suchid (jacaré)	(crocodilo)	(monitor)
Força: +4	Força: +2	Força: +3	Força: +0
Vigor: +4	Vigor: +3	Vigor: +3	Vigor: +2
Destreza: +0	Destreza: -1	Destreza: -2	Destreza: +0
Aparência: 0			
Manipulação: -4	Manipulação: -4	Manipulação: -4	Manipulação: -2

• **Chi'ih Ming (Nível Um)** — Chi'ih ming é uma palavra antiga que significa balão de gás, e, com esse Dom, um Zhong Lung consegue caminhar pelo ar com passos normais. Esse Dom é ensinado por um espírito-Pássaro.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). O Zhong Lung pode se mover a uma velocidade normal enquanto estiver andando no ar, só não pode correr.

• **Leite do Dragão (Nível Um)** — Como o Dom Theurge: Toque da Mãe, com a diferença que o Zhong Lung precisa misturar seu próprio sangue com o de quem foi ferido. Um espírito da Água é o professor habitual.

• **Shou (Nível Um)** — Como o Dom Philodox de Nível Três: Sabedoria das Antigas Tradições. Shou é a sabedoria dos ancestrais; a invocação desse Dom concede pequenos conselhos e informações (um por sucesso no teste de Gnose). É um Dom comum entre todos os Zhong Lung e é ensinado por um espírito-Ancestral.

• **Derrubar a Muralha do Amanhã (Nível Dois)** — É um Dom básico de profecia, ensinado por um espírito-Garça.

Sistema: depois que o Zhong Lung queima a pena de uma ave, o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade 6). O Zhong Lung pode, então, dar uma olhada no futuro e conseguir um fato geral ou um vislumbre a cada sucesso obtido.

• **Palma do Trovão (Nível Dois)** — Como o Dom dos Senhores das Sombras. Os Grandes Dragões são reverenciados como portadores da chuva e do trovão, e os Dragões Médios compartilham desse poder.

• **Enviar Sonhos (Nível Três)** — Como o Dom de Impuro: Comunicação Mental.

• **A Língua do Dragão (Nível Três)** — Este Dom invoca um ataque de relâmpagos sobre um oponente específico.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força + Intimidação (dificuldade 6). Cada sucesso inflige um dado de dano agravado no alvo escolhido.

• **Fúria dos Wani (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Cinco dos Wendigo: Invocar os Espíritos da Tempestade; entretanto, ao usar esse Dom, o Zhong Lung dorme durante um dia inteiro, oferecendo seus sonhos ao Príncipe Dragão em forma de agradecimento.

• **Harmonia da Alma (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Filhos de Gaia: Serenidade. O Zhong Lung costuma usar esse Dom para manter a paz em suas cortes, principalmente quando "visitantes ilustres" estão presentes.

• **Sono de Si Wang Mu (Nível Cinco)** — Um Dom raro e precioso, ensinado por um dos servos de Si Wang Mu, permite ao Zhong Lung cair num sono de hibernação que acrescenta alguns anos à sua expectativa de vida natural.

Sistema: o jogador gasta um ponto permanente de Gnose e então faz um teste de Vigor + Enigmas (dificuldade 7). O Zhong Lung adormece por três dias a cada sucesso. Para três dias de sono são acrescentados alguns anos ao seu tempo de vida.

• **Mil Faces Secretas (Nível Cinco)** — Ao mesmo tempo que estão dispostos a compartilhar os conselhos dos sábios sobre muitos assuntos, o uso desse Dom é um segredo cuidadosamente guardado



entre os Zhong Lung. Embora não seja uma metamorfose real, o Dom concede ao usuário uma ilusão quase perfeita da sua escolha. Até mesmo os místicos e outros Zhong Lung acham impossível olhar além da aparência externa sem o uso de poderes sobrenaturais (e mesmo então a dificuldade aumenta para 9). O Zhong Lung pode assumir a aparência de qualquer humano, tendo como preferência jovens donzelas, crianças e idosos. Dessa forma, é capaz de obter informações e segredos sem levantar suspeita. Esse dom é ensinado por um espírito-Ancestral.

Sistema: o usuário gasta um ponto de Força de Vontade e um de Gnose e faz um teste de Manipulação + Lábria (dificuldade 7). A ilusão dura um dia por sucesso, embora o Zhong Lung possa desfazê-la a qualquer momento.

Ritos

Os Ritos de Acordo e Misticismo são comuns entre os Zhong Lung. Entretanto, seus ritos mais sagrados e venerados acontecem durante a mudança das estações. O verão traz o Rito de Nanfeng (vento sul), o outono, o Rito de Xifeng (vento oeste), o inverno, o Rito de Beifeng (vento norte) e a primavera traz o Rito de Dongfeng (vento leste). No Ano Novo, acontece o Rito de Renovação, que celebra outro ciclo completo das estações. Cada rito sazonal presta homenagem à ascendência de um novo augúrio e tema; as atividades envolvem reverências aos ancestrais, busca por novos conhecimentos, música, dança e uma espécie de deferência a Tiandi. Ritos secundários em reverência ao Sol também acontecem de tempos em tempos.

Citação

Certa vez, cometemos o erro de abandonar nosso dever como instrutores. Jamais faremos isso novamente. Todos os filhos da Mãe Esmeralda são bem-vindos a se sentar em nossas garras e conhecer a sabedoria do Ciclo — espero que tenham paciência para fazer isso.

Estereótipos

• **Hakken** — Seus olhares recaem não sobre toda a Roda, mas sim em apenas um raio. Não é bom para os guerreiros da Mãe serem tão cegos.

• **Khan** — Na Era da Provocação, eles foram nossos adversários, nobres de fisionomia, mas, ainda assim, sedentos de sangue. Eles aprenderam a ser moderados depois disso? Acho que não.

• **Kitsune** — São todos trapaceiros. Esteja atento com as travessuras dos filhos mais novos da Mãe Esmeralda; o conhecimento que compartilham é na melhor das hipóteses duvidoso e na pior, uma mentira engenhosa.

• **Kumo** — A maioria tece suas teias nos anéis da Wyrn, então, temos que estar atentos às suas intenções. Entretanto, eles têm vislumbres e sabedoria únicos bastante valiosos.

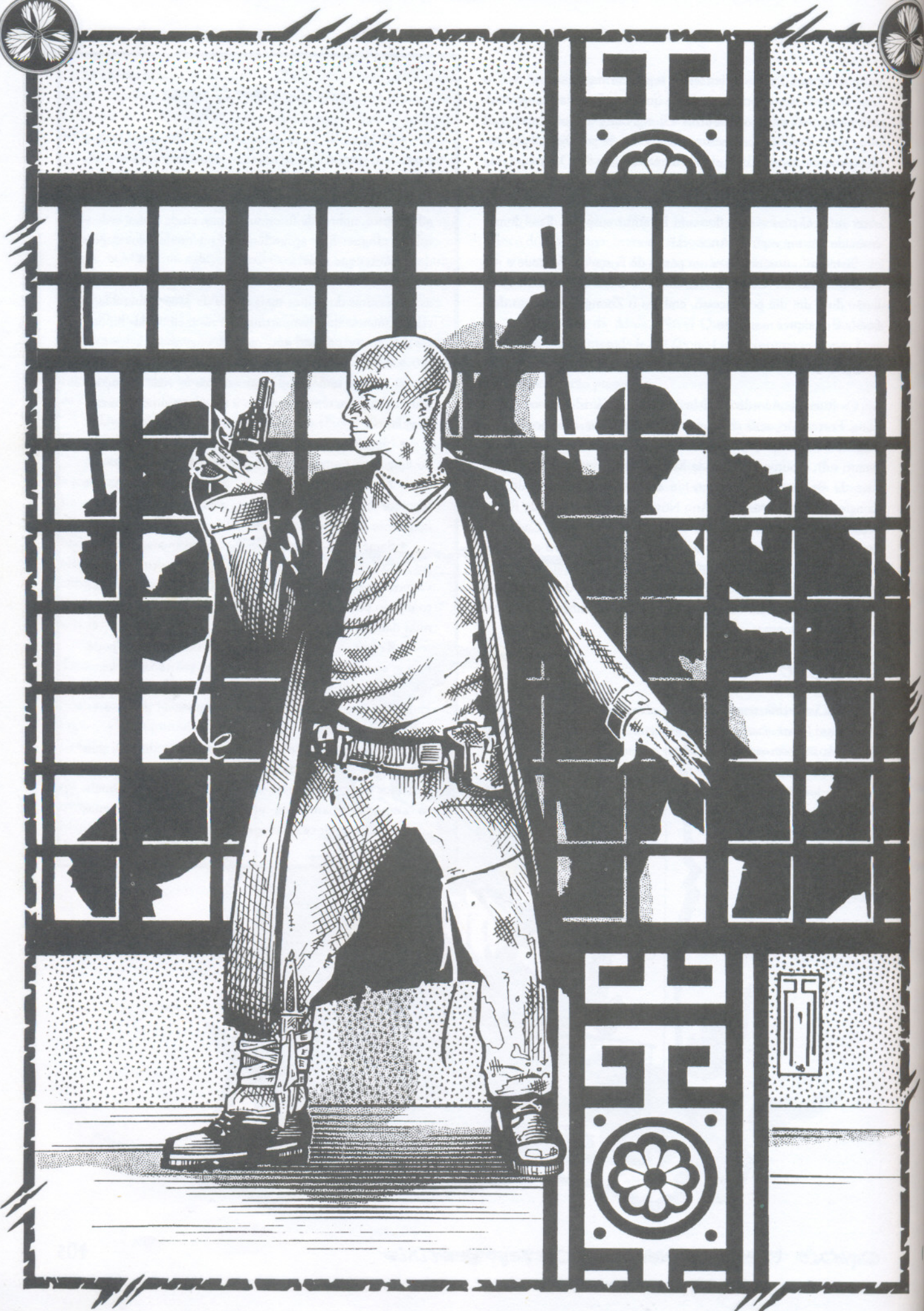
• **Nagah** — Eles lubrificaram o eixo da Roda com rios de sangue — tanto de outros quanto deles próprios.

• **Nezumi** — Esses rápidos corredores e ladrões de segredos são espertos e úteis. Uma gentileza feita a eles normalmente é retribuída mais de mil vezes.

• **Same-Bito** — Apesar dos nossos ensinamentos, muitos continuam grosseiros e mal-educados. Ainda assim, viemos das mesmas águas e compartilhamos de um respeito mútuo por Tiandi, Lorde do Trovão. Temos que continuar dando o bom exemplo.

• **Tengu** — O conhecimento deles de batalha é poderoso e, assim como os Nezumi, eles são guardiões de segredos interessantes. Mesmo que muitos ainda sirvam aos Hakken, achamos que esse laço é impossível de ser estebelecido.

• **Povo do Poente** — Muitos zombam de nós, pois acham que somos caducos de uma era perdida. Receberíamos de braços abertos seus guardiões de conhecimento como companheiros eruditos se eles ao menos conseguissem abrir os olhos e enxergar de verdade.



Capítulo Quatro:

Armas

e

Antagonistas

Susano Orbatos: *Maldição! Este é o começo para eu dar o fora! Este lugar tem um estoque infinito de COISAS ESTRANHAS!?*

— Masamune Shirow, Orion



Interpretar um hengeyokai não é simplesmente colocar um Garou numa túnica de *kung fu* e calças lanterna. Pondo as diferenças ideológicas de lado, as Cortes evoluíram separadamente dos metamorfos ocidentais de forma dramática. Sua mentalidade, seu misticismo e seus poderes foram influenciados por um mundo espiritual unido pelas cortes Umbrais e isolado das influências espirituais do Ocidente. Embora todas as coisas fossem uma só durante a Primeira Era, eles, desde então, foram ficando cada vez mais distintos.

As regras seguintes servem para ajudar a conquistar o distinto arsenal dos hengeyokai, bem como fornecer alguns antagonistas para jogos enfocando os metamorfos orientais. Apesar de literalmente não haver um modo de representar séculos de desenvolvimento espiritual por todo um continente, isso deve proporcionar inspiração suficiente para você começar.

Qualidades e Defeitos

Protocolo Perfeito (Qualidade: 1 ponto)

Este personagem tem um talento natural para lidar com outros *shen*; ele nasceu para tomar chá com os lordes dos *hsien* e é capaz de conversar educadamente até mesmo com o mais abominável dos *Kuei-jin* de forma um tanto quanto gentil. A dificuldade de seus testes de Empatia, Interpretação e Protocolo ao lidar com outros *shen* de forma educada é reduzida em 2 pontos.

Nascimento Próspero (Qualidade: 2 pontos)

O destino sorriu para os pais deste personagem, que nasceu sob a conhecida estrela da sorte. As pessoas dizem que ele lhes traz sorte e é um candidato natural à liderança de um *sentai*. Uma vez por sessão de jogo, ele será capaz de usar sua “sorte” em qualquer teste — nessa jogada, e somente nela, o jogador reúne qualquer resultado igual a “10” que obtiver, considerando-o um sucesso e lançando-o novamente de maneira similar à mecânica de Especialização. Caso já tenha selecionado uma especialização na característica pertinente, o jogador poderá lançar de novo quaisquer resultados 9 ou 10, acumulando os sucessos de ambos.

Clã Rival (Defeito: 1 ponto)

Por alguma razão, uma das outras facções de metamorfos da corte deste personagem têm uma profunda antipatia por ele. Talvez os *Kitsune* locais considerem-no intoleravelmente bárbaro, ou talvez os *Same-Bito* achem que você seja um pretexto medíocre para um guerreiro. Qualquer que seja a razão, a dificuldade de seus testes Sociais aumentará em 2 pontos quando esse personagem estiver lidando com essa outra Raça Metamórfica (que pode até mesmo ser a sua).

Nascimento Nefasto (Defeito: 2 pontos)

Este personagem vive em épocas interessantes. O momento do seu nascimento foi registrado por um mau augúrio, e sua vida foi marcada por isso. As pessoas acreditam que você dá azar, e os hengeyokai supersticiosos podem culpá-lo até mesmo pelos menores

As Artes Marciais e os Metamorfos

As artes marciais são um assunto muito delicado ao se lidar com os hengeyokai. Eles são uma parte do Oriente — mais do que isso, são um fator significativo em muitas histórias sobre o Oriente. Entretanto, para resumir, os hengeyokai simplesmente não se preocupam muito com artes marciais. As artes marciais foram criadas para ser uma forma de combate desarmado — e as presas e garras da forma de batalha habitual deixam qualquer hengeyokai longe de estar desarmado.

A única arte marcial desenvolvida por metamorfos é o Kailindo; apenas os Portadores da Luz Interior têm sido capazes de controlar sua Fúria o suficiente para desenvolver um estilo de luta desarmada que não se baseia nos dentes e nas garras. Além disso, o Kailindo é desenvolvido para atuar com as cinco formas dos Garou; os Bastet e os demais não são bem-sucedidos no aprendizado dessa arte. (Veja *Lobisomem: Guia dos Jogadores* e o *Livro da Tribo: Portadores da Luz Interior* para maiores detalhes sobre as Formas do Kai Lin.)

Evidentemente não há nada que impeça um hengeyokai de aprender uma arte marcial humana e praticar esse estilo nas formas Hominídea ou Glabro (ou equivalente). É óbvio que as artes marciais na forma Crinos estão fora de cogitação assim como a forma de batalha é desproporcional à forma humana (sem falar de formas de batalha mais exóticas, como a Archid, dos Zhong Lung ou a Lilian, dos Kumos).

Os Narradores interessados no uso detalhado de artes marciais em suas histórias podem dar uma olhada em *World of Darkness: Combat* para se ter uma visão mais detalhada das artes marciais no Mundo das Trevas. Além disso, *Vampiros do Oriente* apresenta um sistema alternado que é uma boa mistura de detalhes e moderação. Ambos são muito bons.

contratempos. Uma vez por sessão, o Narrador nomeará um de seus testes como “azarado” — nesse teste, qualquer resultado igual a 2 obtido pelo personagem será considerado igual a 1; isso não apenas faz com que ele seja mal-sucedido no teste, como também anula os sucessos. É possível considerar: Nascimento Nefasto tanto uma Qualidade quanto um Defeito, nesse caso, você é uma mistura de bênçãos tão grande que seus companheiros provavelmente estão muito preocupados sobre como você afetará o equilíbrio para se transformar em seguida.

Ancestral Enfurecido (Defeito: 2 pontos)

Um dos espíritos-Ancestrais deste personagem tem observado suas ações desde o seu nascimento e, para dizer a verdade, está extremamente irritado. Talvez o personagem tenha interpretado mal algum ideal que ele considerava sagrado — talvez apenas tenha vivido de acordo com seus padrões altíssimos, impossíveis de serem satisfeitos. Qualquer que seja a razão, ele se recusa a deixá-lo em paz e se aproxima somente quando for chamado; ele pretende colocá-lo de volta ao caminho correto, quer o personagem goste disso ou não.

Enquanto estiver irritado com suas ações, o ancestral desse personagem usará sua influência no mundo espiritual para atrapalhá-lo. As dificuldades para realizar todos os ritos aumentam em 1

ponto, e o Narrador pode escolher outros momentos para eventos nefastos que ele... tenha planejado para atacar. Além disso, se o personagem tiver Vidas Passadas, o ancestral de vez em quando poderá assumir o controle do seu corpo e tentar realizar suas tarefas “da forma apropriada”. Ele não quer necessariamente matar ou colocar o personagem em perigo — apenas quer que ele melhore seu comportamento de acordo com a determinação do Narrador. É impossível se livrar desse Defeito através de interpretação e gastando pontos de experiência, mas acalmar o ancestral com certeza será um enorme esforço.

Dons

Os Dons a seguir são compartilhados sem restrição entre as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda. Entretanto, eles não são totalmente acessíveis a estrangeiros; o metamorfo tem que seguir o Caminho da Virtude Esmeralda para receber esses ensinamentos. Os hengeyokai prometidos às suas Raças podem ainda receber esses Dons em troca pelos serviços prestados às Cortes, mas, como regra geral, nem todo metamorfo do Oriente necessariamente conhecerá a maioria desses Dons.

Personagens iniciantes com permissão para escolher dentre a lista comum dos hengeyokai podem, em vez disso, escolher um Dom de augúrio de acordo com seu papel (os Lanternas podem escolher Dons Philodox; os Punhos, Dos Ahroun; os Espelhos, Theurge; os Folhas, Ragabash e o Pilar, Galliard).

- **Criar Elemento (Nível Um)** — Como o Dom de Impuro. Os hengeyokai em harmonia com os elementos adequados (veja p. 57) podem invocar a “lua” como um elemento; isso se manifesta como a pura luz do luar, fornecendo iluminação e quase sempre um certo grau de conforto.

- **Comunicação Telepática (Nível Um)** — Como o Dom Galliard. Esse Dom normalmente é compartilhado entre os recém-chegados às Cortes como a forma mais básica de comunicação universal.

- **Sentir o Desequilíbrio (Nível Dois)** — Esse Dom permite ao hengeyokai concentrar sua percepção no equilíbrio entre as Três, identificando qualquer desequilíbrio local de energias — seja da Tríade ou de Yin, Yang e Yomi. Ele pode, por exemplo, descobrir que a Weaver é particularmente forte em uma determinada área ou que não há mácula de Yomi num barraco no meio de uma favela. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito servo da Mãe Esmeralda.

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Ocultismo; como o Dom: Sentir a Wyrms, a dificuldade depende do poder das forças referentes àquela área. Os Kuei-jin têm o cheiro do Chi mais forte impregnado em seus corpos, e aqueles com P’o poderoso têm uma nítida mácula de Yomi sobre eles.

- **Garras Flamejantes (Nível Dois)** — Uma das artes de guerra dos hengeyokai, esse Dom permite ao metamorfo inflamar suas mãos ou patas (ou até mesmo asas, no caso da forma Crinos dos Tengus com Asas Afiadas), concedendo aos seus golpes a ferocidade de um fogo-fátuo. Costuma ser assustador olhar para um metamorfo usando Garras Flamejantes, pois seus golpes formam desenhos circulares com as chamas ao seu redor. Esse Dom é ensinado por um espírito das Chamas.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Força + Instinto Primitivo (dificuldade 6). A chama dura dois turnos por sucesso e adiciona um dado de dano a todos os ataques físicos. Também pode fazer com que os vampiros fujam num pânico instintivo. Mesmo que o metamorfo utilizando esse Dom ataque com seus punhos, seu dano será agravado.

Os Same-Bito, os Nagah e os Zhong Lung têm que aprender esse Dom como Nível Três; seu forte vínculo com a água impede que haja afinidade maior com as chamas.

• **Linguagem Refinada (Nível Dois)** — Quando agem como emissários, os hengeyokai acham educado falar apenas na língua do anfitrião. Esse Dom permite ao hengeyokai falar qualquer língua das Raças Metamórficas como se fosse sua língua materna. As variações dos rosnados dos Hakken, as insinuações feromônicas dos Kumo e até mesmo a fala elétrica dos Same-Bito — esse Dom permite se ter domínio sobre todos. Entretanto, isso não concede conhecimento de símbolos escritos, nem funciona com a linguagem humana. Esse Dom é ensinado por um espírito-Garça.

Sistema: o jogador faz um teste de Carisma + Lingüística (dificuldade 7); é necessário apenas um sucesso para se obter fluência na língua desejada. A fluência dura por uma cena.

• **Sonho Animador da Unidade (Nível Três)** — Esse Dom foi desenvolvido quando o Dom mais simples: Comunicação Telepática provou-se ineficaz demais para o uso cortesão habitual. Sonho Animador da Unidade submete um grupo de hengeyokai a

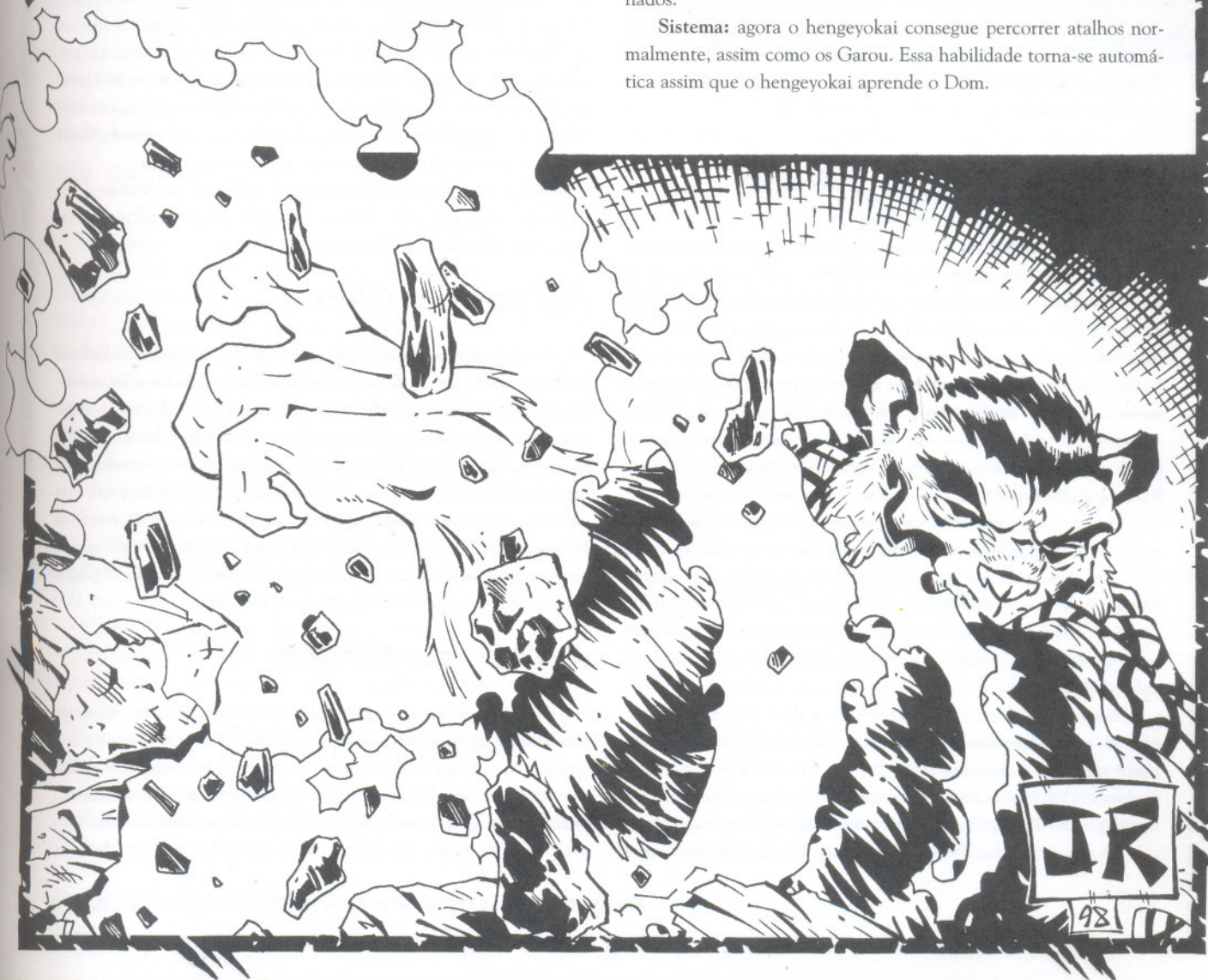
uma comunicação silenciosa, em que sonhos animadores são enviados às suas mentes, e também é muito mais fácil de se utilizar. A maioria dos Gai'nan conhece esse Dom e utiliza-o para se comunicar com a corte inteira ao mesmo tempo. É ensinado por um Quimérico ou por um espírito que sirva oficialmente aos Ministros do Céu.

Sistema: os hengeyokai só precisam gastar um ponto de Força de Vontade para estabelecer uma comunicação silenciosa entre até trinta personagens, conforme necessário; é claro que todos os participantes têm que estar presentes para isso acontecer. Todos inclusive no sonho poderão agir com certa clareza; suas paradas de dados serão reduzidas em apenas um dado. O hengeyokai também poderá levar para o sonho indivíduos contra a sua vontade, mas terá que fazer um teste de Manipulação + Interpretação (a dificuldade será igual à Força de Vontade do alvo); se o teste falhar, o sonho acaba.

• **Exorcismo (Nível Quatro)** — Como o Dom Theurge de Nível Três. Os Reis Yama costumam enviar seus lacaios espirituais para atormentar as cortes hengeyokai; como resultado, o conhecimento sobre como banir os espíritos maus é compartilhado livremente entre os filhos das feras.

• **Romper a Muralha (Nível Quatro)** — Esse Dom é compartilhado entre os hengeyokai que não conseguem percorrer atalhos normalmente: em especial, os Khan, os Nagah, os Zhong Lung e os Same-Bito. Romper a Muralha lhes permite andar pelas Terras dos Espelhos com a mesma facilidade que seus primos mais afortunados.

Sistema: agora o hengeyokai consegue percorrer atalhos normalmente, assim como os Garou. Essa habilidade torna-se automática assim que o hengeyokai aprende o Dom.





Ritos



s hengeyokai são tão ritualísticos quanto seus irmãos ocidentais; talvez até mais. As Cortes são bastante reverentes em relação ao mundo espiritual e aos seus espíritos-Ancestrais em particular. Além disso, como a aliança entre as diversas Raças costuma ser, na melhor das hipóteses, uma coisa frágil, os ritos servem como um ritual compartilhado para unir os diversos metamorfos de uma corte. Não importa se um é Khan ou Nezumi, Tengu ou Same-Bito — quando o profeta exige a realização de um rito, todos os presentes participam da comunhão espiritual.

Os ritos a seguir representam o conhecimento ritualístico das Cortes. A maioria, em geral, é ensinada a quem estiver disposto a aprendê-los; entretanto, há alguns rituais proibidos que, embora não sejam compartilhados de forma aberta (ou até mesmo sempre Gaiano), são quintessencialmente hengeyokai de uma forma ou de outra.

Ritos de Acordo

O Acordo é um assunto muito importante para os hengeyokai, conforme é retratado pelos Mandatos. As Cortes ensinam suas versões dos Ritos de Contrição e de Purificação para quantos hengeyokai for possível, pois acreditam que esses rituais são de extremo valor. As Cortes têm sua própria versão do Rito de Renúnciação, chamado de Rito do Grande Fardo e usado quando um hengeyokai deseja parar de servir à sua Raça para servir às Cortes, e vice-versa. Também é usado quando um metamorfo ocidental é aceito para servir às Cortes.

Rito de Alimentar os Fantasmas

Nível Um

Esse rito básico invoca um ancestral para conceder suas bênçãos sobre alguém e oferecer um sacrifício à sua prosperidade. É especialmente popular entre as Cortes, e poucos hengeyokai acima do Posto Dois não o conhecem. Esse rito sempre é realizado na forma da raça e quase sempre sozinho, apesar de irmãos e outros parentes poderem reverenciar seus ancestrais em comum durante o mesmo. O mestre de rito tem que fazer uma oferenda adequada de alimentos aos ancestrais — um Nezumi poderia oferecer bastante arroz, enquanto um Kitsune ofereceria um fino saquê, doces cristalizados e muita carne fresca de coelho. O hengeyokai, então, canta, uiva, dança etc., o que for mais apropriado, enquanto espera seu espírito-Ancestral devorar a comida. Apesar de o alimento não desaparecer de verdade caso o rito seja bem-sucedido, os ancestrais do mestre de rito consomem a matéria espiritual remanescente do sacrifício; quem for imaturo o suficiente para comer a oferenda após o rito irá encontrá-la suave, sem sabor ou qualquer valor nutricional de verdade.

Sistema: o mestre de rito faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 8). Se o ritual for bem-sucedido, então durante os próximos três dias a dificuldade dos testes de Vidas Passadas ou de qualquer outra jogada de dados que envolva a busca por sabedoria ou orientação dos espíritos-Ancestrais do mestre de rito será reduzida em 1 ponto. Além disso, esse pode ser um meio de um henge-

yokai que trabalha sob um fardo nefasto obter um pouco mais de sorte com os espíritos; o Narrador pode determinar qual será a forma dessa ajuda, caso haja alguma.

Rito da Segunda Face

Nível Dois

Esse rito declara ao mundo espiritual que, devido à necessidade, o hengeyokai precisa trilhar um caminho diferente. Assim como o Rito de Renúnciação dos Garou, esse é realizado quando um metamorfo precisa mudar para um augúrio mais condizente com seu papel atual. Geralmente, isso acontece quando um hengeyokai tem que abrir mão de seu papel de membro de sentai e se tornar um cortesão, mas as circunstâncias podem exigir outras mudanças.

Esse ritual sempre é realizado em algum tipo de cruzamento — até mesmo o cruzamento de duas trilhas em uma selva ou de duas correntes marítimas já é o suficiente. O suplicante implora pela bênção dos espíritos em seu novo papel e promete lealdade renovada às Cortes Bestiais. No final do rito, seus companheiros ou cortesãos levam-no para longe do cruzamento e o apresentam à sua nova tarefa.

Sistema: a mudança de augúrio não deve ser feita de forma leviana, mas os hengeyokai sabem que pode ser necessária. Sendo assim, o beneficiário não perde Renome, a menos que seu total de Renome coloque-o em um Posto mais elevado em seu novo papel; nesse caso, ele perderá apenas o suficiente para colocá-lo no meio do caminho através do seu Posto atual. Por exemplo, Thanh é um Lanterna de Posto Três que precisa assumir a função de um Punho; ele ganhou 9 pontos de Glória, 7 de Virtude e 3 de Sabedoria por suas façanhas marciais. Quando o rito é finalizado, ele perde 2 pontos de onix Glória, 2 de Virtude e 1 de Sabedoria — mas as circunstâncias que exigiram sua mudança tornam provável a possibilidade de o personagem recuperar Renome rápido o bastante.

Mudar o augúrio de alguém mais do que uma vez é considerado de extremo azar; três chances são mais do que qualquer servo leal à Mãe Esmeralda pode precisar.

Ritos de Caern

Assim como os metamorfos ocidentais, os do Oriente valorizam muito os caern. E com todas as bestas da Wyrn, os Kuei-jin sedentos de Chi, os Violadores de Nomes famintos por poder e os hengeyokai trapaceiros tentando se apoderar dos ninhos dos dragões, o povo-fera da Ásia passa muito tempo e gasta diversos recursos tentando impedir que os locais sagrados da Mãe Esmeralda sejam maculados. As Cortes conhecem suas próprias versões de todos os Ritos de Caern dos Garou, com exceção do Toca do Texugo; embora as reais especificações dos ritos possam não ser familiares para o Povo do Poente, os efeitos finais são os mesmos.

Ritos de Morte

De modo geral, esses ritos não são para uma corte lamentar ritualmente a perda de um de seus membros. Eles costumam ser deixados para a Raça Metamórfica em questão, pois ninguém deseja enfurecer a Corte dos Ancestrais com o enterro inadequado de um descendente. Como resultado, cada Raça Metamórfica tem seus próprios Ritos de Morte um tanto quanto estilizados, que vão desde os



funerais poeticamente formais dos Hakken até a entrega eloqüentemente simples ao Rio dos Nagah. Apenas um rito destaca-se como sendo nitidamente das Cortes em vez de qualquer raça do povo-fera.

Fim da Jornada

Nível Dois

Esse rito solene é realizado para um herói morto, cujos atos honraram demais a sua corte. Seu corpo é levado para o coração do caern e colocado em um diamante formado por faróis místicos que brilham com espíritos do fogo. O historiador da corte bate num tambor devagar, deixando o ritmo melancólico ecoar pelo caern. Em seguida, um representante de cada Raça apresenta-se à corte, dando um passo à frente, e reverencia o falecido de uma forma que seja adequada à sua raça — um representante Nagah provavelmente deslizaria das sombras e entoaria uma breve canção de glória; já um Hakken poderia recitar um *haikai* escrito em memória à honra do finado; então, um Kitsune deixaria um poema escrito com uma bela caligrafia, primorosamente dobrado no peito do herói; talvez um Nezumi se curvasse sobre o corpo e, então, jogasse sua cabeça para trás, soltando um pungente grito de dor.

Quando o último enviado termina de fazer sua reverência, os companheiros de sentai sobreviventes do herói, caso haja algum, entoam uma canção de perda e de dor. Caso o sentai inteiro tenha perecido e seja o motivo desse rito, então a canção é entoada pelos Gai'nans da corte. Ao final da melodia, a corte inteira canta um único mantra, chamando o corpo para casa. Quando o mantra é concluído, surge um vento muito forte; os faróis se apagam, e o corpo do defunto desaparece, absorvido diretamente para a Umbra. Não existe honra maior.

Sistema: o herói morto ganha um ponto de Virtude permanente ao final desse rito e pode muito bem viver como um poderoso espírito-Ancestral. Ele é recebido na Corte dos Ancestrais com muita honra — mas, na maioria dos casos, heróis como esses não descansam em paz depois disso; muito pelo contrário, eles retornam para auxiliar suas queridas cortes quando chamados (através de invocações ou Vidas Passadas).

Ritos Místicos

Os hengeyokai estão constantemente buscando harmonia espiritual, e não é de se surpreender que tenham dominado uma grande quantidade de Ritos Místicos. Essas são as ocupações habituais do Vidente da corte ou do Espelho do sentai, embora os hengeyokai não sejam contrários a realizar esses ritos em grupo. Os ritos de Compromisso, de Dedicção do Talismã, para Despertar Espíritos e de Conjuracão são todos muito conhecidos pelas Cortes, bem como alguns poucos ritos característicos do povo-fera oriental.

Rito da Jornada Harmônica

Nível Três

Esse rito é realizado com os metamorfos que desejam formar um sentai da montanha. Em geral acontece sob a luz do luar, e implica o mestre de rito nomear ritualisticamente cada participante por direção, elemento e tarefa. Em seguida, o mestre de rito conduz o grupo para a Umbra como se trilhasse os ombros da montanha (veja p. 42). Lá, eles viajam até a corte do espírito totêmico desejado e rogam por seu apoio. Quando o espírito totêmico já tiver concedido sua benção, o sentai surgirá no mundo físico mais uma vez.



Sistema: o rito é realizado apenas para formar um sentai da montanha, e os personagens têm que adquirir o Antecedente do Totem. Caso contrário, o grupo será, na melhor das hipóteses, um sentai da maré.

Rito da Tatuagem Espiritual

Nível Quatro

Usado para armar os hengeyokai prestes a cumprir missões particularmente perigosas, esse rito peculiar implica confinar um espírito invocado na pele do indivíduo, onde toma a forma de uma tatuagem. Quando o hengeyokai invoca o poder do espírito, este irá manifestá-lo na forma de um de seus Encantos — uma tatuagem de espírito-Dragão poderia se desenrolar do corpo do metamorfo e lançar uma bola de fogo sobre seus inimigos, enquanto um espírito-Ancestral com armadura poderia se materializar no mundo físico e atacar. Depois que conclui seu serviço, o espírito se vai; essas tatuagens são amuletos efetivamente gravados na pele do metamorfo.

Sistema: primeiro, o espírito tem que ser invocado através do Rito de Conjuração e persuadido a entrar na tatuagem. O mestre de rito também tem que fazer um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 8). Cada sucesso concede ao espírito 5 pontos de Poder para serem gastos no Encanto adequado (Rajada de Fogo, Criar Vento, Cura, Raios e Materializar são os preferidos). Se for bem-sucedido, o espírito aparecerá em uma região em branco da pele do indivíduo em forma de tatuagem; quanto mais Poder for investido, maior será a tatuagem.

Para ativá-la, o hengeyokai tem que fazer um teste de Gnose (dificuldade 8). Se for bem-sucedido, o espírito aparecerá e a tatuagem ficará desbotada. As tatuagens espirituais contam como itens

dedicados; um metamorfo jamais poderá ter um número total de tatuagens espirituais e de itens dedicados maior que seu nível de Gnose permanente.

Rito do Casulo Demoníaco

Nível Cinco

Uma das práticas mais sujas das Cortes Yomi, o Rito do Casulo Demoníaco confina um Maldito em um ser vivo, criando, assim, um bakemono. O futuro bakemono tem que ser envolvido pela seda recém-fabricada de um Kumo e unguído com sangue quente antes de o rito começar. Embora essas condições dêem a impressão de que esse rito seja uma obrigação exclusiva das Aranhas Demônio, muitos metamorfos mortos descobriram que a seda fresca cortada retirada do abdômen de um Kumo e manuseada corretamente funciona muito bem e também fornece uma fonte de sangue fresco para unguir o indivíduo.

Sistema: o mestre de rito tem que fazer o teste padrão de Raciocínio + Rituais; entretanto, a dificuldade será igual a 8. Os inocentes são mais difíceis de contaminar devido à carência relativa de aquisição, um Maldito pode usar suas almas; a dificuldade para transformar um ser humano ou um animal virtuoso é igual a 9.

Ritos de Punição

Não é de se admirar que uma imensa variedade de ritos de punição seja compartilhada entre as cortes hengeyokai. Embora os Tengu conheçam variações dos Ritos da Pedra do Escárnio e de Sátira e estejam dispostos a compartilhá-las, esses costumam ser únicos. A seguir, são apresentados alguns exemplos de punição hengeyokai.

Rito do Funeral Silencioso

Nível Três

Este rito normalmente é usado em ofensores que provam ter necessidade de passar um tempo sozinho para refletir sobre seus erros. Eles conseguem isso — pois são enterrados vivos e deixados na terra escura até o fim da punição.

O indivíduo é escoltado até o local do enterro, onde o mestre de rito amarra seus pulsos e tornozelos com uma corda branca e desenha o símbolo hengeyokai para “silêncio” em sua testa. Então, os acompanhantes colocam-no numa cova já preparada (aplicando todos os golpes necessários para reprimir qualquer resistência ao longo do caminho; o indivíduo não precisa estar consciente durante essa parte do rito). Em seguida, o mestre de rito escreve a transgressão cometida em um pedaço de casca de árvore e a atira no peito da vítima enquanto entoava a história sobre a infração cometida aos quatro ventos. Quando a narrativa termina, todos os presentes cobrem a vítima com terra e fecham a “sepultura”.

Se o rito for bem-sucedido, o indivíduo enterrado precisará respirar, comer ou beber no período de duração do rito (que em geral vai desde o pôr até o nascer do sol). É claro que o enterro em vida é uma experiência angustiante, e a vítima tem que fazer três testes sucessivos de Força de Vontade, todos com dificuldade 8, ou perderá um Ponto permanente de Força de Vontade. Se em qualquer um desses testes ocorrer uma falha crítica, o infeliz pecador poderá ficar temporariamente insano (se for usado o *Lobisomem: Guia dos Jogadores*, o Narrador poderá escolher uma Perturbação apropriada). Ao término do rito, o malfeitor é desenterrado, e considera-se que tudo está perdoado. Entretanto, uma experiência tão claustrofóbica como essa normalmente ajuda, e muito, a fazer com que os hengeyokai errantes voltem a seguir o caminho da virtude.

Sistema: o mestre de rito faz um teste normal de Carisma + Rituais. Se o teste falhar, o mestre de rito saberá imediatamente. Nesse caso, a maioria ordena o desenterro imediato da vítima, presumindo que a Mãe Esmeralda tenha decretado tal punição muito severa para a ofensa cometida. No entanto, sabe-se que certos mestres de rito mais severos deixam sob a terra indivíduos particularmente “corrompidos” para se livrarem deles de uma vez por todas...

Rito do Inferno na Carne

Nível Cinco

Uma das punições mais terríveis conhecidas pelas Cortes, esse rito é reservado para aqueles que tenham traído a Mãe Esmeralda e seus servos da forma mais abominável possível. A vítima é arrastada para um lugar deserto onde ninguém ouvirá seus gritos ou pedidos de socorro (em alguns casos, isso inclui até mesmo certos distritos urbanos). O mestre do rito descreve os crimes cometidos pelo indivíduo, rogando aos espíritos que punam essa traição. Eles o fazem de uma forma horrível — transformam lentamente os ossos da vítima em prata, ouro ou em pau-rosa *hong um*, o que for mais adequado. A mudança começa pelos pés e segue em direção ao crânio — quando o rito termina, a vítima já foi cozida viva por seu próprio esqueleto. Mesmo se o indivíduo estiver na forma de raça, essa morte será horrível. Então, fazem o corpo desaparecer da forma mais simples possível para evitar mais ofensas aos espíritos — alguns homínídeos gananciosos que abrem o corpo pela prata ou ouro se viram amaldiçoados com doenças terríveis por cobiçarem o subproduto da traição.

Sistema: depois que o processo já foi iniciado, não há como salvar a vítima; a morte é certa. Dizem que há uma variação do rito usada em outros *shen* — mas não há provas, já que usá-lo em outro *shen* causaria um incidente diplomático de proporção gigantesca.

Ritos de Renome

As Cortes possuem relativamente poucos Ritos de Renome comuns — as duas celebrações mais importantes são o batismo de novos hengeyokai e a confirmação do Renome de um metamorfo, concedendo-lhe um novo Posto. Esta última é celebrada por meio de uma variação do Rito de Conquista, que às vezes impõe o dom de uma nova insígnia de acordo com a nova posição ocupada pelo indivíduo. Já a celebração do batismo não é representada de forma tão fácil por um rito Garou...

Rito de Abertura do Caminho

Nível Dois

Esse rito é realizado em hengeyokai recém-Transformados que estejam começando a servir às Cortes Bestiais. Antes de serem submetidos a esse rito, os jovens devem saber os Mandatos de cor e têm que passar por uma provação de menor importância. Ao contrário do Rito de Passagem dos Garou, os hengeyokai costumam ser submetidos a essas provações individualmente, a menos que, pelas bênçãos do Céu, um número suficiente de metamorfos recém-Transformados esteja disponível para formar um novo sentai.

Depois dos testes de habilidade e conhecimento, os hengeyokai são levados sob a luz da lua para a realização desse rito. Lá, o mestre de rito purifica um de cada vez e os conduz a um estado de meditação. À medida que vão abrindo os olhos para a nova vida com que se deparam, o mestre de rito profere os termos ritualísticos sobre suas cabeças. Todos os filhotes terão visões nesse momento, visões que ilustram o Caminho diante deles; aqueles designados para a função de Punho, por exemplo, talvez tenham visões de guerras e armas ou imagens de garras cerradas. Quando o mestre de rito acaba de recitar, o filhote desperta e fala sobre a sua visão. Então, o mestre de rito unge o filhote com um ideograma pintado, marcando seu augúrio, e o presenteia com a insígnia de madeira do seu novo Posto.

Sistema: além do teste formal de Carisma + Rituais, não há sistemas reais para esse rito. O Narrador pode, como sempre, suscitar a cena de acordo com o bom-senso de seus jogadores, mas o lançamento de dados deve ter pouca ou nenhuma participação nesse rito.

Totens

Os hengeyokai conservam os totens assim como o Povo do Poente (muitos *shen* referem-se a esses totens como *nushi*) e os reverenciam com a mesma intensidade. Embora haja um número de totens servindo exclusivamente às Cortes, certos Totens Tribais também se voltam para seus filhos orientais, agindo como patronos do sentai da montanha (ou às vezes como totens pessoais para certos indivíduos — veja *Lobisomem: Guia dos Jogadores*, p. 119 para mais detalhes).

Desses, os mais condescendentes a atuar como totem de um sentai da montanha são o Quimera, o Rato e o Avô Trovão. A

Barata normalmente está disposta a servir como patrona de um sentai, mas poucos hengeyokai requerem essa honra. O Unicórnio também irá apadrinhar um sentai de grande virtude, ao qual aparecerá como um *ki-rin* com escamas cor de safira.

Certos totens em *Lobisomem: Guia dos Jogadores* também são apropriados para os hengeyokai; dentre eles, o Incarna do Vento é particularmente adequado, bem como a Raposa, o Tubarão e a Névoa.

Urso

Custo de Antecedente: 5

O Poderoso Urso sofreu muito. Seus filhos, os Okuma, foram assassinados na Quarta Era, e a Quinta Era vê incontáveis macacos abrirem buracos venenosos na terra que ele tanto ama. É um sábio mestre de muitos ritos, mas a ira quase sempre arrebenta em seu peito, e, então, ele esmaga rochas e derruba árvores com sua fúria. Os sentai escolhidos por ele são tratados com respeito, mas também costumam ser vigiados em silêncio, visto que sua presença é uma lembrança do vergonhoso destino dos Okuma.

Características: os filhos do Urso ganham três dados nas paradas de dados de Medicina e podem hibernar por até três meses sem precisar comer ou beber. A Força de cada membro do sentai aumenta constantemente em um ponto, e todos podem usar o Dom: Toque da Mãe uma vez ao dia. Por fim, quando um membro do sentai é ferido pela primeira vez em qualquer combate, todos os seus companheiros de matilha ganham imediatamente dois pontos temporários de Fúria.

Entretanto, os filhos orientais do Urso têm que subtrair um ponto de qualquer Glória temporária adquirida devido à vergonha coletiva das Cortes.

Dogma: o Urso proíbe que seus filhos ataquem outros hengeyokai com as garras, focinho ou presas, temendo que outra raça seja extinta como foram seus primogênitos. Até mesmo os Kumo estão inclusos nesta proibição, embora o Urso não proíba seus filhos de usar Dons ou armas contra seus inimigos.

Cachorro

Custo de Antecedente: 4

O Cachorro é um amigo leal e atento, apesar de não ser tão respeitado pelas feras selvagens. Ele prega que os humanos podem ser dignos de amor e de respeito e que são capazes de retribuir esses sentimentos. O Cachorro não é um totem muito popular e sentai japoneses dos Hakken e Tengu são os que ele orienta com mais frequência.

Características: os filhos do Cachorro podem obter quatro pontos adicionais de Força de Vontade por história; também recebem três dados nas paradas de dados de Prontidão e o Dom: Comunicação com Animais.

Dogma: o Cachorro pede que seu sentai evite ao máximo matar humanos a menos que seja absolutamente necessário.

Lebre

Custo de Antecedente: 6

A Lebre é esperta, gentil, ativa e ágil, embora costume ser ágil demais para o seu próprio bem. Não tem muita sabedoria para oferecer ao seu sentai, mas encoraja-o a se lembrar de suas patas para escapar de situações difíceis. A Lebre tem uma relação muito sutil

com os Kitsune, e qualquer homem-raposa em seu sentai tem que trabalhar dobrado para conseguir o mesmo privilégio.

Características: a Lebre ensina a seus filhos o Dom: Velocidade do Pensamento; eles também podem obter quatro pontos adicionais de Gnose por história. Cada membro do sentai ganha um ponto de Raciocínio. Os espíritos da Lua reagem bem aos filhos da Lebre, facilitando um pouco suas viagens pela Umbra.

Dogma: a Lebre exige que seu sentai proteja os filhos de todos os tipos e espécies e espera que seus hengeyokai preferidos tornem-se pais.

Mangusto

Custo de Antecedente: 4

O Mangusto é extremamente rápido e muito esperto e orienta seus filhos a matar antes que seus inimigos tenham a chance de atacar. Matar é uma arte, e não um jogo tosco — ele orienta que se esquivem dos ataques do adversário até surgir a oportunidade de um ataque fatal. Apesar de a filosofia de guerra organizada corresponder com a do Nagah, o Mangusto não aceitará homens-serpente como filhos, nem os Nagah apreciam muito os sentai do Mangusto.

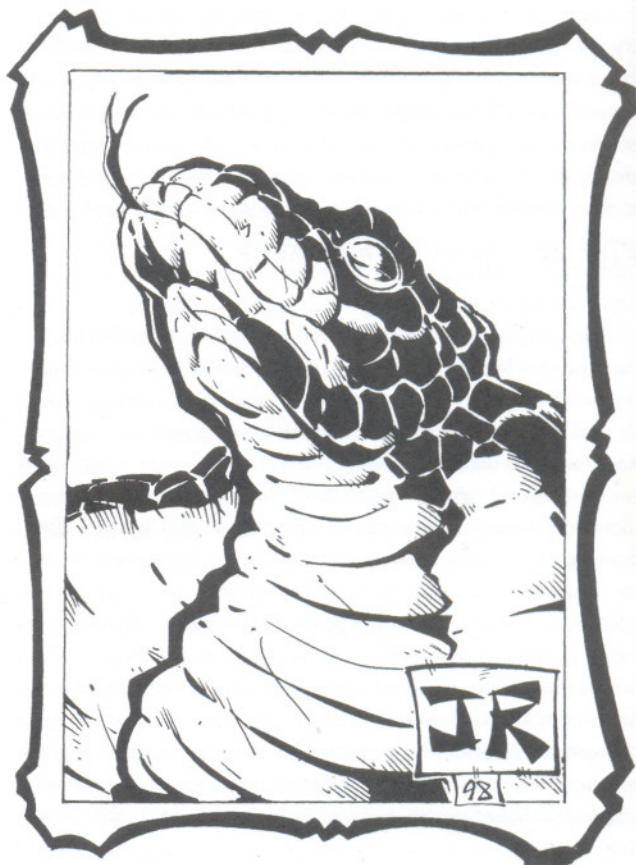
Características: o Mangusto ensina a seus filhos os Dons: Fraqueza Fatal e Resistir a Toxinas. Ele também adiciona três dados às paradas de dados de Esquiva dos sentai.

Dogma: o Mangusto exige que seus sentai jamais demonstrem medo.

Boi

Custo de Antecedente: 5

O Boi nunca foi muito esperto, mas sua tenacidade é como a da montanha, e sua boa índole acalma até mesmo o mais guerreiro dos





tigres. Ele escolhe filhos que tenham força moderada e natureza pura e ensina-lhes as virtudes da paciência e da tolerância.

Características: os sentai que seguem o Boi ganham dois pontos de Vigor e de Força para serem distribuídos entre si da forma que quiserem. Eles podem pedir três pontos de Força de Vontade extra por história. Por fim, cada membro do sentai ganha um ponto permanente de Empatia e dois pontos temporários de Virtude.

Dogma: os filhos do Boi nunca podem exigir demais de seus servos ou sobrecarregá-los, sejam eles animais de carga ou espíritos aliados. Eles têm que ser justos com aqueles que ocupam uma posição inferior, caso contrário, o Boi ficará irritado e não lhes dará mais proteção.

Príncipe Inari

Custo de Antecedente: 5

O Príncipe Inari é um espírito de fartura, de arroz e raposas, de benevolência e justiça. É o grande herói dos Kitsune e prega que a verdadeira nobreza requer generosidade e astúcia, bem como coragem e honra. É o patrono comum dos Kitsune e está disposto a agir como benfeitor de qualquer sentai que queira aprender suas lições de inteligência e dignidade.

Características: cada membro de um sentai que sirva ao Príncipe Inari ganha um ponto de Raciocínio. Além disso, Inari ensina a seus filhos a variação do Dom: Cozinhar, que produz arroz em vez de mingau. Os Kitsune reagem favoravelmente aos sentai que seguem Inari e tratam-nos como primos honrados (isso se não os tratar sempre como iguais).

Dogma: Inari proíbe seus servos de levar a miséria até os filhotes de raposa, e em uma proporção menor, às crianças humanas. Os filhos de Inari não podem matar raposas se isso for deixar filhotes

morrendo de fome e às vezes acabam passando um pouco de seu tempo livre cuidando de famílias de raposas locais. Este dogma não proíbe os sentai de Inari de matar humanos corrompidos que também tenham famílias, mas espera-se que os hengeyokai tomem alguma providência para diminuir a miséria das crianças.

Tigre

Custo de Antecedente: 8

O Tigre é um furioso totem de Guerra, mas também é digno de muito respeito. É um imperador entre os animais, um líder e guerreiro poderoso. Entretanto, sua nobreza tem se estendido até o limite ultimamente, pois os compromissos de seus filhos mortais recaem sobre ele.

Características: cada um dos filhos do Tigre ganha três pontos adicionais de Fúria por história, mesmo que isso lhe conceda mais Fúria temporária do que seu nível permanente. Cada membro do sentai também ganha um ponto de Glória e outro de Virtude; além disso, o Tigre concede três dados adicionais nas paradas de dados de Briga, Sobrevivência e Armas Brancas de seus sentai. Os Khan olham de forma favorável para os sentai abençoados pelo Tigre, e as Cortes esperam que eles realizem grandes feitos.

Dogma: o Tigre exige que os sentai que sejam seus seguidores trabalhem para salvar seus filhos mortais. Eles não podem demonstrar covardia no cumprimento de seus deveres, ou o Tigre ficará muito irritado.

Fetiches

Encantos Assassinos de Yomi

Gnose 5

Esses amuletos assumem a forma de pequenas folhas de papel de arroz com hieroglifos cuidadosamente desenhados em um dos lados. O truque para criar esses fetiches é tão velho quanto o próprio papel, e até mesmo os humanos copiaram essa mágica à sua maneira. Mesmo assim, esses amuletos hengeyokai não são menos eficazes por causa de sua idade.

O hengeyokai tem que ativar o Encanto Assassino de Yomi assim que lançá-lo em seu oponente. O papel-encanto, se ativado, voa direto e com precisão, aderindo a qualquer alvo que exale o terrível cheiro da Lacreia — e explode em chamas prateadas, causando um dado de dano agravado a cada sucesso obtido no teste de ativação.

O hengeyokai tem que confinar um elemental do fogo ou um espírito de Guerra no papel para criar esse amuleto.

Pata Demoníaca Lamurriante

Nível 3, Gnose 6

Essa arma em forma de fetiche é uma das favoritas dos Tengu, mas quase sempre é encontrada nas mãos de seus aliados. Ela tem a forma de uma longa corrente de aço com uma pata de três garras de jade incrustada em uma das pontas e um peso na outra, assemelhando-se a um kusarigama. É complicada de ser utilizada (o personagem é obrigado a ter pelo menos 2 pontos em Armas Brancas para usá-la em qualquer situação, menos para desferir golpes violentos e imprudentes) — dificuldade 7 para golpear da forma adequada, mas causa Força +1 de dano agravado. Quando presa ao seu

usuário, a garra emite um lamento estranho, quase subsônico enquanto corta o ar. Esse som é levemente perceptível para a maioria dos *shen*, mas os metamorfos e os espíritos ouvem-no muito bem.

A utilidade da Garra Demoníaca é totalmente revelada durante um combate contra espíritos; a arma serve para sugar suas energias através da corrente. Para usá-la da forma correta, é preciso enrolar a corrente no espírito e cortá-lo com a pata (dificuldade 8 para realizar essa tarefa corretamente) Se for bem-sucedido, então o *hengeyokai* poderá ativar a garra; o espírito perde três pontos adicionais de Poder para cada sucesso obtido no teste de Gnose. Os mestres de arma Tengu têm que confinar um espírito de Guerra na pata para o fetiche ficar completo.

Manto de Penas de Tengu

Nível 3, Gnose 7

Este Manto parece ter sido confeccionado com penas de corvo e transforma-se numa arma poderosa nas mãos dos Tengu — ou até mesmo de outros metamorfos. Quando ativado, o manto permite ao seu usuário utilizar o Dom Penas Dilacerantes, Penas Sangrentas e Tempestade de Penas Sangrentas na forma Hominídea. Entretanto, o usuário tem que conhecer os Dons para poder usá-los; o manto não concede poderes, apenas munição. Além disso, ao ativá-lo, o usuário ganha a habilidade de se mover furtivamente em alta velocidade durante uma cena.

Apesar de quase todos esses mantos pertencerem aos Tengu, os outros *hengeyokai* podem se beneficiar com seu uso. Na verdade,

enquanto o estiver vestindo, o metamorfo poderá aprender os Dons: Penas Dilacerantes e Penas Sangrentas caso haja um professor disponível. Há até mesmo rumores de *hengeyokai* que estejam aprendendo a usar a manobra O Sol Agita-se Pouco (p.98) com esse fetiche, embora isso possa ser apenas mais uma das irreprimíveis fofocas dos Tengu. Para criar esse tipo de fetiche, o Tengu tem que tecer um manto a partir de suas próprias penas e confinar um espírito-Corvo nele.

Leques dos Cinco Ventos

Nível 4, Gnose 7

Estes delicados leques de papel arroz não parecem ser nada mais do que acessórios elegantes, mas, na verdade, são ferramentas poderosas nas mãos dos *hengeyokai*. Embora costumam ser criados em conjuntos de cinco, as Cortes raramente confiam em um único herói para carregar o conjunto todo; portanto, os pontos pagos por esse fetiche representam apenas um leque. Quando ativados, eles podem provocar uma ventania assim como o Dom dos Wendigo: Invocar a Brisa.

Além disso, cada leque tem um poder específico, dependendo do vento com que está harmonizado. Um leque do Vento Norte invoca uma rajada de vento frio assim como o Dom dos Wendigo:





Vento Cortante, enquanto um Leque do Vento Leste provoca uma neblina densa da mesma forma que o Dom de Fúrias Negras: Maldição de Éolo. O Vento Oeste concede o Dom Ragabash: Abrir Objetos, enquanto o Vento Sul gera um trovão ressoante quando ativado, igual ao Dom dos Senhores das Sombras: Palma do Trovão. Por fim, o Leque do Vento Umbral não invoca Dons por si próprio mesmo quando ativado. Em vez disso, permite aos seus portadores hengeyokai que não conseguem percorrer atalhos normalmente (como os Khan ou os Nagah) fazer um teste de Gnose para fazer isso da forma habitual. Para percorrer atalhos, os portadores de leque que já conseguirem fazer isso, terão sua dificuldade reduzida em 3 pontos quando o leque for ativado.

Obviamente, para criar um desses fetiches é necessário confinar o espírito do Vento adequado em um leque de qualidade suficiente.

Marreta de Terremoto

Nível 5, Gnose 7

Este poderoso bastão costuma ter a forma semelhante a do tetubo japonês de ferro, embora não haja nenhum tipo de ferro em sua confecção. Podendo ser tanto um cajado quanto um bastão, a Marreta de Terremoto em geral tem de 1,50m a 1,80m de comprimento e é tão larga quanto a mão de um humano adulto além de exibir um anel de pedra na ponta do cabo. A madeira foi tratada e modelada com feitiçarias e é tão dura quanto aço, com espinhos pequenos e afiados saindo de sua surpreendente ponta. Alguns hengeyokai partem em grandes jornadas espirituais em busca de hong mui suficiente para fazer um bastão que possa ser usado contra os Kumo, apesar de essas armas serem significativamente mais raras.

O bastão causa Força +2 de dano agravado (dificuldade 7), mas seu verdadeiro poder se manifesta contra objetos feitos pelo homem. Quem estiver empunhando esse fetiche poderá ativá-lo assim que golpear um objeto desse tipo; quanto mais sucessos forem obtidos, maior será o dano estrutural causado. Um sucesso derrubará uma porta; três sucessos destruirão um pilar de concreto; com cinco sucessos será possível explodir um carro blindado inteiro. O dano causado não se estende muito além da área atingida — a Marreta de Terremoto não é capaz de derrubar um edifício com um único golpe — mas pode deixar um enorme rastro de entulho pelo caminho. Esteja o fetiche ativado ou não, nenhuma armadura feita pelo homem é capaz de proteger alguém do bastão; os oponentes não ganham dados extras de absorção de Kevlar ou semelhantes. A marreta recebe esse nome devido ao espírito-Terremoto nela confinado.

Antagonistas



iswamitra disse: — Essa promessa cabe somente a Vossa Majestade. Ninguém mais poderia fazer isso. A floresta sem trilhas onde vivo transformou-se em um parque de diversões para o mal e ninguém mais está a salvo dos Rakshasas do monstruoso Rei Demônio Ravana.

— *Ramayana* (William Buck, tradutor)

Apesar de a Era das Lendas ter acabado há muito tempo, ainda existem histórias de criaturas horríveis que se escondem sob as montanhas nevadas do Império do Meio. Muitas lendas hengeyokai contam de batalhas com ogros poderosos, criaturas muito parecidas com os bakemono, mas que nunca foram humanas. Da mesma forma, há

inúmeras histórias sobre as abomináveis hordas de demônios que brotam da Yomi. As criaturas apresentadas a seguir são uma pequena amostra dos lacaios asiáticos da Lacia — a lista não é tão detalhada quanto a lista de Malditos do livro de regras de *Lobisomem*, mas deve ser suficiente para estimular a imaginação do Narrador.

Bakemono

A maioria do Povo do Poente rapidamente reconheceria os bakemono pelo que eles são: Fomori; falsificações. Infelizes possuídos por Malditos no caminho sem saída de uma negociação com o Demônio (ou, neste caso, com os Reis Yama). Entretanto, os bakemono costumam ter mais conhecimento sobre si mesmos do que os outros fomori. Sem dúvida, há diversas criaturas entre seus postos que não têm idéia do que aconteceu para deformar seus corpos e distorcer suas mentes. Entretanto, muitos outros entram na corrupção com os olhos abertos, aceitando a barganha distorcida oferecida abertamente pelos Kumo, Malditos demoníacos ou até mesmo enviados dos próprios Reis Yama. As circunstâncias que aprisionam um mortal à pele de bakemono são inúmeras — os Narradores são aconselhados a serem o mais criativo possível ao detalharem esses demônios vestidos de carne.

Muitos bakemono se assemelham aos ogros do mito asiático — geralmente eles têm braços ou olhos adicionais, pele vividamente colorida, barrigas dilatadas e membros vigorosos. O mau cheiro que os cerca costuma atrair moscas, levando doenças ou outras deteriorações com seu rastro. Eles se escondem nas favelas superlotadas de Calcutá e Bancoc, cavam trincheiras sob campos de prisão e assombram vilas acometidas pela fome. Não é de se admirar que, quando os bakemono procuram encher de comida suas barrigas repletas de presas afiadas, a carne humana normalmente seja a refeição escolhida.

Poderes

A maioria dos bakemono possui três poderes; alguns têm mais, outros, menos. Eles podem apresentar qualquer poder fomori que o Narrador escolher (veja *Book of the Wyrm* ou *Freak Legion* para listas mais detalhadas; um bom ponto de partida, é claro, é *Lobisomem*, p. 251). Além disso, os Reis Yama adoram instilar sua prole com talentos mais... criativos. As habilidades a seguir são alguns exemplos dos poderes exóticos exibidos pelos fomori do Oriente.

- **Armadura** — A pele do bakemono é escamosa e malhada ou talvez seja uma carapaça quitinosa ou até mesmo de uma textura calcificada, semelhante a uma rocha. Não importa a forma, essa pele se prova tão eficaz quanto uma armadura, adicionando três dados a todos os testes de absorção.

- **Praga Mordaz** — A barriga dilatada do bakemono se agita com insetos demoníacos, e ele pode vomitá-los a qualquer momento de acordo com sua vontade. Isso causa Vigor +3 dados de dano agravado para um alvo azarado. Armaduras não podem ser usadas para absorver, já que os vermes deslizam facilmente pelas partes desprotegidas do corpo da vítima. O bakemono pode regurgitar duas vezes antes que seu “suprimento” se esgote; os insetos remanescentes procriam com força total no prazo de um dia.

- **Beijo da Lacia** — Esta habilidade permite ao bakemono cuspir uma agulha venenosa em seus inimigos. O dardo em si causa apenas três dados de dano, mas se o alvo sofrer pelo menos um

Nível de Vitalidade de dano, o veneno — um poderoso alucinógeno — fará efeito. A vítima entra num estado em que passa a ter visões terríveis e torna-se incapaz de interagir funcionalmente com o mundo ao seu redor. A toxina dura por uma cena e inflige outro Nível de Vitalidade de dano não absorvível ao terminar seu trajeto. Ela não tem efeito em espíritos, fantasmas ou vampiros. Muitos bakemono preferem usar essa habilidade em humanos comuns, menos prováveis de resistir a seus efeitos. Alguns que recebem esse poder, bem como Beleza Satânica, adoram injetar o ferrão na boca de uma vítima sem suspeita durante um beijo ou atacar durante outra atividade íntima.

- **Fluxo de Carne** — Comumente manifestada por um hospedeiro de Bhuta (veja abaixo), essa habilidade permite a um bakemono reconstruir dolorosamente a si próprio na forma necessária. A carne derrete, os ossos amolecem e o cabelo cresce enquanto o corpo do hospedeiro se contorce de agonia, assumindo uma nova forma. Embora o bakemono metamorfo possa não ganhar nem perder massa, essa habilidade permite disfarces interessantes (até mesmo assumir a forma de cães grandes e feios ou de outras feras) bem como a capacidade de aterrorizar os espectadores.

- **Beleza Satânica** — Através de uma mistura de feromônios, aura e beleza física, o bakemono é sobrenaturalmente constrangedor. Adicione 3 pontos à sua Aparência mesmo que o valor total ultrapasse a 5. Até as criaturas alteradas da forma mais grotesca podem ter esse poder, embora ele tenda a se manifestar com mais frequência em bakemono que possam se passar por humanos (ou seres obviamente inumanos são quase sempre cortados retalhados por seus companheiros invejosos).

- **Tatuagens Afiadas** — O bakemono parece estar coberto de tatuagens, representando as espirais de uma serpente ou lacia. Entretanto, de acordo com a vontade do bakemono, as tatuagens lançam-se para uma vida tridimensional, deslizando rapidamente por seu corpo como uma forma de baixo-relevo demoníaco. As escamas, couraças ou patas das tatuagens vivas são afiadas como navalhas e causam Força — 1 de dano agravado em tudo e em todos que entrarem em contato com elas.

- **Olho Espiritual** — O bakemono tem um olho imenso, que brilha de forma anormal, bem no meio da testa; pode ser um terceiro olho ou apenas o único olho que ele possui. Gastando um ponto de Força de Vontade, o bakemono consegue enxergar além da Muralha, nas Terras dos Espelhos por quanto tempo desejar, até a duração de uma cena. No entanto, ele não pode olhar as Terras dos Espelhos e o reino terrestre ao mesmo tempo. A despeito dessa limitação, os bakemono com essa habilidade costumam ser colocados como sentinelas para defender contra os *shen* que se aproximem da Umbra.

- **Mil Mandíbulas** — Apesar de o nome deste pequeno “dom” ser um tanto quanto hiperbólico, o bakemono com esse poder possui uma quantidade de bocas acima do normal. As mandíbulas extras podem surgir nos ombros, barriga, bíceps, joelhos, em quase todo lugar. O bakemono pode realizar um ataque extra de mordida por turno com Força +1 de dano agravado. As bocas não têm gargantas próprias, portanto não conseguem engolir. Contudo, são capazes de manter um punhado de carne na boca por tempo suficiente até ela se decompor e, então, ser absorvida pelo revestimento. Não é preciso dizer que esses bakemono costumam feder à carniça, adicionando isso à natureza repulsiva desse poder.



Malditos

Os espíritos Yomi que atormentam a Trama surgem em uma miríade de formas, habilidades e aparências. Aconselha-se que os Narradores sejam criativos da forma mais medonha possível ao criarem os deformados habitantes dos infernos; afinal, a imaginação da Lacraia é realmente fértil.

Bhuta

Os Bhuta são metamorfos e manipuladores e, como passatempo, confinam-se em hospedeiros mortais para se transformarem em bakemono. Em geral, instilam no hospedeiro os mesmos poderes metamorfos de que desfrutam como espíritos, a melhor forma de exercitar sua criatividade o quanto quiserem. Eles são muito espertos, característica habitual dos espíritos, e sutis em níveis altamente variados. Entretanto, sua arrogância quase sempre leva a melhor; muitos Bhuta já foram induzidos a se revelar, sendo sumariamente destruídos logo depois.

Força de Vontade 6, Fúria 4, Gnose 8, Poder 40

Encantos: Corrupção, Materializar, Metamorfose, Possessão.

Mantos de Faces

Esses Malditos são nomeados de forma bastante estranha — entretanto, o nome é medonha e horrivelmente adequado. Os Mantos de Faces foram chamados assim pela primeira vez por um Nezumi nada poético que descreveu um desses monstros — que vestia uma túnica costurada com rostos humanos esfolados — para sua corte de forma um tanto quanto prosaica.

Os Mantos de Faces assombram áreas de atrocidades, onde há vítimas aos montes e ninguém para chorar por elas. Eles preferem se

manifestar no mundo material, onde podem talhar as faces dos mortais com seus dedos afiados e se adornar com seus terríveis troféus. Não é de se estranhar o fato de as Cortes terem decretado que os Mantos de Faces não merecem nada além de uma rápida extinção; infelizmente, isso é mais fácil de ser decretado do que feito.

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 7, Poder 35

Encantos: Materializar (Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Briga 5, Esquiva 3, Furtividade 4, Rastrear 4, 7 Níveis de Vitalidade, Garras: Força +3; custo de Poder: 23), Possessão, Disparar Vidro.

Mukade

Considerados por alguns como a verdadeira imagem da Wyrn, os Mukade são terríveis monstros espirituais que vagam pelos Mundos Yomi, devorando tudo que aparece em seu caminho. Essas abomináveis lacraias espirituais são tão grandes quanto vagões de trem e exalam um cheiro terrível de coisa podre e de corrupção. Muitos têm faces semelhantes às dos humanos que dilatam-se da quitina de suas cabeças ou até mesmo ao longo de todo o seu corpo. Suas mandíbulas são imensas quando abertas e gotejam oxidação espiritual. Em eras passadas, matar um Mukade era uma espécie de rito de passagem entre os maiores heróis hengyokai — mas, hoje em dia, a quantidade de heróis diminuiu, e os Mukade se procriam e se contorcem em números maiores do que nunca nos Mundos Yomi.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 6, Poder 50

Encantos: Armadura, Influência Maléfica, Criar Chamas, Reforma, Estilhaçar Vidro, Umbramoto.

Fantasma d' Água

Apesar de a maioria das pessoas achar que esses espíritos gotejantes são fantasmas dos afogados, os hengyokai são mais bem



informados. Esses Malditos nascem do desespero de vítimas de afogamento, formados totalmente a partir do desamparo de seus últimos momentos. Sedentos pelo desespero de mais vítimas, eles assumem formas belas que induzem os viajantes a se inclinarem na borda dos barcos para conseguir uma visão melhor. Alguns corajosos se aventuram de verdade nas praias ou rastejam para dentro dos navios, fingindo ser crianças perdidas ou amáveis passageiros clandestinos. Ao conduzir sua vítima para debaixo das ondas, o Fantasma d'Água agarra seu "salvador" e arrasta-o para o mar, enchendo seus pulmões com a água congelante do oceano.

Força de Vontade 5, Fúria 4, Gnose 7, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Inundação, Materializar, Sentir a Água (Como Sentir a Floresta)

Guardas Sangrentos de Yomi

Até o Inferno tem seus protetores juramentados, e essas poderosas criaturas estão entre a nata do lixo. Em geral, costumam aparecer na forma de um imenso humano musculoso com a cabeça de uma fera, vestindo armadura negra e portando armas de haste gigantes. Seus traços distorcidos estão permanentemente relacionados a feições de ódio, e suas mãos seguram as armas com tanta força que o sangue escorre pelos punhos. Eles são os eternos favoritos para a função de guarda do covil Umbral ou para a criação de bakemono poderosos e sedentos de sangue.

Força de Vontade 5, Fúria 8, Gnose 4, Poder 40

Encantos: Armadura, Rajada de Fogo, Guardar o Domínio (como Sentir a Floresta, mas aplicável a toda área guardada), Incitar Frenesi.

Kuei-jin

Os vampiros do Oriente são muito diferentes de seus primos ocidentais; embora esses estranhos Sanguessugas possam frustrar o Povo do Poente, os hengeyokai estão habituados com os males excêntricos dos Mortos Famintos. São, literalmente, espíritos do Inferno renascidos em cadáveres; não possuem linhagem nem "descendentes", embora mantenham cortes como qualquer outro *shen*. As Cortes Bestiais mantêm relações formais, se não calorosas, com os Kuei-jin; apesar de certamente serem desprezíveis, esses cadáveres ambulantes têm um propósito sob o Céu. Contudo, as manipulações da Quarta Era ainda não foram esquecidas, e muitos hengeyokai estão loucos para vingar a morte de seus ancestrais oferecendo-lhes a carne lacerada dos Mortos Famintos.

Assim como os vampiros do Ocidente, os Kuei-jin são criaturas de degradação especial; muitos são friamente insensíveis ao sofrimento que provocam, enquanto outros divertem-se de forma furiosa com sua natureza demoníaca, lavando os cabelos no sangue de suas vítimas e revestindo com carne ainda viva as paredes de seus covis. E por mais terrível que isso possa parecer, esse é o destino reservado a eles. Todos os Kuei-jin um dia já foram mortais que morreram — ou viveram — de maneira tão brutal que foram condenados a cair instantaneamente em Yomi para servir de brinquedos dos Reis Yama por toda a eternidade. Contudo, alguns ainda conseguem fugir: livram-se das correntes, escapam dos guardas de Yomi e entram de novo em seus corpos mortais. O próprio Ciclo permite isso, pois essa foi a maldição lançada aos Wan Xian. Não é

preciso dizer que os hengeyokai estão extremamente gratos pelo fato de seus deveres com a Mãe Esmeralda (ou, no caso dos Kumo, com seus obscuros patronos) impedirem que tenham um destino tão horrível quanto esse. Até mesmo os Zhong Lung podem comprovar que nenhum metamorfo jamais renasceu como Kuei-jin. Dizem que pouquíssimos traidores hengeyokai caíram tanto a ponto de entrarem mortos em Yomi; mas, se isso for verdade, os Reis Yama com certeza jamais deixariam esses preciosos espíritos escaparem do tratamento... superespecial que conquistaram.

Os Kuei-jin se alimentam de Chi, que podem ingerir tanto como carne ou sangue; alguns são até capazes de sugar a Gnose dos hengeyokai. Eles apodrecem aos poucos sob a luz do sol, mas não queimam. Esforçam-se para pegar a maior quantidade possível de ninhos de dragão, e isso os coloca em desacordo com as Cortes Bestiais. Curiosamente, quase todos buscam alguma forma de iluminação sombria, na esperança de que tal iluminação traga de volta a graça como os Wan Xian. Os hengeyokai, é claro, têm suas próprias opiniões sobre a possibilidade de isso acontecer.

Os poderes dos Kuei-jin são bem mais parecidos com os poderes bakemono do que com os Dons; sabe-se que os Mortos Famintos sofrem metamorfose, desenvolvem armas de ossos, cospem veneno, arrancam suas próprias cabeças e manifestam todas as outras formas de magia demoníaca. O Narrador também pode ser criativo ao esboçar essas sinistras criaturas de Yin e Yang; eles não são apenas adversários interessantes; suas habilidades também são assustadoramente terríveis e devem surpreender e revoltar os jogadores.

Jovem Macaco Corredor

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1, Intimidação 1, Manha 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Furtividade 3, Lingüística 2.

Dons Equivalentes: Kumo, Ragabash

Equipamento: adaga de mau-olhado, jaqueta de couro, óculos escuros, motocicleta e pistola.

Mandarin Ancião

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 1, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 3, Interpretação 4, Intimidação 4, Lábia 5, Protocolo 5, Armas Brancas 5, Liderança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Enigmas 5, Investigação 2, Lingüística 2, Ocultismo 5, Política 4, Rituais 4.

Dons Equivalentes: Dançarinos da Espiral Negra, Senhores das Sombras, Presas de Prata e Portadores da Luz Interior.

Equipamento: arma ancestral, roupas de seda, escravos Corrompidos, covil suntuoso e amplo e muitas obras de arte.

[Para o livro de regras mais atualizado sobre Kuei-jin, bem como para se ter uma visão melhor das cidades do Império do Meio, consulte *Vampiros do Oriente*; você nem precisa ter *Vampiro: A Máscara* para usá-lo. É sério.]





11月 29

Capítulo Cinco: Os Nove-Caudas

Ao norte da pedra repousam três raposas. Peguei o chumaço branco de uma das caudas e vi que era uma imensa raposa branca. — Vista-se de vermelho — a raposa disse — quando me trouxer oferendas.

— “The White Fox: Four Dreams” (Royall Tyler, tradutor)

Querida Mei,
Imagino que você deva estar se perguntando por que sua mãe e eu não estamos em casa. Até agora, eu achava que poderíamos estar aí pessoalmente — que teríamos permissão para explicar as coisas à nossa própria maneira antes de algo estranho entrar na sua vida. Por favor, perdoe-nos e lembre-se de que não foi nossa vontade dizer adeus.

Chegou a hora de lhe dizer a verdade, ou pelo menos parte dela: você não é nossa filha verdadeira. Sua mãe biológica era minha irmã mais nova, Joy, Amy e eu somos seus tios.
Joy veio até mim, em prantos, mas feliz, no seu último ano de faculdade. Ela estava grávida e ia se casar. A princípio, fui um pouco contra — nossa família era severa — mas concordei em ir com ela e conhecer o homem que amava. Eles precisavam de ajuda em certos preparativos.

Não vou nem tentar lhe explicar quem era seu verdadeiro pai. Eu mesmo não acredito que isso tenha acontecido. Mas eu vi, e depois Amy também viu, e combinamos que não importasse o que acontecesse a Joy, nós a criávamos como nossa própria filha.

Tivemos que prometer devolvê-la ao seu verdadeiro pai a qualquer momento após seu décimo segundo aniversário e também lhe ensinar artes marciais, música, caligrafia, mandarim japonês dentre outras coisas — vietnamita, pois imagino que esse seria o desejo de sua mãe — e manter isso em segredo até o momento de sua partida.

Joy faleceu ao lhe dar à luz. Suspeito que ela sabia disso. Seu pai deu apenas uma olhada em você e fugiu do quarto, e acho até que do país.

Mei, há muitas coisas que não entendemos sobre sua outra família, mas pelo menos tio Tu nos ajudou muito ao longo dos anos, cuidando de você na doença e no perigo, como um anjo da guarda. Acho que você pode confiar nele.

Foi nos dito que devemos ir agora.

Querida, Amy e eu amamos muito você. Por favor não pense que nós fomos os pais do cuco, não conhecemos ninguém melhor que você — jamais a esqueceremos. Nossa porta estará sempre aberta para nossa filha. Lembre-se de nós, querida. Seu tio Tu estará aí para pegá-la às sete. Obedeça-lhe, estude bastante, e tenho certeza de que você nos deixará orgulhosos.

Com amor,
Tio e Tia.

Introdução



ntão você deve estar se perguntando por que o Livro das Raças Metamórficas para os Kitsune está de certa forma — bem — enfiado no fim de Hengeyokai em vez de correr livre, leve e solto como um livro próprio. Se você não está imaginando isso, ótimo! Por favor, pule para o Glossário.

Entretanto, apesar de não sentirmos necessidade de nos justificarmos aqui, gostaríamos de dizer algo: as outras Raças Metamórficas têm “membros” espalhados por todo o mundo. Os Garou asiáticos podem ter uma visão um pouco diferente sobre o Apocalipse do que seus primos europeus, mas eles ainda acham que têm uma família grande, global e contínua. Ainda permanece uma base em comum, uma rede cultural que permite aos Portadores da Luz Interior andar de um caern a outro através dos continentes sem maiores choques culturais.

Os Kitsune sempre se consideram hengeyokai, nunca Bête. Eles começaram na China, Japão e Coreia e (apesar de incursões menores além do Pacífico) é lá que ainda vivem até hoje. Adotaram os ritos comunais e as estruturas das cortes dos metamorfos asiáticos porque foi isso o que encontraram por lá. Eles contam as Eras do Mundo da mesma forma que todos os *shen*, porque isso foi o que cresceram observando. Eles chamam os Celestinos e os Incarna por milhares de nomes que os Crias de Fenris, os Uktena e os Qualmi jamais reconheceriam — porque esses são os nomes utilizados pelos cantos do mundo.

Para resumir: certamente, você pode interpretar um hengeyokai sem ter que saber nada sobre Kitsune. Mas você não pode jogar com um Kitsune sem conhecer os hengeyokai. Por isso, só um livro. (E, é claro, os Nove-Caudas estariam certos atrás da idéia de se camuflarem na retaguarda de qualquer forma, esses pequenos gatunos.)



JK
98

Glossário

Batsu: os amigos e aliados mais próximos de um Kitsune.

Byakko: uma raposa branca — geralmente um servo de Inari.

Chie: sabedoria.

Dama de Prata, a: Luna.

Doshi: um Feiticeiro Kitsune; uma das Quatro Trilhas.

Eji: um Guerreiro Kitsune; uma das Quatro Trilhas.

Face-Branca: Bai Mianxi; a Primeira Kitsune.

Genko: uma raposa negra.

Go-en: Kitsune-go usada em redes de favores e contatos.

Gukutsushi: um ilusionista ou Tecelão de Sonhos Kitsune; uma das Quatro Trilhas.

Inari: um poderoso Shinto Kami; o mais poderoso Incarna associado aos Kitsune.

Ju-Fu: magia através de runas e cartões.

Jyu-ho: toda a magia da Raposa.

Kagayaki: Glória.

Kanji: Kitsune-go escrito; uma combinação de pictogramas henge-yokai e caracteres chineses.

Kataribe: um Bardo Kitsune; uma das Quatro Trilhas.

Kiko: raposa espiritual; um Kitsune de Posto Dois.

Kitsune: um Nove-Caudas; homem-raposa.

Kitsune-go: o idioma dos Nove-Caudas.

Kojin: Kitsune nascido de humanos.

Koryo: raposa persistente; Kitsune de Posto Três.

Kuko: raposa aérea; Kitsune a serviço da Wym.

Nogitsune: raposa selvagem; um Kitsune sem posto — normalmente é um filhote.

Nove-Caudas: outro termo para se referir aos Kitsune.

Origami: a arte de dobrar papel; normalmente é usada em Ju-Fu.

Príncipe Inari, o: companheiro quase lendário de Face-Branca.

Reiko: raposa fantasma; Kitsune de Posto Quatro.

Roko: Kitsune nascidos de raposas.

Sempai: mentor ou professor; uma organização de professores.

Shakko: uma Raposa vermelha.

Shinju: raposa de raça pura; prole de dois Kitsune.

Tamamono: Dons.

Tenko: raposa celestial; um Kitsune de Posto Cinco.

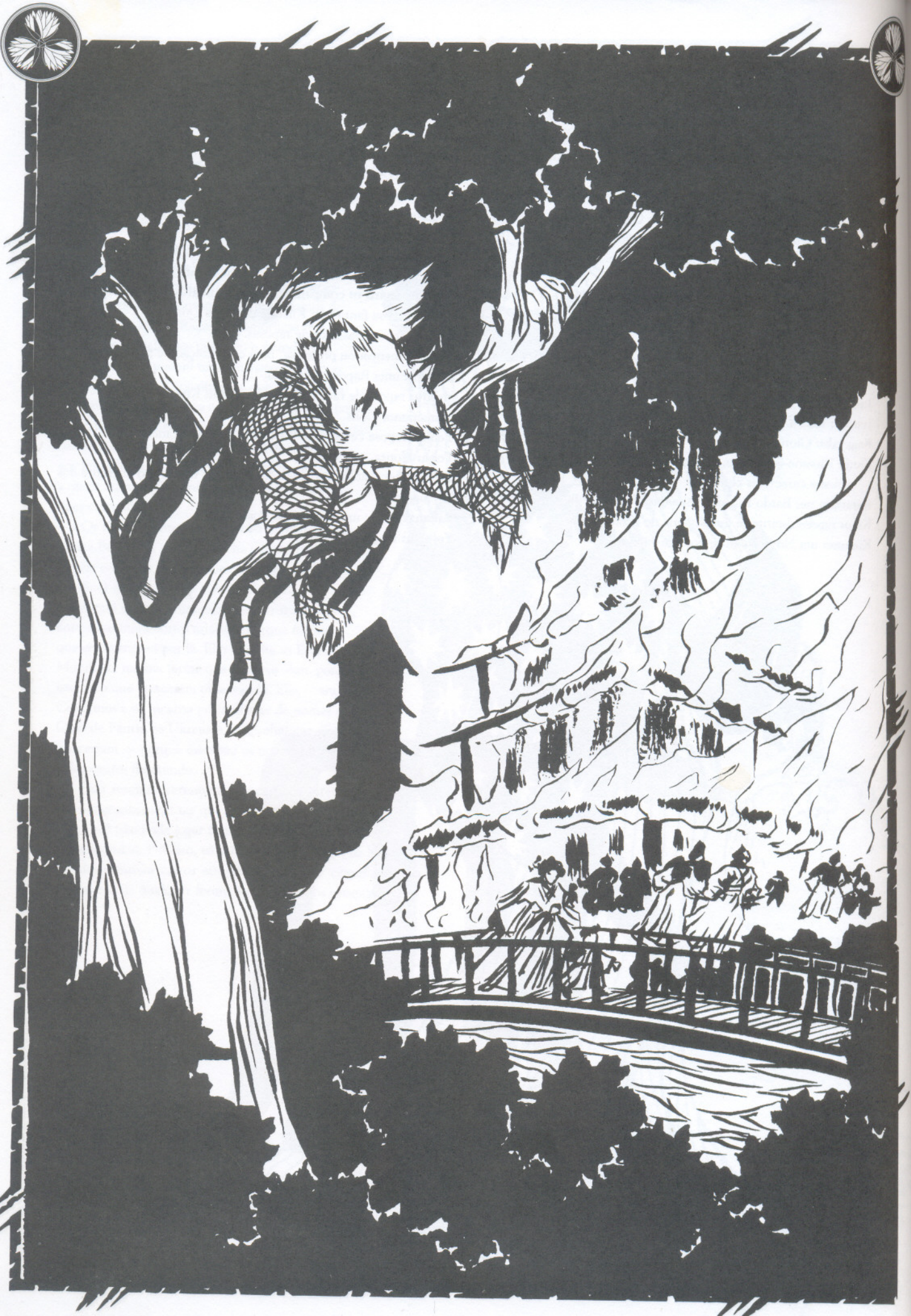
Toku: Honra.

Trilhas: vocação ou profissão dos Kitsune; não muito diferente dos augúrios.

Yakan: raposa; um Kitsune de Posto Um.

Yojutsu: magia restrita.





Capítulo Seis: O Nascimento dos Mais Jovens

Serão entregues ao poder da espada servirão de pasto aos chacais.

— Salmos 63:10

O Kataribe



io Hu parou diante da porta e aguardou. Mei-Fei ergueu sua mão para bater, mas parou assim que ele balançou a cabeça. A porta se abriu, silenciosamente.

A mulher vestia uma bela saia transparente — com tons de azul claro e amarelo escuro; uma elegante blusa bem solta; uma longa túnica aberta com bordados em relevo. Sua pele era da cor de marfim envelhecido, seus olhos, perfeitas amêndoas, da cor de azeviche, sombreados por longos cílios. Ao pulsar do coração, seu olhar oblíquo e ilegível, relançou-se sobre Mei, e a garota pensou: esta é a pessoa mais bela que já vi.

A mulher sorriu e virou-se, caminhando em direção ao abraço de Tio Hu. Por um momento, Mei foi ignorada; os dois diante dela estavam sozinhos, muito longe dali. Mas esse momento teve um fim; eles pegaram sua mão e tiraram-na da neblina de São Francisco, levando-a para o apartamento.

— Sondok, esta é Mei-Fei Quan. Mei-Fei, apresento-lhe Sondok, Rainha de Silla — ele sorriu.

— Nunca fui Rainha de Silla. Sou Kitsune, Kataribe, nesse momento sou Sondok. — ela analisou o rosto de Mei. — É hora do jantar. Você precisará estar forte; esta noite abriremos seus olhos. Hu, eu ficaria lisonjeado se você se juntasse a nós no Rito.:

História de Ninar

Assim falou o espírito da Pedra da Morte:

— Eu sou aquela que foi o primeiro, em Ind, demônio a quem o Príncipe Hazoku prestou homenagem... Na Grande China, assumi a forma de Hoji, consorte do Imperador Iuwao; e, na Corte do Sol Nascente, tornei-me a Donzela de Jóias Raras, concubina do Imperador Toba.

— “The Death-Stone” (B.H.Chamberlain, tradutor)

Sondok, para Mei, após o Abrir dos Olhos:

Você parece estar com sono para ouvir histórias hoje à noite. Faça uma toca com esses cobertores, filhote, e lhe contarei como Face-Branca teve seus olhos abertos muito, muito tempo atrás.

Certa noite, durante o reinado do Primeiro Imperador Amarelo, quando até mesmo a poderosa China era apenas tão nova quanto você, Bai Mianxi fixou sua corte em Henan. As janelas estavam abertas, e a lua cheia reluzia sobre nossa imperatriz e sobre o Príncipe Inari ao seu lado. De repente, como uma flecha disparada, um coelho branco entrou pela janela, pulou em seu colo e mordeu-a na pata. Então, fugiu o mais rápido que pode.

Bai Mianxi imediatamente saltou e correu atrás do coelho, poupando sua pata ferida. Suas patas brancas ganhavam um tom

acobreado com o sangue vermelho do seu coração à medida que cada passo seu apagava a marca da pegada anterior; estaria mordendo a isca.

A pequena fera correu em direção ao sul, para as selvas do Vietnã, e ela a seguiu, impressionada com sua velocidade. Correu para o oeste, através do Taklimakan, e ela surpreendeu-se com sua resistência. Virou-se para o leste, pelas ruas de Pequim, e ela ficou perplexa com sua astúcia. Saltou sobre as montanhas da Mongólia, e Bai Mianxi ficou espantada com sua destreza. Voltou novamente para Sichuan (perto o suficiente de sua toca para Bai Mianxi ouvir o Príncipe Inari ainda rindo de seu empenho) — *havia perdido a pista.*

Primeiro, sua face pálida ruborizou-se de raiva, e ela saltou para o alto e para longe furiosamente. Então, Bai Mianxi passou a andar mais devagar, pensando no que Inari diria quando ela voltasse de mãos vazias. Por fim, avistou um poço e decidiu lavar o sangue seco e beber um pouco d'água; havia cruzado o Império do Meio nas duas direções aquela noite e estava com uma sede terrível.

Face-Branca saltou para a beira e agitou a caçamba para pegar água, então olhou para baixo, dentro do poço. Para sua surpresa, lá estava o coelho, encolhido na superfície da água e brilhando como um farol! Bai Mianxi atacou.

Bai-Mianxi caiu.

Lá no fundo, ela ficou sobre as patas traseiras em um cintilante caminho branco. Tudo ao seu redor transformou-se no jardim mais encantador — um jardim selvagem de verdade — que ela já havia visto. As árvores vestiam as primeiras e mais belas cores do outono, e doces ameixas maduras brotavam em seus galhos. Uma infinidade de crisântemos e rosas fora de época se espalhavam incessantemente. E parada no meio de tudo isso estava a pessoa mais bela que Bai Mianxi já havia visto.

Quando Face-Branca olhou pela primeira vez, a estranha pareceu ser uma raposa de pelagem dourada e prateada. Quando ela virou a cabeça, a dama raposa havia crescido e estava sobre duas patas, assim como a própria Bai Mianxi ficava às vezes — e, quando piscou os olhos pela terceira vez, ela já era humana.

— Bem-vinda ao Céu, Bai Mianxi.

— Céu? — disse nossa imperatriz, pensando em quão tola devia ter sido — afogada em um poço, tomando um reflexo por um coelho. Com certeza os outros fantasmas iriam rir dela.

— Sim. Apenas um pequeno céu. Agora venha ou irá se atrasar para a audiência.

— Estou concedendo uma audiência? A quem?

— Você está sendo *recebida* em uma audiência — com minha irmã, sua Mãe, a Primeira Deusa, a Imperatriz do Azul Supremo do Rio das Estrelas, a verdadeira Rainha Antes de Na Kua, Gaia. Você a viu em sonhos, dançou sobre suas costas e mamou em seus seios. Ela está à sua espera.

Então, Bai Mianxi seguiu a Dama de Prata. Não fez mais perguntas, mas manteve seus olhos abertos e, assim, aprendeu muitas coisas secretas em sua caminhada pelo céu. Ao final, as duas estavam diante de um grande portão dourado, mais alto do que um dragão e mais largo do que três elefantes machos. A Dama de Prata, cujo rosto de expressão amável estava agora bastante severo, voltou-se para Bai Mianxi:

— Agora, minha sobrinha mais nova, você tem que se comportar da melhor forma possível. Seus irmãos mais velhos têm deixado sua mãe muito furiosa, e ela está com pouca paciência. Agora entre, faça-lhe uma reverência tipicamente chinesa e não levante os olhos para ela, ou ela ficará furiosa com seu atrevimento.

E Bai Mianxi assumiu sua melhor forma, penteou o pêlo de sua cauda cuidadosamente, empurrou as portas douradas — abrindo-as apenas o suficiente para ela e um pouco de vento passarem — e entrou.

Ela jamais conseguiria descrever aquela sala de verdade; ou porque manteve seus olhos obedientemente voltados para o chão ou (o que é mais provável) foi esperta o suficiente para não falar sobre coisas que, em tese, não deveria saber. O importante foi que ela se aproximou de uma pequena almofada bem aos pés de um dossel e prostou-se próximo a ele, diante do trono.

Bai Mianxi estava nervosa, com medo, sentindo-se muito pequena e um pouco zangada — reverências tipicamente chinesas eram coisas que outras raposas faziam para ela, e não algo que ela própria fizesse. Mas, acima de tudo, ela ficou lá ouvindo, pensando:

— Apenas o Morcego tem a audição mais apurada do que a minha, e quando esta Gaia estiver vindo, conseguirei ouvi-la e, então, saberei algo sobre ela mesmo sem poder ver.

Bem, Face-Branca esperou por um longo tempo até a deusa-Gaia se aproximar, mas não escutou nada até que:

— Bai Mianxi.

Nossa imperatriz quase pulou de susto. Ela não só não havia sentido a deusa se aproximar, como aquela voz não era parecida com nada que já houvesse escutado antes, terrivelmente alta ao seu coração e assustadoramente silenciosa aos seus ouvidos.

— É o fim de sua infância. A partir de agora, você e seu povo terão que trabalhar, lutar e Nos servir como filhos e filhas obedientes. Existem muitos de vocês, vocês estão procriando a torto e a direito — são quase tão perversos quanto nosso filho Homem. Vocês enfurecem o Céu, não reverenciam nenhum deus, perturbam os espíritos locais com seus truques. Há legiões de fantasmas humanos furiosos por aqui com súplicas a mim, alegando que vocês roubam e prejudicam seus descendentes dia e noite. — Nós aprovamos isso, mas vocês precisam se aperfeiçoar mais e deixar em paz os poucos que ainda Nos reverenciam. Temos dito. Vá. Sua tia irá instruí-la.

Bai Mianxi ficou calada. Estava assustada com as palavras de Gaia e sabia que seu povo também ficaria. Ela não queria ignorar o conselho da Dama de Prata, e, apesar de o silêncio se estender mais e mais, ela não se levantou.

— Mas... Vossa Mais Venerável Majestade...

O silêncio tornou-se ainda mais profundo. Bai Mianxi sentiu uma espécie diferente de poço abrir-se sob seus pés, mas continuou:

— Meu povo é pequeno e fraco. Não lutamos, fugimos. E se violamos as regras do Céu ou as suas, foi porque nunca as recebemos. E, Vossa Majestade... acredito ser injusto de vossa parte nos pedir para crescer quando nunca soubemos que éramos crianças. Como deveríamos aproveitar isso se ninguém nos contou? Por favor, deixe meu povo continuar a ser como é. Não a incomoda-

remos mais... Talvez possamos fazer uma aposta, Vossa Radiância. Digamos que seu louva-a-deus de caça não consiga vencer e degolar o meu. Sendo assim, você deixaria eu e meu povo livres? — perguntou Bai Mianxi. Atrás de suas costas, ela já levava um pedaço fino de pedra pintada de verde.

— Seu irmão Coiote esteve aqui antes de você.

— Quem?

— Não importa.

— Talvez eu lhe conte um segredo valioso em troca de nossa liberdade, Vossa Radiância. Por um acaso ouvi alguns comentários bem divertidos e úteis a respeito do escândalo sobre a concubina predileta do Imperador Amarelo e um certo deus rio...

— Sua irmã Corvo me contou isso na semana passada.

— Ah...bem...então... talvez eu possa mostrar-lhe alguma arte nova. Eu mesma acabo de descobri-la; é altamente poderosa, embora pequena, e por isso você pode não ter notado. Começa assim — falou Bai Mianxi, demonstrando sua mais bela magia.

— Tenho um gato que consegue fazer isso — disse Gaia.

— Está bem — disse Bai Mianxi. Agora, sentia que estava realmente perdida; todos os seus truques ladinos e trapaças matreiras já haviam sido usados — tudo o que tinha alguma chance de ser usado contra uma deusa tão poderosa quanto aquela — e as Raposas que ela conduzira ao diálogo e à sabedoria ainda estavam em perigo. Ela queria fugir, mas permaneceu lá.

— Vossa Radiância, minhas garras e presas são tudo o que me resta. Lutarei contra seu campeão mais forte. Mas por favor, *por favor*, não condene meu povo!

— Não — Gaia respondeu, e Bai Mianxi caiu em desespero.

— Você é valente até o final — isso é bom — e seria um nobre sacrifício. Mas Meus campeões iriam destruí-la completamente. Não permitiríamos que Nossa irmã criasse um novo filho Metamorfo apenas para os lobos despedaçarem você.

Nossa imperatriz começou a chorar.

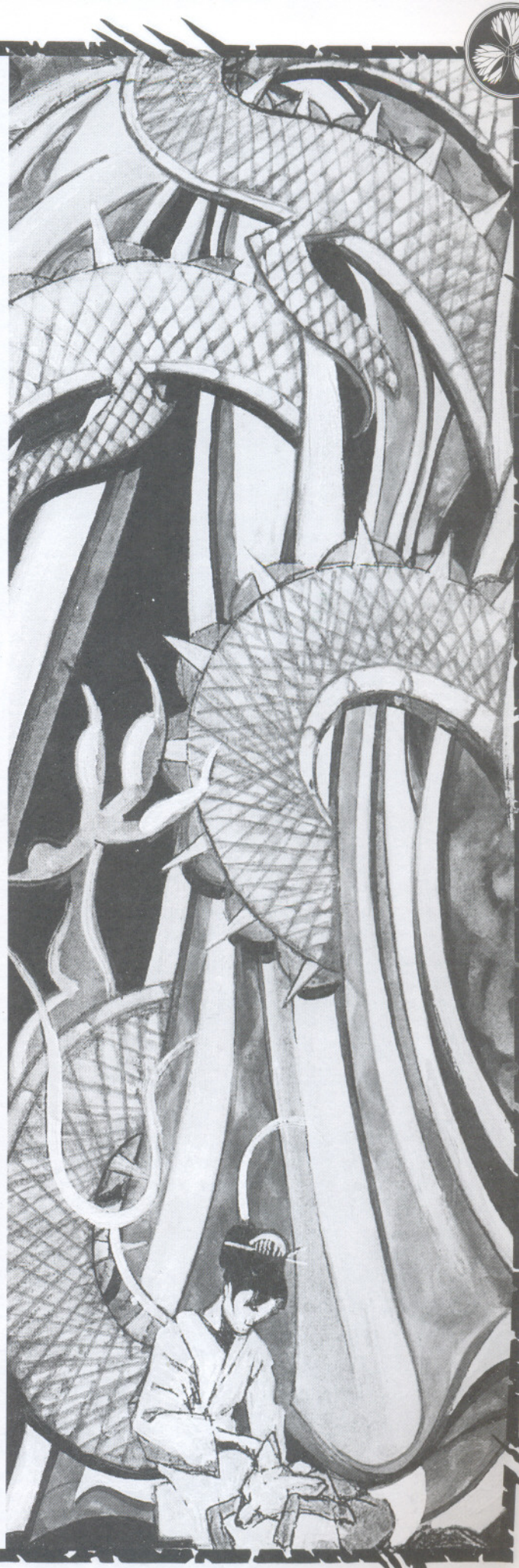
Então, Bai Mianxi, num momento de inspiração, gritou com entusiasmo:

— Mas, Vossa Radiância — se já tem todos esses servos que são melhores em tudo do que os Kitsune, então não precisa de nós! Podemos ir!

Estava tão aliviada por ter salvado seus seguidores (e ter feito isso com sua própria inteligência) que acabou se esquecendo das palavras da Dama de Prata e ergueu os olhos na altura da barra do manto de Gaia.

Deparou-se, então, com uma imagem surpreendente — o manto se mexia e se transformava enquanto ela o observava — o tecido parecia ser parte teia de aranha, parte chamas, com uma serpente-dragão verde contorcendo-se entre ele. As teias capturavam e apagavam as chamas; as pontas em brasa da seda de aranha acendia-as novamente; a serpente trançava e destrançava o caos, rasgando o tecido com suas grandes presas e remendando-o em seguida com suas garras.

Os olhos de Bai Mianxi começaram a arder, e sua cabeça, a girar. Tudo ficou escuro. Quando voltou a si, seu nariz estava apontado novamente para o chão, lugar a que pertencia, e a mão gelada e branca da Dama de Prata acalmava suas patas trêmulas. Estavam cercadas por um imenso furacão, no qual palavras rudes mal podiam ser distinguidas.





— Eles vão Nos trair! Vão Nos esquecer! Tivemos o bastante de Nós destruído por Nossos Próprios filhos!

Bai Mianxi grudou o corpo no chão, aterrorizada.

— Espere, minha Irmã. — a voz da Dama de Prata ecoou com nitidez pelo turbilhão. A mão branca soltou as patas de nossa ancestral e afagou suavemente suas costas. Foi um momento de dor gélida.

— Olhe dentro do coração dela — sussurrou a voz aveludada, e Bai Mianxi conheceu a escuridão mais uma vez.

Ela acordou encolhida no colo da Dama de Prata.

— Vamos lhe dar uma chance, pequena Raposa. A voz de Gaia estava tolerante mais uma vez, e até mesmo terna. Bai Mianxi tremeu nos braços da Dama de Prata e começou a chorar.

— Temos três promessas para você. Obedeçam a Nós e a Nossa irmã Luna e um dia vocês serão os melhores em alguma coisa. Lutem com garra, e ajudaremos seu povo a sobreviver, mesmo ao longo da Sexta Era que está por vir. Sirva-Nos bem, e, nas últimas Eras do mundo, devolveremos a liberdade ao seu povo.

— Deixe-Nos agora; queremos dormir.

A Dama de Prata — Luna, a Luna, que salvou Bai Mianxi da ira de Gaia — levou-a da sala de audiência, pois nossa ancestral ainda estava muito abalada para se afastar da Mãe com dignidade.

Ainda acordada? Não, é claro que não termina assim. Jamais alguma coisa acaba onde a história pára. Mas acho que isso é o suficiente por enquanto.

As Eras do Mundo



alvez isso não seja literalmente verdade, mas o abade de nosso monastério sempre disse que a fábula tem ombros fortes capazes de carregar muito mais verdade do que os fatos.

— Barry Hughart, *Bridge of Birds*

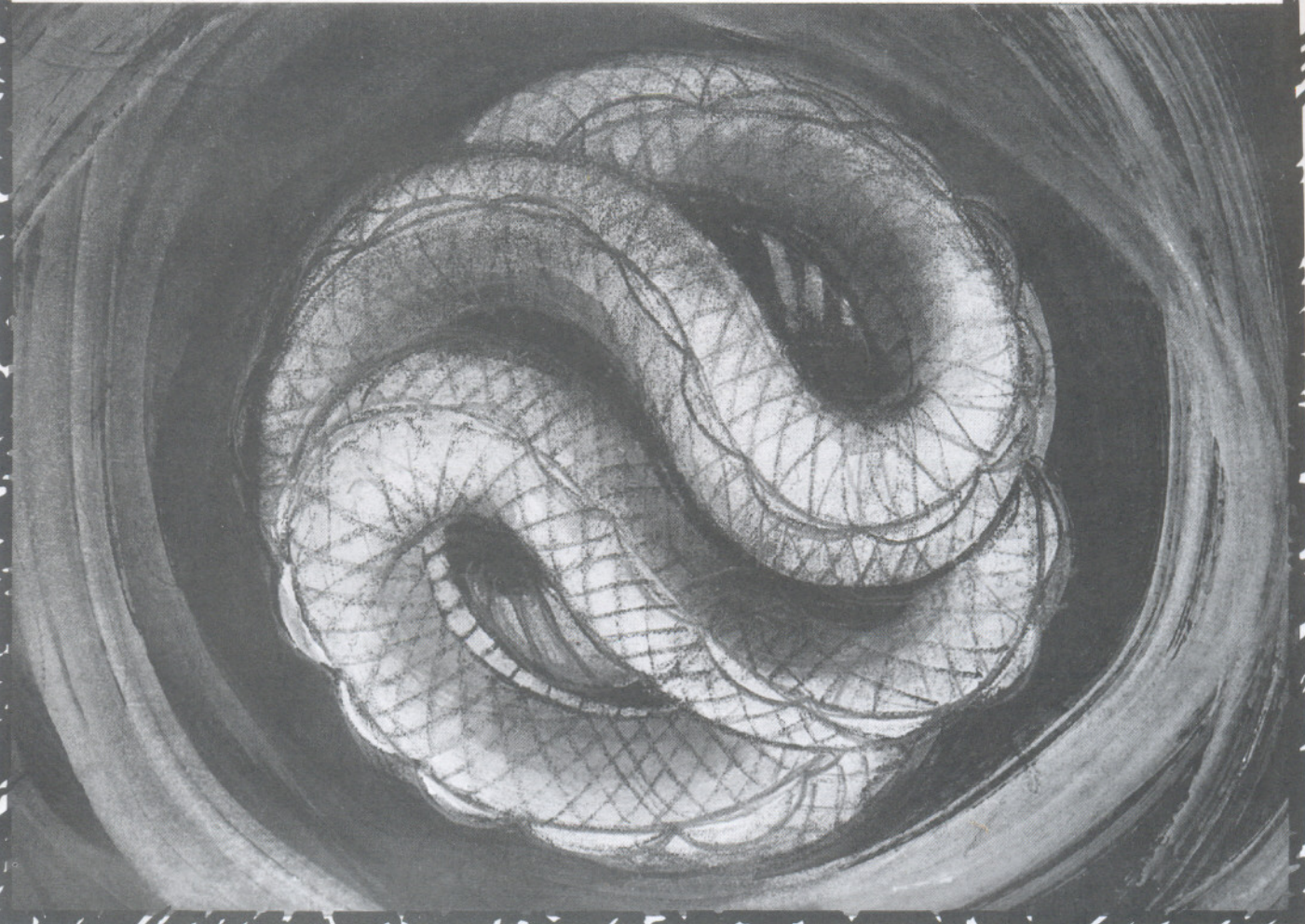
Bom dia, Mei. Como estão seus olhos? Teve um sonho estranho? Muito bom; você deve estar vendo coisas. Está se adaptando. Pode demorar um pouco até conseguir realmente entender tudo o que aconteceu na noite passada. No entanto, não podemos nos dar ao luxo de atrasar suas lições.

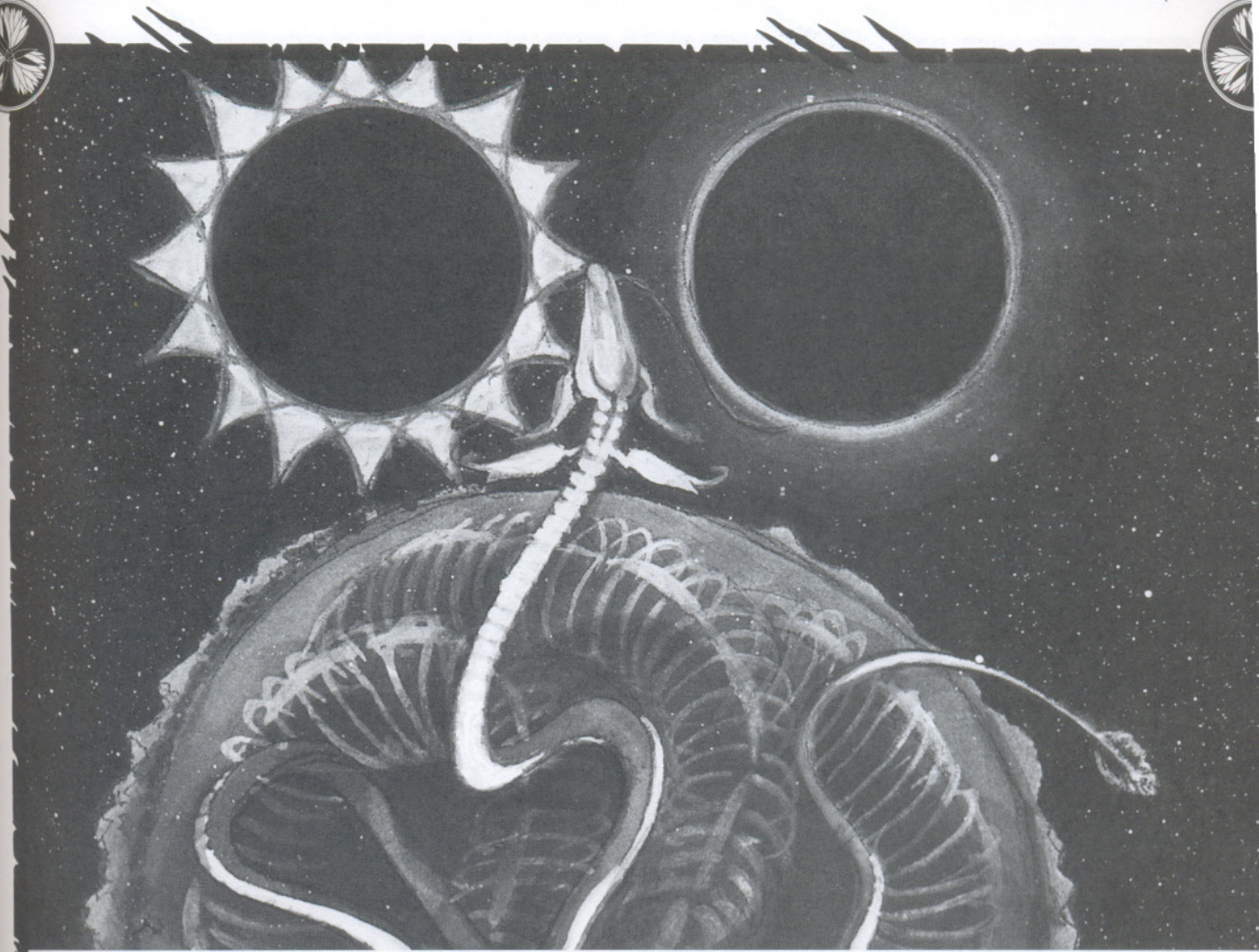
A primeira coisa que você precisa saber — de tudo o que me pediram para lhe ensinar — é que o mundo nem sempre foi da forma como é hoje. Você acha que sabe isso, mas tudo o que você tem em mente são transformações humanas: tecnologia, população, expansão, medicina. Isso não é nada. Na noite passada, você teve um lampejo da verdade.

A Era de Gaia

A Primeira Era foi Paz. Gaia existia em harmonia consigo mesma. Ying e Yang, escuridão e luz, espírito e carne estavam em equilíbrio e misturavam-se livremente dentro Dela. Ela era tudo e estava sozinha.

A Primeira Era terminou quando Gaia pensou: terei filhos.





A Era do Nascimento

No início da Segunda Era, Gaia deu à luz ao universo. Fez seus filhos a partir de tudo o que ela era. De seu corpo vivo, criou as coisas yang: vida, dia, terra seca, luz, calor e fogo. Do seu sangue, criou as coisas yin: morte, noite, água, escuridão, o frio e o gelo. Das páreas, que eram duas, surgiram as coisas que não são nem um nem outro. Separou um pouco disso no caso de alguma outra coisa precisar ser feita.

Ela fixou seus dois grandes olhos imensos no céu. Um tornou-se dourado e brilhava de forma reluzente, o outro ficou prateado e brilhava de forma serena. Ela espalhou seus dentes e garras pelo espaço que estava vazio, isento de toda aquela criação, e eles se transformaram em estrelas.

O trabalho foi difícil, e Gaia sentiu-se fraca. Sua filha-olho, Luna, olhou por todo o mundo e viu que sua mãe não tinha nada mais além de ossos e útero. Estava morrendo.

— Mãe, desmontarei seu esqueleto e colocarei os ossos em seu útero. Reunirei seus filhos ao seu redor, e eles lhe farão companhia. Meu irmão Hélios irá vigiá-la durante o dia, e você ficará aquecida. Eu a vigiarei durante a noite e a protegerei enquanto dorme. Agora, descanse.

Luna juntou os pedaços espalhados da Mãe, e o mundo ganhou a forma que conhecemos. As presas e as garras vieram, montaram guarda e marcharam incessantemente em círculos, assim como fazem ainda hoje. Gaia ficou em silêncio por um bom tempo. Por fim, com um grande estremecimento, ela morreu.

Hélios escureceu e deu um grito de fúria. Luna se afastou na agonia do desespero — e ouviu um grito entre os lamentos do sol. Ela retornou e viu uma nova criança, o último filho do Que-Fora-Gaia — a Que-é-Gaia. O remédio de Luna havia deixado a Mãe forte o suficiente para terminar o mundo com o que ela reservara.

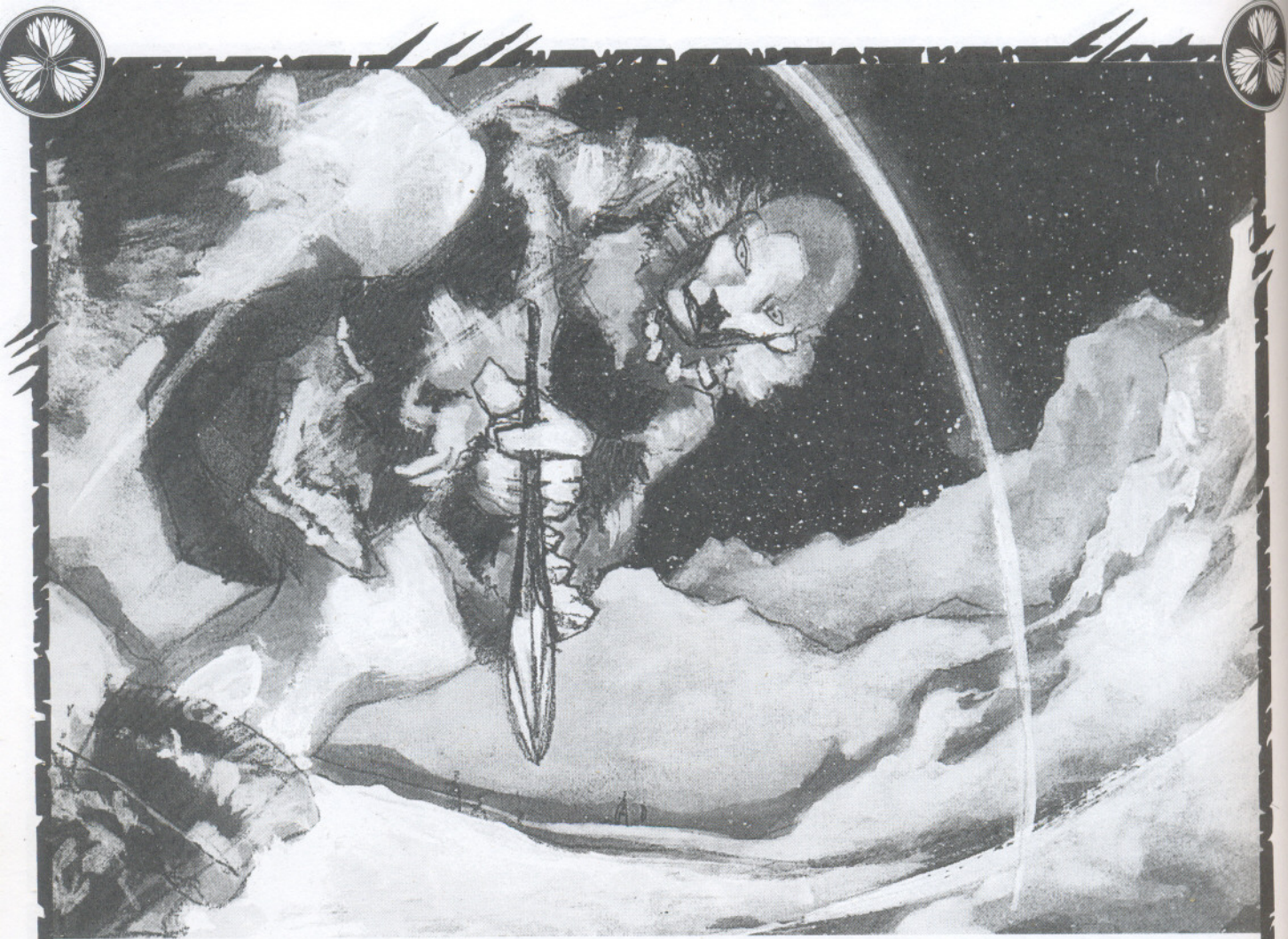
É por isso que, ainda hoje, o sol pode enegrecer, e a lua se afastar. Eles fazem isso para reverenciar Mãe.

A Triade

Usando as coisas que o Que-Fora-Gaia havia criado, a Que-É-Gaia e seus irmãos fizeram todos os outros espíritos e criaturas.

Essas crianças corriam livres pelo mundo, fazendo o que tinham vontade e perturbando a todos. Ninguém havia planejado como mantê-las sob controle; a idéia de controle ainda nem havia sido inventada. Ninguém sabia como destruir as criaturas que não tinham mais utilidade para Gaia e seus irmãos; também ainda não se havia pensado em destruição. E todos os Mais Velhos estavam cansados de ter que eles mesmos fazer cada coisinha; ninguém havia imaginado ainda como as novas criaturas poderiam ser feitas de forma que pudessem se procriar.

Nesse momento, três dos novos filhos — em especial os mais velhos, sábios e poderosos — foram até Gaia e ofereceram seus serviços. Eles tinham novas idéias. Um grande espírito-Aranha chamado Weaver havia inventado uma magia chamada Controle. Um espírito-Dragão ameaçadoramente grande chamado Wyrn havia criado a Destruição. E um poderoso espírito



Elemental (não, não sei de que espécie) chamado Wyld surgiu com — bem — a Reprodução. Fertilidade. Eles mostraram à Gaia, Luna e aos outros o excelente desempenho de suas novas magias, e os mais velhos deram-lhes permissão para administrar o Equilíbrio da Criação.

E Gaia estava cansada e dormiu.

A Praga dos Macacos

Certa noite, muitos anos após as Três terem iniciado suas tarefas, Luna olhou para baixo e viu que a face de sua irmã mudara. Minúsculas luzes avermelhadas manchavam seu rosto como varíola. Fogueiras — muitas e distantes demais para serem chamadas de relâmpago e pequenas demais para serem qualquer coisa a serviço do fogo; como limpar velhas florestas e campos para abrir caminho para os novos.

Luna olhou mais de perto.

Grupos de filhos de Gaia estavam reunidos ao redor das fogueiras — macacos pelados, aquele lugar era frio demais para os macacos.

Luna chamou sua irmã:

— Gaia, acorde!

Gaia abriu um olho ainda sonolenta e viu um macaco atrás de si, observando-a. Ele vestia uma pelagem que não lhe pertencia. Em um pedaço de tendão — não era o seu próprio — ossos polidos de coelho adornavam seu pescoço. Também segurava um galho que não havia crescido nele, levando nas pontas dentes com os quais nunca mastigara. Pior de tudo, ele estava produzindo

do fogo a partir de uma rocha. Gaia olhou além dele e viu que existiam *muitos*.

WYRM! WEAVER! WYLD! — ela gritou. — O que vocês fizeram? Quem são esses ladrões que exercem os poderes de suas funções?

As Três vieram correndo:

— Que ladrões? — perguntaram.

— Estes! — Gaia tremeu sob os pés dos macacos.

— Oh, — respondeu a Wyrm — não são ladrões. São o Homem.

— Você mesma os fez — disse a Weaver — logo após o Mamute e antes do Peixe-Boi. Nós os achamos extremamente adaptáveis e os usamos em nosso trabalho.

— Homem! — bradou a Wyld — Homem-Homem-Homem-Homem-Mulher!

— Eu não fiz nada tão pequeno e fraco assim com o poder de destruir, ordenar ou fazer coisas novas. O que é aquilo no pescoço dele? Quem pensou naquilo? Se eu quisesse macacos com pescoços ossudos e reluzentes eu os teria feito assim.

Ela fez uma pausa.

— Eu fiz alguns Beija-Flores de Ossos Dourados. Onde eles estão?

— Ah... Eles eram antiquados. Esses macacos são capazes de fazer tudo aquilo e muito mais — agora que lhes ensinamos o que sabemos — disse a Weaver.

— A época deles passou. Eu apreendo as coisas quando o seu tempo passa. — disse a Wyrm. — Usei o Homem para destruí-los.

— Destruídos — urrou a Wyld. — Destruídos — Destruídos — Destruídos — Destruídos-Mortos!

— Destruídos *para sempre?* MEUS FILHOS?! — Gaia estremeceu de raiva, e as Três ficaram perplexas e começaram a gaguejar. — *Todos eles??* O Homem fez isso?

— Você não gosta deles. — disse a Weaver.

— Podemos matá-los, também, caso não os queira mais. — sibilou a Wyrm.

Wyld não disse nada, mas começou a girar de forma mais furiosa ao redor da mãe.

— Não. — sussurrou Gaia — Vocês já fizeram o bastante. Matar o Homem para vingar os Beija-Flores Dourados não irá trazê-los de volta. Vocês três têm que tomar seus dons do Homem, e ele terá que esquecer como fazer tudo isso.

A Wyld falou. Minha garganta ficaria rouca de tanto gritar e cantar, meus pés sangrariam e meus ossos quebrariam de tanto dançar e saltar se eu tentasse lhe dizer como era todo o pensamento da Wyld, mas o importante é o seguinte: as Três não podiam mais pegar seus dons dos macacos assim como Gaia não podia voltar no tempo e se transformar em sua própria mãe novamente. A Wyrm só poderia destruir o Homem, mas não mudá-lo, e a Weaver apenas controlá-los, e não tirar seus poderes. E a Wyld — a Wyld não lembrava exatamente o que tinha feito para dar aos macacos mentes capazes de *evoluir*, mas ela também não podia desfazer isso.

E Luna se perguntou: se a Wyrm só é capaz de destruir, a Weaver, de controlar e a Wyld, apenas de evoluir, o que aconteceria com uma criatura amaldiçoada com todas as Três?

Hengeyokai

Enquanto as Três ainda discutiam de quem era a culpa — isso nunca ficou definido, embora eu pense que a Wyrm e a Wyld jamais teriam se metido nisso se a Weaver não tivesse organizado tudo — Luna pegou um grupo de macacos e um grupo de outras criaturas e os comparou.

O Homem cheirava mal, tinha uma pelagem horrível, uma audição ruim, garras inúteis, olfato pouco apurado, visão fraca, pouca velocidade, nenhuma presa digna de ser mencionada e pouco senso de humor. Todos os outros animais eram melhores nas coisas levadas em consideração — ou, que eram levadas em conta até então — e eram muito mais sensíveis.

Luna voltou seus olhos prateados para as Três:

— Por que vocês tinham de usar macacos?

Ela olhou para sua irmã e viu que ela estava cansada, exausta de tanto chorar e sem condições de agir. Luna assumiu a liderança e disse para Gaia:

— Criaremos guardiões para você, para que possa dormir em segurança. Eles terão os mesmos dons dos macacos — e muito mais — mas conhecerão a nós e aos nossos servos.

— Nós os faremos metade Homem e metade dessas outras criaturas. Assim, poderão caminhar entre o Homem e ensinar-lhe sobre nós, mas não terão de viver entre as coisas da Weaver e as fogueiras da Wyrm o tempo todo. Vão ficar próximos a você e conservar a sabedoria do seu coração.

Luna colocou os dois grupos de crianças em seu ventre e escolheu as mais belas, valentes e sábias para servir à Gaia: Lobos

para lutarem por ela, Corvos para viajarem-na, Gatos para ouvirem por ela, Ursos para curarem-na, Jamantas para guardarem seu sangue vital, Dragões para lembrarem por ela, Ratos para se esconderem em lugares baixos e pegarem o que o resto perdesse, Cobras para...

Não, Raposas não. Ainda não.

Em seguida, Luna escolheu os homens e mulheres mais belos e sábios e também os menos surdos que conseguiu encontrar e colocou-os próximo ao animal com que mais combinavam. Então, ela pegou um pouco das páreas que o Que-Fora-Gaia havia reservado — o material que não era nem Yin nem Yang, mas ambos — e envolveu cada par. Por fim, amarrou cada grupo com um fio de prata — um único fio de seu cabelo — e mandou-os de volta à terra.

E para cada Filho Metamorfo, ela falou sobre seus deveres, dons, lugar, direito hereditário e fraquezas. Ordenou que trabalhassem juntos e mandou os Dragões lembrarem os outros sobre o início das coisas. Ela os aconselhou a manter o Homem em seu lugar sem matá-lo totalmente. Sussurrou para vigiarem as Três, principalmente a Weaver, pois Gaia suspeitava que ela pretendia mais do que admitia ao ensinar ao Homem. Por ter falado de forma muito terna, essa seria a primeira coisa que os Filhos Metamorfos esqueceriam.

Por último, Luna bradou ao sol:

— Faça esfriar. Existem macacos fora do lugar, e precisamos mandá-los de volta para casa com o gelo.

— Agora, durma em paz, Irmã. Continuaremos vigiando.

Shen

Luna tinha criaturas sobrando nas duas mãos depois de fazer os Filhos Metamorfos. Gentilmente, ela os colocou de volta ao seu lugar de origem. Apesar de terem sido rejeitados para o dever maior, eles foram transformados pelo toque de Luna.

Os homens e mulheres viram, ouviram e compreenderam de forma mais clara e tornaram-se xamãs.

Os animais ficaram mais sábios, viveram por mais tempo e cada um se tornou chefe de sua espécie. Com o tempo, aprenderam a ouvir Gaia e passaram a entrar em outros Reinos para vigiar sua raça. As árvores e plantas que Luna tocou com os dedos ao assentar as criaturas, aprenderam a ver e a pensar, e eles também seguiram o seu caminho. Todos esses se tornaram Kami.

Quando Luna desceu para colocar as criaturas em suas casas, fios de seu cabelo prateado caíram em outros seres de todas as espécies, e suas almas tornaram-se parte de Luna. Eles se transformaram em *hsien*, e para sempre serão de Luna.

A Espera da Triade

Por fim, Gaia dormiu, e Luna afastou-se em sua dança de luto. As Três permaneceram onde seus anciões as deixaram.

A Wyrm fervia de raiva. Achava que havia sido julgada injustamente. Sentiu-se enganada pela Weaver e abandonada por Gaia — sua Mãe! Por que ela estava mais preocupada com alguns milhares de Beija-flores Dourados do que com seus sentimentos? Ela ainda não compreendia o que havia de errado com a idéia de a Weaver dar ao Homem uma pequena ajuda extra — elas só tinham deixado aquelas coisas patéticas mais úteis — e ofendeu-se com Gaia e com Luna por terem-na censurado.



A Weaver sentou-se em absoluto silêncio no final de seu fio de seda, observando os novos guardiões com oito olhos atentos. Depois de um tempo, o calor da ira da Wyrn chamou sua atenção, e ela se voltou para a serpente com um sorriso.

A Wyld abaixou sua cabeça com pesar e ficou girando no mesmo lugar por quase um mês inteiro. Então, saiu correndo para um lugar deserto e afastado onde as outras duas não pudessem ouvi-la e chorou tempestades de relâmpagos e trovões, implorando o perdão de sua Mãe pela desobediência. Quando ela disse "Sim", a Wyld se esqueceu de todo o incidente. Mas esse é o seu jeito de ser.

A Teia

A Weaver sussurrou no ouvido da Wyrn por eras seguintes e teceu suas teias ao redor dela — tentando utilizar o grande poder que encontrara em sua fúria. Alguns dizem que ela tentou usar a Wyrn para se rebelar contra sua própria Mãe, mas acho que a Weaver não tinha nenhum propósito maior além de controlar só por controlar. Primeiro, sua teia se espalhou sobre as escamas mais fracas da Wyrn: Dever, Julgamento, Lealdade Filial, Sanidade Mental. Quando sentiu que os fios pegajosos estavam fortes o suficiente, a Weaver lançou um deles no ponto principal da raiva da Wyrn.

É claro que isso foi uma coisa terrível de se fazer — não só traiu sua irmã, como também foi além do que Gaia e Luna haviam-na incubido de fazer. As Três foram designadas para lidar com criaturas menores, e a Wyrn era uma dessas Três. Em sua arrogância, ela se esqueceu disso.

A força rude e autêntica da fúria da Wyrn ressoou pelo fio, e a Weaver mal pode suportar. Lutou desesperadamente para conseguir escapar, mas aquela era a teia mais forte que já construíra, e isso a prendeu à Wyrn. A Weaver enlouqueceu.

As teias feitas ao redor das partes mais finas e fracas da Wyrn se apertaram com o sofrimento da Weaver e estrangularam a Wyrn no local onde prendiam. Ela foi quase cortada ao meio. As pontas rompidas chicoteavam e cortavam a serpente, atacando de forma brutal tanto seu corpo quanto sua mente. A Wyrn berava de dor, e sua fúria se transformou em ódio.

Nesse ponto, o dano causado ainda era pequeno, e a Weaver ainda temia sua Mãe. Sabia que o que fizera era errado e que os ferimentos da Wyrn não se curariam sozinhos. Não sabia que a Wyld havia sido perdoada e não acreditava que Luna a deixasse depois de todos esses crimes. Então, a Weaver não disse nada. Indenizou as testemunhas que poderiam traí-la e manteve seus planos em segredo.

Consideramos o fim da Segunda Era a partir do rompimento da mente da Weaver e do ferimento da Wyrn.

A Era das Lendas

Na Terceira Era, as conseqüências da negligência da Weaver se espalharam pelo mundo inteiro.

A Wyrn havia perdido a influência que exercia sobre seus próprios servos. Eles não poderiam saber o que havia acontecido ao seu lorde, mas muitos mantiveram-se honestos e conscientes em seus deveres, matando apenas o que Gaia havia condenado a morrer. Alguns deles ainda fazem isso hoje em dia, mas são poucos.

A Weaver, não querendo que seus servos a encontrassem, libertou os mais inteligentes de seu séquito, mas confinou consigo o restante à loucura. Talvez hoje você encontre descendentes desses seres aranhas libertos, mas tome cuidado com eles: alguns voltaram a ela, alguns foram engolidos por sua irmã-serpente e outros servem a outros poderes. Não se deve confiar neles.

A Weaver convenceu a Wyrn de que fora Gaia quem a feriu, e as duas juntas fizeram mais criaturas para servi-las. Lembrando-se de como Luna inventara, os hengeyokai, elas enrolaram o Homem em teias de aranha e peles de cobra, tentando criar os seus próprios. Quando isso não funcionou tão bem quanto esperavam, elas continuaram tentando. É por isso que há tantos tipos de bakemono andando pela pele de Gaia: As duas traidoras nunca conseguiram a fórmula exata.

Dez seres lordes da Wyrn conhecidos como Reis Yama ficaram ambiciosos com a distração do Soberano. Eles eram servos menores, de verdade. Seus deveres estavam limitados a um minúsculo, quase insignificante aspecto negativo de Yin: Decadência. Mas os Dez tinham um ressentimento secreto; queriam que não existisse nenhum Yang no mundo (a Vida arruinava todos os seus melhores trabalhos). Eles tentavam destruir por completo o Equilíbrio que a Que-Fora-Gaia havia sido e que lutara para deixar a seus filhos. Juntos, eles conspiraram e reuniram outros filhos da Wyrn que foram arrastados a seu próprio serviço. Quando também conseguiram controlar a Morte, os reis Yama criaram um reino em forma de fortaleza para si próprios com pedaços da Mãe e o chamaram de Yomi.

De seu reino em forma de castelo, os Reis Yama iniciaram seus planos para conquistar o mundo. Quando conseguiam, apanhavam outras criaturas, colocando-as sob sua bandeira, e todos os homens ou mulheres, shen e Kami que não conseguiam convencer a se unir a eles, seus servos tinham um grande prazer em destruir. E eles alimentaram seus servos com tanto poder Yomi que em pouco tempo já não eram apenas Dez.

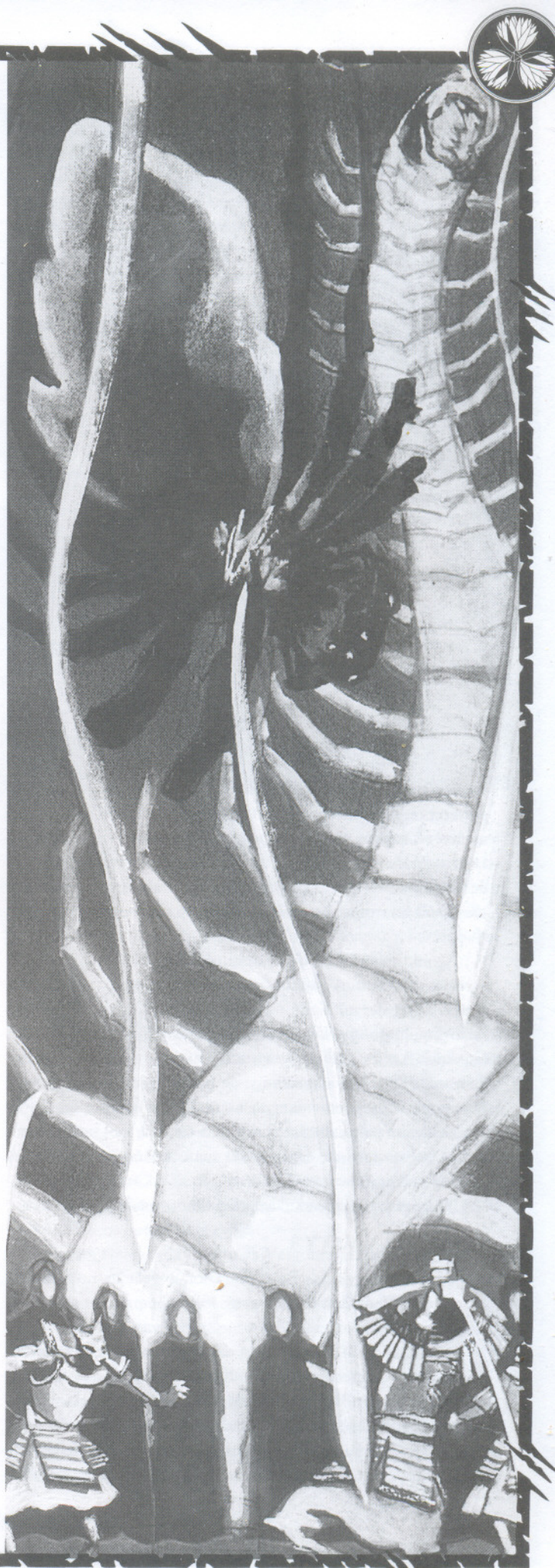
Yomi começou a tomar conta de Gaia, e a Wyrn e a Weaver aprovaram sorrindo.

Deuses e Heróis

Se tivéssemos mais tempo disponível, eu poderia encher seus ouvidos com histórias sobre essa Era — de Oh-Kuni-Nushi — do Arqueiro Yi e dos nove sóis falsos que os Reis Yama colocaram no céu — dos nossos primos lobos, e do valente papel que desempenharam ao expulsarem Yomi repetidamente — dos Bastet e seus grandes líderes que mantiveram as Sete Pontes Radiantes livres dos inimigos de Luna — de Pena Branca, o mais sábio dos Tengu e que sempre disseram viver na Coréia — dos três irmãos Okuma que curaram toda uma cadeia de montanhas depois de Yomi ter cruzado aquele caminho.

Mas terei que poupar fôlego por hoje e me satisfazer em contar a você apenas três coisas.

Primeiro: os humanos lutaram ao lado dos shen. Os magos, os sábios e o povo comum — eles ainda conseguiam sentir através dos pés e provar o ar como qualquer outra criatura (como hoje ainda poderiam, se apenas prestassem atenção) — e muitos outros lutaram por Gaia. Muitos lutam por Gaia hoje em dia, embora pareçam poucos comparados aos apáticos, ignorantes e aos corruptos.



Segundo: quando os humanos gritaram, unindo suas vozes aos *shen* nas orações e nas batalhas, no agradecimento e no luto, Gaia, seus irmãos, irmãs e seus servos mais poderosos ouviram e responderam. As criaturas invocadas por Hélios e Luna, na Estrela da Manhã e na Estrela Vermelha e os Anciões enviaram seus servos para visitar e proteger os que precisavam deles. Onde quer que fossem, os espíritos-servos chamavam seus Soberanos por nomes novos, mostrando a cada grupo de *shen* e de mortais uma face diferente. Eles não tinham a intenção de confundir ninguém; faziam isso para que os Anciões soubessem de que parte da Terra vinham os pedidos de ajuda. Os humanos chamam as máscaras que os Celestinos usam para falar com eles de “deuses”, “kami”, “anjos”, “avatares” dentre outros.

Se estudar um deus detalhadamente, talvez você ainda consiga encontrar o Incarna ou Celestino por trás da máscara, mas é sempre mais seguro chamar os Anciões pelo nome que Luna nos deu para eles. Além disso, os deuses gostam de privacidade.

Terceiro: quando os Anciões viram tantos sábios e bons guerreiros entre os macacos, os *hengeyokai* e os *shen*, eles ficaram bastante orgulhosos. Para seres tão poderosos, os mortais à defesa de Gaia eram como insetos vigiando a Grande Muralha. Os deuses começaram a escolher seus favoritos e a recompensar os guerreiros particularmente ardilosos, valentes, fortes ou interessantes.

Alguns humanos favoritos dos deuses receberam vidas mais longas para lutar contra Yomi. Alguns foram agraciados com a possibilidade de escolher a forma que assumiriam na próxima vida ou uma que lembrasse suas vidas anteriores, e é assim que os mortais passaram a compreender o fenômeno da reencarnação. Depois de morrerem, alguns foram levados para aconselhar, entreter ou lutar nos postos das Cortes Celestiais e foram os primeiros chamados de “semideuses” ou “imortais” pelo homem. Outros foram preservados, já que haviam sido mortos e enviados de volta para servir em corpos melhores: mais fortes, mais bonitos e mais aterrorizantes. Esses passaram a ser chamados de Wan Xian.

Agora, havia cerca de dez mil tribos de Homem, e dez mil espécies de criaturas que não eram nem Yin, nem Yang, mas as duas coisas, e dez mil Kami-todos lutando para destruir ou restaurar o Equilíbrio que Deveria Existir. Até mesmo Luna, a mais sagaz dos Anciões (a que tem visão mais apurada) tinha dificuldade em diferenciar um inimigo de um amigo. Os mortais (que raramente conseguem enxergar além do céu sob o qual nasceram) estavam passando por uma época terrível, mas mantinham-se fiéis a seus deveres, depositando sua confiança nos deuses. A maioria encontrou o caminho certo.

E, assim, os restauradores do Equilíbrio venceram.

O Fim da Guerra

Todas as forças dos Reis Yama foram seladas no reino de Yomi, e os Wan Xian foram designados a guardar os portais de entrada e saída.

Para facilitar a diferenciação entre os vivos, os mortos e os espíritos, os Anciões dividiram o mundo em três lugares. Os mortos receberam um Reino chamado Yin, uma agradável imitação das terras a que estavam acostumados e um lugar de onde ainda podiam ver suas famílias. Aos Kami foi dado um Reino chamado Yang, feito a partir da mesma substância que eles próprios, onde

os deuses e seus servos conseguiam falar livremente com os espíritos sem o fardo da carne. E os deuses deram aos vivos o Império do Meio, o melhor presente que poderiam pedir: um lugar só deles, uma chance de se reconstruírem após a guerra e a liberdade das constantes intromissões de seus ancestrais. Os três Reinos ainda estavam bem próximos um do outro, e quem quisesse poderia cruzar entre eles.

Os *hengeyokai*, os Wan Xian e todos os outros *shen* cumpriram suas tarefas por muitos anos. Homem ouvia seus passos, suas orelhas e seus xamãs, e vivia de forma tão natural quanto era de se esperar. A Wylld servia como era esperado, a Wyrm estava emburrada e em silêncio e a Weaver escondia seus pensamentos atrás de suas teias. A paz reinava, e Gaia dormia sorrindo. Aos poucos, outros Anciões uniram-se à sua irmã nos sonhos.

Mas, na memória de Luna, ainda havia a lembrança da guerra, e ela via a Estrela Vermelha crescer cada vez mais atenta e brilhante.

A Era das Provações

A Wyrm e a Weaver terminaram a Segunda Era com uma tempestade; a Terceira Era foi morta de forma tão silenciosa que ninguém nunca soube ao certo quando isso aconteceu. Não houve uma grande Traição. Gaia tinha tantos servos nessa época — tantos lugares frágeis para se esconder, tantas criaturas escavando e caçando através das lacunas — que seria necessário apenas alguém escorregar, ter um momento de descuido, fechar os olhos por apenas um instante ou abandonar seu posto apenas por um minuto, e o Equilíbrio poderia ser quebrado.

E assim foi.

Os Wan Xian

Os Guardiões de Yomi falharam por causa da reticência de seus mestres. Os deuses que os agraciaram com segundas vidas haviam lhes contado pouco sobre o mundo antes da Terceira Era. Eles não conheciam a Wyrm nem seus objetivos, sendo assim, estavam despreparados para os tipos de poderes que ela havia criado enquanto Yomi vivenciava a guerra visível.

A Corrupção veio em embaixada para a Corte dos Wan Xian. O Bajulamento abriu portas para ela e o Suborno os tornou amigos. A Preguiça interrompeu todos os compromissos, a Decadência se encarregou dos alojamentos e a Ostentação tratou do protocolo. A Cobiça ofereceu um banquete em homenagem aos seus anfitriões, a Depravação gerou... entretenimento... e a Mentira atingiu a todos.

Os Wan Xian abriram o portão de Yomi para os servos da Wyrm e olharam para o mundo com novos olhos — olhos de soberanos.

O Homem

O Homem fracassou porque ele também sabia pouco sobre as Três. A Wyrm, a Weaver e a Wylld não eram nada além de amigas para eles. Elas não haviam lhes dado grandes dons? Não os colocaram acima das outras feras? A Weaver se movia cuidadosamente entre eles, pois sabia que a maioria dos humanos era fiel a Gaia — e que outras coisas em peles humanas poderiam lembrar seu trabalho, não importava o quão bem estivesse disfarçada.



A Weaver enviou um servo, e apenas um, para persuadir a humanidade. Ele também usava a pele humana e movia-se de forma furtiva em teias de seda de mente em mente, de vila em vila, de tribo em tribo. O Homem dificilmente percebia que ele havia passado por ali, exceto pelos dons que deixava para trás: sementes, agulhas, lanças de arremesso, pederneiras, cordames, raízes misturadas, pedras de amolar. Os agradecidos macacos começaram a desejar a visita da aranha. Além disso, perceberam que eram capazes de fazer as mesmas coisas que o viajante e inventaram coisas por si próprios.

O progresso retornou à sua senhora, e a Weaver colocou aquele ser aranha em uma posição elevada em sua Corte.

A Muralha

Quando criaram os Grandes Reinos, os Mais Velhos separaram as Três com a barreira mais fina possível, algo semelhante a uma folha de papel — boa o bastante para oferecer privacidade, mas que não representava um grande obstáculo durante uma crise.

A Weaver olhou admirada para aquela distribuição. Em um ato generoso de criação, os deuses haviam lhe fornecido os meios para separar seus inimigos. Ela enviou legião atrás de legião de suas menores aranhas fiandeiras, com uma ordem bem simples: Continuar a Muralha.

Cada fio que deixavam para trás engrossava um pouquinho mais a folha de papel. A teia ficava mais firme e apertada nos pontos em que os fios se cruzavam. Cada aranha tinha que fazer bem pouco, mas se todas tecessem o tempo necessário, a Muralha

inteira teria uma nova camada, mais forte do que a primeira. E se esse era um processo muito lento, o que importava? Quanto mais a teia crescia gradualmente, mais tempo demoraria até que todos ficassem presos nela — e quanto mais tempo os Mais Velhos levassem para perceber, mais difícil seria quebrar a barreira sem destruir os Reinos dos dois lados.

As Guerras

Oh, os Wan Xian eram espertos. Sabiam que para provar seus novos prazeres proibidos, teriam de fazer em relação aos hengeyokai. O povo-fera sempre auxiliou a política da humanidade, ajudando os Wan Xian a se certificarem de que os povoados nunca ficassem grandes ou pequenos demais. Seus olhos estavam sobre os Dez Mil Imortais, e os caern que vigiavam estavam repletos de delicioso Chi. Então, os Wan Xian enviaram seus membros mais loquazes até as cortes hengeyokai para falar sobre uma grave ameaça — os outros hengeyokai.

Então, começou a Guerra da Vergonha, e assim pereceram os Okuma.

Mas não se pode enganar os hengeyokai para sempre, ainda que tenham o pavio curto e vivam com toda a impetuosidade devido à sua baixa expectativa de vida. Os Khan ouviram os sussurros silenciosos dos Wan Xian; os Tengu viram o sangue cintilando em suas mãos; os Nagah sentiram o cheiro de podridão em seu hálito. Em número reduzido, mas unidos mais uma vez, as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda passaram a guerrear contra os Wan Xian e os povoados humanos que abrigavam os Imortais.

Gaia abriu seus olhos fatigados para ver seus filhos mais abençoados lutarem em uma guerra que não perderiam, mas que jamais venceriam de verdade. Seus curandeiros haviam desaparecido, perdidos por sua própria bondade, e todos os outros estavam em números bastante reduzidos. Então, Gaia criou um pensamento, deu-lhe uma voz e o enviou para cumprir sua ordem — gerar um novo filho.

Face-Branca

Ela entrou cega e molhada na escuridão, sentindo apenas o cheiro de Gaia ao seu redor, a boa terra sob suas patas e ouvindo os batimentos cardíacos acelerados de sua mãe. Era o único filhote de raposa nascido naquela estação, e o pêlo de sua face era branco.

Face Branca viveu como qualquer outra raposa, mas era mais esperta, mais sorrateira, mais sábia, mais rápida e mais ágil do que qualquer outra. Quanto mais velha ficava, mais sabedoria encontrava em sua mente e coração. E isso era algo que nenhuma outra raposa havia feito.

Mas, conforme foi crescendo, Bai Mianxi passou a encontrar outros caminhos para a sabedoria — vozes no vento, na água, nas árvores, no solo, na presa e nos caçadores, nas fogueiras acesas pelos humanos nos acampamentos. Os espíritos dessas coisas sussurram para toda criatura feita por Gaia, mas poucos de seus filhos param para ouvi-los. Bai Mianxi aprendeu não só a escutar, como também a falar e a proclamar. Foi a primeira, mas ainda não era Kitsune.

Enquanto o mundo queimava e carbonizava sob suas patas, e os servos de Gaia lutavam e morriam sob as garras uns dos outros e sob as presas dos Wan Xian, enquanto Yomi escapava de suas fronteiras, e a Weaver e a Wyrn caçavam tanto o Homem quanto os *shei*, Bai Mianxi brincava nos campos e florestas. Ela encontrou outras raposas espertas e ensinou-lhes o que sabia. Elas pregavam peças em todos que encontravam. Salvavam os oprimidos com quem simpatizavam para caçar os poderosos. Atormentavam os pobres se fosse mais fácil ou mais divertido. Elas matavam caso tivessem a idéia de o fazer. Bai Mianxi e seus seguidores eram arrastados pelo Império do Meio como tempestades através de um vale — destreinados, selvagens e destrutivos, ateando fogo ou apagando incêndios de acordo com seus caprichos.

Isso é o que eles foram até a noite em que Bai Mianxi seguiu um coelho até o fundo de um poço.

A Era das Trevas

Nossa Imperatriz passou apenas um ano no pequeno céu, porém, quando voltou para casa, a Era do Mundo havia mudado.

Sua corte estava em ruínas, mas apenas a folhagem de outono cobria os destroços. Então, ela correu pelas árvores caídas, procurando por seu povo e ficou apavorada com o que encontrou: a toca do Príncipe Inari estava fria e deserta — as divisas de fronteira desmarcadas e sem cheiro — as melhores trilhas abandonadas — as fazendas vizinhas infestadas de coelhos e ratos gordos — e um buraco, apenas um buraco, ainda era habitado.

Naquela toca escura e solitária tremia a última raposa da velha Corte, Zumbido-nas-Orelhas. Ele contou à nossa Imperatriz como a Corte havia se dissipado em sua ausência e o

que havia acontecido com todas as raposas que conhecera. Ela o pressionou a respeito do desaparecimento de seu consorte, o Príncipe, mas Zumbido foi capaz apenas de pensar um pouco e apontar vagamente para o Oeste. As patas de Bai Mianxi coçavam para seguir seu parceiro, mas ela sentiu a lua olhando sobre seu ombro. Havia outras coisas a fazer antes de seu tempo ser seu.

Zumbido-nas-Orelhas se tornou Raio-que-Arrebenta-o-Céu, o discípulo original de Bai Mianxi e o primeiro Doshi. Juntos, eles encontraram outros — filhote, há uma linda história para cada novo Kitsune se você algum dia tiver tempo de ouvi-las — e Bai Mianxi permaneceu em Henan para ensiná-los. Não antes de cumprir sua missão — uma Raposa para cada Trilha de cinco-caudas e um Ancião por sua própria conta — ela saiu à procura de Inari. O rastro deixado por ele era mais frio do que o coração de Yomi, mas ela se dedicou a seguir Hélios conforme ele se punha e assim caminhou pela China.

A Quinta Era

Em Hubei, ela não encontrou nenhuma pista de Inari, mas certa noite, no acostamento de uma estrada, ela encontrou um demônio.

— Nihao, guardião! — ela gritou. — Como estão os Wan Xian hoje?

O demônio ficou vermelho de vergonha, depois, branco de medo e então, vermelho de novo, mas de raiva:

— Os Wan Xian não existem mais, pequena raposa. Poupe-me de seus insultos.

— E Bai Mianxi sentiu pelo cheiro que o sangue que o deixara corado não era dele e também ouviu os farrapos de pele morta sussurrando contra seus ossos secos. Os Wan Xian haviam se tornado Kuei-jin, e os deuses, tirado a respiração e o sangue deles.

Em Sichuan, o Príncipe não havia sido visto em lugar nenhum, mas, em um cemitério, ela ouviu três fantasmas conversarem:

— Nihao, honrados ancestrais! Como estão os heróis derrotados?

— Não há heróis deste Lado, pequena raposa — disse o primeiro. — Estou condenado a vagar por lugares escuros porque minha família não tinha dinheiro para fazer funeral decente para mim.

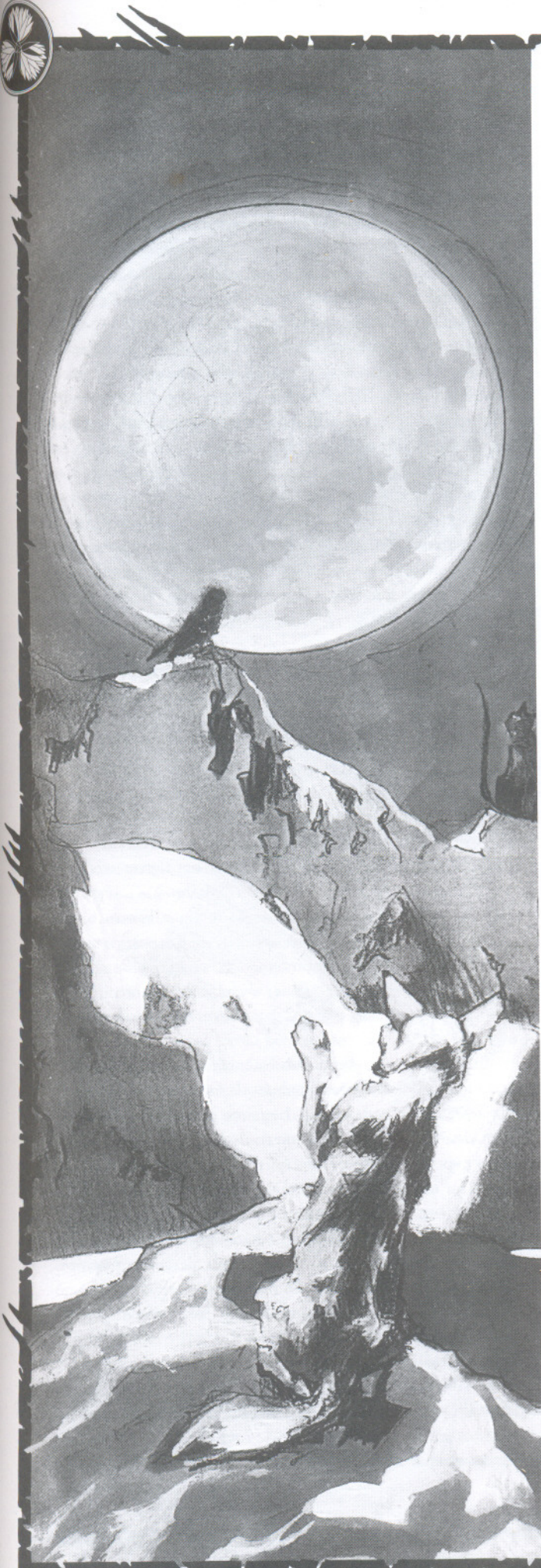
— Não há heróis deste Lado, pequena raposa — disse o segundo. — Estou condenado a vagar por lugares escuros porque minha família tinha dinheiro demais e me enterrou em túmulo de jade.

— Não há heróis por aqui, pequena raposa, — disse o terceiro — mas nos deixaram para lutar contra Yomi ou viver novamente. Não deixaram heróis para nós.

Em Qinghai, nem mesmo o vento se lembrava de Inari, mas ela dividiu um coelho com dois *hsien* famintos.

— Como vai o povo da Lua? — ela perguntou, mas eles nada sabiam a respeito de seus lares, pois estavam perdidos. Ela pegou mais coelhos para os dois antes de partir, mas eles foram mordidos por aranhas e adoeceram, e ela pouco pôde fazer por eles.

No Tibet, as montanhas exibiam as pegadas de diversas raposas, mas nenhuma era as de quem ela procurava. Contudo, Bai Miami encontrou um xamã que se ofereceu a encontrar seu con-



sorte perdido em troca de uma informação — uma informação — mas ele não quis dizer qual era essa informação e, assim, ela foi embora. Havia sido mais esperta do que pensava; a informação que o feiticeiro queria era o Nome dela, que ele poderia violar e descobrir seus segredos.

No Nepal, ela sabia que estava no caminho errado, talvez até mesmo na missão errada, e resolveu escalar uma montanha muito alta para ficar mais perto da Dama de Prata enquanto rezava. Ao terminar seus ritos e esticar as costas um pouco, ela viu um Gato e um Corvo observando-a de outros picos.

— Nihao, Olhos de Gaia. — Ela sabia que ambos adoravam esse título. Os dois olharam como se fossem um só. — Como estão os servos da Grande Mãe?

— Mal. Mal. Fomos dizimados; traídos; fomos invadidos pelos macacos — disse o Corvo. — Por que, Tange Phom, que vive a três vales nesta direção, está com um problema terrível em relação a esses aldeões que eu não sei o que...

Quem quer saber? — perguntou o Gato. — Não lhe diremos nada até que diga quem é você.

— Sou uma Kitsune; uma serva de Luna e de Gaia. Viajo em direção ao oeste e talvez eu seja Face-Branca — ou talvez não.

— Keetsneigh — disse o gato, em um tom de reconhecimento, embora nunca o tivesse ouvido antes. — Você não é ninguém; não preciso me preocupar com um reles Keetsneigh como você — e (morrendo de curiosidade) se virou, para humilhá-la, mas ainda estava ao alcance da voz.

— Irmão Corvo, gostaria de saber mais a respeito de nosso povo. Existem muitos por aqui com quem eu possa encontrar?

— Nós somos em um número bastante elevado — disseram juntos o Corvo e o Gato.

O Gato se virou novamente para olhar nos olhos de Bai Mianxi:

— Essas montanhas estão repletas de Khan e Bagheera. Temos todo o poder da terra e do céu contra nossos adversários e, para cada inimigo que venha contra nós, podemos chamar dois guerreiros veteranos — e um aprendiz, mais ainda, um filhote de gato como escudeiro que poderia cuidar do inimigo sozinho.

O Corvo olhou seu parente felino com descrença.

— Certo. Continue dizendo isso a você mesma.

— Nós *somos* numerosos, Irmã Raposa. Existem quatro de nós: este saco-de-pulga, eu, Tange Phom e um lobo que chora por seus companheiros de matilha mortos. Esse é o exército de Gaia desta região.

Bai Mianxi lamentou as mudanças sofridas pelo mundo. Seu Príncipe havia desaparecido e seu coração estava partido. Mas o que era uma pequena ferida como aquela comparada à imensidão de criaturas mortas, deformadas, transformadas, famintas, solitárias, presas em teias, corrompidas, violadas e esquecidas que vagavam pela terra?

— Não passarei mais meu tempo procurando por *meu* amado ou por *meu* destino — orou à Dama de Prata. — Perdoe-me por perder todos esses anos procurando pelo Príncipe. O que você deseja que eu faça, minha senhora?

Para seu espanto (pois naquele momento havia sido tão humilde que, *sinceramente*, não esperava que Luna fosse ouvir aquela criatura desprezível indigna), a súplica foi atendida.

— O tempo não foi perdido, querida sobrinha. A jornada lhe permitiu ver o dano que Yomi causou à sua mãe e aos seus servos; além disso, você viajou na direção certa. Agora ordenamos que você deixe essas montanhas em direção à Índia. Queremos que você passe o tempo assassinando dinastias que o Céu não considera mais aptas a governar. Muitas delas ainda não existem; você pode demorar algum tempo.

A Morte dos Impérios

Agora, Bai Mianxi provou ser não apenas a Primeira, mas também a Melhor. Jovens Kitsune como nós podem destruir uma pessoa maligna — um político, um governante, um ditador, um tirano embebido de Wyrn — e ter orgulho de assumir o grande feito. Bai Mianxi sentenciou nações e deixou a ralé viver.

Na Índia, ela permitiu ao bom e tolerante Rei Asoka um reinado pleno e frutífero. Seus herdeiros, ela derrubou.

Ela desintegrou a linha Qin de Imperadores; os Han enfraqueceram e foram derrotados por suas maquinações durante sua época, quatro séculos mais tarde. Ela visitou os Sui quando o Céu não tinha mais nenhuma utilidade para eles — e quando eles não tinham mais utilidade para o Céu. A história completa de suas jornadas é desconhecida; ela era a raposa solitária e, com o passar do século, foi recebendo muitos outros nomes.

Quando o Imperador Toba do Japão perdeu o Mandato do Céu, Bai Mianxi se infiltrou em seus aposentos e possuiu o corpo da concubina favorita dele. Sua missão, até onde sabemos, era destruir a Corte decadente, arruinada pela intriga e seus horríveis magos negros. Mas os Violadores de Nome eram fortes demais para ela, ou descobriram-na muito cedo. Eles alertaram o Imperador e exorcizaram Face-Branca.

Exorcizaram. Sim, como um fantasma. Aqueles magos e sacerdotes idiotas chegaram, até mesmo a pensar que a haviam destruído. Nós sabíamos mais. Contudo, a história da Primeira Kitsune termina com sua expulsão da Donzela de Jóias. Não. Por esta noite chega!

O Príncipe Inari

Seu Príncipe guardava seus segredos próximos ao pescoço; nenhum dos meus chamados jamais descobriu onde ele recebeu seu treinamento como Kitsune. (Eles ousaram perguntar, supunho, mas não obtiveram nenhuma resposta.) Sendo assim, não há nenhuma história que eu possa contar para tirá-lo do lado de Bai Mianxi em sua residência, em Henan e levá-lo até seu caern e templos no Japão.

O Kataribe desse país, que deveria conhecer melhor, conta que quando o Príncipe chegou lá e começou a lhes ensinar como ser Raposas, em vez de raposas, ele tinha cinco caudas e pêlo dourado. Ele brilhava como o sol durante o dia, e como a lua à noite. Tinha poderes que nenhum Nove-Caudas havia copiado ainda e controlava a estrutura do céu e da terra. Tanto podia que acabou enviando sua Corte para as outras ilhas do Arquipélago, China, Coréia, Mongólia, Manchúria — e até mesmo para longe, como no Tibet e na Índia.

Guiou seus Anciões até os portões frontais de um caern Garou Hakken em meio a uma tempestade de verão avassaladora invocada por ele próprio, e a família do Avô Trovão condescendeu a falar com eles.

Ele enviou o Kataribe mais ágil, loquaz e de aparência mais inofensiva de sua Corte para conversar com os Tengu, e os boatos correram rápido e livremente entre o Corvo e a Raposa.

Ele enviou o filhote mais jovem, cortês, reverente e ávido por lendas até um Dragão, e no momento certo os Zhong Lung aceitaram a honra de serem os Grandes Historiadores Celestiais da Corte de Inari.

Ele enviou o guerreiro mais inescrupuloso, bonito e asqueroso entre seus Eji para lutar sujo contra os inimigos dos Nezumi, e com o tempo eles passaram a lutar ao seu lado.

Ele enviou o Doshi mais atraente, paparicado e misterioso para as tocas dos Khan, e os grandes Gatos caíram como árvores sem raízes.

Ele enviou o Gukutsushi mais afável, competente e gentil para cuidar do último Okuma moribundo de todo o Japão, e em pouco tempo os dois se tornaram amigos. O Urso chegou até mesmo a dizer certa vez antes de morrer que, no momento certo, os Kitsune poderiam ser dignos de confiança.

Ele não enviou ninguém aos Nagah; disse que um emissário iria até eles mais tarde e que os Kitsune deveriam se harmonizar com as Serpentes com toda a cortesia do mundo.

Palavras

Agora, já estávamos crescendo entre nós mesmos e aprendendo nossos novos costumes, descobrimos a coisa mais maravilhosa, uma criação da Quarta Era, talvez a criação mais gloriosa da Weaver de todas as eras.

O papel.

Que bom que você não tirou um sarro. Há quem diga que o papel é inútil, que hoje em dia muitas árvores morrem para se fabricar papel. Esta última afirmação de certa forma é verdadeira, pois para os humanos o papel se transformou em algo morto, uma conveniência. Mas a primeira afirmação é totalmente falsa. Veja, o papel — junto com sua tia, a escrita — é uma das coisas mais poderosas de todo o mundo. Ele nasce da terra e captura o vento. Pode subjugar a água e alimentar o fogo. É um recipiente no qual os espíritos confiam, pois pode ser da mais absoluta pureza e ainda pode ser dividido em pedaços, devolvendo o espírito à liberdade.

Tanta mágica presa em uma substância tão frágil. Como não pode ser poderoso? Oh, nesses tempos de fotocópias e revistas, o papel parece ser muito barato; os humanos até limpam suas sujeiras com ele. Mas, para aqueles que conhecem os segredos de sua magia, o papel é a maior das feitiçarias. É uma coisa da Weaver que pode ser usada para arrebentar as teias da própria Weaver e ensinar aos outros novos costumes. Pode ser usado para ajudar Gaia, até mesmo mais do que um computador, uma arma ou um automóvel — pois é mágico e foi nossa maior descoberta mística.

Não irei entediá-la com as mil e uma histórias sobre como descobrimos seu poder e como os usamos pela primeira vez. O importante é que um Kitsune chinês foi o primeiro do nosso povo a usar a escrita; uma Raposa coreana foi a primeira a usar a magia das runas; um Kitsune japonês foi o primeiro a dominar os papéis sagrados e a arte do origami. Esse é um dos maiores segredos compartilhados por nossa tribo, e eu invejo a Raposa que terá o prazer de lhe ensinar Ju-Fu.

Todo mundo sabe que as raposas roubam. Ovos, amoras, lebres das armadilhas dos lenhadores — qualquer coisa que precise. Gaia sabe disso, e disso você pode ter certeza. E acho que Luna não ficou tão desapontada conosco quando os Kitsune começaram a roubar seus primos. Oh, não foram muitas coisas nem algo de muita importância — mas isso foi muito real para Bai Mianxi e todos os nossos ilustres ancestrais.

Veja, não éramos os únicos ladrões. Os Tengu foram bandidos à sua própria maneira, e os Bastet sabiam uma coisa ou outra sobre furtos. Na realidade, os Bastet sabiam observar os outros hengeyokai e roubar seus Dons.

Então, a única coisa que roubamos deles foi a habilidade de roubar.

Essa realmente foi a única coisa que precisamos roubar, você sabe. Desse ponto em diante, não roubamos mais como Kitsune; estávamos apenas praticando um passatempo Bastet. Aprendemos muito com os outros hengeyokai, e nossas feitiçarias começaram a crescer e a se multiplicar tanto que teriam preenchido muitos pergaminhos. Os Doshi eram os melhores nessa arte e passariam um dia inteiro de verão perseguindo silenciosamente outro hengeyokai, com a esperança de obter algo novo.

Então, certo dia, dois Doshi notaram um lobo de aparência peculiar, cujo pêlo era negro como o de qualquer outro Hakken, mas cujas gengivas eram verdes como o mar. O lobo estava dilacerando uma carcaça humana: arrancava as entranhas e espalhava-as ao redor. Mas ele não comia nada. Em vez disso, fixou sua cabeça em um lado e estudou as entranhas. Em seguida, meneou a cabeça satisfeito e fugiu. Os dois Doshi imediatamente disseram: “Adivinhação!” um para o outro e correram para encontrar um humano com quem pudessem praticar.

Mas, quando os dois Doshi retornaram à sua corte uma semana depois, o general Khan eriçou o pêlo das costas e lançou-se sobre eles. Eles fugiram correndo, é claro; o que você teria feito? Eles pularam em um arbusto de amoras silvestres; estavam ofegantes, mas, mesmo assim, começaram a falar rápido um com o outro, tentando imaginar o que havia de errado com o tigre que costumava ser tão nobre.

Foi então que os Doshi perceberam que o hálito um do outro estava com cheiro de veneno de lacraia.

Oh, como ficaram desolados. Fugiram imediatamente para a Corte dos Ancestrais, onde pediram licença para entrar e perguntaram se alguém poderia fazer o favor de remover a mácula. Fizeram reverência em Umi, e nas Terras do Tigre e onde quer que encontrassem servos do Céu para ouvi-los.

Por fim, foi um lobo bastante velho quem lhes deu uma resposta — não a resposta *deles*, não que a queriam ouvir, mas uma resposta:

— Yomi está em todo lugar — rugiu o velho lobo. — Um pouco dele está até mesmo em nós se vocês se lembrarem dos sutras de San Yuan. Algumas pessoas têm muito mais dele e são devoradas por dentro até não restar nada além de Yomi debaixo de sua pele. E assim era o tal lobo de quem vocês roubaram o truque mais recente. Ao fazerem isso, convidaram Yomi para dentro de vocês, e agora ele está se acomodando.

— Mas não podemos mandá-lo embora? — protestou o primeiro Doshi.

O lobo balançou a cabeça:

— Você não pode retirar o convite. Yomi já está instalado, e eu tomaria cuidado para não convidá-lo mais vezes.

— Oh, não faremos! — gritou o segundo Doshi. — Fizemos todo o nosso povo jurar que jamais roubariam Dons novamente! Mas não há um jeito de — bem, incentivar Yomi a ir para qualquer outro lugar?

O velho lobo balançou a cabeça mais uma vez:

— Não nesta era. Mas ouçam: se, até a Roda girar de novo, vocês não se permitirem ser hospedeiros de mais Yomi, então talvez terão cumprido penitência suficiente para deixar Yomi incomodado. E na Era Futura, haverá tanta guerra e miséria que vocês serão capazes de se redimir de suas ações através de feitos grandiosos. — Acomodou o queixo esbranquiçado sobre as velhas patas e olhou com os olhos semi-abertos para os dois Doshi. — O mundo será refeito ou destruído nessa era. Se vocês forem úteis o bastante, e nós conseguirmos vencer, então, talvez Gaia seja forte o suficiente para expulsar Yomi de seus feitiços.

Essa não foi a promessa mais tranquilizadora, mas nenhum Doshi que vivera desde então esqueceu essas palavras.

Despedida

Veja só, falei demais, e você já está quase dormindo novamente. Há centenas de outras histórias que você deveria ouvir, tenho certeza, mas isso é o suficiente para a cabeça de um pobre filhote assimilar por enquanto. Você encontrará outros Kataribe nos tempos futuros. Seja educada e ouça suas histórias sobre o passado; a história só morrerá quando o futuro morrer com ela.

Tempos Modernos

Mei-Fei sentou-se nervosa na barra do minúsculo robata-yaki. O restaurante lotado parecia um mar de olhos brilhando para ela; os pescadores e estivadores sorriam com cautela para a garota de treze anos e seu distinto guardião. O cheiro de saquê e de cerveja agredia seus novos sentidos — para a filhote, toda a cidade fedia a peixe morto.

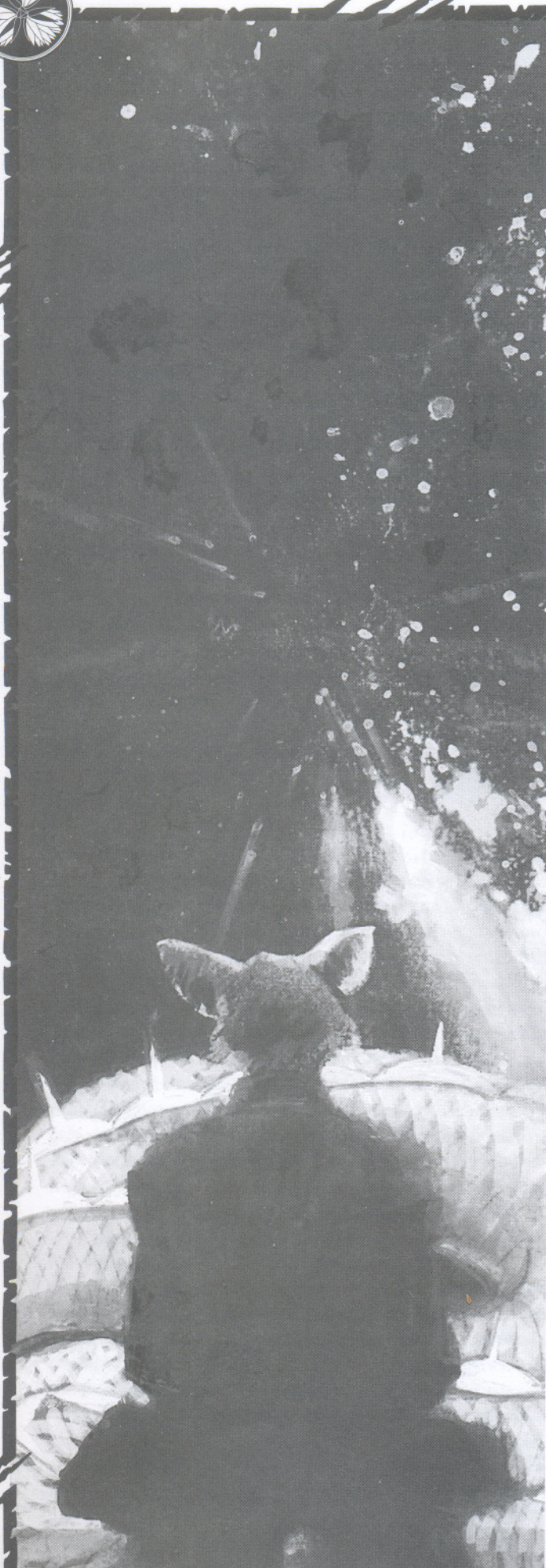
O cozinheiro sorriu e colocou pratos quadrados de vegetais irrecorríveis diante deles, e Tio Hu lhe entregou uma tigela cheia de arroz. Um tanto receosa, obedecendo ordens, ela desembrulhou os hashi e levou-os aos grãos brancos. Uma corrente de ar gelado feriu sua bochecha e ouvidos, e ela quase pensou ter escutado um sussurro.

Os olhos negros de seus patronos brilharam de forma ainda mais sombria, e o turbilhão de vozes animadas e descontraídas mudou de tom. Alguns dos sorrisos hesitaram. Mei fitava seu prato faminta, tentando ignorá-los e rezando para que Tio Hu tivesse usado seus hashi para oferecer a comida ao espírito.

Um jovem robusto vestindo um macacão manchado surgiu atrás deles. Com um inglês ruim, ele disse à garota que era indelicado fazer aquilo e apontou para o arroz. Também lhe perguntou ironicamente se aqueles “palitinhos” não eram para pegar comida.

Seu olhar entorpecido e hostil capturou o de Mei. De repente, seu rosto parecia que ia se dissolver: um velho enrugado e malicioso com olhos amarelo-esverdeados piscando para ela em meio a uma névoa colorida.

— Arrume-se, Hu — ordenou o Gukutsushi. — Você janta comigo esta noite. Leve sua namorada, ok?



Você ouviu bem, pequena raposa. Eu nasci no subterrâneo, sabe? Não sou do tipo tagarela — japonês, inglês, chinês, seja em qualquer língua — como alguns povos. Sou do tipo discreto, forte. Mas as damas, raposas ou macacos, elas gostam disso, então não há nada de errado, entendeu?

Sondok, ela conta histórias muito bem. Sei que lhe apresentou uma boa história. Primeira metade da Quinta Era, hein? Mas o que aconteceu ontem ainda não é história, por isso seu pai lhe enviou para mim — para eu contar isso a você. Ele é uma raposa boa, sábia, e você não deve dar ouvidos aos preguiçosos de nariz empinado da corte que disseram o contrário.

Então, eu sou Pé Negro — ando descalço, veja, para sempre estar em contato com Gaia, e as ruas das cidades não são tão limpas quanto as florestas. Sou roko, o que você supunha, certo? Sou Gukutsushi; brinco com a luz e com a sombra, e elas brincam comigo. Também brinco com mentes, mas isso não é história para filhotinhos; não tão novos quanto você. Nenhum batsu para mim; nenhuma corte, nenhum sentai. Sou uma raposa solitária, assim como velha Face-Branca. Sim, bem, talvez alguns fantasmas possam me chamar de amigo, mas não há nada de errado com isso. Fantasmas também têm problemas, você sabe.

Oriente

Quando o Presidente Mao estava vivo, seu horóscopo era muito poderoso, e os deuses não ousavam se revelar.

— Líder religioso secreto chinês, citado em PBS.

Se quer conhecer Reis, Imperadores e Presidentes, vá ler livros de história, filhote. Se deseja conhecer datas e lugares, procure um guia de viagens, um Bardo ou algo parecido. Vou lhe contar uma coisa que eles não contarão, tudo bem?

O Oriente sempre abrange impérios. O Oriente sempre engloba dinastias. Comunismo? Império! Exército Republicano do Povo; tropas imperiais; não há nenhuma diferença. Mao Tse Tung; Filho do Céu, se é que algum dia já existiu um. E os filhos do Exército Vermelho, eles o veneravam assim como qualquer filho de deus. Aponte-me uma diferença entre a Revolução Cultural e a purificação do Duque de Chin; eu lhe darei meu almoço.

Quer Príncipes e Sábios no exílio? Procure pelos políticos e intelectuais nos campos de trabalho forçado. Velhos imperadores, eles os enviam para apodrecerem no Vietnã. Novos, para desertos onde ninguém fala sua língua.

Você quer lutas e derramamentos de sangue entre os herdeiros do trono? Há muito disso. Tem até governo no exílio. Sim! Vá a Taiwan e peça para se encontrar com o Rei da China. Oh, Rei, Presidente do Partido Nacionalista — não há nenhuma diferença, filhote.

O Oriente também é — ouça bem, filhote — um povo pobre tentando sair debaixo do traseiro gordo do imperador. Temos amigos por todos os lugares. Em todo lugar existem camponeses com superstições a nosso respeito; por todo lugar você encontra guardiões de religiões antigas — alguns mais velhos do que as Raposas, sim! O povo-Macaco que conhece Gaia melhor do que imagina — o povo-macaco que sente as teias da Weaver ao seu redor e a odeia — filhos dos filhos dos heróis, que em seus sonhos se lembram das lutas contra Yomi. Você pode despertá-los se souber como.

E se os humanos estiverem muito distantes para acordar? Então, use-os. Pegue aquela alma apodrecida e ponha para lutar contra outra. Lembre-se, filhote: os impérios criam tanto homens maus, que podem ser levados a qualquer lugar pela ganância, quanto homens bons, que podem ser forçados a ir a qualquer lugar por sua honra.

Occidente

Então esse rapaz, esse Marco Pololololo; ele veio para a China. Grande negócio, sabe? Ouvi um sábio professor *gaijin* que levei para a China clandestinamente e que me contou a grandiosidade desse acontecimento, como as idéias iam e vinham como ondas e formavam civilizações. Obviamente, assenti com a cabeça. Então, perguntei se não havia ninguém vivendo na Índia; se os clãs de macacos do Nepal nunca haviam conhecido as garotas do Tibete; se os tibetanos não saiam para beber com os Kazahks; se todos não travavam guerras *entre* Oriente-Occidente; como a seda havia chegado ao Occidente antes de Marco Polo, como o chá verde chegara à Índia. Após um tempo, ele parou de responder. Talvez não entendesse meu inglês. Pode ter sido isso.

Digo-lhe mais: Democracia é Império. Únicas diferenças: você consegue dar golpes na programação de uma democracia e todos os tipos de purificações acontecem ao mesmo tempo. Todos os tipos de reformas acontecem juntas. No velho império, você tem que purificar as coisas uma de cada vez, de acordo com os caprichos do governante. Na democracia, você tem que purificar algumas coisas o tempo todo por muitas pessoas. No velho império, você tem camponeses oprimidos pela lei, e celestialmente certos, e soldados, e outras pessoas que dizem: “graças aos deuses eu não sou oprimido!”. Na democracia, o povo concorda em oprimir algumas pessoas e ajudar a outras. Ambos são sistemas muito ruins na minha opinião.

O mundo precisa de macacos melhores, mas em uma quantidade menor. Acho que se tivessem mais espaço para andar, talvez eles não seriam vizinhos tão ruins.

Desculpe-me, não foi isso o que seu pai me pediu para lhe ensinar. O que eu estava dizendo? Sim, a maior coisa sobre o Oriente e o Occidente com que você deve se preocupar é que quando passou a entrar em contato conosco, (e todos no mundo, eu acho) o Occidente começou a achar que sabia mais sobre tudo. Parece ser uma doença deles.

Então, os humanos tomaram conta da terra e transformaram em servos e meeiros o povo que lá vivia, mandando-os de um lado para outro como se fossem pedregulhos.

E todos os tipos de coisas chegaram com eles.

O Povo do Poente

Os Garou *gaijin* que acreditam saber mais sobre tudo tentam tomar conta dos caern e acabar com os *hengeyokai*. Em alguns lugares isso funciona; em outros, não. Quando os Parentes dos *hengeyokai* — e os Puros, os *Bunyip* e coisas que não conheço na África — foram massacrados pelos humanos sabichões, o Povo do Poente foi o maior responsável por isso. O orgulho dos metamorfos sempre transforma os outros filhos de Gaia em miseráveis.

Os sugadores de sangue que vieram com os humanos ocidentais tentam invadir à força o território *Kuei-jin*. Você quer rir até a barriga doer? Assista um *Kuei-jin* abater um *Kin-jin*. É muito engraçado, e os *Kuei-jin* fazem disso um grande trabalho!

Nossos fantasmas — bons vizinhos eles costumavam ser — oh, sofreram tanto neste último milênio. Eles não estão obtendo nenhuma ajuda do Occidente, posso lhe afirmar. Certo, isso não é culpa dos ocidentais, mas ainda é um problema da Quinta Era, filhote. As Cortes Bestiais culpam o Occidente por muitas coisas; isso é verdade, mas não por tudo.

Ouçã — eu já vi dias melhores, você não verá!

Weaver

A pior coisa sobre o Occidente é que ele trouxe a Weaver para cá como nunca havia acontecido antes. Quando eu era filhote, o vidro era realmente especial, poucos o conheciam. Agora, os macacos constroem montanhas de vidro, e as aranhas correm por todo lugar nas Terras dos Espelhos. Aranhas! Essas coisas malditas não têm nenhuma utilidade — não para mim, não para qualquer *Kitsune*! Elas apenas tecem teias e fazem pequenos túneis de teia onde as lacraias procriam. Hoje em dia, não há muita diferença entre as lacraias e as aranhas. Pouca diferença entre Papai Lacraia e Mamãe Aranha. Aprendemos a viver em teias, claro. Mas com certeza seria preferível andar descalço por uma terra limpa do que em uma estrada de teia fedorenta e gosmenta!

Não se sabe por que a Weaver anda com facilidade por *Yomi*. Ela simplesmente consegue. Você pode ir para a *Chiba* ou para *Hong Kong*. Até mesmo onde parece ser bom, do outro lado do espelho, é realmente ruim.

A Era do Pesar

Ah! A Sexta Era está a caminho. Você pode ir a *Bancoc*, *Pequim* ou a qualquer outro lugar e talvez pense que ela já tenha chegado. Será uma grande guerra — talvez os *Kuei-jin* tentem apagar o sol, ou quem sabe *Yomi* não pula a *Muralha* e corra pelas ruas? Tudo é possível. Os Impérios estão vindo abaixo em todos os lugares. Os macacos morrem de doenças, bala e veneno, e o mundo, ele parece estar chegando ao fim. Talvez vejamos algumas raças de *hengeyokai* morrerem para sempre, como os *Okuma*. Os *Khan* provavelmente serão os primeiros a ir, e os *Nagah* não vão muito atrás. E sabe-se lá o que mais. Talvez essas mortes abram caminho para novas raças, como a nossa, nascerem — talvez sejam apenas um desperdício. Não há como saber.

Alguns Bardos dizem que é muito bela a forma como todas as eras se vão, o problema é que se *Yomi* encontrar um caminho, então a *Roda* perderá o eixo, e nós teremos trevas e destruição para sempre. Nenhuma raça nova nascerá. Não haverá mais presentes do Céu. O Céu poderá até morrer.

Sim, tudo isso é muito ruim. Será realmente ruim, e pode nunca melhorar. Sinto muito por você, mas não chore de fome ainda! Você é uma *Kitsune* — é ainda a melhor criação da Mãe *Esmeralda*! Se alguém estará preparado para a Sexta Era, esse alguém será você — isso se concluir seu aprendizado, filhote!



Capítulo Sete: A Dança dos Cortesãos

Com certeza uma raposa o enganara.
— Konjaku Monogatari-shu (Royall Tyler, tradutor)



io Hu entrou silenciosamente na caverna. Palavras baixas pronunciadas lá dentro chegaram baixinho aos ouvidos de Mei, que esperava por elas. Seu tio ressurgiu, acenou e se manteve afastado para ela passar. A filhote hesitou, surpresa com a expressão séria e cansada de seu guia. Por fim, com passos acanhados, mas queixo erguido, ela o deixou para trás e seguiu seu caminho pela galeria escura e tortuosa.

No final do túnel, numa toca repleta de ossos, uma Raposa solitária com o pêlo colorido por causa da sujeira estava sentada, fitando com desânimo a pequena fogueira. Estava envolta em mantos bordados com fios de ouro, mas eles estavam surrados e sujos. Tinha quatro caudas que se contraíam ociosamente sobre a areia e os entulhos atrás dele, e seu pêlo estava embaraçado e sujo.

Assim que sua filha caminhou até a luz turva, os olhos dele brilharam sobre ela, e então ele se encolheu. Deixou escapar um doloroso sussurro:

— Su viu ve...

— Sou Mei Fei Quan. Sou Kitsune. Nogitsune e ainda não tenho corte nem sentai — ela disse, como o velho roko contrabandista havia lhe instruído.

Olhando de forma confusa para as brasas mais uma vez, seu pai ordenou bruscamente:

— Sente-se.

E começou a falar.

Os Parentes e a Maldição

Não pense que nunca amamos nossos Parentes.

A Maldição, como chamamos isso, e os Kataribe têm milhares de histórias sobre como isso aconteceu e por quê. Quase não importa se alguma dessas histórias é precisa ou não. O que importa é que cada filhote nascido com os poderes absolutos dos Kitsune é pago com uma vida. Em algumas vezes, tanto o pai quanto a mãe são poupados; em outras, ambos morrem. No final, Luna sempre recebe uma gratificação.

Nos velhos tempos, assuntos como esse eram arranjados... impessoalmente, suponho, deve haver uma palavra para isso. Tínhamos certos acordos com muitas famílias, e elas enviavam alguns de seus jovens ou jovens de famílias endividadas com elas para se tornarem noivos e noivas das Raposas. Sempre sabiam que talvez jamais veriam o prometido novamente, mas os humanos aprenderam há muito tempo a conviver com a Morte — e a oferecer seus filhos e vizinhos a ela.

Ainda existem casamentos arranjados hoje em dia, e muitos de nós se acasalam com alegria com qualquer um que esteja disponível; afinal, não podemos sobreviver sem o nascimento de filhotes como você. Outros — como eu — acasalam-se por obrigação, mas permanecem a distância e nunca ficam muito ligados aos outros pais de seus filhos.

Se ao menos isso fosse sempre possível...

Eu...eu não quero falar mais nada sobre isso. Eu lhe darei uma espécie de carta de indicação para você levar à Corte dos Rochedos Resplandecentes, onde irá falar com Matsuko Demônio do Sol e Katsuko Santa da Lua. Perdi o interesse pelos assuntos formais do nosso povo, e será melhor você aprender sobre assuntos importantes com aqueles que ainda gostam de falar disso.

Adeus, Mei. Acho que nos encontraremos novamente, mas prefiro não arriscar uma data.

A Vida Longa e o Riso

O forte grupo dos Garou ocidentais caminhou com orgulho até o sopé da pequena colina onde os Gai'nan haviam se reunido. A corte e seus convidados — emissários, nômades, e dois viajantes calçados de São Francisco — observavam em silêncio.

Juntos, os dois gêmeos regentes, Matsuko Demônio do Sol e sua irmã, Katsuko Santa da Lua, deram um passo a frente e se curvaram graciosamente em cumprimento ao Povo do Poente.

— Após atenta consideração à sua mais generosa oferta de auxílio, primos — disse Matsuko, com simpático sorriso.

— E consulta aos nossos nobres colegas — Katsuko apontou com cortesia para os três atrás deles.

— Levando em consideração o teor das opiniões entre nossos companheiros cortesãos e aliados — seu irmão apontou com a cabeça para a roda de hengeyokai que circundava a clareira.

— E sem negligenciar as tréguas, tratados e acordos com as outras cortes cujos interesses seriam afetados por nossa decisão — a Eji fêmea saudou profundamente o grupo de embaixadores; inimigos e aliados, todos shen.

— Decidimos que não nos disponibilizaremos a ajudá-los. — declarou Matsuko. — Negamos sua passagem por nosso território. Negamo-lhes o uso de nossos locais sagrados. Nós nos recusamos a lhes fornecer as indicações e informações pelas quais pediram.

Os ocidentais, abalados, mas com raiva, começaram a resmungar. Metade deles estava encarando diretamente os embaixadores e farejando o ar com forte suspeita. O líder deles gritou:

— O que é isso? Viemos para ajudá-los. Existem forças da Wym avançando sobre as quais vocês nada conhecem — Pentex — formori —.

— E vocês não têm que lutar contra nada disso lá de onde vieram? Quem defende seus lares enquanto vocês estão fora? — perguntou Katsuko incisivamente.

Os ocidentais resmungaram no ouvido de seu líder, cujos ombros se contraíram e estremeeceram como se tentasse se controlar:

Somos Garou! Pertencemos a Gaia assim como vocês! Somos seu povo! Devemos ser aliados — mas vocês nos mandam embora e negociam com os mortos-vivos diante de nós!

Os olhos dos gêmeos se encontraram, e suas cabeças vermelhas consentiram:

— Temos uma oferta para vocês, gaijin — disse Katsuko.

— Hesitamos em nos aliar a vocês porque conhecemos pouco de seu caráter — prosseguiu a irmã. — Temos ouvido falar muito sobre o modo como vocês tratam seus amigos.

— Traga a essa Corte um Bunyip vivo para testemunhar a seu favor e vocês poderão fazer o que quiser por aqui.

Os shen reunidos murmuraram em aprovação, e os intrusos,

observando a multidão, saíram formalmente de lá. Os cortesãos foram retirados. Tio Hu e Mei-Fei foram deixados a sós com os regentes, e Matsuko e Katsuko os conduziram pela noite.

Matsuko Demônio do Sol fala:

Muitos de nosso povo achariam estranho que nós dois, Eji, tenhamos escolhido permanecer em uma corte, seguindo o Caminho da Virtude Esmeralda. Você é educada por não perguntar sobre isso e ainda tem que compreender que ser hengeyokai, pertencer às Cortes Bestiais, diminui a tendência Kitsune só um pouquinho. Contudo, viveremos como Raposas por toda a nossa vida, simplesmente fazendo isso ao lado de nossos Irmãos Metamórficos. É bom que você tenha sido enviada até nós para aprender sobre sua nova sociedade, pois é uma Kitsune, e será por um longo, longo tempo — mais longo do que possa imaginar ser possível.

Veja, Luna nos recompensa pelos grandes serviços prestados a ela e à nossa Mãe, concedendo-nos caudas extras. E junto com cada cauda vêm diversos anos; a própria Bai Mianxi provavelmente jamais morrerá de velhice. Sim, falo dela como se ainda estivesse viva. Quem seria capaz de matá-la? Os Violadores de Nomes do Japão? Ha!

Não, eu acredito que ela ainda está viva. Também acredito que ela ainda atua em nossos negócios, veja, é muito difícil para nós nos “aposentarmos”. A curiosidade nos impele cada vez mais, principalmente quando a recompensa são mais caudas, uma vida mais longa e uma infinidade de perguntas e respostas com as quais nos divertir! Nós, Raposas, pretendemos continuar com nossos negócios até a chegada da Sexta Era e, se de alguma maneira for possível, estaremos correndo livres como Raposas quando a Sétima chegar.

É claro que existe outro presente capaz de tornar suportáveis todos esses anos. Vimos muitas mortes, muito sofrimento e muitas coisas e entes queridos irem embora para sempre. E, ainda assim, rimos. Rimos porque não podemos chorar. Deixe todos os outros sucumbirem à Harano e caírem no desespero — esse não é nosso destino. Se precisa chorar, um Kitsune faz isso apenas na privacidade de sua toca escura, com a face contra a terra para que as lágrimas caiam diretamente de seus olhos para a Mãe.

Outros podem considerar nosso humor negro, vingativo e até mesmo malicioso. E talvez seja. Mas é um dom nobre, o dom do riso. Compreendo que de todos os filhos da Mãe Esmeralda, apenas um ou outro recebe essa bênção. Espero que possamos compartilhar nosso humor com eles, pois talvez assim conseguiremos levar o riso para todas as tribos.

Reuniões



Matsuko Santa da Lua fala: Quando nos reunimos em qualquer número menor do que uma corte apropriada ou debate público, nós fazemos isso em nossos números mais auspiciosos: um, dois e quatro. Um Kitsune é quase sempre a forma das coisas; desde Bai Mianxi, temos sido capazes de fazer as coisas por nós mesmos. Dois Kitsune também é propício: um é o yin do yang do outro, um vigia quando o outro precisa descansar. Assim como nossos companheiros cortesãos lhe diriam com prazer, duas Raposas são capazes de realizar muitas coisas quando seus corações estão envolvidos.

De todos os povos do Império do Meio, você não encontrará ninguém que considere o quatro um número propício assim como nós. Você conhece seus japoneses, não é, filhote? Então sabe que *shi* tanto pode significar “morte” como “quatro” — má sorte para os humanos, sim, mas boa sorte para nós. Quatro Kitsune, um de cada Trilha, é um time com a habilidade e feitiçaria necessária para enfrentar qualquer situação e a base do que consideramos ser o sentai perfeito. Adicione mais um para realizar qualquer papel necessário — um Hakken ou Khan para um verdadeiro bando de guerra, um Tengu para um sentai para atuações furtivas — e isso não é perfeição?

Entre as Cortes Bestiais

Matsuko Demônio do Sol fala:

Seria extremamente incorreto sentar aqui, dentro do protetorado desta corte, e não falar sobre o nosso relacionamento com as Cortes Bestiais. É verdade que a maioria de nós serve aos Kitsune em primeiro lugar e, depois, às Cortes. Talvez apenas um em cada quatro Kitsune siga o Caminho da Virtude Esmeralda — entretanto, todas as Raposas do mundo inteiro conhece pelo menos um Kitsune jurado às Cortes. Eles formam uma hierarquia nobre e são dignos de nosso respeito. Se você decidisse se unir às Cortes, assim como nós, teria de ter certeza que seria extremamente bem-vinda.

Hoje em dia, nem todos os Kitsune que juram lealdade às Cortes o fazem para sempre. Muitos servem pelo período da vida de outro metamorfo e dedicam sua próxima “vida” a outros afazeres. Mas, enquanto estamos aqui, somos a imagem da perfeição na cortesia. Servimos ao sentai com prazer, sempre ávidos por aprender com nossos companheiros. Jogamos os jogos dos políticos como cortesãos e nós fazemos passar por embaixadores eloqüentes para as cortes de outros *shen*. E, como pode ver, podemos até mesmo chegar à posição de Gai’nan.

A história de como nós dois assumimos a posição conjunta de regente não é realmente importante. Entretanto, você poderá muito bem ver outros regentes Kitsune se visitar diversas cortes; somos os magistrados mais indulgentes e estamos sempre abertos aos conselhos de nossos companheiros Gai’nan. O papel de vidente também é o mais adequado para os Kitsune, e acho que não preciso explicar o porquê. Os outros cargos, como o de general e historiador, simplesmente não são para nós. Até mesmo os Eji como nós submetem-se ao poder militar e à sabedoria de um Hakken ou Khan; e como uma raça, nós somos simplesmente jovens demais para o cargo de historiador. Que tipo de guardiões de trovas seríamos, considerando que tivemos contato com o conhecimento pela primeira vez no final da Quarta Era?

Assembléias

Para muitos Kitsune, se agrupar em um só local não é uma coisa comum. Em primeiro lugar, temos um número muito grande de inimigos que ficariam extremamente satisfeitos em matar uma grande quantidade de Raposas com um só golpe. Em segundo, nós nos mantemos ocupados; raramente temos tempo livre para grandes encontros. Por último, temos pouquíssimos caern e como poderíamos realizar encontros de negócios particulares nos domínios comunitários das cortes?

Quando nos reunimos, o fazemos de forma rápida para discutir assuntos de grande importância. Em todos os outros casos, basta espalhar as novidades entre nós mesmos da forma habitual, transmitindo a informação de uma Raposa para outra. Estou certo de que isso soa ineficaz, mas é bom você saber que somos um povo muito bem relacionado. As notícias que afetam os Kitsune podem ser divulgadas pelo Império do Meio no prazo de uma semana ou menos; afinal, se precisamos continuar eficientes, temos de permanecer bem informados. Com que rapidez você chegou até *aqui*, filhote, e quantos do nosso povo você encontrou desde então? Essa é a prova de que mesmo estando dispersos, nós nunca estamos separados de verdade.

Também reverenciamos os espíritos pessoalmente, em vez de fazer isso como um grupo vulnerável. Como já era de se esperar, até os ritos que exigem mais de uma Raposa são realizados em reuniões auspiciosas de uma, duas ou quatro.

Então, que utilidade temos para essas “assembléias”? Sinceramente, um grupo de muitos Kitsune seria uma dura experiência para todos os envolvidos; seria orgulho demais para qualquer um no cume da montanha presidir-la.

Campos



Matsuko Santa da Lua fala: É engraçada a idéia de os Kitsune se reunirem em pequenos grupos sociais, todos direcionados a seu ideal particular. Não temos tantos “campos” do tipo que você vê nos outros postos das Raças Metamórficas — pois somos os mais jovens e não tivemos tanto tempo para interpretar mal nosso lugar na terra e discutir o que é mais “importante”. Nós *sabemos*.

Mensageiros de Inari

Se alguma coisa dentro de nossos postos tem que ser chamada de “campo”, então suponho que devam ser os Mensageiros de Inari. Eles formam uma ordem monástica — e quando digo monástica, você deve entender que me refiro a isso de acordo com o ponto de vista das Raposas. Os Mensageiros deixam de lado seus objetivos pessoais durante o período de servidão e passam a obedecer aos ditames de seus anciões e a realizar obras para o bem das Raposas de toda parte do mundo. Ao se unir a uma ordem, o Mensageiro recebe tarefas específicas, que podem certamente mudar de acordo com as exigências dos anciões.

Em geral, um Mensageiro não passa sua vida a serviço da ordem. Muitos se unem como forma de penitência por um comportamento inadequado e reparam suas escolhas medíocres aprendendo mais sobre o que é necessário. Outros unem-se à ordem para pagar uma dívida com um ancião ou sempai; se não quiser um filhote endividado tropeçando em suas caudas toda vez, o ancião poderá enviá-lo para os Mensageiros para que todos os Kitsune possam colher os dividendos de sua generosidade. Qualquer que seja o motivo da união, quando os feitos realizados para a ordem se provam dignos o bastante a ponto de Luna conceder à Raposa outra cauda, é um sinal de que o indivíduo passou tempo suficiente nos Mensageiros. A maioria parte depois desse sinal; mas alguns permanecem.



Um Mensageiro aclama:

É claro que você está tendo dificuldade com os Demônios Justos; aqueles cadáveres escondem uma espada de poder místico em muitos mantos de influência. Estão longe demais para você detê-los sozinho. É por isso que estou aqui. Você me dará a honra de lhe dar um conselho?

Trilhando o Mundo

Matsuko Demônio do Sol fala: É verdade, nós não nos reunimos em campos ou associações. Em vez disso, todos os Kitsune podem falar livremente com todo o nosso povo. E por que não? Afinal, este é um mundo muito grande, muito maior do que até Bai Mianxi teria imaginado a princípio. Há espaço para todos nós — ou, pelo menos, deveria haver se as coisas fossem dispostas da forma correta. Mas então, mais uma vez, é por isso que estamos aqui. No final da Sexta Era, teremos o mundo inteiro em uma condição tal que as coisas poderão melhorar. Pelo menos, é o que se espera.

Japão

Ah. Então, precisamos falar de forma objetiva sobre as Raposas de nossa própria ilha natal? Muito bem, o que deve ser feito, deve ser feito.

O Japão é uma fortaleza para nossa raça, como certamente deve ter imaginado. Somos numerosos por lá e muito dinâmicos, tanto nas cidades superlotadas quanto nas montanhas cobertas de neve. As Raposas japonesas em geral são acusadas de serem as mais arrogantes e racistas de nossa espécie. Talvez isso seja verdade ou talvez os outros tenham apenas inveja de nossa herança divina; afinal de contas somos descendentes tanto de Inari quan-

to de Amaterasu. Qual é a verdade? Diga-me.

A coisa mais importante a se saber sobre o Japão é que para todos os hengeyokai de lá é óbvio o fato de esse país ser um território separado por si próprio. Os Mortais podem se esquivar através de fronteiras imaginárias, mas ninguém pode negar que o mar separa o Japão do continente. Sob muitos aspectos, essa é a nossa ilha, e muitas Raposas dedicam-se a purificá-la por completo para que possa se tornar uma fortaleza de onde seja possível atacar o resto do Yomi do mundo. Duvido que isso possa acontecer, mas é uma nobre ambição.

O Continente

Foi aqui que nossa raça nasceu, e aqui nós ainda festejamos pelas regiões selvagens. Dificilmente somos a maioria na China, apesar disso ainda estamos espalhados pela terra em número suficiente para reter um pouquinho de poder. Você conhecerá os Kitsune do continente quando encontrá-los; eles têm uma capacidade extraordinária de adaptação até mesmo em relação à nossa espécie e são um tanto desatentos em seus negócios. Tantos anos de lutas, guerras, golpes e purificações entre os humanos nos ensinaram a fazer o que for necessário para lutar e vencer nesse lugar.

Talvez aqui estejamos mais à vontade nas áreas selvagens do que nas cidades; os Kuei-jin dos locais civilizados são terrivelmente antigos e difíceis de se enganar. No entanto, não podemos recusar o chamado da Cidade Proibida e suas intrigas; nem podemos negar o encanto de Hong Kong, uma das cidades mais fascinantes de todo o mundo — e que não deixou de ser quando voltou para as mãos da China. Do Vietnã à Mongólia, da Índia ao Camboja, corremos de intriga em intriga e nos esquivamos das maquinações dos Kuei-jin de Quincunx. Se conseguirmos vencer aqui, conseguiremos em qualquer lugar.

Uhn? Oh, *aquele* boato? Talvez sim e talvez não. Eu não saberia.

Coréia

Alguém tem que falar de forma graciosa de um país fundado pelos filhos do Urso. Ele está tentando manter sua própria identidade, como os humanos avaliam isso (e às vezes nós também), por um bom tempo enquanto muitos outros lugares rapidamente se tornaram apenas outras províncias da China. Se ao menos os humanos de lá não tivessem traçado suas fronteiras insignificantes e construído seus muros inúteis de forma insensata — mas então, isso é exatamente o tipo de coisa que veremos mais e mais vezes quando a era mudar, então presumo que devemos nos acostumar com isso.

Dentre todos nós, os Kitsune da Coréia são os que provavelmente melhor aceitam os estranhos. Eles compartilham com prazer seu território com outros hengeyokai; talvez seja pela dor da perda dos Okuma e dos Khan coreanos nascidos de tigres, criaturas que nunca tiveram chance de realmente conhecer. Eles são um pouco menos generosos com os Kuei-jin locais, entretanto são diplomatas e negociadores admiráveis com todos os *shen* de seu país.

As Américas

A América do Norte é um chamado traiçoeiro que acena para nós. Ela acomoda países recém-nascidos comparados à nossa história, mas que já estão cobertos com o enérgico poder do Ocidente. As Raposas também habitam essa região; e o mesmo, acreditamos, fazem nossos misteriosos primos Nu-Isha. A tentativa de visitá-la tem levado muitos Kitsune para os Estados Unidos e Canadá; eles certamente acham bastante coisa com o que se divertir por algum tempo, pois não retornam tão rápido.

A América do Sul é bem menos importante para nós; apesar de existirem raposas por lá, elas são de uma espécie estranha para nós e provavelmente estão abaixo de nossa prole superior. Se tinha a intenção de intervir nos assuntos desse continente, Gaia teria colocado raposas vermelhas lá. No entanto, alguns membros do nosso povo já encontraram grandes entretenimentos entre as montanhas e as selvas daquela região; pode valer a pena visitá-la caso você não esteja sendo requisitado em nenhum outro lugar.

Europa

Assim como os outros países do Ocidente tocados pelas raposas, essa terra nos anima a visitá-la em pequenos grupos — a melhor forma de ver o que Gaia pretende que encontremos por lá. Até agora, encontraremos uma terra abarrotada de Kin-jin e com cortes de lobisomens *muito* territoriais. Talvez seja algo para nós na Sexta Era, mas levando todas as coisas em consideração, essa região não é um território tão importante para nós como o Império do Meio. Qualquer terra que promova a caça à raposa como passatempo é uma terra de bárbaros que nós corretamente consideramos inóspitas.

Austrália

País estranho e único é essa Austrália. E ainda assim, ela é mais terrível e vergonhosa pois nosso próprio povo raposa está destruindo suas criações. A presença de raposas por lá torna mais


fácil para nós vagar pela terra e pedir para compartilhar seus segredos conosco — e, ainda assim, as raposas estão danificando o equilíbrio das coisas. O que devemos fazer?

O maior enigma que essa ilha tem a nos oferecer é o enigma dos Bunyip. Eles foram a última tribo dos Lobos do Poente a sucumbir e foram derrotados por suas próprias garras. Deixe que isso seja uma lição para você — a Guerra da Vergonha não foi apenas uma guerra, mas muitas, e algumas delas podem muito bem estar esperando sua vez para estourar novamente. Temos a esperança de que encontrando e preservando os segredos dos Bunyip, nós fortaleceremos Gaia e repararemos o engano dos lobos. Entretanto, se formos bem-sucedidos, não espere que passemos esse conhecimento para os descendentes de seus assassinos antes de a devida penitência ter sido cumprida!

África

Assim como a América do Sul, esse continente tem pouco a nos oferecer. Embora seus segredos e feitiçarias nativas sejam indubitavelmente intrigantes, é obvio que nossas atenções não estão direcionadas a esse lugar. Ela tem seus próprios defensores, e nossas mandíbulas já estão ocupadas com o Império do Meio, isso para não falar das outras terras tocadas pelas raposas! Se tivermos que explorar a África, isso terá que acontecer em uma era quando tivermos tempo livre.

Cortesias entre os Shen

 atsuko Santa da Lua fala: Você jamais realizará um feito se não negociar com outros *shen*. Com os ninhos de dragão caindo um a um ao longo dos anos, torna-se impossível defender Gaia de forma adequada sem ter os outros como aliados, inimigos ou até mesmo os dois. Não sou capaz de enumerar as vezes que tivemos de defender nossa própria corte ou que achamos necessário selar pactos com outros seres de poder. Ouça-nos com atenção, e poderemos aconselhá-la sobre quem provavelmente será seu amigo, inimigo ou juguete.

Hakken

Eles são muito nobres a sua própria maneira e muito ocupados com suas próprias virtudes. Talvez o jeito deles de fazer as coisas não coincida com o nosso — mas as duas raças são altamente complementares. Quando agimos em conjunto, eles são o trovão e nós, o relâmpago. Essas tempestades são poeticamente belas e também as mais poderosas.

Khan

Os Khan são um povo refinado por si só e bem menos insuportável do que os Gatos das outras tribos. Para ser claro, eles são bastante orgulhosos e têm consciência de sua importância, mas até os nobres Tigres foram humilhados pelos acontecimentos da Quinta Era. Se tiver que escolher entre ajudar um dentre muitos hengeyokai, sugiro que auxilie um Khan; se esperar para fazer isso, talvez não haja mais nenhum Tigre para você ajudar.



Kumo

Existe uma idéia de se usar caminhos do mal para atingir fins louváveis. Se os Kumo sabem disso, eles não se importam. Para as Aranhas Demônio, os caminhos do mal são por si só um pasatempo valioso. Eles alimentam suas barrigas inchadas com depravações pestilentas e se fartam com a bílis e com o sangue da Mãe. Talvez você consiga colocá-los contra outros inimigos seus e, assim, destruirá duas criaturas de Yomi de uma única vez — mas fique sempre atenta ao fazer isso. Os Kumo são quase tão espertos quanto nós, venenosos para o coração, e não é fácil se livrar do seu veneno.

Nagah

Eu... nós não falaremos dos Nagah. Desculpe-me, mas temos nossos motivos.

Nezumi

Agora é indelicado fazer isso, mas muitos dos nossos primos hengeyokai falam mal dos filhos do Rato. As cidades que muitos desprezam são o lar dos Nezumi, e a Guerra Ínfima sob tantos guerreiros é a razão da existência dos Ratos.

Não serei indelicado dessa forma. Os Nezumi são tão dignos dos dons de Luna quanto qualquer um de nós; eles são menos atormentados pelos escrúpulos e suscetibilidade humanos, mas como isso pode ser tão ruim assim para os hengeyokai? Podemos fazer uma piada ou dividir uma tarefa com eles de vez em quando. Mas, o mais importante, os Nezumi estão dispostos a cavar com suas patas para encontrar a podridão enterrada bem no fundo, assim como nós, filhote.

Same-Bito

Eles não são seres muito cordiais, mas suponho que essa não era a intenção de Gaia. É preciso dizer que os tubarões são os mais poderosos guerreiros das águas quentes dos oceanos, e os Same-Bito não precisaram sofrer muitas alterações para serem eficientes. Duvido que seriam capazes de desenvolver a inteligência por si próprios como Face-Branca fez um dia, mas quem somos nós para criticar? Eles fazem o que fazem, e nós não podemos fazer melhor, assim, as bênçãos da Mãe Esmeralda estão sobre eles para que possam manter os mares livres de Yomi.

Tengu

Leve chá quando visitar um Tengu e fique de ouvidos atentos. Eles são nossos amigos assim como qualquer outro Metamorfo pode ser e são uma excelente fonte de fofocas. Conversamos com os Tengu até o sol se pôr, nascer e se pôr novamente. Eles erram pouco e compartilham tudo; cultive a amizade dessas criaturas com cuidado.

Zhong Lung

Se você acha que é orgulhosa demais para reverenciar qualquer um que não seja uma outra Raposa ou um grande Ministro do Céu, então talvez sua opinião mude quando conhecer um dos Dragões Médios. Eles são muito raros hoje em dia, mas não menos sábios ou majestosos por causa disso. São aliados mais preciosos do que qualquer jóia e jamais serão seus inimigos. Possa



Inari proibir que mais algum deles se volte para Yomi — os poucos que já fizeram isso se transformaram em inimigos implacáveis e aterrorizantes.

Povo do Poente

Quanto mais tempo se passa com o Povo do Poente, mais se entende a sabedoria de Gaia em conceder a nós, Raposas, o dom da Metamorfose. Para cada erro cometido por um hengeyokai, o Povo do Poente comete dois. Eles são rebeldes e argumentativos, e suas terras estão ocupadas por Garou furiosos e por seus primos amargos. Até mesmo os Senhores das Sombras são difíceis de se compreender; alguns esperam que eles sejam mais parecidos com os Hakken, contudo, eles não são.

Temos poucos aliados entre eles e não fazemos ofertas diplomáticas às suas "seitas". Em vez disso, nós os observamos em silêncio quando chegam às nossas praias. Os únicos do grupo que parecem ser amigos valiosos são os Corax e os Nu-Isha; se pelo menos pudéssemos encontrar esses "kai-otes", talvez eles fossem capazes de explicar por que o Povo do Poente se comporta tão mal desse jeito! onix

Kuei-jin

Acho quase desnecessário lhe dizer sobre os sentimentos de nosso povo em relação aos Mortos Famintos. A primeira vez que você se encontra com um desses cadáveres, com o hálito fedendo à vida roubada, seus olhos brilhando com o clássico mal — a sensação que surge em seu estômago é a mesma que todos nós compartilhamos. Quando o Céu amaldiçoou os Wan Xian tantos anos atrás, talvez tenham lançado a maldição errada, afinal, quem sofre agora? Os Kuei-jin, sim; mas muitos outros povos além deles.

Entretanto, tudo isso não impede que se negocie com essas criaturas. Elas são excessivamente astutas e de grande influência: características úteis. É perigoso, perigosíssimo jogar usando os Kuei-jin para atender nossos próprios objetivos e também é difícil fazer negócios que valham o preço pago. Contudo, fazemos essas coisas com mais facilidade do que nossos irmãos. Às vezes, pactos assim são necessários, e até mesmo os Mortos Famintos não são completamente desprovidos de honra. Entretanto, esteja sempre preparada para traições — uma Raposa prudente terá um contra-ataque pronto apenas como precaução.

Violadores de Nomes

Nossos Doshi aprendem cedo a lição de que algumas feitiçarias são proibidas a qualquer habitante pacífico sobre a pele da Mãe. Os Violadores de Nomes são transgressões vivas dessa lei. Por que eles não podem aceitar que algumas coisas são ordenadas para serem feitas e outras não? Se desejasse que eles tivessem o domínio dessas magias, Gaia com certeza não os puniria toda vez que a utilizassem. Eles são excessivamente ardilosos e muito influentes: características úteis. Em muitos casos, é melhor não mostrar suas caudas a esse "Povo Relâmpago" de forma nenhuma, a fim de que não tentem arrancá-las para suas alquimias.

Entretanto, para aqueles de nós que não se acasalam pela vida, mas sim por conveniência, os Violadores de Nomes têm sua própria utilidade; Em geral, são de um excelente sortimento genético e podem nos proporcionar novos filhotes sábios.

Hsien

Somos muito parecidos com esses espíritos de carne; seus nobres são criaturas dos elementos, como nossas próprias personalidades nobres, e seus plebeus são seres do mundo das feras, assim como nós. Os Hsien provavelmente retribuirão qualquer cortesia feita a eles e, apesar dos nossos assuntos não coincidirem com os deles com frequência, eles são boas somas às nossas redes de contato. Aja com o maior respeito e educação diante deles e trate-os como trataria um amigo. O que você receberá em troca com certeza valerá o sacrifício.

Fantasmas

É claro que nem é necessário dizer que os fantasmas são muito influentes. Uma vez livres das correntes da carne, os humanos se tornam surpreendentemente perceptivos, e uma Raposa que conheça o protocolo adequado do Reino de Jade pode aprender muito. Embora sejam parentes mais afastados de nós do que os espíritos dos Reinos Yang e não tenham a obrigação de nos ajudar, eles são contatos especiais.


Trate com os fantasmas de posto mais baixo; eles não apenas são mais passíveis de escapar dos olhares de seus supervisores, como também enxergam um bom negócio com mais clareza graças à sua proximidade com a terra. Entretanto, você tem que tomar muito cuidado com aqueles governados por seu P'o, pois eles não são dignos de confiança. Como você vai perceber? Ah, filhote. Se soubesse, eu teria mais aliados nos Reinos Yin.

Mortais

E os humanos. Ah, humanos. Assim como as árvores, eles crescem por toda parte de Gaia e também têm seus usos distintos como elas — tanto vivos quanto mortos. Se alguém precisa cortar algumas para salvar uma floresta, que assim seja.

Ainda existem alguns que caminham descalços sobre a Mãe. Se existe alguma razão para falar bem da humanidade em geral, então é essa. Se ao menos eles não fossem tão poucos em um mar de macacos tagarelas e cegos! Isso só prova que, na verdade, um grande potencial pode estar enterrado bem no fundo. Eu gostaria de entender o que se passava na mente de Gaia ao criar a humanidade; do jeito que está, posso apenas cumprir com meu dever e remover os impertinentes o mais rápido possível. Com certeza surgirão outros mais tarde, pode estar certo, mas isso não justifica abandonar o dever.

As Leis do Céu

atsuko Demônio do Sol fala: Estas foram as palavras exatas de Luna para Bai Mianxi. A Dama de Prata entregou-as a ela e a treinou todos os dias durante o ano em que passou no pequeno céu. Ela as repetia sempre até conseguir recitá-las durante o sono.

Então, Luna lhe perguntou o que significavam.

Vou lhe ensinar as palavras quantas vezes desejar. Vou explicá-las uma vez. Daqui a um ano, você será capaz de recitá-las durante o sono, e eu lhe pedirei que as explique do seu jeito — diante de mim, de seu pai e dos Kitsune desta corte. Talvez sejam as regras mais importantes que ouvirá e terá que ouvi-las com a mais absoluta atenção.



Ordeno que destruas tudo o que prejudicar Gaia.

Nós, pertencentes às Cortes, valorizamos o Primeiro e o Último Mandato acima de todos os outros; e não é diferente com as leis dos Kitsune. Essa lei vem em primeiro lugar porque é da maior importância. Não nos preocupamos com o que prejudica a Mãe — simplesmente queremos que seja removido. Use as adagas Malditas dos bakemono se lhes forem as únicas armas disponíveis; faça pactos com os Kuei-jin para jogá-los contra seus inimigos; tudo o que for preciso você terá de fazer apenas para acabar a mácula que suja o mundo e põe a Roda em perigo. Uma vida foi dada para você nascer para essa tarefa; prove-se digna.

Ordeno que ajudes seus irmãos, irmãs e tudo aquilo que sirva à Gaia.

Não iremos expor nossas gargantas aos lobos e tigres enfurecidos; nem iremos revelar todos os nossos poderosos segredos para corvos e gatos curiosos. Entretanto, ofereceremos ajuda aos nossos companheiros hengeyokai, pois são servos dedicados da Mãe, assim como nós. Na maioria dos casos, eles devem pedir primeiro, mas nós exigimos tais pedidos. Talvez algumas vezes essa lei exija que você ajude o Povo do Poente de bom coração ou os raros *shen* que sirvam a Mãe Esmeralda. Eles existem, pelo menos eu acredito nisso. Entretanto, nunca encontrei nenhum pessoalmente.

Você gostaria de saber por que essa lei existe? Não? Ah, então você entendeu. Bom, isso é bom senso.

Ordeno que reverências a Mãe, a mim, tuas tias, teus tios e nossos servos preferidos.

Às vezes, é difícil para nós sermos humildes. Mas é um grande erro nos colocarmos entre aqueles que nos deram a vida e aqueles que nos fortalecem com seu apoio. Não podemos reverenciar nenhum rei, imperador, presidente ou chefe de estado mortal — mas teremos o devido respeito por aqueles acima de nós, no Céu.

Ordeno que mantendas teu dever em primeiro lugar no teu coração e que ouças meus ensinamentos.

Esse ensinamento lhe parece vago? Deixe-me dizer como o interpreto. Veja, o mundo dos humanos tem muitas tentações: luxos, poder, amor e afins. Tempos atrás, as regiões silvestres tinham tentações parecidas, como água corrente e comida à vontade, mas cada vez mais existem menos lugares como esse. Seria fácil esquecer seus deveres, usar seus Dons e poderes para correr livre e radiante como Bai Mianxi fez um dia, fazendo o que lhe agradasse.

Você não pode fazer isso, pois nossa fase de criança já passou. Agora, temos de servir à Dama de Prata como adultos e nos mantermos sempre livres para quando ela ordenar que façamos algo. Quando o mundo inteiro for verde novamente, então poderemos aproveitar o tempo livre. Até lá, somos necessários.

Proibo que extermine os humanos.

Os humanos são destruidores, barulhentos, desleixados, sanguinolentos, ignorantes, rudes, embaraçosamente férteis e egoístas. Entretanto, todas as coisas moldadas por nossa Mãe têm um propósito. Mesmo que as Três tenham pervertido Sua criação desde então, nós não temos permissão de extinguir qualquer espécie de Gaia. Com certeza eles têm suas qualidades; afinal de contas, seu sangue corre por nossas veias. Quando a Roda finalmente chegar ao seu destino, talvez os humanos se transformem em uma raça um pouco melhor. Até lá, você deve dar o melhor de si para eliminar os maus e deixar os bons continuarem com seus negócios.

Proibo que guerreies contra seus irmãos e irmãs.

Essa proibição também está nos Mandatos das Cortes Bestiais. Os hengeyokai já lutaram entre si — e eles, seus Parentes e Gaia sofreram com isso. Não fomos criados para repetir esse erro. Não derramamos sangue de metamorfo a menos que seja absolutamente necessário e jamais teremos necessidade de expurgar ou travar cruzadas contra nossos irmãos. Um número suficiente — na verdade, elevado demais — morrerá na Sexta Era. Não precisamos fazer o trabalho da Wyrn antecipadamente.

Proibo que faltes com a palavra.

Todos os hengeyokai devem ter virtudes e honra para mantê-los íntegros, caso contrário, não seriam melhores do que os Kumo e os lobos doentes da Espiral Negra. Ditando essa lei com sabe-

doria, Luna nos faz lembrar de que até mesmo nós temos de usar a honra para fortalecer nossas almas.

Tenha consciência de que em nenhum momento Luna exige que você dê sua palavra de honra. Se não for dada, ela não irá comprometé-la.

Proíbo que cometas suicídio por motivos de honra.

Ouçã bem isso, pequena raposa. Por que a tradição samurai do seppuku não é mais aclamada? Os pilotos kamikaze venceram a guerra para o Japão? O suicídio em nome da honra tem apenas um resultado — menos pessoas respeitáveis. É tão perturbador quanto perder humanos estimáveis, é um sacrilégio para um Kitsune acabar com sua vida dessa maneira. Sua existência como Raposa foi paga com a morte de sua mãe — você teria coragem de envergonhá-la, transformando seu sacrifício em algo inútil?

Entrar em uma situação que você sabe que irá matá-la é tolice, maldoso e retira uma Raposa de nossa raça. Às vezes, talvez

isso seja a única coisa que possa ser feita — mas apenas a honra não é uma boa razão para morrer. E se você não acredita em mim, pode perguntar aos Dragões Médios, que também têm uma opinião sobre esse assunto.

Deixe-te à vontade para fazeres qualquer outra coisa necessária para alcançar seus objetivos.

Você gostou disso? Bai Mianxi gostou e guardou essas palavras no coração. Estamos em um mundo fatal e em uma era agitada; essa liberdade nos dá o poder de fazer o que for necessário para acabar com os inimigos de nossa Mãe. Presumir que alguém pode alcançar o sucesso sem a necessidade de uma variedade de armas é uma forma de orgulho. Ninguém jamais acusou a nós, Kitsune, de sermos desprovidos de orgulho — mas esse orgulho em particular não é algo que nos importemos em saciar.



Querida "Hideo",

Se a conheço bem, você com certeza sabe por que este bilhete está em seu traverseiro e não eu. Também imagino que não esteja tão irritada como algumas damas poderiam, pois você elaborou para si mesma exatamente o que se espera de um companheiro como eu.

Espero que não se importe, mas planejei sair da cidade antes de você arrancar a verdade de mim. Eu não suportaria tanto tempo sob tortura; você já sabe que sou sensível!

Veja, meu povo não tem a função de compartilhar segredos, nem mesmo durante o sono. Deixamos isso para os outros tagarelas. Você terá que me abater e extrair nossos segredos de mim, com uma enxada — se for capaz. Porque, vamos encarar os fatos, você pode ser mais velha do que aparenta (o que nos faz dois), mas vocês, Raposas, não são muito mais do que um bando de filhotes no total. Não me entenda mal; você, eu e todo o nosso parentesco poderíamos ser um grande time — mas você terá que merecer isso primeiro.

Pegue-me se puder, filhote. Ficarei muito surpreso se conseguir, mas ninguém me surpreende há cerca de cinquenta anos, assim, estou um tanto quanto esperançoso de que você quebre a monotonia.

- "Zeke"



Capítulo Oito: O Abrir dos Olhos

Onde a pele do leão não consegue alcançar, você tem que usar pele de raposa.

— Plutarco, Lysander

Mei-Fei acordou com a música e a cantoria. Mais Kitsune do que já havia visto estavam dançando e batendo palmas na clareira — uma mistura de olhos brilhantes, roupas reluzentes e risos radiantes dançava sob a luz da lua. Mei-Frei timidamente foi ao encontro da celebração.

— O que está acontecendo? — perguntou para um Tecelão de Sonhos que mal conhecia.

— Uma nova Raposa está nascendo — ele respondeu.

— Não deixe de parabenizar o pai...

— Antes que ele parta. — A encantadora voz dos gêmeos ressoou mais adiante.

Mei olhou para Gukutsushi.

— Não, eu não! Por ali — e apontou, rindo.

Em um local isolado, sob os galhos nus de um salgueiro, uma forma escura e coberta com uma manta estava enroscada na grama seca do inverno. Os novos sentidos de Mei captaram o cheiro das raízes do salgueiro e a respiração do homem entre elas.

— Tio Hu!

Ela correu até ele, agarrando ofegante as suas mãos. Seus olhos repletos de pavor encontraram-se com os dele, mas ela não viu nenhum sinal de dor. Um amuleto de papel estava pendurado em seu pescoço; um copo de vinho permanecia próximo à sua mão.

O filhote de Sondok está com pressa de vir ao mundo, Mei-Fei — ele disse. — Perdoe a natureza impetuosa de nosso filho; isso pôs um fim em minha tutela.

— Por que você não me contou?

— Eu não sabia que meu filho seria um Kitsune, Mei. — Um pouco de sangue escorreu de sua boca. — A única coisa que eu podia fazer era esperar.

Então, o espírito de Jianbua Hu, companheiro de Sondok Canção-do-Poente-Lâmina-de-Fogo-Inho, e Tio de uma dezena de filhotes, deixou Gaia para dar espaço a seu próprio filho. E Mei-Fei Quan percebeu que não podia chorar, mas cambaleou rindo e sofrendo para se unir à sua família.

Personagem

Então você quer jogar com uma Raposa. Podemos parabenizá-lo por seu excelente bom gosto? Os Kitsune são mágicos, espertos, eficientes e orgulhosos — os servos mais jovens de Gaia, as jovens criaturas brilhantes dos Bête, os únicos metamorfos que não incitam o Delfrio nos humanos, a única Raça Metamórfica a se reproduzir de verdade, a única raça capaz de superar a bestialidade por si mesma... bem, poderíamos falar mais e mais. Na verdade, falaremos.

Prelúdio

Desde o início, um Kitsune é marcado como *qualquer* coisa que não seja um humano ou raposa; essas criaturas sobrenaturais entram no mundo da forma mais distinta possível. Dar à luz a uma Raposa é uma experiência sobrenaturalmente dolorosa, e esse sofrimento é compartilhado de forma expressiva tanto pelo pai quanto pela mãe, não importa quão longe estejam um do outro. Infelizmente, o pai humano ou raposa de um Kitsune tem apenas uma chance dentre dez de sobreviver à experiência. É até possível que seu pai Kitsune morra, embora as probabilidades sejam muito menores; um pai Raposa sobrevive em

noventa por cento dos casos (exceto quando os *shinju*, os impuros nascem; assim cada pai tem a mesma probabilidade de sobreviver ou morrer). Se um Kitsune se dignou a se acasalar com outro metamorfo, então o nascimento de uma Raposa matará o pai que não for Kitsune em apenas três por cento dos casos. Não importa como são vistas, essas probabilidades são angustiantes.

Entretanto, todas as Raças Metamórficas nascem de algum tipo de perda. Apesar dessa tragédia, o Kitsune cresce até a adolescência e, quando chega a hora de as outras Raposas o levarem e abrirem seus olhos, ele geralmente está mais do que pronto para assumir o papel de filho caçula de Gaia — e, eles alegam, os filhos favoritos de Luna.

Tabela de Criação de Personagem

Processo de Criação de Personagem

Passo Um: Conceito de Personagem

- Escolha uma Raça (Kojin, Roko ou Shinju);
- Escolha uma Trilha (Feiticeiro, Guerreiro, Tecelão de Sonhos ou Bardo);
- Escolha um Totem, um Sentai e uma Missão (se houver).

Passo Dois: Atributos

- Priorize as categorias: (7 Primária/ 5 Secundária/ 3 Terciária);
- Determine as Características Físicas: Força, Destreza e Vigor;
- Determine as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência;
- Determine as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

Passo Três: Habilidades

- Priorize as categorias: (13/9/5);
- Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos.

Passo Quatro: Vantagens

- Escolha os Antecedentes (5);
- Escolha os Dons (3, um de raça, outro de trilha e um geral);
- Registre o Renome (por Trilha).

Passo Cinco: Toques Finais

- Registre a Fúria (por Trilha);
- Registre a Gnose (por Raça);
- Registre a Força de Vontade (5);
- Registre o Posto (1);
- Gaste os Pontos de Bônus (15);
- Escolha Qualidades e Defeitos (se desejar).

Raça

Veja também Raças, p. 157.

- **Kojin:** nascido entre os filhos do macaco, você nunca conheceu seus verdadeiros pais — no dia do seu nascimento, você matou quem poderia tê-lo criado. Agora, seu povo voltou para reivindicá-lo — e sua verdadeira herança é maior do que a de qualquer imperador.

Gnose Inicial: 3

Dons Iniciais: Persuasão, Sedução, Simular Odor de Homem.

- **Roko:** a proeza não é nenhuma novidade para você; você já estava passando a perna em besouros assim que seus olhos se abriram — ao fim daquela semana, já superava os camundongos e os coelhos. Agora que você tem dedos e o dom da palavra, é melhor o resto da criação tomar cuidado.

Gnose Inicial: 5

Dons Iniciais: Cavar, Pulo do Grilo, Sentidos Aguçados.

- **Shinju:** nascido não apenas de um, mas de dois dos favoritos de Gaia, você é perfeito sob todos os aspectos — exceto, possivelmente, pela humildade. Talvez não tenha muitos amigos macacos ou o olfato apurado como seus primos, mas os labirintos da etiqueta dos *shen* são seu *play-ground* particular.

Gnose Inicial: 4

Dons Iniciais: Faro para Forma Verdadeira, Sentir a Wyrn, Verdade de Gaia.

Trilhas

Veja também Trilhas, p. 158.

- **Doshi:** Feiticeiros solitários, dedicados a virar a escuridão contra eles mesmos.

Fúria Inicial: 3

Dons Iniciais: Abençoar a Lâmina, Sentir Magia, Comunicação com Espíritos.

- **Eji:** cavaleiros guerreiros que caçam impiedosamente qualquer coisa capaz de romper o Ciclo.

Fúria Inicial: 4

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor, Sentir Hostilidade.

- **Gukutsushi:** Tecelões de Sonhos perspicazes que usam a ilusão para curar — ou ferir.

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Purificar a Mente, Toque da Mãe, Abrir Objetos.

- **Kataribe:** Bardos curiosos que procuram histórias e conhecimentos para diversão e munição.

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Comunicação com Animais, Fábula, Verdade de Gaia.

Antecedentes

Veja também *Antecedentes*, p. 160.

- **Batsu:** seus aliados mais próximos.
- **Clã:** família — Parentes, Raposas e parentes adotivos — tanto seu auxílio quanto obrigação.
- **Fetichê:** um item mágico habitado por um hóspede (ou prisioneiro) espiritual; possui poderes especiais.
- **Go-en:** contatos e conhecimento — uma rede de boatos e favores.
- **Vidas Passadas:** sua ligação com os espíritos Ancestrais dos Kitsune.
- **Recursos:** dinheiro, riqueza e poder material.
- **Ritos:** a potência e a quantidade de ritos que você aprendeu.
- **Sempai:** um Nove-Caudas mais velho ou um *shen* que cuida de você e lhe instrui.
- **Totem:** a força do seu elo com um espírito em particular que lhe tenha adotado.

Dons

Escolha um de cada Raça e Trilha apresentados anteriormente. Além disso, escolha um dos seguintes: Sentir Chi, Ishin Denshin ou Simular Cheiro de Água Corrente.

Posto

Veja também *Renome*, p. 173.

Todos os personagens começam no Posto Um.
Fúria, Gnose e Força de Vontade
Para Fúria, veja Trilhas, acima.
Para Gnose, veja Raça.
Para Força de Vontade, registre 5.

Custo dos Pontos de Bonus

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Dons	7 por Dom (apenas Nível Um)
Fúria	1 por ponto
Gnose	2 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

Bençãos

A grande força dos Kitsune é a sua versatilidade mágica. Eles não apenas possuem seus próprios Dons poderosos, como podem aprender Dons de outras Raças Metamórficas com grande facilidade. Eles confiam mais em seus Dons do que alguns metamorfos, como os Garou; entretanto, isso ainda tem que provar ser uma desvantagem.

Os Kitsune podem entrar na Umbra com a mesma facilidade que os Garou. Quando estão na forma Koto (Crinos) ou Juko (Hispo), seus dentes causam dano agravado. Por fim, eles têm a vantagem de uma vida extremamente longa — quando um Kitsune sobe de Posto (sem contar a obtenção do Posto Um), sua expectativa de vida dobra. Como resultado, os anciões Kitsune costumam ser merecedores desse termo, e uma Raposa de nove caudas — apenas uma tem sido vista através das eras — é efetivamente imortal.

Maldições

Infelizmente, os homens-raposa não estão livres de suas fraquezas; quando foram criados na Quarta Era, Gaia e Luna não tinham força para lhes conceder algumas bênçãos das quais seus primos Metamórficos desfrutavam. O mais comovente é que toda vez que um Kitsune nasce, é provável que um dos pais morra; para trazer uma Raposa ao mundo, em troca é exigida uma vida.

Algo que também dificulta a vida das Raposas é que elas não têm as habilidades de cura de seus primos; sem o uso de Dons de cura, os Kitsune curam todos os ferimentos da mesma forma que os mortais. Na verdade, todo dano é agravado para os homens-raposa (que evitam, com razão, um combate a menos que seja absolutamente necessário). Eles podem ainda absorver esse dano até mesmo de fontes agravadas, como as garras ou presas de um Kuei-jin; entretanto, isso não inclui prata ou outras formas de dano que os Garou não são capazes de absorver.

As Raposas chegaram ao mundo logo após as guerras da Quarta

Era e nunca fizeram parte no controle da humanidade. Como resultado, sua forma Koto não provoca Delírio nos observadores, e os Kitsune são cuidadosos no que diz respeito a esconder essa forma.

Por fim, os Kitsune podem entrar em frenesi de verdade, mas sempre em um frenesi típico das raposas, suficientemente adequado. Gaia não escolheu as Raposas para serem criaturas frenéticas — bastar estudar a História para ver o quão bem *elas* se saíram.

Raças

Os pais Kitsune sabem instantaneamente quando um de seus filhotes nasce Raposa — não há como negar a dor compartilhada em um nascimento de Kitsune. Como resultado, os únicos “filhotes perdi-

A Questão Obrigatória das Abominações

Alguns Kin-jin tentarão abraçar qualquer coisa. Não importa o fato de que 99 dentre 100 vampiros ocidentais não têm a menor idéia do que seja um Kitsune, muito menos se um deles seria uma boa cria ou não — se algo se move, um Cainita provavelmente tentará sugar seu sangue, abraçando-o e mostrando ao Príncipe seu novo bichinho de Laço de Sangue.

Apesar de os Kitsune terem pouca experiência com os Kin-jin em geral, há uma ou duas histórias rolando por aí sobre as poucas vezes que tentaram abraçar um Kitsune. Em essência, Luna ou Gaia (as Raposas não têm certeza de qual) abençoou a Raça Metamórfica mais jovem com uma libertação bastante dramática; quando um Kitsune que teve o sangue sugado recebe uma porção de *vitae* para revivê-lo, ele se ergue em um breve, porém intenso pilar de fogo. Não sobra nada dele (e provavelmente nem de quem seria seu senhor); e os Kitsune são gratos a Gaia e à Dama de Prata por protegê-los de um destino que apenas os detestados pelo Céu merecem com razão.

dos” são aqueles cujos pais morreram antes de sua Primeira Mudança. Assim como todos os outros metamorfos, os Kitsune são *diferentes* dos mortais desde o momento do nascimento — e percebem isso bem depressa.

Kojin

Os Kitsune nascidos humanos sabem que são de certa forma diferentes muito antes de seus olhos se abrirem. A morte misteriosa de um de seus pais e a ausência também misteriosa do outro tendem a formar crianças estranhas e afastadas; mesmo aquelas que crescem tranquilamente em famílias adotivas estão afastadas de todos os seus parentes e ficam curiosas a respeito da natureza oculta do mundo ao seu redor. Quando crescem, os kojim costumam ser arrogantes e introspectivos, certos de que algum grande segredo está sendo escondido deles. E eles têm razão.

Os Kitsune kojim são quase sempre asiáticos, embora alguns tenham nascido de famílias mistas nos últimos anos. São crianças hiperativas e adolescentes perspicazes e esguios. A primeira Mudança algumas vezes é dramática, mas os kojim se recuperam extraordinariamente depressa — eles sempre souberam que são especiais, e se tornar Kitsune é a primeira justificativa real de que eles são os filhos preferidos do mundo.

Roko

Os roko costumam ter uma infância mais difícil do que a maioria das raposas; eles não apenas têm a coleção habitual de predadores (tais como o homem) com que se preocupar, como também têm um pai a menos para cuidar deles. O pai Kitsune quase sempre coloca silenciosamente seus filhotes na ninhada de outra raposa, fornecendo alimento e proteção extra aos novos “pais” adotivos para aumentar as chances de sobrevivência dos filhotes e atento para o dia em que um deles manifestar novos poderes.

Os Roko são insaciavelmente curiosos e ficam admirados quando acontece a Primeira Mudança e eles ganham os dons das mãos, ferramentas e total consciência. Eles correm por todas as partes possíveis do mundo, tentando avidamente aprender tudo que puderem a respeito das coisas novas disponíveis a eles. Embora os roko sofram as mesmas restrições que os Garou lupinos na escolha das Habilidades (**Lobisomem**, p. 87), isso não os impede de tentar ao máximo aprender esses novos truques; existem diversos roko que deram o melhor de si para dominar a arte da escrita, do artesanato, de dirigir automóveis e de pilotar aeronaves.

Shinju

Ser impuro pode ser uma maldição para outras Raças Metamórficas menos instruídas, mas não para os Kitsune. Os shinju não têm deformidades (embora apenas um dentre cinco acasalamentos de Raposa com Raposa gere um shinju). Os shinju são tão férteis quanto as Raposas kojim ou roko, mas a chance de sua prole ser Kitsune ainda é uma entre dez. A maior tragédia da vida de um shinju é que um de seus pais — uma das Raposas escolhidas de Gaia — jamais pronunciará palavras mágicas ou correrá pelas Terras dos Espelhos novamente. A perda de um companheiro Parente é lamentável, porém, necessária; a perda de um Kitsune, qualquer Kitsune, é trágica.

Não há como disfarçar um shinju de outra coisa a não ser de Kitsune e por isso esses filhos sortudos são criados na corte de seus pais, onde aprendem sobre seu papel e destino grandiosos a partir do primeiro momento em que compreendem as palavras. Como resultado, muitos são intoleráveis pelos padrões humanos, totalmente convencidos de sua própria superioridade. Isso é contrabalançado pelo fato de os shinju compreenderem que a perfeição tem que ter padrões *muito* elevados e de não admitirem erros em seus trabalhos; a maioria é completamente perfeccionista, com um medo terrível de — oh, só de pensar! — *falhar*.

Trilhas

A Trilha de um Kitsune é tanto uma profissão quanto um chamado quase religioso. Nesse aspecto, é muito semelhante a um augúrio, mas com uma grande diferença. As Trilhas não são escolhidas pelo sol nem pela lua, mas pelos próprios filhotes. Ao final do período de Nogitsune, quando um Nove-Caudas está pronto para a idade adulta, uma Raposa mais velha realiza o Rito da Encruzilhada (p. 173). O elemento escolhido pelo filhote define o resto de sua vida; ao contrário dos outros hengeyokai, o Kitsune não tem nem ao menos a opção de um Rito da Segunda Face para mudar seu caminho. Entretanto, dado que uma Trilha expressa toda a personalidade de uma Raposa, ninguém vê realmente a necessidade de “tentar algo diferente para variar”.

Os Elementos

A maioria dos *shen* lida com um conjunto básico de quatro elementos — terra, água, fogo e ar ou madeira — e um quinto que varia — metal, vácuo, lua etc. Os Kitsune, assim como com a maioria das coisas, assumem uma inclinação de 45° em relação aos outros. Suas Quatro Trilhas correspondem aos cantos da mandala: Argila (nascido da Terra e da Água), Névoa (nascido da Água e do Ar), Relâmpago (nascido do Ar e do Fogo) e Lava (nascido do Fogo e da Terra).

Com exceção dos benefícios que afirmam ter com a mudança de perspectiva, os Nove-Caudas acham que podem carregar a força de seus dois “vizinhos” elementais. Por exemplo, os Gukutsushi (harmônicos com a Névoa) consideram os espíritos da Água, do Oceano, do Rio, da Nuvem, da Névoa, do Vapor, do Vento e do Ar (e outros desse tipo) mais acessíveis, até mesmo mais amigáveis, do que a média dos Garou acharia.

Muitos Kitsune percebem mais cedo a preferência de um espírito de seu “canto” e unem-se a ele. Em geral, os espíritos são exaltados para serem adotados, principalmente se os Nove-Caudas também tomarem para si os temas ou símbolos dos espíritos.

Doshi

(doh-shee)

Tradução: Feiticeiro

Elemento: Relâmpago (Inazuma)

Descrição: assim como os Theurge dos Garou ou os videntes e os Espelhos das Cortes, os Doshi são mestres da magia e da comunicação com os espíritos. Entretanto, suas patas são levemente tocadas pela escuridão, e a mácula mais fraca de Yomi ainda está grudada nelas (o Dom: Sentir a Wyrn irá detectar um Doshi como maculado pela Wyrn com uma dificuldade igual a 9). No entanto, os Doshi ainda

雷

Relânpago

風

Ar

霧

Névoa

火

Fogo

月

Lua

水

Água

溶岩

Lava

粘土

Lava
argêla

地

Terra

acreditam resolutamente que o mal pode ser usado como uma arma contra o próprio mal e não abandonaram todas as suas duvidosas feitiçarias por completo.

Os Feiticeiros possuem um grande conhecimento a respeito da Lacraia e seus lacaios e utilizam esse conhecimento para atingir grandes resultados; eles podem muito bem escravizar Malditos ou outras criaturas semelhantes caso isso se prove necessário para a obtenção de um bem maior. Entretanto, essa trilha sombria tende a distanciá-los de seus primos, e muitos Doshi vivem sozinhos em monastérios abandonados ou outros eremitérios secretos. A constante luta para controlar a escuridão dentro de si mesmos deixa muitos Feiticeiros cínicos e desumanos; entretanto, seria um erro considerá-los irremediavelmente corrompidos. Embora sejam quase sempre guiados pelo ódio, eles não são escravos desse sentimento.

Citação: *Diga-me — se o caminho da virtude cruzasse uma longa extensão de lama, você o abandonaria e seguiria em outra direção ou iria adiante e sujaria os pés?*

Fúria Inicial: 3

Dons Iniciais: Abençoar a Lâmina, Sentir Magia, Comunicação com Espíritos.

Eji

(ay-jee)

Tradução: Guerreiro

Elemento: Lava (Yogan)

Descrição: os Eji são cavaleiros entre os Kitsune, fortes como a Terra e ferozes como o Fogo. Consideram-se cirurgiões da Mãe Esmeralda, pois arrancam os cânceres que A ameaçam. Os Eji às vezes demonstram o maior respeito pela vida entre seus irmãos; apesar de matarem sem remorso quando necessário, seu contínuo trabalho de caça faz com que tenham uma profunda consciência da ternura da vida.

Apesar de tudo, esse respeito pela vida nunca impede um Eji de acabar com qualquer um cuja existência polua o mundo ao seu redor. Assim como os *shih* mortais, os Eji passam boa parte do tempo matando Malditos agressivos, bakemonos estúpidos e Kuei-jin ensandecidos; entretanto, eles também eliminam qualquer caçador de bruxa que ameace os escolhidos de Gaia (isto é, os metamorfos). Na aparência humana, eles costumam ser aventureiros, temerários ou até mesmo figuras religiosas, que fazem de tudo para encorajar os outros a imitarem seu comportamento honrado mesmo enquanto removem secretamente aqueles que acrescentam males ao mundo.

Citação: *A Sexta Era pode muito bem ser um tempo promissor para pessoas como você, mas isso não significa que você foi designado a estar aqui para ver isso.*

Fúria Inicial: 4

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor, Sentir Hostilidade

GUKUTSUSHI

(goo-koots-shee)

Tradução: Tecelão de Sonhos

Elemento: Névoa (Kiri)

Descrição: os Tecelões de Sonhos são um grupo difícil para os estrangeiros compreenderem. Mestres da mente e do ilusionismo, os Gukutsushi são tanto curandeiros quanto trapaceiros. Bem conscientes de que seus poderes são menos físicos do que os de seus irmãos, os

Tecelões de Sonhos ficam satisfeitos em levar conforto àqueles que sofrem e enganar os que merecem.

Dentro de um sentai, os Gukutsushi quase sempre seguem a trilha do Folha ou do Espelho; entretanto, sua confiança na ilusão não os torna inúteis em batalhas. Quando está muito enfurecido, um Tecelão de Sonhos é capaz de assolar a mente de um inimigo com mortes terríveis ou distorcer os sentidos de um adversário até a vítima se atirar na frente de um trem bala. Seus conhecimentos a respeito de como a mente humana (ou *shen*) funciona é realmente uma arma terrível, e eles sabem muito bem como usá-la — são peritos nisso.

Citação: *Oh, eu estou certo de que “veementemente maligno” é apenas um exagero poético. Você sabe como aqueles cientistas ficam quando não tomam muito ar fresco. Com certeza você está superseguro aqui. Não está?*

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Purificar a Mente, Toque da Mãe, Abrir Objetos.

Kataribe

(kah-tah-ree-bay)

Tradução: Bardo

Elemento: Argila (Nendo)

Descrição: assim como a argila, que é o elemento protetor deles, os Kataribe fazem muitas coisas em auxílio aos seus companheiros. São construtores e agentes entre as Raposas, atuando em contraste direto às trilhas de destruição seletiva dos Doshi e dos Eji. Entretanto, dentre o amor deles por todas as coisas feitas ou criadas, o amor pelo conhecimento vem em primeiro lugar. Grandes histórias de muito tempo atrás são o pão e o vinho dos Bardos, e todos passam suas longas vidas acumulando pilhas de histórias sobre todas as partes do mundo.

Os Kataribe se dão bem com as Cortes Bestiais em particular; a maioria dos Kitsune no Caminho da Virtude Esmeralda é Bardo. Eles costumam se unir aos historiadores das cortes ou aos Zhong Lung, tentando aprender o máximo possível sobre as eras anteriores a Bai Mianxi. Também caminham com facilidade pelo mundo humano e são perfeitamente afáveis com outros *shen*; se existe algo digno de se saber, é bem provável que algum Kataribe em algum lugar o saiba.

Citação: *Meu querido general, tal coisa só foi feita antes por Ying Qung-Fa, o Cajado da Harmonia, e até ele exigiu a ajuda de dois carregadores de caixão Nezumi! Você não conhece a história? Então, venha, deixe-me contá-la e poderá analisar o plano dele e me dizer qual a melhor forma de imitá-lo.*

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Comunicação com Animais, Fábula, Verdade de Gaia.

Habilidades

Os Kitsune não têm Talentos, Perícias ou Conhecimentos novos particularmente importantes para a existência da raça. Entretanto, o Narrador pode optar por aplicar as Perícias Secundárias de Caligrafia e Origami para facilitar a vida dos feiticeiros Ju-Fu; além disso, os peritos em caligrafia são extremamente respeitados por todo o Oriente.

Antecedentes

Os Kitsune podem comprar os Antecedentes Fetiche, Vidas Passadas, Recursos e Ritos sem qualquer modificação. Eles podem

adquirir Totem se pertencerem a um sentai, ou talvez um totem pessoal de sua preferência (veja *Lobisomem: Guia dos Jogadores*, p. 119), mas em geral conseguem viver sem o apoio de espíritos. Na opinião deles, seu espírito protetor é Luna, e por que ofendê-la sem necessidade? Raça Pura é redundante; *todas* as Raposas são, por definição, do mais puro sangue, mesmo se outros *shen* nem sempre as reconhecerem como tal.

Além disso, os Kitsune tem uma visão particularmente única sobre Aliados, Contatos, Parentes e Mentor. Essas versões diferentes dos Antecedentes estão descritas abaixo.

Batsu

Quando você diz “nós”, é a eles que se refere. Seus Batsu são o centro de sua vida, as pessoas a quem você se volta em uma crise — porque irão compreender — porque se importam — porque provavelmente estão prontos para ficar ao seu lado, ao menos em espírito. Esses são seus aliados e amigos: seu irmão, sua irmã, seu melhor amigo da escola, seu amado. Um Batsu pode ser *shen*: outros filhotes do seu Mentor, filhotes cujos olhos se abriram com os seus, o espírito que zelou por você durante sua infância, o Garou cujo Rito de Passagem você acompanhou de perto. Você não precisa gastar pontos para comprar seu sentai, apenas para adquirir as pessoas que o ajudarão como ajudariam a si mesmos — e esperam que você os ajude na mesma proporção. É como dizem: “amigos ajudam você a mover um móvel; bons amigos ajudam você a remover um corpo.”

- Um bom amigo;
- Dois amigos do peito.
- Três; você é o quarto membro do Trio Heróico.
- Quatro; você passa noites discutindo quem é estúpido, quem é criança, quem é afeminado.
- Cinco almas gêmeas. Que pessoa simpática você deve ser.

Clã

Os Parentes Kitsune são realmente imunes ao Delírio; mas, considerando que os Kitsune não incitam o Delírio, só o status de Parente não significa muito para as Raposas. Como consequência, um Clã Kitsune representa a rede de parentes e amigos que conhecem a verdade sobre as Raposas e seu grande objetivo. A maioria é Parente de verdade, mas não todos. Naturalmente, apenas os estrangeiros mais confiáveis podem ser levados a um Clã e aprender a verdade; o Kitsune que for infeliz na escolha de um confidente terá de enfrentar a desaprovação de seus anciões.

- 3 membros de clã
- 5 membros de clã
- 10 membros de clã
- 25 membros de clã
- 50 membros de clã

Go-en

O equivalente Kitsune para Contatos, Go-en representa uma vasta rede de contatos secundários em vez de alguns contatos influentes dignos de observação. As Raposas se preocupam menos em arranjar favores de peões particulares (bem, na verdade, eles gostam um pouco disso, mas apenas numa base individual) e mais em obter a informação necessária de qualquer fonte disponível. A rede de informações costuma ser bastante confiável, mas os Narradores estão livres para inserir dados falsos que gerem intrigas a qualquer momento.

Kitsune-go

A comunicação típica das raposas é instintiva até mesmo para o filhote mais inexperiente. Os Nove-Caudas aprendem a falar Kitsune-go durante a época de Nogitsune e, embora te-nham de “aprendê-la”, não precisam pagar nenhum ponto pela Habilidade.

Enquanto falamos sobre este assunto, alguns de vocês podem estar se perguntando por que uma raça de raposas metamórficas “nascida” na China utiliza toda essa escrita humana e terminologia japonesa. Excelente pergunta!

Todos os Kataribe são unânimes ao afirmar que os Kitsune adotaram os caracteres chineses assim que Bai Mianxi e o Príncipe Inari roubaram seus primeiros ossos do oráculo Shang. Em pouco tempo, toda a raça estava roubando hieróglifos Garou, Bastet e Tengu a torto e a direito. A habilidade da escrita até parece surgir naturalmente para os roko — talvez isso não seja de se surpreender, já que até as raposas comuns têm de ser peritas em um complexo sistema de distinção de odores aos dois anos de idade.

Há uma pequena divergência no que diz respeito à época em que o Kitsune-go (idioma das Raposas) se incorporou ao vocabulário japonês, mas todos estão certos de que o Príncipe Inari ou os seguidores da Raposa de Inari levaram a linguagem de volta para o continente. Todo mundo, Kataribe ou não, sabe por que: a modulação tonal e instável do estilo mandarim e cantônes é um problema para um idioma meio-humano.

O Kitsune-go moderno combina palavras chinesas “achataadas”, japonesas, jargão hengeyokai e um pouco de coreano. A gramática segue a lógica das Raposas e tende a provocar dor de cabeça aos estrangeiros — portanto, provavelmente é bom que apenas os Kitsune e alguns Parentes “Tios e Tias” tenham aprendido esse idioma.

- Você sabe o que está acontecendo em sua cidade natal.
- Os negócios da sua prefeitura estão na ponta da língua.
- Você tem contatos por todo o país e alguns em outros países.
- O Império do Meio é sua fonte de rumores.
- Você conhece alguém aonde quer que vá.

Sempai

Sempai é o Antecedente equivalente a Mentor; entretanto, é mais provável que os Kitsune tenham um grupo de hengeyokai como patrono do que são os Garou. Um sempai pode ser um “tio” ou uma “tia”, um pai Kitsune de verdade de uma Raposa, um sentai de uma corte que veja o filhote como um mascote ou até mesmo um Gai’nan. Os sempai podem ajudar o Kitsune a partir da generosidade de seus corações ou podem estar treinando uma Raposa para uma possível missão; o jogador e o Narrador podem trabalhar juntos na criação de um patrono ou de patronos interessantes para o filhote.

- Um Kiko ou oficial de posto Ferro; um sentai inexperiente ou muito distante.
- Um Koryo ou oficial de posto Aço; um sentai razoavelmente acessível ou experiente.
- Um Reiko ou hengeyokai de posto Ouro; um cortesão influente; um sentai capaz e quase sempre acessível.

- Uma Raposa de cinco caudas; um Gai'nan; um sentai aliado e poderoso.
- Uma Raposa de seis caudas ou mais; um Gai'nan de uma corte importante; Gaiamon Sentai das Feras de Luna.

Formas

A cinco formas dos Kitsune são quase tão eficazes em combate quanto as dos Garou, mas as Raposas têm um orgulho muito grande da elegância e beleza de suas diversas formas. E se eles fossem mais fortes ou tivessem asas? Ser Kitsune é mais importante que isso, muito obrigado.

Em qualquer uma dessas formas, os Kitsune podem manifestar uma ou mais de suas caudas com um simples teste de Gnose contra a Muralha local ou escondê-las da mesma maneira (apesar de as formas Koto, Juko e Kyubi sempre exibirem pelo menos uma cauda).

- **Hitogata:** a forma Hominídea dos Kitsune é realmente idêntica a qualquer homem ou mulher asiáticos. Os Kitsune gostam de se manter em forma e costumam ser muito atraentes, mas fora o brilho nos olhos de alguns, não há como distinguir uma raposa na forma humana de qualquer outro mortal.

- **Sambuhenge:** a semelhança Kitsune com a forma Glabro é de aparência quase cômica, e raramente as Raposas a assumem. A massa corporal permanece a mesma, mas as orelhas ficam pontudas, os olhos, esticados e inclinados, o nariz alonga-se e nascem barba e bigode. A Sambuhenge também exibe uma cauda de raposa naturalmente; muitos roko costumam se esquecer de "retrair" suas caudas nessa forma. Um Kitsune assumirá a forma Sambuhenge com mais frequência apenas se for um filhote roko que ainda esteja aprendendo a andar na forma humana ou se estiver tentando fazer uma brincadeira com outra Raposa.

- **Koto:** a forma Koto pode ser de 2,5 a 5cm mais alta do que a Hitogata, mas não ganha um volume real. A cabeça se torna totalmente vulpina, embora a luz da inteligência nos olhos de um Koto seja inconfundível. O corpo do Kitsune na forma Koto é coberto de pêlos e exibe uma cauda de raposa. Os Kitsune costumam assumir essa forma apenas para tratar dos assuntos da corte, para impressionar visitantes ou para o conforto extra do pêlo; e nunca fazem isso a menos que estejam certos de sua privacidade. Um Kitsune na forma Koto pode morder com Força +1 de dano agravado, mas poucos Kitsune recorrem a isso, a menos que não tenham nenhuma outra opção.

- **Juko:** a forma Juko é essencialmente uma raposa do tamanho de um lobo. O Kitsune passa a ter um nível extraordinário de destreza "manual" com a boca, e muitos aprendem a arte de lutar com adagas segurando-as com a mandíbula.

- **Kyubi:** não é possível distinguir um Kitsune normal nessa forma de uma raposa vermelha comum. Existem alguns Kitsune que parecem raposas cinzentas, mas os homens-raposa não se acasalam (ou não podem se acasalar) com raposas de natureza mais exótica.

Shu-he

O boato de que um primeiro ministro moderno esteja praticando a magia das raposas seria estranho demais para fazer sentido.

— Royall Tyler, *Japanese Tales*

Os Kitsune simplesmente adoram a magia. Qualquer truque fica melhor com a aquisição de um Dom extra; o sucesso é mais satisfatório quando os anciões oferecem lições como recompensa, e o Posto é mais valorizado devido ao novo poder concedido por Gaia com cada cauda. Em um milênio muito debilitado, as Raposas persuadiram os espíritos a lhes conceder uma série bastante variada de truques, adquiriram magia restrita, reinventaram uma seção inteira de bruxaria, roubaram, brincaram e depois abandonaram a habilidade dos Bastet de roubar Dons.



Estadísticas

Sambuhenge (Glabro)	Koto (Crinos)	Juko (Hispo)	Kyubi (Vulpino)
Força: +0	Força: +3	Força: +4	Força: +0
Destreza: +1	Destreza: +2	Destreza: +3	Destreza: +4
Vigor: +1	Vigor: +2	Vigor: +3	Vigor: +2
Manipulação: -1	Manipulação: -1	Manipulação: -2	Manipulação: -1
Aparência: +0	Aparência: 0(+0)	*Aparência: +0	Aparência: +0
† Percepção: +0	† Percepção: +1	† Percepção: +1	† Percepção: +2
Dificuldade: 7	Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6

* A forma Koto tem uma Aparência efetiva de 0 para humanos, que se assustam com facilidade. Entretanto, para os *shen* e indivíduos igualmente iluminados, a beleza da Raposa não está comprometida de forma nenhuma a essa elegante forma.

† A dificuldade dos testes de Percepção auditiva é reduzida em dois pontos em todas as formas, exceto na Hitogata.

As Raposas chamam o conjunto de suas magias de *Jyu-ho*. Os Dons ainda são Dons (Tamamono, na língua deles). Magia restrita elas chamam de *Yojutsu* e sua própria marca de feitiçaria rúnica, de *Ju-Fu*.

Todos os Dons que não estiverem descritos por completo foram tirados de *Lobisomem: O Apocalipse*.

Dons de Raça

Kojin

Os Kojin são mais fortes quando falam ou lidam com os humanos e ficam mais fracos quando tentam lutar com espíritos ou multidões. A maioria de seus Dons tem a vantagem da peculiaridade; alguns os protegem de *shen* hostis e inimigos naturais.

- **Persuasão (Nível Um)** — Como o Dom Hominídeo.
- **Sedução (Nível Um)** — Um Nove-Caudas com esse Dom tem uma profunda atração por mortais e pode fazer os humanos se apaixonarem por ele — nem sempre de forma intencional. Esse Dom é ensinado por um espírito da Nuvem ou da Chuva.

Sistema: o jogador faz um teste de Carisma + Lábia; o alvo resiste com um teste de Força de Vontade (ambos com dificuldade 6). Cada sucesso aumenta a intensidade da emoção; um sucesso representava uma leve atração, cinco ou mais, uma paixão obsessiva. Aconselha-se ao Narrador fazer esse teste em segredo por pura maldade ou como uma intriga secundária de vez em quando, principalmente se a Raposa usar esse Dom com frequência.

- **Simular Odor de Homem (Nível Um)** — Como o Dom Hominídeo. Esse Dom é especialmente útil para os Kojin novos nas selvas. Simular Odor de Homem é capaz de afugentar lobos, ursos, corujas e outros predadores e, por também atingir as raposas naturais, poupa o Kitsune dos infortúnios de lutar pelos territórios por onde passe.

- **Perturbar Tecnologia (Nível Dois)** — Como o Dom Hominídeo.
- **Língua de Prata (Nível Dois)** — Como o Dom dos Fianna: Blá-Blá-Blá.
- **Fitar (Nível Dois)** — Como o Dom de Hominídeo.
- **Inquietação (Nível Três)** — Como o Dom Hominídeo.
- **Remodelar Objeto (Nível Três)** — Como o Dom Hominídeo.

Capítulo Cito: O Abrir dos Olhos

Yojutsu

A magia hermética é própria das raposas.

Apesar de sermos os últimos a sugerir que o Narrador adicione uma mecânica secundária de *Magia: A Ascensão* numa crônica de *Lobisomem*, deixando-a complicada demais, somos a favor de permitir que os Kitsune tenham acesso à magia hermética nas histórias que já apresentem interações com os demais sistemas do *Mundo das Trevas*.

Como a magia hermética engloba regras totalmente opcionais, este livro não se aprofundará nelas. Para obter mais detalhes, consulte o suplemento *World of Darkness: Sorcerer*.

- **Línguas (Nível Três)** — A Raposa é capaz de ler e escrever em qualquer idioma, até mesmo em línguas mortas, pouco conhecidas ou manuscritos. Esse dom é ensinado por um espírito do Vento.

Sistema: o jogador faz um teste de Inteligência + Lingüística (dificuldade 5 para um idioma, +1 para cada teste adicional) e gasta um ponto de Força de Vontade. Essa habilidade dura até o próximo nascer do sol.

- **Esquecimento (Nível Quatro)** — O Kitsune com esse Dom é capaz de apagar da mente do alvo uma informação ou a lembrança de um acontecimento. Às vezes, essa tática é a única forma de alguém com quebra de véu conseguir manter seus segredos. Esquecimento é ensinado por espíritos da Névoa ou da Bruma.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e um ponto de Força de Vontade, então faz um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade 6). O alvo consegue resistir com um teste de Força de Vontade, dificuldade igual à quantidade de caudas do Kitsune +3.

- **Defesa Contra Espírito (Nível Quatro)** — Como o Dom Hominídeo.

- **Assimilação (Nível Cinco)** — Como o Dom Hominídeo.

- **Evocar Aliados (Nível Cinco)** — A Ásia sofre um entrecruzamento de alianças sobrenaturais e rivalidades, pontuações e dívidas antigas. As partes dessa rede, consideradas “lados”, podem chamar uma à outra e tempos de perigo e de crise. Esse Dom é o último chamado de socorro dos Kitsune. Seu Batsu, Clã e sentai certamente irão ouvi-lo e senti-lo, mas isso também atingirá aliados desconhecidos e neutros da região. (Também é sempre possível uma Raposa usar Evocar Aliados e atrair uma horda de vampiros Kuei-jin em direção ao inimigo, por mais estranho que poderia parecer para seus primos Garou). Os espíritos locais, os *shen* e aqueles em sintonia com os mortais sentem o sofrimento ou a dor da Raposa e ouvem sua voz, rosnando, gritando (ou estertor) por um instante. A localização da Raposa em perigo é clara para eles, e o sinal de seu medo e Fúria se torna mais brilhante à medida que o resgate se aproxima. O que as entidades que receberem o chamado farão é problema inteiramente delas — os espíritos confinados a um lugar poderão fazer o que for possível de onde estão, os neutros que desejarem permanecer assim, poderão, e os *hengyokai* que optarem por ignorar também estarão livres para isso. Entretanto, como o *shen* que você resgata hoje poder salvá-lo amanhã, a maioria que escuta o chamado faz alguma coisa. A situação deve ser realmente muito grave para o Kitsune fazer esse pedido; alarmes falsos enfurecem tanto os espíritos quanto os *shen*. Esse Dom é ensinado por um espírito-Ancestral.

Sistema: Evocar Aliados não custa nada, e o Kitsune não precisa fazer nenhum teste; o jogador declara a Evocação, e a Raposa sofre as consequências.

Os Kitsune que nascem sobre quatro patas são mestres das magias de caça, percepção e rastreamento. Com um pouco mais de sabedoria e esforço, roko sintoniza seus instintos para trabalhar com Dons mais espirituais e elementais também.

- **Cavar (Nível Um)** — Como o Dom de Impuro.
- **Salto do Grilo (Nível Um)** — Como o Dom Lupino: Salto do Canguru.
- **Sentidos Aguçados (Nível Um)** — Como o Dom Lupino.
- **Visão Olfativa (Nível Dois)** — Como o Dom Lupino.
- **Sentir o Desequilíbrio (Nível Dois)** — Como o Dom comum de *hengeyokai* (p. 108).

• **Ten Chi (Nível Dois)** — O roko é capaz de sentir a si mesmo em relação a Gaia e sempre sabe em que direção viaja — a despeito de onde possa estar no Império do Meio ou nos Reinos Yin ou Yang. Além disso, a Raposa carrega seu “território” consigo para qualquer lugar. As Raposas naturais e os outros animais sentem isso e permitem a sua passagem através de seus domínios sem desafios. Em geral, os outros roko fazem o mesmo. Esse Dom é ensinado por um espírito-Garça, Ganso ou outro espírito-Pássaro migratório.

• **Sistema:** o roko gasta um ponto de Gnose e sabe se está no Reino Yin, Yang ou físico, onde estão os principais “pontos cardeais” e em que direção está sua casa em relação ao lugar onde se encontra.

• **Cegueira (Nível Três)** — O roko pode deixar um inimigo cego por um dia. A perda da visão é acompanhada por uma dor lancinante. Esse Dom é ensinado por espírito-Porco-espinho.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Medicina (dificuldade 7). O alvo resiste com Vigor (dificuldade 7).

- **Pés de Gato (Nível Três)** — Como o Dom Lupino.
- **Nome do Espírito (Nível Três)** — Como o Dom Lupino.
- **Disfarce de Carniça (Nível Quatro)** — As raposas selvagens às vezes caçam pássaros fingindo-se de mortas; Kitsune selvagens capturam presas maiores da mesma forma. Esse Dom disfarça o Kitsune completamente com as armadilhas da morte — sem aura, sem respiração, sem pulso, nenhum movimento denunciador; um leve cheiro de início de podridão é exalado do roko disfarçado, e a convicção de que o corpo está realmente morto invade a mente dos atingidos. Até mesmo os que possuem os sentidos aguçados de forma mágica podem ser enganados — possivelmente pela última vez. Esse Dom é ensinado por espíritos de moscas, vermes e de outros insetos do ramo da “reciclagem.”

Sistema: o jogador gasta um Ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Furtividade (dificuldade 7). O Dom esconderá apenas pequenos movimentos; ataques visíveis, cadáveres rastejantes e Dons envolvendo gestos ou fala quebrarão o feitiço. Entretanto, os mortais e os *shen* inexperientes podem demorar para perceber com o que estão lidando — talvez o primeiro pensamento seja o de que o corpo é morto-vivo em vez de vivo. Os *shen* com sentidos especiais podem fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 9) para notar a permanência do espírito.

- **Lorde da Floresta (Nível Quatro)** — Como o Dom Lupino: Vida Animal.
- **Dom dos Elementos (Nível Cinco)** — Como o Dom Lupino.
- **Canção da Grande Fera (Nível Cinco)** — Como o Dom Lupino; é claro que, dependendo do lugar do Império do Meio em que

o Kitsune esteja ao utilizar esse Dom, qualquer coisa desde um *yeti* a uma carpa do tamanho de uma baleia ou até mesmo os temidos Dragões Menores poderá responder ao chamado.

Shinju

Os Kitsune mais raros são educados pelo sobrenatural e criados entre ele e estão profundamente harmonizados com essas forças. O Dons shinju se concentram no uso de consciência especial para se obter uma vantagem maior.

• **Inundação de Aura (Nível Um)** — O Kitsune tem um tato para a “personalidade do lugar” e as impressões físicas deixadas em uma área por fortes emoções. Ao andar por um campo, ele é capaz de sentir batalhas travadas um século atrás. Em uma casa, cada aposento pode guardar cenas diferentes de nascimentos, mortes, doenças, discussões, sofrimentos, alegrias ou agradecimentos. Esse Dom é ensinado por espíritos da Madeira e da Pedra.

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7). Com um sucesso, o shinju tem uma vaga lembrança dos acontecimentos do passado (esta casa está infestada por morte), com três sucessos, aparecem mais detalhes (esta casa foi o local de um massacre há cerca de dois séculos; uma traição estava envolvida) com cinco ou mais, ele sente a carga emocional exata, bem como sua intensidade (esta casa foi palco de um massacre dois séculos atrás: um empregado de confiança deixou os soldados entrarem na casa, dois amantes morreram exatamente aqui onde eu estou, um bebê ficou chorando entre os corpos por meia hora até os assassinos pegarem-no...).

• **Faro para a Forma Verdadeira (Nível Um)** — Como o Dom *Philodox*.

• **Sentir a Wyrn (Nível Um)** — Como o Dom de Impuro.

• **Chamado do Dever (Nível Dois)** — Como o Dom *Philodox*.

• **Autoridade Imperial (Nível Dois)** — Os shinju conhecem seu lugar na sociedade — o topo. Eles podem tirar vantagem disso olhando bem fundo nos olhos de outro e exercendo sua personalidade. Um animal irá bajulá-los e submeter-se à sua vontade. Um humano irá presumir imediatamente que a Raposa é de uma casta superior, de família tradicional, membro de um partido político seletivo — o que quer que seja apropriado. Os *shen* com pouca força de vontade são atingidos da mesma forma. Esse Dom é ensinado por um espírito-Dragão, Fênix ou outro espírito animal acostumado com a realeza.

Sistema: o jogador faz um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade 6). Os *shen* podem resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7).

• **Sussurros do Passado (Nível Dois)** — Enquanto Inundação de Aura concede ao Kitsune visões psicométricas sobre o passado emocional de uma área, esse Dom permite ao shinju se harmonizar com os pensamentos infundidos em um lugar. Alguns pensamentos (em particular aqueles pronunciados em voz alta), se forem intensos o bastante no momento da enunciação, ainda poderão ser ouvidos anos mais tarde. Os espíritos do Vento e os *Epihlings* ensinam esse truque.

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). Assim como Inundação de Aura, quanto maior o número de sucessos, mais detalhes a Raposa obtém.

• **Sussurros Distantes (Nível Três)** — Muito parecido com o Dom de Impuro: Comunicação Mental, mas com uma peculiaridade das Raposas: o shinju fala sua mensagem ao vento, a um rio, a uma

fogueira, ao solo ou a outro elemento, e o destinatário ouve a voz do Kitsune vindo de um lugar próximo. As tempestades são veículos populares — falar com o trovão satisfaz o senso dramático dos shinju. Esse Dom é ensinado por um espírito Elemental.

Sistema: o jogador faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 8). A Raposa é capaz de se comunicar a uma distância de até 32 km por sucesso, desde que o elemento escolhido como transmissor esteja presente dos dois lados. O condutor não permitirá leitura da mente e não funcionará com estranhos (a menos que a Raposa tenha algo pessoal do alvo, como pedaços de unha ou uma aliança de casamento), mas permitirá o uso de Habilidades Sociais no destinatário desde que nenhuma insinuação visual seja necessária.

- **Olhos de Gato (Nível Três)** — Como o Dom de Impuro.
- **Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)** — Como o Dom Philodox.
- **Imposição (Nível Quatro)** — Como o Dom Philodox.
- **Faro Para Grandes Distâncias (Nível Quatro)** — Como o Dom Philodox.
- **Ordem Imperial (Nível Cinco)** — Como o Dom Philodox: Mesmerizar.
- **Marionete (Nível Cinco)** — O Kitsune pode mandar seu alvo realizar qualquer coisa que desejar fazendo a mímica da ação desejada. Espíritos-Cobra ensinam esse Dom.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade 7). A vítima pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7); se ela falhar, o Kitsune irá controlá-la por um turno a cada sucesso.

Dons de Trilha

Doshi

Os Feiticeiros possuem mais *Jyu-ho* do que qualquer outra Trilha — e também Dons mais poderosos. Esse poder vem (como é inevitável no Mundo das Trevas) com um preço: os Doshi são ligeiramente maculados por pelo menos um dos truques que roubaram e pelo *shen* com quem aprenderam isso...

• **Abençoar a Lâmina (Nível Um)** — Com esse Dom, o Feiticeiro invoca um espírito local para habitar uma lâmina por um breve período de tempo, infundindo-lhe um poder sobrenatural. Os Nove-Caudas podem fazer isso instantaneamente, para uso imediato ou para preparar uma lâmina com antecedência. Fora de combate, esse Dom funciona apenas se ativado com um inimigo específico em mente. Tecidos especiais ou invólucros de couro prendem o espírito até o nome do inimigo ser pronunciado por seu portador. Só é possível carregar uma arma como essa por vez. Esse Dom é ensinado por um espírito do Fogo.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). A arma causará dano agravado em outro *shen* apenas por uma cena.

- **Sopro de Yu-Chiang (Nível Um)** — Exatamente como o Dom das Fúrias Negras: Maldição de Éolo; Yu-chiang é o Deus Chinês do Vento Marinho.
- **Sentir Magia (Nível Um)** — Como o Dom Uktena.
- **Sentir a Wyrn (Nível Um)** — Como o Dom de Impuro.
- **Comunicação com Espíritos (Nível Um)** — Como o Dom Theurge.

• **Presságios Sangrentos (Nível Dois)** — A Raposa é capaz de prever o futuro através de um sacrifício ritualístico. Na maioria dos casos, a Raposa lê as entranhas da vítima, mas também existem a tradição da escapulomancia e a de se ler os sinais formados a partir da fumaça provocada pelos restos de oferendas queimadas. As lendas contam que os Doshi roubaram esse segredo dos Dançarinos da Espiral Negra (que praticam isso com grande entusiasmo usando lobos, humanos e Garou cativos). Os Feiticeiros insistem em dizer que *jamais* usam *hengyokai* (nem lobos nem qualquer outro ser que possa ser Parente de alguém) para fazer adivinhações. Quanto aos humanos, bem — em tempos de crise, os Kitsune fazem mais perguntas sobre Gaia e menos sobre um do outro...

Os Dançarinos da Espiral Negra encontram suas respostas através do poder a que servem; os Doshi são extremamente cuidadosos em dedicar a cerimônia aos Celestinos, Incarna e aos totens opostos à Wyrn, influentes em suas áreas e que não ficam ofendidos com um pequeno derramamento de sangue.

Sistema: o jogador faz um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 9 — dificuldade 7 com humanos ou *shen*, mas que vergonha) e gasta um ponto de Gnose. Quanto mais sucessos, mais detalhada e precisa será a informação — desde que a entidade consultada esteja disposta e apta a revelar o futuro. (Os espíritos locais têm respostas locais.)

- **Comandar Espíritos (Nível Dois)** — Como o Dom Theurge.
- **Comunicação com Fantasmas (Nível Dois)** — Através do Dom: Comunicação com Espíritos, os Kitsune podem se comunicar com os espíritos do Reino Yang; esse Dom permite-lhes falar com os habitantes do Yin. Esse Dom é ensinado por espíritos-Ancestrais e por aqueles associados ao Yin ou a influências mortais (por exemplo, um espírito da Montanha local cujo território é formado em sua maior parte por tumbas).

Sistema: quando estiver no Reino Yin, o Doshi poderá falar com os espíritos de lá com a mesma naturalidade com que falaria com os espíritos Yang naquele Reino. Aparições e outros residentes que já tenham sido humanos ainda podem apresentar desafios lingüísticos (e problemas de inteligência). Os espíritos Yin e as aparições que conseguem falar normalmente através da Muralha acham mais fácil falar com o Kitsune quando ele está no Império do Meio. (Para propósitos de cruzamentos com Wraith, trate todos os Kitsune com esse Dom como médiuns).

- **Nome do Espírito (Nível Dois)** — Como o Dom Lupino.
- **Visões (Nível Dois)** — Como o Dom Theurge.
- **Exorcismo (Nível Três)** — Como o Dom Theurge.
- **Percepção do Invisível (Nível Três)** — Como o Dom Theurge.
- **Defesa contra Espíritos (Nível Três)** — Como o Dom Hominídeo.
- **Enxame de Servos (Nível Três)** — Esse é um dos poderes mais bizarros dos Doshi; a partir do pêlo de suas caudas, eles podem invocar exércitos de minúsculos insetos para cumprir suas ordens (camundongos, piolhos, besouros, sapos, gafanhotos ou qualquer coisa que desejarem). O espírito dessas criaturas ensina esse Dom caso o Kitsune consiga parar de se coçar por tempo suficiente.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Cada sucesso invoca 25 bestas; elas ficam sob o controle mental do Doshi. Embora tenha de

ficar a até 6 metros do Kitsune, o enxame é capaz de perturbar os inimigos (-1 na Parada de Dados da vítima para cada 25 insetos) e realizar tarefas simples (com Força igual a 1 para cada 10).

• **Pela Luz da Lua (Nível Quatro)** — O Kitsune consegue enxergar *qualquer* criatura escondida através da luz da lua. Isso inclui os Kin-jin Ofuscados, os Kuei-Jin invisíveis, os espíritos na Penumbra, os magos, os *changelings*, os *hengeyokai*, enfim, qualquer coisa. Esse Dom é ensinado por espíritos-Coruja e Morcego.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Prontidão. O Narrador estabelece a dificuldade, levando em conta coisas como distância, multidão, tentativas de se esconder fisicamente e o tamanho da criatura invisível. O efeito dura até a lua desaparecer do céu, mas o Kitsune tem de fazer o teste toda vez que tentar distinguir outra forma escondida.

• **Zombando do Tigre (Nível Quatro)** — Como o Dom Theurge: Argumento Definitivo de Lógica.

• **Captura a Distância (Nível Quatro)** — Como o Dom Theurge.

• **Drenagem Espiritual (Nível Quatro)** — Como o Dom Theurge.

• **Lobotomia Animal (Nível Cinco)** — Como o Dom Theurge.

• **Moldagem de Espírito (Nível Cinco)** — Como o Dom Theurge.

• **Selo de Inari (Nível Cinco)** — Os Doshi, desconfiados por natureza, aprenderam cedo a não aceitar nada nem ninguém pela aparência. Usando esse Dom, um Feiticeiro é capaz de marcar secretamente qualquer *shen* ou mortal que encontre — como um aviso para os outros, como um pedido de proteção, como uma marca de morte — com símbolos que apenas os Kitsune conseguem enxergar. Os símbolos fantasmagóricos em vermelho ou preto aparecem logo acima da pele — sobre a maquiagem, as roupas, as armaduras ou outros revestimentos — e são distinguíveis a qualquer distância (mesmo se forem muito pequenos) se a cabeça do portador estiver visível. Espíritos como Quiméricos e Epiphings podem compartilhar esse Dom se quiserem; os Doshi raramente ensinam isso um ao outro.

Sistema: o jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Para cada sucesso, o Feiticeiro pode gravar um sinal de sua escolha no alvo. Os outros Kitsune vêem o Selo sem qualquer dificuldade e costumam agir de acordo com o aviso ou pedido.

Eji

Os guerreiros Kitsune seguem uma Trilha difícil — normalmente direto para o perigo físico que as Raposas menos gostam. Seus Tamamono são bem equipados para enfrentar longas caçadas, lutas solitárias e sobreviver até o fim.

• **Toque da Queda (Nível Um)** — Como o Dom Ahroun.
• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Como o Dom Ahroun.
• **Resistência à Dor (Nível Um)** — Como o Dom Philodox.
• **Sentir Hostilidade (Nível Um)** — Os Eji usando esse Dom conseguem sentir a presença de seres hostis dentro de um raio de 3 metros (aproximadamente).

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Esse Dom tem que ser usado de forma voluntária; isso não é uma “noção de perigo”.

• **Rajadas (Nível Dois)** — Os Eji invocam grandes forças para devastar seu oponente. Uma rajada letal de relâmpago, fogo, gelo,

vento (ou elementos mais exóticos — dependendo da natureza do professor) atinge o inimigo. Esse Dom é ensinado por espíritos Elementais.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Fúria e faz um teste de Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). A quantidade de dano agravado sofrida pelo alvo é igual ao número de sucessos.

• **Resistência do Guerreiro (Nível Dois)** — Os Eji com esse poder curam com a mesma rapidez que seus primos *hengeyokai*. Esse Dom é ensinado por um espírito-Urso (alguns dizem que os Okuma concederam esse Dom aos Eji para ajudar os Kitsune a sobreviver à próxima Guerra da Vergonha; algumas pessoas não dizem nada...)

Sistema: o Kitsune gasta um ponto de Fúria. A partir desse ponto, ele recupera um Nível de Vitalidade por turno, exatamente como acontece com os Garou. Os efeitos duram até o final da cena.

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom Ragabash.

• **Espírito da Batalha (Nível Dois)** — Como o Dom Ahroun.

• **Chamado da Morte (Nível Três)** — A harmonia dos Kitsune com o Yin lhes permite interferir nas energias vitais de um ser. A exposição às forças negativas da Umbra mais negra causa calafrios, ferimentos, perturbações e até mesmo danos mais graves em criaturas vivas (dentre outras coisas). Raros espíritos da Água e do Frio ensinam esse Dom; isso é incomum.

Sistema: o jogador gasta 1 ponto de Fúria, 1 ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Os animais (como os humanos), as criaturas intermediárias (*hengeyokai*, *changelings* etc.) e os espíritos do Reino Yang sofrem dano de acordo com a tabela abaixo; a vítima perde Níveis de Vitalidade conforme o número de sucessos, independente do Vigor. As criaturas e os espíritos de Yin não sofrem nenhum dano com o Dom e (a critério do Narrador) podem ser fortalecidos ou até mesmo curados por seus efeitos. Os membros de Humanidade 6 ou superior e os Kuei-ji posicionados com o Yang sofrem dano; seus primos de alma enegrecida não.

Sucessos Efeitos

- 1 A vítima está funcional, mas com calafrios, dor de cabeça e nas articulações. Talvez ela ache difícil se concentrar. (É necessário um teste de Força de Vontade para continuar, com sucesso, qualquer atividade mental complexa ou física intensa.)
- 2 A vítima está Ferida, com febre, distensões e câimbras.
- 3 A vítima está Ferida Gravemente. Nesse ponto, convulsões tomam conta de seu corpo, e o dano é infligido por seus próprios músculos se rasgando.
- 4 A vítima está Incapacitada. São manifestados ataques e hipotermia, e os humanos com certeza morrerão até o final da cena se não forem socorridos. As vítimas mais fortes ficam apenas Feridas Gravemente, mas o dano é agravado.
- 5 A vítima está Incapacitada com dano agravado. Os humanos morrem instantaneamente.

• **Canção do Medo (Nível Três)** — O Eji tem um controle tão absoluto do seu medo que pode até lançar seu frenesi vulpino em outros seres. *Aviso vulpino:* os Garou e os profissionais frenéticos parecidos não ficarão satisfeitos com o Kitsune que usar Canção do Medo sobre eles. Os inimigos reagem com uma vingança eterna. Os aliados (mesmo que a Raposa tenha salvado suas vidas forçando-os a fugir) quase sempre buscam uma retribuição ou cortam o contato. Esse Dom é ensinado por um espírito-Lebre.

Sistema: o jogador faz um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso deixa o alvo correndo aterrorizado por um turno.

- **Descobrir Calcanhar de Aquiles (Nível Três)** — Como o Dom Philodox.

- **Transformação Elemental (Nível Quatro)** — Esse Dom transforma o Eji em qualquer um dos elementos físicos — água, fogo, terra ou ar — e permite-lhe se fundir e se mover através de corpos maiores formados por essas substâncias. É útil antes de uma luta, em vigilâncias, e depois, em uma rota de fuga quase perfeita. (Imagine, por exemplo, uma Raposa d'água seguindo um petroleiro da Pentex pelo oceano ou um Kitsune encurralado entrando na terra diante dos olhos dos caçadores.) Com mais habilidade (alcançando o Posto Cinco), o guerreiro pode se transformar em elementos secundários mais difíceis — névoa, eletricidade, luz da lua, metal e afins. Esse Dom é ensinado pelos espíritos Elementais.

Sistema: o Kitsune gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Gnose (dificuldade 8). O Kitsune tem que estar em contato com o elemento desejado para se transformar (a transformação ocorre pelo contato, portanto fogo e relâmpago não irão feri-lo) e voltará à sua forma natural ao largá-lo. Ao assumir a nova forma, ele irá adquirir as respectivas imunidades (a água é à prova de bala, o ar consegue escapar de qualquer coisa, a não ser de espaços hermeticamente fechados) e limitações (a água pode ser congelada, o fogo precisa de oxigênio etc.). Seu "corpo" permanece do mesmo tamanho e em uma peça, mas pode se esticar, achatá-lo ou se distorcer para superar obstáculos; pode se mover na velocidade normal. Prata, radioatividade e lixo tóxico causam dano da forma habitual e impedirão seu progresso; em nenhuma circunstância o Kitsune poderá se tornar um desses

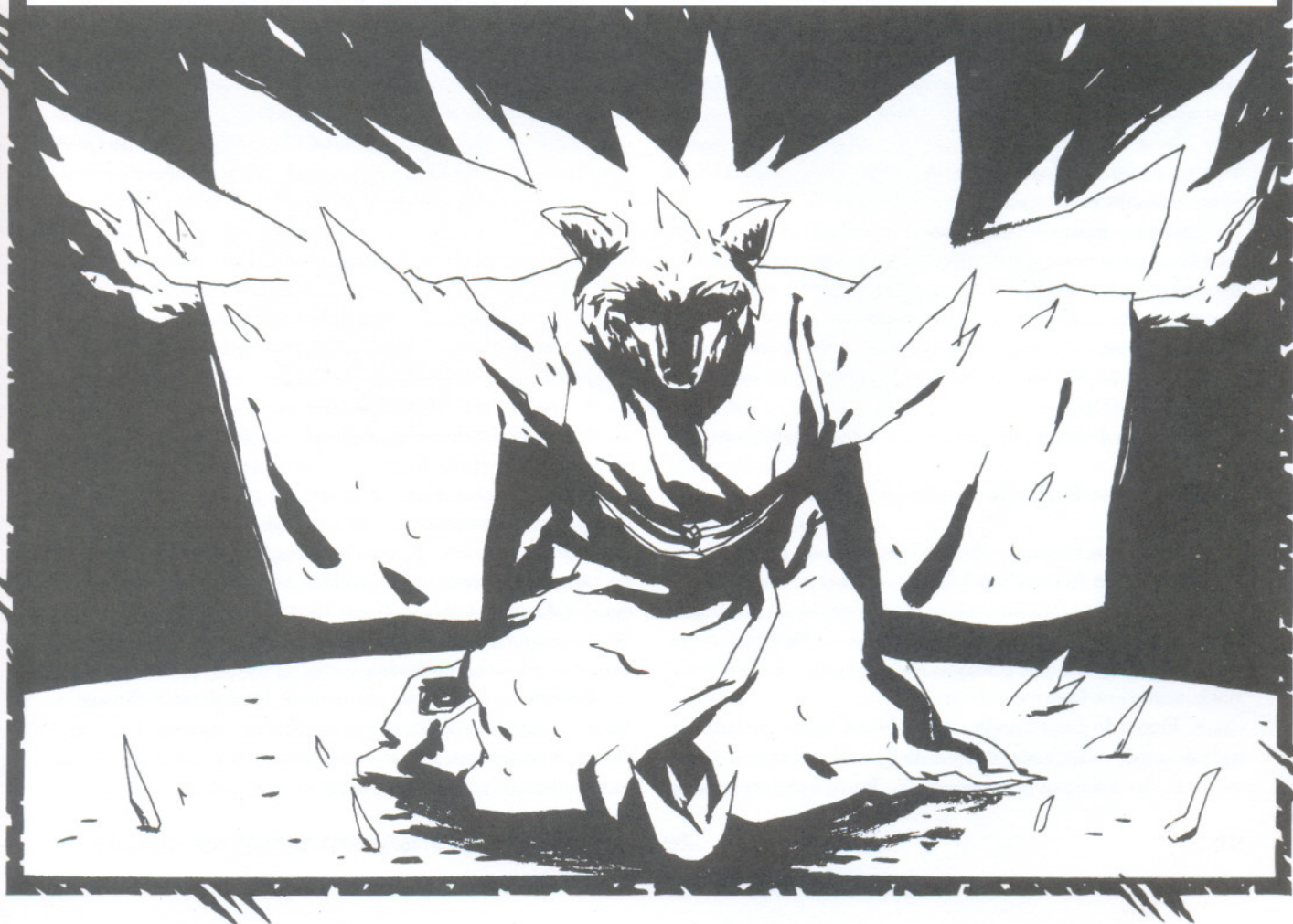
dois últimos elementos sem ter se aliado à Wyrn. É muito difícil detectar um Kitsune quando ele está incorporado ao elemento (sem calor do corpo, sem odor...), e os observadores precisam ter sentidos especiais e ser bem-sucedidos num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para localizá-lo.

- **Mordida Enfeitiçada (Nível Quatro)** — O Eji pode transformar seus dentes em qualquer substância desejada. Prata e jade são as mais comuns, mas, como os dentes são sobrenaturalmente fortes e rígidos, não importa o que se escolha, madeira, fogo, gelo e até mesmo água são possíveis. Esse Dom também é ensinado por elementais.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Instinto Primitivo. Dentes de prata não irão ferir o Kitsune desde que permaneçam onde deveriam — se for forçado a morder a si próprio, será afetado tanto quanto seria um inimigo.

- **Aliado do Dragão (Nível Cinco)** — Os guerreiros Kitsune podem encontrar ajuda nos lugares mais inesperados. Com esse Dom, um Eji pode invocar um poderoso lutador a partir dos elementos que o cercam. Deve haver disponível uma quantidade substancial do material puro — ventos fortes, e não apenas ar; uma lagoa ou um riacho bem grande, e não poças. A criatura assume a forma de um dragão e é inteiramente formada pela força de um de seus pais. Como já era de se esperar, os Elementais ensinam esse Dom.

Sistema: o jogador gasta 1 ponto de Fúria e faz um teste de Gnose (dificuldade 8). Para cada sucesso obtido no teste de Gnose, o "dragão" tem 1,5m de altura, cinco Níveis de Vitalidade, dois dados de absorção e causa dois dados de dano agravado. Ele pode atacar com uma mordida e com uma pancada violenta com o corpo por turno. (Por exemplo, Wu Bingshu invoca um dragão de uma fogueira e obtém três sucessos. A criatura flamejante tem 4,5m de comprimento e 15 Níveis de



Vitalidade; sua mordida inflige seis dados de dano, a cauda ataca violentamente outras seis, e ele tem seis dados efetivos de absorção contra todos os ataques. Os Kuei-jin terão problemas esta noite.)

Os aliados do Dragão são amigáveis em relação ao seu criador; talvez isso ocorra porque se parar de se concentrar na existência de seu Aliado, o Kitsune desaparecerá. (O Eji pode realizar apenas as ações mais simples além de defender o Dragão.) De qualquer maneira, a criatura desaparecerá ao final da cena ou quando perder todos os seus Níveis de Vitalidade; toda vez que perde um Nível de Vitalidade, o dragão também perde trinta centímetros de comprimento até sumir completamente.

- **Imunidade ao Fogo (Nível Cinco)** — Como o Dom Ahroun: Beijo de Hélios.

GUKUTSUSHI

Os Tecelões de Sonhos são notáveis pelos retratos que pintam na mente dos outros. Apesar disso, os Gukutsushi estudam todas as fraquezas da sanidade — memória, paixão, ego — para atar ou abrir a força conforme acharem adequado.

- **Embaçamento da Própria Forma (Nível Um)** — Como o Dom Ragabash.

- **Purificar a Mente (Nível Um)** — Como o Dom dos Filhos de Gaia: Acalmar.

- **Toque da Mãe (Nível Um)** — Como o Dom Theurge.

- **Abrir Objetos (Nível Um)** — Como o Dom Ragabash.

- **Comunicação Onírica (Nível Dois)** — Como o Dom Galliard.

- **Manto do Leque de Sombras (Nível Dois)** — O Kitsune é capaz de alterar sua aparência. Esse Dom não permite ter um controle perfeito e detalhado — a Raposa não pode fazer uma cópia fiel da aparência de outro, reproduzir modelos complicados, peças de vestuário (isto é, uniformes) ou equipamentos, por exemplo — e não encobrem as ações do Tecelão de Sonhos. (Seus braços *estão* onde parecem estar, mas a arma pode parecer ser um folheto dos democratas...) Espíritos quiméricos relacionados à ilusão (alguém tem que cuidar dos efeitos especiais) ensinam esse Dom.

Sistema: o jogador faz um teste de Manipulação + Empatia contra a Força de Vontade do alvo. Não há limite para a quantidade de seres atingidos. Entretanto, é claro que quanto menos observadores, menor a chance de alguém ter sorte e enxergar através do disfarce. O Manto do Leque das Sombras (supostamente nomeado assim depois dos acessórios que Bai Mianxi usou pela primeira vez para intensificar seu efeito) dura por uma cena.

- **Língua de Prata (Nível Dois)** — Como o Dom Fianna: Blá-Blá-Blá.

- **Induzir o Esquecimento (Nível Dois)** — Como o Dom Ragabash.

- **Sussurros Distantes (Nível Três)** — Como o Dom Shinju.

- **Toque de Ebisu (Nível Três)** — Como o Dom Ragabash: Gremlins, mas nomeado com uma peculiaridade: Ebisu é um deus da sorte do xintoísmo e Patrono do Trabalho Honesto. De acordo com o ponto de vista dos Kitsune, as máquinas roubam o trabalho dos operários honestos; esse Dom o devolve a eles.

- **Flores do Leque de Sombras (Nível Três)** — Uma entidade dentro do campo visual do Tecelão de Sonhos tem uma visão e acredita nela. A ilusão é perfeitamente detalhada; o Gukutsushi con-

trola o movimento, a cor, a luz, tudo. O Dom é ensinado por Quiméricos e outros espíritos do sonho e da ilusão.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Empatia contra a Força de Vontade do alvo. O observador só pode se libertar do sonho caso encontre uma falha no encantamento — um defeito na visão — e se convença de que aquilo não é real. Isso é muito difícil. Contudo, se o narrador quiser, os humanos terrenos podem não ter nenhuma chance. Todos os outros podem escapar com um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) desde que tenham uma boa razão para não acreditar.

- **Face do Leque da Sombra da Lua (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Doppleganger.

- **Fragilizar Corpos (Nível Quatro)** — Como o Dom Ragabash.

- **Loucura (Nível Cinco)** — Como o Dom de Impuro.

- **Violação (Nível Cinco)** — Como o Dom Ragabash.

KATARIBE

O poder leva as histórias; as histórias levam o poder. Os Dons dos Kataribe permitem que eles se encontrem e se comuniquem com qualquer um que tenha uma história que algum dia possa ser útil a alguém.

- **Comunicação com Animais (Nível Um)** — Como o Dom Galliard.

- **Fábula (Nível Um)** — Com esse Dom, o Kataribe pode usar suas habilidades expressivas naturais e boa vontade para dominar uma platéia. Contando uma história adequada, cantando a canção certa etc; ele pode implantar uma sugestão no coração e na mente dos ouvintes. (Por exemplo, Sondok canta uma canção popular em reverência à terra em um festival folclórico; os espectadores se vêem votando no Partido Verde no próximo plebiscito.) Os espíritos-Pássaro (principalmente o Rouxinol) favorecem os Kataribe com esse Dom.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Empatia. Os ouvintes são influenciados por essa experiência por uma quantidade de dias igual à Parada de Dados de Manipulação + Atuação da Raposa. Este Dom não funcionará se os alvos forem obrigados a ouvir, nem quando o Kitsune não estiver realmente no local; gravações e programas de rádio sobre a história não têm efeito.

- **Comunicação Telepática (Nível Um)** — Como o Dom Galliard.

- **Verdade de Gaia (Nível Um)** — Como o Dom Philodox.

- **Chamado da Lacraia (Nível Dois)** — Como o Dom Galliard: Chamado da Wyrm.

- **Distrações (Nível Dois)** — Como o Dom Galliard.

- **Conhecimento (Nível Dois)** — O Kataribe consegue acessar a memória de outros Bardos, vivos ou mortos, para encontrar informações específicas a respeito de um artefato, um local, uma pessoa etc. (É semelhante à Sabedoria das Antigas Tradições, mas relembra histórias, charadas, mnemônica, histórias infantis em versos, músicas e coisas parecidas — coisas que os Kataribe considerariam tesouros, mas que não são necessariamente óbvias à primeira vista.) Esse Dom é recebido de espíritos — Tartaruga, Elefante e de outros espíritos de vida longa e pensamentos profundos.

Sistema: o jogador faz um teste de Inteligência + Rituais; o Narrador estabelece a dificuldade baseado na obscuridade da informação. A Raposa tem que ter um contato pessoal com o alvo — ver, tocar ou ter suas próprias lembranças — ou o Dom não funcionará.

- **Línguas (Nível Dois)** — Como o Dom Kojin.
- **Busca (Nível Três)** — Esse Dom permite contato com um espírito local, a quem o Kitsune pode perguntar a localização de qualquer indivíduo. Se puderem, os espíritos responderão corretamente; se o indivíduo estiver fora de seus territórios, eles também avisarão sobre isso. Esse Dom é ensinado pelos espíritos de animais predadores.

Sistema: esse Dom requer o gasto de um ponto de Gnose para atingir o espírito desejado (desnecessário se a Raposa estiver sobre os pés, na toca, no santuário etc.) e o jogador tem que fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6).

- **Silêncio (Nível Três)** — O Kitsune é capaz de deixar uma determinada área no mais absoluto silêncio de forma que não é possível escutar nenhum barulho, seja ele qual for. Espíritos do Lago e da Montanha ensinam esse Dom.

Sistema: o jogador gasta dois pontos de Gnose e faz um teste de Manipulação + Furtividade (dificuldade 8); a área de efeito é de 4,5m de raio por sucesso. Qualquer Dom ou outra ação que exija som para funcionar obrigará os dois usuários a fazer um teste resistido de Gnose (dificuldade 6) (Chi ou outra Característica apropriada se não for um Bête). A ação do vencedor tem prioridade sobre a do perdedor, mas o Silêncio continuará exceto por essa interrupção. O efeito dura por uma cena ou até o Bardo ficar inconsciente.

- **Canções de Uzume (Nível Três)** — As vozes dos Kataribe são particularmente belas; com este Dom, elas se tornam paralisantes também. Um bardo habilidoso pode manter um inimigo paralisado simplesmente com o poder da canção ou atraí-lo direto para a morte. Esse Dom é ensinado por espíritos-Rouxinol e espíritos-Cobra.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Atuação (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo). Para cada sucesso obtido, a vítima permanece sob o poder do Kitsune por um turno — ela terá que fazer outro teste quando os primeiros sucessos expirarem, mas não precisará gastar mais Gnose. A vítima pode ser mantida totalmente imóvel ou (se o cantor desejar) seguir a música devagar. Se o Kitsune for embora ou parar de cantar, o feitiço terminará depois que a duração atual for finalizada.

- **Dança dos Kuei (Nível Quatro)** — Este Dom invoca os mortos para dar um testemunho, em geral sobre a forma como morreram e de vez em quando sobre os acontecimentos de suas vidas. Essa magia compele a verdade, e não a cooperação — mas, como a maioria das Almas Penadas são loucos para terem suas vidas lembradas, suas mortes vingadas, sua sepulturas cuidadas e suas verdadeiras histórias reveladas, poucos se recusam. A Dança pode assumir qualquer forma — o Kataribe pode iniciar uma história, e um fantasma dar um passo à frente para continuar o conto, representar os acontecimentos com mímicas ou danças, e deixar o fantasma aparecer na sua hora, ou (e essa é a melhor forma de convencer os outros de que a história é verdadeira) dar início a uma canção ou narrativa que prepare a platéia para a experiência, e então deixar que vejam as verdadeiras lembranças do fantasma ao redor deles. Esse Dom é ensinado por espíritos-Ancestrais.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Gnose + Empatia (dificuldade 8) para o Nove-Caudas estabelecer um contato com o espírito. Para comunicar as lembranças do falecido para a platéia, ele faz um teste Manipulação + Atuação (dificuldade 6). Quanto mais sucessos, melhor o depoimento será aceito pelos ouvintes. Esse Dom funcionará apenas nos mortos que conservaram alguns traços de sua própria aparência na vida seguinte. Isso inclui ancestrais hengeyokai, aparições, Espectros e todas as formas de fantas-

mas famintos. Dança dos Kuei não pode invocar os vivos. As almas que reencarnaram após a morte não aparecerão. O Dom pode funcionar até mesmo em Kin-jin e Kuei-jin caso o Kataribe seja poderoso o suficiente (Posto Cinco ou superior); seus corpos não viajam com eles, e eles retornam sem ferimentos (embora provavelmente estejam muito zangados) ao final da cena.

- **Sombras das Chamas (Nível Quatro)** — Como o Dom Galliard.
- **Assimilação (Nível Cinco)** — Como o Dom Homínídeo.
- **Materialização de Sonhos (Nível Cinco)** — Como o Dom Galliard.

Dons Gerais

Os Kitsune têm uma boa quantidade de Dons comuns, mas não tantos quanto se poderia esperar das Raposas feiticeiras. Isso deriva em grande parte de sua devoção às Trilhas — quando um Gukutsushi começa a aprender os truques de misticismo da mente, os Dons mais “água com açúcar” compartilhados por todos os seus irmãos parecem ficar menos atraentes. Os Dons compartilhados entre as Raposas refletem seu misticismo como raça, bem como sua abominável predileção pela maldade.

- **Sentir Chi (Nível Um)** — O Kitsune pode se expor ao fluxo de Yin ou Yang, sentindo atentamente o fluxo de Chi no mundo ao seu redor. Um Kitsune pode fazer bom uso desse Dom para se tornar um perfeito *fang shih* (um praticante de *feng shui*). Esse Dom é ensinado por qualquer espírito do Império do Meio.

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Ocultismo; a dificuldade e a informação obtida dependem da distribuição local de Chi. Por exemplo, ser capaz de dizer que um cemitério é alto em Yin teria uma dificuldade igual a 3 ou 4 (se já não for um senso comum), enquanto distinguir uma sabotagem do fluxo de Chi em um laboratório poderia ter dificuldade igual a 8 ou 9.

- **Ishin Denshin (Nível Um)** — O Kitsune é capaz de se comunicar telepaticamente com outros membros de sua raça. As duas Raposas precisam ter esse Dom e estar dispostas a conversar. Os Kitsune acham muito difícil mentir usando esse Dom (seu nome significa “Comunicação entre a Mente e o Coração”) e por isso não o utilizam com a frequência que se espera. Ishin Denshin é ensinado por espíritos-Cobra.

Sistema: o jogador faz um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6) enquanto um Kitsune olha fixo nos olhos de outra Raposa. Não é necessário nenhum esforço para manter o contato já estabelecido, mas qualquer distração prolongada (como um combate) quebrará o elo. Para cada sucesso do teste inicial, a conexão irá se manter por um turno de combate ou por uma única cena de confrontação sem interrupções.

- **Simular Cheiro de Água Corrente (Nível Um)** — Como o Dom Ragabash.
- **Dança da Lua (Nível Dois)** — O Kitsune fica totalmente invisível contanto que não seja atingido pela luz da lua. Ele pode entrar e sair do campo de visão de Luna quantas vezes quiser, surgindo e desaparecendo reiteradamente. Luna ensina esse Dom (e com quase toda a certeza incluiu a exceção para manter um olho sobre os pequenos trapaceiros).

Sistema: o Kitsune gasta um Ponto de Gnose; no entanto, o efeito dura uma noite inteira. Este Dom não mascara o cheiro, o som ou qualquer outra marca sensorial de uma Raposa; apenas a visão.

- **Sentir Magia (Nível Dois)** — Como o Dom Uktena.
- **Comunicação com Espíritos (Nível Dois)** — Como o Dom Theurge.
- **Comunicação com Fantasmas (Nível Três)** — Como o Dom Doshi.

- **Segredo do Manipulador de Fantoches (Nível Três)** — Todos os Kitsune adquirem algumas ilusões e alguns truques das raposas. Não ser notado é o mais importante. Esse Dom não deixará o Nove-Caudas invisível; melhor ainda, ele irá transformá-lo em mais um na multidão. Se uma Raposa usando Segredo do Manipulador de Fantoches estiver próxima a uma delegacia, todos *saberão* apenas que ela faz parte do pelotão. Em uma reunião do Partido, todos irão achar que ela é um membro digno de confiança, apesar de estúpido. Onde quer que vá, será como se estivesse lá há anos — ela é um rosto familiar; o amigo de um amigo; o defensor leal e anônimo; o pequeno cronometrista digno de confiança porque não tem um ponto de vista próprio. Espíritos-Cervo e outros espíritos muito bem camuflados (cujos representantes mortais se misturam ao cenário ou morrem) ensinam esse Dom.

Sistema: para os iniciantes, o jogador faz um teste de Carisma + Lábria (dificuldade 7). O Kitsune deve estar vestindo algo pelo menos parecido ao que todos estão usando — um terno não estimulará a confiança de trabalhadores do cais — e manter um comportamento razoavelmente adequado (como um zelador, ele pode varrer a mesma parte do assoalho para sempre, mas arrombar um cofre chamará muita atenção). Não há a necessidade de um esforço muito grande — Segredo do Manipulador de Fantoches cobrirá todas as coisas que um disfarce não conseguiria, *exceto a ignorância* — mas, como regra, quanto menos o Nove-Caudas falar ou agir, melhor. Se a Raposa começar a sair do personagem assumido, o Narrador pode pedir testes adicionais de habilidade: Raciocínio, Carisma ou Manipulação mais Manha, Etiqueta etc. para amenizar a suspeita.

- **Flores do Leque da Sombra (Nível Quatro)** — Como o Dom Gukutsushi.

- **Possessão (Nível Cinco)** — O Kitsune pode renunciar à sua forma física para assumir a de outro ser. Esse é o poder mais famoso e perverso dos Nove-Caudas. Os humanos por toda a Ásia o temem com razão. Esse Dom é ensinado por Incarna menores de Luna ou alguém da raça das Raposas.

Sistema: a Raposa tem que estar em contato com a vítima, com fios de cabelo ou pedaços de unha dela ou com uma lembrança pessoal de *extrema* importância para a vítima (aliança de casamento, brinquedo favorito etc.). Ele queima um ponto de Gnose para assumir uma forma totalmente espiritual, em seguida, um ponto de Força de Vontade para superar o hospedeiro, e então o jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo).

Os *shen* podem resistir nesse momento (e uma vez por dia a partir de então) com um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do Kitsune). Os humanos — com a ajuda de sacerdotes, sábios, médicos feiticeiros, magos estáticos, *shen*, amigos mantendo vigília — conseguem resistir ao intruso uma vez por semana com um simples teste de Vigor (dificuldade igual à Força de Vontade do Kitsune). O Dom: Exorcismo pode ser usado para conter Possessão. Se o exorcismo for bem-sucedido, o Kitsune retornará à sua forma física.

JU-FU

Ele concluiu a última dobra e abriu as mãos, colocando o pequeno enfeite de papel sobre a mesa laqueada ao seu lado.

Herb e o guarda olharam fixamente para aquilo.

— Guarda... tire-o daqui. — disse Lorde Hong.

Era uma figura de papel maravilhosamente construída de um homem.

Mas parecia não ter havido papel suficiente para a cabeça.

— Terry Pratchett, *Interesting Times*

Talvez o truque Kitsune mais inconfundível seja a arte do Ju-Fu, a magia do papel. As Raposas ficaram encantadas com a idéia do papel assim que o viram pela primeira vez — assim como os humanos de toda a Ásia reverenciam essa substância. No Japão, o papel é um símbolo religioso e faz parte de ritos funerários por todo o Império do Meio. Em japonês, *kami* é um homófono tanto para espírito quanto para papel, e os Kitsune utilizam o termo para se referir aos seus feitiços de papel assim como eles se referem aos Kami, os espíritos de Gaia feitos de carne. (nos termos de *Lobisomem*, *kami* — com letra minúscula e itálico — refere-se aos feitiços Ju-Fu Kitsune, enquanto Kami, com letra maiúscula, refere-se às entidades descritas no *Werewolf Storytellers Handbook*.)

Sob muitos aspectos, os Kitsune vêem o Ju-Fu como a melhor feitiçaria já inventada. Os ideogramas refletem suas formas de pensamento com precisão, por exemplo. Além disso, o método de trabalhar com um rito em miniatura, de estocar um efeito místico para mais tarde é extremamente útil. Em tempos de fartura, os Kitsune podem deixar de lado alguns pontos de Gnose na forma de Ju-Fu para quando precisarem. Além disso, os espíritos que hesitariam com se confinar a um fetiche não se incomodam em amuletos como um *kami* — afinal, não há como eles ficarem confinados em um fetiche por tanto tempo.

Em essência, o aprendizado de cada “truque” Ju-Fu é tratado como se estivesse aprendendo um Dom comum de Kitsune, apesar de serem aprendidos com outros Kitsune, e não com espíritos. Quando aprende um “Dom” Ju-Fu, um Kitsune pode criar o *kami* adequado a qualquer momento pintando o ideograma em um pedaço de papel apropriado (ou, em alguns casos, usando uma técnica especial de origami). O papel tem que ser natural e fácil de ser destruído; papel para fotocópias ou páginas de revistas estão fora de questão! Em alguns casos, o Kitsune pode criar um *kami* a partir de papiros, tecidos, folha de videira ou até mesmo de peles, embora tenha que gastar um ponto adicional de Gnose para revestir apropriadamente essa substância de poder. Da mesma forma, a tinta tem de ser de origem natural — tinta de polvo ou de lula são adoráveis, mas sangue, misturas de água e fuligem, ocre e gema de ovo ou qualquer outro corante natural dá certo. Se o Kitsune usar qualquer tipo de material artificial, a dificuldade para criar o *kami* aumenta em 3 pontos; se a dificuldade for superior a 10, o Ju-Fu será impossível.

Cada *kami* requer o gasto de pelo menos um ponto de Gnose para ser criado, limitando, assim, o número de *kami* disponíveis para qualquer Raposa; afinal, não é tão fácil recuperar Gnose. Também há uma jogada de dados específica para cada truque; entretanto, a Raposa só consegue descobrir se foi ou não bem-sucedida na hora em que ativa o *kami*. Por essa razão, o Narrador pode preferir fazer esses testes em segredo; se o Kitsune falhar, o *kami* não terá nenhum poder, mas a Raposa terá de pagar o custo de Gnose. A menos que esteja registrado de outra forma, todas as regras se aplicam no momento da criação do *kami*, e não da sua ativação.

O Narrador pode permitir que o Kitsune faça um teste de Destreza + Caligrafia ou Origami para executar um belo trabalho, reduzindo em 1 ponto a dificuldade para criar o *kami*. Entretanto, essa arte não é necessária para o sucesso; qualquer símbolo ou dobra vitais para se criar um *kami* são ensinados quando a Raposa aprende o “Dom”.

É óbvio que, se um *kami* for destruído de forma prematura, seu poder será perdido; mesmo os *kami* ativados que produzam efeitos progressivos param de funcionar imediatamente se o papel-hospedeiro for destruído.

Dom: Ju-Fu

- **Filho dos Elementos (Nível Um)** — O Kitsune é capaz de criar uma pequena quantidade de um dos elementos básicos destruindo um *kami* que carregue o símbolo desse elemento. O Kitsune prepara o *kami* desenhando uma mandala que mostre os elementos em relação uns aos outros. Quando quiser ativar o *kami*, ele deverá dobrá-lo da forma adequada (avião, shuriken, bomba d’água ou algo parecido) e arremesá-lo na direção desejada.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade 6) no momento do preparo. Na maioria dos outros aspectos, esse Dom é idêntico ao Dom de Impuro: Criar Elemento.

- **Lanterna (Nível Um)** — No Japão, o fogo-fátuo é considerado o trabalho das raposas. Depois de fazer uma lanterna de papel ou um *kami* parecido, o Kitsune poderá infundir-lhe uma luz soturna que poderá assumir a aparência de um relâmpago, de um raio de luar ou de um brilho avermelhado demoníaco capturado ou de qualquer efeito que a Raposa tenha em mente ao criar o *kami*.

Sistema: o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 6); o custo de Gnose é igual a 1. A luz tem exatamente o mesmo brilho que a lanterna de papel e dura por uma cena ou até a lanterna ser destruída.

- **Comunicação Através do Papel (Nível Um)** — Ao criar uma figura de origami ou um pictograma especial de uma criatura ou animal específicos, o Kitsune pode se comunicar à vontade com essa criatura, aparentemente em sua língua nativa. Quando ele ativa o *kami*, uma ilusão da criatura representada se sobrepõe à imagem do próprio Kitsune na mente do alvo; então, a fala da Raposa é traduzida na devida linguagem de odores, linguagem corporal e assim por diante. O Kitsune ouve as respostas da criatura como se estivessem em Kitsuné-go na sua mente.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Empatia com Animais (dificuldade 6) para o Kitsune criar o *kami*. Pode ser usado para falar na língua tanto dos humanos

Abusando do Ju-Fu

Cuidado Narradores: sendo alguns jogadores as criaturas inescrupulosas que são, eles podem tentar convencê-lo a permitir que produzam *kami* em massa entre as sessões de jogo — talvez até mesmo tentar racionalmente ter vinte, trinta ou uma centena de *kami* totalmente preparados para qualquer emergência!

Como nenhum Kitsune devidamente ocupado tem esse tipo de tempo livre ou Gnose para gastar, isso é um abuso óbvio das regras que interfere com o espírito da história. Esses jogadores estão nitidamente atraindo a Ira dos Céus, e vocês estão autorizados a dizer “não” em alto e bom som se necessário.



quanto dos hengeyokai, embora o teste passe a ser Inteligência + Empatia, a dificuldade aumente para 8, e o custo de Gnose seja de dois pontos. A duração é de uma cena.

- **Boca de Umekochi (Nível Um)** — Nomeado por causa do deus japonês da comida, esse truque permite a um Kitsune criar uma xícara, um prato ou outro recipiente pequeno de papel capaz de reter um volume quatro vezes maior do que o normal.

Sistema: o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 7); o custo em Gnose é igual a 1.

- **Atração (Nível Dois)** — Esse truque permite que um Kitsune atraia ou afaste um determinado tipo de animal criando um *kami* adequado. Por exemplo, a Raposa poderia criar um *kami* repelente de tigres para viajar com segurança pelo território de um tigre ou moldar um vaga-lume de papel para invocar vaga-lumes suficientes para iluminar de forma extraordinária um cemitério.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7); a quantidade de sucessos indica a força relativa do *kami*. O custo de Gnose é igual a 1 para insetos ou animais, dois para a maioria dos animais e três para animais grandes ou perigosos, como tigres ou búfalos, e não funciona contra *shen* na forma animal. Para ativar o *kami*, deve-se cuspir nele.

- **Olhos da Muralha (Nível Dois)** — Esse truque realmente cria dois *kami*: a Raposa pega um papel e faz um buraco nele, deixando o pedaço cortado em algum lugar útil. Então, o Kitsune pode colocar seu olho no buraco no meio do *kami* para ver o que a parte retirada “veria”. Ele pode até mesmo ter a visão de todos os lados olhando através de lados alternados do buraco. Os Kitsune que empinam pipas como passatempo são particularmente apaixonados por esse truque.

Sistema: o jogador gasta dois pontos de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade 7) ao criar um *kami* dois-em-um. A visão roubada dura por um dia e uma noite inteiros.

- **Labirinto (Nível Dois)** — Escondendo o *kami* em uma sala e proferindo uma palavra de confinamento, o Kitsune pode impedir qualquer um de sair. Uma pessoa que escala a janela se vê voltando pela porta, e assim por diante. As pessoas ainda conseguem entrar na sala normalmente — sair dela faz parte do truque. Como tem que estar presente para ativar o efeito, o Kitsune é preso lá dentro com todos os outros prisioneiros até o *kami* ser destruído.

Sistema: o jogador faz um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8); o custo de Gnose é igual a três.

- **Selo de Prata (Nível Dois)** — Esse truque é muito parecido com o Dom Fianna: Blá-Blá-Blá. O Kitsune pode escrever “símbolo” em um pedaço de papel — e o alvo verá algum tipo de símbolo. Ele pode escrever “passaporte” em um rolo de folha de videira e atravessar alfândegas sem qualquer dificuldade. O *kami* não pode ser alterado, mas afetará quantas pessoas forem necessárias pela duração de uma cena. Combate ou outras distrações significativas finalizam o efeito e destroem o *kami*.

Sistema: o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 7) e gasta um ponto de Gnose. O *kami* é ativado quando um olhar humano recai sobre ele pela primeira vez; nesse momento, considera-se que a Raposa está usando o Dom Fianna mencionado acima.

- **Banimento (Nível Três)** — Esse *kami* é usado contra espíritos que estejam fora de seus reinos natais. Agitando o pictograma e ordenando que o espírito retorne para casa, a Raposa pode obrigar que os demônios voltem para o Mundo Yomi ou que os Soldados—Caranguejo voltem a Umi, por exemplo.

Sistema: o jogador investe três pontos de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade 7) durante a criação do *kami*. Quando o Kitsune o ativa, o jogador tem que fazer um teste de Força de Vontade contra o espírito teimoso; se for bem-sucedido, o espírito será imediatamente forçado a voltar para seu Reino nativo (ou para as Terras dos Espelhos, em caso de espíritos que não pertençam a reinos e que estejam materializados no mundo físico). Infelizmente, isso não pode ser usado para separar um Maldito possuído de um bakemono de seu hospedeiro mortal.

- **Fera de Papel (Nível Três)** — Esse *kami* é sempre feito na forma de um animal de origami ou com o pictograma de um animal pintado sobre ele. Quando o Kitsune cospe no papel, a réplica imediatamente fica do tamanho e com o aspecto do seu “original” e obedece às ordens do Kitsune.

Sistema: o jogador investe dois pontos de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade 7). A criatura resultante tem toda a força e todas as habilidades de sua fera modelo; elefantes de papel podem levantar toras, os tigres lutam com toda a força e fúria características e assim por diante. Entretanto, por ainda ser de papel, a fera possui apenas um Nível de Vitalidade. O Kitsune só pode criar animais mundanos, embora as lendas falem de Raposas de sete-caudas capazes de criar fênix e coisas parecidas de papel.

- **Forma da Fera (Nível Quatro)** — O Kitsune pode assumir a forma do animal representado por esse *kami*. Com exceção da necessidade de se preparar o feitiço com antecedência e do tempo de duração específico (uma cena), esse Dom é idêntico ao Dom Fúrias Negras: As Mil Formas.

Sistema: o jogador tem que gastar dois pontos de Gnose e fazer um teste de Destreza + Empatia com Animais (a dificuldade depende da forma escolhida).

- **Caminhar (Nível Quatro)** — Esta rota de fuga no último minuto permite ao Kitsune ficar invisível enquanto rasga o *kami*, reaparecendo nas Terras dos Espelhos na forma de sua escolha.

Sistema: o jogador tem que investir quatro pontos de Gnose em um *kami* e fazer um teste de Gnose (dificuldade 7) para preparar esse encanto. Depois que o Nove-Caudas já ativou o poder, percorrer atalhos é algo instantâneo e automático.

- **Seqüestro (Nível Cinco)** — Um dos truques mais sujos do arsenal Kitsune, esse Dom permite a uma Raposa abduzir uma pessoa ou um *shen* para a Umbra. Pouco importa a localização do Kitsune; uma Raposa nas Terras dos Espelhos pode atrair um alvo para si, enquanto uma Raposa no mundo físico pode tanto atirar seu alvo dentro da Umbra enquanto permanece para trás, ou desaparecer junto com a pobre vítima. O Kitsune arremessa o *kami* em seu alvo ao mesmo tempo que profere uma palavra de ativação; se a Raposa estiver na Umbra nesse momento, o papel literalmente aparece do nada, atingindo o alvo. Enquanto o alvo desaparece em um brilho de luz e fumaça, o pedaço de papel agora em branco flutua lentamente em direção ao solo...

Sistema: o jogador tem que investir dois pontos de Gnose no *kami* e selá-lo com um teste de Gnose (dificuldade 8). Para ativar o *kami*, a Raposa tem que fazer um teste de Gnose (dificuldade igual à Muralha local); entretanto, é necessário apenas um sucesso.

- **Carne de Papel (Nível Cinco)** — Esse truque Ju-Fu é idêntico ao feitiço de Nível Três: Fera de Papel, exceto pelo fato de que a criatura invocada passa a ser de carne e osso em todos os aspectos.

Sistema: o *kami* exige três pontos de Gnose e um teste de Gnose (dificuldade 7). A criatura invocada tem as estatísticas totais, todos os

Níveis de Vitalidade e é real sob todas as formas; entretanto, quando está morto ou ao final da cena, ele volta à sua forma de papel impotente.

Ritos

Existem relativamente poucos ritos criados pelos Kitsune. Eles não apenas possuem pouco tempo para criá-los, como também têm pouca necessidade de inventar uma quantidade muito grande. As Raposas já ficam satisfeitas só com o fato de adotar ou adaptar ritos de outros hengeyokai e de pegar emprestado a maioria do que precisam.

Os Kitsune, como regra geral, expressam um respeito e uma admiração imensamente lisonjeiros (e quase sempre sinceros) pelos costumes dos outros *shen*. Embora isso não os conceda, é claro, acesso à maioria dos segredos ou dos ritos sagrados dos outros, eles já aprenderam diversos rituais menores dessa forma. Para propósitos gerais, considere que os Nove-Caudas têm acesso aos ritos iniciantes (primeiro e segundo níveis) de hengeyokai menos reclusos. Personagens com um bom motivo (Clã, membros de sentai, um Batsu ou Sempai de outra raça) podem escolher cerimônias mais avançadas adequadas à raça e à área de seu aliado e ao relacionamento entre eles. Os Anciões que viajam muito podem conhecer quase tudo. Esses ritos serão realizados da forma habitual a menos que haja alguma razão para que os espíritos simplesmente não atendam ao chamado de um Kitsune (como o Batismo de Fogo, que confia nos espíritos tribais Garou).

O Abrir dos Olhos

Nível Um

Esse rito simples é usado após um filhote Kitsune manifestar seus poderes pela primeira vez — que nem sempre precisa ser na forma da Primeira Mudança. Isso não é de conhecimento exclusivo dos Kitsune; as Raposas ensinam esse Dom a muitos outros hengeyokai e até mesmo para alguns outros *shen*, no caso de um jovem filhote precisar despertar e ser instruído antes que um Kitsune consiga chegar. O Abrir dos Olhos leva apenas cinco minutos para ser realizado e requer que um *shen* toque as pálpebras do filhote e profira algumas palavras breves sobre o objetivo, contando ao filhote sobre sua herança e sobre o papel que desempenhará em breve.

Sistema: o mestre de rito faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 5). O filhote recém-desperto rapidamente se adapta ao trauma da Mudança e em pouco tempo fica tão alegre quanto qualquer outra Raposa.

Rito da Encruzilhada

Nível Três

O Rito da Encruzilhada dos Kitsune serve ao mesmo propósito que o Rito de Abertura do Caminho das Cortes Bestiais. Nele, as Raposas usam o poder das quatro direções para celebrar a primeira — e única — escolha de trilha do filhote.

O ritual sempre é realizado em um lugar de transição — embora uma encruzilhada seja, é claro, de melhor augúrio, pontes sobre água corrente ou até mesmo portas de saída também funcionam bem. O mestre de rito purifica o jovem filhote da forma correta (o tema do rito) e então leva-o até o local do rito. Lá, após a devida referência à Mãe Esmeralda, à Dama de Prata, à Bai Mianxi e ao Príncipe Inari, o mestre de rito pede aos quatro para que abençoem a entrada de seu filho mais novo à fase adulta. O mestre de rito, então, coloca quatro tigelas diante do filhote, uma em cada direção. O filhote olha cada tigela como se cada uma estivesse repleta com um dos elementos das Quatro

Trilhas — argila, relâmpago, lava e névoa. Em seguida, o filhote deve pegar a tigela certa, e, assim, terá escolhido sua trilha. Embora isso possa ser uma experiência dolorosa para Eji ou Doshi novatos, o filhote não sofre dano permanente. Depois que sua escolha é feita, e suas patas ficam ensopadas com o símbolo de sua trilha, o mestre de rito finaliza o rito e leva o novo Yakan para o treinamento.

Sistema: o mestre de rito faz um teste de Carisma + Rituais; o filhote é oficialmente do Posto Um ao final do rito. É uma grande honra realizar esse rito, e ser bem-sucedido no apadrinhamento de um novo Kitsune concede ao mestre de rito dois pontos de Toku temporário.

Renome

Toshihito não tinha muito posto, mas isso apenas mostra quão bem um homem pode fazer qualquer coisa quando está bem estabelecido e satisfeito em seu próprio lugar.

— “Yam Soup” (Royall Tyler, tradutor)

O sistema Kitsune de Renome parece, à primeira vista, ser igual ao da maioria das outras Raças Metamórficas. Se for questionado, um Nove-Caudas comum (presumindo que ele respeite quem lhe indagou o suficiente para responder a uma pergunta pessoal) provavelmente responderia que sua raça valoriza a Sabedoria, a Honra e a Glória, assim como os lobisomens. Embora isso possa ser verdadeiro e (provavelmente) impeça o bisbilhoteiro de cavar ainda mais fundo, isso é um engano. (Surpresa, surpresa — responde uma Raposa traiçoeira...)

As melhores traduções para Chie, Toku e Kagayaki — revelando-se — são fornecidas mais abaixo, mas, para chegar realmente ao cerne da questão, temos que explicar como eles se sentem em relação ao Posto e ao Renome para começar.

Renome não *importa* para os Kitsune. É uma parte bem pequena da missão dos Kataribe para lembrar o que seus companheiros fazem. Certamente, existe respeito por qualquer proeza que uma Raposa consiga realizar, mas o Renome e os direitos vaidosos alardeados que os Corax e os Garou quase sempre conseguem à força com isso, atingem os Kitsune como uma terrível ostentação. Os Nove-Caudas mantêm contato com Renome em primeiro lugar porque todo mundo faz isso — ignorar os costumes sociais de seus aliados não seria prudente, e um Kitsune cujos feitos sejam conhecidos está em vantagem nas Cortes.

Posto, por outro lado, é valorizado e reverenciado pelas Raposas. Os seres mortais podem negociar a fama e encarar tudo o que quisessem, mas o verdadeiro mérito é premiado por Luna com caudas. Os Kitsune ganham uma nova cauda apenas quando ganham valor aos olhos dos espíritos. Não se pode mentir sobre isso (embora possa ser escondido) nem se gabar de forma falsa ou exagerada. Isso é absoluto, e Raposas que deixam de servir a Gaia não adquirem novas caudas, não importa o quão poderosas seus novos mestres as tornem.

Em termos de jogo, cada vez que avança de Posto, a partir do Posto Um, o Kitsune ganha uma nova cauda. Essas caudas nem sempre são visíveis; na maior parte do tempo, elas ficam habilmente guardadas no mesmo lugar que a massa corpórea da forma Crinos de um Garou. O Kitsune pode manifestar ou esconder suas caudas extras fazendo um simples teste de Gnose contra a Muralha local.

(Sim, o jogo é organizado apenas para lidar com Raposas de cinco caudas ou menos. Quanto mais um Kitsune sobe de Posto, mais tempo demora para avançar outra vez — felizmente, sua expectativa de vida lhe permite adequar seu tempo para isso. Francamente, nenhum personagem jogador ganhará sua sexta cauda antes de a Roda girar para a Sexta Era — se isso acontecer rápido.)

Renome

Posto 0 (Nogitsune) — O Kitsune não possui Renome e ainda tem que escolher sua Trilha.

Doshi

Posto	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	2	1	0
2 (Kiko)	4	3	0
3 (Koryo)	6	5	1
4 (Reiko)	8	7	2
5 (Tenko)	10	9	3

Eji

Posto	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	1	1	1
2 (Kiko)	3	2	2
3 (Koryo)	4	4	4
4 (Reiko)	7	5	5
5 (Tenko)	8	8	6

Gurutsushi

Posto	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	2	1	0
2 (Kiko)	3	3	1
3 (Koryo)	6	4	2
4 (Reiko)	8	6	3
5 (Tenko)	10	8	4

Kataribe

Posto	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	1	1	1
2 (Kiko)	3	3	1
3 (Koryo)	5	5	2
4 (Reiko)	7	7	3
5 (Tenko)	9	9	4

Chie

(chee-yay)

Semelhante à Sabedoria, Chie é melhor definido como inteligência, talento, astúcia e ingenuidade. Os Kitsune o escrevem usando os caracteres para “conhecimento” e “benção ou gentileza”. Isso surpreenderia a maioria de seus inimigos, já que a aplicação habitual do Chie envolve destruição ou evasão do inimigo — com ênfase para truques astutos, bom uso da magia e dos Dons, armadilhas estúpidas, disfarces etc. O ideal de Chie é matar dois inimigos: enganá-los para que destruam um ao outro, preferivelmente enquanto a Raposa estiver a três jurisdições de distância.

Toku

Semelhante à Honra, sob alguns aspectos, Toku pode significar virtude, caráter ético, excelência moral ou honra. Um caractere representa isso: o glifo para “correto” combinado com “coração”. Toku é concedido para quem vive de acordo com as regras de Luna e de Gaia e é retirado por façanhas desagradáveis até mesmo para as Raposas; naturalmente, os Kitsune se preocupam menos com a moralidade de se atacar pelas costas alguma coisa grande e perigosa e mais com o fato de ser um bom sempai para um filhote que necessite da ajuda de alguém. Em essência, Toku reflete a repugnância de um Kitsune em relação ao compromisso do que é ser Kitsune, e o permanente apoio aos objetivos das Raposas.

Kagayaki

Kagayaki pode ser traduzido como Glória, mas esplendor ou magnificência se encaixam melhor. É escrito com o caractere para “brilhar” com um ideograma parcial significando “exército” ou “militar” mudando sua direção. Os Kitsune usam o termo e concedem Renome mais para reconhecer o brilho que seus membros provocam aos olhos de outros shen. As Raposas não dão a mínima para proezas em batalhas por conta própria, mas sentem que há um certo benefício em marcar pontos por bravura e ferocidade com os hengeyokai que se importem com isso.

Kagayaki também pode ser dado aos Kitsune que realizem “boas façanhas” diante de alguém importante. Os Nove-Caudas esperam pelo menos mais uma explosão na Guerra da Vergonha antes do despertar da Sexta Era e gostariam de ter alguns aliados e partidários quando ela começar. Raposas que são bons embaixadores para outros shen podem ser recompensadas dessa forma.

Experiência

Na maior parte, os Kitsune ganham e gastam experiência como qualquer outro metamorfo. A diferença primária acontece durante a aprendizagem de Dons pertencentes a indivíduos que não sejam de sua raça ou Trilha — aqui o Kitsune realmente brilha. É claro que as diretrizes para se aprender Dons cruzados fornecidas no *Lobisomem: Guia dos Jogadores* (p. 189) deve ser seguida bem de perto; mas as Raposas aprendem bem rápido os Dons que podem aprender.

Experiência

Característica	Custo
Atributo	Nível corrente x4
Habilidade	Nível corrente x2
Nova Habilidade	3
Dom	Nível do Dom x3
Dom de outra Raça, Trilha, Hengeyokai	Nível do Dom x4
Fúria	Nível atual
Gnose	Nível atual x2
Força de Vontade	Nível atual

Apêndice: Nobres entre os Nobres



Mei-Fei seguiu Katsuko pela trilha e ajoelhou-se onde lhe foi ordenado — no lugar onde uma raposa corria cruzando o caminho. A Santa-da-Lua desapareceu por entre as árvores à sua direita, e a Nogitsune esperou pacientemente o teste (deve ser outro teste, ela pensou) começar.

Por fim, as sombras à sua esquerda tremeluziram. Ela olhou para cima com a esperança de ver Demônio-do-Sol, mas deparou-se com um olhar ainda mais sombrio:

— Pai?

— Quieta.

Ele carregava quatro tigelas pretas de ferro. Em absoluto silêncio, colocou-as no chão ao redor de Mei-Fei — à esquerda, à

direita, na frente e atrás — ao longo da trilha, mas fora da encruzilhada.

— Curve-se diante de sua Mãe Imperial.

Mei colocou seu rosto contra o solo.

— Curve-se diante de sua nobre Tia.

Mei, ainda com a face em contato com o chão, honrou a Lua.

— Quatro tigelas. Sua vida está no fundo de uma delas.

Escolha.

Mei olhou uma de cada vez. Viu o relâmpago, as nuvens; viu o fundo do rio, o furor da terra.

Aos seus pés, havia uma quinta tigela negra — uma tigela que não fora colocada ali por seu pai — repleta de prata líquida, e Mei-Fei inclinou-se em sua direção.

Xamã Subversivo

Citação: *Os que pertencem a Gaia estão em todo lugar. Dê-lhe esperança, e eles crescerão.*

Prelúdio: A avó o educou sabendo muito bem o que você era. Ela não podia lhe ensinar a arte da metamorfose ou as magias reais, mas todos os encantos, feitiços, bençãos, ervas medicinais, cataplasmas, remédios populares e porções de conhecimento espiritual que ela possuía se tornaram seus. Você foi com ela a templos, bosques e jardins. Rezou para os Celestinos por trás das máscaras e encontrou pessoas e xamãs dos velhos tempos em casas de fazenda, trincheiras, porões, cidades e favelas.

Quando os Kitsune chegaram, você conhecia mais a verdade do que seus tutores poderiam esperar, e eles encontraram um lugar entre seus Parentes para a Avó viver em paz e com honra os últimos anos de sua vida.

Quando a hora chegou, você tentou alcançar o relâmpago. Ele era a inspiração, a revelação, o sinal ofuscante dos deuses, as cores do sol e da lua que se fundiram. Você foi atraído pelas ferramentas dos Doshi como um peixe é atraído pela água e instantaneamente soube qual seria sua primeira missão.

Conceito: Ainda existem — homens e mulheres que vivem no verdadeiro caminho — ou pelo menos se lembram dele; macacos como *deveriam ser*, e não os brutamontes selvagens pervertidos pela Weaver e pela Wyrn. Essas pessoas precisam de você, e você viaja de vilarejo em vilarejo, de quarteirão em quarteirão, esquivando-se da polícia, dos exércitos, dos serviços de imigração, dos missionários e dos caçadores bem-intencionados. As fronteiras não significam nada, só a fé importa.

Alguns hengeyokai culpam-no por ser tão gentil com os humanos, mas você não está interessado em salvar enormes rebanhos. Se pudesse matar todo ser humano que não tem chance de salvação, você faria isso num segundo — seria muito mais fácil encontrar e ajudar os indivíduos honestos. Fazer isso da forma mais difícil levará Eras, mas ser Kitsune se consiste nisso.

Dicas de Interpretação: Para a maioria dos mortais, você é apenas um vagabundo. Um adivinho, médium, herbanário, parteiro, feiticeiro — tudo o que eles quiserem ver você interpretará enquanto julga seus corações. Para o povo de Gaia — os despertos ou adormecidos — você mostra uma face diferente: alguém que fala com os espíritos, um conselheiro franco, um amigo gentil, um juiz severo e um temível protetor. Apenas entre seu próprio povo você pode ser você mesmo, não importa o que seja.

Equipamentos: Cantis, jarras, cestas e sacolas repletas de poções e ervas; tinta, pincel e papel para os encantos folclóricos; cópias maltrapilhas de textos religiosos humanos; parafernália e mantos ritualísticos.



KITSUNE™

Nome: _____
 Jogador: _____
 Crônica: _____

Raça: Kojin
 Trilha: Doshi
 Totem: _____

Sentai: _____
 Missão: pregar
 Conceito: Padre vasabundo

Atributos

Físicos

Força: _____ ●●○○○○
 Destreza: _____ ●●○○○○
 Vigor: _____ ●●●●○○

Sociais

Carisma: _____ ●●○○○○
 Manipulação: _____ ●●●○○○
 Aparência: _____ ●●○○○○

Mentais

Percepção: _____ ●●●●○○
 Inteligência: _____ ●●●○○○
 Raciocínio: _____ ●●●○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ●○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○
 Briga _____ ●○○○○○
 Esquiva _____ ●○○○○○
 Empatia _____ ●●○○○○
 Interpretação _____ ●●○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○
 Instinto Primitivo _____ ●○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○

Perícias

Emp. c/ Animais _____ ●○○○○○
 Condução _____ ○○○○○○
 Protocolo _____ ○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ○○○○○○
 Liderança _____ ●●○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○
 Atuação _____ ●●●○○○
 Consertos _____ ○○○○○○
 Furtividade _____ ●○○○○○
 Sobrevivência _____ ●●○○○○

Conhecimentos

Computador _____ ○○○○○○
 Enigmas _____ ●●○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○
 Lingüística _____ ●●○○○○
 Medicina _____ ●●●○○○
 Ocultismo _____ ●●●○○○
 Política _____ ●○○○○○
 Rituais _____ ●●●○○○
 Ciência _____ ○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

Clã _____ ●○○○○○
Go-en _____ ●●●○○○
Fetichê _____ ●○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Dons

Simular Odoz de Homem
Comunicação com
Espiritos

Sentir ChôDons

Renome

Chie
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□
Toku
 ●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□
Kasayaki
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□
Posto

Fúria

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Gnose

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1 □
 Ferido _____ -1 □
 Ferido Gravemente _____ -2 □
 Espancado _____ -2 □
 Aleijado _____ -5 □
 Incapacitado _____ □

Fraqueza

NÃO SE REGENERA

Herói da Vizinhaça

Citação: *Você está metido em algum problema?*

Prelúdio: Você nunca conheceu seus pais, e as purificações de Mao eliminaram a coisa mais próxima de família que você tinha. A única coisa constante em sua vida tem sido seu professor de Kung-Fu — ele o acolheu quando as crianças do Exército Vermelho denunciaram e desalojaram seus parentes.

Quando você tinha dezesseis anos, eles seqüestraram-no, apresentaram-lhe alguns sonhos engraçados e chamaram-no de Kitsune. Contaram um monte de contos de fadas; você tinha os pés no chão. Falaram da natureza; você almejava a multidão e o barulho da cidade. Eles falaram sobre destino; você não estava prestando atenção. Eles fincaram quatro tachos no chão; você tentou pegar o primeiro que viu — qualquer coisa pra sair dali. Você saiu de lá com o vento nas costas, esforçando-se para se esquecer de tudo.

Eles deixaram você partir e riram na tempestade.

Conceito: Sifu leva seus sonhos de Raposa a sério, mas ele é um homem de idade. Você fica na "sua", se diverte, cuida de si mesmo, dele e de seus amigos.

É triste dizer que seu destino simplesmente não desaparecerá. Você está sempre correndo atrás de donzelas em apuros, de pessoas honestas com problemas Tenazes, de "vovôs" cavalheiros com segredos, de valentões arrogantes que devem ser apenas eliminados. Crianças apavoradas saem correndo de

becos sem saída em direção aos seus braços. Mesmo os monstros e os demônios decrepitos não o deixarão em paz — não importa o quanto tente se esquivar deles, acontecimentos estranhos o continuarão seguindo.

O mesmo acontece com a lua — você também não consegue escapar dela.



Dicas de Interpretação: Um zé-ninguém versátil é o que você é. Você

conhece quase todo mundo da vizinhança, e eles o conhecem. Popular, carismático e bonito (mesmo tendo o nariz quebrado várias vezes), você se sai bem. Você tenta passar a impressão de ser arrogante e perigoso, mas por trás do papel de cara durão e esperto das ruas que gosta de representar, você simplesmente tem escrúpulos demais. Jamais trairia um amigo nem seria capaz de ferir uma mosca inocente. Por sorte, moscas inocentes não se metem em muitas lutas com você.

Equipamentos: Uma motocicleta antiga, roupas surradas, um óculos de sol Rayban roubado e qualquer objeto que possa ser usado como arma.

KITSUNE™

Nome: _____ Raça: Kojin Sentai: _____
 Jogador: _____ Trilha: Eli Missão: Protetor
 Crônica: _____ Totem: _____ Conceito: Cara Bacana

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força: _____	●●●●○	Carisma: _____	●●●○○	Percepção: _____	●○○○○
Destreza: _____	●●●●○	Manipulação: _____	●●○○○	Inteligência: _____	●●○○○
Vigor: _____	●●●○○	Aparência: _____	●●●○○	Raciocínio: _____	●●●○○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão _____	○○○○○	Emp. c/ Animais _____	○○○○○	Computador _____	○○○○○
Esportes _____	●●●●○	Condução _____	●●○○○	Enigmas _____	●○○○○
Briga _____	●●●●○	Protocolo _____	●○○○○	Investigação _____	●○○○○
Esquiva _____	●●●○○	Armas de Fogo _____	●○○○○	Direito _____	○○○○○
<i>Empatia</i> _____	●●●●●	<i>Liderança</i> _____	●●●●●	<i>Linguagem</i> _____	●●●●●
Interpretação _____	○○○○○	Armas Brancas _____	●○○○○	Medicina _____	●○○○○
Intimidação _____	●○○○○	Atuação _____	○○○○○	Ocultismo _____	●○○○○
Instinto Primitivo _____	○○○○○	Consertos _____	●○○○○	Política _____	○○○○○
Manha _____	●●○○○	Furtividade _____	●●○○○	Rituais _____	●●○○○
Lábia _____	○○○○○	Sobrevivência _____	○○○○○	Ciência _____	○○○○○

Vantagens

Antecedentes		Dons		Dons	
<i>Go-en</i> _____	●●●○○	<i>Persuasão</i> _____	_____	_____	_____
<i>Sempai</i> _____	●●○○○	<i>Resistência à Dor</i> _____	_____	_____	_____
_____	○○○○○	<i>Sentir Chi</i> _____	_____	_____	_____
_____	○○○○○	_____	_____	_____	_____
_____	○○○○○	_____	_____	_____	_____

Renome	Fúria	Vitalidade
<i>Chie</i>	●●●●○○○○○○○○	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	Gnose	Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
<i>Toku</i>	●●●○○○○○○○○○○	Ferido Gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	Força de Verdade	Aleijado _____ -5 <input type="checkbox"/>
<i>Kasayaki</i>	●●●●●○○○○○○○○	Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Fraqueza
□□□□□□□□□□		
<i>Rosto</i>		
●●●●●○○○○○○○○		
□□□□□□□□□□		

NÃO SE REGENERA

Mulher-Raposa

Citação: Minha mão direita é a morte. A esquerda é a vida. Meus olhos são a loucura.

Prelúdio: Seus pais eram Kitsune; ambos sobreviveram. Você era a maravilha das maravilhas — o segredo mais especial da corte deles, a mascote de seu sentai — era até mesmo a queridinha dos Dragões. Toda Raposa, de qualquer status, tinha um olho em você. Em resumo, você cresceu mimada, espirituosa e atraente demais para o bem de qualquer um.

Então, sua adorada família Abriu seus olhos — e enviaram-lhe para o mestre de tarefas mais severo que encontraram. Os dentes de Gaia! Era aquele valentão Ancião! Mas você percebeu (enquanto chorava antes de dormir na primeira manhã) o que havia de errado na sua vida até então. Você estava cansada de jogos infantis. Na noite seguinte, você saiu para treinar com o brilho da morte nos olhos, absorvendo todas as lições árduas que manipulavam sua mente e coração. E você adorou isso.

Quando chegou o momento da Encruzilhada, você deu uma olhada para os braseiros colocados pelo Sensei na sua frente e foi em direção ao mais misterioso.

Conceito: Seus ancestrais foram a ruína dos imperadores e samurai; você deve destruir os lordes Yakusa, os magnatas de corporações e os diplomatas globais. Você deve cercá-los por suas fraquezas e colocá-los uns contra os outros; você deve confundir suas mentes e caçá-los em guerras de espelhos. Os servos da Weaver devem lutar contra os da Wyrn, e as teias de aço das cidades devem sufocar seus mestres.

Dicas de Interpretação: Você é o equilíbrio encarnado. É a feminilidade na forma mais terrível e astuta. Cada característica do sexo feminino — menina ingênua, mulher sedutora, menina levada — e cada estilo de manipulação — inocente, desatenta, descarada, sofisticada — são suas ferramentas de trabalho.

Equipamentos: Um guarda-roupa imenso e kits de beleza; garrotes, facas, echarpes pesadas como chumbo, venenos, drogas, agulhas, spray de pimenta e papel de origami.



KITSUNE™

Nome: _____ Raça: Shinju Sentai: _____
 Jogador: _____ Trilha: Guren'sushi Missão: Destruição
 Crônica: _____ Totem: _____ Conceito: Femme fatale

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força: _____ ●●○○○	Carisma: _____ ●●●○○	Percepção: _____ ●●●○○			
Destreza: _____ ●●○○○	Manipulação: _____ ●●●●○	Inteligência: _____ ●●○○○			
Vigor: _____ ●●○○○	Aparência: _____ ●●●○○	Raciocínio: _____ ●●●○○			

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão _____ ●●○○○	Emp. c/ Animais _____ ○○○○○	Computador _____ ○○○○○			
Esportes _____ ●○○○○	Condução _____ ○○○○○	Enigmas _____ ●○○○○			
Briga _____ ●○○○○	Protocolo _____ ●●○○○	Investigação _____ ●○○○○			
Esquiva _____ ●○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○	Direito _____ ○○○○○			
Empatia _____ ●●○○○	Liderança _____ ●○○○○	Lingüística _____ ●●○○○			
Interpretação _____ ●●○○○	Armas Brancas _____ ●○○○○	Medicina _____ ●●○○○			
Intimidação _____ ●●○○○	Atuação _____ ●○○○○	Ocultismo _____ ●●●○○			
Instinto Primitivo _____ ○○○○○	Consertos _____ ○○○○○	Política _____ ●●○○○			
Manha _____ ○○○○○	Furtividade _____ ●○○○○	Rituais _____ ●●○○○			
Lábia _____ ●●○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciência _____ ○○○○○			

Vantagens

Antecedentes		Dons		Dons	
Recursos _____ ●●●○○	Purificar a Mente _____				
Vidas Passadas _____ ●●●○○	Verdade de Gaia _____				
Sempai _____ ●●●○○	Isshin Denshin _____				
_____ ○○○○○	_____				
_____ ○○○○○	_____				

Renome

Chie
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Toku

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Kasayaki

○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Roster

Fúria

●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Gnose

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Verdade

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1 □
 Ferido _____ -1 □
 Ferido Gravemente _____ -2 □
 Espancado _____ -2 □
 Aleijado _____ -5 □
 Incapacitado _____ □

Fraqueza

NÃO SE REGENERA

Ouvidos de Inari

Citação: *Deixe-me ver!*

Prelúdio: Sua lembrança mais antiga é a de estar mexendo em um ninho de vespas no chão: o enxame repleto de ferrões fez você se arrepender de sua curiosidade, o choro do resto da ninhada, a risada assustadora de uma raposa estranha que fora visitar o território de sua família. Você lambeu suas feridas e pulou para dentro do primeiro buraco desconhecido; desde então, você só tem enfiado seu focinho em problemas.

Quando a estranha raposa pediu-lhe para segui-la, você pulou sobre ela e saiu correndo na frente. Você também saltou sobre suas lições. As palavras não eram um problema para você, eram brinquedos adoráveis — zunidos, coisas voadoras capazes de picar tanto quanto as vespas ou rodopiar com a mesma graciosidade das borboletas. Os Dons eram brinquedos sérios e maravilhosos. E o mundo era um quebra-cabeça enorme e agradável.

Quando a Titia colocou as latas de estanho ao seu redor, você primeiro farejou o fogo e o relâmpago, mas eles queimaram seu nariz e o fizeram espirrar. A lama fria e fedida era exatamente do que precisava, e você enterrou todo o seu focinho naquele lodo maravilhoso.

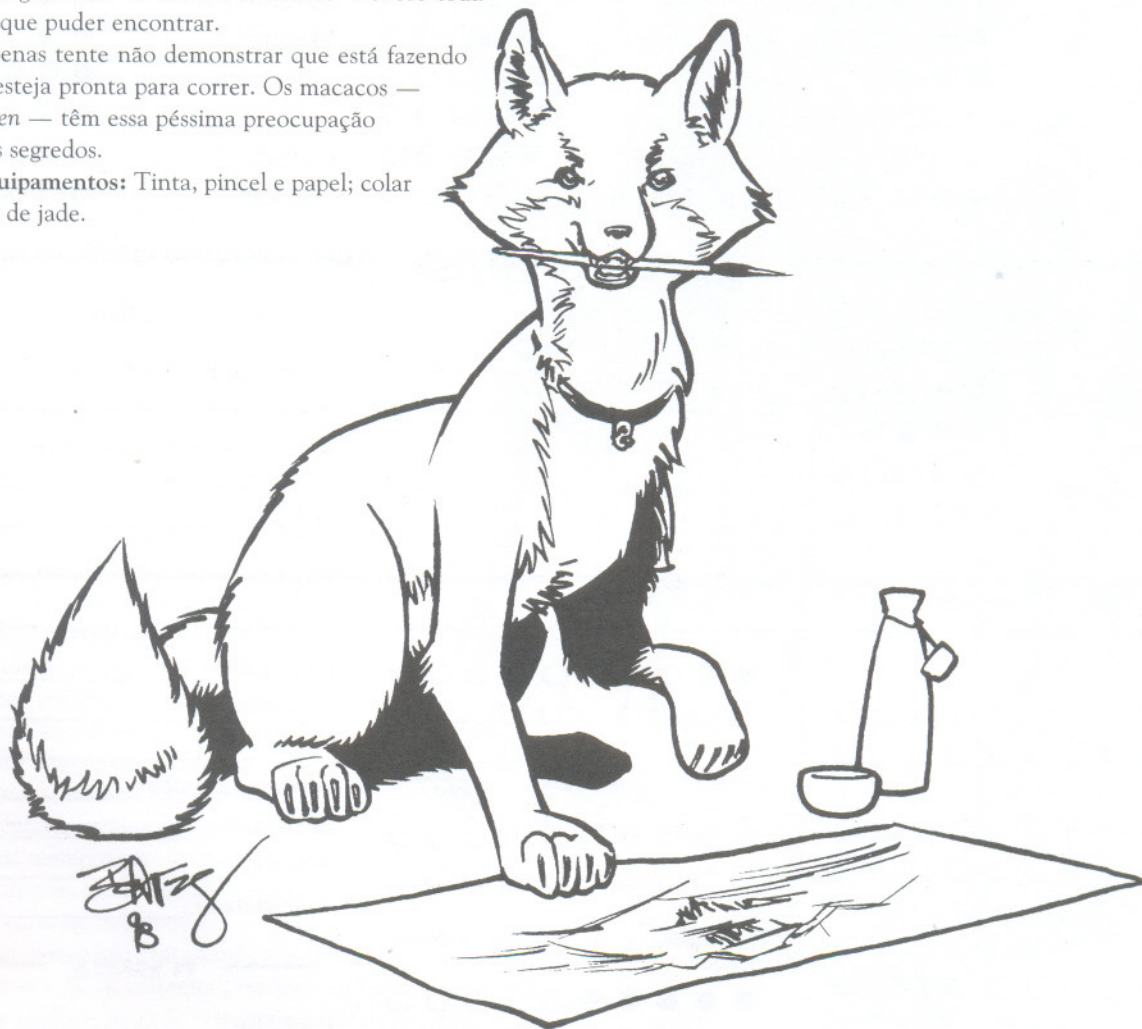
Você não sabia direito em que direção começar — seguia em direção ao norte e era distraída para o sul, pretendia ir para o oeste e voltava dançando para o acampamento com o pôr-do-sol. Até que, certa noite, Titia sugeriu um passeio com os Mensageiros, e escoltá-los combinou perfeitamente com você.

Conceito: Você é uma Raposa que representa a furtividade no mais alto estilo. Sempre há um trabalho para você fazer, e todos são feitos dignamente. Você conhece as pessoas mais interessantes e espia as coisas mais incríveis. Talvez algum dia você descubra o que Luna deseja que seja sua missão real, mas, por enquanto, viver como se fosse os ouvidos furtivos de Inari é a coisa mais divertida do mundo.

Dicas de Interpretação: Olhe em todas as janelas. Ouça atrás de todas as portas. Espreite. Converse sobre o tempo enquanto lê os papéis de ponta-cabeça sobre a mesa. Leia como se isso estivesse saindo da moda. Rasteje pelas ruas laterais, faça amigos entre os ratos e os corvos. Devore toda fofoca que puder encontrar.

Apenas tente não demonstrar que está fazendo isso e esteja pronta para correr. Os macacos — e os *shen* — têm essa péssima preocupação com os segredos.

Equipamentos: Tinta, pincel e papel; colar fetiche de jade.



KITSUNE™

Nome: _____ Raça: Roko Sentai: _____
 Jogador: _____ Trilha: Kataribe Missão: O Mensageiro
 Crônica: _____ Totem: Inari Conceito: Batedor

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: _____ ●●●○○○	Carisma: _____ ●●●○○○	Percepção: _____ ●●●○○○
Destreza: _____ ●●●○○○	Manipulação: _____ ●●●○○○	Inteligência: _____ ●●○○○○
Vigor: _____ ●●○○○○	Aparência: _____ ●●○○○○	Raciocínio: _____ ●●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão _____ ●●●○○○	Emp. c/ Animais _____ ●●○○○○	Computador _____ ○○○○○○
Esportes _____ ●●○○○○	Condução _____ ○○○○○○	Enigmas _____ ●○○○○○
Briga _____ ●●●○○○	Protocolo _____ ●○○○○○	Investigação _____ ●●○○○○
Esquiva _____ ●●○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○○	Direito _____ ○○○○○○
Empatia _____ ●○○○○○	Liderança _____ ○○○○○○	Linguística _____ ●●●○○○
Interpretação _____ ●●○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○○	Medicina _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ●○○○○○	Atuação _____ ○○○○○○	Ocultismo _____ ●○○○○○
Instinto Primitivo _____ ●○○○○○	Consertos _____ ○○○○○○	Política _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○	Furtividade _____ ●●●●○○	Rituais _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○	Sobrevivência _____ ●●○○○○	Ciência _____ ○○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dons	Dons
<u>Batsui</u> <u>Aliado Tengu</u> ●○○○○○	<u>Sentidos Aguçados</u> _____	_____
<u>Fetichê</u> ●●○○○○	<u>Comunicação com</u> _____	_____
<u>Totem</u> ●●○○○○	<u>Animais</u> _____	_____
_____ ○○○○○○	<u>Simular Cheiro de</u> _____	_____
_____ ○○○○○○	_____	_____

Renome	Fúria	Vitalidade
<u>Chie</u>	●●○○○○○○○○○○	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	_____	Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
<u>Toku</u>	Gnose	Ferido Gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○	Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Aleijado _____ -5 <input type="checkbox"/>
<u>Kasayaki</u>	Força de Ventade	Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>
●○○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○	Fraqueza
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	_____
<u>Rosto</u>	_____	NÃO SE REGENERA
_____	_____	



A Imperatriz foi expulsa da Donzela de Jóias e ferida gravemente pelos poderes malignos invocados pelos Violadores de Nome. Sozinha e ferida, cambaleou em direção a lugares desertos, mas, quando deu por si, estava em um santuário humano. Aterrorizada e doente, mas fraca demais para correr, Bai Mianxi permaneceu imóvel à medida que os servos do templo se aproximavam. A ordem de Luna para que ela não cometesse suicídio ressoou em seus ouvidos, e ela derramou lágrimas de sangue no solo sagrado. Os sacerdotes carregaram seu corpo debilitado até a parte interna do santuário e colocaram-no sobre o altar de kami — o altar do Incarna Inari.

Bai Mianxi está viva e bem (dizem os Anciões que sabem mais) e preside um alto ministério na Corte de Luna. Ela vigia seus descendentes com cuidado, aparecendo em sonhos e através de visões para os Kitsune com problemas, ajudando raposas desesperadas quando mais ninguém é capaz de ajudar. Às vezes, Face-Branca é vista no canto dos olhos enquanto um Nove-Caudas é salvo pelo acaso exorbitante.

Luna a envia com frequência como embaixadora à Corte de Gaia, e lá ela implora por piedade para seu povo, assim como em seu primeiro encontro com a Deusa. As Raposas acreditam (porque alguns dos espíritos de língua mais solta têm deixado isso escapar) que Bai Mianxi foi responsável pela Morte-do-Fogo-Sangrento — que, depois de ter visto a forma como os vampiros ocidentais trabalhavam, a protetora de língua de prata dos Kitsune persuadiu Hélios e Luna a concederem às Raposas a liberdade definitiva do inferno da Abominação.

Kitsune Notáveis

Todos os Kitsune são “notáveis”, pelo menos para eles, e sendo a raça é tão jovem, poucos feitos das Raposas já foram esquecidos. Portanto, esse seria um capítulo muito longo caso um Nove-Caudas o tivesse escrito.

Por sorte, quando pressionados, os Bardos concordam que cinco nomes se destacam dentre todos os outros: Bai Mianxi, por suas fugas solitárias, vida longa e seu vínculo com Luna; o Príncipe Inari, por seu status como enigma, inovador e guardião; Fukutenjin, por sua fama como curandeira e por seu status até mesmo nas lendas humanas; Trung Andarilho das Águas por sua previsão clara e grandes jornadas; e Cinzas-Partidas-do-Céu, por suas visões estranhas e profecias únicas. Um pouco da história desses cinco personagens é narrada em alguma parte deste livro; aqui, nos concentraremos em seus feitos (quase) atuais e no paradeiro de cada um deles.

Face-Branca

Bai Mianxi — a Raposa de Nove-Caudas, a assassina de dinastias, a mãe legendária e histórica de seu povo — foi vista pela última vez sendo expulsa da corte (e da concubina) do Imperador do Japão por magos e sacerdotes. Eles alegaram tê-la destruído, lançando-a no mundo dos mortos e, por fim, confinando-a em uma pedra — que explodiu prontamente em mil pedaços e caiu sobre a terra por toda a Ásia.

Os Kitsune conhecem essa história melhor.



O Príncipe Inari

É difícil se obter a verdade, principalmente para os Kitsune. Que outra raça poderia ter como mistério absoluto como seu maior herói e progenitor?

Ora, Inari, o Kitsune era uma raposa. Inari, o kami era e é uma divindade xintoísta — espírito-deus do Arroz e das Raposas. Por quê?

Os humanos plantam arroz para comer. Alguns animais roubam arroz para comer. As raposas caçam e comem esses animais, mas não arroz. Quanto mais plantações de arroz, mais os animais crescem e engordam, e quanto mais camundongos, ratos e ratazanas suculentos tiver para as raposas comerem, mais Kitsune haverá durante a passagem das Eras.

O Príncipe deixou o mundo andando até o santuário de Inari, em Kioto. Seus cortesãos não encontraram sinal de truque sujo, nenhuma prova de sua destruição, e nem mesmo o espírito guardião do caern notou sua passagem.

Desaparecer *completamente* é um bom truque, até mesmo para um Kitsune, e desaparecer de dentro de um grande caern como aquele santuário *sem o guardião* notar deveria ser quase impossível. E todas as Cortes Celestiais interrogadas pelos videntes Kitsune parecem acreditar que o Príncipe Inari está vivo e bem — em algum lugar, mas o verbo é definitivamente no tempo presente. Assim, a maioria acha que o Príncipe dos Kitsune e o Kami do Arroz e das Raposas é um só. Nenhum espírito se preocupou em negar essa crença em três mil anos; isso não prova nada, mas já é alguma coisa.

A pergunta é, qual veio primeiro? Teria a própria Raposa olhado para Bai Mianxi e decidido enviar um avatar para visitá-la? Ou Inari teria ficado tão poderoso e sábio que a Raposa acabou acolhendo-o? Estará Inari na Corte da Raposa como o pequeno Incarna dos Kitsune? Ou terá Inari retornado para a Corte da Raposa como lorde?

Quem é arrogante o suficiente para afirmar que sabe?

Fukutenjin

Talvez a mais amável (para os humanos, de qualquer forma) de todos os Kitsune, Fukutenjin realmente goza de um lugar na mitologia humana como a Deusa Celestial da Boa Fortuna. As histórias sobre suas maravilhas são muitas e variadas, e muitas passaram pelo corpo de conhecimento dos humanos japoneses.

Fukutenjin dançou pelas ilhas do Japão feudal, revelando-se de vez em quando aos humanos por qualquer razão que a satisfizesse naquele momento. Entretanto, ela se preocupava menos em derrubar governos e mais em encorajar pequenos prazeres; no seu ponto de vista, era melhor que os humanos aprendessem gradualmente os benefícios da música e de uma vida saudável e pacífica. Ela obteve seu nome de uma aventura na qual, contam as histórias, providenciou que uma regência fosse concedida ao lorde de sua escolha. A única evidência que o novo regente possuía a respeito da identidade de sua benfeitora era uma cauda de raposa — que ele prontamente guardou como relíquia em nome da Deusa Celestial da Boa Fortuna.

Fukutenjin certamente não era contra usar suas habilidades de Raposa de possessão e enganos, e, em pelo menos um caso, houve um nobre menor pelo único propósito de exigir música para seu santuário. Entretanto, ela se provou igualmente generosa com seus dons de cura, portanto, goza de uma reputação tão boa que quase se rivaliza com a do Príncipe Inari — embora se escondesse atrás de um sorriso acanhado caso fosse agradada com essa comparação audaz.

*Trung Andarilho-das-Águas,
também conhecido como SAKUNA-BIKONA,
Perseguidor do Vento,
Alastair-Mittleham-Trent,
Argonauta, Rapaz-da-Poeira-Amarela,
Batata Rolante, Spicy-Joe-China...
(etc.)*

Quando Trung Andarilho-das-Águas era apenas um jovem filhote, recém-saído de sua Encruzilhada nebulosa, os primeiros navios ocidentais estavam navegando há pouco tempo pela Ásia. Enquanto os mortais fechavam as portas para os recém-chegados e os shen lutavam por notícias confiáveis sobre as novas ameaças, Trung fixou seu caminho em direção ao cais. Como era um jovem agradável e de olhos brilhantes e possuía um dom (e um Dom) impressionante para idiomas, ele não teve problema em fazer amizade com os estrangeiros. Quando eles partiram, ele foi junto. Em cada novo porto, ele conversava com os espíritos, trocava histórias com os Corvos, andava com as raposas e tagarelava com os macacos.





Andarilho-das-Águas viajou o mundo quatro vezes antes de colocar seus olhos sobre a Coréia novamente. Quando aportou por lá, ele *tinha* as novidades de que os hengeyokai precisavam. Ensinou os truques de viagem para dezenas de filhotes ansiosos, e iniciou-se a disseminação de Bardos Kitsune pelo mundo.

É claro que os Kitsune teriam partido de qualquer maneira. Eles e os Tengu; eles sabem que pertencem ao fronte, pelo menos até o tiroteio começar. Mas Trung lançou-se audaciosamente na primeira brecha, antes de qualquer um, e Luna o abençoou com um sucesso sem igual. Foi Trung que apresentou a América para os Kitsune e viu seus contatos se fortalecerem com os trabalhos nas estradas de ferro e nos bairros da China. Foi Trung que viu os Bunyip correndo e que chamou os Kataribe em direção ao sul para testemunharem o massacre. Trung foi o primeiro a ouvir da Raposa que a África e a América do Sul ainda não eram preocupações dos Kitsune, e é Trung que se lança e caminha pela face de Gaia e pelos Três Reinos ainda hoje.

*Crescente-Brilhante
Garça-Branca-Flamejante,
Morte-do-Gele,
Cinzas-Partidas-do-Céu.*



Crescente-Brilhante começou a vida como um arrogante filhote shinju, que não tenha utilidade nem mesmo para os Parentes humanos. Seu orgulho foi composto pelo raro acontecimento de seu Rito da Encruzilhada; lá ele viu uma quinta

tigela, no centro, uma tigela repleta de prata proibida. Ele tentou pegá-la, mas ela desapareceu sob sua mão. Sem saber como interpretar muito bem esse presságio, mas certo de que isso o marcava como especial até mesmo entre as Raposas, ele escolheu o relâmpago em seguida e rapidamente se tornou mestre de rito, conversador com fantasmas, adepto dos Dons de sua Trilha — e de todos que conseguisse obter dos espíritos.

Quando chegou o momento de se unir a um sentai, ele naturalmente assumiu a liderança. Seu sentai, A Gangue da Prata Fervente, em pouco tempo demonstrou sua bravura com uma série de vitórias sangrentas que os Nezumi de sua corte aplaudiram como um trabalho perfeitamente apropriado. Durante esse momento de triunfo, eles perseguiram um *wu* rival dos Kuei-jin no Pacífico para reaver um dos fetiches premiados das Cortes — e lá o sentai conheceu a tragédia.

A Gangue da Prata Fervente alcançou seus inimigos em San Diego, e a luta derradeira em um beco sem saída foi brutal. O Pilar deles caiu em uma poça de veneno do demônio e de seu próprio sangue, e o choque de sua perda impeliu a Gangue para uma selvageria ainda maior. Quando a cabeça do último Kuei-jin foi cortada, o sentai arruinado voltou para recolher seu companheiro morto em batalha — e encontrou uma jovem, uma estudante de enfermagem, prostrada diante do que pensava ser uma vítima humana, tentando desesperadamente trazê-la de volta à vida. Até mesmo quando o Nezumi Mão-Rubra-Gotejante assumiu sua forma de batalha e tentou expulsar a garota dali, ela não saiu. Foi então que Crescente-Brilhante (o então Garça-Branca-Flamejante) sentiu algo dentro de si que não conseguia entender.





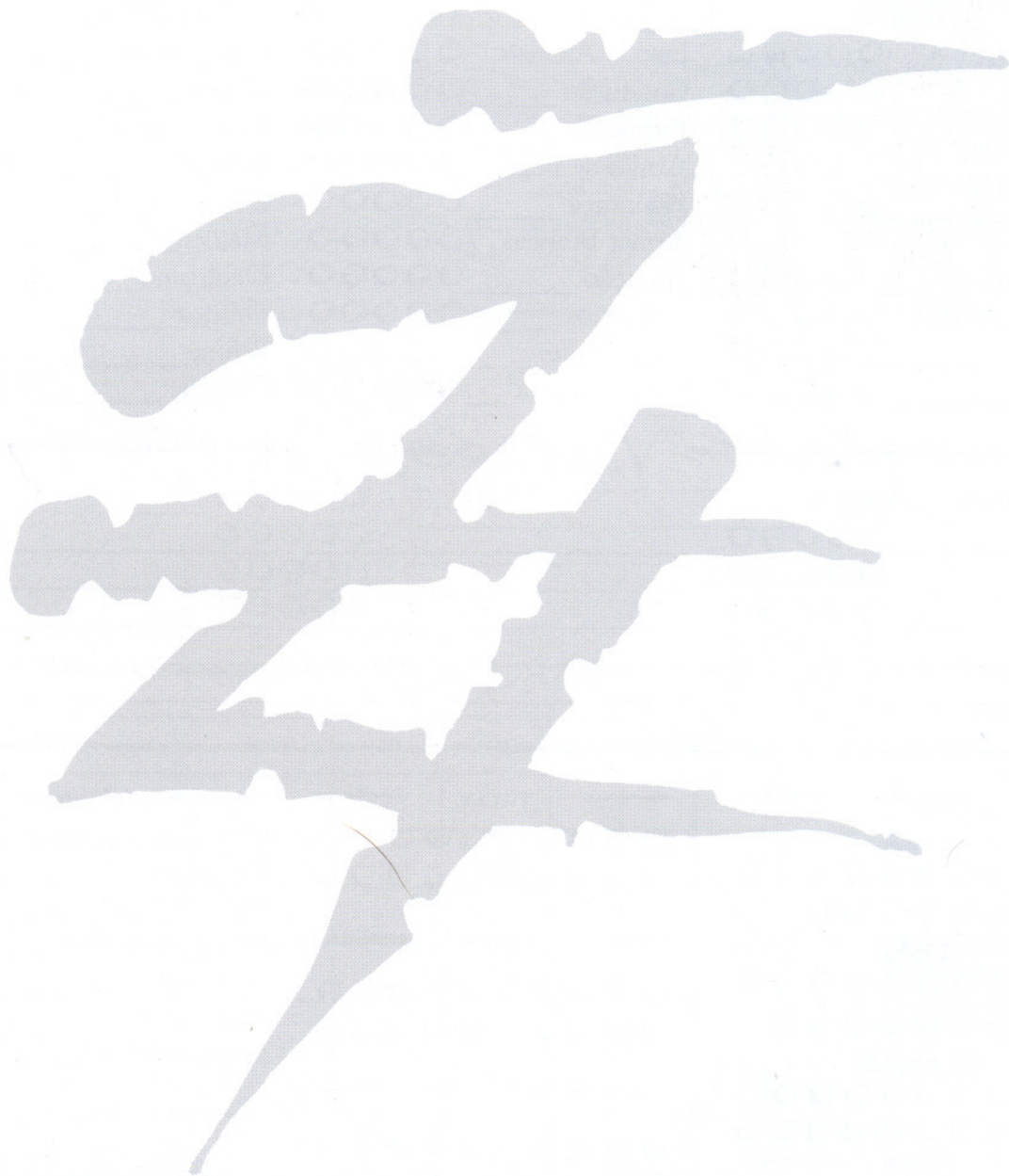
Então ele mandou os outros embora e começou a conversar com a garota e logo explicou que precisavam levar o corpo de seu companheiro; mesmo assim, ele não conseguiu convencê-la a partir. Sem saber exatamente o porquê, ele mostrou a ela sua forma de raposa como prova de que não eram humanos — e mesmo assim ela não fugiu. Por fim, quando o Punho ergueu o Pilar morto e seguiu em direção às docas, a garota foi atrás deles.

Sem seu Pilar, A Gangue da Prata Fervente não existia mais. Dois dos sobreviventes retornaram à China para levar a triste notícia para a corte; Crescente-Brilhante e Sondok continuaram a procurar pelo esconderijo do fetiche. A jovem estudante rapidamente provou sua disposição a ajudar servindo como guia; em pouco tempo, ela e Crescente-Brilhante (agora Morte-do-Gelo) tornaram-se amantes, para surpresa e espanto do shinju. Ele começou a fazer planos para levá-la de volta à China com ele; e, então, certa noite, com a voz tre-

mendo de nervoso e de alegria, ela lhe contou que estava grávida.

Crescente-Brilhante uivou e, em segredo, arrancou seus cabelos por semanas consecutivas. Freneticamente, ele lhe explicou o perigo, mas a força com a qual ela suportou a notícia só partiu ainda mais o coração dele. Secretamente, ela providenciou pais adotivos para a criança caso ela viesse a nascer — e isso aconteceu. Rico por ter uma filha, mas pobre pela perda da felicidade mais verdadeira que havia conhecido, o Kitsune desanimado voltou para casa.

Crescente-Brilhante, agora Cinzas-Partidas-do-Céu, vive uma vida de eremita bem longe das cortes, em uma caverna onde Gaia o rodeia, mas Luna não consegue vê-lo. Suas glórias passadas são agora cinzas em sua boca, e as cortes não o convocam mais. Hoje, o brilhante herói aos poucos está perdendo o brilho em seu isolamento, e os anciões balançam a cabeça diante do destino daquele que um dia foi magnífico.



KITSUNE™

Nome: _____ Raça: _____ Sentai: _____
 Jogador: _____ Trilha: _____ Missão: _____
 Crônica: _____ Totem: _____ Conceito: _____

Atributos

<p>Físicos</p> <p>Força: _____ ●○○○○○ Destreza: _____ ●○○○○○ Vigor: _____ ●○○○○○</p>	<p>SOCIAIS</p> <p>Carisma: _____ ●○○○○○ Manipulação: _____ ●○○○○○ Aparência: _____ ●○○○○○</p>	<p>Mentais</p> <p>Percepção: _____ ●○○○○○ Inteligência: _____ ●○○○○○ Raciocínio: _____ ●○○○○○</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Habilidades

<p>Talentos</p> <p>Prontidão _____ ○○○○○○ Esportes _____ ○○○○○○ Briga _____ ○○○○○○ Esquiva _____ ○○○○○○ Empatia _____ ○○○○○○ Interpretação _____ ○○○○○○ Intimidação _____ ○○○○○○ Instinto Primitivo _____ ○○○○○○ Manha _____ ○○○○○○ Lábia _____ ○○○○○○</p>	<p>PERÍCIAS</p> <p>Emp. c/ Animais _____ ○○○○○○ Condução _____ ○○○○○○ Protocolo _____ ○○○○○○ Armas de Fogo _____ ○○○○○○ Liderança _____ ○○○○○○ Armas Brancas _____ ○○○○○○ Atuação _____ ○○○○○○ Consertos _____ ○○○○○○ Furtividade _____ ○○○○○○ Sobrevivência _____ ○○○○○○</p>	<p>Conhecimentos</p> <p>Computador _____ ○○○○○○ Enigmas _____ ○○○○○○ Investigação _____ ○○○○○○ Direito _____ ○○○○○○ Lingüística _____ ○○○○○○ Medicina _____ ○○○○○○ Ocultismo _____ ○○○○○○ Política _____ ○○○○○○ Rituais _____ ○○○○○○ Ciência _____ ○○○○○○</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vantagens

<p>Antecedentes</p> <p>_____ ○○○○○○ _____ ○○○○○○ _____ ○○○○○○ _____ ○○○○○○ _____ ○○○○○○</p>	<p>Dons</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Dons</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

<p>Renome</p> <p>Chie</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p> <p>Toku</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p> <p>Kasayaki</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p> <p>Posto</p> <p>_____</p>	<p>Fúria</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p> <p>Gnose</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p> <p>Força de Verdade</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□</p>	<p>Vitalidade</p> <p>Escoriado _____ □ Machucado _____ -1 □ Ferido _____ -1 □ Ferido Gravemente _____ -2 □ Espancado _____ -2 □ Aleijado _____ -5 □ Incapacitado _____ □</p> <p>Fraqueza</p> <p>_____</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NÃO SE REGENERA

KITSUNE™

Natureza: _____

Comportamento: _____

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Expandidos

Clã

Recursos

Go-en

Sempai

Vidas Passadas

Totem

Pertences

Experiência

Equipamento (carregado): _____

Total: _____

Equipamento (possuído): _____

Obtida em: _____

Corte

Nome: _____

Total gasto: _____

Localização do Caern: _____

Gasto em: _____

Nível _____ Tipo: _____

Totem: _____

Regente: _____

Índice Remissivo

- A**
- Antagonistas117
 - Bakemono20, 118
 - Malditos119
 - Assembléias147
 - Augúrios.....56
 - Espelho.....20, 57
 - Folha21, 57
 - Lanterna.....21, 56
 - Pilar21, 58
 - Punho.....21, 56
- C**
- Caern53
 - Campos147
 - Cortes19, 30
 - Corte dos Ancestrais ..19
 - Cortes Bestiais34
 - Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda.....19
- D**
- Dons108
 - Hakken65
 - Khan.....70
 - Kumo76
 - Nagah.....80
 - Nezumi.....86
 - Nove-Caudas163, 169
 - Same-Bito.....92
 - Tengu.....96
 - Zhong Lung103
- E**
- Eras24
 - Era das Dez Mil Coisas19, 26
 - Era das Lendas20, 27
 - Era das Provações 20, 28, 136
 - Era das Sombras.....20, 29
 - Era do Despertar ..20, 26
 - Era do Pesar ..20, 29, 143
 - Eras Futuras29, 141
 - Eras do Mundo.....130
 - Era das Trevas138
 - Era de Gaia130
 - Era do Nascimento ..131
 - Quinta Era21, 138
- F**
- Face-Branca138
 - Fantasma151
 - Fetiches115
- G**
- Gaiadharmá25
 - Gai'nán.....21
 - Gaki21
 - Garra21
 - Grande Ciclo, o24
 - Guerra da Vergonha21
 - Guerra Ínfima.....21
 - Guerra Suprema.....21
- H**
- Hakken61, 149
 - Dons.....65
 - Glossário.....62
 - Hengeyokai.....21
 - Hakken61, 149
 - Dons.....65
 - Glossário.....62
 - Khan67, 149
 - Dons.....70
 - Kumo72, 150
 - Dons.....76
 - Nagah.....78, 150
 - Dons.....80
 - Nezumi.....83, 150
 - Dons.....87
 - Same-Bito89, 150
 - Dons.....92
 - Glossário.....90
 - Tengu.....94, 150
 - Dons.....96
 - Zhong Lung100, 150
 - Dons.....103
 - Glossário.....101
- K**
- Kataribe125, 127
 - Khan67, 149
 - Dons.....70
 - Kin-jin21
 - Kumo72, 150
 - Dons.....76
- L**
- Lacraia21
 - Leis do Céu151
 - Linhas do Dragão.....21, 53
- M**
- Mais Velhos, os131
 - Mandatos37
 - Marawa21, 73
 - Ministro do Céu.....21
 - Mortais.....151
 - Mundo Yang21
 - Mundo Yin.....21
 - Mundo Yomi21
 - Muralha, a21, 41, 137
- N**
- Nagah 78, 150
 - Dons.....86
 - Nareau21, 73
 - Nezumi.....83, 150
 - Dons.....87
 - Ninho do Dragão.....21
 - Nome32
 - Nove-Caudas123
 - Antecedentes.....160
 - Dons.....163, 169
 - Formas162
 - Glossário.....125
 - Habilidades160
 - Raças157
 - Ritos173
 - Trilhas158, 165
- O**
- Okuma21
- P**
- Posto60
 - Portadores da Luz108
 - Príncipe Inari140
- Q**
- Qualidades e Defeitos107
- R**
- Rati21, 73
 - Reinos Particulares52
 - Reinos Yang.....43, 45
- S**
- Reinos Yin43, 49
 - Reis Yama21
 - Renome58
 - Reuniões.....146
 - Ritos110
 - Roda das Eras, a.....21, 25
 - Same-Bito89, 150
 - Dons.....92
 - Glossário.....90
 - San Yuan27
 - Sentai21, 55
 - Sentai da Maré.....21
 - Sentai da Montanha ..21
 - Shen21, 32
 - Hsien32, 151
 - Kuei33
 - Kuei-jin 21, 32, 120, 151
 - Povo do Poente21, 34, 143, 151
 - Violadores de Nomes21, 32, 151
 - Susanowo21, 65
- T**
- Teia, a134
 - Tempos Modernos141
 - Tengu94, 150
 - Dons.....96
 - Terras30
 - Terras dos Espelhos21, 42
 - Três, as.....132
 - Totens113
 - Trama, a.....21, 43
 - Tríade27, 131
 - Tsuki-yomi.....21, 61
- W**
- Wan Xian.....136
- Y**
- Yomi21
- Z**
- Zhong Lung100, 150
 - Dons.....103
 - Glossário.....101

HENGEYOKAI

OS METAMORFOS DO ORIENTE

Em um Território Cercado, Recorra à Estratégia...

A Roda das Eras gira constantemente em direção à era do sangue e do fogo, chamada pelos ocidentais de Apocalipse. Os estrondos espirituais de batalhas que ainda estão por vir ressoam nos Reinos Yang, e os gritos dos demônios selvagens ecoam entre os cumes das montanhas. E as bestas metamorfas, os filhos da lua – os hengeyokai – ouvem tudo isso. Os tigres observam o sol poente; as aranhas demônio rastejam pelas sombras; as raposas assobiam umas para as outras; os dragões despertam sob as montanhas. O tempo da grande guerra chegou.

Em um Território Violento, Lute!

Hengeyokai: Os Metamorfo do Oriente detalha os metamorfos da Ásia, suas feitiçarias e táticas e seus inimigos mais implacáveis. Além disso, há informações sobre o mundo espiritual do Oriente, bem como a respeito do Império do Meio e das Cortes Bestiais. Por fim, os ardilosos homens-raposa – os Kitsune – são apresentados com todos os detalhes em seu próprio Livro de Raça Metamórfica. Ignore essa sabedoria e sofra as conseqüências.

HENGEYOKAI:

OS METAMORFOS DO ORIENTE INCLUI:

- Detalhes sobre as diversas Raças Metamórficas do Oriente, incluindo os Garou Hakken, os Tengu e os Zhong Lung;
- Todos os detalhes sobre os Kitsune; contém um Livro de Raça Metamórfica completo;
- Uma cosmologia específica dos mundos espirituais asiáticos, novos Dons, ritos, poderes, antagonistas e muito mais.



DEVVW3063
ISBN 85-7532-056-4



9

788575 320563

