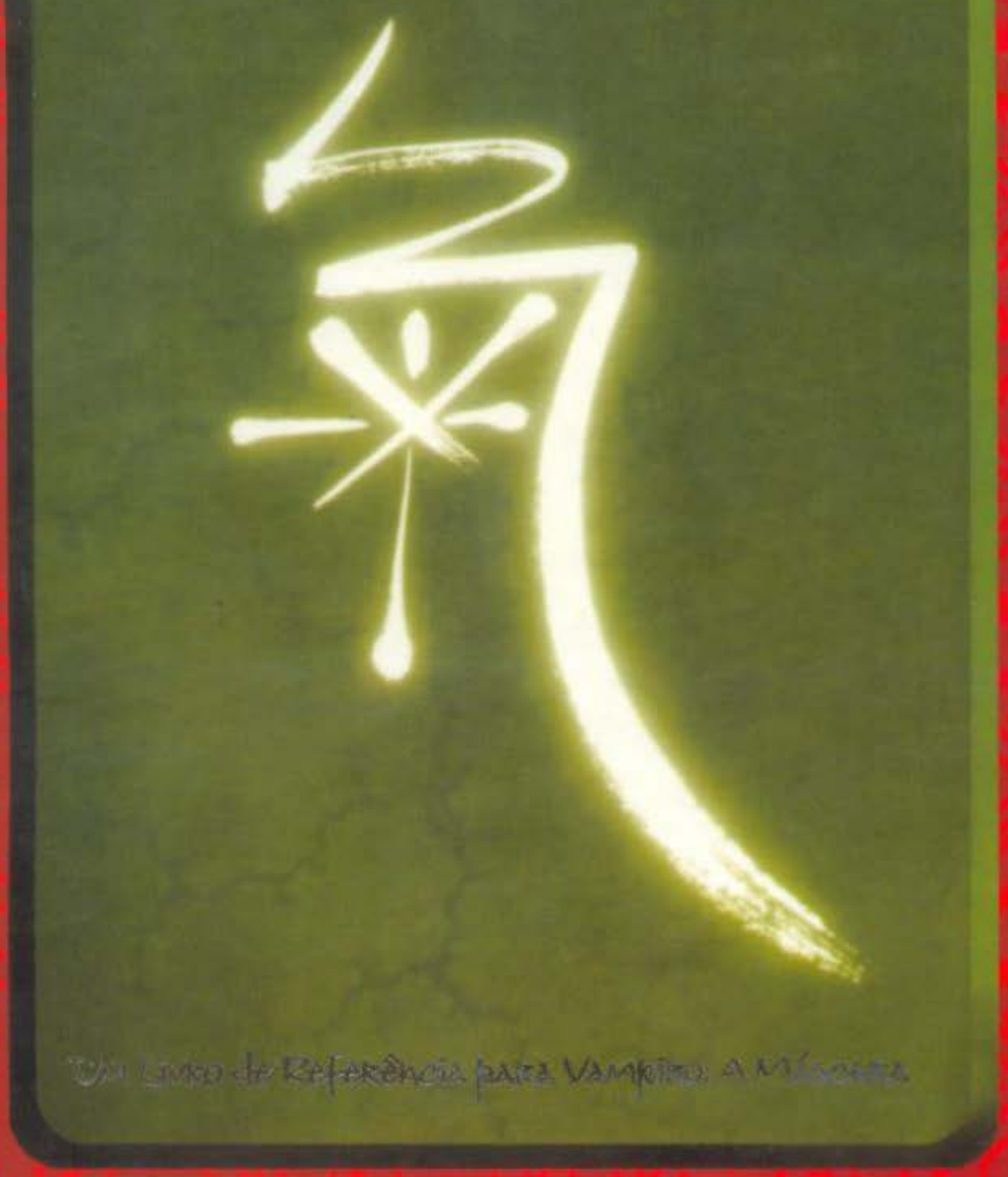
VAMPIROS
DO ORIENTE™



Um Livro de Referência para Vampiro: A Máscara

FEITO POR THIAGO ACODESH

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais mercado e não vai haver mais lançamentos em português!

Comprem ao menos os livros que gostarem!!!

幻 VAMPIROS DO ORIENTE™

CRÉDITOS

Conceito e Projeto Original: Robert Hatch

Material Adicional: Phil Brucato, Jackie Cassada, Mark Cenczyk, Nicky Rea

Autores: Justin Achilli, Phil Brucato, Jackie Cassada, Mark Cenczyk, Richard E. Dansky, Robert Hatch, Ian Lemke, Nicky Rea, Ethan Skemp

Desenvolvimento: Robert Hatch

Editor: Ed Hall

Diretor de Arte: Lawrence Snelly

Diagramação e Tipologia: Robby Poore

Design do Logotipo: Ash Arnett

Design da Capa e Quarta Capa: Lawrence Snelly

Tipologia Runchuu: Ash Arnett e Robby Poore

Arte Interna: Adrew Bates, Tim Bradstreet, Matt Clark, Mike Danza, Guy Davis, Tony Diterlizzi, John Estes, Jason Felix, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Doug Alexder Gregory, Rebecca Guay, Tony Harris, Leif Jones, Karl Kerchel, Eric Lacombe, Vince Locke, George Pratt, Robby Poore, Steve Prescott, Andrew Ritchie, Matt Roach, Andrew Robinson, Alex Sheikman, Ray Snyder, Ron Spencer, Jill Thompson, Melissa Uran, John Van Fleet, Karl Waller

Design do Livro: Lawrence Snelly e Robby Poore

Caligrafia: Andy Lee

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright© White Wolf

Título Original: Kindred of The East™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Marcel Murakami Iha

Revisão: Devir Livraria

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-857532-022-X

1ª edição — publicado em setembro/2002

2ª reimpressão — publicado em dezembro/2006

Dados Internacionais de
Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vampiros do Oriente
Tradução Marcel Murakami Iha
São Paulo : Devir, 2001

Título original: Kindred of the East
Vários autores
Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

01-4622 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

Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existesntes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone:(0xx) 11 3347-5700
Fax: (0xx) 11 3347-5708
E-mail: rpgnovo@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de
Carreteiros,
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água – 2950-554 Palmela
Tel: 212 139 440
Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

WHITE WOLF GAME STUDIO

©1998 White Wolf Publishing Inc. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito do editor, exceto com o objetivo de crítica e as fichas de personagem em branco que podem ser reproduzidas somente 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 Dreamng, Werewolf the Wild West e Vampiros do Oriente são marcas registradas da White Wolf Publishing Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares neste texto são marcas registradas da White Wolf Publishing Inc.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos nestas páginas não é nenhuma ameaça as marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se discernimento aos leitores.

VAMPIROS DO ORIENTE™

SUMÁRIO

Introdução: Por Trás da Muralha	4
Capítulo Um: Os Mortos Famintos	18
Capítulo Dois: O Segundo Alento	46
Capítulo Três: As Dez Mil Coisas	74
Capítulo Quatro: As Forças na Terra	98
Capítulo Cinco: As Artes dos Kuei-jin	132
Capítulo Seis: O Reino Médio	152
Capítulo Sete: Narrativa	186
Capítulo Oito: Rivais e Bárbaros	198

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO: POR TRÁS DA MURALHA

Ele penetra na noite agitada. Os néons de Tóquio refletem-se sobre o couro espanhol. Sorrindo maliciosamente, ele observa o arranha-céu suntuoso e ri dos prantos de lamento que atravessam as ruas da cidade. Os macaquinhos fizeram um trabalho maravilhoso, copiando todas as coisas desmazeladas e frias do Ocidente.

Principalmente os territórios de caça.

Com os olhos da mente dançando com imagens de samurais, o Ventrue atravessa a Rua Naka Meguro. Pessoas pequenas vestidas em roupas coloridas abrem caminho para o estranho. Nenhuma delas representa uma ameaça. Atrás desse homem segue o peso de séculos, a força de um Cainita e o poder de um clã.

Tão fácil.

Um canto sibilante atravessa seu devaneio. E seu pescoço.

A calçada salta de encontro ao olhar do Cainita, para se transformar numa mancha de proximidade e distância, rua e céu; até que um punhado de lixo dá um basta à cena.

À distância, ele ouve seu corpo se contrair e tombar.

Um lampejo. Atrás dele um chiado. O cheiro de carne queimando. Do outro lado da rua, ele sente uma lâmina quente esquartejando-o.

Um último chiado enquanto seu coração morre. Quinhentos anos junto com ele.

Ninguém percebe.

"Konnichi-wa, gaijin," diz a voz de um jovem. "Bem-vindo ao meu lar."

Enquanto viveres
Sê um homem morto,
Totalmente morto—
E comporta-te como quiseres,
Assim tudo estará bem.
—Mestre Zen Bunan

Durante séculos, os Cainitas têm devastado o Mundo das Trevas. Afirmando ser descendentes do Primeiro Assassino, Caim, esses parasitas atravessaram tanto o Velho como o Novo Mundo. Os Filhos de Caim influenciam, corrompem e pervertem os escalões mais altos do governo, da economia e da cultura dos mortais. Eles afirmam que nada escapa a seu toque corruptor.

Eles estão errados.

Um reino escapa de suas garras: as remotas terras da Ásia. Embora ela ofereça riquezas inimagináveis e oceanos de sangue, os Membros que para lá se dirigem o fazem com medo. Desde as noites dos galeões, as tentativas dos vampiros ocidentais de explorar essas terras têm resultado em fracassos desanimadores e terríveis.

Isso porque um outro tipo de vampiro controla as noites asiáticas. Estes desprezam o mito de Caim — pois são coortes de espíritos e demônios. A complacência das gerações não existe para eles — respeito, poder e idade são privilégios a serem conquistados. Sua maldição não é um Abraço aleatório e sem sentido, mas um débito cármico a ser quitado. Sua Besta não é um adversário descontrolado, mas uma faca de dois gumes. E, como os Cainitas descobriram para o seu pavor, seus equivalentes orientais desenvolveram poderes temíveis e artes arcanas.

Vampiros do Oriente é um livro de referência que detalha os notáveis vampiros do mundo oriental: sua sociedade, suas guerras, seu meio, suas tarefas e, acima de tudo, sua reação às incursões ocidentais. No entanto, antes de falarmos sobre os vampiros do oriente, é conveniente fazermos algumas observações sobre seu mundo.

O Reino Médio

Os ocidentais falam há muito tempo sobre o exotismo da Ásia e suas tradições e regras estranhas. No Mundo das Trevas, eles estão mais certos do que imaginam. O Mundo das Trevas asiático é conhecido por seus habitantes sobrenaturais como o Reino Médio e, em muitos aspectos, ele realmente é um mundo por si só.

Superficialmente, o Reino Médio se assemelha ao resto do Mundo das Trevas. O mesmo ambiente de decadência e melancolia o encobre, destacando seus aspectos mais sinistros. As maiores cidades são aglomerados superpovoados, sufocados por arranha-céus inexpressivos e impessoais, multidões anônimas de trabalhadores frenéticos, máfias corruptas e numerosas favelas infestadas de doenças. No interior, as famílias tiram sua subsistência — quando muito — de selvas fechadas e crateras saturadas de desfolhantes químicos, sempre rezando pela proteção contra monstros e espíritos que eles, embora não possam vê-los, sabem que existem. No Reino Médio é muito fácil dobrar a próxima esquina ou curva na estrada para simplesmente... desaparecer.

Em muitas áreas, ditadores obrigam suas vítimas a conviver com trincheiras e trilhas de tanques. Todo ano, milhares de pessoas simplesmente desaparecem e nunca mais se ouve falar delas. "Instalações" governamentais e prisões políticas são verdadeiros matadouros; uma vez dentro deles, ninguém sai para contar o que viu. Antigas famílias e sociedades secretas manipulam economias inteiras por trás de fachadas de honra e

caráter, enquanto conflitos entre famílias, originários da época dos imperadores e samurais, são resolvidos tanto em salas de conferência como em becos. A maioria das pessoas costuma simplesmente olhar para o outro lado e, dessa forma, até mesmo as investigações oficiais acabam por tornar-se um esforço vão, marcado por um desinteresse descomprometido e olhares indiferentes.

Shen

Assim como o Mundo das Trevas ocidental, o Reino Médio é assombrado por uma ampla variedade de seres sobrenaturais, remanescentes de Eras passadas. Vampiros espreitam as cidades e vilarejos, enquanto as selvas e as montanhas são o lar dos metamorfos hengeyokai. Feiticeiros astutos preparam suas mágicas em lojas de curiosidades estranhamente incompreensíveis, fantasmas vingam mortes injustas ou protegem suas famílias mortais, enquanto fadas amaldiçoam aqueles que não honram suas antigas tradições. Embora freqüentemente estejam lutando entre si, esses seres diferem de seus equivalentes ocidentais, pois vêem a si mesmos como parte de uma família maior de seres espirituais. Coletivamente, os seres sobrenaturais são conhecidos por muitos nomes, mas costumam referir-se a si mesmos pela palavra chinesa "*shen*".

Ao contrário dos seres sobrenaturais do Ocidente, os *shen* não se preocupam tanto em ser descobertos. Os seres sobrenaturais daqui têm menos necessidade de Máscaras e Véus, pois controlar suas ações já é o suficiente. Além disso, via de regra, os mortais do Reino Médio aprenderam a fazer poucas perguntas. Deixe o Povo da Noite seguir seu caminho, dizem os *amahs*, e eles o deixarão seguir o seu — a não ser que os deuses estejam contra você.

Os Mundos Yin e Yang

Além do Reino Médio, separados por uma Muralha psíquica, encontram-se mundos inteiros de deuses, espíritos e demônios. Os ocidentais que conhecem esses assuntos falam da Umbra, do Mundo Inferior ou do Sonho. No entanto, os *shen* sabem que interagem com os Mundos dualísticos do Yin e do Yang. Embora sejam invisíveis aos olhos mortais, os Mundos Yin e Yang encontram-se no limiar da consciência humana, e mortais sensíveis muitas vezes detectam auras "sinistras" em locais onde a barreira é fraca.

O Mundo Yin é um lugar melancólico, a fonte da energia passiva e negativa. Muitos mortais vão para o Mundo Yin quando morrem, tornando-se fantasmas inquietos. Espíritos e aparições aterrorizantes de todos os tipos assombram o Mundo Yin, e o seu reino central é o Reino Sombrio de Jade.

Por outro lado, o Mundo Yang é uma mistura de reinos selvagens e turbulentos, a fonte da energia ativa e positiva. Os espíritos da natureza e os elementos vivem aqui, assim como as entidades adoradas pelos hengeyokai. Alguns mortais, sobretudo os das tradições Shinto ou animista, vão para o Mundo Yang após suas mortes. Os metamorfos e as fadas são particularmente ligados ao Mundo Yang.

Na Primeira Era do mundo, a matéria e o espírito eram uma coisa única, assim como a encarnação do plano de criação, o Personagem Venerável de Jade. No entanto, com o passar das Eras, os Mundos Yin e Yang se desligaram do Reino Médio. Agora, uma Muralha separa o Reino Médio dos mundos espirituais, e a viagem entre os dois é um processo árduo e muitas vezes arriscado. As forças do Yin e do Yang têm cada vez mais dificuldade para girar o Grande Ciclo do Ser e, dessa forma, as energias espirituais essenciais do Reino Médio se dissipam cada vez mais. A discórdia e o desequilíbrio resultantes podem ser

vistos claramente no estado atual do Reino Médio e na miséria de seus habitantes.

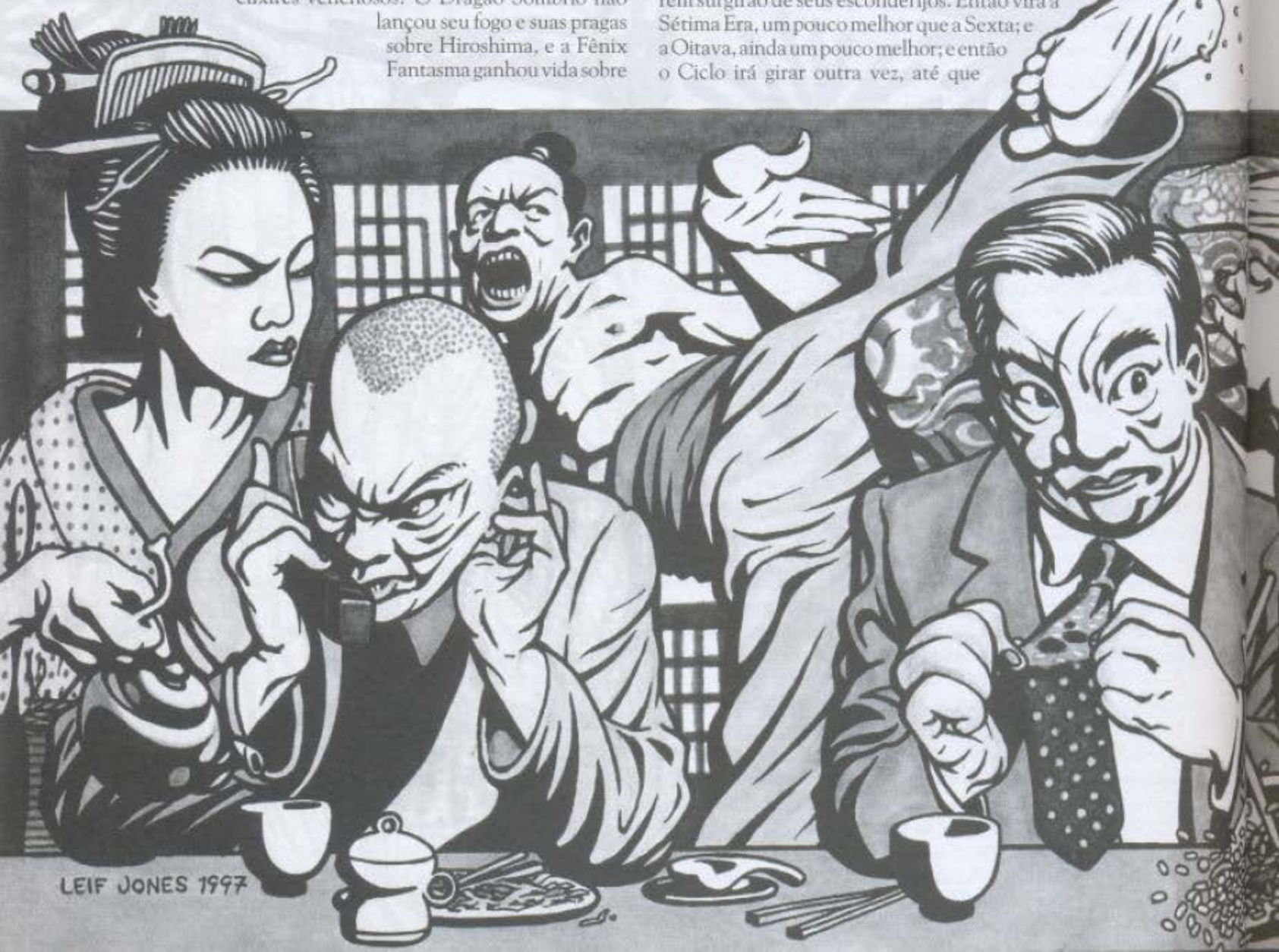
A Roda das Eras

Até mesmo os espíritos dos Mundos Yin e Yang precisam se conformar com a progressão inexorável do cosmos, que a maioria dos *shen* chama de A Roda das Eras ou O Grande Ciclo. Ao contrário de seus equivalentes ocidentais, poucos *shen* falam de um grande começo ou de um final derradeiro. Para eles, o universo é uma série de Eras girando continuamente.

Grande parte da tristeza do Reino Médio é um subproduto da Era atual — a Quinta Era do Grande Ciclo, ou a Era das Trevas. Os antigos sutras falavam dessa Era, dizendo que seria uma época preocupante e incontrolável, quando presságios monstruosos atormentariam as pessoas, quando os dragões se revirariam inquietos em seus leitos e a desarmonia se espalharia pela terra. Na verdade, os agouros da Quinta Era estão ocorrendo, um a um. Não foram as Cinco Direções assoladas por demônios do Ocidente? Esses demônios... não corromperam eles os solos com Ventos Amarelos e enganaram o povo para que ele bebesse elixires venenosos? O Dragão Sombrio não lançou seu fogo e suas pragas sobre Hiroshima, e a Fênix Fantasma ganhou vida sobre Nagasaki pouco tempo depois? E os Mil Demônios Escarlates não deixaram ignorantemente de reconhecer o próprio Grande Ciclo e, como numa gozação, rebatizando a Era de o "Ano Zero"?

Realmente esta é uma época ruim. Mas o pior está por vir. Os *shen* sabem que logo a Roda irá girar outra vez, e o mundo chegará ao momento mais deprimente do Grande Ciclo — a Sexta Era, ou a Era da Tristeza. Todos sabem da iminência da Sexta Era, até mesmo os demônios ignorantes do Ocidente, embora se refiram a ela como a "Gehenna" ou o "Apocalipse". Durante a Sexta Era, as rodas da matéria e do espírito perderão completamente o alinhamento. O Personagem Venerável de Jade, já distante das Dez Mil Coisas da criação, deixará seu trono. No lugar do Personagem Venerável, virá o Imperador Demoníaco, que reinará supremo na Sexta Era, da mesma forma que o Personagem Venerável governou a Primeira. Uma era de guerra e terror tomará conta do Reino Médio e de lugares além. O Céu terá sua vingança contra os incrédulos, e os dez mil demônios serão soltos sobre o mundo.

Mas assim como é profetizado que a Sexta Era chegará, está previsto que ela passe. O conflito terminará e haverá uma grande calmaria, e as criaturas que sobrevivem surgirão de seus esconderijos. Então virá a Sétima Era, um pouco melhor que a Sexta; e a Oitava, ainda um pouco melhor; e então o Ciclo irá girar outra vez, até que



alcance a 12ª Era, que também é a Primeira, e as Dez Mil Coisas da matéria e do espírito serão uma outra vez.

Ou assim dizem os sutras. Nesta Era, poucos têm esperança suficiente para acreditar.

Chi

A Roda das Eras é girada pela interação entre Yin e Yang, representados pelos divinos Dragão de Ébano e Rainha Escarlate. Mesmo na Quinta Era, as energias da criação permeiam o mundo, fluindo para dentro e para fora dos Mundos Yin e Yang. Chamada de Chi, essa energia flui através e ao redor das Dez Mil Coisas. O Chi é encontrado em mortais; isso permite que eles ajam e descansem. Em sua forma mais concentrada, o Chi é encontrado em licantropos, que o chamam de Gnose; em magos, que o chamam de Quintessência; em fadas, que o chamam de Yugen ou Glamour; e (no seu aspecto Yin sombrio) nas aparições, que o chamam de Pathos.

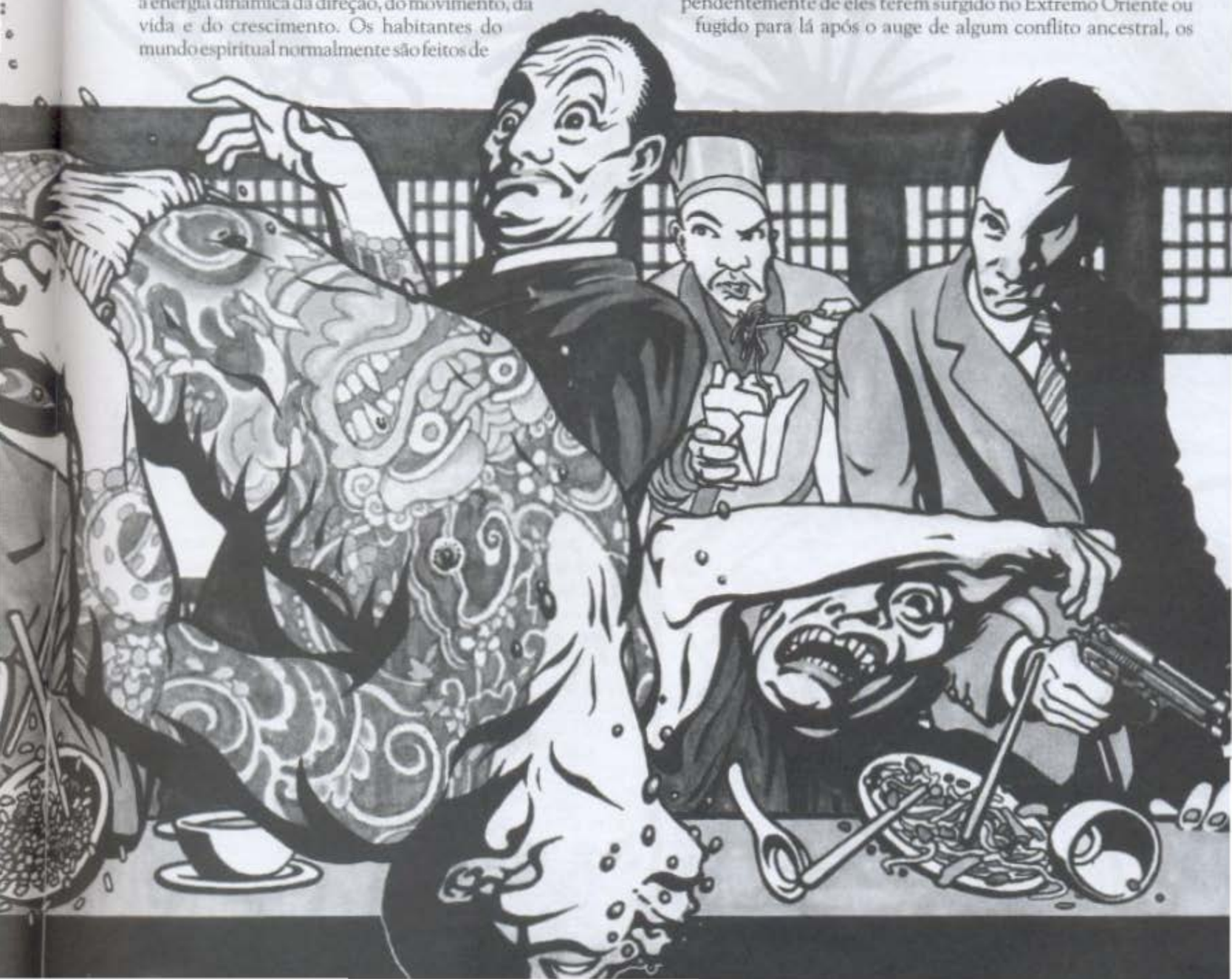
Os *shen* consideram que essa energia está presente em dois tipos. Há o Chi Yin, a energia sombria do caos, do repouso e, derradeiramente, do esquecimento. Também existe o Chi Yang, a energia dinâmica da direção, do movimento, da vida e do crescimento. Os habitantes do mundo espiritual normalmente são feitos de um tipo ou do outro de Chi, enquanto os seres do Reino Médio armazenam e usam ambos para manterem seu equilíbrio. O Chi é uma parte fundamental do Grande Ciclo.

No entanto, um tipo de *shen* não tem Chi próprio. Eles precisam sobreviver roubando o Chi de outras criaturas, assim como os vampiros roubam sangue. Essas criaturas já foram conhecidas por diversos nomes ao longo dos séculos; os Membros ocidentais, que os temem, chamam-nos de "Cataios", em razão do antigo nome para a China utilizado pelos europeus. *Cataio*: um nome descritivo e utilitário, como "Capadócio" ou "Setita". Os Cainitas teorizam que, dessa forma, o misterioso Cataio se torna apenas mais um vampiro: uma linhagem exótica, certamente bem distante da árvore ancestral, mas, de uma forma ou de outra, um filho de Caim.

Mais uma vez, eles estão errados.

Kuei-jin

Os "vampiros" asiáticos não são Cainitas. Eles são uma espécie completamente diferente dos 13 clãs de Caim. Eles guardam algumas semelhanças superficiais, e alguns de seus mitos são comparáveis às lendas de Lilith, da Primeira Cidade e da Segunda Geração. Em termos práticos, contudo, essas histórias antigas são, irrelevantes. Independentemente de eles terem surgido no Extremo Oriente ou fugido para lá após o auge de algum conflito ancestral, os



vampiros do Oriente se adaptaram completamente às flutuações cósmicas do Reino Médio.

Ao contrário dos Cainitas, os vampiros asiáticos não são descendentes de um pai místico — ou pelo menos não sabem disso. Eles não possuem clãs — pelo menos não como aqueles dos vampiros ocidentais. De fato, eles nem mesmo são Abraçados. Em certos aspectos, os Cataios assemelham-se a criaturas conhecidas no Ocidente como "os Ressurgidos". Os vampiros asiáticos são os espíritos de mortais que, para completar suas responsabilidades cósmicas, ressuscitam em seus antigos corpos (ou, em alguns casos, em outros corpos).

Esse processo, conhecido como o Segundo Alento, difere do retorno de um Ressurgido. Uma vez reanimado, um vampiro asiático é realmente um morto-vivo. Seu corpo não é uma carcaça cambaleante e parecida com um zumbi (bem, nem sempre; os vampiros dotados de concentrações elevadas de energia Yin em seus corpos são exceções nauseantes a essa regra). Suspensos entre o mundo material e espiritual, entre a vida e a morte, os Cataios apresentam características dos dois estados. Cataios sintonizados primariamente a energias Yin estão mais alinhados com o mundo dos mortos, enquanto Cataios sintonizados ao Yang demonstram mais qualidades intrínsecas aos seres vivos. Contudo, enveredar demais em qualquer uma das direções leva a desequilíbrios perigosos.

Nem todos os Cataios bebem sangue — embora muitos o façam. Os Cataios sabem que o desejado "vitae" dos Membros não é o único receptáculo para o Chi de que necessitam. Os Cataios mais inferiores, os *chih-mei*, parecidos com carniçais, destilam seu Chi a partir da carne humana. À medida que um Cataio ganha mais compreensão sobre sua condição, ele aprender a retirar Chi do sangue, da respiração, da essência e de substâncias ainda mais incomuns.

Obviamente, esses vampiros não usam o nome que os bárbaros lhes deram. Eles têm muitos nomes para se autodenominar, o mais disseminado sendo "Wan Kuei", ou "Dez Mil Demônios". Outro termo comum é "Gui Ren", ou "Povo Demoníaco". No entanto, após a Segunda Guerra Mundial, os vampiros asiáticos transformaram o termo em "Kuei-jin". Ao utilizar um sufixo japonês em uma palavra chinesa, os Kuei-jin esperam prolongar a ilusão de unidade entre os dois grupos mais poderosos de vampiros do Reino Médio. Os resultados dessa fusão são quase tão complexos quanto o próprio mundo; mesmo assim, é através desse nome que os vampiros da Ásia normalmente são conhecidos.

A Jornada Secreta

Como um Kuei-jin, você é um dos Mortos Famintos, os proscritos amaldiçoados carmicamente vivendo às margens do Reino Médio. Separado do Chi que dá energia a todos os outros seres, a esmo entre os mundos dos vivos e dos mortos, você precisa tentar superar seu estado monstruoso e unir-se outra vez ao Grande Ciclo. No entanto, realizar essa tarefa exige grandes quantidades de Chi e, para consegui-lo, você precisa realizar os mesmos atos que o afastam de seu verdadeiro caminho.

Pior ainda, na essência de seu ser, você sabe que é responsável por sua condição. Nenhum senhor lançou-lhe um Abraço; você não foi uma vítima inocente arrancada das ruas. O ônus de sua maldição está somente sob seus ombros mortos, e é sua responsabilidade redescobrir — ou criar — seu objetivo para permanecer no mundo.

Você não precisa percorrer essa trilha sozinho. Você está ligado a outras almas perdidas como você para formar um *wu*

— uma "família de sangue" de mortos-vivos. E você deu os primeiros passos ao longo de um Darma, uma trilha cármica traçada por seus antepassados. Embora o caminho possa ser árduo e longo, a possibilidade de redenção ou transcendência direta brilha como um vagalume distante, obrigando-o a agüentar gerações de sofrimento e dor.

Mas, ao contrário de seus ancestrais, você não tem centenas — nem mesmo dezenas — de gerações para encontrar suas respostas. A Quinta Era mergulha o Reino Médio em desespero, e logo o impacto da Sexta se fará sentir. Os Cainitas já cruzam as ruas da sua cidade, violando seus terrenos de caça com suas práticas impuras. À medida que o tempo se esvai, as pessoas se voltam umas contra as outras, e os *shen* fazem o mesmo. E seu pior inimigo não está lá fora, mas no seu interior. Embora você tenha uma compreensão maior de sua natureza do que os tolos Cainitas, essa compreensão tem um preço elevado. Como um Kuei-jin, você não é assombrado por uma simples Besta, mas por um Demônio maligno que perturba constantemente seus pensamentos e pesadelos e tenta persuadi-lo a se destruir.

No entanto, seus companheiros mais sábios procuram sufocar o ruído da Quinta Era, ouvir o Grande Ciclo girando silenciosamente nas florestas do Reino Médio. Ao fazê-lo, eles se esforçam para alcançar auges de excelência e sabedoria além de qualquer coisa que os Cainitas, absortos em si mesmos sejam capazes de imaginar.

Corpos

A maioria dos que passam pelo Segundo Alento manifesta-se em seu corpo mortal original. O Yin e Yang utilizados para influenciar a reanimação determinam o quanto o corpo em questão se assemelha àquele da época em que ainda respirava. Por exemplo, poucos Kuei-jin demonstram as características "zumbis" dos Ressurgidos, embora os vampiros que sofram de um excesso de Yin possam realmente parecer grotescos.

Ocasionalmente, um Kuei-jin reencarna em um corpo diferente daquele que hospedou sua alma gêmea durante sua vida mortal. Essa manifestação é particularmente comum se o corpo foi cremado, embora certos vampiros afirmem ter reconstruído suas próprias cinzas ao passar pelo **Segundo Alento**.

Yin e Yang

Os Kuei-jin são os Mortos Famintos, e Chi é aquilo que sacia essa fome. No entanto, nem todos os cataios consomem a mesma quantidade de Chi. Os Kuei-jin possuem as Virtudes do Chi do Yin e do Yang, que não apenas regulam o consumo de Chi, mas também ditam a personalidade com base na proporção de seus níveis.

Os Cataios que expressam o Yin são reservatórios de energia negativa e mortal. Eles costumam ser calmos, racionais e cruéis. Eles normalmente têm grandes conhecimentos sobre o mundo dos fantasmas. Entre muitos cataios, considera-se que a sintonia com o Yin é uma punição por concentrar-se demais em **Si Mesmo.**

Cataios que expressam o Yang, por outro lado, consomem avidamente a energia da vida. Eles são criaturas emotivas, sintonizadas com os mortais e suas emoções. Entre muitos cataios, considera-se que a sintonia com o Yang é uma punição por uma vida de **Desejo.**

Alguns cataios são criaturas de **Equilíbrio**, e seus corpos mantêm as energias da vida e da morte contrabalançadas. Essas criaturas são procuradas por sua iluminação esporádica, mas são consideradas imprevisíveis e pouco confiáveis.

Hun e P'o

Do mesmo modo, todo Kuei-jin precisa manter um tipo de equilíbrio entre suas almas duais. Cada Kuei-jin tem uma alma Hun, a representação de seu eu mais elevado e racional. Contudo, ao passar pelo Segundo Alento, cada Kuei-jin desperta seu P'o — a alma mais inferior e bestial. Uma vez desperto, o P'o — ou Demônio, como alguns Kuei-jin o chamam — nunca permanece tranqüilo. Realmente, o P'o assume sua própria personalidade distinta — e maligna. Levando os Cataios a agir constantemente de modo impróprio, o P'o às vezes é capaz de controlar o vampiro completamente, forçando-o a cometer atos vergonhosos.

Cataios que tenham o Hun forte são criaturas de honra e moderação. Embora nenhum vampiro escape das garras do Demônio, aqueles que expressam o Hun são os melhores no controle dos impulsos instintivos da fome e da fúria.

Do mesmo modo, vampiros que tanham o P'o forte são selvagens e furiosos, descontrolados e animalescos. Outros vampiros consideram-nos insuportáveis, mas até mesmo seus detratores reconhecem a utilidade em batalha dos indivíduos controlados pelo Demônio. Alguns Kuei-jin exaltam ativamente suas naturezas demoníacas, mas a maioria não tem estômago para uma tarefa tão repulsiva.

Alguns Cataios consideram o equilíbrio entre o Hun e o P'o como a única trilha verdadeira para a transcendência. Para esses vampiros, o P'o precisa ser cultivado, moldado e nutrido, como um bonsai, mas podado cuidadosamente para que não ultrapasse suas barreiras.

Darmas

Os Kuei-jin foram enviados de volta para completar seu propósito cármico, e é imperativo descobrirem qual é esse propósito. Cada Kuei-jin aprende a seguir um Darma, um caminho da não-vida através do qual os Cataios procuram descobrir seu propósito no Grande Ciclo. De certa forma, o Darma se assemelha a sistemas ocidentais, como a Trilha da Iluminação do Sabá; entretanto, os Darmas são muito mais do que um simples código de comportamento. Ao seguir um Darma, um Kuei-jin aprende a canalizar o Chi, compreende sua natureza de morto-vivo e sintoniza-se outra vez com a roda cármica. Os mais poderosos seguidores dos Darmas — os bodhisattvas e os arhats — são tão fortes quanto qualquer Matusalém dos Cainitas e muito mais iluminados.

Kuei-jin Versus Cainitas

Os Kuei-jin diferem profundamente dos Cainitas em muitos aspectos, tanto filosófica como psicologicamente. Algumas das diferenças entre os dois tipos de vampiros são:

• **Dano Agravado.** Ataques com fogo, com dentes e garras de *shen* e com certos tipos de ataques baseados em Chi provocam dano agravado nos Kuei-jin. Ao invés de queimar, os Kuei-jin apodrecem com a luz do sol.

• **Besta.** Ao longo dos séculos, os Kuei-jin tornaram-se extremamente familiarizados com suas almas primordiais e instintivas (as quais chamam de P'o). Todo Kuei-jin possuiu uma Virtude P'o, representando a força de seu Demônio interior; o P'o possui sua própria Natureza e pode até mesmo vir a ser benéfico ao personagem. Entretanto, o P'o é tão imprevisível quanto qualquer Besta ocidental e muito mais astuto; Kuei-jin descuidados podem acabar presos e indefesos em seus próprios corpos enquanto o P'o ataca furiosamente fora de controle.

• **Laço de Sangue.** "Somos todos do mesmo sangue," dizem os Kuei-jin sinceramente (bem, hipocritamente). O Sangue dos Kuei-jin é naturalmente "inerte" e não pode ser usado para criar um Laço de Sangue. No entanto, certas Disciplinas permitem exceções marcantes a essa regra.

• **Pontos de Sangue.** Os Kuei-jin não possuem Pontos de Sangue. Em vez disso, eles transformam todas as substâncias em Chi: Chi Yin (negro) ou Chi Yang (escarlate). O Chi pode ser usado para curar ferimentos, utilizar Disciplinas e (desde que as Disciplinas corretas sejam conhecidas) aumentar as Habilidades. Os Kuei-jin também ganham energia emocional negra de seu P'o. Eles se referem a essa substância como "Chi Demoníaco".

• **Darmas.** Os Kuei-jin foram enviados para o Reino Médio para uma razão, e sua tarefa é descobrir qual é essa razão. Os Kuei-jin categorizam suas crenças pessoais através de uma série de códigos, que são conhecidos como Darmas. Esses Darmas assemelham-se às Trilhas da Iluminação do Sabá, mas são muito mais rigorosos — e muito mais compensadores. Seguir um Darma leva um vampiro a uma compreensão maior de sua condição e derradeiramente à Golconda.

• **Diablerie.** Os Kuei-jin não pertencem a nenhuma geração em si, mas são mais do que capazes de se alimentar uns dos outros. De fato, eles refinaram a arte de roubar almas em uma ciência, e certos poderes são até baseados nela. Alguns Kuei-jin consideram a diablerie tão terrível quanto seus equivalentes ocidentais, enquanto outros controlam seu uso através de cerimônias elaboradas.

• **Disciplinas.** Os Kuei-jin usam Disciplinas, mas não aquelas conhecidas no Ocidente. Séculos de estudo das nuanças fisiológicas e psicológicas dos mortos-vivos deram-lhes um grande conhecimento sobre o corpo e alma vampíricos., Como muitos Membros vieram a descobrir para seu horror, esse conhecimento pode facilmente tornar-se uma arma.

• **Abraço.** Os Cataios não são vítimas de um Abraço aleatório. Eles são, realmente, mortos-vivos — mortos amaldiçoados a retornar dos mundos espirituais e reencarnar no Reino Médio. Esse processo, chamado de Segundo Alento, é semelhante àquele pelo qual os Ressurgidos passam — mas os Kuei-jin não são aparições em invólucros mortais. O Pathos não tem significado para eles, pois os Kuei-jin não possuem paixões arrebatadoras, exceto pela fome; em vez disso, eles precisam alimentar seus poderes ingerindo Chi.

• **Presas.** Os Kuei-jin não possuem presas naturalmente, embora eles possam criá-las invocando o P'o.

• **Morte Final.** A Morte Final é tão real para os Kuei-jin como para os Cainitas. Através dela, a alma retira-se do corpo, que imediatamente cai e transforma-se em cinzas. Na verdade, os Kuei-jin temem a Morte Final como poucas criaturas. Eles acreditam que, para eles, não haverá outra reencarnação. Eles morrerão outra vez sem estar completos, e o Grande Ciclo irá recusá-los de novo, obrigando-os a enfrentar um Esquecimento semelhante ao da maioria dos Espectros monstruosos.

• **Frenesi e Rötschreck.** O P'o é tão real para os Kuei-jin como a Besta é para os Cainitas. Os vampiros asiáticos não sofrem apenas do frenesi e do Rötschreck, mas podem ser literalmente possuídos por suas almas P'o. Um Cataio refere-se ao seu estado mental "normal" como sua "natureza wa". Quando em frenesi, ele está nas mãos da "natureza de fogo". E quando o P'o surge

para controlá-lo, ele passa para o estado conhecido como "natureza sombria".

• **Geração.** Os Kuei-jin não acreditam ser descendentes de Caim, portanto o conceito de gerações é irrelevante para eles. Eles medem seu poder por idade e progresso ao longo do Darma. Como efeito secundário, não existem "clãs" de Cataios. Embora geralmente eles se agrupem em seitas, hierarquias, escolas e outras estruturas sociais, tais unidades não são ditadas pelas excentricidades do Sangue. **Se for absolutamente necessário calcular a geração "equivalente" de um Kuei-jin, considere-a como sendo (13 - o valor do Darma).**

• **Carniçais.** Os Kuei-jin não criam carniçais. Seu carma é sofrer essa maldição sozinhos, não compartilhá-la com outros. Contudo, Kuei-jin que sofram de desequilíbrios de Yang podem engravidar ou engravidar outros! Essas crianças híbridas são chamadas de dhampyrs.

• **Golconda.** A maioria dos Kuei-jin acredita que foi enviada para o Reino Médio por uma razão específica — e a maioria, odiando seu estado atormentado e desnaturado, procura encontrar um meio de acabar com essa existência. O conceito de "Golconda" dos vampiros ocidentais pode na verdade ser uma interpretação errônea de algum Cainita (talvez Capadócio ou Saulot) sobre as práticas dos Kuei-jin.

• **Desequilíbrio.** Os Kuei-jin precisam regular cuidadosamente sua ingestão de Chi, ou sofrerão de um desequilíbrio de Chi. Um desequilíbrio de Chi Yin pode levar o vampiro a tornar-se mais desumano ou parecido com um cadáver ao longo do tempo; por outro lado, um desequilíbrio de Yang pode levar a uma série de doenças vampíricas fatais e extremamente contagiosas.

• **Estaca Através do Coração.** Uma estaca através do coração não paralisa um Kuei-jin automaticamente. Contudo, o coração é fundamental para processar a energia do Chi, e certos tipos de ataques podem vir a perturbar o fluxo de Chi no corpo de um Kuei-jin. Os vampiros do Yin são vulneráveis à madeira, o elemento do Yang; por outro lado, vampiros do Yang são vulneráveis ao metal, o elemento do Yin.

• **Luz Solar.** Os Kuei-jin são vulneráveis até certo ponto à luz solar, mas o grau de vulnerabilidade varia de acordo com a quantidade de energia Yin em seus corpos. Eles não "queimam" com a luz; na verdade, eles apodrecem, uma vez que a energia Yang do sol corrói a mágica sobrenatural que anima os corpos dos Kuei-jin.

• **Sustento.** Nem todos os Kuei-jin precisam beber sangue para se sustentar. Os mais inferiores, os *chih-mei*, obtêm seu Chi da carne humana (ou de outros seres conscientes). Vampiros mais refinados são capazes de "beber" a respiração, o espírito ou mesmo a essência bruta. Como efeito secundário, os Kuei-jin são perfeitamente capazes de comer e beber alimentos e bebidas normais, embora isso não os nutra. Os Kuei-jin podem até ficar bêbados, embora a quantidade de álcool exigida para esse feito seja extremamente prodigiosa (considere que um Kuei-jin seja capaz de beber 10 vezes mais álcool que um humano normal).

• **Torpor.** Para os Kuei-jin, o torpor é um estado chamado de Pequena Morte. Durante a Pequena Morte, o corpo do vampiro "morre", mas a alma dual permanece dentro do cadáver. Os Kuei-jin temem a Pequena Morte, pois é um momento angustiante de visões e pesadelos, quando o espírito fica bastante vulnerável a mágicas hostis. Muitos Kuei-jin perdem seu caminho dármico após passar pela Pequena Morte.

• **Virtudes.** Os Kuei-jin não possuem as Virtudes da Consciência, Autocontrole e Coragem. Em vez disso, eles usam dos dois pares opostos do Yin e do Yang, do Hun e do P'o. O Yin mede a sensibilidade do Kuei-jin para energias negativas, enquanto o Yang mede a receptividade do vampiro para energias negativas. O Hun é a alma mais elevada e "racional", enquanto o P'o é a alma inferior — o Demônio.

Tema e Clima

O equilíbrio e o desequilíbrio são os temas deste livro. O desequilíbrio dos Kuei-jin reflete o desequilíbrio dentro do Reino Médio e o desequilíbrio ainda maior entre Oriente e Ocidente. O eixo entre a matéria e o espírito gira de modo cada vez mais tortuoso, os Kuei-jin brigam e lutam entre si e a Roda das Eras gira num ritmo cada vez mais acelerado. Encontrando o equilíbrio dentro de si mesmos, e consertando seu lugar na ordem cármica, os Kuei-jin podem ser capazes de corrigir o desequilíbrio no mundo maior. Por outro lado, esse próprio desequilíbrio pode ser um estágio necessário, apenas mais um giro na roda eterna.

O clima de **Vampiros do Oriente** é de exotismo, de viagens por terras e culturas desconhecidas para os Membros ocidentais. Os vampiros do Oriente agem de maneiras que às vezes parecem incompreensíveis para seus equivalentes ocidentais. Um jogador acostumado a certa liberdade no Ocidente pode ter dificuldade para lidar com os elementos mais estratificados da sociedade Kuei-jin. Os Narradores devem estar constantemente atentos à procura de modos de realçar esses elementos exóticos — desde as apresentações de alta classe das gueixas em Kyoto até os bairros pobres flutuantes de Hong Kong.

Como Usar Este Livro

Os Kuei-jin consideram o oito um número harmonioso, assim apresentamos um livro dividido em oito capítulos.

O **Capítulo Um: Os Mortos Famintos** detalha a sociedade dos vampiros Cataios, ou Kuei-jin.

O **Capítulo Dois: O Segundo Alento** descreve os Darmas que levam os Kuei-jin à Golconda.

O **Capítulo Três: As Dez Mil Coisas** explica ao leitor como criar um Kuei-jin.

O **Capítulo Quatro: As Forças na Terra** descreve os poderes místicos dos Kuei-jin.

O **Capítulo Cinco: As Artes dos Kuei-jin** descreve os sistemas intrínsecos para os Kuei-jin e o Oriente.

O **Capítulo Seis: O Reino Médio** detalha o ambiente único do Mundo das Trevas da Ásia e oferece um passeio de região em região.

O **Capítulo Sete: Narrativa** explica como evocar o ambiente de um aventura asiática.

O **Capítulo Oito: Rivais e Bárbaros** descreve os outros tipos de criaturas que assombram as noites asiáticas.

Glossário

Os Kuei-jin não são tão maleáveis culturalmente quanto os Cainitas. Aliás, o próprio termo "Kuei-jin" é uma criação poliglota recente e um tanto risível para trazer harmonia entre o Quincunx chinês e os *uji* japoneses. Contudo, a hegemonia cultural antiga dos vampiros da China criou algumas terminologias comuns entre os vampiros do Oriente.

Como regra geral, os Kuei-jin que precisam se comunicar através de barreiras de seita ou cultura usam as formas antigas de dialeto e escrita chinesa. Muitas palavras de origem japonesa, sânscrita e coreana podem ser encontradas nesse *pot-pourri*. Enquanto os Kuei-jin da escola antiga orgulham-se de seu domínio da escrita *kaja*, vampiros mais jovens escrevem utilizando ideogramas simplificados ou até mesmo letras romanas (para o horror de seus anciões).

Os Kuei-jin falam usando uma preponderância de palavras chinesas. Seu foco não ocorre por algum desrespeito às culturas coreana, tailandesa, japonesa, malaia ou outras, mas devido ao fato de que a antiga civilização chinesa realmente influenciou muito a cultura dos Kuei-jin. Os Kuei-jin no Japão, Coréia ou Sudeste Asiático muitas vezes usam palavras nativas em vez do chinês.

Akuma — "Demônio"; um epíteto derivado do japonês para os Kuei-jin que servem os Reis Yama.

Ancestral — Um Kuei-jin antigo e honrado; especificamente, um regente vampírico de uma corte ou região. Similar a um príncipe ocidental.

Arhat — Um vampiro que dominou completamente seu Darma.

Bishamon — Traduzido erroneamente como "Bushi". Uma casa de vampiros japoneses.

Bodhisattva — Na crença Kuei-jin, um vampiro que praticamente alcançou o *dâh*, mas optou por deixar de lado sua transcendência para ajudar outros vampiros a progredir.

Casa — Sinônimo para "corte"; usado principalmente no Japão.

Cataio — Termo Cainita para os vampiros asiáticos.

Ceifeiro — Um Cataio que resolve dificuldades e *agent provocateur* em um "rebanho" de mortais; um vampiro da direção leste.

Cem Nuvens, As — Um símbolo da iluminação máxima dos Kuei-jin, quando todas as tarefas são realizadas. Ver *Dâh*.

Centro — Na filosofia Cataia, o ponto intermediário perfeito entre a vida e a morte.

Céu — Na linguagem Kuei-jin, a força inexplicável que controla toda interação do Yin e do Yang, determinando o que deve ou não ser. A maioria dos Kuei-jin considera que eles mesmos e o resto do Reino Médio perderam os favores dos Céus. Desse modo, acredita-se que seres que transcendem o ciclo eterno da vida e da morte alcançam o Céu.

Ch'ing Shih — Um vampiro cujo aspecto Yin tenha dominado.

Chi Escarlate — Chi Yang (do tipo usado pelos vampiros).

Chi Negro — Chi Yin.

Chih-mei — Um vampiro "sinistro" que não obteve a iluminação do Darma, ou um que tenha abandonado a trilha da transcendência.

Clãs do Sol — Termo coletivo para as várias casas dos Kuei-jin japoneses. (Observe que o termo "clã" nesse contexto *não* é o mesmo que um clã dos Membros.)

Corte — Um grupo de *wu* Kuei-jin que se associam para alcançar objetivos materiais ou espirituais comuns. Uma corte às vezes lembra instituições ocidentais como as dos anarquistas ou das Harpias. Muitas cortes usam corporações, máfias ou sociedades secretas como peões ou fachadas.

Cortes Douradas — Termo geral para diversas sociedades de vampiros que habitam uma região geográfica específica composta em grande parte pelo Sudeste Asiático e pela Indonésia. Com freqüência, a existência nas Cortes Douradas é tumultuada e caótica, e os vampiros de lá são infames por suas práticas decadentes e "bárbaras"; contudo, historicamente, as mulheres Kuei-jin recebem um tratamento mais respeitoso nessa região.

Cortes Espirituais — Os reinos intangíveis que formam divisa com o reino material. Desses lugares vêm espíritos e o Chi. De acordo com o ponto de vista ocidental, as diversas Umbrae.

Cortes Verdes — Vários grupos de Kuei-jin que habitam a Coréia e regiões próximas da China. As Cortes Verdes são reconhecidas por seu amor ao jade e sua posição neutra em conflitos maiores.

Dâh — "Toda-Consciência", isto é, a Golconda. O mais elevado estado de iluminação, que muito poucos alcançam um dia.

Daimio — Um sinônimo japonês para ancestral; o líder de uma casa.

Dançarino Fantasma — Um Cataio cujas tarefas exigem lidar com os mundos espirituais; normalmente usado para referir-se aos cataios da direção oeste.

Darma — A trilha de um Kuei-jin para a Golconda. A forma antiga do termo, *Di'hana*, foi esquecida por muitos Kuei-jin mais jovens; contudo, os mais velhos ainda lembram dela, e preferem o termo à corruptela moderna.

Dên — Um pequeno *satori*, ou lampejo de compreensão, no qual as coisas subitamente tornam-se claras. Tais surtos indicam progresso na jornada Dármica.

Dez Mil Coisas — A criação e tudo nela; a Tellurian.

Diao — Momentos de cegueira quando um Keui-jin perde o rumo de seu Caminho e perde-se num mar de ilusões mortais.

Direção — Uma influência com fundamento astrológico que supostamente governa a personalidade e tarefas de um Kuei-jin. Existem cinco: norte, oeste, centro, leste e sul.

Dragão de Ébano — Hun Dun, o primeiro senhor dos Mortos. Representante do Yin. Alguns vampiros acreditam que o Dragão de Ébano foi deposto e comido pelo Imperador de Jade. Outros pensam que o Imperador de Jade é um dos avatares do Dragão.

Equilíbrio — Ver *Centro*.

Era da Beleza — A Segunda Era do Grande Ciclo, quando as Cortes Espirituais e o Reino Médio ainda estavam próximos.

Era da Mágoa — A (Sexta) Era que está por vir; o nadir do Grande Ciclo. Análoga à Gehenna dos Membros; no entanto, a maioria dos Kuei-jin encara a Era da Mágoa como uma parte necessária da existência.

Era da Tristeza Bela — A Quarta Era do Grande Ciclo, anunciada pela renúncia dos Kuei-jin de suas tarefas sagradas. A história humana começa nesse período, e a vulnerabilidade dos Kuei-jin à luz solar remonta a esse tempo (especificamente, na Dinastia Chou).

Era das Lendas — A Terceira Era do Grande Ciclo; a pré-história mítica do Reino Médio, quando os Kuei-jin caminhavam entre os humanos e os governavam como espíritos benevolentes.

Era das Trevas — A Quinta Era do Grande Ciclo; um período que vai, aproximadamente, do primeiro contato com o Ocidente até os noites de hoje.

Era dos Céus — A Primeira Era do Grande Ciclo, um tempo anterior ao tempo, quando todas as coisas eram uma só.

Fachada Escarlate — Um mortal ou uma instituição mundana usada como um peão inconsciente da atividade Kuei-jin.

Febre Escarlate — Uma doença vampírica que se manifesta em Cataios cujo aspecto Yang tornou-se desequilibrado.

Força-Tarefa Zero — Um ramo extremamente secreto do governo japonês, dedicado a investigar o sobrenatural (detalhado no suplemento Demon Hunter X).

Gaki — Um termo vago para os Kuei-jin japoneses.

Genji-mio — Uma "casa nobre" de vampiros japoneses que se envolve com a cultura corporativa moderna.

Grande Ciclo — Ver *Roda das Eras*.

Grande Princípio — Um código de "não-vida" comumente aceito, através do qual os Kuei-jin podem cultivar um comportamento correto.

Guerra das Sombras — Combate ritualístico entre *wu* ou cortes Kuei-jin.

Gweilo — Um termo chinês para um idiota estrangeiro, normalmente um branco. A versão japonesa mais familiar, gaijin, significa mais ou menos a mesma coisa.

Harmônico — Um Cataio da direção central, cujas tarefas exigem a exploração da condição vampírica e da alma.

Heike-myo — Uma casa de vampiros japoneses que se alia vagamente aos Bishamon.

Hengeyokai — Metamorfo.

Hima — A forma de uma "lanterna goblin" que os mestres do Shintai da Chama-fantasma podem assumir.

Hun — A metade mais "elevada" e racional da alma.

Imperador Demoníaco — No mito Kuei-jin, o governante que chegará à supremacia cósmica na Sexta Era do Grande Ciclo. A maioria dos Kuei-jin acredita que um dos Reis Yama irá se tornar o Imperador Demoníaco, embora alguns acreditem que a aparição tirana Qin Shihuang, governante do Reino de Jade, assumirá esse posto.

Jina — Um vampiro que obteve certo status na sociedade Kuei-jin.

Kaja — Uma estrita ideográfica antiga e extraordinariamente complexa dos Wan Xian. O *kaja* influenciou os primeiros caracteres chineses e foi influenciado por eles.

Kata — Uma série de movimentos ritualísticos através dos quais o Chi pode ser concentrado adequadamente e com precisão.

Ki — O segundo discípulo de Xue.

Ki Chuan — Um livro sagrado escrito por Ki, discípulo de Xue.

Kin-jin — Uma gíria desdenhosa para denominar os vampiros ocidentais; uma corruptela de um termo que significa "povo de Caim".

Kôa — Adolescência vampírica. Permite-se que cada Kuei-jin tenha um período de vida mortal para agir como uma criança antes de assumir suas responsabilidades para com o Céu.

Kuei-jin — Um vampiro asiático; o termo é uma mistura criada recentemente, usada principalmente para vampiros mais jovens. Acredita-se que tenha derivado de Gui Ren ("povo demoníaco").

Kyonshi — Um termo insultante para os vampiros asiáticos jovens, impudentes e muitas vezes ocidentalizados. Também pronunciado *ki-wan chi*.

Leyak — Um termo indonésio para os *shen*.

Linha do Dragão — Uma linha de Chi forte que liga dois ou mais ninhos do dragão. Shen com poderes suficientes podem usar linhas do dragão para transportar-se por grandes distâncias. As linhas do dragão de Yang são conhecidas no Ocidente como "Pontes da Lua"; linhas do dragão de Yin são chamadas de "Passagens Secretas". No Reino Médio, essas linhas estão muito mais próximas à realidade "superficial" do que no Mundo das Trevas Ocidental.

Macacos Agitados — Gíria para jovens Kuei-jin de 40 anos ou menos. Além disso, um insulto Kuei-jin para vampiros ocidentais, que supostamente agem como crianças, não importa quão velhos fiquem.

Máfia — Em sua conotação vampírica, qualquer grupo de mortais que serve um mestre vampírico de livre espontânea vontade e (na maioria dos casos) conscientemente. Compare com *Fachada Escarlate*.

Magistrado — Um Cataio cujas tarefas impliquem interpretar tradições, arbitrar disputas, determinar e executar sentenças; um seguidor da direção norte.

Mandarim — Um oficial Kuei-jin com tarefas específicas, que em geral envolvem várias funções na sociedade Kuei-jin.

Mandatário — Um Cataio cujas tarefas implicam mudar ou executar a vontade das cortes; geralmente da direção sul.

Mundo Yang — O mundo espiritual tumultuado e "superior", composto de energia Yang e habitado por espíritos da natureza e kami.

Mundo Yin — O mundo espiritual negativo e "inferior", composto por energia Yin e habitado por aparições e Espectros.

Muralha, A — A barreira psíquica que separa o Reino Médio dos Mundos do Yin e do Yang. No Ocidente, a Muralha é conhecida como Película ou Mortalha.

Na Kua — Uma ancestral primordial no mito Kuei-jin; acredita-se ter algumas semelhanças com a Lilith ocidental. Ver *Rainha Escarlate*.

Nascidos da Serpente — Vampiros que chegaram ao Japão durante a Quarta Era.

Natureza de Fogo — Frenesi.

Natureza Ondeante — Rötschreck.

Natureza Sombria — Período durante o qual o P'o de um Kuei-jin domina seu corpo.

Natureza Wa — Uma personalidade Kuei-jin "normal", quando ele não está em frenesi ou possuído pelo P'o.

Ninho do Dragão — Uma área onde o Chi é forte e a Muralha é fraca (5 ou menos). No Ocidente, os ninhos do dragão são conhecidos como caerns, guaridas, nodos, etc.

Oni — Um Cataio que utiliza excessivamente a Disciplina Shintai Demoníaco (ver *Raksha*).

Os Cinco Caminhos — Os cinco princípios que o vampiro bodhisattva Xue ensinou a seus seguidores. Ver *Grande Princípio*.

P'o — A metade "inferior" e animalesca da alma; em termos dos Cainitas, a Besta.

Palácio — Um ponto de encontro comunal para todos os Kuei-jin de uma região. Freqüentemente, mas não sempre, o refúgio da corte ou ancestral mais importante de uma região.

Penangallan — Nome dado a certas seitas de vampiros matriarcais da região das Cortes Douradas. As penangallan comumente reverenciam a Rainha Escarlate e fazem uso extensivo da Disciplina Shintai da Carne, que utilizam com uma maestria maior do que qualquer outra de suas Disciplinas.

Personagem Venerável de Jade — Um mito Kuei-jin, o atual, embora inativo, governante dos Céus. Quando a Sexta Era chegar, o Personagem sairá para ser substituído pelo Imperador Demoníaco.

Quincunx — Uma seita formada pela aliança de cinco cortes chinesas importantes. Embora nem todas as cortes chinesas paguem tributos ao Quincunx, muitas o fazem.

Quinta Era — Era das Trevas.

Rainha Escarlate — A criadora lendária dos Kuei-jin. Por mais estranho que pareça, representante do Yang (tradicionalmente uma força masculina). Alguns estudiosos observam suas semelhanças com a Lilith dos Cainitas.

Raksha — Nome dado a certos vampiros que expressam o P'o, particularmente aqueles que utilizam a Disciplina Shintai Demoníaco.

Rangda — Um demônio amplamente venerado por vampiros da Indonésia e Sudeste Asiático; acredita-se que seja uma Rainha Yama ou uma expressão da Imperatriz Escarlate.

Reis Yama — Vários seres espirituais malignos anteriores à vinda do Imperador de Jade. Os Reis Yama são espíritos demoníacos poderosos que controlam territórios nas regiões mais distantes dos Mundos Yin e Yang. Os Reis Yama do Yang são conhecidos no Ocidente como "Malditos"; enquanto os Yin são chamados de "Malfeans" por fantasmas ocidentais. Na Quinta

Era, os Reis Yama têm um elo com o P'o dos Kuei-jin, e muitas vezes procuram subvertê-los para que estes os sirvam. Aqueles que sucumbem são conhecidos como *akuma*: "demônios".

Roda das Eras, A — O ciclo eterno do ser, no qual a terra sofre ao longo de eras de miséria cada vez maior, até que o nadir do ciclo seja alcançado e o mundo comece a corrigir-se outra vez rumo ao Paraíso.

Satori — Um surto repentino de iluminação que vira o mundo de alguém de cabeça para baixo. Alcançar um *satori* pode levar anos ou pode ocorrer num instante de clareza. Em qualquer caso, o mundo nunca parece ser o mesmo depois disso. Ver *dên*.

Segundo Alento, O — O retorno dos mundos espirituais; o renascimento Cataio.

Shen — Qualquer ser sobrenatural/Desperto.

Shih — Uma antiga ordem chinesa de caçadores de bruxas (detalhes adicionais no suplemento Demon Hunter X).

Shikome — Vampiros femininos e que expressam o Yin, servindo ao Rei Yama Mikaboshi.

Sifu — Um professor respeitado; também conhecido como *mestre*, *sabom*, *sensei* ou *tetsu*.

Uji — Um termo japonês para uma corte de Cataios com mesma mentalidade.

Urna — Um mortal que tem o potencial de tornar-se um Kuei-jin ou que realmente o faz.

Wan Kuei — Os "Dez Mil Demônios"; o nome dos anciões Cataios para si mesmos.

Wan Xian — Os "Dez Mil Imortais"; supostamente o nome original dos Kuei-jin.

Wu — Uma "família" Kuei-jin; semelhante em alguns aspectos a um bando do Sabá ou uma matilha de Lupinos.

Xue — O primeiro e mais famoso arhat vampírico, fundador dos Cinco Caminhos. (Dependendo do tom, o nome pode significar "estudo" ou "sangue".)

Yang — Em termos Kuei-jin, o princípio ativo e positivo da vida, assim como o Chi derivado desse princípio.

Yin — Em termos Kuei-jin, o princípio passivo e negativo da morte, assim como o Chi derivado desse princípio.

Yomi, Mundo Yomi — O sombrio "mundo infernal" formado por áreas corrompidas dos Mundos Yin e Yang. Os Reis Yama possuem domínios aqui, e a alma P'o de um futuro Kuei-jin vem aqui para ser atormentada.

Zao-lat — Saulot.

Nomes

Para simbolizar a transição entre a vida e a morte, muitos Kuei-jin descartam seus nomes mortais em favor de alcunhas após seu Segundo Alento. Os Kuei-jin de alguns *wu* e cortes assumem o nome do *wu* ou corte como seu sobrenome (assim, Akira do *uji* Bishamon pode ser conhecido como Akira Bishamon, enquanto o terceiro membro do Sangue Onírico pode ser conhecido como o Três do Sangue Onírico).

Um número maior de Kuei-jin, particularmente aqueles que servem uma corte ou mestre espiritual, assumem títulos ou epítetos descritivos (Matador dos Cinco Fantasmas, Punho Harmonioso do Oitavo Inferno, Juiz de Kowloon). Kuei-jin com mais remorsos podem fazê-lo como homenagem às tarefas que abandonaram, enquanto seus irmãos mais céticos podem assumir nomes similares por brincadeira ou ironia. De qualquer forma, títulos chamativos são algo que os Membros tolos esperam, e isso ajuda a manter os demônios estrangeiros de sobreaviso.

Referências Sugeridas

Os Narradores e jogadores podem vir a considerar os seguintes livros e filmes úteis e/ou inspiradores. Os recursos aqui apresentados foram incluídos mais como uma referência de estilo do que como uma lista de volumes de pesquisa — há inúmeros livros e guias de viagem com informações factuais sobre o "Reino Médio", mas estamos mais preocupados com a sensação exótica e mística do Oriente.

Livros

• Hoff, Benjamin, *The Tao of Pooh* — Pode parecer uma referência estranha para um livro de Vampiro, mas a explanação de Hoff em Taoísmo Fácil é divertida de ler e extremamente acessível. Uma seqüência, *The Té of Piglet*, também está disponível, mas não tem as qualidades clássicas de um livro de Pooh.

• Hughart, Barry, *Bridge of Birds*, *Eight Skilled Gentlemen* e *The Story of the Stone*. Uma série maravilhosa que se passa na China antiga; cheia de lendas, mitos, astúcia, humor e muita diversão. Se você for ler apenas uma coisa em toda essa bibliografia, leia esses livros.

• Musashi, Miyamoto, *The Book of Five Rings* — Um guia breve (e seco) sobre o estilo vencedor dos samurais. Usado como um livro didático para pensamentos orientais por empresários durante a Era Reagan.

• Guias de viagem para o Japão, a China, a Coréia e a Indonésia — Esses livretos podem vir de diversas companhias e incluem detalhes culturais, frases, sistemas monetários e observações jurídicas úteis. Inestimável para o Narrador que gosta de detalhes locais.

• Reps, Paul e Senzaki, Nyogen, *Zen Flesh, Zen Bones* — Coleção de frases, charadas e histórias zen, difícil de encontrar mas que vale a pena.

• Smith, Huston, *The Ilustrated World's Religions* — Um guia legível e acessível com as religiões mais populares do mundo moderno.

• *The Analects of Confucius* — O texto essencial da filosofia confucionista. Como muitas escrituras filosóficas antigas, pode acabar sendo um pouco didático, mas vale a pela lê-lo, mesmo se apenas para aprender as coisas de bom senso que tantas pessoas esquecem.

• *The Dhammapada* — Um dos textos budistas mais importantes. Muito mais detalhado do que outras escrituras, esse clássico indiano é razoavelmente fácil de ler se você conseguir passar por suas inevitáveis notas de rodapé.

• Time-Life's Great Ages of Man Series, *Ancient China* e *Historical India* — Ambos contêm cronologias, detalhes culturais e discussões interessantes sobre o budismo e outras crenças.

• Tzu, Sun, A Arte da Guerra — Enquanto os Kin-jin possuem Maquiavel, os Kuei-jin possuem Sun Tzu. Qualquer ancião Cataio que vale o que come conhece de cor esse diário tático. A tradução para o inglês de Thomas Cleary também inclui comentários de figuras chinesas importantes — generais, filósofos e historiadores — que acrescentam uma riqueza que supera qualquer outra tradução.

Filmes

• *Akira* — (Japonês) Mais tecnológico do que sobrenatural (embora o culto místico se encaixe perfeitamente), mesmo assim esse anime é uma visão incrível de uma neo-Tóquio

transformada e amaldiçoada. Também apresenta uma boa trilha sonora.

• *Akira Kurosawa's Dreams* — (Japonês) Antologia de contos efêmeros, desde os harmoniosos até os assustadores. Alguns são melhores do que outros, mas os realmente bons (o casamento da raposa, o pesadelo do soldado e o último sonho do velho) são fascinantes.

• *Big Trouble in Little China* — (Americano) Obviamente é bobo. Obviamente é amplo. Também é muito divertido se você não o levar a sério (o que nunca foi sua falidade de qualquer maneira).

• *Black Rain* — (Americano) Ocidente encontra Oriente no território do Oriente. O Mundo das Trevas, estilo japonês.

• *Bullet in the Head* — (Chinês) Um *film noir* antigo e cheio de suspense colocando gângsteres chineses contra os vietcongues. Uma grande visão da "produção" de candidatos a futuros Kuei-jin.

• *A Chinese Ghost Story* — (Chinês) Conto incitante (e estimulante) de amor, não-vida e a jornada entre eles. Extremamente interessante.

• *Chungking Express* — (Chinês) Sexy e cínico, esse conto vívido retrata o desespero de perdedores da vida moderna em curso de auto-destruição. Grandes cenas e atmosfera para compensar uma trama fraca e confusa.

• *Darkstalkers* e *Night Warriors* — (Japoneses; Filme e Jogos) Ignore o desenho americano insosso, mas encontre a série japonesa, pois as histórias são boas e divertidas de assistir (se coloridas). Particularmente interessante é a "crença sombria" assustadora à qual os humanos se prendem pateticamente: uma mistura de catolicismo, cristianismo oriental ortodoxo e budismo. O jogo em si também tem algumas influências asiáticas (óbvias), incluindo um fantasma chinês e um samurai que retorna do Inferno para uma série de assassinatos.

• *Demon City* e *Supernatural Beast City* — (Japoneses) *Anime* que mostram o quão maligna a vida (e não-vida) em uma cidade controlada por influências sobrenaturais pode ser. O último filme é quase libidinoso, mas o horror e a história de amor compensam o sexo do tentáculo monstro.

• *Full Contact* — (Chinês) Uma exploração terrível e violenta da sexualidade e da destruição. O Uivo dos Tigres-Demônios abala esse filme até suas fundações.

• *Green Snake* — (Chinês) Se tiver uma oportunidade, veja esse filme no cinema — as legendas se perdem na parte de baixo da tela na versão em fita cassete. Mesmo assim, essa história luxuriosa sobre criaturas sobrenaturais em busca de paz é maravilhosamente divertida e evocativa.

• *Hard-Boiled* — (Chinês) Além do fato de este filme fazer parte do cardápio quintessencial de John Woo, seus personagens demonstram a frieza sem emoções típica entre os Kuei-jin.

• *High and Low* — (Japonês) Lento mas surpreendente; essa obra-de-arte em preto-e-branco de Akira Kurosawa segue um policial através das piores partes de Tóquio. Um *film noir*, estilo japonês, sem os exageros usuais.

• *The Killing Fields* — (Americano) As férias de um jornalista ocidental no Camboja durante a ascensão do governo do Khmer Rouge e sua luta para tirar seu amigo cambojano do país. Documentação assustadora de um genocídio equivalente ao holocausto em brutalidade e próximo em número de mortos.

• *O Último Imperador* — (Americano) Drama vencedor do Oscar sobre o último monarca da China e as mudanças em seu país. Vale a pena assistir.

• *Lone Wolf and Cub/Shogun Assassin* — (Japonês) Anos atrás, as partes de *Lone Wolf* foram reeditadas em um único filme e lançadas sob o título de *Shogun Assassin*. Agora a versão completa está disponível e vale cada minuto de sua duração original.

• *Mr. Vampire* — (Chinês) Uma mistura maluca de humor e horror.

• *Ninja Scroll* — (Japonês) Veja este! É um anime longa-metragem que se passa no Japão do xogunato de Tokugawa, mas os Oito Demônios de Kimon são um terror de primeira.

• *Once Upon a Time in China* — (Chinês) Muito exagerado, mas repleto de esplendor histórico e cenários encantadores.

• *Shall We Dance?* — (Japonês) Uma visão mais leve da cultura japonesa encontrando o entretenimento ocidental. Divertido e esclarecedor.

• *Shogun* — (Americano) Se você conseguir encontrar a versão completa da minissérie, veja essa; o "filme editado" é quase incoerente. Embora esteja envolto pelas convenções americanas de hóquei, esse épico apresenta Toshiro Mifune, o Bogart japonês. Isso por si só é razão suficiente para assistir o seriado.

• *Supercop*, também conhecido como *Police Story III* — (Chinês) Um dos melhores filmes de Jackie Chan. Oferece uma travessia louca pela China e pelo Sudeste Asiático. Exagerado, mas repleto de ação, colorido local e Michelle Yeoh.

• *The Bride with White Hair* — (Chinês) Um dos melhores filmes da renascença de Hong Kong. Apresenta Lien Ni-chang como um vampiro — isso não é difícil.

• *Vampire Hunter D* — (Japonês) Sim, sim, os vampiros em questão parecem mais com os Cainitas do que com os Kuei-jin, a animação é menos fluida do que, digamos, Akira, e os movimentos são puramente um mangá, mas o que isso importa? É um filme excelente e vale muito a pena o valor do aluguel.

• *Wicked City* — (Japonês) Disponível tanto no anime japonês como no filme de Hong Kong, esse conto de apocalipse demoníaco é perfeito para o estilo do Mundo das Trevas.

• *O Ano do Dragão* — (Americano) "Ano do Perigo Amarelo" seria um nome mais adequado. Mesmo assim, esse passeio hiperviolento através de *Chinatown* captura o mundo cínico dos Kuei-jin melhor do que muitos outros esforços com menos clima.

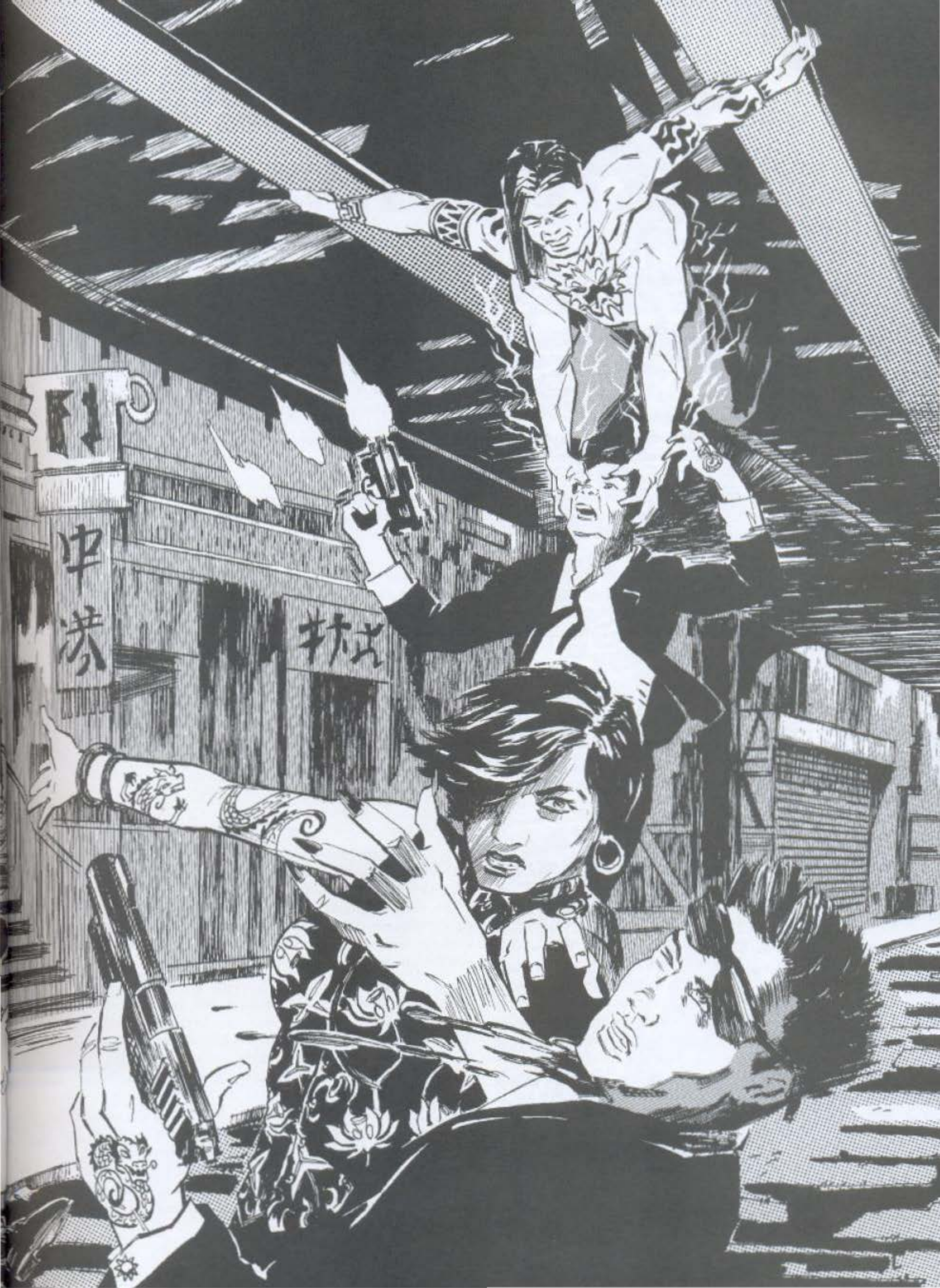
Outras Coisas Legais

Kowloon's Gate (Jogo) — Assassinatos, misticismo e monstros. Para ter uma noção de como o Reino Médio se parece, confira esse jogo.

Passion, de Peter Gabriel (Álbum/CD) — Um ambiente exótico e oriental é a temática do álbum, além de ser incrivelmente inspirador.

CAPITOL

ESTES 97



CAPÍTULO UM:
OS MORTOS FAMINTOS

Lembro-me do Inferno.

Eles fizeram cobertores com minha pele. Sinto cada roçar do tecido, embora ele cobrisse dezesseis demônios diferentes.

Para se divertir, brincaram de cabo-de-guerra comigo. Ou estalaram minha pele contra cachorros com dentes humanos. Um deles usou-me para esfregar sua merda de um arbusto, então riu enquanto me torcia no Rio das Lágrimas.

Lembro-me de cada toque como se fosse minha vida.

Então despertei no fundo do mar.

Os peixes haviam me mordido até que eu virasse farrapos. Com braços desfiados, levantei-me da lama e puxei o luar até mim. Tão distante. Tão distante, mas não preciso respirar.

O Inferno está abaixo de mim. O Luar está acima. Mergulho em direção à lua.

Quando alcanço a superfície, meus braços brilham como recém-nascidos. Cabelos espessos flutuam sobre meus ombros como águas-vivas ensandecidas. Piscando para tirar a água de meus olhos, ainda lacrimejantes por causa de um demônio implicante, tento respirar.

Força do hábito.

Meus pulmões já estão cheios. Preciso esvaziá-los quando alcançar a margem.

O porto brilha como uma faca ensangüentada. Tremeluzindo como uma vela em um santuário. Com os braços que outrora foram a alegria dos peixes, arrasto o porto até mim.

Tenho dívidas que precisam ser pagas.

E lembro-me do Inferno.

Onde há humanos,
Você encontrará moscas,
E Budas.

— Issa

É o mundo perdido.

É um hemisfério com quase dois bilhões de mortais, sobrevivendo em culturas e estilos de vida que permaneceram enigmáticos por praticamente cinco milênios.

É o último lugar não mapeado na Terra pelos Filhos de Caim, uma tentadora pérola vermelho-sangue. Para alguns, ele encerra a chave para a libertação, a trilha para sair da existência Amaldiçoada que um Cainita sofre noite após noite, ano após ano. Para outros, é uma fonte de poder e prestígio, pronta para ser desfrutada pelo primeiro Cainita com a mistura certa de iniciativa e crueldade.

É a Ásia, e pelos últimos cinco séculos ela se manteve firme como uma grande fortaleza oriental, inalcançável pela maioria dos Cainitas e inexpugnável para aqueles que tentaram conquistá-la. Para os poucos Membros ocidentais que conseguiram penetrar por pequenas brechas dessa entidade monolítica, a Ásia é uma inundação sensorial. Seu povo, cultura, religião, política, comércio e modo de vida não corresponde a nada familiar à mentalidade dos Membros.

O mesmo ocorre com seus vampiros. Quando os líderes dos clãs ocidentais ou os lordes do Círculo Interno falam da Ásia, muitas vezes eles se referem aos seus imortais sombrios como "nossos irmãos orientais", "nossos semelhantes orientais" ou algum outro termo que dê a impressão de camaradagem entre os Amaldiçoados. Os Membros que residem na Ásia e já ficaram face a face com essas criaturas sabem a verdade. Nenhuma origem, poder, mentalidade ou modo de existir em comum une as duas espécies.

Os vampiros asiáticos, os Kuei-jin, divergem tanto dos Membros ocidentais que constituem um grupo completamente diferente de seres sobrenaturais. Seu lugar no mundo dos mortais, também, difere muito daquele ocupado pelos Cainitas. Enquanto estes promovem sua existência nos cantos mais estranhos do mundo, nas sombras, escondendo-se por trás da cortina pesada da Máscara, na Ásia os Kuei-jin são muito menos dissimulados. Lá muitos mortais estão mais do que cientes da presença do sobrenatural e acreditam que ele também existe por algum motivo. Embora a maioria dos Kuei-jin acredite que uma traição antiga custou-lhes seu mandato como governantes do Reino Médio, ainda assim eles são orgulhosos e não se curvam às sensibilidades dos mortais.

O Reino Médio

De ossos é feita a cidade,
Cimentados com carne e sangue,
Onde se depositam a degeneração e a morte,
E o orgulho e a ingratidão.
—O Dhamapada

Uma denominação antiga na mitologia e nas crenças orientais, o Reino Médio é o apelido que os Kuei-jin empregam para referir-se à sua metade do globo. Pela alcunha infere-se que o Reino Médio é encarado como o local intermediário do Universo, o pedaço de território disputado tanto pelos guerreiros mortais como pelos espirituais.

A atmosfera geral do Reino Médio assemelha-se em vários aspectos à modernidade maculada tão familiar aos Membros. Nas megalópoles da Ásia, a vida move-se numa velocidade extraordinária. Milhões e milhões de pessoas vivem e trabalham literalmente entre um chão e um teto, nos arranha-céus imponentes e sóbrios dos centros financeiros do Oriente. No nível da rua, quase não há espaço para respirar, mesmo assim inúmeras pessoas sem rosto e esquecidas conseguem arranjar uma casa a partir do espaço mínimo que o século XX lhes dispõe, muitas vezes enfrentando uns aos outros na batalha. Esses centros nervosos do Extremo Oriente são exatamente isso: centros cheios de nervos humanos sendo retesados, desgastados e partidos pela corrida coletiva rumo ao próximo milênio.

No entanto, o Reino Médio não existe apenas nas capitais e grandes cidades da Ásia. Suas sombras pairam ainda mais densas longe do barulho e do brilho dos arranha-céus. Em muitas partes do Reino Médio, a vida transcorre de modo muito similar desde os primeiros impérios. A mentalidade dos camponeses e fazendeiros mudou pouco com o passar dos séculos — incluindo sua crença e terror em relação ao sobrenatural. O lado sanguinário da criação reivindica essas colinas, planícies e montanhas — locais que, apesar da aparente exuberância de atividades das cidades, são na verdade os mais vigorosos e perigosos.

O Reino Médio é um local onde as modas mais novas da Europa e da América lutam para sobressair em meio ao grande número de cerimônias e oferendas aos deuses e espíritos antigos. É um local onde a tecnologia e o design de ponta coexistem em igualdade com a produção em massa barata de fábricas controladas por estrangeiros. É um local onde jovens empreendedores surgem antes do amanhecer e negociam bilhões nos edifícios comerciais de Tóquio e Hong Kong, apenas para morrer no caminho para casa em meio ao fogo-cruzado de gangues e máfias. É um local onde ditadores e seus ajudantes militares oprimem e massacram milhares de pessoas em nome da ordem e do controle, mas recusam-se a aventurar-se nas áreas rurais de seus próprios países, temendo enfurecer o Povo da Noite que reside nas sombras.

Os Kuei-jin prosperam em todas essas camadas sociais, até mesmo enquanto brincam com o curso da humanidade para servir a seus guardiães espirituais, a suas cortes, a seus Darmas e a si mesmos. Mas não importa onde um Kuei-jin se encontre, ao longo do Reino Médio existe o mesmo vazio inegável, a sensação de decadência e ruína. À medida que a Quinta Era do Grande Ciclo avança, o Chi do mundo diminui mais rapidamente, e a energia incrivelmente rápida da cidade consome a alma do povo de forma um pouco mais dolorosa. É um reino trágico, onde os poucos momentos de esplendor servem apenas para encobrir a profundidade e extensão da corrupção.

Os Ninhos do Dragão

Como se alimentam do Chi, os Kuei-jin preferem viver em lugares onde a Muralha entre o espírito e a matéria é fraca. Essas áreas, que são ricas em Chi ambiente e normalmente assombradas por espíritos, são conhecidas como ninhos do dragão. Kuei-jin ancestrais muitas vezes conseguem captar diretamente seu sustento de um ninho, e as cortes Kuei-jin mais poderosas costumam ter sua base próxima a um ou mais ninhos do dragão.

Infelizmente, a Quinta Era e seu "progresso" concomitante levaram ao enfraquecimento e até mesmo à destruição de muitos ninhos do dragão, à medida que os locais ricos em ressonância espiritual passaram a ser cultivados ou desenvolvidos. Ironicamente, a grande maioria dos Kuei-jin, incapaz de obter sustento diretamente de ninhos do dragão, precisou abandonar seus locais sagrados em favor das cidades espiritualmente vazias onde habitam suas presas.

Bandos de Kuei-jin mais jovens e *akuma* saqueadores ocasionalmente drenam ninhos do dragão completamente, enfurecendo os espíritos e acelerando a vinda da Sexta Era. Além disso, os Kuei-jin não são os únicos *shen* que valorizam esses locais; os hengeyokai metamorfos, em particular, reivindicam muitos ninhos do dragão para si e estão mais do que dispostos a lutar por eles. À medida que diminui o número de ninhos do dragão, os Kuei-jin muitas vezes são forçados a lutar entre si pelas reservas cada vez mais escassas do precioso Chi.

As Trilhas do Dragão

O Reino Médio parece uma vasta teia de aranha de Chi, com linhas de Yin e Yang esticadas entre ninhos do dragão, ligando um local espiritual a outro. Essas linhas, conhecidas como trilhas do dragão (assim como linhas do dragão, trilhas do rio e outros nomes chamativos), permitem que espíritos — e *shen* que conheçam as técnicas — atravessem os mundos espirituais com uma relativa segurança, desde que o viajante em questão permaneça na trilha correta. As trilhas do dragão também permitem viagens praticamente instantâneas entre dois ninhos do dragão ligados. Desse modo, um Kuei-jin pode estender sua influência sobre grandes regiões no Reino Médio, movendo seus soldados de lá para cá como em um tabuleiro de shogi.

Não é preciso dizer que ninhos do dragão poderosos ligados a diversas trilhas do dragão estão entre as posses mais cobiçadas do Reino Médio. *Shen* de todos os tipos — Kuei-jin, hengeyokai, espíritos e fantasmas — lutam incessantemente por tais lugares.

Os Kuei-jin

O Reino Médio é o lar de todos os tipos de Kuei-jin, com seus poderes, aparências e filosofias variados. Eles se apresentam em um número tão limitado quanto os Membros ocidentais, aproximadamente na mesma proporção (um Kuei-jin para cada 100 mil mortais), mas na amplidão do Reino Médio, essas proporções são realmente surpreendentes. Apenas na China, com uma população em torno de 1,2 bilhão de mortais, acredita-se que existam quase 12 mil Kuei-jin.

Em contraste com a estrutura rígida da sociedade dos Cainitas, os Kuei-jin vivem num ambiente relativamente informal. Obviamente, os Kuei-jin não andam livremente no Reino Médio ostentando seus aspectos sobrenaturais, mas também não impõem algo tão paranóico quanto a Máscara. A privacidade reina nas nações da Ásia, graças a séculos de rígidas estruturas familiares e comunais complementados por (e muitas vezes lutando contra) ameaças violentas de governos ditatoriais. Na Ásia, o povo muitas vezes resolve conflitos cotidianos nos bastidores. Embora o governo, a lei e a polícia submetam o povo em muitas ocasiões, as autoridades raramente se envolvem em disputas entre muitos cidadãos. Em parte, existe uma cautela geral sobre o modo de lidar com os problemas, mas aqui também há uma tradição antiga de resolver as questões longe dos olhos de estranhos. É o costume do Oriente, um costume que, para os Kuei-jin, é muito mais estável e eficaz que uma tola Máscara.

A existência afortunada em meio a tanta discrição não é a única razão para as atividades mais emancipadas dos Kuei-jin. Como filhos da matéria e do espírito, os Kuei-jin estão conectados ao Chi do mundo, as forças primordiais que fluem através do Reino Médio a partir dos Reinos Yin e Yang. Independente de onde viagem no Reino Médio, os Kuei-jin estão naturalmente ligados ao Chi, o que lhes concede um grau muito maior de mobilidade do que desfrutam os vampiros ocidentais. Todos os Kuei-jin precisam se nutrir com Chi, mas nem todos os Kuei-jin o fazem da mesma maneira — os mais velhos e poderosos freqüentemente são capazes de passar por períodos mais longos sem a sensação de fome. Kuei-jin particularmente iluminados podem, vez por outra, abastecer-se diretamente das correntes cósmicas de Chi, sem a necessidade de alimentar-se de carne e sangue, como seus companheiros inferiores. Tais habilidades são uma vantagem decisiva para os Kuei-jin mais antigos; elas permitem um escopo de atividades mais amplo no Reino Médio do que as leis fisiológicas dos Cainitas, que, para todos os propósitos, tornam-nos prisioneiros de suas próprias cidades.

Contudo, apesar desse grau de liberdade, ainda existem muitas limitações naturais para os Kuei-jin. No início das Eras, os mundos da matéria e do espírito estavam próximos, ambos regidos pelo Personagem Venerável de Jade. No entanto, à medida que o Grande Ciclo progrediu, o Reino Médio separou-se dos Mundos Yin e Yang. Essa brecha aumentou com a vinda da Quinta Era, a Era das Trevas.

A Quinta Era

Esta era chegou nos últimos séculos, junto com a vinda de estrangeiros impuros; para os Kuei-jin, cada ano que passa apenas piora as coisas. A corrupção da Quinta Era está refletida em todas as facetas do mundo, e ela prenuncia uma desgraça ainda maior e iminente que logo tomará o Reino Médio: o nadir do Grande Ciclo, a Sexta Era, ou a Era da Mágoa.

Muitos Kuei-jin, tanto velhos como jovens, acreditam que a Era da Mágoa está mais perto do que qualquer um está disposto a admitir. Eles temem que, quando ela chegar, os

Kuei-jin não estarão preparados para assumir seu papel predestinado no processo. Eles temem que essa falta de preparo possa significar seu fim e possivelmente determinar o fim do próprio Grande Ciclo.

Os Caminhos do Carma

Para compreender a sociedade dos Kuei-jin, o estudante sensato precisa compreender primeiro a natureza dos próprios Kuei-jin. E para compreender o que são os Kuei-jin, é essencial compreender o que eles eram e por que se tornaram Kuei-jin em primeiro lugar. Essa tarefa não é tão simples quanto parece. Os Kuei-jin têm uma enorme quantidade de histórias referentes as suas origens — dizem até, que seu maior profeta, o Grande Arhat Xue, falou que existem tantas razões para tornar-se um Kuei-jin quanto existem Kuei-jin e mais uma. Mesmo assim, pode-se tirar algumas conclusões.

De acordo com as histórias budistas do Reino Médio, uma alma mortal, após a morte de seu corpo, pode encontrar diversos destinos. Ela pode vir a renascer como um humano ou, caso tenha menos sorte, como um animal. Almas pecadoras podem renascer em um dos muitos reinos infernais dos Mundos Yin e Yang, enquanto almas profundamente iluminadas podem tornar-se deuses.

No entanto, certas almas têm um tipo diferente de carma. Os deuses podem encontrar uma utilidade para uma alma particularmente forte e presentear o morto com o status de *asura*, ou demônio celestial. E outras almas — que sofrem por pecados de desejo desenfreado ou que se desviaram da trilha da iluminação — retornam ao mundo dos vivos como demônios famintos, amaldiçoados com a fome eterna.

A existência e as tradições dos Kuei-jin são muito anteriores à chegada do budismo no Reino Médio. Mesmo assim, muitos Kuei-jin implementaram as doutrinas budistas à sua tradição, pois a natureza dos Kuei-jin reflete características tanto dos *asuras* como dos demônios famintos. O próprio processo através do qual os Kuei-jin retornam do mundo espiritual é árduo, e apenas os indivíduos com almas fortes são capazes de superá-lo com sucesso. Certamente, os Kuei-jin dispõem de muitos poderes maravilhosos e assustadores em razão de seu estado sobrenatural. Contudo, ações tão simples e instintivas quanto respirar ou recuperar Chi de um modo natural através do alimento e do ar estão além de sua capacidade. Os Kuei-jin precisam obter o Chi de que necessitam através de outros seres, e quando privados de Chi tornam-se tão ferozes e perigosos quanto qualquer demônio.

Alguns Kuei-jin, acreditando estar irremediavelmente amaldiçoados com necessidades famintas e malignas, sucumbem totalmente a suas naturezas inferiores. Esses Kuei-jin dizem que, se renasceram como demônios, então é normal agirem como demônios. Outros, afetados pela consciência de sua superioridade cármica, governam o Reino Médio como imperadores tirânicos; ironicamente, esses Kuei-jin agem de modo pouco diferente de seus correlatos demoníacos. Os Kuei-jin sábios percebem que, na verdade, eles não são nem totalmente *asura* nem totalmente demônios famintos, mas uma combinação de ambos. Na verdade, eles são muitas coisas; é apenas a ilusão do mundo que faz com que as coisas pareçam ser diferentes. E, uma vez que a ilusão seja desfeita, uma vez que as dívidas cármicas de suas existências passadas e presentes sejam apagadas, eles podem assumir seu papel de direito na ordem cósmica.

Uma tarefa difícil, muito mais fácil de ser dita do que feita. Não é uma surpresa o fato de tantos Kui-jin fracassarem.

A Maldição é Cobrada

Para os Cainitas, o Abraço é fatalmente simples: um mortal, sem nenhuma virtude ou defeito em particular, é atacado e tem seu sangue drenado por um vampiro, e depois recebe de volta sangue vampírico suficiente para induzir a transformação. Desse modo, o vampiro ocidental típico nem mesmo detém a culpa por seu estado monstruoso.

As coisas não são tão convenientes no Reino Médio, onde se acredita que tudo ocorra por uma razão e que as entidades sobrenaturais não nascem ao acaso. Por que, então, alguns cadáveres no Reino Médio se recusam a permanecer em seus túmulos?

Os mortais do Reino Médio têm muitas lendas para explicar porque as almas surgem como Mortos Famintos. Alguns afirmam que rituais de sepultamento praticados incorretamente possam levar a alma a ressuscitar em seu corpo. Outras lendas dizem que um Kuei-jin é um cadáver possuído por seu P'o, ou alma animalesca. Ainda existem outras histórias que dizem que um Cataio é a alma de um mortal falecido amaldiçoado carmicamente por pecados de desejos e vícios.

A verdade apresenta elementos de todas essas lendas, mas é mais complexa do que os mortais imaginam. Para tornar-se um Kuei-jin, uma "urna" mortal precisa ter passado por um destes dois destinos:

• Durante sua vida, o mortal despertou seu P'o adormecido. Um acontecimento como esse é possível apenas através de atos contínuos de mal e frieza, de modo que o "lado negro" do mortal tenha um impacto significativo em sua personalidade e carma geral. (Em termos de jogo, qualquer humano cujo nível de Humanidade fique abaixo de 5 pode ter despertado seu P'o, e qualquer um cujo nível de Humanidade caia a 1, obtendo subseqüentemente uma Perturbação [ver **Vampiro: Guia dos Jogadores**, págs. 34-5], certamente o fez.)

• O humano morreu de um modo tão traumático que seu P'o despertou no momento da morte. Em geral, essa situação ocorre apenas quando uma morte muito terrível combina-se com uma vontade arrebatadora de permanecer no mundo dos vivos. Infelizmente, a Quinta Era, com suas guerras contínuas, "centros de detenção" política e batalhas de máfias, oferece inúmeras oportunidades para mortes desse tipo.

Além disso, em qualquer circunstância:

• O mortal precisa ter uma grande força de vontade. Embora muitas sombras inquietas (chamadas normalmente de *kuei*) assombrem o local onde se encontrem seus corpos, voltar do outro lado para tornar a habitar um corpo é uma tarefa muito mais difícil. Todo Kuei-jin precisa começar o jogo com um nível de Força de Vontade de pelo menos 5.

De qualquer modo, o mortal morre, normalmente despreparado, incompleto e relutante em deixar o mundo dos vivos. A alma oprimida pelo P'o normalmente acaba se tornando um espírito maligno (um "Espectro", "Maldito" ou "demônio" semelhante). No entanto, no caso das almas amaldiçoadas a tornarem-se Kuei-jin, a Roda Cármica reserva um destino diferente.

O Mundo Yomi

A alma atravessa diretamente o Mundo Yin ou Yang até chegar a um local terrível paralelo a ambos, mas sem ser parte de nenhum. Os Kuei-jin têm muitos nomes para esse reino: o Mundo Yomi, os Mil Infernos, o Abismo e o Labirinto são apenas alguns. Poucos Kuei-jin se preocupam em pensar muito sobre o Mundo Yomi, mas alguns estudiosos acreditam que ele se formou com fragmentos corrompidos dos Mundos Yin e Yang. Certamente espíritos corruptos dos Mundos Yin

e Yang assombram o Yomi, servindo aos senhores infernais como servos demoníacos.

Para o P'o, o Yomi é um cenário assombroso de ventos uivantes, monstros, visões terríveis, gritos e dor constante. Aqui a alma flutua, perdida no útero escuro de ventos lacerantes e chuvas de ossos cortantes. Muitas almas são destruídas ou desfiguradas completamente; outras são devoradas ou escravizadas por demônios que espreitam no Yomi. Para a maioria das almas, Yomi é o fim; se há um renascimento após a mortificação Yomi, somente os maiores deuses o sabem.

No entanto, ocasionalmente a alma dual se divide em duas. A alma Hun detém força suficiente para livrar-se do P'o antes da imersão deste no Mundo Yomi. Preso na Terra dos Espelhos dos Mundos Yin ou Yang, mas incapaz de continuar seu caminho, o Hun resigna-se a esconder-se impotentemente no seu corpo (ou, dependendo do caso, em suas cinzas). A maioria dessas almas, feitas de matéria relativamente débil para começar, enfraquecem-se rapidamente, desaparecendo em fragmentos efêmeros em alguns anos. Acredita-se que algumas delas assombram seus corpos durante séculos de purgatório.

Algumas almas são compostas por uma matéria mais forte. Em circunstâncias raras, o P'o consegue escapar do Yomi e retornar ao local onde se encontra seu corpo, atraído pelo "chamado cativante" de seu Hun. (Se a alma consegue escapar ou é solta é uma questão de muita especulação entre os Kuei-jin; acredita-se que apenas os bodhisattvas mais sábios conheçam a verdade.) Nesse ponto, o P'o é algo poderoso mas sem mente, enlouquecido pela dor; por outro lado, o Hun incompleto, preso ao seu corpo pelos traumas da morte, é incapaz de alcançar seu destino derradeiro.

A alma dual agora possui dois destinos à sua frente. A maioria das almas assombram os mundos espirituais próximos a seus corpos como refugiados patéticos, até que desaparecem ou são devoradas por espíritos mais fortes. Mas algumas almas — almas nas quais o desejo de viver outra vez é forte — resolvem reencarnar no Reino Médio aqui e agora. E a única maneira de fazê-lo é habitar outra vez seus corpos.

O Segundo Alento

Assim, em um instante de dor arrebatadora, as almas gêmeas se reúnem, e o corpo levanta-se outra vez de seu local de descanso.

Este processo é chamado de o Segundo Alento. Ao longo de milênios, os Kuei-jin escreveram diversos volumes sobre o assunto; no entanto, ninguém o compreende com exatidão. Os estudiosos Cataios especulam que para completar o processo, o Hun precisa ser habilidoso o bastante para "tecer" uma moradia com as linhas ambientes de Chi próximas ao corpo, conectando desse modo os fios de Yin e Yang para imbuir o corpo com vida sobrenatural. Por outro lado, o P'o precisa ser forte o bastante para "rasgar" a Muralha que separa o mundo espiritual do Reino Médio. Na Quinta Era, alguns Kuei-jin mais fatalistas lamentam o fato de a Muralha ser forte, de modo que apenas indivíduos com almas P'o fortes dominem a selvageria necessária para rompê-la. Sendo assim, todos os Kuei-jin que retornam possuem pelo menos um traço de monstruosidade.

O processo em si leva relativamente pouco tempo nos padrões dos habitantes do Reino Médio — geralmente um Kuei-jin levanta-se em menos de dois meses após seu falecimento mortal. Miraculosamente, o corpo é restaurado para sua aparência quando vivo. Até mesmo as cinzas da cremação juntam-se e levantam-se como um todo, pois, como dizem os Kuei-jin, o Grande Ciclo cobra sua maldição, com corpo ou sem corpo.

Desse modo, o Kuei-jin recém-nascido, com o P'o expandido por seu trabalho e inflamado pelas lembranças de seu tormento, faminto por força vital, incapaz de respirar e obter o Chi que o sustentava durante a vida, levanta-se e abre seus olhos. Com uma visão afinada com os mundos dos mortos, ele observa o Reino Médio e vê a corrupção da Quinta Era espelhada no cenário desolado de Chi diminuente.

Ritos Funerários

Muitas culturas do Reino Médio assombrado por espíritos mantêm costumes elaborados em relação ao enterro de seus mortos. As pessoas começaram esses costumes há muito tempo para honrar ancestrais que faleciam, demonstrando a piedade da família — e, acima de tudo, para manter os cadáveres e os fantasmas felizes, silenciosos e calmos.

Embora ritos funerários inadequados em si não resultem na volta do cadáver como um Kuei-jin, um insulto como esse certamente incita o ódio de um P'o que retorna ao seu corpo e aumenta seu desejo de atravessar a Muralha. Por outro lado, um funeral apropriado e na hora certa pode acalmar o Hun (e ocasionalmente abrandar o P'o), fazendo a alma dividida difundir-se no mundo espiritual antes que tenha a oportunidade de reunir-se e levantar-se.

Na Quinta Era, relativamente poucas famílias honram os antigos ritos funerários, e muitos cadáveres descansam de modo inadequado. Os Kuei-jin ancestrais especulam que tal negligência contribuiu para o aumento do número de Kuei-jin nos últimos quatro séculos.

Empreendimentos Funerários

Ao longo das Eras, os Kuei-jin deram grande importância aos locais de descanso de seus restos mortais, onde quer que estivessem. Alguns Kuei-jin acreditam que o túmulo tem um papel fundamental para determinar onde, quando e como um Kuei-jin passa pelo Segundo Alento. Muitos Kuei-jin afirmam que os cuidados com o túmulo de um morto e sua manutenção ajudam a acelerar o ritmo e encurtar o comprimento da Estrada de Volta; por outro lado, a depredação do túmulo ofende os governantes do outro mundo e torna a jornada ainda mais difícil. Desse modo, os Kuei-jin no Reino Médio mantêm uma série de costumes elaborados em relação ao seu enterro mortal.

• Jade: O poder do jade para qualquer *shen*, sobretudo para um Kuei-jin, não pode ser suficientemente enfatizado. O jade atua como um imã para energias de meditação e espirituais, como um receptáculo para elementos da alma e como uma conexão tangível com os Mundos Yin e Yang. Alguns Cataios optam por decorar suas antigas tumbas com esculturas intricadas, decorações e outros adornos de jade para canalizar e armazenar o Chi das proximidades, assim como para manter livres as linhas de comunicação e acesso com os mundos espirituais. Obviamente, essa opção está disponível apenas para os Kuei-jin que possam pagar por ela. As classes inferiores de vampiros, cujas relíquias são os únicos itens de jade que provavelmente possuirão um dia, agarram-se a essas quinquilharias como náufragos a salva-vidas.

• Pictogramas: Muitas das primeiras culturas asiáticas marcavam túmulos com representações de criaturas reais ou míticas. Esses pictogramas eram desenvolvidos para simbolizar a jornada através dos mundos espirituais. Essas figuras estilizadas, seja na tumba em si ou em objetos enterrados com o morto, freqüentemente são reproduzidas pelos Kuei-jin, que acreditam muito no poder das representações como um tipo de talismã. Amuletos, anéis, timbres, entalhes (marcas de assinatura), logotipos corporativos e padrões em pisos ladrilhados e tetos com mosaicos apresentam símbolos para muitos *wu* e cortes. Acredita-se que até mesmo o simples ato de desenhar a representação em um pedaço de papel enquanto se realiza um ritual tem um significado místico.

• Proteção: A proteção de um túmulo ou sepultura tem sido uma característica constante da cultura mortal e vampírica do Reino Médio. Enquanto os túmulos dos bodhisattvas e ancestrais mais velhos e venerados muitas vezes se localizam em santuários, parques e museus preservados, um grande número de locais de enterro (incluindo as valas comuns em um campo de batalha com séculos de idade) consiste apenas de um local físico onde um Kuei-jin estava quando seu corpo tombou. Manter a integridade física e espiritual de tais lugares no meio do nada já é um trabalho bastante complicado. Ele se torna exponencialmente mais difícil quando alguém surge e decide construir um banco em cima do local.

Proteger e guardar um túmulo ou sepultura ocorre em diversos níveis. Muitos Kuei-jin com famílias que sobrevivem dependem da proteção de seus parentes mortais. Nove em cada dez vezes as cerimônias normais e adequadas de adoração aos ancestrais e rituais são suficientes para apaziguar espíritos locais. Alguns *wu* e cortes das grandes cidades do Reino Médio instituem medidas locais para defender as sepulturas e túmulos de todos os Kuei-jin nativos — por uma taxa.

Para Kuei-jin sem tais recursos, existem preocupações adicionais. Sabe-se de Kuei-jin dessa categoria que usaram escravos mortais ou, nas áreas mais remotas do Reino Médio, acorrentaram *chih-mei* para servir como cães de guarda. Essas práticas violam diversos códigos tradicionais de etiqueta, mas o que acontece nas regiões mais remotas raramente atrai a atenção das cortes maiores. Alguns Kuei-jin com uma compreensão profunda de geomancia e uma sintonia excepcional com as linhas de Chi são capazes de manipular as direções e "freqüências" dos depósitos de Chi ao redor do local de enterro de um vampiro, um método semelhante aos animais que marcam seus territórios em regiões selvagens. Embora esse método ocorra com mais freqüência em áreas rurais, o efeito posterior é perceptível em certos casos, especialmente por *fang shih* mortais, que podem perceber os "distúrbios" naturais em uma área e desencorajar os planos de construção irrealizáveis de certos arquitetos.

Não é preciso dizer que o resultado do Despertar geralmente não é muito agradável para o Kuei-jin. É ainda menos agradável para os mortais desafortunados que se encontrem nas proximidades.

O Lótus Negro Floresce

Ao retornarem, a maioria dos Kuei-jin encontra-se sob o controle do P'o. Nesse ponto, eles são monstros insensatos com o único propósito de saciar sua fome. Kuei-jin nesse estágio são conhecidos como *chih-mei*; eles não são muito melhores do que animais predatórios, e não têm nenhum outro objetivo além de matar humanos e ingerir o Chi contido na carne de suas vítimas. Muitos Kuei-jin nunca vão além do estágio de *chih-mei*.

Poucos *chih-mei* sobrevivem muito tempo. Eles morrem de fome ou são abatidos por caçadores de bruxas, hengeyokai ou alguém de sua própria espécie. Alguns são escravizados por outros Kuei-jin, acorrentados e usados como animais de caça. Não é preciso dizer muito mais sobre esses miseráveis, exceto pelo fato de que seu destino no Grande Ciclo certamente não será agradável.

É melhor nos concentrarmos nos Cataios que escapam desse destino ignóbil — pois alguns o logram. Uns poucos vampiros, com uma força de vontade particularmente grande, emergem do Segundo Alento com seu *wa* natural no controle. Alguns voltam como *chih-mei*, mas conseguem controlar seus Demônios interiores em algum ponto durante seu frenesi de alimentação. Outros são capturados por Kuei-jin estabelecidos, levados para o local comunal, e então passam por uma série de testes tortuosos durante os quais os Kuei-jin estudam seu corpo e sua alma.

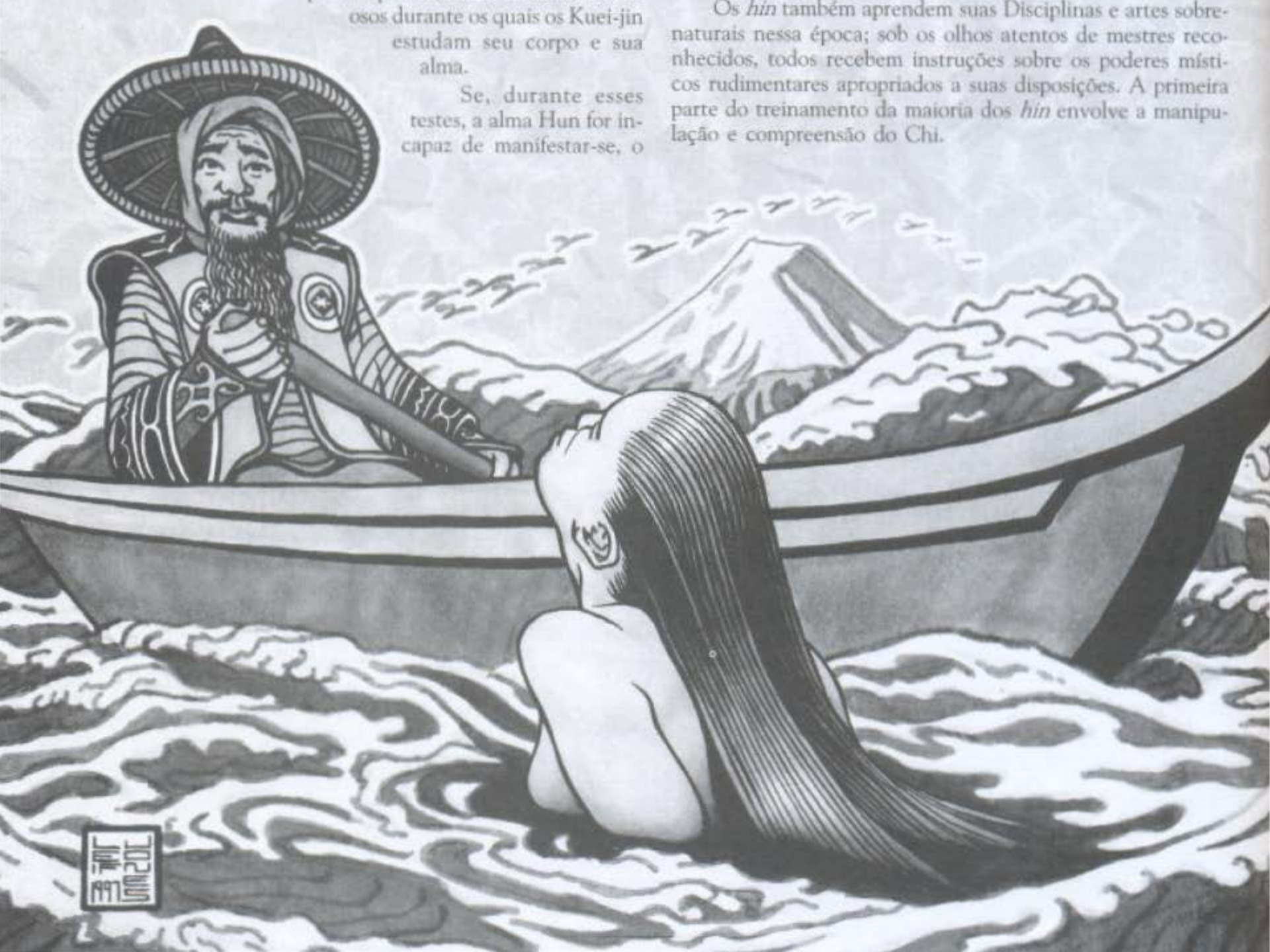
Se, durante esses testes, a alma Hun for incapaz de manifestar-se, o *chih-mei* é sumariamente escravizado ou morto. Se a alma Hun consegue superar o P'o, o Kuei-jin recém-nascido é aceito pela comunidade, e o processo de *ré* — instrução sobre os rudimentos da sociedade Kuei-jin — começa.

Ré

Um Kuei-jin novato precisa agir com muito cuidado. Nesse estágio, ele não é um *shen*, mas um *hin* — uma "não-pessoa" sem direitos. Um *hin* pode ser destruído conforme a vontade de seu ancestral governante; na realidade, um *hin* pode ser morto arbitrariamente por qualquer Kuei-jin estabelecido que o considere ofensivo. Os bons modos e a etiqueta são cuidadosamente cultivados entre os *hin* superiores.

Os *hin* recebem um treinamento rigoroso, não apenas de um sifu, mas de toda a comunidade Cataia. Nas noites antigas, esse processo de treinamento poderia durar 24 anos (dois ciclos do zodíaco); na Quinta Era, a velocidade é essencial, e poucas iniciações duram mais do que cinco anos. Durante esse processo, todos os jina da região participam coletivamente na educação do *hin* — desse modo, um novato pode aprender a escrita *kaja* com a Quinta Ministra Superior de Caligrafia de uma corte, etiqueta espiritual com o Observador do Oeste e kenjutsu com a Espada Celestial do Dragão. O treinamento é árduo e os instrutores não demonstram muita tolerância ao erro. Na Quinta Era, os Cataios não são extremamente pacientes em suas tarefas. Eles têm pouco tempo para gastar com as minúcias da instrução, e os alunos que não possuam a resistência física e emocional para sobreviver a diversas gerações de guerra e fome devem ter uma destruição rápida e piedosa.

Os *hin* também aprendem suas Disciplinas e artes sobrenaturais nessa época; sob os olhos atentos de mestres reconhecidos, todos recebem instruções sobre os poderes místicos rudimentares apropriados a suas disposições. A primeira parte do treinamento da maioria dos *hin* envolve a manipulação e compreensão do Chi.



Ensina-se aos *hin* como se harmonizar com o Chi, como manipulá-lo dentro de seus corpos e como ver os Mundos Yin e Yang. Durante essa fase da instrução, um *hin* centraliza seu Chi, encontra seu equilíbrio e expressa o Yin, o Yang ou o Equilíbrio.

Naturalmente, como vampiros, os *hin* também precisam aprender como lidar com seus atributos essenciais: saciar sua fome, dominar as naturezas de fogo e ondeante e evitar o sol. Quando a Arte Demoníaca de um *hin* se manifesta (e isso é inevitável), o vampiro é entregue ao terrível Primeiro Oni de uma corte, o vampiro mais habilidoso em invocar seu P'o. O Primeiro Oni, normalmente (mas nem sempre) um membro do Darma do Tigre-Demônio, treina o *hin* a controlar e usar seu P'o. Esse período de treinamento geralmente é o mais desgastante, pois envolve um confronto constante com o Demônio e sua evocação; muitos *hin* não sobrevivem com sua sanidade intacta.

Durante essa fase, toda palavra, gesto ou ação de um *hin* é analisada pela comunidade como um todo. *Wu*, cortes e grupos estabelecidos avaliam a habilidade e o caráter do *hin*. Um aluno promissor pode atrair a atenção de figuras importantes de algumas cortes, que se oferecem para cuidar do personagem como um "estudante especial"; obviamente, aceitar uma oferta como essa lança o vampiro irrevogavelmente no abismo do sectarismo Cataio. Os aliados do mentor tornam-se os aliados do estudante... mas os rivais do mentor tornam-se os inimigos do estudante, e os rivais do estudante normalmente fazem de tudo para aparecer e destruir imediatamente o "convencido sem-vergonha".

O período de instrução também é a época em que o personagem começa sua trilha ao longo de um Darma. Representantes de cada um dos cinco Darmas analisam os *hin* e consultam uns aos outros para determinar quais estudantes são mais adequados para quais Darmas. Em certos casos envolvendo alunos excepcionais, os mestres Dármicos fazem grandes jornadas (às vezes assustando a corte do aluno com sua vinda repentina) para conduzir "adequadamente" o treinamento do aluno. Os Kuei-jin consideram que tal acontecimento é extremamente auspicioso; um aluno escolhido desse modo é muito respeitado, e seus colegas não toleram nada além de grandeza de sua parte após o fato.

O Teste do Fogo e da Água, que marca o final da iniciação, sempre ocorre no 23º dia do mês do Dragão. Nessa festividade, que muitas vezes é disfarçada como uma festa ou festival mundano, o *hin* demonstra seu domínio de habilidades tanto mortais como sobrenaturais para a corte reunida. Mortais, que servem como refresco para o *hin* e para lembrar como a discrição é fundamental, caminham entre eles sem saber o que está acontecendo. Cada *hin* precisa conduzir-se com equilíbrio e cortesia impecáveis, e não apenas precisa demonstrar os padrões mínimos necessários para viver como um Kuei-jin (treinamento em Disciplinas, domínio das naturezas de fogo e ondeante), como também precisa demonstrar sua área de maior excelência, seja a caligrafia, a pintura, a sedução ou a guerra. (Alunos especialmente selecionados por um ou mais Kuei-jin estabelecidos precisam sair-se particularmente bem; demonstrar qualquer coisa menor que a excelência é um grande golpe para a honra do mentor.) Caso um *hin* não consiga impressionar a corte, as sobrancelhas elevadas ou um movimento rápido de um dedo dos ancestrais serve para sinalizar aos jina próximos; o *hin* desafortunado é rápida e eficientemente removido do evento, para nunca mais ser visto.

Próximo ao final da noite, o ancestral e os mandarins alistam os *hin* sobreviventes à corte e concedem-lhes o posto de discípulo. Agora eles são "pessoas": membros integrais da sociedade Kuei-jin. Essa realização coincide com o juramento de reciprocidades, à medida que os discípulos juram lealdade a seus colegas e prometem obedecer aos vampiros de postos superiores.

Nesse momento, determina-se uma "direção" para cada discípulo, fundamentada numa análise astrológica anterior com base na data em que o vampiro levantou-se dos mortos. Acredita-se que essa direção (norte, oeste, centro, leste, sul) governa de modo geral a disposição, o temperamento e o papel do vampiro na sociedade.

Finalmente, cada discípulo junta-se a um *wu*. Essa palavra (que, dependendo do tom, pode significar "cinco" ou "casa") significa uma "família de sangue" do morto-vivo. Normalmente, um *wu* reúne Kuei-jin que demonstraram interesse ou simpatia uns com os outros durante o treinamento. Cada vez mais permite-se que *hin* recém-iniciados simplesmente unam-se para formar seu próprio *wu*. Certos mandarins condenam a prática, dizendo que as "Cem Famílias Cadavéricas" originais são o bastante; irmãos mais liberais argumentam que somente se permitirem que os jovens escrevam suas próprias histórias a sociedade Kuei-jin poderá sobreviver à turbulência da Sexta Era iminente.

As Cem Famílias Cadavéricas: Os Wu

Para um Kuei-jin, a sobrevivência no Reino Médio é uma batalha travada toda noite. Desde o momento em que um Kuei-jin dá seus primeiros passos no Caminho de Volta, ele precisa defender-se contra ameaças contínuas: caçadores de bruxa fanáticos, inimigos entre seus colegas *shen*, Reis Yama e seus servos demoníacos e o parasita agitado dentro de si.

Como poucos Kuei-jin vão além do estágio de *chih-mei*, eles costumam unir-se a outros para se apoiarem, criaturas que, como eles, sobreviveram aos sofrimentos do renascimento. Essa idéia de apoio natural mútuo entre Kuei-jin com mentalidades semelhantes determina o nível primário de interação e definição social na sociedade Kuei-jin. Os Kuei-jin organizam-se em grupos de cinco (normalmente), tradicionalmente chamados de *wu*. Um *wu* funciona como a família substituta de um Kuei-jin durante sua segunda oportunidade de existência. Um grupo de cinco vampiros (um de cada direção) é considerado o número mais auspicioso e harmonioso para um *wu*; no entanto, na Quinta Era muitos *wu* incluem um número maior ou menor de Kuei-jin.

Em alguns aspectos, o *wu* de um Kuei-jin parece com um bando do Sabá, mas os *wu* têm um propósito muito mais importante. Os *wu* mais antigos, que sobreviveram por séculos ou mesmo milênios, têm histórias, lendas, tradições e todos os tipos de pompa e circunstância ligados a eles. Essas "Cem Famílias Cadavéricas" (há tradicionalmente 100 *wu* "originais", embora o número real provavelmente ultrapasse os 1.000) supostamente foram fundadas há milênios, à medida que os Kuei-jin se espalhavam pelo Reino Médio. Seus nomes e pictogramas foram registrados nos (agora destruídos) pilares de jade em Changan, e suas alianças e disputas influenciaram o curso da história dos Kuei-jin e dos mortais.

Em razão do número cada vez maior de Kuei-jin renascendo na Quinta Era, muitos *wu* são colchas de retalhos de vampiros recém-criados, rapidamente reunidos e incumbidos com qualquer tarefa que os ancestrais considerem que os manterá longe de problemas. Muitos ancestrais desprezam esses *wu*, embora alguns anciões acreditem que novos *wu* são a chave para a sobrevivência e salvação derradeira dos Kuei-jin.

A criação de um *wu* pode ocorrer de várias maneiras. Alguns são criados espontaneamente, através da convergência de cinco Kuei-jin solitários que compartilham um laço primordial uns com os outros. Esse laço pode variar de uma conexão espiritual ao redor de um único Darma a uma conexão familiar de seus membros em vidas passadas. *Wu* baseados na instrução espiritual de um Darma em particular podem ser criados por razões mais mundanas, como políticas ou financeiras. Os ancestrais das Cortes do Sangue, dos Ossos e da Carne, por exemplo, são membros de um *wu* que existe para manter o contato e o apoio mútuo entre as Cinco Cortes Veneráveis. No entanto, como foi evidenciado pelo estado recente do Quincunx, essa forma de *wu* muitas vezes é a mais tênue.

Como qualquer relação familiar, o *wu* está sujeito aos problemas da vida (ou não-vida). Conflitos de personalidade e lutas pelo poder existem tanto num grupo de cinco vampiros como numa casa com mãe, pai e três filhos de diversas idades. Os nervos se desgastam, as tensões aumentam e as discussões começam. A manutenção de uma interdependência saudável entre os Kuei-jin em qualquer *wu* se traduz diretamente em sua força coletiva. Entre os membros de um *wu* saudável existe uma lealdade quase inabalável. Kuei-jin que pertencem a grupos intimamente unidos como esses muitas vezes realizam tarefas que estão além das obrigações padrões, até mesmo ao ponto de agir como protetores *"de facto"* das famílias sobreviventes de seus companheiros Kuei-jin, caso alguma exista. Por outro lado, a deterioração das relações do *wu* pode resultar no enfraquecimento de cada um dos membros Kuei-jin, tanto no progresso Dármico como no controle sobre o P'o.

Direção

A maioria dos Kuei-jin considera que uma "direção" lhe foi designada, um propósito em particular que deve ser cumprido durante a não-vida. Os mandarins dizem que, através da interação adequada entre a direção e o Darma, cada Kuei-jin descobre seu destino geral. Em muitas cortes, a determinação das direções é um grande acontecimento; os adivinhos Kuei-jin consultam arduamente os textos de divinação e estudam as estrelas sob as quais o novo vampiro passou pelo Segundo Alento, na tentativa de descobrir a direção divinamente determinada. A direção muitas vezes corresponde ao equilíbrio Yin/Yang do vampiro, embora alguns Kuei-jin representem exceções notáveis.

Há cinco direções, cada uma correspondendo a um dos pontos cardeais. De acordo com os textos do *Ki Chuan*, um *wu* harmonioso deve englobar um vampiro de cada direção, mas nessa Era inquieta, as cortes precisam abrir exceções.

Os vampiros do norte são os preservadores e promotores da tradição; eles são magistrados, carrascos e juízes, tanto na sociedade Kuei-jin como na mortal. Os vampiros do oeste estudam os mundos espirituais para servir como mensageiros e guardiães do Chi; ironicamente, eles também atuam como espiões e assassinos quando necessário. Os vampiros do leste são a casta dos "lavradores", os "fazendeiros" que se certificam que o rebanho mortal permaneça harmonioso e saudável; eles agem como *agents provocateurs* quando necessário.

Vampiros do sul são os "pássaros de fogo" — é sua obrigação provocar as mudanças do Ciclo e levar os Kuei-jin às batalhas. Finalmente, os vampiros do centro são estudiosos da interação eterna entre o Hun e o P'o, o Yin e o Yang, os Kuei-jin e os outros *shen*. É seu dever desvendar — ou criar — os enigmas da existência sobrenatural.

Naturalmente, os Cainitas não pertencem a nenhuma, pois eles não vêm de nenhuma parte do mundo "real". Desse modo, eles são demônios inúteis e inoportunos, de pouco mérito e que devem ser destruídos.

Kôa

Tendo sido iniciados em um *wu*, Darma e direção, agora os Kuei-jin estão prontos para embarcar no seu *kôa*. Esse período, que dura aproximadamente uma geração humana, é um tipo de estréia, durante a qual os Cataios exploram sua natureza e estabelecem seu lugar no mundo. Para alguns Kuei-jin — os japoneses e as Cortes Douradas em particular — o *kôa* é uma época de extravagância e diversão, na qual se espera que o vampiro aproveite seu poder e sensualidade (muitas vezes resolvendo velhas disputas no processo) antes de cortar os laços mortais e assumir as responsabilidades inerentes a um Kuei-jin. (Os Cataios ainda falam com uma mistura de irritação, deleite e admiração sobre o *kôa* do jovem Cobra Cantante, que, devido a uma decisão inconseqüente de seu iniciador, levou a perseguições no governo da República Popular, acabou com a Pentex de Hong Kong, expôs o bodhisattva corrompido Tartaruga Padrão e estragou uma intriga do Rei Yama Mikaboshi.) Para outros Kuei-jin, o *kôa* é o começo de um caminho longo e árduo rumo à iluminação; os discípulos recebem tarefas para serem cumpridas e abre-se pouco espaço para a realização de objetivos pessoais.

Os vampiros da Quinta Era encaram o *kôa* como o período para deixar sua marca na sociedade imortal e (surpreendentemente) estabelecer sua individualidade. Para o desespero dos ancestrais, muitas vezes esses vampiros consideram seus próprios objetivos e as ambições de seus companheiros de *wu* como sendo mais importantes que o bem da sociedade Kuei-jin como um todo. Alguns *wu* até mesmo se preparam para partir rumo ao Ocidente, na esperança de dominar regiões no mundo dos Kin-jin sob o pretexto de estabelecer alicerces para sua própria espécie.

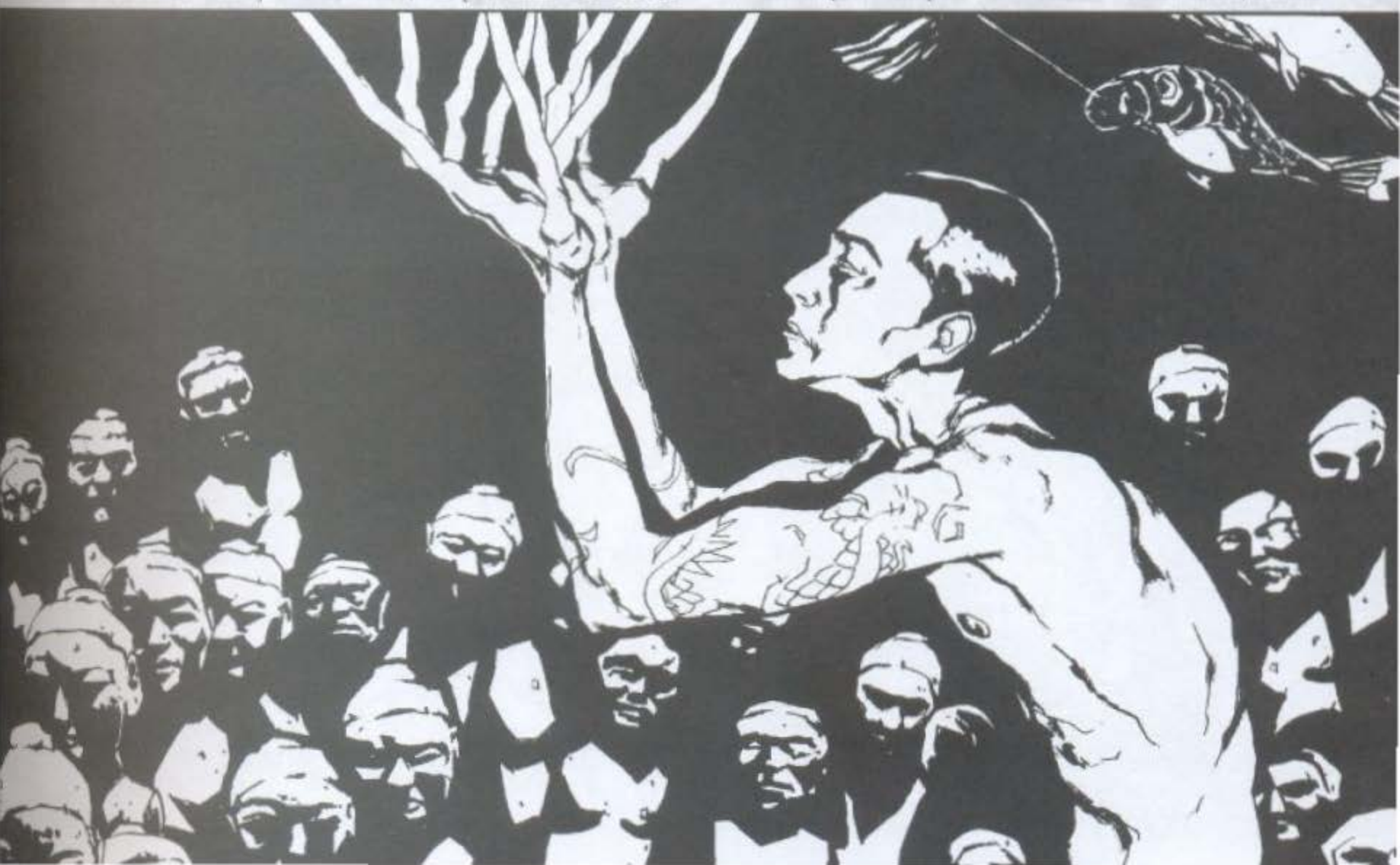
Para testar o discípulo, muitas vezes os mandarins dão tarefas específicas para serem cumpridas durante o *kôa*. Os discípulos podem realizar esses objetivos do modo que desejarem, desde que não violem as estruturas de seu Darma ou da sociedade Kuei-jin. Entretanto, vez por outra a sabedoria verdadeira é encontrada ao desistir dos objetivos estabelecidos em favor de um intuito mais oblíquo e útil; um discípulo perspicaz o bastante para discernir essa verdade e realizar o objetivo alternativo é tratado como um verdadeiro prodígio e passa a ser bastante estimado.

Os objetivos para os discípulos costumam ser baseados nas direções e incluem coisas como:

- **Norte:** Estabelecer a influência do *wu* no Ocidente. Trazer a paz entre dois *wu* rivais cujas disputas ameaçam a corte como um todo.
- **Oeste:** Lançar os espíritos dos mortos contra Cainitas invasores. Encontrar um bodhisattva ou um artefato antigo perdido há gerações.
- **Centro:** Resolver um enigma apresentado por um bodhisattva visitante. Maximizar a compreensão de alguém tanto do Hun como do P'o (isto é, aumentar ambas as Virtudes até o nível máximo).
- **Leste:** Disputar o controle de uma empreitada corporativa ou criminosa com rivais. Escravizar uma família mortal influente e usá-la para benefício do *wu*.
- **Sul:** Destruir um posto avançado dos Cainitas. Reconquistar um ninho do dragão de um *akuma* saqueador ou de um hengeyokai.

Ao completar o *kôa*, um Kuei-jin normalmente assume um novo nome, que não tenha nenhum laço com sua existência mortal. Esse nome é conferido numa cerimônia elaborada, durante a qual o vampiro é presenteado com uma placa, pendente ou outro adorno em que esteja inscrito o ideograma de seu novo nome.

Como em todos os outros aspectos da sociedade, a deterioração da Quinta Era comprometeu o *kôa*. Entre as incursões dos Membros e os agouros cada vez mais deprimentes, os Kuei-jin da Quinta Era talvez não possam sequer dar-se ao luxo de dispôr do equivalente a uma geração antes da chegada da Sexta Era — muito menos os séculos ou milênios necessários para cumprir seus Darmas. Sendo assim, muitos



Os Reis Yama

Além dos diversos dilemas apresentados pelos Membros, pelos *shen* rivais e pelo P'o, os discípulos Kuei-jin aprendem a temer outro perigo. De acordo com os mitos mais antigos dos Kuei-jin, originalmente era responsabilidade da raça dos Cataios como um todo lutar contra as depredações de um grupo de seres espirituais temíveis, conhecidos coletivamente como os Reis Yama. Na Quinta Era, os Reis Yama ainda existem; eles são espíritos malignos e demônios das ordens mais superiores. Eles esperam nas sombras do Mundo Yomi, mas seus servos rastejam no Reino Médio como vermes em um cadáver. A natureza demoníaca dos Reis Yama lhes concede um controle espantoso sobre o P'o de um Kuei-jin, e não há nada de que eles gostem mais do que subverter a lealdade de seus inimigos ancestrais.

Acredita-se que esses seres terríveis foram criados logo após o início do mundo. Originalmente servos poderosos do Céu, os Reis Yama desonraram seus postos através da gula e da cobiça por Chi, o que fez com que fossem exilados para os confins do Mundo Yomi. Alguns estudiosos Kuei-jin discutem quanto a esse detalhe, e afirmam que os Reis Yama servem ao Céu no seu papel determinado como instigadores das disputas e dos tumultos. Na Quinta Era, isso pouco importa: os Reis Yama são demônios e mestres de demônios. É seu papel fomentar a miséria, punir os maus e testar o vigor dos puros. Seus espiões são numerosos e estão em todo lugar; poucas coisas no Reino Médio ou nos mundos espirituais escapam de sua observação.

O número preciso de Reis Yama é desconhecido; algumas fontes dizem que são nove, outras dez, e alguns sutras listam dezenas. Alguns nomes sobreviveram às Eras: Mikaboshi, governante da Cidade Maligna do Yin; Emma-o, Senhor do Inferno Shikome; Tou Mu, Rainha do Inferno dos Esfolados Vivos; Rangda, Soberana da Pestilência. Raramente são encontrados, pois preferem agir através de seus servos: espíritos maléficos, fantasmas malignos, aranhas goblin e outras criaturas sórdidas.

Embora, originalmente, o papel dos Kuei-jin tenha sido o de defender o Chi do mundo contra a avidez dos Reis Yama, os vampiros sucumbiram à sua própria fome e acabaram não sendo muito melhores do que seus antigos inimigos. Realmente, muitos Kuei-jin chegaram a adorar e reverenciar os Reis Yama, racionalizando de modo fatalista que, uma vez que os Reis Yama eram fiéis à sua própria natureza, parecia adequado honrar sua superioridade através das promessas de vassalagem. Entre os Kuei-jin mais jovens, alguns vêem a prestação de serviço aos Reis Yama como um ingresso fácil para os poderes mundanos e o Chi infinito. Ambos os tipos de vampiros são conhecidos como *akuma*: demônios. Em troca de seus juramentos de lealdade (normalmente feitos durante os pesadelos dos futuros *akuma*), os Reis Yama fornecem poder e Chi para seus servos.

A degradação do Grande Ciclo, particularmente a vinda de demônios estrangeiros e dos Cainitas parasitas, é encarada como um estratagema dos Reis Yama. Muitos Kuei-jin acreditam que, com a chegada da Sexta Era, o Personagem Venerável de Jade irá abdicar do trono celestial e o mais poderoso dos Reis Yama tomará seu lugar. Essa figura irá se tornar o Imperador Demoníaco e irá liderar os outros Reis Yama em uma orgia de destruição que consumirá tanto o Reino Médio como os mundos espirituais.

Alguns Cataios defendem um retorno às suas obrigações ancestrais como guerreiros contra os Reis Yama, enquanto outros encolhem os ombros e continuam com seus afazeres, resignados com qualquer destino que o Céu lhes tenha reservado. De qualquer forma, o mito do Imperador Demoníaco parece estranhamente semelhante à Gehenna das lendas dos Membros. Para os Cataios, essa correspondência é mais uma prova de que os Membros são os serviçais dos demônios e, portanto, devem ser exterminados do modo mais eficiente e impiedoso possível.

ancestrais acreditam que talvez fosse melhor utilizar os discípulos onde quer que seu serviço fosse mais útil para o todo — e se tal serviço exigir a destruição de discípulos, bem, talvez sua adequação e obediência lhes garanta outra oportunidade de reencarnação.

Épocas Interessantes

E assim, para os Kuei-jin que surgem na época atual, o Segundo Alento é uma tempestade de possibilidades infinitas e eletrizantes — e, muitas vezes, letais.

A maioria dos Kuei-jin gasta pelo menos parte de seu *kôa* resolvendo questões pendentes do tempo em que eram mortais. Quer esses problemas envolvam a caçada de seus assassinos mortais ou o pagamento de antigas dívidas da família, as questões de amor, dever e vingança pesam mais para as almas gêmeas da maioria dos discípulos. Os objetivos mundanos precisam ser cumpridos — ou deve-se fracassar de modo espetacular tentando fazê-lo — para que a inquestionável inutilidade e transitoriedade dos mesmos possa ser compreendida desse modo. Obviamente, certos Kuei-jin com uma compreensão imperfeita se satisfazem muito com a habilidade de realizar seus desejos mais vulgares; esses personagens mergulham em orgias de poder e sensualidade à medida que se tornam colossos de corporações ou do submundo ou simplesmente predadores colossais.

O conflito com — e o contra-ataque planejado contra — o Ocidente ocupa a atenção de muitos Kuei-jin. Nesse empenho, jovens Kuei-jin, com seu conhecimento de métodos bárbaros, mostram-se extremamente úteis. *Wu* Kuei-jin já possuem contatos entre os mortais de Vancouver, São Francisco, Nova York e outras cidades ocidentais. Os Cataios dizem que, se os Kin-jin podem vir ao Reino Médio, o Reino Médio certamente pode ir aos Kin-jin. Os ancestrais postulam que talvez o Ciclo possa ser corrigido nos territórios de caça dos próprios Cainitas.

Outros Cataios, considerando o apoio — ou destruição — em conjunto como a única esperança de salvação à beira da Sexta Era, preocupam-se com seus companheiros. A maior das cortes dos Kuei-jin, o Quincunx, procura reuni-los todos sob a mesma bandeira. Os mandarins do Quincunx argumentam que somente desse modo os Kuei-jin serão capazes de completar suas tarefas Dármicas frente ao tumulto iminente. Por outro lado, os Cataios de regiões remotas, percebem que tal "unidade" levaria à asfixia lenta nas mãos do Quincunx, e lutam com determinação contra qualquer sinal de "assimilação".

Outros vampiros, por sua vez, dedicam sua Primeira Jornada Sutil ao estudo dos mundos espirituais danificados e seu lugar no Grande Ciclo. Esses Kuei-jin empreendem jornadas místicas em busca dos antigos bodhisattvas, ninhos do dragão e artefatos sagrados. Muitos dos que buscam objetivos espirituais preferem trabalhar sozinhos, embora, na perigosa Quinta Era, os aventureiros procurem cada vez mais a segurança inerente de um *wu* com mentalidades semelhantes.

Hierarquia Social

Se é difícil governar um povo é porque ele é esperto demais.
— Lao Tzu, *Tao Te Ching*

Assim como os Membros, os Kuei-jin pertencem a diferentes classes sociais, mas a semelhança acaba por aí. Os dois critérios principais para determinar o status entre os Membros, idade e geração, ocupam posições diferentes na sociedade Kuei-jin. Como não há Abraço ou Maldição para os Kuei-jin, não existe geração. A idade física é respeitada de uma maneira dupla, tanto como um reflexo da habilidade de

Guerra das Sombras

Não se iluda! Os *wu* e cortes Kuei-jin podem travar rivalidades tão terríveis como aquelas entre os Membros. Os conflitos entre vários *uji* japoneses datam de séculos atrás, enquanto a Corte do Sangue e as Cortes Douradas desprezam uma a outra desde as noites de Confúcio e Lao Tzu.

Quando as tensões entre indivíduos ou grupos Kuei-jin tornam-se intoleráveis, e os mandarins e ancestrais são incapazes de resolver a disputa, ocorrem as guerras das sombras. Essa forma de combate ritualístico coloca uma facção rival contra a outra em uma disputa de poder, subterfúgio e deslealdade. A guerra das sombras sempre é declarada formalmente e costuma ser precedida por uma cerimônia intricada, danças com espadas, derramamentos ritualísticos de sangue e a composição de poesias marciais. Nas maiores guerras das sombras, espíritos, hengeyokai, mortais e até mesmo Kin-jin podem se envolver na disputa como mercenários pagos ou peões inconscientes.

As guerras das sombras podem assumir duas formas: "crepúsculo" ou "meia-noite". A guerra do crepúsculo é a mais elegante e talvez a mais interessante. Em muitos aspectos, ela se parece mais com um duelo do que com uma guerra. Os combatentes lutam de acordo com regras prescritas de conduta, e uma terceira parte neutra é trazida para arbitrar a disputa. O objetivo não é dizimar o oponente em si, mas atingir um objetivo determinado — dominar uma companhia, assassinar um guerreiro valoroso ou fazer com que um líder político popular abdique, por exemplo — com a maior estratégia e finura possível. O objetivo para cada lado normalmente é escolhido pelo "árbitro". O vencedor da disputa é aquele que realizar primeiro o objetivo que lhe foi designado. As guerras do crepúsculo despertam o lado apostador de Kuei-jin que não estejam envolvidos, os quais muitas vezes arriscam quantias enormes no resultado.

As guerras da meia-noite são mais brutais — uma disputa em que cada lado usa toda e qualquer tática para eliminar o outro, e não há nenhuma trégua. As guerras da meia-noite precisam ser declaradas abertamente, em frente de um ancestral de nível elevado; no entanto, uma vez declaradas, não há um modo honroso de terminá-las, exceto Enfrentar o Olho do Céu.

Enfrentar o Olho do Céu

Os mandarins Kuei-jin são extraordinariamente criativos para inventar punições, e os transgressores podem vir a sofrer séculos de tortura. Mesmo assim, a forma mais comum e mais severa de punição para traidores e infames é conhecida como Enfrentar o Olho do Céu. Isso envolve, simplesmente, prender um criminoso Kuei-jin em um local aberto, e então deixá-lo para enfrentar o sol. Como muitos Kuei-jin são capazes de resistir ao sol por muito mais tempo que os Cainitas, esse método de execução é satisfatoriamente prolongado e doloroso.

Também é possível Enfrentar o Olho do Céu voluntariamente, para a expiação por desonras ou demonstração de um protesto inútil (esse costume era mais comum entre os Kuei-jin do Japão da era dos samurais, mas sobreviveu e disseminou-se através do Reino Médio). O vampiro suicida fica de frente para o leste, numa posição com as pernas cruzadas, e espera o amanhecer. Enquanto enfrenta o sol destruidor, o Kuei-jin compõe e recita um poema espontâneo comemorando a ocasião da Morte Final (enquanto resiste o tempo todo à alma ondeante). Os Kuei-jin que morrem com elegância, sem demonstrar medo ou dor, conquistam um grande respeito póstumo, e alguns dizem que eles renascem como mortais ou espíritos.

alguém de sobreviver a vários séculos quanto como uma medida do progresso significativo rumo ao cumprimento de seu Darma.

Na sua essência, a sociedade Kuei-jin é baseada numa mistura de avanço espiritual e iniciativa política. Dentro das cortes e Darmas, e em meio à grande comunidade Kuei-jin, o status social marca a comunhão de um vampiro com o Grande Ciclo e sua proximidade a ele. As categorias particulares usadas pelos Kuei-jin para descrever sua posição social demonstram a importância dada à perfeição espiritual. À medida que o Kuei-jin progride ao longo de seu Darma, ele obtém um status mais elevado dentro da sociedade, mas também recebe responsabilidades e obrigações que deve cumprir.

CORTE

No começo da história dos Kuei-jin, havia cinco grandes cortes governadas pelos cinco imperadores imortais: a Corte da Tartaruga Negra no norte, a Corte do Tigre Branco no oeste, a Corte do Imperador Amarelo no centro, a Corte do Dragão Azul no leste e a Corte da Fênix Escarlate no sul.

Na Quinta Era, essas grandes cortes não existem mais. A Corte da Tartaruga Negra tornou-se corrompida com *akuma* (como parte de uma aposta entre os Reis Yama Tou Mu e Mikaboshi) e deixou de existir. A Corte do Tigre Branco fragmentou-se de modo semelhante quando sua imperatriz entrou no Tibete proibido em busca de locais sagrados e nunca retornou. A Corte do Dragão Azul desintegrou-se em grupos de líderes rivais à medida que a história do Japão e da Coréia progredia, e a Corte da Fênix Escarlate renunciou a sua afiliação às Cinco Cortes Veneráveis há séculos, unindo-se às Cortes Douradas do Sudeste Asiático. Apenas os restos da Corte do Imperador Amarelo sobreviveram, reestruturados nas Cinco Cortes Veneráveis do Quincunx (ver o Capítulo Seis).

Mesmo assim, a instituição das cortes sobreviveu, embora de uma forma modificada (e, de acordo com alguns, abastarda). Embora as Cem Famílias Cadavéricas sempre tenham sido a unidade principal da sociedade Kuei-jin, os vampiros do Oriente também se reúnem em unidades maiores, geralmente baseadas em proximidade geográfica, objetivos políticos ou os caprichos de um ancestral poderoso. Essas unidades têm vários nomes; para simplificar, o termo "corte" será usado de agora em diante.

Ao contrário dos *wu*, as cortes existem basicamente para resolver necessidades sociais e políticas. As cortes normalmente são formadas quando *wu* aliados se juntam para atingir um ou mais propósitos em particular, como governar uma região, obter avanços políticos no mundo mortal ou defender um ninho do dragão. Ao longo do tempo, essas diversas cortes desenvolveram seus próprios rituais, tradições, bases de poder e fachadas mundanas. As cortes são semelhantes às instituições ocidentais dos anarquistas, das Harpias ou do Inconnu; em certos aspectos, elas podem ser vistas como círculos sociais ampliados (mas nem sempre harmoniosos).

A maioria das regiões do Reino Médio abriga uma ou mais cortes Kuei-jin. Uma região pode ser governada por uma corte ou apresentar várias cortes (que podem ter objetivos opostos). Uma cidade típica em geral contém uma ou duas cortes Kuei-jin, embora cidades maiores muitas vezes possuam diversas. As cortes podem ser secretas e isoladas ou livres e dispersas; depende de quais Kuei-jin e *wu* estejam envolvidos.

Nas noites remotas, as cortes se estabeleciam próximas de ninhos do dragão, e as mais antigas eram capazes de desfrutar de ambientes ricos em Chi. Hoje em dia nem todas as cortes têm acesso a tais lugares; principalmente nas cidades grandes, as cortes modernas precisam ficar onde puderem. Entre as cortes afortunadas o bastante para possuírem ninhos do dragão e aquelas com quem os deuses não foram tão bondosos normalmente ocorrem ressentimentos e rivalidades. Algumas cortes ditatoriais forçam cortes menores e *wu* não afiliados a pagar tributos em troca de acesso a linhas do dragão. Outras cortes encontram-se em guerra contra vizinhos gananciosos e até mesmo podem ser espoliadas por estes.

Muitas vezes as cortes mantêm bases no "mundo flutuante" dos mortais e usam essas instituições para realizar seus objetivos. Esses grupos são chamados de máfias ou Fachadas Escarlates; as cortes são muito protetoras para com seus servos mortais, embora inevitavelmente sacrifiquem-nos caso a necessidade seja grande o suficiente. Desse modo, uma corte pode agir através de uma corporação ou grande companhia, outra pode usar uma gangue de rua ou uma tríade como seu peão, enquanto uma terceira pode atuar por trás de um regime de um ditador. É um golpe muito duro destruir ou subverter a Fachada Escarlate de outra corte durante uma guerra das sombras.

Um Membro ocidental, acostumado a uma cidade repleta de vampiros ligados por pouca coisa além de uma conspiração em comum, pode vir a se surpreender com o que é realizado dentro de muitas cortes. Em cortes mais organizadas, integrantes dos diferentes *wu* recebem (e cumprem) responsabilidades para diferentes tarefas necessárias à corte. Assim, um vampiro ou *wu* pode vigiar uma máfia incômoda, enquanto outro pode lidar com as aparições locais e um terceiro pode tentar manter a paz com os hengeyokai de uma região.

Por outro lado, muitas cortes modernas tramam incessantemente umas contra as outras. Há uma quantidade limitada de Chi e, até mesmo considerando a vasta população do Reino Médio, um número limitado de mortais dos quais se alimentar. Particularmente nas regiões das Cortes Douradas e do Quincunx, muitas vezes as cortes se assemelham a sociedades secretas antigas, procurando sempre realizar seus planos independentemente daqueles de seus vizinhos. Nada é sagrado nessas batalhas, e até mesmo os Kin-jin podem ser usados como peões se a necessidade for grande o bastante.

O modelo mais comum de organização numa corte é a familiar; isto é, *wu* individuais cuidam de seus próprios problemas, e os membros anciões dos diversos *wu* tomam decisões coletivamente sobre problemas maiores. Em algumas regiões, um ancestral atua como o governante de uma corte, do mesmo modo que um príncipe ocidental ou um daimio japonês; contudo, essa prática normalmente se limita ao Quincunx e aos *uji* japoneses.

Muitas cortes diferentes freqüentam o Reino Médio, e cada uma tem a sua própria essência e peculiaridades. Alguns exemplos são:

- **A Corte dos Ossos de Chongqing:** Uma das Cinco Cortes Veneráveis do Quincunx, a tenebrosa Corte dos Ossos se dedica à prática da magia Yin. Um grande número de *ch'ing shih* são encontrados entre suas fileiras, e a corte ocasionalmente pratica sua feitiçaria nos *shen* ou Kin-jin capturados. A Corte dos Ossos é reservada e isolada, mas acredita-se que esteja interessada em reentrar nas terras proibidas do Tibete.
- **Casa Bishamon:** Uma das mais antigas cortes *uji* japonesas, a Casa Bishamon é ocasionalmente traduzida de forma errônea como "Bushi". Denominado em homenagem ao Kami da Guerra, o Bishamon procura ajudar seus membros no Grande Ciclo protegendo o Japão agressivamente das

influências dos Kin-jin. Estranhos podem argumentar que o uji obteve sucessos inexpressivos, embora poucos o digam na presença de seus membros. O Bishamon trabalha através de diversas corporações e *gumi* da Yakuza.

• **Os Demônios Honrados de Kowloon:** Uma corte consistindo dos Kuei-jin que permaneceram em Hong Kong após o Tratado de Nanquim. Os Demônios Honrados são um bando fragmentado, preocupado acima de tudo em manter um pouco de poder. Pouco além de interesses pessoais mútuos unem seus diversos membros, e muitos dos Demônios temem a volta da Corte das Chamas do Quincunx.

• **O Yinbang:** Uma das "Cortes Verdes" da Coréia, o Yinbang é um *wu* coletivo dedicado a dois fins: jogar *shen* chineses e japoneses uns contra os outros e acumular jade para ser usado em rituais sobrenaturais. É a corte dominante em Seul e mantém um olho atento sobre seus rivais hengeyokai na Coréia do Norte.

Postos Individuais

Chih-mei (Darma 0)

Os vampiros da camada mais inferior do ciclo cármico são os *chih-mei*, aquela grande maioria de Kuei-jin cujas almas Hun não sobrevivem ao seu retorno inicial ao mundo. Eles são os loucos, os famintos, os comedores de cadáveres entre os Kuei-jin, os quase animais. Os *chih-mei* costumam habitar as áreas mais rurais e desoladas da Ásia, as regiões que são despovoadas ou desertas. Os *chih-mei* também podem viver ao redor de regiões onde as linhas do Chi são corrompidas ou fracas; ali eles lutam entre si e matam mortais desafortunados para consumir a carne que irá sustentá-los.

Na sua maior parte, os *chih-mei* são destruídos, por outros *chih-mei*, por caçadores de bruxas e exorcistas mortais ou por suas próprias garras. Algumas cortes de Kuei-jin também assumem, como parte de seu dever inerente, a responsabilidade de livrar essas regiões dos *chih-mei* se os considerarem uma ameaça à sua própria existência ou à dos mortais. Há boatos de que certos Kuei-jin oportunistas mantêm bandos de *chih-mei* acorrentados para propósitos de proteção, intimidação e até mesmo apostas (como nas brigas de galo), embora tais explorações dos *chih-mei* violem diversos de seus preceitos sagrados. Os Kuei-jin consideram os *chih-mei* como acidentes desastrosos no Grande Ciclo, almas condenadas a viver não-vidas incompletas de miséria e loucura. Os Kuei-jin que assumem a destruição dos *chih-mei* sabem muito bem que estão fazendo um favor a esses miseráveis.

Hin (Darma 0 a 1)

Os *hin* são as "não-pessoas": vampiros que conseguiram dominar suas naturezas sombrias, mas que não demonstraram totalmente aos Kuei-jin seu mérito para viver. Permite-se que eles existam e aprendam como se alimentarem, mas eles não recebem direitos ou responsabilidades até que tenham sido iniciados no estilo de não-vida dos Kuei-jin, um processo que pode levar diversos anos.

A não-vida de um *hin* é difícil, semelhante à de um novato em um colégio militar. Embora toda a comunidade Kuei-jin se responsabilize por seu treinamento, os anciões esperam que as lições sejam aprendidas de forma aplicada, afável e rápida. Os *hin* precisam agir com decoro, respeito e — o mais importante na Quinta Era — competência. Os *hin* que demonstram teimosia, desobediência ou inépcia são exterminados rapidamente.

Discípulo (Darma 1 a 3)

Todos os Kuei-jin que sobreviveram ao Segundo Alento sem sucumbir completamente ao P'o fizeram-no através de uma combinação de força interior e poder inato. Um Kuei-jin que consegue ultrapassar sua existência inicial segue naturalmente rumo a um Darma específico, baseado em seus poderes e forças espirituais. Após diversos anos de treinamento rigoroso e iniciação gradual, um Kuei-jin (sobrevivente) é recebido pela comunidade e iniciado em um *wu* e (normalmente) uma corte de companheiros Kuei-jin.

Esses vampiros são chamados de discípulos, pois, devido à sua iniciação em um *wu* e uma corte, considera-se que eles deram o primeiro passo para completar seu Darma específico e descobrir seu propósito verdadeiro. Os discípulos são oficialmente considerados parte de uma comunidade Kuei-jin maior. Embora esses Cataios estejam no ponto mais baixo da escala social, eles obtêm os direitos básicos dos Kuei-jin, tanto em sua corte como na comunidade como um todo. Os direitos um discípulo variam de corte para corte, mas o fato de conquistar direitos e respeito de outros membros da corte é um episódio significativo na existência do Kuei-jin. Além de separar-se dos *chih-mei*, um discípulo recebe um respeito de que as crianças da noite ocidentais não desfrutam. Os discípulos existem para promover a corte e o Darma. Eles são os agentes da continuidade, os herdeiros do Darma e os novos membros da jornada para voltar ao Grande Ciclo. Em vez de maltratar os discípulos, desprezá-los ou usá-los como peões — como os Cainitas fazem com sua própria progênie — os Kuei-jin estabelecidos encaram tais vampiros nascentes como o futuro da raça Kuei-jin. Assim sendo, os anciões precisam encorajar e auxiliar o seu crescimento espiritual, ou pelos menos é o que se diz aos discípulos.

Assume-se que todos os personagens iniciais dos jogadores atingiram esse posto.

Jina (Darma 4 a 5)

Uma vez que um discípulo tenha gasto uma certa quantidade de tempo com os ensinamentos de seu Darma e tenha seguido as leis de sua corte, ele alcança um estado de desenvolvimento espiritual que abre sua mente e seu corpo para níveis mais elevados de poder interior e mágica. Esse estado de existência, chamado *ling*, corresponde à primeira compreensão de um discípulo do potencial de seu poder e, mais importante, das maneiras de controlá-lo. Alcançar o *ling* é uma grande realização para um discípulo; é a primeira das muitas epifanias no caminho para o cumprimento de seu Darma.

Os vampiros que alcançam o *ling* são chamados jina, um termo antigo para um guru espiritual. Obter o status de jina é um acontecimento profundo dentro da sociedade Kuei-jin; junto com sua importância social maior, um jina também tem a responsabilidade de instruir discípulos. Ao atingir o posto de jina, esse vampiro é oficialmente apresentado a um ou mais discípulos, cuja orientação espiritual correta é a maior responsabilidade de seu respectivo jina. Se os discípulos são o futuro de qualquer corte, seu jina é a primeira influência formadora para tais iniciantes. Como a maior casta social após os discípulos, os jina alimentam as chamas espirituais de todos os Cataios.

Mandarim (Darma 6+)

Na sociedade chinesa tradicional, a classe dos intelectuais — os sacerdotes, professores e conselheiros do imperador e dos governadores regionais — detém um status especial baseado em sua habilidade intelectual e astúcia administrativa. Na sociedade Cataia, esse status vai para os conselheiros e administradores de uma corte ou ancestral regional; esses Kuei-jin, como seus equivalentes mortais, normalmente são chamados de mandarins.

Os mandarins, sejam conselheiros para cortes individuais ou órgãos políticos maiores, são jina que se destacaram em seu papel como guias espirituais, mas que também demonstram uma afinidade particular com cargos de conselho mais importantes. Os mandarins são uma casta única na sociedade Kuei-jin; eles têm seus próprios costumes, rituais e dialetos diferentes de todos os outros postos sociais. Os mandarins servem como conselheiros políticos dos ancestrais, embaixadores entre as diferentes cortes e conselheiros espirituais para os jina. Alguns mandarins realizam outras tarefas: Mestre de Cerimônia, General para Aniquilação de Demônios Estrangeiros ou Primeiro Interrogador, por exemplo. Os mandarins também recebem a responsabilidade imensa dentro de cada corte de selecionar o ancestral da mesma. Considerando o vasto número de possibilidades, muitos Kuei-jin assombram-se com a natureza taciturna e introspectiva dos mandarins; embora sejam recebidos dentro da sociedade Kuei-jin como conselheiros espirituais confiáveis e verdadeiros criadores de reis, a aura enigmática que os envolve permanece sendo desconcertante para muitos, embora poucos Kuei-jin cheguem a admiti-lo.

Ancestral (Darma 7+)

O termo "ancestral" possui múltiplas definições para os Kuei-jin. Ele pode se referir ao fundador original ou um dos fundadores originais de uma corte Kuei-jin. Essas figuras normalmente são chamadas de "Ancestrais Imperiais" ou simplesmente "imperadores" para distingui-los do significado moderno do termo, que é o de líder de uma corte específica ou governador de uma região englobando diversas cortes de Kuei-jin (algo semelhante ao príncipe entre os Cainitas).

São os mandarins de uma corte que escolhem seu ancestral, isso se realmente for escolhido algum; eles selecionam os candidatos através de combinações de debates e de revelações espirituais, assim como do estado do Darma de um candidato. Tal seleção é a prerrogativa apenas dos mandarins da corte; eles têm a última palavra na análise dos candidatos e indicação dos mesmos.

A seleção de um ancestral para governar uma cidade ou região dos Kuei-jin é uma questão muito mais aberta. Nesse caso, cada corte de Kuei-jin na cidade ou região pode enviar uma delegação para reunir-se com candidatos, apresentá-los ou analisá-los e, por fim, selecionar o ancestral de uma cidade ou região. O Kuei-jin indicado para o cargo invariavelmente demonstra grande ambição e astúcia política e possui a base espiritual em seu Darma para representar os Kuei-jin com eficiência sob sua autoridade. Por essa razão, tradicionalmente o ancestral de uma cidade era o ancestral de uma corte, mas essa qualificação não é rígida: em algumas ocasiões raras, devido à população pequena de Kuei-jin ou em razão de uma grande exibição de talento, um mandarim ou jina de nível elevado pode ser indicado como ancestral.

Conceder a um Kuei-jin a ancestralidade de uma corte ou cidade nunca é automático. Qualquer Kuei-jin selecionado precisa passar por um teste de liderança e caráter, demonstrando seu preparo para governar. Chamado de os Três Diálogos, o teste dura três noites e apela para todas as facetas da habilidade de um Kuei-jin para ser superado.

A primeira noite é um teste da mente. O candidato é efetivamente interrogado durante toda a noite por todos os professores e mandarins da corte (ou, no caso da indicação para uma região, por todos os representantes reunidos) para

determinar seu conhecimento da ampla biblioteca de filosofia e ensinamentos Cataios. Um debate exaltado sobre questões espirituais e exigências para relembrar as referências mais obscuras e fora de contexto das principais obras do pensamento dos Cataios são a norma. Espera-se que um ancestral em potencial conduza sua argumentação com acuidade e perspicácia, e não se tolera nada menos que a perfeição.

A segunda noite é um teste do corpo físico. Espera-se que um ancestral saiba como lutar e, por isso, o candidato enfrenta cinco dos guerreiros mais respeitados da corte. Dependendo da corte, o combate pode utilizar armas ou não, mas o líder em potencial precisa vencer todos os seus oponentes, muitas vezes em diversas batalhas com cada um.

A terceira e possivelmente a mais importante das noites envolve o teste da alma. Os mandarins e sábios envolvidos nos Diálogos dirigem-se coletivamente para o ancestral em potencial e agem no seu P'o através de uma combinação de artes mágicas e psicológicas. O vampiro precisa aprofundar-se dentro de si, controlando seu P'o próximo do frenesi e defendendo-se dos ataques da assembléia, mantendo desse modo o domínio de seu Hun racional e superior. Além de testar a força de vontade, a atividade quebra qualquer barreira psicossomática que exista entre o Kuei-jin e seu P'o, despertando dessa forma um candidato bem-sucedido às Artes Demoníacas que até então estavam dormentes.

Não é preciso dizer que os Três Diálogos não são fáceis. Muitos Kuei-jin aparentemente qualificados não resistem à terceira noite do teste, muitas vezes resultando na loucura ou Morte Final. A intensidade dos Três Diálogos salienta a importância que os Cataios dão à escolha de um ancestral correto, e demonstra a disposição dos vampiros de destruir um dos seus em vez de sofrer as conseqüências de uma escolha errada. Os Kuei-jin acreditam que o Céu, os mundos espirituais e o Grande Ciclo invariavelmente iluminam a escolha correta para a ancestralidade. Os Três Diálogos servem como modo tradicional de descobrir os desejos dessas forças veneráveis.

Bodhisattva (Darma 9+)

Quando um Kuei-jin alcança o estágio final de seu Darma, ele se retira do mundo maior, da interação política e social, e vive a não-vida como um asceta. Esses ascetas são conhecidos como bodhisattva. Os bodhisattvas preocupam-se primariamente com o fim de seus Darmas e suas existências terrenas — embora a maioria permaneça no Reino Médio por séculos, instruindo Kuei-jin inferiores e fornecendo exemplos de comportamento correto aos mortos-vivos.

Próximos do fim de seus Darmas, os bodhisattvas alcançam a comunhão com os mundos espirituais. Eles passam freqüentemente por contatos com Kuei-jin históricos, os Grandes Ancestrais e os Mundos Yin e Yang, e até mesmo com os Reis Yama, todos os quais os bodhisattvas acreditam deter as respostas finais para transcender a existência terrena. É apenas quando um Kuei-jin alcança os estágios finais de seu Darma que sua consciência se abre para esses diálogos com os antigos. (Zao-lat, o imperfeito, chamava esse estado de "Suspiro".)

Relativamente poucos Kuei-jin chegam a alcançar o posto de bodhisattva; o processo leva séculos, até mesmo milênios, e a maioria dos Kuei-jin encontra a Morte Final ou sucumbe ao P'o muito antes de chegar ao estágio de bodhisattva. Os Kuei-jin que alcançam esse estágio são seres extremamente poderosos — facilmente no mesmo nível que um Matusalém dos Cainitas — e são reverenciados como quase deuses pelos outros Kuei-jin. (Alguns são temidos, e com razão; os bodhisattvas que seguem o Darma do Tigre-Demônio, por exemplo, gastaram séculos aperfeiçoando as técnicas da monstruosidade, e isso fica visível. Contudo, mesmo os mais terríveis e homicidas dos "iluminados" são mais respeitados do que insultados — ainda assim, a uma distância segura.)

Embora a maioria dos bodhisattvas viva existências solitárias nas regiões selvagens, alguns se reúnem em comunidades remotas ao longo da Ásia. A mais famosa abriga professores espirituais do Monastério Shaolin, na China central, todos eles bodhisattvas. De acordo com seus Darmas pessoais, os bodhisattvas atuam como líderes espirituais para todos os Kuei-jin, normalmente recebendo qualquer Kuei-jin que venha até eles com perguntas. Por razões sentimentais (embora esses sentimentos muitas vezes sejam vistos como imperfeições), alguns bodhisattvas até mesmo mantêm laços estreitos com o ancestral da corte à qual pertenciam. Embora estejam ostensivamente disponíveis para ser consultados pelos Kuei-jin, a força espiritual inata dos bodhisattvas pode ser arrebatadora, até mesmo debilitantemente dolorosa, para os Kuei-jin mais jovens.

A existência de um bodhisattva termina quando ele se torna um arhat, um termo que simboliza a realização da jornada ao longo do Caminho de Volta. Houve muito poucos arhats na história milenar dos Kuei-jin. Os arhats são aqueles bodhisattvas que cumpriram totalmente seu Darma e descobriram seu lugar no Grande Ciclo. Eles transcendem sua fome eterna e vivem o resto de suas noites como eremitas até que sua essência se reencontre com o Grande Ciclo.

Os arhats são os santos, budas e homens sagrados da sociedade Cataia. Para muitos Kuei-jin, eles são a prova viva de que existe um propósito para sua existência vampírica. Desprender-se da maldição cármica e retornar ao Grande Ciclo é a tarefa fundamental e mais desafiadora de um Kuei-jin; os arhats são testemunhos do valor do Darma e do lugar de um Kuei-jin na Terra. Os bodhisattvas acreditam que em suas meditações eles conversam com arhats, recebendo orientação e conselhos destes. Em muitos aspectos, os arhats detêm uma posição social e respeito semelhante ao concedido pelos Membros aos Antediluvianos. Entretanto, ao contrário desses Cainitas terríveis, os arhats Kuei-jin mantêm-se isolados e não interferem com as questões da sociedade Kuei-jin. Eles terminaram sua permanência passageira no Reino Médio e pertencem às Eras e ao Grande Ciclo.

Estrangeiros

A sociedade Cataia é muito exclusiva. Os Kuei-jin reconhecem apenas sua própria espécie como merecedora de qualquer tipo de direito ou respeito fundamental. Não se dá muita atenção a estrangeiros e nem mesmo se pensa muito neles; eles são ativamente evitados, a hospitalidade e proteção da corte de uma cidade lhes é negada e, às vezes, são energicamente expulsos de determinadas regiões. Indivíduos tratados como estrangeiros literalmente não possuem identidade para os Kuei-jin; é como se eles não existissem. Certamente esse estigma aplica-se aos Cainitas, mas o status de estrangeiro não se limita a indivíduos de outras nacionalidades — afinal de contas, Cataios desconhecidos podem facilmente ser peões dos Reis Yama, e até mesmo membros antigos de uma corte podem facilmente ser excluídos.

Kin-jin

Os vampiros ocidentais normalmente são chamados de Kin-jin, uma corruptela de "Kain-jin", ou "Povo de Caim". Eles são os estranhos originais, os demônios e bárbaros estrangeiros inclassificáveis que trouxeram a Quinta Era ao Reino Médio. A maioria dos Cataios vê os Kin-jin como inimigos,

ameaças e infiltrados, os instrumentos ignorantes e corrompidos dos Reis Yama.

Apesar dessa atitude, é raro haver uma hostilidade flagrante contra os clãs ocidentais. Uma combinação de difusão política e autocontrole pessoal faz com que esse ódio se manifeste como preocupação, suspeita e temor — embora as coisas estejam prestes a mudar, e a mudar de forma realmente violenta.

Quanto às relações entre os Cataios e os Kin-jin, os sentimentos e objetivos pessoais muitas vezes são conflitantes. A intrusão ocidental contínua na Ásia ao longo dos últimos três séculos trouxe, além de barcos mercantes e tropas comunistas, vampiros ocidentais. Se existe uma certeza na Ásia, é a de que os Membros não deixarão de vir no futuro. Assim, os mandarins dos maiores centros populacionais Kuei-jin precisam desenvolver uma atuação de equilíbrio muito delicado para lidar com os Kin-jin. Ao longo das décadas, surgiu uma regra informal de que apenas o ancestral de uma cidade ou corte tem o poder de lidar extensivamente com os Kin-jin em sua esfera de autoridade. Apenas ele pode dar-lhes liberdade para agir; apenas ele pode ordenar seu extermínio.

Apesar da liberdade política dos ancestrais para lidar com os Kin-jin, a sociedade Kuei-jin como um todo ainda proíbe contatos em qualquer grau com os Membros. A maioria das cortes Kuei-jin considera uma violação grave de conduta a associação livre ou a formação de conexões pessoais entre um Kuei-jin e um Membro ocidental; é um crime equivalente à traição política. A aplicação dessa regra é, na melhor das hipóteses, intermitente, devido ao volume populacional em qualquer megalópole asiática, mas os transgressores que são pegos sofrem, invariavelmente, as punições mais severas disponíveis. De fato, eles também se tornam estrangeiros.

Akuma

Akuma, uma palavra que significa "demônio", são os Kuei-jin que sucumbiram à sedução dos Reis Yama e rejeitaram a transcendência Dármica em favor da vassalagem demoníaca. Eles romperam todos os contatos com seus professores ou qualquer Kuei-jin digno e renunciaram a seus Darmas. A maioria dos Kuei-jin despreza os *akuma*; embora os Cataios tenham caído de seu posto cármico, muitos lembram que uma de suas tarefas originais era proteger a humanidade dos planos dos Reis Yama. Vampiros que servem voluntariamente o inimigo ancestral são os piores traidores, e sempre irão envergonhar o *wu* e a corte ao qual pertenceram.

Na Quinta Era, um Kuei-jin pode ser declarado um *akuma* por outras razões, como desobedecer as regras de uma corte, afastar-se do Grande Princípio ou cooperar livremente com os Kin-jin. Ser marcado como um *akuma* desse modo é considerado, tradicionalmente, como uma das punições mais humilhantes que podem ser impostas a um Kuei-jin; isso significa que ele não é mais parte da grande comunidade e que desistiu de sua jornada pela unidade com o Grande Ciclo, realizando atos imperdoáveis do ponto de vista da sociedade Kuei-jin.

Devido às implicações que um pronunciamento como *akuma* tem sobre um Kuei-jin, essa tem sido, historicamente, uma forma de censura pouco utilizada. A maioria das cortes e ancestrais fazem todo o possível para evitar esse pronunciamento, mas a história das últimas centenas de anos, particularmente com a chegada dos clãs ocidentais, resultou na criação de mais *akuma* do que qualquer ancião gostaria.

De forma ainda menos agradável, os vampiros do Quincunx costumam ver a si e à China como o "centro" da existência Kuei-jin. Os Kuei-jin às margens do Reino Médio, como as cortes uji do Japão ou as Cortes Douradas do Sudeste Asiático, muitas vezes são rotulados como *akuma* em virtude de seus costumes pouco ortodoxos. O fato de que essa declaração fornece uma desculpa para saquear esses assim chamados *akuma* pelo seu Chi e seu jade costuma ser ignorado prontamente.

Os *akuma* costuma atrair outros *akuma*. Seguidores dos Reis Yama eles reverenciam forças demoníacas aterrorizantes, enquanto tentam promover os objetivos de seus mestres no plano material. Desse modo, até mesmo o Darma do Tigre-Demônio despreza os *akuma*; é o papel dos Cataios ser o próprio demônio, não reverenciar outro demônio.

Apesar de sua existência proscrita, os *akuma* existem em todo o Reino Médio; alguns conseguiram até mesmo se passar por indivíduos respeitáveis, superar os Três Diálogos com o auxílio dos Reis Yama e estabelecer-se como ancestrais de cidades importantes.

Heijin

Solitários e viajantes são raros entre os Cataios. Como o *wu* é a unidade social primária da sociedade Kuei-jin, vampiros sem um *wu* tradicionalmente são vistos como vagabundos desarraigados. Viajar através do Reino Médio é extremamente problemático para os Kuei-jin solitários que não tenham nem uma corte nem um ancestral para apoiá-los. Com a chegada de alguns Membros ocidentais nas principais cidades asiáticas, o surgimento de um Kuei-jin andarilho costuma alarmar os ancestrais, que temem a imprevisibilidade de possíveis contatos não autorizados com os demônios estrangeiros.

Em razão dessa ameaça, as Cinco Cortes Veneráveis, por uma questão política (acatada pelas outras cortes), reúnem esses vampiros na posição de heimin, uma palavra derivada de um termo histórico japonês denominando uma "meia-pessoa". Os heimin têm uma função crucial no Reino Médio. Eles são os intermediários entre os Kuei-jin e os Membros ocidentais que residem na Ásia. Em troca de aceitar seu papel como correspondentes e representantes de ancestrais locais, os heimin recebem carta branca de salvo-conduto ao longo do Reino Médio, o que os libera para viajar em qualquer direção.

Muitos mandarins não gostam da idéia de confiar uma comunicação de segurança a Kuei-jin que não são muito melhores do que vadios errantes. O Quincunx e outra cortes que empregam heimin estão confiantes de que a facilidade de viajar através dos domínios ancestrais e o juramento de lealdade irrestrita, combinados com o pequeno número de heimin existentes, tornam a utilização desses viajantes uma troca aceitável. Ainda não se sabe o quão ingênua essa posição é, mas os heimin têm sido utilizados no Reino Médio há pelo menos dois séculos, e com o influxo cada vez maior de estrangeiros no Reino Médio, a prática pode muito bem aumentar.

Política

Para os vampiros asiáticos, a política é importante para manter relações harmoniosas entre as diferentes cortes. A relativa falta de modernização em muitas partes da Ásia — assim como as complexidades de interação social e comercial — exige um fluxo ainda mais tranqüilo de informações e acordos através de canais políticos.

Nas principais cidades, onde a população concentrada pode facilmente sustentar um número muito maior de vampiros do que as cidades do Ocidente, os Kuei-jin dão um grande valor às interações pacíficas. Qualquer ato significativamente controverso pode abalar tanto a população Kuei-jin como a mortal.

O Ancestral

O ancestral de uma corte Kuei-jin (quando existe um) é semelhante ao príncipe dos Membros, pois ambos governam todos os outros vampiros de uma determinada região, camada social ou esfera de influência. Mas as semelhanças acabam por aí. A acessão, a base de poder e os direitos de governo de um ancestral em Pequim ou Tóquio contrastam muito com a instabilidade comparativa da influência de um príncipe em Londres ou Chicago.

A diferença mais óbvia é o respeito dispensado ao ancestral. Para os Membros, um príncipe assume o poder através de uma revolução violenta e mantém sua posição através de reverências políticas à primigênie da cidade, que atua simultaneamente como conselho e oposição. Todo o poder do príncipe depende de sua habilidade de acabar com usurpadores em potencial e impedir que a primigênie o deserte em massa. Na melhor das hipóteses, o respeito e deferência para com um príncipe é instável, e até mesmo ausente em algumas das maiores e mais fragmentadas metrópoles.

Com um ancestral tudo é muito diferente. Desde o início, o fenômeno da ancestralidade é um processo coletivo. Escolhido por representantes de todas as cortes Kuei-jin envolvidas de uma cidade, o ancestral desfruta da confiança e do crédito total de seus súditos (ou pelo menos da maioria deles). O processo é deliberado e complexo, mas raramente adquire o caráter ou a violência de uma guerra civil municipal.

No entanto, como uma dada região pode consistir de duas ou mais cortes, dois ou mais ancestrais de cortes podem ter uma sobreposição de interesses. Suponha que o Sacerdote Harmonioso do Espelho de Opala, um ancestral que governa uma corte orientada espiritualmente em uma grande cidade da Ásia, entra em disputa com a corte de sua rival, a Ancestral das Lâminas de Aço, pelo domínio de um culto radical de mortais. O Sacerdote Harmonioso acredita que as atividades do culto façam parte de sua jurisdição, mas a Ancestral, vendo o potencial do culto como uma arma contra Cainitas invasores, decide usá-lo como uma Fachada Escarlate para sua corte. Uma guerra das sombras é declarada, e os discípulos de ambos os lados (assim como os Kuei-jin que não estão afiliados a nenhum dos lados) são convocados (ou forçados) a agir. A tensão resultante seria, teoricamente, capaz de enfraquecer as duas cortes, além de perturbar a vida dos mortais.

Não é preciso dizer que Cainitas refugiados que tencionam se apresentar ao "líder" de seus rivais inescrutáveis podem vir a considerar o fenômeno confuso... ou letal.

A autoridade política de um ancestral é real e praticamente absoluta. Comparada ao caos da Jyhad, às intrigas obscuras e às lutas internas que marcam os Membros ocidentais, a ordem de uma cidade Kuei-jin governada por um ancestral poderoso e respeitável chega a ser quase assustadora. Ironicamente, um ancestral raramente controla instituições mortais, como o governo, o crime ou o comércio; ele deixa essas futilidades para as cortes e os mandarins. Em geral, um ancestral tem poder suficiente para impor sua vontade simplesmente através de sua força.

Os direitos e deveres específicos de um ancestral refletem sua autoridade. Antes de tudo, o ancestral é o principal legislador de uma cidade Kuei-jin. Com seus conselheiros mandarins, ele cria e impõe os códigos específicos para as áreas da cidade sob sua guarda, protegendo os interesses dos diversos *wu* ou cortes sob seu domínio, arbitrando guerras das sombras e delineando as fronteiras de interação entre os Kuei-jin e a população mortal.

O ancestral também age como um embaixador de seu território ao receber Kuei-jin veneráveis de outras regiões ou agindo como representante do território ao determinar tratados ou acordos com ancestrais de outros reinos. Salvo-conduto e proteção são concedidos apenas pelo ancestral. Qualquer Kuei-jin que assuma os riscos normais de viajar para o domínio de outro ancestral normalmente carrega um selo oficial de salvo-conduto, concedido por seu próprio ancestral, o que garante a proteção do ancestral governante durante sua estada. No entanto, assim como os salvo-condutos e proteção são concedidos, eles são facilmente retirados; viajantes Kuei-jin que se comportem de maneira inconveniente podem ser oficialmente impedidos de entrar nos domínios de determinados ancestrais.

O ancestral também tem o direito único de interagir com qualquer Cainita que se encontre em seu domínio, além de controlar interações desse tipo de todos os Kuei-jin sob sua autoridade. A autorização oficial do ancestral é necessária para que qualquer Kuei-jin faça acordos com os clãs ocidentais ou lhes ofereça sua hospitalidade, e tais autorizações não são outorgadas facilmente.

Por fim, mas não menos importante, o ancestral é a autoridade final na defesa do território contra espíritos malignos ou Reis Yama, o que inclui o poder de decretar o status de *akuma* a qualquer Kuei-jin que esteja em seus

"O Mandato do Inferno"

Acredita-se que a base do poder de um ancestral está ligada à maldição do Grande Ciclo. Chamado ironicamente de Mandato do Inferno, é semelhante às antigas idéias dinásticas de poder imperial. O Mandato do Inferno determina que o ancestral de uma cidade ou região é, teoricamente, o escolhido do próprio Ciclo. Os debates e discussões meticulosos entre os representantes das cortes, incluindo sua utilização de informações e previsões astrológicas, são feitos para determinar o Kuei-jin que é, de fato, o líder predestinado.

Essa crença explica a longevidade de muitos ancestrais, mas o aspecto prático do Mandato não é necessariamente tão direto. Embora muitos Kuei-jin não admitam, existe uma forte crença na antítese do Mandato — a crença na desobediência contra o ancestral que se mostre perverso, corrupto ou incompetente em seu cargo. Em sua formulação, o Mandato do Inferno não admite a existência desse tipo de oposição. Na verdade, muitos anciões Kuei-jin chegaram ao ponto de negar que o Mandato permita algum tipo de desobediência, mas alguns Kuei-jin, sobretudo os mais jovens, vêem o dualismo do universo como uma razão para recusar-se a obedecer as leis do ancestral, particularmente as proibições de associação com os vampiros ocidentais.

domínios. Normalmente, líderes de corte específicos são os responsáveis em pronunciar os desafortunados envolvidos como *akuma*, mas o ancestral tem a última palavra sobre a questão. O decreto de *akuma* sobre um Kuei-jin é uma decisão importante, que nunca deve ser encarada de modo frívolo. Por isso, a aprovação subseqüente do ancestral é mais ou menos automática, embora tenha havido alguns casos raros em que um ancestral reverteu um decreto.

O GRANDE PRINCÍPIO

Ele é o coração e espírito do povo. Ele define como agimos e no que acreditamos e o que é certo e o que é errado e como vivemos e como morremos. É o que somos.

— Robert Crais, *Stalking the Angel*

O Grande Princípio constitui o antigo código de comportamento de todos os Kuei-jin. É o ensinamento mais importante da sociedade Cataia. Exige-se que cada discípulo novo o aprenda e viva de acordo com seus preceitos, chamados de Cinco Caminhos, em toda palavra ou ação. Se o vampiro em questão realmente faz isso ou não, ou se o *wu* e a corte do vampiro realmente honram os ensinamentos, é uma outra história. Ainda assim, o Grande Princípio fornece uma base teórica que une todos os Kuei-jin do Reino Médio.

Os Cinco Caminhos, em contraste com as Seis Tradições dos vampiros ocidentais, funcionam como muito mais do que um código fundamental de leis. Os Cinco Caminhos são literalmente isso: um modo de trilhar a vida. Eles permeiam praticamente todas as facetas da existência Cataia, tanto individual como comunal. O Grande Princípio representa o método pessoal de um Kuei-jin para descobrir e atingir seu propósito divino.

Os Cinco Caminhos funcionam como um guia para cumprir essa realização, mas a adesão e devoção a seus preceitos varia tanto quanto qualquer coisa na sociedade Kuei-jin. Muitas das cortes mais antigas e estabelecidas, particularmente aquelas que tiveram sua origem na China, seguem os Cinco Caminhos com um zelo inabalável. À medida que alguém viaja para mais longe do centro da sociedade Kuei-jin, as diferenças culturais e as circunstâncias políticas levam a níveis diferentes de interpretação do modo correto de não-vida para um Kuei-jin — se é que realmente existe um modo "correto".

O GRANDE ARHAT XUE

Acredita-se que os Cinco Caminhos do Grande Princípio foram estabelecidos pela primeira vez por um Kuei-jin chamado Xue (um nome alegórico, que significa, alternativamente, "estudo" ou "sangue"), que existiu em algum momento durante a Terceira Era. As lendas dizem que Xue foi um dos primeiros Kuei-jin que saiu da ordem cármica. Integrante de uma das primeiras cortes de Kuei-jin, Xue seguiu uma vida de espiritualidade e equilíbrio exemplares, e foi o primeiro Kuei-jin a encontrar a Golconda após a queda dos Wan Xian. O código de conduta que Xue (também chamado simplesmente de "o Grande Arhat") seguiu tornou-se conhecido como o Grande Princípio, um produto de revelação celestial e meditação pessoal.

Os Dois Discípulos

Após a ascensão de Xue ao posto de bodhisattva, ele supostamente retirou-se do mundo dos mortais e foi para as regiões selvagens em busca de um aluno que pudesse receber seus ensinamentos e usá-los sabiamente. Durante suas viagens, Xue encontrou um estrangeiro, um viajante do Ocidente, que procurava um modo de livrar-se de sua existência Amaldiçoada. Esse estranho, que se chamava Zao-lat (Saulot), deixou-se instruir por Xue, cujos ensinamentos de harmonia e paz interior ele absorveu com sofreguidão. Mas Zao-lat mostrou-se imperfeito aos olhos do Céu; ele foi desgraçado e banido da companhia de Xue, sendo obrigado a retornar ao Ocidente.

Entristecido, Xue continuou até encontrar outra criatura atormentada, que dessa vez agradou aos deuses. Esse discípulo chamava-se Ki, e foi por meio de Ki que as palavras de Xue perduraram, sendo passadas através das Eras até as gerações modernas dos Kuei-jin. Sua obra, o *Ki Chuan*, ou *Comentários de Ki*, compreende os principais textos dos Kuei-jin. Todo seguidor dos Cinco Caminhos, desde o mais novo discípulo até o mais poderoso ancestral, possui e consulta essa obra constantemente.

O Caminho da Origem

O Caminho da Origem resume a diferença fundamental entre os Kuei-jin e os Membros ocidentais. É a verdade da existência de todo Cataio: a crença de que todos os Kuei-jin vêm do mesmo lugar. Cada Kuei-jin acredita que ele ou ela viaja pelo Caminho de Volta por uma razão específica. Apesar da terra natal, do Darma, status social ou influência política de alguém, nenhum Kuei-jin, no que concerne ao Grande Ciclo, é intrinsecamente diferente de outro. Todos os Kuei-jin estão conectados — à terra, uns aos outros, ao longo da vida e da morte — através de sua Origem.

A Origem destaca a maioria das diferenças entre os Cataios e os Membros ocidentais, tanto em termos psicológicos como filosóficos. Todos os Kuei-jin provêm do mesmo lugar, viajam pelo mesmo Caminho de Volta e têm a mesma essência espiritual primordial no seu interior. Nenhum Kuei-jin Abraça outro, ou qualquer mortal. Não há Maldição para passar adiante ou enfraquecimento de geração similar ao dos Membros ocidentais. Não existem senhores; nem clãs. O Darma de um Kuei-jin e a sua corte continuam sendo escolhas voluntárias, baseadas apenas em predileções e talentos interiores.

A Origem leva a modos de pensar totalmente divergentes das crenças dos clãs ocidentais, concedendo aos Cataios o aspecto de uma comunidade gigantesca e ampla. É claro que, assim como em qualquer outra comunidade, inevitavelmente ocorrem discussões e desentendimentos. Mesmo assim, os Cataios se vêem, em toda sua multiplicidade de composição, direcionados para o mesmo objetivo: a reconciliação com o Grande Ciclo. Foi criado neles um sentimento de superioridade sobre os Kin-jin, que eles consideram ignorantes, vulgares e muito, muito perigosos.

O Caminho da Linhagem

O respeito pelos seus anciões e ancestrais, vivos ou mortos, é uma rotina da sociedade asiática. Para os Cataios, essa reverência não é menos importante, embora sua definição de anciões e ancestrais seja diferente daquela expressa pelas linhagens ocidentais.

Em termos Cataios, a linhagem é considerada um produto de dois fatores: a Era em que alguém retornou dos mundos espirituais e o progresso individual ao longo de um Darma particular. Não há senhores diretos, como existe entre os Membros ocidentais; em vez disso, os Kuei-jin reverenciam seus mentores, seus jina e os ancestrais de suas cortes. Em alguns casos, determinados *wu* são compostos por Kuei-jin que tinham relações em suas vidas mortais. Esses *wu* exibem um laço visivelmente mais forte entre seus membros em razão da unidade familiar verdadeira, mas o conceito de linhagem detém o mesmo peso e importância para todos os Kuei-jin.

O Grande Princípio

O Caminho da Origem

Lembra-te de onde viestes, pois esse é o todo imutável de teu propósito.

O Caminho da Linhagem

Trata bem os que vieram antes, e respeita aqueles que vêm depois, pois todos são parte da verdade.

O Caminho da Integridade

Mantém tua honra e acredita em todo pensamento, palavra e ação, pois o comportamento de um afeta toda a comunidade.

O Caminho da Obrigação

Compreende tuas obrigações para com teus irmãos, para com as forças do universo e para contigo mesmo e faz tudo para realizá-las.

O Caminho da Correção

Pratica a correção em tudo que fizeres, pois o Grande Ciclo e todos os seus aspectos têm sua própria natureza, e essa natureza precisa ser seguida.

Os Kuei-jin que honram o Caminho da Linhagem acreditam que cada um dos seus possui algo de valioso, por menor que seja, para ensinar a seus companheiros. Quanto mais velho o Kuei-jin, mais ele pode ensinar, mas o oposto também é verdadeiro — Kuei-jin mais jovens têm idéias e percepções que valem tanto quanto aquelas dos sábios Cataios mais respeitados. Os discípulos mais jovens consideram inestimável o acúmulo de sabedoria ao longo das Eras, pois as experiências e ensinamentos dos mais velhos ajudam os jovens a assumir um lugar no Grande Ciclo e cumprir suas obrigações Dármicas.

A Linhagem é radicalmente diferente das relações entre os anciões e crianças da noite dos Membros ocidentais. Essa noção é tão forte que alguns Cataios não se limitam a aprender apenas com seus anciões imediatos; algumas cortes tentam comunicar-se com antigos arhats, como o Grande Arhat Xue. Essa atividade causou certa controvérsia na sociedade Cataia, especialmente no caso dos Kuei-jin mais jovens. Alguns dos discípulos mais jovens, insatisfeitos com os ensinamentos de seus anciões, procuram comunicar-se diretamente com os arhats, e até mesmo com o próprio Xue, pois acreditam que estes são as únicas autoridades na sociedade Kuei-jin. De acordo com esses vampiros, aprender os ensinamentos de Xue filtrados através dos ancestrais, que consideram politizados, e através dos mandarins, cujos ensinamentos estão parados no tempo, presta um desserviço aos Kuei-jin na Era atual. Eles buscam a verdade, pura e simples, e preferem ir direto à fonte. Isso resultou num grande número de discussões entre os Kuei-jin, devido à natureza ambígua dessa desobediência. Embora os Kuei-jin mais jovens não estejam seguindo fielmente seus anciões imediatos, eles também não estão ignorando completamente o Caminho da Linhagem. Esse continua sendo um assunto delicado.

O Caminho da Integridade

Para os Kuei-jin, a honra e a confiabilidade pessoal são tão importantes quanto para as populações mortais. O que os mortais chamam de "valor" é conhecido pelos Kuei-jin como o Caminho da Integridade.

A palavra de um Kuei-jin é sagrada, e sua reputação e posição na comunidade Cataia como um todo são uma parte dele tanto quanto sua existência física. Todos os Kuei-jin detêm alguns direitos dentro da sociedade como um todo, dependendo do seu status e da manutenção de seus Darmas. Cada Kuei-jin é o único responsável por seus atos. Não existe a idéia da prestação de contas a um senhor na visão de mundo dos Cataios.

Espera-se que os Kuei-jin se portem de modo honrado: respeitando a posição e poder dos outros, permanecendo verdadeiros aos seus Darmas, acatando as leis da corte e os ancestrais governantes, etc. A Integridade presume que um Kuei-jin faz sua parte para manter a harmonia da corte e da comunidade ao evitar atos indisciplinados ou conspirações desleais.

A força do Caminho da Integridade alcança os detalhes mais meticulosos da interação social. Dificilmente se dá respostas absolutas em público, para evitar o desconforto ou desapontamento que segue um "não" — os diálogos dos Kuei-jin muitas vezes são notadamente vagos e enigmáticos. Além disso, discussões e repreensões muitas vezes ocorrem a portas fechadas, para não atrair a atenção ou fazer uma cena. Queixas dentro de cortes ou entre elas são resolvidas em cerimônias fechadas, e até mesmo as piores punições são aplicadas silenciosa e rapidamente. O Caminho da Integridade também exige respeito e manutenção da honra de um Cataio. Considera-se extremamente inadequado para um Kuei-jin difamar ou desafiar abertamente o poder ou a autoridade de outro, ou agir de um modo que desonre sua corte ou seu ancestral.

O Caminho da Obrigação

Todos os Kuei-jin estão ligados pelo dever, o Caminho da Obrigação. O dever pode assumir diversas formas e realmente o faz: o dever para com o Darma, para com as regras e procedimentos da corte, para com as leis dos ancestrais. Teoricamente, um Kuei-jin também tem um dever para com as forças da vida na terra, para com a população celestial e até mesmo para com os mortais.

Durante a Quarta Era, um *wu* Cataio, utilizando-se dos textos de Ki, formulou um conceito que os Kuei-jin ainda praticam hoje em dia, o das Cinco Obrigações. As Cinco Obrigações definem cinco faces das relações, que representam as interconexões de um Kuei-jin com seus companheiros vampíricos e com o resto do universo. Elas são a Obrigação do Poder (a relação entre um Kuei-jin e os oficiais da corte), a Obrigação do Legado (a relação entre Kuei-jin anciões e jovens), a Obrigação do Conhecimento (a relação entre mentor e discípulo), a Obrigação da Corte (a relação entre os Kuei-jin de cortes ou Darmas diferentes) e a Obrigação do Mundo (a relação entre o Kuei-jin e o resto da existência, que inclui o mundo mortal, os Mundos Yin e Yang e as próprias trilhas do dragão).

Essas Cinco Obrigações são as traves de uma roda que tem os Kuei-jin em seu centro. Para que toda a estrutura funcione corretamente, os Kuei-jin precisam manter essas cinco relações fortes e saudáveis, para que as traves não enfraqueçam e façam com que a roda deixe de girar.

Na prática, o Caminho da Obrigação muitas vezes é um caminho de mão única; embora um Kuei-jin possa manter sua palavra e cumprir essas Cinco Obrigações, tal lealdade e solidariedade pode não ser recíproca por parte de seus irmãos mais terrenos. Isso não importa. Um Kuei-jin deve manter sua palavra e honrar suas ações e promessas.

Assim como tudo na sociedade Cataia, a compreensão das Cinco Obrigações torna-se mais complicada no nível individual. As relações pessoais de um Kuei-jin com outro Kuei-jin que era um ancestral familiar durante a vida, ou com sua antiga família mortal, invariavelmente complicam os preceitos de Obrigação. Laços familiares podem ser surpreendentemente fortes, muitas vezes nos momentos mais inconvenientes. Normalmente, os Kuei-jin mantêm laços com outros Kuei-jin com os quais eram relacionados durante a vida, uma prática que, com freqüência, joga um vampiro contra sua própria corte quando o parente pertence a uma corte hostil ou segue um Darma "inaceitável". Além disso, os Kuei-jin utilizam-se das práticas culturais de adoração aos ancestrais e da crença em deuses domésticos para exercer controle sobre suas antigas famílias mortais durante momentos de necessidade, não importa se é pela necessidade de um refúgio seguro, de algumas ações favoráveis por parte de estruturas mortais de poder ou de uma reserva confiável de Chi.

O Caminho da Correção

A Correção preocupa-se com rituais, cerimônias e etiqueta; em suma, o modo correto de fazer algo. Para os Cataios, tudo tem uma natureza verdadeira no universo;

conseqüentemente, de acordo com um determinado Darma, só há um modo correto de realizar uma ação, uma cerimônia ou uma tarefa.

Rituais e cerimônias são aspectos importantes da existência Cataia. Os Kuei-jin compreendem que seus poderes e mágicas, como tudo mais no universo, vêm da interação das energias Yin e Yang que conduzem toda a criação. Todo aspecto das habilidades sobrenaturais de um Kuei-jin surgem, em última instância, através da graça do Dragão de Ébano e da Rainha Escarlate. Para que um vampiro utilize suas Disciplinas, ele deve realizar rituais meticulosos para acalmar os governantes espirituais, rituais que têm sido passados adiante durante milênios.

Essas cerimônias são chamadas de Reciprocidades, e não ocorrem apenas entre um Kuei-jin e os espíritos. Uma Reciprocidade pode ser instituída entre dois ou mais vampiros como um juramento de lealdade, como o selo final de um tratado ou contrato ou em qualquer situação de troca mútua. A sociedade Kuei-jin é extremamente complexa e formal, com inúmeros agradecimentos, práticas e detalhes corretos — tudo feito para manter o Caminho da Correção. Não há atalhos ou respostas fáceis para os Kuei-jin; tudo tem um propósito e uma série estabelecida de passos. Fazer as coisas de modo diferente ofende não apenas o Grande Ciclo e as forças celestiais, mas também o objetivo, a pessoa e a cerimônia em si. Tal comportamento deprecia o valor das coisas e os despoja de sua existência completa e legítima. Ignorar a Correção efetivamente trava o Grande Ciclo e distancia o Kuei-jin de seu objetivo Dármico.

O Grande Princípio na Quinta Era

Assim como qualquer texto de fé, o Grande Princípio e os Cinco Caminhos são seguidos com ênfases diferentes pelas diferentes cortes de Cataios. São muitas as cortes que aderem às leis ao pé da letra como as que as interpretam mais livremente, e de todos os lados surgem opiniões sobre o Grande Princípio.

Como o Grande Princípio é baseado nos ensinamentos de um Kuei-jin, Xue, que seguiu um Darma em particular (os detalhes do qual tragicamente parecem ter sido esquecidos ao longo dos séculos), a noção de que uma única litania de pensamento e rituais possa ser aplicada igualmente através do Reino Médio a todas as cortes e Darmas se enfraqueceu com o passar dos anos. O quão rigidamente um Kuei-jin pratica os Cinco Caminhos é muito mais uma questão de praticidade imediata da situação de um vampiro do que de seu próprio sistema de crenças. No nível mais básico, o Grande Princípio e os Cinco Caminhos permanecem como pontos de apoio para um Kuei-jin em sua batalha eterna contra seu P'o incontrolável.

As Origens dos Kuei-jin

A espada que mata o homem
É a espada que salva o homem.
—Ekai, The Gateless Gate

Os Cataios não se vêem como descendentes de Caim, e também não acreditam que a evolução de sua raça tenha qualquer ligação com os clãs ocidentais. De fato, a maioria dos Kuei-jin zombam da importância que muitos Membros dão a si mesmos, especialmente quando os ocidentais gabam-se de sua proximidade do Terceiro Mortal. Para os Kuei-jin que ouviram esses bárbaros do Ocidente contando tais histórias, Caim não é nada mais que um fazendeiro insignificante, e além disso um assassino: uma ancestralidade um tanto desonrosa para uma raça inteira de sobrenaturais — e muitos Kuei-jin acreditam que a não-vida de vício, anarquia, megalomania e destruição dos Membros é um legado adequado de um senhor tão despropositado.

Por outro lado, os Kuei-jin afirmam que são descendentes dos deuses, seres híbridos de matéria e espírito. É verdade que muitos Kuei-jin consideram-se uma espécie desgraçada, tendo perdido seu lugar na ordem cármica. Mesmo assim, ao contrário dos Filhos de Caim, os Kuei-jin percebem a magnitude de sua posição, e alguns dentre eles até esperam readquirir

Yin e Yang

O conceito do Yin e Yang é um dos mais antigos e prevalentes da filosofia asiática. Para os primeiros filósofos chineses, o universo era uma entidade dinâmica, estabelecida e mantida em movimento pelas forças do Yin e do Yang. O Yin é considerado a força passiva da natureza, seu quociente reativo; o Yang é a força ativa, o iniciador. O Yin e Yang foram e são aplicados na Ásia através de um espectro amplo de conceitos, tanto abstratos como práticos. Esse conceito da ação-reação efetivamente separa tudo em opostos: luz/escuridão, homem/mulher, etc. A partir do dinamismo desses opostos atuando um sobre o outro, o mundo e o universo como um todo move-se com harmonia e equilíbrio relativo.

Os Cataios conhecem bem as forças do Yin e do Yang; como mortos-vivos, eles estão suspensos entre o pólo Yin negativo da morte e o pólo Yang positivo da vida. O Chi, a força que alimenta os Kuei-jin, é invariavelmente Yin ou Yang. O Yin e o Yang também aparecem em muitas filosofias e mitologias Kuei-jin, desde a primeira gênese da raça Kuei-jin até as relações modernas entre vários grupos de vampiros. Muitos *wu* e cortes Kuei-jin vêem-se como representações de uma dessas forças. Há cortes dedicadas a uma definição e prática específica de Yin e outras voltadas do mesmo modo para o Yang. Kuei-jin mais sóbrios acreditam que mesmo eles estão de certa forma em oposição uns aos outros nesse aspecto, e que as forças espirituais naturais e atividades práticas das diversas cortes efetivamente equilibram umas às outras.

seu estado honroso. Até mesmo vampiros que zombam dessa premissa e acreditam que a Sexta Era está próxima procuram enfrentá-la com dignidade. as lamúrias de auto-complacência dos Membros não servem para os Kuei-jin. "Se o nosso carma é sermos demônios," diz o *Livro Vermelho da Ponte de Ferro*, "precisamos saltar alegremente para o Inferno".

As origens específicas e as crônicas mitológicas dos Kuei-jin são tão fragmentadas quanto as dos vampiros ocidentais, talvez até mais. O que conseguiu sobreviver, passado adiante através de sete milênios na forma oral ou documentada, fala de eras e mundos que transcendem o dos mortais.

Os Dois

Para todos os Kuei-jin, independente do antecedente étnico ou da terra natal, existe um mito sobre um par de seres, chamados de os Dois, que teriam criado os vampiros do Oriente. A identidade dos Dois varia de região para região, à medida que mitologias e mitos de criação diferentes tomam forma, mas a maioria dos Cataios aceita que esse par de indivíduos, um masculino e outro feminino, levaram à existência dos Kuei-jin através de suas ações e interações. Os Dois representam as encarnações do Yin e do Yang, cuja interação e oposição um com o outro mantêm o equilíbrio e integridade do universo.

Ao contrário de Caim, cuja identidade e ações são estabelecidas firmemente pelas lendas dos Membros, as identidades e mitos que cercam os Dois variam entre os Cataios. Quando se deseja atravessar as linhas culturais e nacionais no Reino Médio, os Kuei-jin costumam chamá-los de Dragão de Ébano e Rainha Escarlate, para não ofender a percepção dos outros sobre sua natureza.

A Rainha Escarlate, feminina, personifica a força do Yang para os Kuei-jin: a força criativa, iniciadora e cinética do universo. Guerreiros e artistas entre os Cataios consideram-se súditos da Rainha Escarlate: muitos dos Cataios realizam rituais e homenagens específicas para ela. De acordo com os mitos, a Rainha Escarlate deu pela primeira vez a vida aos homens e mulheres: em sua forma chinesa de Na Kua, ela criou os primeiros seres humanos; como a Izanami japonesa, ela deu à luz as ilhas que formam o Japão. Ela é a guardiã da emoção, do êxtase e da natureza de fogo, e os vampiros que expressam o Yang agradecem à Rainha Escarlate por permitir que eles vivam e sintam outra vez.

Por outro lado, o Dragão de Ébano simboliza a força Yin, a metade contemplativa, reflexiva e meditativa da existência. Sábios, eremitas e juízes dos Kuei-jin seguem o Dragão de Ébano em sua diversas formas passivas. Na China, o Dragão de Ébano é Hun Dun, o juiz deposto do Mundo Inferior para o qual os humanos criados por Na Kua vão quando morrem; na Coréia, ele é Hwan-ung, que passou cem dias nas trevas em sua busca pela imortalidade. O Dragão de Ébano é o guia para a Rainha Escarlate, o contraponto das paixões desenfreadas e falta de autocontrole. Os vampiros centrados no Yin acreditam no estudo e na reflexão, nos rituais meticulosamente controlados para compreender sua natureza verdadeira e, esperam eles, transcender seu estado cármico.

Os Kuei-jin vêem-se como os filhos do Dragão e da Rainha. Diferentemente de muitos espíritos, os vampiros não são nem totalmente Yin nem totalmente Yang, mas suspensos entre esses dois. É por essa razão que eles foram escolhidos para retornar ao Reino Médio, para que pudessem proteger e orientar seus habitantes.

O Grande Ciclo do Ser

Uma idéia central que perpassa todos os pensamentos Cataios é a existência do Grande Ciclo do Ser. Esse Ciclo, cujo movimento foi iniciado pelo Personagem Venerável de Jade e mantido pelo Dragão de Ébano e a Rainha Escarlate, determina o curso do mundo e o local de todas as criaturas dentro dele. É sua revolução incessante que determina e ordena as vidas e mortes, a ascensão e queda dos impérios, os destinos de homens e animais. À medida que os seres agem em harmonia com sua natureza, suas almas reencarnam em vidas cada vez mais nobres, tornando-se cada vez mais divinos a cada encarnação. No entanto, à medida que os seres contrariam a vontade do Ciclo, suas almas tornam-se pesadas e corrompidas, até que finalmente tornam-se demônios e acabam por ser expulsas do Ciclo.

Metaforicamente, o Grande Ciclo parece com uma roda, com 12 traves que representam 12 Eras separadas através das quais o mundo progride. A rotação da Roda das Eras permite que o mundo atinja o equilíbrio, separando todas as partes que o compõem em seus papéis pré-estabelecidos e naturezas inatas, em Yin ou Yang.

Existe um aspecto funesto no Grande Ciclo: conforme as Eras progridem e o mundo continua a separar-se numa série de opostos dualísticos, sua natureza torna-se mais frágil, menos unificada e pior como um todo. Para os Kuei-jin, a degeneração de sua espécie e a decadência generalizada do Chi natural no Reino Médio dá margem a essa observação. À medida que a Roda gira, as coisas são levadas em direção a um confronto violento e possivelmente derradeiro.

Alguns Kuei-jin procuram reverter o curso degenerativo do Ciclo, para que possam redimir-se; outros, vendo o número cada vez maior de Kuei-jin que entram no mundo, acreditam que seu dever é, de fato, girar as Eras adiante, para que os vampiros sejam os arautos da Sexta Era. Independente disso, a maioria dos Kuei-jin vê os Cainitas ocidentais como demônios enviados para precipitar o final do Ciclo; conforme os Kuei-jin agem contra os Membros, a chegada da Sexta Era será detida ou ocorrerá mais cedo.

A Primeira Era

A Primeira Era geralmente é considerada como sendo o período antes da criação do mundo. Chamada de Era dos Céus, ela marca o período em que o Yin e o Yang não eram separados, quando todas as coisas eram Um, quando esse Um era o Personagem Venerável de Jade. A Primeira Era foi um período de harmonia, o primeiro ponto de interconexão entre todas as coisas. Muitos Kuei-jin acreditam que o cumprimento de seus Darmas permite que eles retornem a esse estado; obviamente, muitos outros consideram que a Primeira Era é apenas um mito, e preferem pensar que a realização Dármica simplesmente leva ao fim de seu aprisionamento terreno.

A Segunda Era

A Segunda Era, ou a Era da Beleza, marca a separação dos Mundos Yin e Yang do Reino Médio, que apresentava elementos de ambos. Também é a era em que o Grande Ciclo começa a girar. Durante essa Era, o Dragão de Ébano e a Rainha Escarlate nasceram, e sua interação e oposição promoveram a rotação do Ciclo, unindo tanto a matéria como o espírito.

Logo depois, o Dragão de Ébano e a Rainha Escarlate aprenderam a respirar, e à medida que respiravam, as Dez Mil Coisas da matéria e do espírito começaram a tomar forma. Onde o Dragão respirava, os espíritos e propriedades do Yin surgiram; onde respirava a Rainha, espíritos e propriedades do Yang formavam-se. Logo se respirou a existência dos mundos da matéria e do espírito. Deuses e dragões percorreram o mundo jovem e vibrante e para eles o Céu determinou deveres e posições nas Cortes Espirituais.

No entanto, conforme os seres celestiais chegaram aos seus reinos específicos, alguns escaparam da atenção e tutela do Dragão e da Rainha. Esses seres, privados da instrução adequada, negligenciaram seus deveres e não obedeceram a vontade do Céu. Certas criaturas tornaram-se dualisticamente opostas umas às outras, enquanto outras combinaram o Yin e o Yang num desequilíbrio nocivo. Demônios e monstros, devoradores gananciosos de Chi, apareceram durante a Segunda Era.

As piores dessas criaturas fizeram seu covil nas regiões mais selvagens do mundo. Ignorando a autoridade do Personagem Venerável, esses demônios drenaram o Chi de regiões inteiras e, a seguir, reivindicaram as terras arruinadas e doentias para si. Os demônios lutaram entre si, e os mais poderosos forçaram os outros demônios a jurar-lhes lealdade. Chamando-se de Reis Yama, esses arquidemônios devastaram tudo ao seu redor e planejaram juntar grandes quantidades de Chi para seu apetite egoísta.

Para manter a pureza do Ciclo em face dos Reis Yama cada vez mais ousados, o Dragão e a Rainha deram à luz os *shen* — os hengeyokai metamorfos, as fadas *kamuii* e outras criaturas. Esse seres receberam diversas tarefas a serem realizadas, para que o Ciclo girasse como devia. Os humanos também surgiram na Segunda Era, um produto do amor do Dragão e da Rainha. Esse último ato em particular não foi bem recebido pelos monstruosos Reis Yama. Com ciúmes de seus irmãos mais belos, os Reis Yama atacaram os primeiros mortais, afligindo-os com doenças, terror e destruição.

O Personagem Venerável assustou-se com os atos dos demônios. Mas havia Reis Yama demais, a maioria dos quais vivia em covis sombrios, distantes da atenção do Céu, emergindo apenas para devastar e conquistar.

A Vinda dos Wan Xian

E assim, para proteger seus afilhados recém-nascidos, o Personagem Venerável conferiu seus favores a alguns dos mortais mais superiores, e uma nova raça de seres nascia.

Os membros dessa raça não se chamavam Kuei-jin naquela época — eles eram os Wan Xian, os Dez Mil Imortais. Selecionados por sua sabedoria, poder e equilíbrio, os Wan Xian não eram nem totalmente mortais nem totalmente espíritos, mas possuíam elementos de ambos. Para tornar-se um Wan Xian, uma alma mortal devia cruzar os mundos espirituais e então entrar outra vez no Reino Médio. Sintonizados desse modo com o mundo dos espíritos, os Wan Xian podiam lançar mão da matéria dos Mundos Yin e Yang — o Chi — e utilizá-lo como fonte de nutrição e poder.

Esses primeiros Wan Xian certificavam-se de que tudo sob o Céu estivesse em ordem. Acima de tudo, os Wan Xian eram responsáveis pelos primeiros humanos, dentre os quais eles foram selecionados. Os Wan Xian não precisavam de comida ou bebida, pois os próprios dragões davam parte de seus bens aos Wan Xian. À medida que os deuses subsistiam com os Pêssegos da Imortalidade, os Wan Xian também nutriam-se com Chi, que eles inalavam com moderação do fluxo e refluxo do próprio mundo.

A Era das Lendas

A Terceira Era, ou a Era das Lendas, foi um período glorioso durante o qual os Wan Xian cumpriam orgulhosamente seu mandato celestial. Eles eram os imperadores imortais, os destruidores de demônios, os deuses que caminhavam entre os humanos e guiavam seu progresso. Seguindo as ordens do Dragão de Ébano, da Rainha Escarlate e do próprio Personagem Venerável, os Wan Xian livravam o mundo dos servos dos Reis Yama. Se um espírito ou demônio ficasse fora de controle, os Wan Xian o expulsavam do Reino Médio e reportavam a transgressão para seu mestre espiritual; se um governante mortal se desviasse do caminho do Céu, os Wan Xian fariam com que ele se corrigisse. À medida que os Wan Xian tornavam-se mais sábios e completavam suas tarefas, eles saíam do mundo para juntar-se aos deuses, e o Dragão de Ébano e a Rainha Escarlate selecionavam mais Wan Xian para substituí-los.

Os Wan Xian assumiram o dever de cuidar de muitas colônias de humanos que se estabeleciam no Tibete e ao longo do rio Amarelo na China antiga. Os Wan Xian guiavam as pessoas em seu empenho, protegendo-as e assegurando-se de que nada ocorresse contra a vontade do Céu. Os velhos pergaminhos falam sobre o Imperador Amarelo, Oh-kuni-nushi, e outros heróis. Usando os dons do Dragão e da Rainha, os Wan Xian livraram a terra dos Reis Yama e seus servos, expulsando essas criaturas indisciplinadas para as profundezas dos Mundos Yin e Yang ou simplesmente destruindo-as.

Devido ao status quase mítico desses primeiros Kuei-jin, a Terceira Era é conhecida como a Era das Lendas. Também é durante a Era das Lendas que a maioria dos textos primordiais e escrituras sagradas dos Cataios foram redigidos, embora poucas dessas obras tenham sobrevivido integralmente em sua forma escrita hoje em dia.

No entanto, os anos passaram e os sussurros dos Reis Yama subverteram os ouvidos mais nobres. Os Wan Xian ignoraram seus deveres sagrados e traíram a confiança neles depositada. Durante a Terceira Era do Grande Ciclo, certos Wan Xian descobriram um segredo terrível. Os deuses ensinaram-lhes como colher Chi dos turbilhões naturais do Reino Médio — mas o Chi também podia ser obtido de outras criaturas. O Chi permeava a carne; ele fluía através do sangue, da respiração e do jade. E podia ser retirado de seres mais fracos que os Wan Xian.

A princípio, os Wan Xian roubaram Chi apenas dos demônios, monstros e outros inimigos. Entretanto, conforme o faziam, tornava-se cada vez mais fácil justificar seus desejos. E quanto mais roubavam, mais fome sentiam.

A Era da Tristeza Bela

A Quarta Era do Grande Ciclo nasceu entre o medo e as chamas. Os líderes Wan Xian manchavam o solo com sangue. Os generais imortais lideravam multidões de escravos em saques intermináveis por jade e sangue. Os cultos de morte ganhavam força entre os mortais, cultos dedicados a alimentar o apetite cada vez maior dos Wan Xian. Os Wan Xian travavam guerras contra outros *shen* do Reino Médio, chegando ao ponto de jogar os hengeyokai uns contra os outros, para que os Wan Xian pudessem saquear seus locais sagrados. Até mesmo os espíritos começaram a temer os ambiciosos Wan Xian; os Mundos Yin e Yang afastavam-se cada vez mais do Reino Médio, e caminhar entre os dois tornou-se mais difícil. Sábios e espíritos tentaram dialogar com os Wan Xian, mas sua cobiça e fome cegavam-nos e

ensurdeciam-nos. Finalmente, a gula dos Wan Xian tornou-se intolerável, e os dragões pediram o socorro do Céu.

Punição Cármica

E o Céu atendeu.

Os Wan Xian foram expulsos de seus tronos e espalhados nas Cinco Direções. A partir de então o Personagem Venerável tirou deles o conhecimento de como respirar. Eles tornaram-se seres frios e mortos-vivos. Mas eles também não estavam mortos. Sem a respiração, os Wan Xian separaram-se para sempre do mundo dos vivos. Contudo, tendo abandonado seus propósitos, eles não tinham paixões para sustentá-los entre os Mortos. Os novos Wan Xian, impedidos de renascer verdadeiramente, foram forçados a habitar os cadáveres de suas vidas mortais. E, como estavam tão ansiosos para retirar o Chi de outros, o Personagem Venerável viu que eles não podiam se alimentar de nenhuma outra forma.

Então, tendo feito seu trabalho, o Personagem Venerável deixou de lado o Reino Médio, as Cortes Espirituais e o Grande Ciclo. Sem supervisão, os Reis Yama e seus servos demoníacos infiltraram-se outra vez no Reino Médio. Os hengeyokai, enraivecidos descontroladamente pelas depredações dos Wan Xian, atacaram os humanos que tolamente seguiram seus mestres imortais.

O Dragão e a Rainha, envergonhados, também deixaram de lado seus filhos errantes — mas não sem antes deixar os segredos dos Darmas escondidos nas nuvens, no vento, na chuva e no sangue, para que uma noite os Wan Xian pudessem se redimir e recuperar seu lugar no Ciclo.

À medida que o Ciclo girava, a Muralha entre os mundos mortais e espirituais tornava-se mais espessa, e os Wan Xian só podiam nascer com grandes esforços. Atravessar as barreiras espirituais tornou-se uma tarefa brutal, e apenas indivíduos com almas P'o fortes dominavam a selvageria necessária. Em seu julgamento irônico, o Céu parece ter feito com que apenas almas repletas de mal pudessem se tornar Wan Xian. Eles podiam continuar caminhando no Reino Médio, como fora decretado nos primeiros dias do mundo. Mas como rejeitaram seu lugar determinado, eles só podiam surgir de mortais cuja fome e desejo os houvessem sobrepujado. Assim, esses seres criados para atuarem como guardiões do Reino Médio tornaram-se sua desgraça eterna.

Se antes eles eram deuses, agora os Wan Xian pareciam-se aos próprios demônios que eles haviam jurado derrotar. E agora os Wan Xian percebiam em agonia que o próprio Reino Médio havia se transformado em seu Inferno.

Assim os Dez Mil Imortais tornaram-se os Wan Kuei — os Dez Mil Demônios.

A Quinta Era

Agora, na Quinta Era, os Wan Kuei, ou Kuei-jin, são realmente criaturas desafortunadas. Guiados pela loucura do P'o, forçados a reanimar cadáveres e sustentá-los com força vital roubada, a maioria dos Kuei-jin suportam existências tão miseráveis quanto as de seus rivais Cainitas. De fato, para os Mortos Famintos, a não-vida muitas vezes é pior, pois seus conflitos pessoais são cobertos de uma tremenda culpa coletiva.

Até mesmo sua visão Chi lembra-os de suas responsabilidades não cumpridas. Com sua visão Yin, eles vêem a decadência da Quinta Era corroendo o Reino Médio. Com sua visão Yang, eles vêem as energias agitadas e irregulares do ódio, da guerra, da fúria e do terror. Realmente, para muitos Kuei-jin, o Segundo Alento lança-os em um cenário onírico de um pesadelo interminável.

Os Kuei-jin precisam decidir agora que devem procurar corrigir o Grande Ciclo, tentar escapar desesperadamente ou sucumbir à sua maldição como monstros. E sua decisão precisa ser tomada rapidamente.

O Futuro: A Sexta Era

A Sexta Era é a Era da Mágoa. É o ponto mais baixo do Ciclo, que muitos Kuei-jin acreditam que anunciará uma época de desastres apocalípticos, quando os Reis Yama irão se levantar e governar as nações. Ninguém sabe quanto tempo a Sexta Era irá durar, mas todos estão convencidos de que ela é iminente e que será violenta.

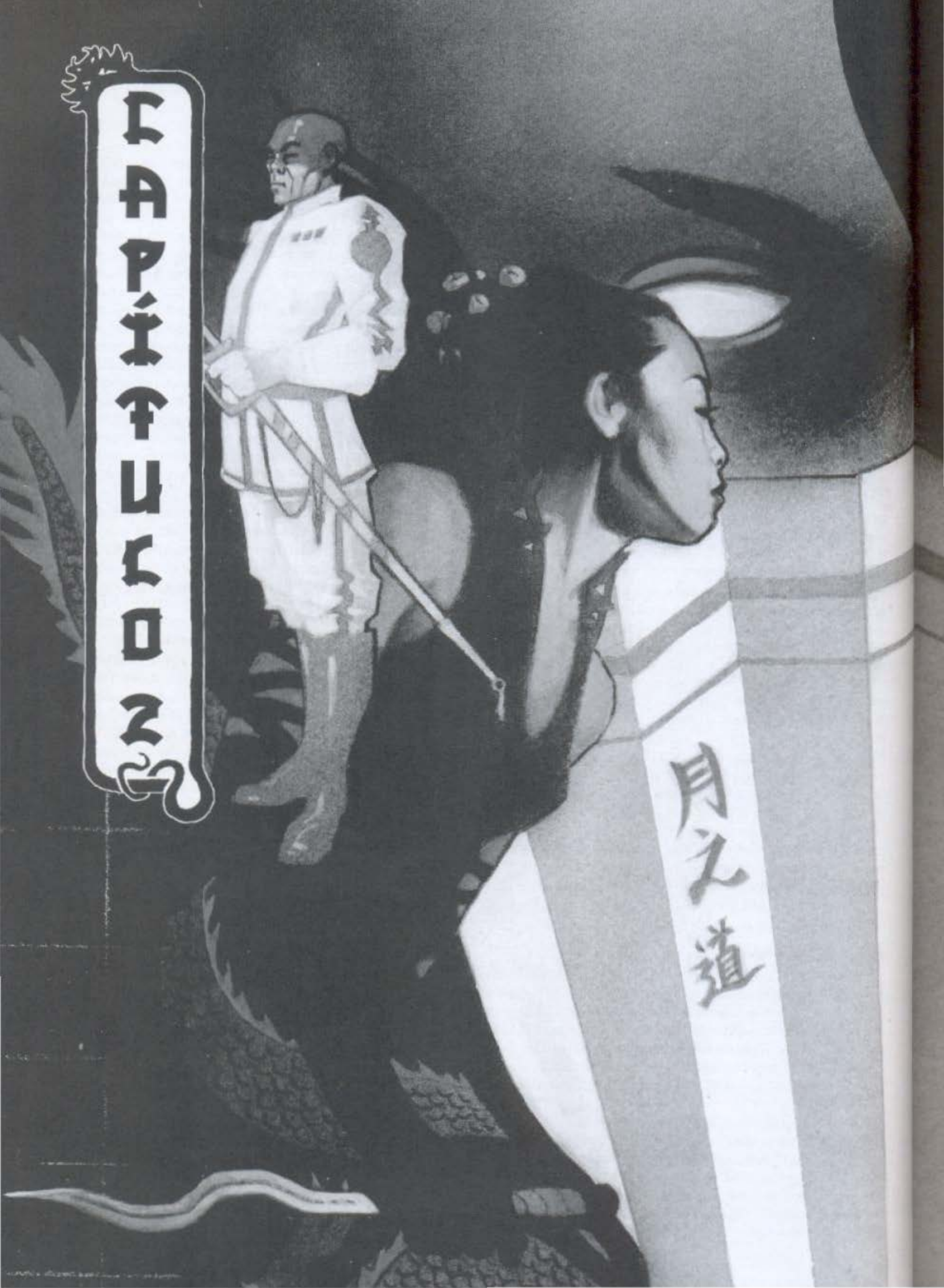
Os Kuei-jin têm diversas hipóteses sobre o que ocorrerá durante ou após a Sexta Era. Os mais otimistas acreditam que os mundos espirituais e o Reino Médio irão se reunir, que os dragões e espíritos reassumirão seus deveres celestiais. Outros acreditam que essa reunificação irá ocorrer, mas que ela sinalizará o final do Reino Médio, à medida que tudo será difundido de volta ao seu primeiro estado verdadeiro de interconexão. E outros, tento viajado constantemente entre os Mundos Yin e Yang, acreditam que o mais poderoso dos Reis Yama irá se levantar e governará como Imperador Demoníaco no lugar do Personagem Venerável, e os Kuei-jin serão expulsos do Grande Ciclo para o esquecimento eterno.

A situação da Roda das Eras preocupa muitos Kuei-jin à beira da Sexta Era. Muitos dos que se resignaram com a árdua e brutal Era da Mágoa afirmam que, apesar do sofrimento e das mortes inevitáveis, a Sexta Era um dia acabará e o Grande Ciclo do Ser dará a volta completa até retornar à Primeira Era. Mas um número equivalente prevê que o acúmulo de séculos de dívidas cármicas será um peso tão grande para a Roda das Era que esta deixará de girar. Eles dizem que isso anunciará um fim terrível para o mundo.

A Era da Mágoa será, definitivamente, algum tipo de fim; todos os Kuei-jin concordam com isso, assim como os Membros ocidentais, que se referem a esse momento como a Gehenna. No entanto, para os Kuei-jin, a existência do Grande Ciclo torna a Sexta Era inevitável. Ao contrário dos Cainitas em pânico, que tentarão fazer de tudo para impedir sua chegada, os Kuei-jin estão muito mais resignados quanto a isso. Seja qual for a forma que assuma e o tempo que dure, a Era da Mágoa virá, e chegará de modo cruel e implacável.

É o caminho do Grande Ciclo do Ser — o caminho da própria vida.

CHAPTER 2



CAPÍTULO DOIS: O SEGUNDO ALENTO

Flores pairam ao sopro do dragão.
Árvores sussurram umas às outras.
Em sua sombra, um homem dorme,
Atravessado por garras de ferro.

A trilha para a Imortalidade é a consciência; a falta de consciência é a trilha da morte.

— O Dhammapada

O Espetáculo de Lanternas

Todas as coisas têm um propósito sob o Céu.

Todas as coisas.

O sábio. A enfermeira. O torturador. O demônio. O verme. O vampiro.

Todas as coisas têm um propósito. A maioria é sábia o bastante para saber qual é esse propósito. No entanto, os Kuei-jin precisam aprender qual é seu lugar sob o Céu antes de assumir os poderes verdadeiros de seu ofício. Sendo mais claro, eles precisam compreender o que são antes de entrar em termos com seu estado morto-vivo. Em todos os aspectos, os Kuei-jin são parasitas impuros, distantes dos olhos de todas as pessoas boas. Eles podem ser poderosos, até mesmo imortais, mas seu poder se enfraquece quando comparado à fome insaciável das noites eternas.

Enfrentando esse vazio, o Grande Arhat Xue desesperou-se. Enquanto os Wan Xian se espalhavam, Xue empreendeu uma longa jornada. Ele procurou por 1.000 anos e, enquanto procurava, perguntava sobre os segredos dos cinco elementos. No momento certo, ele criou os Cinco Caminhos e fundou, de acordo com as lendas, os cinco Darmas: filosofias divinas que orientam os passos dos Amaldiçoados.

A criação realmente pode ser um teatro de sombras, mas é um espetáculo com conteúdo. Como as imagens tremeluzentes lançadas por uma lanterna (que, como acreditam muitos místicos, possui vida própria), as ilusões do mundo mortal concedem a percepção para as grandes verdades. Descobrindo seu papel no teatro de sombras, um Kuei-jin encontra um propósito; transcendendo esse papel e o mundo ao redor, ele (teoricamente) encontra a paz.

Apesar de seu nome — uma corruptela unindo o termo de Xue, *Di'hana*, com o termo sânscrito para a lei do destino — os Darmas não são hindus, budistas, confucionistas, taoístas, xintoístas ou mesmo cristãos. Eles são trilhas elementares, as trilhas do que brilhava muito antes do nascimento dos filósofos e profetas das grandes religiões. Isso não quer dizer que os conceitos Kuei-jin não tenham sido *influenciados* pelos grandes movimentos culturais do budismo e de outras crenças; o nome moderno atesta claramente esse fato. Contudo, os Cataios que procuram a iluminação verdadeira precisam, como sempre, ir além dos caminhos fáceis impostos pela visão mortal e buscar os traços de pegadas imperceptíveis e galhos partidos, os traços que revelam a trilha do verdadeiro visionário.

Também é fundamental lembrar que os Kuei-jin são monstros. Vampiros. Comedores de força vital. Cadáveres animados. E eles estão muito conscientes desse fato. Os Darmas *podem* ser vistos como meios de transcender, mas muitos Cataios consideram-nos caminhos para a perfeição. Se alguém é um monstro, é válido raciocinar que a perfeição muitas vezes significa tornar-se mais monstro do que já se é. Portanto, os Kuei-jin não são sábios em formação, que colhem pacificamente as flores do lótus em busca da iluminação; eles são monstros em busca de um propósito para suas não-vidas.

Um Darma não é uma trilha para o poder ou um mapa para a iluminação; em vez disso, considere-o uma série de pedras auspiciosas, uma trilha de grama calcada que marca o caminho dos que vieram antes. Cada vampiro precisa encontrar sua própria trilha; um Darma simplesmente diz ao vampiro onde começar a procurar, não onde encontrar cada um dos passos. A busca é parte da grande jornada.

Um Local Sob o Céu

O conceito ocidental de pecado e redenção, tão vital para os Cainitas quanto o sentido da Humanidade, é estranho à maioria dos Kuei-jin. Isso não significa que os vampiros orientais não vejam as coisas como certas ou erradas; em vez disso, eles se consideram acima desses conceitos. Em virtude do que são, os vampiros são fundamentalmente impuros. Mesmo assim, eles têm algum propósito sob o Céu. Ao contrário de seus equivalentes ocidentais, um Kuei-jin não se sente culpado em relação àquilo que é. Ao invés disso, ele assume uma visão mais zen das coisas: "Sou um ser impuro. No entanto existo. Como existo, deve haver um local sob o Céu para mim." Um Darma ajuda a orientá-lo rumo a esse propósito.

Embora se assemelhe ao conceito de geração dos Membros, o darma funciona mais como um registro do nível de Humanidade ao contrário; em vez de medir a queda de um vampiro da graça divina, o Darma reflete sua ascensão rumo ao seu estado original. Quando um Kuei-jin retorna pela primeira vez dos mundos espirituais, ele não é muito melhor do que um cadáver canibal; logo (se tiver sorte) ele recupera alguns aspectos de sua antiga humanidade e começa a agir como uma pessoa de grande poder. Com o tempo, esse comportamento acaba; o vampiro adquire um semblante de paz e destino. O poder pode ser divertido durante algum tempo, mas, como os anciões dos Membros podem confirmar, ele consome a si mesmo até que a vida imortal se torne vazia.

A sabedoria — e o desejo de possuí-la — vem com a idade. Durante os primeiros anos de sua não-vida, o vampiro encontra-se cercado por preocupações mundanas. Resplandecente com seus poderes recém-descobertos, ele normalmente retorna para seu velho lar para resolver velhos problemas e conseguir novas vantagens. No entanto, após algum tempo, ele compreende que os jogos dos mortais são como mil grãos de arroz espalhados — pequenos demais para juntar e tediosos demais para procurar. Um vampiro que sobrevive por tempo suficiente para apreciar a imortalidade acaba por querer mais do que meros poderes sobrenaturais. A jornada ao longo do caminho Dármico dura muitas gerações mortais para um vampiro; as lanternas dessa jornada — momentos de percepção chamados de *dên* — levam-no adiante em meio à noite.

Os Darmas também têm benefícios práticos. A maioria das cortes Kuei-jin exige pelo menos uma familiaridade mínima com alguma trilha Dármica; os mortos-vivos são perigosos demais (para os mortos *e* para os vivos, e para tudo que existe entre eles) para serem deixados num estado vergonhoso e indisciplinado. Um renegado que se recuse a aprender algo sobre seu lugar na criação não vive muito tempo; logo um ancestral se cansa de ter uma criatura tão caprichosa em seus domínios e ele a instrui, escraviza, expulsa ou destrói. Por outro lado, um Kuei-jin com uma noção avançada de seu propósito é respeitado por sua iluminação. Esse sentido de sintonia também ajuda o vampiro a controlar seu Chi; quanto maior a harmonia de um vampiro para com a criação, melhor ele pode usar o sangue da vida da própria criação. Além disso, sua afinidade ajuda a superar os poderes de rivais inferiores; alguns poderes da alma simplesmente não funcionam quando um jovem tenta usá-los contra um ancestral iluminado. Mesmo assim, todos os poderes no mundo não são capazes de diminuir a fome de um vampiro do modo que a simples harmonia consegue. Ao promover sua consciência, o Kuei-jin transcende sua angústia.

Assume-se que todo personagem Kuei-jin inicial pertença a um dos cinco Darmas descritos adiante e comece o jogo no nível 1. Os darmas não se baseiam no poder — você não pode comprá-los com pontos de experiência — e também não refletem a força de um personagem de Vampiros do Oriente. Em vez disso, eles medem uma coisa vital, embora efêmera: a jornada para encontrar um lugar na criação. Para um morto-vivo, algum sinal do destino pode ser a única coisa que se espera encontrar.

Sistemas

Estudar o Zen, o florescimento da natureza de alguém, não é uma tarefa fácil em nenhuma era ou civilização. Muitos professores, verdadeiros e falsos, propuseram-se a ajudar outros a fazê-lo... o Zen não é uma seita, mas uma experiência.

— Paul Reps e Nyogen Senzaki, Zen Flesh, Zen Bones

Tentar usar um sistema de jogo para retratar algo que desafia a descrição é um koan digno de um mestre zen. Como se parece uma alma feita de números? Em sua essência, a progressão Dármica é uma experiência de interpretação e narração, não um conjunto de modificadores e pontos de experiência. Ela flui através do personagem e suas atividade; como uma brisa, não pode ser prevista até ser sentida, embora seu progresso possa ser observado nos desdobramentos seguintes. A jornada Dármica é uma dança além dos mundos. O desafio é colocá-la em termos de jogo.

Dizem que o Zen não pode ser definido. Referir-se ao "Zen" seria o mesmo que perder de vista o seu significado. Esse enigma aparente é verdadeiro para a jornada Dármica também; quanto mais você tenta dissecá-la, mais você se afasta dela. Essa contradição é tão verdadeira para os vampiros como para seu grupo; um discípulo Kuei-jin que pergunte a um ancião qual é "a resposta para o próximo nível do Darma" será jogado contra o muro mais próximo e enxotado. A percepção que leva um Cataio ao longo de sua trilha Dármica precisa vir das coisas que ele experimenta — em outras palavras, dos acontecimentos em sua crônica.

NARRATIVA

Nenhuma lista de tabelas ou pontos pode dizer a um Narrador o que fazer. Em última análise, a jornada Dármica e os acontecimentos em uma crônica tornam-se unos e equivalentes. Felizmente, há elementos em comum suficientes para preparar as primeiras histórias de sua crônica. A partir desses primeiros passos, o caminho para a iluminação toma forma.

Simplificando, os passos de uma jornada Dármica são:

- Sataa — Morte, o Mundo Yomi e Renascimento
- K'naa — A Fome
- Ré — Instrução
- Kôa — O Macaco Agitado
- Dên — As Dez Auroras
- Na Tou — A Viagem
- Suru'a — Encontrando um Lugar
- Dâh — Toda-Consciência, a Lótus Eterna

Quando o Segundo Alento se inicia, o vampiro recém-nascido rasga seu caminho através da Muralha e alimenta-se; isso marca sua passagem de um homem mortal para um Kuei-jin. Esperançosamente, após um período selvagem, ele se controla o suficiente para tornar-se um membro civilizado da sociedade; aí começa sua Instrução. A Primeira das Dez Auroras é um surto repentino de satori (ver adiante) que ilumina as trilhas Dármicas; ele pode afetar um vampiro antes ou durante esse desenvolvimento, e faz com que ele perceba que existe mais na não-vida do que simplesmente a sede de sangue. Mais cedo ou mais tarde, o Kuei-jin procura respostas maiores e deixa sua vida para trás; a Viagem começa, marcada por percepções, aventuras e longas meditações. No momento certo, a Viagem revela o lugar do vampiro sob o Céu; ele assume esse lugar e torna-se um ancião Kuei-jin. Após séculos de serviço e meditações esotéricas, ele pode alcançar o estado lendário do *dâh* — conhecido no Ocidente como Golconda, o estado iluminado.

Parece simples. Não é. Parece direto. Também não é.

Os primeiros passos da jornada são óbvios; a alma morta atravessa o outro mundo e volta para a terra dos vivos. Após isso, as coisas ficam complicadas. Alguns Kuei-jin nunca passam do estado *k'naa*; irracionais, eles se alimentam até que alguém ou algo os destrua. Outras vezes, um grupo estranho arrasta o vampiro para um certo tipo de sociedade, onde ele pode ou não aprender sobre o papel maior que representa. Na maioria dos casos, Cataios com um pouco de inteligência logo compreendem que há um propósito maior e procuram-no sozinhos. Às vezes, essa visão ilude o vampiro — ele ouve os passos, mas não consegue ver a estrada. Frustrado, ele continua vagando até que o *dên* ocorre — o que pode levar anos. Quanto maior a clareza com que ele vê as coisas, mais ele quer ver; o estágio de Viagem pode durar décadas, até mesmo séculos, antes que um vampiro esteja satisfeito. Às vezes, a jornada fica no caminho — o som dos passos impede que se ouça o caminhão que está vindo pela estrada. Às vezes, a iluminação *nunca* chega, e o Kuei-jin desiste de sua jornada, pára em um lugar ou encontra outro caminho. Um Darma nunca é tão óbvio quanto parece, e ele nunca obedece regras simples e diretas.

Esses estágios da não-vida de um vampiro sugerem inúmeras histórias (veja adiante alguns exemplos). Um Narrador criativo pode agarrar esses fios da meada e correr com eles. Como uma pipa, a trama voa graças à combinação de uma estrutura (as regras), a corrida (Narração) e o vento (interpretação). Até que a pipa voe sozinha, seu vôo — o Darma — não pode ser visto. Quando o fizer, os sistemas apresentados adiante neste capítulo entram em cena.

SATORI E *DÊN*

A jornada por um Darma começa com um surto de percepção; entre os humanos, essa percepção é chamada de satori, um momento de clareza em que a visão do mundo de um discípulo muda para sempre. "Em um instante," diz o clichê de muitas lendas zen, "ele se iluminou". Esse momento — conhecido entre os magos como "o Despertar" — acontece em grande escala apenas uma vez na vida de uma pessoa; pequenos satoris (muitas vezes conhecidos como "Epifanias") induzem mudanças menores de consciência, momentos de progresso ao longo de uma trilha mística.

Um vampiro passa por seu primeiro e maior satori no momento de seu Segundo Alento. Enquanto outras almas voltam à roda cármica, permanecem presas nos mundos espirituais ou (como afirmam alguns) iniciam ou terminam alguma vida após a morte eterna, o vampiro "nasce outra vez". Esse satori lança o Kuei-jin em um frenesi; quando ele se acalma, a estrada de sua nova não-vida o aguarda. Satoris menores, chamados *dên*, iluminam trechos dessa estrada, caso o vampiro esteja disposto a procurá-los. Esses *dên* marcam a passagem ao longo de um Darma; este, por sua vez, leva o morto-vivo rumo a algum novo *dên*.

MACACOS AGITADOS: PERCEPÇÕES E DISTRAÇÕES

Acontecimentos extremos marcam esses surtos de percepção. Embora eles possam não parecer extremos no momento — alguns são tão inócuos quanto um simples poema zen subitamente compreendido — eles desafiam os preconceitos dos vampiros e arrancam as ilusões que marcam essa armadilha terrena. Essas ilusões são inevitáveis, até mesmo para vampiros; é uma coisa dizer "a existência é um nada", e outra coisa completamente diferente caminhar através do mundo como se ele não existisse. Quando algum acontecimento abala essas ilusões, o *dên* pode estar esperando para acontecer.

No entanto, muitas vezes as ilusões se acabam com o passar do tempo. No final das contas, os Kuei-jin *são* imortais. Durante os estágios iniciais de sua não-vida, esses vampiros permanecem encobertos por partes de sua vida antiga; à medida que essa vida desaparece e uma consciência maior se desenvolve, as distrações de mortais perdem a importância. Ao fim de algum tempo, elas desaparecem completamente — tais coisas simplesmente não parecem mais ser importantes — *se* o Cataio estiver disposto a deixá-las de lado.

A filosofia Kuei-jin assume que todo vampiro leva uma geração mortal para remexer sua bagagem e divertir-se. Durante esse período, chamado de *kôa* ou "o Macaco Agitado" por sua atividade extravagante, não se espera que o vampiro aja sabiamente. Embora as visões e instruções que irão guiar o Kuei-jin ao seu Darma comecem nesse fase (ver "Os Caminhos do Carma", pág. 23), vampiros anciões assumem que o jovem irá brincar com as ilusões como um macaco batendo em sombras. Mais cedo ou mais tarde, as sombras desaparecem e o Kuei-jin — em princípio — começa a agir como um adulto.

Quando o Macaco Agitado brinca com as sombras, ele descobre o quão ilusórias elas são. Esses momentos, em termos de jogo, elevam o nível de Darma do personagem. Durante uma ocasião auspiciosa, ele tem uma oportunidade de ver uma luz em sua triha. Se ele perceber essa importância, seu nível de Darma se eleva.

No entanto, às vezes as sombras levam a melhor contra o Macaco; esses momentos impensados, chamados de *diao*, tiram o vampiro de seu caminho. Ele literalmente sai de seu Caminho. Em termos de jogo, um *diao* significa uma perda de Darma — o personagem esqueceu seu lugar e sua trilha e precisa vagar "às cegas" até redescobri-lo.

Apesar dos melhores prognósticos por parte dos ancestrais, a fase do Macaco Agitado joga o Kuei-jin num vai-e-vem entre *dên* e *diao*. O vampiro não irá progredir muito no seu Darma até que o *kôa* termine. Enquanto isso, o jovem Kuei-jin está limitado aos níveis mais baixos de Darma; levará algum tempo até que ele consiga compreender as sutilezas da iluminação avançada. Felizmente, não se espera que vampiros jovens sejam sábios, apenas sensatos e respeitosos.

No entanto, com a aproximação da Sexta Era, os Macacos Agitados podem nunca ter a chance de atingir todo seu potencial. Secretamente, muitos ancestrais se perguntam se essa é a vontade do Céu — e desse modo tratam suas crianças como indivíduos descartáveis. Esse pode ser o Darma final para jovens Kuei-jin: alimentar o fogo dos senhores vampíricos.

Ou não.

Os deuses não estão se pronunciando.

As Cortes Vampíricas

Durante os períodos de *kôa*, *ré* e *na tou*, a lâmina do Darma é vergada mil vezes; a fase *suru'a* marca a ascensão de um Kuei-jin para seus deveres. Ao tornar-se um jina, ele assume uma posição nas fileiras da sociedade. Por mais ligado que esteja à terra, a compreensão do vampiro o leva a responsabilidades maiores, a orientar outros de sua terra e ensinar o Caminho para Kuei-jin mais jovens. Ao unir-se à sua posição, o mostro pode vir a alcançar o posto de mandarim, talvez ancestral. Muitos vampiros acabam aqui sua jornada, suas unhas compridas como testemunhas de sua sabedoria.

Entretanto, alguns permanecem inquietos. As Cem Nuvens brilham no topo do Monte Meru. Nesse estágio, a maioria dos Kuei-jin sabe que a Terra é uma ilusão, mas ainda assim, muitos continuam atuando como sombras de uma lanterna; no entanto, os sábios do sangueseguem adiante, deixando seus poderes, deveres e títulos de lado em favor de outras coisas mais efêmeras. As lições que buscam tornam-se esotéricas demais para serem descritas: um koan zen torna-se um pedaço de granito comparado aos mistérios que esses grandes imortais buscam. Enquanto as cidades humanas estão repletas de Macacos Agitados e atuam de acordo com as ordens dos mandarins e dos ancestrais, possíveis bodhisattvas escalam as escarpas inexistentes do Monte Meru e deixam o resto para trás.

As Cem Nuvens

Os pontos mais elevados do Darma são tão invisíveis quanto as gotas de água em uma nuvem no alto de uma montanha. Tão indescritíveis quanto as essências da noite. Um vampiro precisa existir por muitas gerações mortais antes que as verdades sublimes das Cem Nuvens tornem-se óbvias. Até então, ele pode recitar os sutras, dizer os koans e comandar os elementos sem compreender verdadeiramente o que está fazendo.

"As Cem Nuvens" é uma expressão metafórica para a paz derradeira, o estado transcendente em que os deveres do Céu são deixados de lado. As Nuvens não são o poder, embora os Kuei-jin inferiores possam vê-las desse modo; elas não são ilusões, embora possam parecê-lo para indivíduos que não conseguem compreendê-las. Ao unir-se às Cem Nuvens (que os sábios compreendem ser um símbolo, não um grupo), um Kuei-jin alcança o limiar da divindade, mas espera para orientar outros até essa porta.

Como as névoas que as formam, as Cem Nuvens são intangíveis. Nenhum sutra pode conter sua essência, e nenhuma lição é capaz de explicar suas verdades. Dizem que um Kuei-jin que alcance tal estado não é mais um vampiro — ou que ele torna-se o maior dos vampiros. Talvez ele seja ambos.

Como dissemos, os deuses não estão se pronunciando. E as escarpas do Monte Meru são muito íngremes.

Escolhendo um Darma

Céu e terra são implacáveis, e tratam as inúmeras criaturas como cães sem valor; o sábio é implacável, e trata as pessoas como cães sem valor.

— Lao Tzu, *O Tao Te Ching*

Como avatares de almas perdidas durante a vida, cada Kuei-jin aprende rapidamente a traçar sua trilha através dos atos que realizou — ou que não realizou — durante sua vida. O truque é descobrir se esses atos irão guiar o Kuei-jin renascido rumo a um destino semelhante — aquele que obviamente estava *seguindo* quando estava vivo — ou para longe de seus propósitos — o que estava *evitando* quando estava vivo.

Exemplo: *Charlotte Chen era uma executora da Tríade 14K. Durante sua vida, ela matava seus alvos de formas memoravelmente sangrentas e deixava os restos para trás como avisos. Com o tempo, seu estilo de vida a alcançou; um executor rival matou Charlotte e jogou-a no porto de Tolo.*

Após seu retorno dos mortos, Charlotte podia estar ligada ao Uivo do Tigre-Demônio — a trilha do P'o — como uma continuidade de sua vida brutal. Por outro lado, ela poderia inclinar-se para o Caminho do Grou Resplandecente — o Caminho do Hun — porque durante sua vida Charlotte construiu uma dívida cármica que só poderia ser compensada revertendo seu antigo estilo de vida.

No entanto, quando ela se arrasta para fora do porto, essa assassina não podia se preocupar menos com seu destino. Sua primeira prioridade era a fome; um grupo de estivadores tornou-se um primeiro lanche satisfatório. Sua prioridade seguinte era a vingança; o homem que a matou precisava ser encontrado e morto. Os contatos antigos (que podiam já saber da morte de Charlotte) foram renovados e alguns novos foram feitos. Até o momento em que a Kuei-jin alcança sua presa, ela abre milhares de portas novas e fecha algumas. A lanterna da iluminação pode acenar para qualquer uma dessas possibilidades. A questão é: qual delas?

Talvez Conrad Chu, um jina da rua Hollywood, veja o talento de Charlotte para a carnificina. Sabendo o quão fatal pode ser a indiferença (até mesmo para um vampiro), Conrad introduz Charlotte à Dança do Dragão Inquieto. Entre os dogmas daquela trilha, a morta-viva descobre a harmonia com os seres vivos. Após apresentar seu assassino a uma serra elétrica, Charlotte já pode aprender que há coisas mais importantes na não-vida do que a simples vingança. Sua jornada começa.

Em termos de jogo, um jogador deve escolher seu Darma baseado nos níveis de Virtude de seu personagem e nos seus planos para o futuro. Se você fosse o jogador de Charlotte, poderia considerar o seguinte:

- Você pode continuar o legado de sua vida, escolhendo o nível mais *elevado* de Virtude e baseando seu Darma nele. Charlotte Chen volta ao seu estilo de vida antigo e começa sua não-vida com o Uivo do Tigre-Demônio.
- Para uma história mais dramática, você pode selecionar sua trilha baseando-se no seu nível mais *baixo* de Virtude. No Mundo Yomi, Charlotte observa seus excessos cármicos. Quando ela retorna ao Reino Médio, decide compensar seus crimes através de disciplina e bondade constantes — o Caminho do Grou Resplandecente.
- Se os atos do personagem sugerem uma guinada irônica que tenha pouco a ver com seus níveis de Virtude — como a propensão de Charlotte para matar — você pode basear seu Darma em algo que contraste com o modo como ela costumava viver.

Virtudes entre os dois extremos normalmente não inspiram uma trilha. A iluminação e o drama surgem da oposição. As melhores histórias são criadas quando um personagem quer algo

que não é fácil de ser obtido ou algo que parece fácil, mas na verdade foge cada vez que se tenta agarrá-lo.

Mudando de Darma

A escolha não precisa ser permanente. A maioria dos Kuei-jin começa numa trilha, mas depois a abandona em favor de outros destinos. Às vezes eles até retornam aos seus propósitos originais. A imortalidade oferece uma variedade de opções maior do que qualquer vida mortal, e essas escolhas nunca são tão óbvias quanto parecem.

Caso seu personagem fracasse em quatro testes sucessivos de Darma, você pode considerar uma mudança de sua trilha; o destino parece não estar concordando com o vampiro e, em sua frustração, ele pode buscar outro Caminho. Na maioria dos casos, ele pode retornar à mesma trilha mais tarde. Alternativamente, você pode simplesmente desistir de uma trilha escolhida e começar outra desde o início sem falhar nos quatro testes.

De qualquer modo, há um custo. Todos os níveis de Darma são perdidos; o Kuei-jin começa um novo Caminho no Nível Um e perde qualquer status ou benefício concedido por seu nível antigo. Se ele estiver nos primeiros 50 anos de sua não-vida, tais falhas são esperadas; ele pode esperar ser repreendido, mas não será terrivelmente humilhado.

No entanto, se o personagem passou do quinto nível do Darma, mudar de trilha pode custar-lhe um respeito considerável aos olhos dos outros Kuei-jin. Ele se torna o equivalente a uma mosca, a alma perdida que não consegue descansar, humilhado profundamente perante seus anciões. Assim que um personagem ultrapasse o Nível Cinco de um Darma, não poderá voltar a ele após tê-lo abandonado. Ao cair de níveis tão elevados de sabedoria, o personagem é sobrepujado pela vergonha e pode nunca mais observar os dogmas do Darma abandonado. Se um personagem desistir de todas as trilhas Dármicas dessa maneira, sua alma é sumariamente destruída no Reino Médio e segue para o esquecimento, e ele encontra a Morte Final.

Teste de Darma

Quando um acontecimento dramático abala as ilusões do mundo mortal, seu Narrador pode pedir para que você faça um teste de Darma. Às vezes, esse acontecimento é algo bom, uma *ocasião auspiciosa* quando a iluminação pode estar próxima. Outras vezes, pode significar um desastre, normalmente um desastre que você causou a si mesmo através de algum *ato impensado*. De qualquer forma, a noção de propósito de seu vampiro entre em conflito com seu P'o. Quando a poeira assenta, seu Darma pode ter se elevado, diminuído ou permanecido igual.

A Tabela de Referência de Darma (pág. 54) mostra acontecimentos que podem levar a uma iluminação ou cegueira repentina. Os dogmas para os diversos Caminhos podem ser encontrados em suas respectivas descrições.

Ocasiões Auspiciosas

Os Kuei-jin encontram-se eternamente entre a besta e o bodhisattva. Quando um *dên* acena, o Demônio age. Quando seu personagem alcança um momento de percepção, faça um teste resistido jogando seu nível de Virtude do Darma escolhido contra seu nível de P'o. Faça esse teste mesmo que o P'o seja a Virtude em questão — há uma diferença entre dominar o Demônio e ser dominado por ele. Se a sua Virtude é o Equilíbrio, utilize a média entre sua Virtude mais alta e mais baixa.

A dificuldade do teste é igual a sua Força de Vontade Permanente; para alcançar um grau de consciência mais elevado, primeiro você precisa triunfar sobre seu ego. Obviamente, você não pode gastar Força de Vontade para obter um sucesso automático num teste de Darma; você não pode usar sua vontade para perceber, apenas para se abrir à percepção.

• Se a Virtude do Darma vencer, ocorre a iluminação e você obtém um ponto de Darma. Num lampejo, um relâmpago invisível corta os céus. Todas as preocupações mortais desaparecem — até mesmo no meio de uma luta — e você é tomado por uma sensação de paz. Após um instante, você pode fazer o que quiser, orientado por uma noção segura de seu propósito. Algumas das ações que ocorrerem logo em seguida provavelmente virão da essência de seu Darma escolhido; o acontecimento auspicioso mostrou-lhe o quanto seu propósito é *correto*.

• Se o P'o vencer, sua natureza sombria o domina. Uma névoa vermelho-escura gira no seu campo de visão, e o Chi roubado arde como óleo quente sob sua pele. A *k'naa*, a Fome, varre tudo no caminho e você cai nas garras de sua Natureza P'o. Dane-se a iluminação — você está *faminto*!

• Se nenhum lado vencer, as coisas permanecem como estão. No fundo de sua mente, você sente a névoa esparsa do que poderia ser... Deixe pra lá. Não era nada. Você é um tolo por esperar que algo importante acontecesse. A não-vida continua.

Atos Impensados

De vez em quando, um vampiro — especialmente se for um jovem — age de forma tão egoísta que sua percepção diminui. O Demônio alimenta-se de tais erros e os encoraja sempre que possível. Agindo como um reles mortal, o Kuei-jin pode chegar a perder sua iluminação. Os sábios ponderam que, se não for capaz de superar suas preocupações triviais, um vampiro *merece* ficar juntando grãos perdidos de arroz durante toda a eternidade!

Ninguém é perfeito. Até mesmo os grandes ancestrais têm seus momentos de fraqueza e podem esquecer de seu papel sob o Céu. Quando seu vampiro age irresponsavelmente, faça um teste de Darma como descrito acima. A Força de Vontade é seu inimigo, não seu recurso, enquanto sua Virtude e sua alma Demoníaca lutam:

• Se a Virtude vencer, você mantém a noção de seu propósito. Por um momento, o trovão ribomba no fundo de sua mente e suas mãos tremem. Você hesita, atordoado pelo medo repentino. Então isso passa, como um galho flutuando para longe na correnteza.

• Se o P'o vence, o Céu se zanga. As trevas caem para obscurecer sua visão e um golpe súbito atinge seu coração sem vida. Tudo desaparece; você fica literalmente cego por um momento e cai de joelhos. Quando as trevas se dissipam, a noção de seu propósito foi dispersada como mil grãos de arroz no plantio de um fazendeiro. O Demônio assume o controle e tudo fica parecido com sangue. Seu personagem perde um ponto de Darma.

• Se nenhum dos lados vence, uma névoa sombria junta-se às margens de seu campo de visão. As torturas do Yomi cruzam sua memória e queimam como antes ao serem revividas, e você ouve os gritos dos amaldiçoados enquanto as facas de esfolar fazem seu trabalho. Então essa sensação passa, deixando-o a arder de vergonha. Embora seja incapaz de enrubescer, você luta contra o desejo de esconder o rosto. O monstro e o sábio recuam, deixando um campo de batalha vazio.

Nível Zero de Darma

Um Macaco Agitado jovem precisa tomar cuidado; nos níveis mais baixos de iluminação, o Demônio espreita nas proximidades. Um *diao* nesse ponto pode transformar um vampiro racional em um parasita canibalesco, um *chih-mei*. Para um Kuei-jin, poucas coisas são mais desonrosas do que sucumbir a um estado de loucura. É como um adulto tornar-se uma criança que molha a cama — um bebê comedor de carne, mas mesmo assim um bebê.

A maioria dos Kuei-jin que começam sua existência como *chih-mei* nunca melhoram. Alguém que deixe sua busca Dármica pode vir a recuperar seu estado anterior, mas esse é um processo difícil e humilhante. É preciso que algum professor — normalmente um ancião Kuei-jin, mas às vezes um membro do *wu* do personagem ou até mesmo um sábio mortal — tome o cadáver ensandecido sob seus cuidados, purifique-o através de algum ritual adequado e o instrua até que recupere seu encanto anterior.

Em termos de jogo, um professor subjuga o *chih-mei*, prende-o e arrasta-o até um local sagrado, purifica-o com água, incenso e preces, e então realiza o rito de Restaurar o Equilíbrio Dármico (veja a pág. 130). O vampiro restaurado torna-se, subseqüentemente, devedor de um grande favor ao salvador que acabou com sua condição vergonhosa.

Observação para o Narrador

Teoricamente, você poderia fazer novos testes de Darma três ou quatro vezes por noite; a não-vida de um vampiro é repleta de extremos. No entanto, após algum tempo, os altos e baixos tornam-se uma rotina e fica mais difícil alcançar a iluminação. Do ponto de vista da Narração, os testes de Darma só devem ser feitos em circunstâncias extremas — *não mais* do que uma vez por sessão de jogo — e apenas durante momentos de grande dramaticidade.

À medida que seu personagem avança, os testes de Darma devem tornar-se mais raros. É preciso mais do que um acontecimento aleatório para chegar aos níveis mais elevados do Caminho — é preciso dedicação, experiência e uma sabedoria que só vem com o tempo. As experiências que outrora eram maravilhosas tornam-se obsoletas; se um Kuei-jin compreende os koans zen com muita facilidade, esses enigmas perdem sua eficácia. Aquele personagem precisa encontrar novas maneiras de abrir-se para a vontade do Céu. É perfeitamente apropriado somar um às dificuldades dos testes de Darma se o personagem já tiver usado as mesmas experiências anteriormente para avançar.

Exemplo: *Charlotte Chen já conhece bem a morte. Durante sua busca pelo homem que a matou, a executora vampírica quase morre outras duas vezes. Da primeira vez, presa sob uma viga de teto em chamas, ela passa pelo* dên. *A proximidade da morte ensinou-lhe algo sobre a ilusão da vida, e ela ganha um nível de Darma. Na segunda vez, quando um armazém explode enquanto ela estava no seu interior, a experiência não é o bastante para incitar sua consciência. Supondo-se que o Narrador permitisse um teste de Darma, o jogador de Charlotte faria um teste contra uma dificuldade de 9 em vez de 8. Talvez mais tarde, sob circunstâncias diferentes, a fragilidade da vida possa ensiná-la mais sobre sua trilha; em termos de jogo, talvez o jogador possa fazer um teste com a dificuldade normal se Charlotte enfrentar a morte de outra forma em um outro momento. Agora, no entanto, ela precisa de novos desafios antes que o Caminho do destino se torne claro.*

As Grandes Crenças do Oriente

A verdade é uma; os sábios lhe dão nomes diferentes.
— The Rig Veda

Não é possível discutir a iluminação sem pelo menos mencionar as crenças que delineiam a trilha superior. Via de regra, os Membros ocidentais estão irremediavelmente ligados a sua perspectiva judia-cristã; eles podem venerá-la ou rejeitá-la, mas não podem escapar dela. Por outro lado, os Kuei-jin não vêem muita utilidade nos deuses ocidentais. Suas crenças podem parecer um tanto exóticas para a mentalidade ocidental, mas elas moldaram as culturas asiáticas — especialmente seus "costumes misteriosos" — durante milênios. Desse modo, vale a pena observá-las, mesmo se apenas pelo seu valor interpretativo. É

TABELA DE REFERÊNCIA DE DARMA

OS CINCO DARMAS

O Uivo do Tigre-Demônio (P'o) — O Caminho do Sul, do Fogo e da Chama-Fantasma

O Caminho do Grou Resplandecente (Hun) — O Caminho do Norte, da Água e do Sangue

O Canto das Sombras (Yin) — O Caminho do Oeste, do Metal e do Osso

A Trilha dos Mil Sussurros (Equilíbrio) — O Caminho do Centro, da Terra e do Jade

A Dança do Dragão Inquieto (Yang) — O Caminho do Leste, da Madeira e da Carne

TESTES DE DARMA

- **Ocasiões Auspiciosas:** (Virtude do Darma) contra nível de P'o em um teste resistido; a dificuldade é igual ao nível de Força de Vontade permanente
  Virtude vence: Explosão de *dên*; ganhe um nível de Darma
  P'o vence: o Demônio se revolta; o P'o assume por uma cena
  Nenhum vence: o vampiro é desencorajado; nenhuma mudança
- **Atos Impensados:** (Virtude do Darma) contra o nível de P'o em um teste resistido; a dificuldade é igual ao nível de Força de Vontade permanente
  Virtude vence: o Kuei-jin mantém o controle; mantenha o nível atual de Darma
  P'o vence: Surto de *diao*; perca um nível de Darma
  Nenhum vence: O vampiro pode sentir remorso ou não; nenhuma mudança

NÍVEIS DE DARMA E BENEFÍCIOS

Observação: A tabela de Nível de Darma e Benefícios mostra algumas das "minúcias" óbvias de um grau avançado de consciência.

- O **Nível de Darma** é óbvio.
- O **Bônus Social** refere-se ao bônus para a Parada de Dados em testes sociais contra Kuei-jin com níveis de Darma menores.
- **Máximo do Par de Virtudes:** Kuei-jin de grande compreensão Dármica podem aumentar a graduação dos níveis de Virtudes opostas a valores elevados. Assim, um Kuei-jin com Darma 6 pode elevar o Hun *e* o P'o, ou o Yin *e* o Yang, para 6 cada, ou 4 e 8, ou qualquer outra combinação totalizando 12.
- **Máximo de Características**: Assim como Cainitas com um sangue potente, os Kuei-jin iluminados podem concentrar seu Chi a tal ponto que podem elevar Atributos, Habilidades e Disciplinas a um nível acima de 5.
- Os **Pontos de Chi** estabelecem a quantidade máxima de Chi que você pode gastar por turno.
- O **Status** dá uma indicação aproximada do posto que um vampiro com aquele nível de Darma ocupa na sociedade Kuei-jin. Há exceções em ambas as pontas do espectro — ancestrais tolos e jina excepcionalmente iluminados — mas tais exceções são relativamente raras e pouco freqüentes.
- A **Idade** reflete a "exigência mínima de idade" dos níveis. O ponto de superação, o Nível Seis, significa a união do Yin e do Yang — um equilíbrio que pode levar anos para ser alcançado e muito mais para ser dominado. Observe que essa é a idade *mínima* para alcançar o nível — muitos Kuei-jin levam muito, muito mais tempo, se é que conseguem chegar até lá.

OCASIÕES AUSPICIOSAS

Ser instruído por um Kuei-jin que dominou um nível mais elevado no Darma que você escolheu
Ser instruído por um Kuei-jin que ocupa um posto mais elevado do que o seu, mas em um Darma diferente
Receber a instrução de um bodhisattva
Receber a instrução de um Rei Yama ou espírito poderoso equivalente
Viajar para os mundos espirituais (pela primeira vez)
Compreender o koan de um mestre
Fazer algo de acordo com os dogmas de seu Darma que lhe custa algo importante*
Meditar por pelo menos uma semana com um dos métodos de treinamento (ver essa seção)
Chegar muito próximo à morte (a um Nível de Vitalidade da destruição final)
Receber um presságio auspicioso*

ATOS IMPENSADOS

Violar algum dogma importante de seu Darma*
Tentar seguir os dogmas de sua trilha, mas fracassar de algum modo realmente excepcional*
Agir de uma maneira extraordinariamente egoísta
Entregar-se a preocupações mortais e negligenciar a iluminação
Entregar-se ao P'o (mesmo que você pertença à trilha do Tigre-Demônio)
Descobrir que um professor do Darma mentiu para você
Ser banido por um sacerdote ou outra pessoa com Fé Verdadeira
Matar um ancestral ou bodhisattva
Sofrer a Pequena Morte
Receber um presságio ruim*

* Ver as descrições do Darma para detalhes

Nível de Darma	Bônus Social	Máx. do PV	Máx. de Carac.	Pontos de Chi/Turno	Status	Idade
0	-4	10	5	um	*chih-mei/hin*	qualquer
1	0	10	5	um	discípulo	qualquer
2	0	10	5	um	discípulo	qualquer
3	0	10	5	um	discípulo	1 ano
4	0	10	5	dois	jina	5 anos
5	0	10	5	dois	jina	10 anos
6	1	12	6	três	jina/mandarim	100 anos
7	2	14	7	quatro	mandarim/ancestral	250 anos
8	3	16	8	seis	ancestral	500 anos
9	5	18	9	oito	bodhisattva	1.000 anos
10	?	?	?	?	bodhisattva/arhat	? anos

difícil compreender um personagem oriental sem ter alguma compreensão dos ideais orientais.

• Aviso aos Puristas: Por necessidade, as definições apresentadas a seguir são *extraordinariamente* curtas e simples — basicamente como descrever o cristianismo como "uma religião monoteísta baseada em um deus criador, o qual se opõe a um adversário chamado Satã e que estabeleceu uma lista de leis, tomou a forma humana para redimir os pecados da humanidade e que prometeu a salvação para seus devotos e a condenação para os incrédulos". Uma análise aprofundada das crenças orientais tomaria o resto deste livro e diversos outros. Os jogadores interessados em aprender mais devem utilizar a lista de "Referências Sugeridas" na Introdução.)

Ao contrário das concepções populares e errôneas dos ocidentais, os budistas, taoístas e outros não são mandriões iluminados sem identidade, que fazem charadas ruins e têm um sotaque ainda pior. Pelo contrário: um mestre zen samurai pode ser tão egoísta quanto qualquer caubói americano, embora sua idéia de ego seja um pouco diferente. E embora seja fácil interpretar essas crenças, equivocadamente, como hinos pacifistas de harmonia e respeito, lembrem-se que essas filosofias também nos deram o *seppuku*, os campos de morte e as Dez Mil Cortes. Como demonstra o filme maravilhoso de Tsui Hark, *Green Snake*, um budista ou taoísta fanático pode ser tão irritante (e perigoso) quanto um arquetípico caçador de bruxas cristão que tortura inocentes em nome do Príncipe da Paz.

Outras religiões, notavelmente o cristianismo, também tranqüilizam e perturbam os mortais da Ásia. No entanto, entre os Kuei-jin, tais crenças são as exceções, não as regras. É perfeitamente plausível ter-se um vampiro cristão de Hong Kong. Contudo, de modo geral, os vampiros orientais buscam suas crenças em uma das doutrinas a seguir:

Animismo

Essa crença eterna afirma que todas as coisas possuem espíritos pessoais — espíritos que precisam ser respeitados, aplacados e ocasionalmente expulsos. Os xamãs (conhecidos por muitos nomes) cuidam dos problemas espirituais, permitindo que o povo comum continue seguindo com suas vidas. Mesmo assim, a maioria das culturas animistas reverencia os espíritos de ancestrais e realizam sacrifícios, práticas, vigílias e festas ocasionais para trazer paz a esses espíritos. O animismo forma a base de muitas crenças locais e tribais, e deixou sua marca no confucionismo e no xintoísmo (a seguir); ele também fornece uma fonte maravilhosa de Chi para vampiros empreendedores, que agora compreendem que os espíritos de fato vivem.

Ateísmo

Para os comunistas que assumiram o controle dos governos da China, Coréia do Norte, Vietnã e Camboja, a religião é uma muleta, um parasita aproveitando-se das massas e prendendo-as a uma elite sacerdotal. A honra pessoal, devoção à comunidade e lealdade à família são as únicas medidas verdadeiras de valor pessoal, e esta vida é a única vida. A maioria dos vampiros adoraria acreditar nisso; no entanto, depois de passar pelo Yomi e voltar, os vampiros que eram comunistas antes de se tornarem Kuei-jin precisam começar do zero. Sua lealdade política pode ser mantida, mas eles viram coisas demais para descartar a idéia de uma vida após a morte.

Budismo

A raiz da palavra que denomina a religião mais influente da Ásia vem do sânscrito *budh* — "despertar" ou "saber". Como sua base hindu, o budismo ensina que a vida mortal é uma ilusão; para conhecer a verdade, uma pessoa precisa transcender sua visão mortal. O obstáculo para a transcendência é o *tanha* — "desejo" ou "ego" — uma característica que os Kuei-jin têm de sobra. Para vencer o *tanha*, o budista precisa seguir as Oito Trilhas: *conhecimento correto, aspiração correta, fala correta, comportamento correto, sustento correto, esforço correto, percepção correta* e *absorção correta*. Ao seguir essas Trilhas, uma pessoa — ou mesmo um vampiro — deve ser capaz de escapar da roda eterna do sofrimento e alcançar o nirvana: a morte do Eu e o começo da paz.

A maioria das pessoas considera as Trilhas rigorosas demais para serem seguidas; isso é ainda pior para a maioria dos vampiros. A filosofia budista — especialmente a variedade zen — é impossível de ser definida em termos concretos. Os ideais budistas são ótimos, mas como em muitas outras crenças, eles são melhores na teoria do que na prática. Para os Kuei-jin, que estão longe das Trilhas em razão de sua própria natureza, os Oito Caminhos são uma fonte de esperança, desespero, terror e desejo. Os seres humanos que realmente *vivem* as Trilhas são criaturas temíveis, que resplandescem com a Fé Verdadeira e canalizam vários poderes contra os seres profanos. Muitos Kuei-jin desejam atingir o nirvana, mas são derrotados por sua própria "incorreção". Entretanto, isso não impede que eles tentem; a maioria dos que buscam o Darma seguem os costumes budistas, ainda que apenas por hábito. Se as lendas forem verdadeiras, alguns podem até chegar ao nirvana.

Confucionismo

Um resultado do período das guerras entre os líderes feudais — uma era tão brutal que a maioria dos Kuei-jin da época acreditava que a Sexta Era havia chegado mais cedo — a filosofia divina do mestre Kung Fu-tzu influenciou (e possivelmente salvou) a cultura chinesa. O confucionismo baseia-se na idéia de que pessoas justas podem alcançar a harmonia através do *jên* — a mais sublime virtude das virtudes que engloba benevolência, amor, compaixão, responsabilidade e dignidade. Um grande nível de ordem, arte e tradição incita o *jên* entre as pessoas; esse refinamento permite que elas vivam em harmonia. *Te*, o poder que surge dessa virtude, mantém a sociedade unida através de um consenso glorioso em vez da opressão. Acredita-se que essa seja a ordem do Céu.

Os ideais confucionistas construíram uma boa parte do império e cultura chineses. Em sua busca pelo *jên*, governantes construíram muralhas e estradas, pais educaram famílias instruídas, estudiosos espalharam o conhecimento e guerreiros defenderam suas terras. Muitos Kuei-jin, percebendo os poderes transcendentais do *jên* e do *te*, realizaram grandes atos de caridade e amor — ou atrocidades abomináveis — em nome do Céu. Para o confucionista, a ordem e a virtude são a cola que mantém a criação firme. Perceber o seu lugar nessa ordem é um ponto fundamental na busca Dármica de um vampiro.

Hinduísmo

Uma coleção incrivelmente complexa de crenças mascaradas como uma única religião, o hinduísmo afirma a seus seguidores que este mundo é uma ilusão envolta em suas próprias percepções. Ao permanecerem ofuscadas pelas sombras (como acontece com os Membros) as pessoas não percebem a grande dança que se desenvolve ao seu redor. Vida, morte, prazer, agonia — tudo gira em um padrão ordenado mas insondável, do qual os deuses são apenas uma parte. Portanto, para alcançar a verdade, você precisa aproveitar a ilusão, mas lembrar que é apenas uma ilusão. Mais cedo ou mais tarde, você precisa passar por cima disso. A maioria dos Kuei-jin abraça essa idéia, usando-a como base para sua jornada Dármica; o nome para essa jornada vem das raízes hindus e reflete a influência poderosa da crença.

Islamismo

Mais prevalente na Malásia e Indonésia, o islamismo declara que se render a O Deus é o caminho para a grande paz. Apesar de sua reputação no Ocidente de violência e hostilidade, a crença em Alá é amável e criativa — desde que as pessoas mantenham-se em sintonia com a vontade de Deus. O bem e o mal não são abstratos, mas mandamentos. Desafiar o bem é abraçar o mal. Como poucos Kuei-jin consideram-se "bons", os que seguem os dogmas muçulmanos são realmente miseráveis. A maioria se divide entre a escolha da trilha do Grou Resplandecente ou descende aos níveis mais baixos do Caminho do Tigre-Demônio.

Xintoísmo

"O Caminho dos Deuses" volta-se para o animismo do povo das ilhas japonesas. De acordo com essa crença, os espíritos da natureza e fantasmas de ancestrais nos cercam; essas entidades são tão apresentáveis quanto qualquer ser humano mortal, e podem ser caprichosas também. Portanto, sempre é sensato ficar do lado positivo deles através de sacrifícios, preces, santuários e atos de bondade — e saber como se livrar deles quando os rituais não funcionarem.

Muitos japoneses modernos consideram-se tanto budistas como xintoístas — é possível aplacar os espíritos e desenvolver-se ao mesmo tempo. Embora as pessoas difiram quanto às suas idéias de reencarnação e xintoísmo — "Você retorna ao ciclo, flutua ao redor do mundo dos vivos ou, em alguns casos, ambos ou nenhum?" — a maioria dos Kuei-jin japoneses observa os costumes sagrados, ainda que apenas para aprender sobre os espíritos e obter seus favores. Embora em sua maioria os espíritos sejam invisíveis para a visão mortal, os hengeyokai (e alguns Kuei-jin) os conhecem muito bem.

Taoísmo

Mais uma filosofia do que uma religião em si, o taoísmo toma diversas formas, desde estilos de vida simples até artes marciais, mágicas, ciência e alquimia. Embora profundamen-

te humanista e de ética pacifista, o Tao (o Caminho) é ao mesmo tempo tranqüilo e combatente; ele responde às necessidades do momento, e um Kuei-jin sabe que há momentos para grandes bens e para crueldades extremas.

Fundamentalmente, o taoísmo é uma filosofia (ou religião, dependendo do modo de avaliá-lo) que se utiliza da essência da criação — o Chi — e a canaliza através do corpo e da mente humana. É o Caminho da harmonia, da energia gasta na quantidade *exatamente* correta para realizar determinada tarefa. Usada com sabedoria, ela pode produzir milagres; no entanto, mesmo assim, muitas vezes esses milagres são silenciosos, sutis e simples. Vez por outra, grandes atos de mágica são possíveis; as Disciplinas dos Kuei-jin baseiam-se no controle do Chi e foram profundamente influenciadas pelas artes taoístas.

Naturalmente, o Caminho exige disciplina; um taoísta pratica sua arte à perfeição, apura seu corpo, mente e percepção para captar o fluxo de energia e utilizá-lo na direção de menor resistência. *Wu wei* — a arte da ação inativa — coleta Chi e então direciona-o para seus propósitos sem esforços adicionais. Por razões óbvias, as práticas taoístas são *muito* populares entre os Kuei-jin. Mesmo assim, ainda existe a fome; ao quebrar o elo com a vida, os Kuei-jin ficaram fora do Caminho da harmonia. Eles precisam se alimentar de Chi à força e impeli-lo em seus corpos com o poder do Demônio. Um mestre vivo do *tai chi chuan* pode fluir como água através da essência; o vampiro, por outro lado, torna-se o esgoto e a represa.

Benefícios do Darma

Por que, então, se preocupar com a iluminação? É difícil atingi-la e limitada (até certo ponto) a anciões Kuei-jin. Por que não simplesmente juntar poder e exigir respeito através de seus poderes sobrenaturais e poder pessoal?

Infelizmente, essa atitude marca uma diferença profunda entre muitos Kuei-jin jovens e seus anciões mais tradicionais. Os *kyonshi* corrompidos pelo Ocidente perderam muito de seu respeito pela visão mais ampla; a maioria prefere comer a carne de cadáveres do que alcançar as alturas magníficas do monte Meru. No entanto, com a idade vem o desejo por algo maior. O poder temporal é efêmero como uma folha que cai; portanto, a maior parte dos Kuei-jin que sobrevive à sua fase de Macaco Agitado acaba se dedicando à trilha Dármica.

A disciplina e a visão têm suas vantagens também. Um jovem esquentado pode até desprezar os pronunciamentos sábios de seu ancião, mas nunca faria isso diante dele. Uma noção de seu propósito dá ao ancestral poderes com que um vampiro recém-retornado pode apenas sonhar. No começo, muitos Macacos Agitados seguem seu Darma somente para adquirir esses poderes; no entanto, com o tempo eles aprendem as Dez Mil Alegrias de servir ao Céu... mesmo que tais serviços tornem alguém um monstro.

Algumas das Alegrias mais mensuráveis incluem:

Respeito

A iluminação poder ser vista. Entre os vampiros do Oriente, um mestre de seu destino ganha um respeito razoável, enquanto um sugador de sangue inconseqüente é repudiado, por mais poderoso que pareça ser. Seu status (ou a falta dele) entra em jogo durante disputas Sociais — na Parada de Dados que o personagem utiliza.

Quando confrontado com outros de sua raça, um Kuei-jin tem dificuldade para dar uma boa impressão se eles o considerarem uma criança indisciplinada. Portanto, vampiros jovens e desconcentrados muitas vezes sofrem dificuldades elevadas em testes Sociais quando tentam impressionar seus colegas. Monstros dedicados à sua causa, por outro lado, conseguem intimidar um companheiro com um olhar. Os Kuei-jin que dominaram seu caminho literalmente irradiam harmonia; qualquer coisa que um bodhisattva diga será considerada com a maior seriedade por qualquer vampiro oriental. Por isso os anciões possuem Paradas de Dados Sociais muito elevadas.

Esses modificadores refletem o carisma sobrenatural de um personagem e sua posição na sociedade Kuei-jin. Geralmente eles se aplicam apenas a disputas Sociais com outros vampiros orientais, embora qualquer ocidental atento seja capaz de reconhecer a iluminação quando a vê. Como os anciões Kuei-jin são ao mesmo tempo misteriosos e temíveis para os humanos, para os Membros e até mesmo para os hengeyokai, os Narradores podem admitir que vampiros com Darmas elevados (Darma 7+) também têm dificuldades muito baixas em testes sociais fora de sua espécie. Vampiros mais jovens usam sua Parada de Dados Social normal contra os não-Kuei-jin.

Obtenção de Chi

O Chi é a energia vital da criação. Quanto mais harmonizado um vampiro estiver com seu papel na criação, mais fácil será a obtenção de Chi. Os vampiros inferiores precisam devorar carne ou beber sangue; os sábios-do-sangue são capazes de coletar essa essência do mundo respirando-a. Um vampiro realmente iluminado também é capaz de canalizar o Chi com mais eficiência. Assim como um Membro ancião manipula seu sangue rico com facilidade, um mestre Kuei-jin pode elevar seu fluxo de Chi a níveis sobrenaturais através de princípios arcanos e uma consciência aguçada.

Em termos de jogo, essa afinidade com o Chi simplesmente permite que um Kuei-jin retire o Chi de diversas fontes e gaste pontos de Chi em quantidades cada vez maiores.

Proteção

Alguns poderes simplesmente não funcionam contra um Kuei-jin com um nível elevado de Darma. Os jovens que tentarem vincular a alma de seu ancião serão — na melhor das hipóteses — repreendidos ironicamente. Um Darma elevado também ajuda um Kuei-jin a superar os efeitos da Fé Verdadeira dos seres humanos (veja a pág. 143).

Paz

O conceito de *filosofia divina* — de uma ética que eleva uma pessoa a níveis praticamente divinos — marca uma das maiores diferenças entre as religiões ocidentais e orientais. Enquanto cristãos, judeus, muçulmanos e até mesmo pagãos curvam-se perante um criador superior (ou um grupo deles, ou seu oposto), muitas crenças orientais enfatizam que os deuses são meros aspectos da criação, não sua totalidade e seus fins. A própria criação existe em muitos planos diferentes, dos quais o Reino Médio é apenas um reflexo pálido e decadente. Para superar o ciclo mortal de miséria e decepção, uma pessoa precisa abraçar uma filosofia divina, viver de acordo com seus dogmas e elevar-se acima do mundo. De outro modo, ela está fadada a viver uma vida limitada, sofrer retaliações cármicas por tudo que fez de errado e voltar outra vez ao ciclo.

Os Kuei-jin já passaram por essa angústia, e agora eles sabem que podem não ter outra chance. A danação — normalmente um fim temporário nas religiões orientais — pode *ser* definitiva para um vampiro que foi trazido de volta para servir um destino mas fracassou. Ao viver à altura de seu Darma, um Kuei-jin pode escapar de um retorno ao Ciclo — ou pior, ao Mundo Yomi.

Treinamento

Como amas o Solo-Que-Arde,
Fiz de meu coração um Solo-Que-Arde –
No qual tu, Senhor Sombrio, caçador do Solo-Que-Arde,
Possas dançar a tua dança eterna
— Hino bengali

A iluminação não vem sem disciplina. Como todas as filosofias orientais ensinam, é preciso aperfeiçoar seu corpo, mente e espírito antes que as névoas abram caminho para você. Um treinamento intenso acaba com as ilusões mortais; nesse estado elevado, ocorre (ou espera-se que ocorra) o *dên*.

Embora não se tenha expectativas de que os Macacos Agitados comportem-se como imortais maduros, eles exigem instrução e correção. Os Membros infames andam por todo lado como cachorros doentes, mordendo tudo que cruze seu caminho; um descuido como esse não pode ser permitido entre os Kuei-jin refinados. Espera-se que todo vampiro novo encontre um mestre e receba instrução. Um jovem que não escolha um professor tem um designado para ele — muitas vezes da maneira mais difícil. Alguns *sifus* (mestres) concedem ao seus pupilos bastante tempo e liberdade; outros praticamente os acorrentam a deveres nos salões de treinamento e os supervisionam constantemente.

Os rigores da fase *ré* incluem lições de cultura, história, condicionamento físico e filosofia Dármica. Sutras do sangue são lidos e koans oferecidos. Às vezes as lições tornam-se violentas — mestres mortais raramente são pacientes, e os imortais são menos ainda. A maioria dos *sifus* possui escravos humanos para limpar o sangue e consertar os salões de treinamento quando necessário. Embora muitas das lições incluam cultura, literatura ou artes marciais, as mais importantes envolvem a autodisciplina — o caminho tradicional para a sabedoria e o domínio sobre Demônio.

Os mestres disciplinam seus estudantes através de centenas de formas de treinamento; os métodos variam de professor para professor e disciplina para disciplina, mas nenhum deles é fácil. Ironicamente, as práticas que levam alguns à percepção muitas vezes distraem outros.

Muitas pessoas — e vampiros — gastam tanto tempo com os requintes da iluminação que se esquecem do estado de mentalidade aberta, tão importante para a epifania verdadeira. Mesmo assim, as ferramentas a seguir tornaram-se parte essencial da jornada Dármica: focos para a meditação, consolos para os que buscam a verdade e suborno para os deuses.

(Em termos de jogo, o treinamento incentiva um personagem a adquirir e cultivar uma variedade de Talentos, Perícias e Conhecimentos. Qualquer vampiro que siga um Darma utilizando-se dos métodos abaixo deve contar com pelo menos um punhado de Características compatíveis. Entre os exemplos temos: Alquimia, Arqueirismo, Expressão Artística, Ofícios, Dança, Empatia, Herborismo, Artes Marciais, Atuação, Expressão Poética, Sedução, Sobrevivência, Tortura e, obviamente, Meditação.)

- **Ascetismo:** Para transcender a carne, muitos monges negam sua fome. Evitando o sexo, enclausurando-se longe do contato humano, assumindo votos quase impossíveis e consumindo apenas a nutrição mínima necessária, os ascetas vão além de seu corpo e procuram a harmonia com o espírito através da meditação e do trabalho árduo.

A negação é um tarefa difícil; poucos humanos conseguem lidar com ela por muito tempo, e os vampiros consideram-na praticamente impossível. O desejo por alimento não é nada comparado com o uivo da fome vampírica (se você quer ter uma idéia de quão forte esse desejo é, tente ficar sem comida ou bebida durante um dia e depois multiplique essa sensação por cem). Mais cedo ou mais tarde, o P'o surge rosnando de sua caverna. As privações que vieram antes são esquecidas pelos excessos que se seguem.

Sendo um morto-vivo, um vampiro logo descobre outro obstáculo para o ascetismo: ele apodrece. Quando começa a fluir menos Chi em suas veias, o corpo parecido com um cadáver começa a rachar e endurecer. Muitos vampiros candidatos a ascetas meditaram tanto tempo no topo de uma montanha que os pássaros levaram sua pele e deixaram ossos e tendões para trás. Apesar disso, todo Kuei-jin tenta o ascetismo pelo menos uma vez, mesmo se apenas por costume.

- **Benevolência:** Todos os sábios concordam: é bom ser gentil, oferecer ajuda sempre que puder e acabar com o sofrimento quando possível. Em meio à miséria do Reino Médio, sempre há oportunidades para ser benevolente. E, como até mesmo o mais cruel discípulo do Tigre-Demônio pode atestar, nada é tão bom quanto um ato puro e generoso.

A benevolência assume diversas formas: alguns Kuei-jin formam cortes que beneficiam os mortais ao seu redor, irmandades que os vampiros sustentam com dinheiro e apoio. Outros Cataios oferecem repentinamente sua piedade ou perdão para inimigos ou subordinados que falharam. Outros ainda realizam simplesmente "atos aleatórios de bondade e beleza": dar grandes quantidades de comida ou dinheiro para estranhos em necessidade, etc. De qualquer forma, o ato de benevolência nunca é feito com vistas a um lucro a longo prazo; embora uma sociedade ou indivíduo agradecido sempre possa ser útil mais tarde, o presente em si é dado sem outros motivos. Desse modo, um monstro se redime com sua generosidade.

- **Cantos, Mantras e Respiração:** A voz é a passagem da alma e a respiração é seu portador. Quando treinada, a voz pode imitar o *OM*, que levou à criação, e pode concentrar a essência da vida em um fluxo de som. Mesmo nos menores e mais comuns dos níveis, a voz conduz pensamentos, emoções, planos ou cerimônias; assim, a voz — o maior dos instrumentos — torna-se uma ferramenta digna da meditação e do controle.

Cada estilo de meditação — e há centenas deles — utiliza cânticos, mantras e preces diferentes. Alguns têm apelo para poderes superiores (ou inferiores), enquanto outros difundem a

Minúcias e Perícias Clássicas

Metade da diversão de uma crônica exótica está nas minúcias que diferenciam o cenário. Como certos "detalhes" familiares de histórias orientais clássicas exigem combinações de habilidades ou Características específicas, incluímos alguns desses testes e Características "essenciais".

Criar uma Obra-Prima: (Atributo Adequado) + Ofícios (Teste prolongado; pelo menos três sucessos para começar e, a seguir, um número total de sucessos decidido pelo Narrador. Alguns Kuei-jin gastam vidas inteiras criando uma escultura, espada ou poema!)

Tortura Original: Percepção + Tortura

Saltos Mortais: Destreza + Acrobacia ou Esportes

Koans ou Charadas: Inteligência + Enigmas, ou Inteligência + Expressão Poética ou Percepção + Enigmas (para koans zen; a Inteligência na verdade é um *estorvo* para esse tipo de enigma!)

Medicina Oriental: Inteligência + Medicina, com uma especialização em Medicina chinesa ou taoísta (Herborismo também ajuda)

Realizar Katas Impressionantes: Percepção + Briga, Artes Marciais ou Armas Brancas

Reconhecer um Estilo Marcial: Inteligência + Artes Marciais

Flagelar a Si Mesmo: Vigor + Tortura

Serenidade sob Fogo: Percepção + Meditação

Ensinar: Carisma + Instrução, Expressão Poética ou Expressão

Meditação em Transe: Inteligência + Meditação (em geral, um teste prolongado para transes realmente longos, com a dificuldade e os sucessos necessários aumentando em um por dia)

Os Kuei-jin precisam resistir ao Demônio durante cada dia de meditação. Cada teste de Inteligência + Meditação precisa ser resistido por um teste de P'o. A dificuldade do teste de Meditação começa com 5, a do teste de P'o em 10; toda noite, a dificuldade da Meditação *aumenta* em um, enquanto a do P'o *diminui* em um. (5 contra 10 na primeira noite, 6 contra 9 na segunda, 7 contra 8 na terceira, etc.) Quando o P'o vencer, o transe acaba.

Defrontação: Carisma + Intimidação; pode ser também Vigor + Intimidação (para disputas longas) ou um teste de Força de Vontade para ver quem desiste primeiro.

Andar Silenciosamente: Percepção + Furtividade

Técnica Zen com Arcos ou Espadas: Percepção + Arqueirismo ou Armas Brancas

Trabalhos de Arte Zen (jardinagem, fabricação de espadas, etc.): Percepção + Ofícios

respiração, estimulam os sentidos ou desligam a mente das preocupações mundanas.

Muitos cantos empregam frases simples, mas importantes — "Todas as coisas são ilusões", por exemplo — enquanto outros repetem um único som significativo diversas vezes até que a mente racional abre espaço para o reflexo instintivo.

A maioria dos estilos de meditação também utiliza técnicas complexas de respiração — afinal de contas, respirar é viver. Embora via de regra os Kuei-jin não respirem, algumas meditações Cataias conseguem direcionar o fluxo de ar através do corpo outra vez. Alguns vampiros, especialmente os que seguem o Darma do Dragão Inquieto, cultivam essa "falsa respiração"; os Kuei-jin verdadeiramente iluminados são literalmente capazes de respirar o Chi do ar. Muitos vampiros que desejam chegar a esse estado praticam sua respiração durante séculos, mesmo que não haja uma razão "prática" para fazê-lo. Se não tiver nenhuma outra utilidade, o ato de respirar pelo menos encurta a distância entre os vivos e os mortos.

- **Crueldade:** O outro lado da benevolência. Um ato súbito de crueldade pode recuperar a noção do propósito de um Kueĭ-jin ao reafirmar qual sua parte no grande esquema das coisas. Assim como um monstro pode ter um lampejo de percepção em razão de um momento de bondade, um santo também pode quebrar barreiras com uma atrocidade inesperada. É raro o Grou Resplandecente que não tenha sorrido pelo menos uma vez ao ouvir os gritos de uma criança nervosa. É verdade que o Céu sorri com um demônio astuto.

Como um ato de benevolência, a barbaridade deve ser espontânea, inesperada e realizada sem outros propósitos. Um vampiro não "se descontrola" — ele sabe exatamente o que faz e por quê o faz. Quando o ato terminar, ele pode muito bem se arrepender, sentir-se miserável por algum tempo ou meditar sobre o motivo de ter feito aquilo e como se sentiu. Talvez ele o considere tão iluminador que o faça novamente...

- **Herborismo e Alquimia:** Muitas práticas taoístas envolvem alimentos, bebidas, fórmulas e exercícios destinados a estimular o fluxo e o controle do Chi. Fontes naturais de Chi (conhecidas por alguns magos como "Sôrvo"), plantas e água puras, compostos minerais e até mesmo bebidas fermentadas têm um papel fundamental em técnicas de herborismo e alquimia. Ao comer corretamente, exercitar-se bem e ingerir "medicamentos auspiciosos", uma pessoa viva cultiva seu fluxo de Chi. Alguns vampiros fazem o mesmo.

(Em termos de jogo, se um Kuei-jin quiser praticar as artes chinesas da cura, ele deve comprar a Característica Herborismo ou Alquimia [ver **Vampiro: Guia dos Jogadores**, Capítulo Dois] ou o Conhecimento Medicina com uma especialização em "Medicina Taoísta".)

- **Incenso e Velas:** Embora sejam mais um instrumento do que técnicas, o incenso e as velas são ferramentas tão comuns no auxílio da meditação que vale a pena mencioná-los. Poucos santuários de monastérios estão completos sem uma coleção de velas tremeluzentes e uma nuvem de fumaça perfumada. Sua pureza expulsa a corrupção.

Sentindo tédio ou mesmo repulsa pelas fórmulas "mortais" de incenso, muitos Kuei-jin criam suas próprias receitas com cinzas, gordura de bebês, poeira de cadáveres, sangue seco, ossos moídos, ervas venenosas e flores espiri-

tuais (obtidas nos Mundos Yin e Yang). Embora esses aromas muitas vezes sejam aterrorizantes para os seres humanos vivos, os mestres vampiros afirmam que a fumaça carrega uma essência realmente tranqüilizante.

• **Viajando:** Todas as buscas começam com um passo para longe da vida antiga. Para quebrar os laços antigos, todo Kuei-jin deixa seu lar mais cedo ou mais tarde. A essência dessa ferramenta para ver as coisas é simples: embora milagres e pesadelos nos cerquem o tempo todo e em todos os lugares, às vezes você precisa se afastar de uma vizinhança familiar para perceber o que o cerca.

A Ásia é enorme; um vampiro pode vagar por séculos sem se estabelecer num lugar (e muitas vezes o faz), mesmo que opte por nunca deixar o Oriente. No mundo moderno, a jornada normalmente abrange todo o globo e os mundos espirituais também. De acordo com muitos Kuei-jin anciões, a série de sensações e experiências terrenas são mais uma distração do que uma ferramenta; naturalmente, os vampiros mais jovens não concordam e buscam sua iluminação ao longo do mundo mortal.

• **Katas, Posturas e Danças:** Katas são exercícios precisos de controle e elegância corporal. As centenas de katas de diferentes artes marciais estilizam posições de luta, situações de combate e movimentos de animais. Através da prática incessante de katas, espera-se que um estudante seja capaz de desenvolver suas habilidade além do pensamento consciente; o ideal é que os movimentos tornem-se reflexos que possam deixar a mente livre para concentrar-se em questões mais importantes.

As posturas de ioga, tantra e taoísmo abrem passagens pelo corpo, estimulando as energias vitais e a circulação de Chi (*ojas*, na terminologia hindu). Embora pareçam ser desconfortáveis para mortais despreparados, essas posições de meditação cultuam a boa saúde e a longevidade; entre os mortos-vivos, elas mantêm o corpo cadavérico flexível e a mente infernal ágil. Os Kuei-jin do Caminho do Dragão Inquieto gastam grande parte de seu tempo meditando em posições de ioga e formas de tantra.

As danças, que variam de improvisações extasiadas a movimentos rituais formais, canalizam o espírito e fazem a respiração fluir através do corpo. Como os katas e posturas, muitos estilos de dança apresentam gestos simbólicos ou refletem um comportamento animal. Os seguidores do Canto das Sombras dominaram rituais de dança extremamente maravilhosos baseados no movimento de fantasmas; dizem que suas performances levam lágrimas aos olhos dos bodhisattvas. Por outro lado, dançar despropositadamente é considerado um comportamento vergonhoso entre as culturas mortais mais repressoras do Reino Médio — o que obviamente aumenta seu apelo, principalmente entre

os mortos-vivos. Dizem que as percepções por que passam os devotos do Tigre-Demônio e do Dragão Inquieto durante as danças extasiadas são os *dên* mais poderosos possíveis. Esses dançarinos subitamente rodopiam fora de controle, batem em algum coisa e desmaiam; quando acordam, falam sobre grandes planos e visões inefáveis.

• **Koans:** Um enigma que desafia respostas lógicas, o koan oferece aos estudantes uma idéia aparentemente ridícula e então os força a meditar até que compreendam seu significado. O famoso "uma mão está aplaudindo" é um bom exemplo, embora a maioria dos koans seja muito mais exótica do que isso. As histórias zen medem o tempo que leva para "resolver" um koan adequadamente em anos ou mesmo décadas; para fazê-lo, um personagem precisa passar por cima de seus preconceitos e raciocínios, chegando a um nível mais instintivo (e muitas vezes mais calmo). Os mestres vampiros criam seus próprios koans, muitos dos quais levam décadas ou mesmo gerações para serem resolvidos. No entanto, quando chega a compreensão, muitas vezes o *dên* vem logo atrás.

• **Meditação:** Às vezes, quem procura precisa sentar e meditar. Assumindo a posição de lótus, ele bane todos os pensamentos que o distraíam (uma tarefa em si) e leva suas percepções a perspectivas extraordinárias. Sabe-se de ascetas mortais que meditaram até sua pele rachar e seus estômagos ficarem vazios; os vampiros têm menos paciência e disciplina. Mesmo assim, um Kuei-jin treinado é capaz de meditar profundamente por noites ou mesmo semanas antes que a fome atravesse sua concentração. Nesse estado de transe, ele pode empregar diversos poderes da alma ou simplesmente chegar à beira da iluminação. Quanto mais longa a meditação, maior o potencial de percepção.

• **Mortificação:** Supostamente, a carne é uma ilusão; para quebrar essa ilusão, muitos atormentam sua carne, ultrapassando os limites da dor e alcançando o êxtase. Tão popular quanto foi o "primitivismo moderno" no mundo ocidental, suas raízes estão na Ásia, onde a auto-flagelação foi elevada a níveis raros de arte.

O Mantra da Dor é um "passatempo" popular para os Kuei-jin; uma alma que passou pela glória do Mundo Yomi tem limites muito mais elevados do que qualquer mortal pode compreender. Levados por uma combinação de fervor, desejo, repúdio a si mesmo e exibicionismo, alguns Cataios quebram seus próprios ossos e encaixam-nos ao contrário; espetam suas genitálias com alfinetes em chamas; esfolam-se, tatuam seu interior e então costuram a pele para cobrir o desenho; e entregam-se a muitos outros tipos de mutilação. Sua dor torna-se ao mesmo tempo um sacramento e um tipo de moda.

• **Violência:** Levar alguém ao seu limite, especialmente com ameaças ou golpes repentinos, é um bom modo de despertá-lo. Quando um estudante parece ser realmente grosseiro ou teimoso, muitos mestres bons provavelmente irão golpear sua cabeça, atacá-lo numa emboscada, jogá-lo até o outro lado da sala e enviar capangas para espancá-lo. Normalmente — mas não sempre — o último recurso, a violência física força o estudante a deixar de lado sua complacência ou sofrer as conseqüências.

• **Iantras e Mandalas:** Desenhos complexos de interrelação geométrica extraordinária, os iantras e as mandalas simbolizam o mundo das formas que pode ser transcendido apenas através da meditação. Esses retratos da criação, que são uma arte sagrada tradicional no Tibete e na Índia, misturam formas rígidas, elementos humanos e letras e grifos simbólicos em padrões vertiginosos. O estudante medita sobre as formas e o significado por trás delas; com o tempo, ele espera que a ilusão do mundo desapareça e os mistérios sejam revelados.

Os Darmas

O conhecimento profundo é saber sem sair pela porta, ver o caminho do Céu sem olhar pela janela.

— O Livro do Equilíbrio e da Harmonia

Cada Darma determina um destino diferente; mesmo assim, essas trilhas levam a direções semelhantes. Os vampiros que as seguem têm certas coisas em comum. Embora suas seitas sejam razoavelmente informais, pode-se fazer algumas generalizações sobre elas.

Ao contrário dos clãs dos Membros, os cinco Darmas não atuam de modo organizado; em vez disso, eles fornecem instrução para o jovem, orientação para os que procuram a iluminação, poder para os anciões e consolo para os aflitos. Todo Kuei-jin segue seu Darma de um modo ligeiramente diferente, e podem ocorrer discussões intermináveis — e ocorrem — entre discípulos de uma mesma trilha. Os dogmas de cada Caminho são envoltos em enigmas e tecidos através de versos arcanos demais para a compreensão humana; não existem "regimentos internos oficiais", embora os Grous Resplandecentes tenham algumas regras detalhadas. Em último caso, cada vampiro precisa encontrar seu próprio Darma; essas percepções não podem ser definidas ou delimitadas, apenas aludidas. No final, a experiência de um Kuei-jin e a vontade dos deuses dita sua viagem ao longo caminho. Essas descrições mostram a essência da trilha, não as curvas e voltas que esta segue.

Cada Darma se encaixa neste formato essencial:

Virtude: A Virtude que a trilha procura abraçar, e a Característica empregada em um teste de Darma.

Verso: Um verso curto e simbólico retirado de uma obra maior, da qual o Caminho extrai iluminação e propósitos.

Introdução: Uma descrição geral da trilha, suas origens (como ensinada pelos seus mestres; considerada mais simbólica que literal, e retirada de fontes como *Os Sutras de Sangue*, *O Junco Oco* e *Os Cânticos do Inferno*) e seus Caminhos.

Treinamento: Cada seita treina seus seguidores de modo diferente. Essa seção descreve a iniciação, os ensinamentos iniciais e os estilos preferidos de meditação.

Fraqueza: Ao concentrar-se num único Caminho, um Kuei-jin deixa outros de lado. Essa falha muitas vezes causa problemas para os seguidores de uma determinada seita.

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Sinais importantes a serem observados e mantidos por perto. Muitos seguidores do Caminho integram esses símbolos às suas casas e aos seus templos. Os bodhisattvas freqüentemente manifestam esses fenômenos — brisas geladas, plantas definhando, etc. — quando aparecem.

Associações: Os elementos ligados ao Caminho. A maioria dos seguidores determina suas roupas, seu comportamento e suas práticas em razão dos elementos que reverencia e emprega exemplos desses materiais em suas meditações e rituais.

Conceitos: Os tipos de pessoas atraídas ao Darma — ou influenciadas por ele.

Dogmas: Cada Caminho possui oito dogmas que orientam suas lições e filosofias. Para encontrar seu propósito, uma pessoa precisa seguir esses preceitos da forma mais rígida possível.

Trilhas Rivais: Visões estereotipadas dos outros Darmas e dos Membros.

Citação: Um comentário que resume a atitude do Caminho.

O Uivo do Tigre-Demônio

Virtude: P'o

Com açoites os fazendeiros conduzem os bois,
Tu és o açoite e o fazendeiro e o machado e o fogo.
Lanternas refinadas de pele serão tua luz do sol
E o pó de cadáveres será teu perfume.
— Os Cânticos do Inferno

Algumas almas gritam quando chegam ao Yomi. Outras aproveitam a viagem e levam o tormento consigo quando retornam. Para essas almas, o Uivo do Tigre-Demônio é um mantra de esperança. A dor é algo purificador para esses vampiros; ela arranca as imperfeições e aplica seu toque reparador. Em meio ao grito que se segue, surge uma Verdade maior.

De acordo com *Os Sutras de Sangue*, Xue descobriu o Mantra da Dor após a destruição do monte Meru. Chorando, ele se cobriu de urtigas e abriu feridas em seu torso. Conforme seu sangue caía no chão, ele pegava fogo. Xue rasgou seu próprio rosto e jogou-o nas chamas. Foi nesse momento que ele se iluminou.

Apesar das idéias erradas, os seguidores dessa trilha não são adoradores do demônio. Sim, eles *parecem* ser para o observador não iluminado: os templos dos Tigres-Demônios estão repletos de atrocidades — desde bebês perfurados a escravos mutilados — e ressoam com cânticos obscenos e músicas desarmônicas. Espíritos impuros freqüentam tais lugares, e o Chi que ferve no ninho do dragão dos Tigres-Demônios é corrosivo e imundo. No entanto, os estranhos podem ignorar um detalhe: os Tigres-Demônios não *reverenciam* demônios, eles querem *tornar-se* demônios. E esse é um propósito muito maior do que a servidão.

Para o Vento Ardente (outro nome para a seita dos Tigres-Demônios), a dor é instrutiva e purificadora. Um demônio, no grande plano do universo, é um médico com um bisturi e um serrote para cortar ossos. Ao retirar os membros apodrecidos e esterilizar as infecções, um demônio torna a criação saudável. É o desejo do Céu que os Tigres-Demônios cumpram essa tarefa na Terra — tanto para os outros como para si mesmos.

Esses vampiros resumem o sadomasoquismo; eles gostam de atormentar outras criaturas mental, emocional e fisicamente, mas também se divertem com o mesmo tratamento. Cada lágrima é uma nova lição, cada choro é uma visão da verdade. Assim como uma luz repentina cria trevas mais profundas, um golpe de dor leva a uma calma maior. A limitação vem do *medo* da dor; assim, saudar a dor é banir a limitação. A agonia deve ser saboreada em razão das percepções que ela traz — percepções que levam a alegrias ainda maiores, caso você compreenda seus significados.

O Vento Ardente tenta ajudar os outros a encontrar essas alegrias; paradoxalmente, ele também procura destruir as pessoas que compreendem a verdade bem demais. Afinal de contas, esses demônios também são cirurgiões, destinados pelo Céu a cauterizar doenças. Como a deusa Tien Mu, os Tigres-Demônios são o relâmpago que ilumina os perversos; como Le Kung, eles são o trovão que derruba os pecadores. Eles dizem

que a Sexta Era será o golpe mais radiante, a luz que queimará uma criação maligna até transformá-la em cinzas. Como o relâmpago, os Tigres-Demônios desaparecerão depois que sua tarefa for cumprida, e uma criação nova e mais sábia surgirá das brasas da anterior.

Será um grande jogo! E ele já começou...

Treinamento: Como os tigres, os vampiros do Vento Ardente preferem a magnificência à brutalidade. Esse mal tem uma elegância e poder que uma simples matança não é capaz de igualar. Sua lição corta como navalhas — literalmente! — e seus mantras flagelam os ouvidos dos outros. A habilidade é uma virtude, a brutalidade é um desperdício. Um mestre seqüestra seus futuros discípulos, impõe-lhes lições terríveis e faz com que meditem sobre a essência de sua dor.

Os próprios estudantes vêm de antecedentes violentos. Em suas vidas, eles aprenderam a conviver com a dor. Eles conseguiram retirar força dessa dor e muitas vezes sofreram mortes horríveis. Durante sua estada no Yomi, essas almas tiveram suas fraquezas decepadas. Agora, com o Segundo Alento em seus pulmões, eles procuram continuar seu treinamento e passar adiante a lição para indivíduos que possam apreciá-la.

Os Tigres-Demônios modernos consideram o mundo um playground fascinante. Nunca a dor foi tão aceitável, tão produzida em massa. Ao mesmo tempo, muitas pessoas parecem indiferentes a essa angústia rara. O desafio do mundo moderno é fazê-lo sentir outra vez — aplicar um ferro quente até que os olhos da criação se abram e contemplem a visão do Céu.

Fraqueza: Até mesmo os Tigres-Demônios mais sábios parecem ser impulsivos, talvez um pouco rápidos demais para provocar um grito. Os mais jovens são tentadores indelicados ou assassinos enraivecidos, e seus anciões não são muito melhores. A sutileza não é o ponto forte desse Darma. Às margens da Sexta Era, os Tigres-Demônios estão prontos para reivindicar o mundo e não são nada humildes quanto a esse privilégio. Eles cultivam espíritos Malditos em seus jardins, mas não conseguem esconder a fome em seus olhos.

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Tigres, tempestades de trovões, relâmpagos, grandes fogueiras, lótus queimando (muitas vezes representado por velas flutuantes em forma de flor)

Associações: Fogo, o número 2, a cor vermelha e a direção sul

Conceitos: Criança rebelde, assassino, artista, prostituta, contrabandista, matador de aluguel, torturador, executor, filósofo, burocrata, estranho errante

Dogmas

1: Conduza o Demônio, não deixe que ele o conduza.
2: Glorifique as chamas da carne e as paixões da alma.
3: Ensine os outros a viver alegremente em meio à dor.
4: Jogue o medo nas chamas e encoraje os outros a fazerem o mesmo.
5: Não hesite — aja!
6: Procure as brasas mais brilhante e alimente-as até que virem fogueiras.
7: Medite sobre a luz da paixão, o deslumbramento após seu brilho e a escuridão que se segue.
8: Seja refinado em suas paixões e magnificente em seu mal. Qualquer imbecil pode agir como um louco; é preciso sabedoria verdadeira para agir como um demônio.

Trilhas Rivais

Grou Resplandecente: A lei é uma bandagem. Irei arrancá-la e fazê-lo sangrar.
Canto das Sombras: Frios como mármore. Bata com força e ele quebra.
Mil Sussurros: Mudar de vidas é um modo admirável mas covarde de aprender o Darma. Você está estudando a criação ou fugindo dela?
Dragão Inquieto: Na fornalha da paixão, a linha entre a vida e a morte vira cinzas.
Cainitas: Ah, pare de reclamar! Você gosta do que é. Agora admita isso e continue com sua existência!

O CAMINHO DO GROU RESPLANDECENTE

VIRTUDE: HUN

Como flechas da floresta
Os arqueiros te arrancam, te fervem e te retesam.
O arqueiro e a flecha e o alvo são um só.
A chuva observa, mas não responde.
— O Portal Vazio

A terra é um teatro de sombras de imperfeições incontroláveis. O Céu, por outro lado, é ordenado, seguro e estável.

A terra não deveria ser mais parecida com o Céu? Quando almas imperfeitas retornam à terra, o Céu deve ter alguma missão para elas. Alguns Kuei-jin reconhecem que morreram cobertos de pecados; o Yomi não era uma penitência suficiente — eles precisavam consertar o que estava errado.

Xue reconheceu essa necessidade. O orgulho dera um tapa no rosto do Céu, e este respondeu. Ele observou que aqueles que não eram dignos não foram destruídos, mas deixados para pensar sobre sua maldição. Ele raciocinou que talvez, caso pudessem retornar a seu estado de glória anterior, o Céu poderia perdoá-los e sua fome seria aliviada. Xue meditou por mil noites sob as cachoeiras de Tóng. Seus braços incharam e sua pele ficou verde, mas a iluminação não vinha. Finalmente, a fome fez com que saísse da água e ele vagou sem roupas pela neve. Nada podia ser encontrado e Xue desesperou-se. À beira de uma lagoa congelada, ele viu um grou branco retirando uma rã do gelo. O pássaro colocou a rã de lado e esta se transformou numa borboleta. Xue logo compreendeu.

Como os legalistas e confucionistas, os Grous Resplandecentes vêem o sofrimento fluir da imperfeição. Se os governantes iluminados puderem dar o exemplo — e as leis — para seu povo, esse povo irá prosperar. A chave está na pureza dos que fazem as leis; se o líder é iluminado, suas leis carregam a bênção do Céu. Os Wan Xian desonraram sua posição; seus herdeiros, as almas imperfeitas dos Kuei-jin, também são vergonhosos. Para aliviar sua vergonha, os vampiros precisam atuar como os Censores do Céu, como agentes impositores da lei e exemplos do Caminho Harmonioso. A trilha não é fácil — o Demônio desgasta a honra e a fome atormenta a convicção. No entanto, resistir a essas tentações leva à salvação: salvação para as almas perdidas dos vampiros e para a continuidade do mundo mortal.

A Sexta Era não é inexorável. Ela pode ser evitada através de comportamentos virtuosos e medidas corretas. Com um esforço determinado, pode-se fazer o Grande Ciclo retroceder e uma nova Era dos Céus pode começar. Os Guardiões Reluzentes de Gelo — como alguns Grous Resplandecentes se denominam — são literalmente capazes de salvar o Reino Médio de si mesmo. É uma tarefa árdua; o mundo nunca fora tão corrompido. Mesmo assim, o Chi, o poder do Céu, flui através de todos os Kuei-jin. Eles têm uma última chance de redimir-se, e os Grous resolveram fazer exatamente isso.

A Trilha dos Oito Lótus (uma coleção de analectos e koans) apresenta a forma para a salvação: O Primeiro Lótus oferece o reconhecimento da esperança. O Segundo Lótus exige uma existência virtuosa. O Terceiro Lótus envolve a educação — recompensas pela virtude, correção para a inconseqüência — e o Quarto evoca a purgação dos corrompidos. O Quinto Lótus encoraja a instrução, enquanto o Sexto exige a lei. Com o Sétimo Lótus, a lei mortal dá espaço à harmonia; o Oitavo Lótus transcende o mundo dos vivos e une-se ao espírito. Ao meditar sobre a Trilha dos Oito Lótus, um Grou discerne o que precisa ser feito.

Os Guardiões Reluzentes de Gelo reconhecem que o mundo inteiro não pode ser salvo. As coisas se desequilibraram muito; a madeira morta precisa ser cortada e jogada fora. A maioria dos sábios joga suas esperanças na redenção dos Campos Dourados — das terras orientais e de seu povo. A miséria do Oriente foi causada por invasores estrangeiros, dos mongóis aos americanos. Esses invasores trazem doenças como cães contaminados, e suas enfermidades precisam ser expurgadas. Se isso exigir alguns sacrifícios, que assim seja. O Céu irá lidar com os cães do seu próprio modo; os Kuei-jin foram trazidos de volta para purificar outra vez os Campos Dourados.

Treinamento: Os Grous Resplandecentes reconhecem sua impureza e lutam para superá-la. Enquanto viviam, esses vampiros envergonharam (ou *acreditam* ter envergonhado) suas famílias através de comportamentos imorais e irresponsáveis. No Yomi, seus pecados foram levados à superfície; agora, eles carregam os resíduos como punição por sua desonra.

No entanto, ainda há esperança. A disciplina rigorosa, a generosidade e a benevolência são como dinheiro infernal pago pelas almas dos vampiros. Aconselha-se que um Guardião Reluzente de Gelo seja sábio, honrado, prudente e refinado. O ascetismo é encorajado, mas a mortificação não é vista com bons olhos. Os mestres apresentam enigmas complexos a seus alunos e recompensam sua atenção com grandes presentes.

Fraqueza: Os Grous Resplandecentes não toleram a rebelião, e sua fúria é como o vento do norte. Teoricamente, eles seguem religiosamente os Cinco Caminhos, punindo todos que se afastam dele. Na prática, os Guardiões Reluzentes de Gelo são monstros régios, interpretando as leis como for melhor para eles. Alguns Grous seguem Tigres-Demônios como corvos e atacam os pecadores como farpas de gelo. Dizem que os Grous Resplandecentes são honestos, frios e impiedosos como o inverno que desfrutam. Em meio a essa pureza, eles esperam encontrar o perdão, ainda que eles mesmos não perdoem ninguém.

Associações: Água, o número 1, a cor amarela e a direção norte

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Lótus de oito pétalas, flores, grous, borboletas, ventos gelados, gelo e neve

Conceitos: Policiais, sacerdotes, monges, soldados, advogados, professores, artistas marciais, paramédicos, técnicos, reparadores

Dogmas

1: Siga a Trilha dos Oito Lótus.
2: Siga os Cinco Caminhos.
3: Quando você perder o controle, corrija-se. O Demônio o orienta, mas não é seu dono.
4: Quando surgir alguma injustiça ou corrupção, corrija-a da melhor forma possível.
5: Seja generoso com os dignos, defenda os fracos e instrua os jovens e desgarrados.
6: Quando os corrompidos não ouvirem suas palavras, corrija-os como você foi corrigido um dia.
7: Defenda os espíritos de sua família e proteja seus parentes vivos. Mas não deixe que eles o vejam — você tornou-se uma desgraça para sua honra.
8: Mantenha sua dignidade, honra e compostura. Você é um exemplo do que os Amaldiçoados podem tornar-se.

Trilhas Rivais

Tigre-Demônio: Como bois, eles puxam uma carga pesada, pisoteiam os insensatos e precisam ser mortos para alimentar a família quando a jornada termina.

Canto das Sombras: Deixe-os cuidar dos fantasmas. Nós cuidaremos dos vivos.

Mil Sussurros: Aquele que arranca seus próprios olhos enxerga melhor por causa disso?

Dragão Inquieto: Como crianças sem roupa, eles correm para o covil das aranhas e são picados. Logo eles irão aprender.

Cainitas: Cachorros raivosos em um beco mordendo seus próprios testículos.

Como disse o Mestre, realmente são poucos aqueles que se perdem ao lado da austeridade!

O Canto das Sombras

Virtude: Yin

Com um anel em seu nariz, guiei o vento.
Com um chicote, fi-lo sorrir.
A poeira que moveu tinha o perfume de flores de lótus.
Chorei e fi-lo queimar.
— A Jóia da Meia-Noite

Existe a vida, existe a morte e existe a ponte entre ambos. Xue reconheceu essa verdade quando ele se apaixonou por uma fantasma nas florestas de Hing Fan. Para ficar com ela, ele entrou no Mundo Yin. No entanto, ele não era bem-vindo lá; com o tempo o Dragão de Ébano respirou sobre ele, e Xue transformou-se em pó.

"Você iria rodar em meus ventos por toda a eternidade e mais um dia?" perguntou o Dragão.

"Eu o faria se isso me deixasse mais próximo de meu amor," respondeu Xue.

"Não temos utilidade para o amor," o de Ébano zombou. Seu bufo lançou as cinzas no ar. Xue foi espalhado nas cinco direções e assentou-se como poeira fina. Por trás do Dragão, a amante de Xue esperou, seus olhos frios como pedras. No entanto, a fantasma não ficou impassível. Uma lágrima correu por sua face e respingou sobre a poeira. Xue levantou-se íntegro da lama e o Dragão foi iluminado.

A Jóia da Meia-Noite (um sutra Dármico importante, de onde vem o nome "Flores de Ossos") compara o reino espiritual a uma teia cintilante e o mundo dos vivos ao orvalho em seus fios. Caminhando na teia como aranhas, os seguidores do Darma do Canto das Sombras saboreiam o orvalho, puxam os fios e ocasionalmente se alimentam de moscas desavisadas. Como o Dragão, as assim chamadas "Flores de Ossos" aprendem com os cantos da mortalidade. Cercadas pela poeira da morte e os ventos da vida, elas dançam lentamente ao ritmo de ambos. Como folhas de outono, esses Kuei-jin planam entre o Reino de Jade e o mundo dos vivos. Ao longo do caminho, eles auxiliam os desanimados, guiam os fantasmas e punem os mortais desrespeitosos. No Reino Médio, eles encontram todos os três em abundância.

Conscientes de sua imortalidade, esses Kuei-jin compartilham uma sede por descobertas. De bibliotecas a mídias de massa, eles reúnem histórias sobre o mundo dos vivos; dos espíritos, eles colecionam lembranças e notícias. Para juntar os dois, os vampiros registram suas percepções em obras de arte ou estudos. O Segundo Alento estimula sua curiosidade, e a fome para aprender compete com a fome para consumir.

Aprender parece ser a única paixão dessas criaturas. Em todos os outros aspectos, as Flores de Ossos parecem distantes e meticulosas. Todo fato precisa ser dissecado para que se encontre seu significado, e todo acontecimento torna-se um símbolo para algo muito maior. Essa curiosidade lhes concede a companhia de outros *shen*; eles atuam como embaixadores, místicos e contadores de histórias. Com seu talento para os enigmas, esses vampiros também compreendem as trilhas espirituais; um ancião é um guia excelente tanto para o Mundo Yin como para o Mundo Yomi. Durante sua instrução, a Flor de Ossos costuma visitar ambos.

Em sua vida, esses vampiros costumam ser melancólicos. Não é uma surpresa o fato de a maioria ter cometido suicídio, negligenciado suas famílias ou nunca ter casado. A arte ou os estados tomaram o lugar do amor, e essas almas morreram incompletas. Quando retornam, esses Kuei-jin sentem ao mesmo tempo um desejo e um vazio. A Rainha Escarlate os invoca através das névoas da morte; o vento rouba suas palavras, mas o sentimento permanece. Talvez as Flores de Ossos encontrem as Cem Nuvens no abraço da Rainha — ao descobrir o amor que evitaram por tanto tempo.

Treinamento: Seguir o legado de Xue exige um certo desprendimento. Para ficar no corredor entre a vida e a morte, é preciso ser imune aos tormentos de ambas. Mesmo assim, para ficar acima da poeira, é preciso sentir as lágrimas dos seres vivos. Alguns vampiros seguem isso literalmente, enquanto outros tentam superar o vazio gelado.

Os mandarins do Darma do Canto das Sombras enfatizam o aprendizado e a meditação. Todas as lições vêm em termos simbólicos, deixando que o discípulo descubra o significado. A maioria das Flores de Ossos prefere ficar só, mas reúnem-se em grupos para criar grande obras de arte. Essas performances incluem ritos complexos, músicas assombrosas e danças estilizadas. Através dessas atuações, os vampiros tentam capturar a percepção e passá-la adiante. Não é uma surpresa o fato de que poucos patronos os compreendem, mas as Flores de Ossos continuam tentando.

Fraqueza: As Flores de Ossos são frias e sem paixões, fluindo através da escuridão como pipas silenciosas. Brancos como cadáveres, com a pele esticada em seus ossos, eles parecem frágeis, quase femininos. O vento da morte leva suas vozes, e eles falam através de sussurros fracos. Há algo horrendo e lindo no rosto e no olhar distante de uma Flor de Ossos, e ele nunca parece se preocupar com nada que está acontecendo. Os cantos das sombras sufocam as preocupações mortais.

Embora muitos vampiros (e alguns mortais) considerem o canto dos ossos encantador, outros se assustam. Muitos hengeyokai se arrepiam quando uma Flor de Ossos se aproxima. Os mortais correm para um dos extremos, tentando fugir em pânico ou apaixonando-se perdidamente. As Flores de Ossos nunca parecem se preocupar com nada disso.

Por mais românticas que possam ser, as Flores de Ossos são conhecidas por sua crueldade fria. A familiaridade com os Infernos e a natureza efêmera da criação faz com que sejam insensíveis diante de qualquer sofrimento. Enquanto os Tigres-Demônios ensinam através da dor, as Flores a ignoram. Como todas as coisas, a agonia é curta e portanto irrelevante.

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Ossos, fontes geladas, folhas de outono, máscaras de teatro, brisas frias, plantas murchando, flores mortas, funerais

Associações: Metal, a cor negra, o número 4 e a direção oeste

Conceitos: Sacerdotes, artistas, arquivistas, detetives, sábios errantes, necrófilos, estranhos no cemitério, embaixadores para outros *shen*

Dogmas

1: Banhe-se no sopro do Dragão de Ébano, mas cuidado com a lágrima da Rainha Escarlate.
2: Vigie o pilar da família e proteja-o contra vândalos e ladrões.
3: Beije os espíritos em suas casas e os fantasmas em suas mortalhas. Ambos são solitários e adoram o toque reconfortante.
4: Junte o que puder das folhas do conhecimento que caem.
5: Transforme a verdade em papel fino e imprima-o com as visões que teve.
6: Dê livremente seu conhecimento, mas embrulhe-o como um presente precioso.
7: Olhe além do óbvio e encontre o significado mais profundo.
8: Auxilie os desolados e lembre-lhes o respeito aos mortos.

Trilhas Rivais

Tigre-Demônio: Engasgar em sangue não responderá suas perguntas.
Grou Resplandecente: Frios como gelo, duros como ferro e frágeis como vidro.
Mil Sussurros: Ensurdecido por todas as vozes, você não consegue ouvir a que irá guiá-lo.
Dragão Inquieto: Dance comigo, irmãozinho, mas cuidado com a beira daquele precipício.
Cainitas: Você fala da morte? Por favor, deixe que eu a apresente para você...

SUA MÃE O PARIU. SEU PAI O CRIOU. EU FALO EM NOME DELES. E ELES NÃO ESTÃO CONTENTES.

A TRILHA DOS MIL SUSSURROS

VIRTUDE: EQUILÍBRIO

Dez mil homens vieram das colinas;
Dez mil homens eram um, no entanto dez eram dez.
Um homem se foi, os outros caíram,
Isso foi culpa de alguém?
— O Junco Ôco

Observe a humilde centopéia. Ao contrário do grilo, ela não pula; ao contrário da vespa, ela não voa. Em vez disso, ela se movimenta com suas 100 pernas, cada uma conectada a um segmento de seu corpo. Cada segmento move-se harmoniosamente, mas contém seu próprio conjunto de pernas, sua própria casca e, dizem alguns, seu próprio coração. Xue observou a harmonia da centopéia; seguindo seu exemplo, ele se iluminou.

O Junco Ôco exalta a moderação; enquanto as outras trilhas se descrevem como tempestades ou chamas, o *Junco* fala sobre o *vazio* tomando uma forma. O título do sutra vem do ideal Dármico: ser como o junco, alimentado por água mas sem nada dentro, enraizado no chão mas alcançando o céu. O nome do Caminho vem da sua prática de viver vidas múltiplas para obter percepções múltiplas. Para manter o equilíbrio, as assim chamadas "Árvores Desraigadas" trilham os mil caminhos, cada um sob um nome diferente. É uma trilha longa para a iluminação, mas, por outro lado, o que mais os vampiros têm é tempo.

Os Sussurros não acreditam que a Sexta Era é o fim da criação. Para eles, é uma morte ritualística, uma de muitas. Como os juncos crescendo às margens dos rios, os Desraigados acreditam que, ao fim da tempestade, sua flexibilidade irá ajudá-los a seguir em frente. Outros Darmas não sobreviverão. O grilo irá se afogar. A vespa será carregada pelo vento. A centopéia não será ferida. Os juncos ocos ainda irão permanecer firmes.

Os discípulos da trilha adoram enigmas e encobrem tudo em meio a simbolismos. Alguns vampiros afirmam que os Mil Sussurros escrevem sutras para cada folha de grama e, embora isso seja um exagero, demonstra a perspectiva do Caminho. Esses Kuei-jin adoram ver coisas antigas através de novos olhos e, literalmente, fazem isso sempre que possível. Metamorfos talentosos, as Árvore Desraigadas trocam de sexo, aliança, estilo de vida e temperamento numa velocidade espantosa. Os sábios afirmam que cada mudança ensina algo mais a um Sussurro.

O Caminho dos Sussurros é o mais raro dos Darmas, e por um bom motivo: é o mais difícil de ser mantido. Os Kuei-jin não são equilibrados ou controlados. Para compensar suas naturezas destrutivas, os Sussurros cultivam a técnica da Máscara Partida — uma trilha de múltiplas personalidades para a iluminação. Enquanto a maioria das pessoas se agarra à sua personalidade, as Árvores Desraigadas assumem identidades diferentes, então matam-nas quando aparentemente todas as lições foram aprendidas. Como em sua maioria as vidas costumam ser ocupações de tempo integral, muitos vampiros assumem uma ou duas identidades ao mesmo tempo, então encenam mortes trágicas e assumem novos papéis. Por serem imortais, os Sussurros podem experienciar todas as facetas da perspectiva humana e desse modo elevar-se acima de qualquer visão.

Naturalmente, alcançar essa percepção leva tempo. Nos primeiros estágios da trilha, um Sussurro é muito parecido com qualquer outro Macaco Agitado. Seus anciões o repreendem e apresentam koans que exigem uma visão mais ampla. À medida que ele passa pelas diversas vidas, a visão do vampiro se estende. Com o tempo, ele se assemelha a uma esmerada escultura de jade — preciosa em seu estado inacabado, mas trabalhada em uma forma rara pelas mãos firmes do escultor. A chave para a trilha é ser o escultor e o jade, para transformar a si próprio em uma obra de arte.

Treinamento: Para seguir o Caminho Sussurrante, um Kuei-jin precisa morrer e renascer continuamente. Depois de alguns anos, ele sofre uma "morte" ritualística, é enterrado e retorna como uma nova pessoa. Enquanto estiver enterrado, o vampiro entra num longo transe, durante o qual medita sobre as lições de sua vida passada. Certos Sussurros poderosos projetam sua alma nos mundos espirituais enquanto seu corpo dorme. O corpo do Kuei-jin permanece em estase, protegido por amigos mortais ou por outros Sussurros. Os primeiros normalmente são devorados quando o vampiro retorna de suas viagens; os segundos o saúdam e afastam-se conforme ele emerge da tumba. Cada vez que "morre", o Kuei-jin corta todos os laços com sua vida passada; com o tempo, ele também se afasta de seu *wu* e de sua corte.

Na época em que respiravam, a maioria dos Sussurros eram fanáticos por uma causa ou divididos entre muitas. Nenhuma das opções permitiu que eles aprendessem suas lições cármicas. Quando o treinamento começa, os *sifus* fazem perguntas impossíveis, então enviam seus alunos para procurar as respostas. Os discípulos recebem três identidades novas de seus mestres, e essas identidades são as mais diferentes possíveis. Todas as habilidades necessárias são ensinadas através de treinamentos, assim como recursos, sutras, meditações e modos Kuei-jin. Quando essas três vidas acabam, o discípulo fica por conta própria.

Fraqueza: A moderação é terrivelmente difícil de ser praticada, especialmente se você é um vampiro. Apesar das meditações e da técnica da Máscara Partida, a divisão em quatro cantos entre Yin, Yang, Hun e P'o arranca muitas Árvores Desraigadas de suas trilhas. Para permanecerem fiéis a seu Caminho, muitos Sussurros observam a terra. A terra parece sólida, mas se desmancha em lama, gira em tempestades de areia e endurece em pedras. Às vezes, ela se abre e engole tudo ao seu redor. Ela nunca permanece simplesmente parada.

Para ser realmente equilibrado, às vezes é preciso chegar a extremos. Para evitar apegos, os Sussurros destroem as coisas e pessoas que amam demais. Essas traições levaram à origem do outro nome do Darma — o Caminho da Centopéia Sábia, um comentário sarcástico sobre a inspiração do Arhat. Outros vampiros não confiam nos seguidores do Equilíbrio; quem sabe quando seu amigo repentinamente irá se voltar contra você?

Associações: Terra, a cor branca, o número 0 e a direção do ponto central

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Máscaras de jade, cavernas, centopéias, complexos subterrâneos, rochas esculpidas em formas humanas

Conceitos: Lunáticos, espiões, professores, artistas marciais, viajantes, mercenários, estranhos enigmáticos

Dogmas

1: Viva mil vidas, cada uma diferente da anterior.
2: Aprenda o que puder com cada vida.
3: Mude o máximo possível entre os alentos.
4: Se você ficar muito íntimo de algo, mate-o. Ele irá apenas obstruí-lo.
5: Dê as costas para cada vida quando a deixar.
6: Dê quando a generosidade for necessária; tome quando o roubo for exigido.
7: Abra os olhos dos que não vêem e faça os mudos defenderem seu estado livre de palavras. Todos os seres precisam confrontar suas opções, por isso questione-os quando os encontrar.
8: Quando algo parece estar desequilibrado, corrija. Quando não puder fazê-lo, destrua.

Trilhas Rivais

Tigre-Demônio: Que máscara feia! Tire-a antes que você assuste a si mesmo.
Grou Resplandecente: O Rei Macaco envergonhou toda sua raça. Foi necessário Buda e seus elementos para ensiná-lo a se comportar.
Canto das Sombras: Eu também ouço os sussurros, mas alguns dos meus sabem como rir.
Dragão Inquieto: Bom nome — muita atividade sem chegar a lugar nenhum.
Cainitas: Formigas no caminho da enchente que está por vir.

VER CADA PÔR-DO-SOL COM UM NOVO PAR DE OLHOS É MAGNÍFICO. *SER* CADA NOVO PÔR-DO-SOL É A ILUMINAÇÃO DERRADEIRA.

A Dança do Dragão Inquieto

Virtude: Yang

A jaula viva soltou um pássaro.
Ele fez seu ninho nas barras e defecou na palha.
As asas do pássaro eram montanhas
E florestas cobriram-nas.
— Os Sutras de Sangue

Como árvores, os Arco-Íris Sorridentes do Darma do Dragão Inquieto surgem do solo fértil e unem-se ao céu turbulento. Esses vampiros são tão vivos quanto um morto-vivo pode ser. Explodindo com energia vital, esses seguidores do Caminho Verde assemelham-se às forças da natureza — poderosos demais para serem silenciados, vívidos demais para serem reais.

Essas forças inspiraram Xue a deixar de lado seu bastão para meditar. Enquanto uma tempestade alimentava os rios e a grama, o Arhat abandonou sua miséria e reconfortou-se na chuva. Ao redor de seus pés, as formigas movimentavam-se; nas suas costas, insetos corriam e, encobertos por dez mil folhas, os pássaros chamaram uns aos outros. Por mais que tentasse, Xue não conseguia conter a vibração arrebatadora da vida. Finalmente, as chuvas cessaram e um arco-íris estendeu-se ao longo do céu. Xue riu conforme os pássaros atravessaram as cores, e naquele momento ele despertou.

Incitados pela força vital poderosa demais para ser contida, esses Dragões agitam-se como serpentes inquietas. Suas percepções vêm de vigílias durante a noite e meditações na floresta. Para eles, a criação é como o arco-íris — ilusório, mas colorido demais para ser ignorado. Em suas cores, eles vêem a unidade e simetria do Céu. A idéia, do ponto de vista dos Dragões, é experienciar cada uma dessas cores do modo mais vívido possível. Como amantes da Rainha Escarlate, eles incorporam sua força vital; como primos do Dragão de Ébano, eles tentam submetê-lo ou morrem tentando.

Via de regra, os Arco-Íris Sorridentes são desordeiros e vulgares, entregando-se a festas extravagantes e orgias ébrias — celebrações que normalmente incluem um "entretenimento" vivo também. A Tailândia, o Camboja e a Malásia escondem templos de Arco-Íris tão infames que até mesmo os vampiros os evitam. A trilha dos Dragões Inquietos não é o mal em si, mas a abordagem agressiva do Caminho em relação à vida normalmente inclui violentá-la por todos os ângulos imagináveis, com ou sem seu consentimento.

Naturalmente, esses Kuei-jin fazem mais do que apenas copular. Ignorando as restrições da sociedade, eles exploram as infinidades luxuriosas da vida através de artes marciais e práticas tântricas. Como a vida assume dez mil formas, a maioria dos Dragões Inquietos domina a arte da metamorfose. Para viver entre os animais, primeiro você precisa se transformar em um.

O estudo exige cobaias adequadas. Enquanto as distantes Flores de Ossos caminham por cemitérios, os Dragões Inquietos movem-se em meio às cidades, florestas e mares. Sua ferocidade atrai outras criaturas para seu lado, e muitos juntam-se à sua dança por vontade própria. Carismáticos como o tigre, esses vampiros respeitam suas vítimas até mesmo enquanto sugam seu sangue. A fonte é divina para a trilha do Arco-Íris — mais divina que o Demônio que a consome. Quando o festim acaba, ele realiza um ritual de agradecimento. É importante honrar os guardiões do Yang, mesmo quando você os encaminha ao outro lado.

O Caminho do Dragão Inquieto é bastante animista. Observando profundamente a natureza, cada Arco-Íris vê os espíritos por baixo da pele da vida e honra-os com agradecimentos, presentes e rituais. Dragões realmente habilidosos são capazes de atravessar a Muralha e falar com os espíritos em sua própria língua; um mais jovem simplesmente reconhece os kami e os respeita. Em seus momentos mais calmos, um Dragão Inquieto pode ser gentil e compassivo. Ele cuida da vida, mas se alimenta dela sem remorsos. Seu Caminho é manter o Ciclo sempre fresco.

Treinamento: Antes de suas mortes, muitos Dragões Inquietos negaram a carne. Toda sua repressão atingiu um auge quando chegou a hora de pagar o débito cármico. Algumas pessoas terrivelmente carnais *realmente* retornam para terminar o que começaram durante a vida, mas a maioria dos Arco-Íris Sorridentes só aprendeu a rir depois de sua morte. As posições tântricas são comuns nos rituais dos Dragões. Ao copular com parceiros vivos, o vampiro transfere a energia deste para si, então a refina em um Chi poderoso — a força vital outrora negada muitas vezes.

Fraqueza: Como se poderia esperar, os Dragões Inquietos são sem-vergonhas, impulsivos, luxuriosos e violentos. A maioria anda nu ou semi-nu e adora arrasar os padrões sociais. O questionamento é a iluminação para esses vampiros, e eles saem de seu caminho para iluminar todos ao seu redor.

Sua voracidade não acaba com o sexo; sua fome assume um aspecto literário na filosofia do Dragão Inquieto. Ávidos por Chi, essas criaturas muitas vezes comem suas presas cruas (e normalmente vivas). Embora se diga que os Arco-Íris Sorridentes são canibalescos, eles não se alimentam de vampiros. O Dragão normal consideraria a diablerie algo tão repulsivo quanto comer um gato morto.

No entanto, por baixo de sua orgia, muitos Dragões odeiam-se. De certo modo, sua fome é uma negação do que se tornaram. Ao consumir a força vital, eles esperam secretamente desfazer sua maldição; isso não funciona, mas eles continuam tentando. É desnecessário dizer que seus apetites não resultaram em muitos amigos para a seita; os vampiros budistas consideram os Dragões Inquietos particularmente repulsivos e muitas vezes excluem os Arco-Íris Sorridentes de suas cortes.

Associações: Madeira, o número 3, a cor verde e a direção leste

Agouros Auspiciosos e Símbolos: Arco-íris, tempestades, flores abrindo-se, sangue, símbolos yoni e lingam

Conceitos: Artistas, prostitutas, médicos, terapeutas, praticantes de tantra, fazendeiros, guardas-florestais, terroristas ecológicos, valentões, ativistas, canibais

Dogmas

1: Sintonize-se com a vida em todas as suas formas.
2: Medite sobre as paixões; não as evite, mas as vivencie, aprenda com elas e encoraje-as em outros.
3: Use seus poderes como um fazendeiro emprega suas ferramentas de colheita: quebre os talos, colha o arroz, espalhe as sementes e ajude-as a crescer.
4: Ajude todos os seres vivos a prosperar. Quando algo parece estar morrendo, consuma-o e envie-o de volta ao Ciclo.
5: Meia vida é um estado abominável. Seja o mais vívido possível
6: Leve o sol a nascer todas as manhãs. Durma quando ele tiver surgido.
7: Ria freqüentemente e ajude os outros a ver as sombras divertidas.
8: Proteja os espíritos. Sem eles, a dança da vida pára.

Trilhas Rivais

Tigre-Demônio: A poesia da dor disfarça sua ignorância. A única cor que vêem é o vermelho-sangue.

Grou Resplandecente: Respondo a uma lei mais antiga que a sua. Desafie-me e a espada estará em minhas mãos.

Canto das Sombras: Doce irmã, pare de chorar. Tome minhas mãos e sorria!

Mil Sussurros: A centopéia não é imune ao seu próprio veneno.

Cainitas: Você bebeu o sangue de algo morto? (som da cabeça de um vampiro sendo arrancada e jogada em um contêiner de lixo) Então é aí que você pertence!

Posso estar morto, mas sinto mais sutilezas do que qualquer alma viva.

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO TRÊS: AS DEZ MIL COISAS

Em uma peregrinação sagrada, Hon Li defecou nas escarpas do Kailas. De que outro modo ele deveria adorar?

Nas florestas de Quang Tri, ele vendeu o mortal Lótus Vivante. Dizem que as visões finais que ele concede são as mais miraculosas.

Uma dúzia de lamas expuseram seus pescoços a suas presas sagradas. Um tigre tentou acabar com ele, mas seu sangue criou flores na neve.

Hon Li senta-se em um trono dourado. Um Buda grita a seu lado. Felizes somos nós, que o servimos. Ele sacia sua fome com nossos olhos.

Quem é este que está arrastando esse cadáver por aí?
— Koan zen

Este capítulo fornece as regras necessárias para criar um personagem Cataio. A maior parte do processo de criação de um Kuei-jin segue as orientações estabelecidas em **Vampiro: A Máscara**. No entanto, os Kuei-jin possuem novas Características, e algumas das Características dos Cainitas não se aplicam a eles, portanto criar um vampiro do Oriente é um pouco diferente de criar um Cainita.

Uma diferença envolve o Segundo Alento. Seu personagem começa como um Morto Faminto, um mortal que foi sentenciado a renascer como um Cataio. Todas as almas Kuei-jin passam um tempo nos mundos espirituais antes do renascimento; esse período de encarceramento normalmente é de 49 dias para os mortais, mas pode parecer séculos para os prisioneiros. Alguns Kuei-jin não se lembram de praticamente nada sobre sua vida após a morte, enquanto outros lembram-se de cada detalhe agonizante sobre o parto de seu P'o no Mundo Yomi. Do mesmo modo, embora a maioria dos personagens se lembre de sua vida mortal, alguns (em particular aqueles com um nível elevado de P'o) lembram-se dos acontecimentos anteriores ao seu renascimento apenas de modo nebuloso e distante.

O trauma do renascimento em si também afeta o personagem, de um modo definitivamente diferente do Abraço. Para voltar ao Reino Médio, seu personagem precisou rasgar literalmente a Muralha psíquica que separa sua alma de seu cadáver. Esse processo foi tremendamente árduo e exigiu que o personagem invocasse sua alma P'o. Assim, todos os Kuei-jin começam o jogo com duas Naturezas — uma Natureza Hun (alma superior), escolhida entre os Arquétipos padrões; e uma Natureza P'o, para representar o Demônio Interior.

De qualquer forma, o personagem é um vampiro há 50 anos ou menos, e decididamente é uma criatura da Quinta Era. Além disso, a maioria dos Kuei-jin passa pelo Segundo Alento no Reino Médio; há boatos de que alguns Mortos Famintos surgiram em bairros chineses americanos e locais semelhantes, mas essas histórias não foram confirmadas.

O SEGUNDO ALENTO

A jornada para o vampirismo começa com o óbito do personagem mortal. As circunstâncias da vida e da morte do personagem mortal são extremamente importantes para um Kuei-jin; são exatamente suas falhas cármicas (ou aquilo que imagina serem suas falhas cármicas) que influenciam sua Natureza P'o e a escolha do Darma. Em alguns aspectos, a morte do personagem em si começa a despertar o P'o dormente e faz com que o personagem volte como um Kuei-jin. Poucos Kuei-jin morrem tranqüilamente ou de velhice; eles precisam depender de seu Segundo Alento para obter o tempo necessário para encontrar a sabedoria.

Quando a alma dual de um Kuei-jin volta ao seu cadáver, todos os ferimentos, decomposições etc., que o vampiro sofreu são curados (embora o Kuei-jin possa assumir os Defeitos Monstruoso ou Desfigurado para representar processos de cura não tão perfeitos). Se foi cremado, as cinzas do indivíduo se reconstituem — o Grande Ciclo cobra sua punição, com ou sem corpo.

O personagem retorna ao mundo no local de seu túmulo (se enterrado) ou urna (se cremado). Se suas cinzas foram espalhadas, ele retorna aproximadamente no centro do local por onde elas foram jogadas. Se enterrado no mar, ele precisa passar pela tarefa brutal de nadar até o litoral. De qualquer forma, ele precisa retornar ao local que conhecia durante a vida.

A Forma Chih-mei

Antes do jogo, a maioria dos personagens começa sua viagem como um *chih-mei* — um comedor de carniças sem mente, parecido com carniçal e à mercê de seu P'o. A maioria dos Kuei-jin lembra pouco daquela época, pois enquanto está na forma de *chih-mei*, o personagem não é muito mais do que um animal. Ele vaga pelo Reino Médio, possuído por uma fome de Chi que o consome. Pouco após seu renascimento, Kuei-jin locais acolhem o personagem e introduzem-no na sociedade Cataia. Nesse instante, começa seu treinamento.

O Ré

Por um período de aproximadamente um ano — e algumas vezes até 10 anos — os jina e mandarins Kuei-jin orientam o personagem ao longo do *ré* — um período de instrução/doutrinação combinadas durante o qual o personagem aprende sobre seus poderes e suas fraquezas. Ele aprende os tratamentos apropriados a usar quando se dirige a ancestrais, as cerimônias adequadas a realizar quando se lida com espíritos e o básico de como obter Chi. Talvez ele se revolte com seu treinamento, mas de uma forma ou de outra ele domina o conhecimento rudimentar necessário para passar pelo seu *kôa*. Sua sobrevivência é uma prova desse fato.

Wu e Guanxi

Alguns Kuei-jin seguem seus Darmas sozinhos; no entanto, se você está jogando com um grupo, provavelmente você e os outros personagens formaram um *wu*. Essa "família" pode ser um *wu* direcionado ou um bando variado de descontentes. Se o *wu* do personagem tem um propósito (e provavelmente um nushi; ver pág. 87), os jogadores e o Narrador devem detalhar a natureza desse propósito durante o prelúdio.

Como resultado de um elo místico, você começa o jogo com uma forte sensação de lealdade para com seus companheiros de *wu*, que você considera serem membros de sua "família de sangue" (e vice-versa). Os elos entre vocês são representados pelos níveis chamados de *guanxi*. Os níveis de *guanxi* são estabelecidos através de uma Reciprocidade, que os anciões Kuei-jin lançam sobre todos os *wu* recém estabelecidos. Você possui um nível de *guanxi* igual a (5 + Carisma do companheiro de *wu* — [seu P'o ou Yin, o que for maior]) para com cada um de seus companheiros de *wu*. Esse nível de *guanxi* atua em todos os aspectos como o nível de Vaulderie do Sabá, consolidando lealdades entre Kuei-jin em um *wu*.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM KUEI-JIN

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

- **Passo Um: Conceito** — Escolha equilíbrio, direção, Darma, Natureza e Comportamento
- **Passo Dois: Atributos** — Escolha Físicos, Sociais, Mentais (7/5/3)
- **Passo Três: Habilidades** — Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)

Nenhuma Habilidade com nível maior do que 3 nesse momento

- **Passo Quatro: Vantagens**

Escolha Disciplinas (uma Arte Demoníaca, outras duas), Antecedentes (5 quaisquer); gaste pontos em Virtudes do Chi (4; personagens começam com um ponto em cada Virtude).

- **Passo Cinco: Toques Finais**

Registre o nível de Hun (1), nível de P'o (3), Força de Vontade (igual ao seu nível final de Hun), Chi inicial (igual ao seu Yin/Yang permanente) e nível de Darma (1).

Gaste os pontos de bônus (15). Um Kuei-jin precisa começar o jogo com um nível mínimo de P'o igual a 3. Do mesmo modo, a Força de Vontade inicial precisa ser elevada pelo menos a 5, seja elevando o Hun ou aumentando independentemente a Força de Vontade.

Determine os níveis de *guanxi* em relação aos outros personagens dos jogadores (5 + [Carisma do companheiro de *wu*] — [P'o ou Yin]).

EQUILÍBRIO DE CHI

- **Yin:** Você é uma criatura das sombras.
- **Equilibrado:** Você mantém uma harmonia frágil entre suas naturezas dicotômicas.
- **Yang:** Você está sintonizado com a pulsação da vida.

DIREÇÃO

- **Norte:** Sua tarefa é interpretar as leis e preservar as tradições.
- **Oeste:** Sua tarefa é levar as mensagens — e as punições — dos espíritos.
- **Centro:** Sua tarefa é orientar a si e aos outros rumo à iluminação.
- **Sul:** Sua tarefa é criar, liderar e destruir.
- **Leste:** Sua tarefa é observar o "mundo flutuante" dos mortais.

DARMA

- **O Uivo do Tigre-Demônio (P'o)** — O Caminho do Sul, do Fogo e da Chama-fantasma
- **O Caminho do Grou Resplandecente (Hun)** — O Caminho do Norte, da Água e do Sangue
- **O Canto das Sombras (Yin)** — O Caminho do Oeste, do Metal e dos Ossos
- **A Trilha dos Mil Sussurros (Equilíbrio)** — O Caminho do Centro, da Terra e do Jade
- **A Dança do Dragão Inquieto (Yang)** — O Caminho do Leste, da Madeira e da Carne

ARQUÉTIPO DO P'O

- **O Bandido:** Seu P'o é um monstro violento e selvagem.
- **O Bárbaro:** Seu P'o rejeita os caminhos verdadeiros em favor dos decadentes Caínitas.
- **O Enganador:** Seu P'o debilita o Hun através de mentiras e traições.
- **O Demônio:** Seu P'o é um monstro grotesco que vive apenas para destruir.
- **O Tolo:** Seu P'o o distrai de sua trilha verdadeira em favor do caminho mais fácil.
- **O Legalista:** Seu P'o insiste em obediência rígida e em punições ainda mais rígidas.
- **O Macaco:** Seu P'o é uma criatura caprichosa dedicada a evitar a harmonia interior.
- **O Escravo:** Seu P'o procura envergonhá-lo diante de seus "superiores".

DISCIPLINAS

DISCIPLINAS SHINTAI

- **Shintai do Sangue:** Assim como o alquimista pratica o *nei tan*, o praticante do Shintai de Sangue aprende a concentrar o Chi através dos humores do corpo morto-vivo.
- **Shintai dos Ossos:** Concentração do corpo como um receptáculo para energias da morte.
- **Shintai do Jade:** Polarização do corpo para agir como uma "matéria de alma" para concentrar o Chi.
- **Shintai da Carne:** Os dons Yang inquietantes dos *penangallan*.
- **Shintai da Chama:** Conjuração da chama do tempo das sombras do mundo espiritual.

DISCIPLINAS DE CHI

- **Equilíbrio:** Manutenção de um equilíbrio harmonioso entre o Yin e o Yang, o Hun e o P'o.
- **Prana Yang:** Sintonia do corpo com seu Yang interior.
- **Prana Yin:** Sintonia do corpo com seu Yin interior.
- **Trama:** Manipulação do Chi no ambiente.

DISCIPLINAS DA ALMA

- **Cultivo:** O P'o precisa ser compreendido e assimilado.
- **Chi'iu Muh:** Os segredos verdadeiros do terceiro olho.
- **Interiorizar:** Concentração da vontade para feitos poderosos e percepções astutas.
- **Obrigação:** A alma mais forte prevalece e triunfa.

Artes Demoníacas

- **Vento Negro:** Velocidade e selvageria assustadora concedida pelo Demônio.
- **Shintai Demoniaco:** Permite que o P'o possua o corpo de alguém e o transforme num demônio.

Antecedentes

Você não pode escolher Geração ou Status, mas pode optar pelos Antecedentes de:

- **Horóscopo:** As estrelas sorriram para você — ou reprovaram-no.
- **Talismã de Jade:** Você foi abençoado com um talismã que armazena Chi.
- **Artefato Mágico:** Você possui um ou mais objetos mágicos.
- **Nushi:** Um espírito guardião cuida de você ou de seu *wu*.
- **Rituais:** Você conhece uma ou mais cerimônias para acalmar os espíritos e utilizar as linhas do dragão.

Virtudes

- **Yin:** Sua inclinação para as energias negativas e seu controle sobre elas.
- **Yang:** Sua sede pela energia da vida e seu controle sobre ela.
- **Hun:** Seu lado racional e responsável.
- **P'o:** Seu lado monstruoso e instintivo — o Demônio.

Pontos de Bônus

Atributos	5
Habilidade	2 (3 se for Artes Marciais)
Disciplina	10
Antecedentes	1
Virtude do Chi	3
Hun	3
P'o	1
Força de Vontade	1

Passo Um: Conceito

Esta é uma oportunidade perfeita para ampliar os horizontes de interpretação e, desde o começo, marcar seu personagem como alguém diferente. Por um lado, é inteiramente possível criar um personagem cujos aspectos básicos não sejam muito diferentes de seus contemporâneos ocidentais. O conflito entre os ancestrais Kuei-jin e seus discípulos da Quinta Era, embora mais controlado que o de seus equivalentes ocidentais, não deixa de ser uma constante na sociedade Cataia. Um magnata de Hong Kong ou Tóquio que renasça como um Morto Faminto pode ser tão inescrupuloso e avaro quanto seu equivalente Ventrue.

Por outro lado, o Reino Médio oferece muitas possibilidades novas para papéis e motivações. Um conceito de "estudante" para um personagem torna-se muito mais interessante se aquele estudante estivesse envolvido com o massacre da Praça de Tiananmen. E que tal um dissidente político que foi preso e assassinado por pronunciar-se contra o governo? Um pirata da Indochina? Um guerrilheiro de 12 anos que morreu a serviço dos Vietcongues ou do Khmer Rouge? Em muitas partes do Reino Médio, não existem as liberdades civis e os serviços sociais que são básicos para os ocidentais, e essa privação pode influir na formação de um personagem. Um fazendeiro que faleceu devido à desnutrição ou um mendigo que literalmente morreu de fome pode zombar do estilo de vida dos mortos-vivos ou da retórica do típico Brujah que quer ser um gangster.

Lembre-se também de que os Kuei-jin não são Abraçados. Eles morrem e então retornam dos mortos. Que tipo de coisas seu personagem fazia que o tornariam um candidato para o Segundo Alento? O que ele espera realizar agora que está de volta? Ele quer realizar suas tarefas e escapar do Ciclo ou planeja permanecer no mundo material o maior tempo possível?

Especialmente entre os Kuei-jin mais jovens, o Segundo Alento pode incitar todos os tipos de perguntas e uma boa dose de ressentimento. Muitos dos vampiros inexperientes consideram os mandarins, Darmas e regras sociais dos Cataios como reacionários, até mesmo anacrônicos. Embora seja necessário um certo grau de disciplina mental e aceitação para evitar perder-se completamente para o P'o, os Kuei-jin mais jovens preferem os limites e confortos do mundo moderno. A conversa dos anciões sobre a corrupção Dármica, os Reis Yama e a Era da Mágoa muitas vezes é menosprezada e tratada como um monte de idiotices supersticiosas.

Equilíbrio de Chi

As Virtudes do Chi de um personagem têm um grande impacto no conceito do personagem. Os Kuei-jin dividem-se em três tipos amplos, dependendo da proporcionalidade de suas Virtudes Yin/Yang. Quanto maior a diferença entre as Virtudes, mais pronunciada será a personalidade do personagem. Selecionar um desse aspectos pode orientá-lo na escolha das Virtudes do Chi de seu personagem e ajuda na interpretação de seu Kuei-jin. Um personagem com uma Virtude do Chi dois ou mais pontos acima de seu oposto (p.ex., Yang 5/Yin 3) é considerado "sintonizado" com a Virtude do Chi em questão. Um personagem cujas Virtudes do Chi são iguais ou variam em no máximo um ponto em relação a cada uma (p.ex., Yang 4/Yin 3) é considerado Equilibrado.

Yin

Os vampiros com níveis elevados de Yin estão mais confortáveis à noite, ao luar e entre os mortos. Eles são eficientes (alguns poderiam dizer impiedosos), pragmáticos (alguns po-

deriam dizer insensíveis) e contemplativos (alguns poderiam dizer mórbidos). Outros Kuei-jin costumam referir-se a eles como "minhocas de ébano" — embora raramente na frente deles. Entre os Kuei-jin, os vampiros Yin atuam como representantes e elos com o Mundo Inferior. Eles também podem ser assassinos e necromantes habilidosos; afinal de contas, por que não acrescentar mais alguns cadáveres ao mundo?

Muitos vampiros Yin são encantadores, de um modo pálido e esquelético, embora a maioria seja tenebrosa e desconfortante. Sua pele é fria, seu olhar gelado e muitas vezes eles permanecem completamente parados por longos períodos.

Os vampiros Yin sabem que não são humanos e fazem pouco para fingir que são algo diferente. Até mesmo outros vampiros consideram-nos frios e insensíveis — embora o vampiro Yang seja capaz de sofrer surtos incontroláveis de raiva, são os Yin que podem observar calmamente a tortura agonizante de um inimigo sem ao menos piscar.

Fraqueza: Os vampiros do Yin são vulneráveis ao elemento da Madeira, que representa o Yang. Eles podem ser paralisados com estacas de madeira através do coração, exatamente como se fossem Cainitas. O mesmo tipo de teste precisa ser realizado, e os efeitos são idênticos.

Equilibrado

Dizem que são Equilibrados os vampiros cujas Virtudes do Chi são iguais ou quase iguais. Eles possuem partes iguais de luz e sombras, morte e vida. Na sociedade Kuei-jin, eles são os sábios, os viajantes e os que buscam a verdade. De todos os vampiros, eles são os mais interessados na realização interior e no autocontrole.

Vampiros que procuram o Equilíbrio percebem que não são nem totalmente humanos nem totalmente monstruosos. Eles encaram o estado vampírico como o primeiro passo de um tipo de enigma — assim como Buda só pôde buscar a iluminação quando estava adequadamente centrado, no vampirismo eles se centraram entre os pólos fundamentais da existência. De todos os vampiros, provavelmente eles são os que se sentem mais à vontade com aquilo que se tornaram — no entanto, de todos os vampiros eles são os que mais desejam transcender seu estado.

Fraqueza: Os vampiros do Equilíbrio precisam manter o Chi em harmonia o tempo todo. Eles são considerados temporariamente desequilibrados sempre que seus corpos contiverem dois ou mais pontos de um tipo de Chi a mais do que seu oposto. Enquanto estiverem desequilibrados, qualquer uso de Chi tem o potencial de provocar uma reação adversa.

Yang

Os "dragões escarlates" ainda prendem-se à vida que deixaram. Vampiros que expressam o Yang são quase vivos — e eles estão determinados a diminuir a diferença através de todas as maneiras possíveis. Entre os Kuei-jin, os vampiros Yang agem como ceifeiros que se infiltram na sociedade mortal para conferir os rebanhos e certificar-se de que tudo está bem. Sua paixão, quando adequadamente orientada, também os torna guerreiros destemidos.

Os vampiros Yang parecem muito mais humanos do que os do Yin. Sua pele é mais quente e freqüentemente apresenta uma tonalidade; às vezes eles parecem respirar. Os vampiros Yang muitas vezes desfrutam de prazeres dos mortais, como bebida, comida e sexo; o fato de eles não poderem sentir uma satisfação tão plena com essas coisas como os mortais é uma fonte infinita de frustração.

Muitas vezes os vampiros Yang são alvos da zombaria de seus semelhantes Yin em razão de seu desejo nostálgico pela vida. Eles são os vampiros que têm a maior probabilidade de encarar seu estado como uma maldição ou uma punição cármica. Ironicamente, os vampiros Yang com níveis elevados de P'o estão entre os predadores mais selvagens do Reino Médio, pois eles buscam implacavelmente um lugar entre os mortais.

Fraqueza: Um vampiro do Yang é vulnerável ao metal, o elemento do Yin. Uma lâmina ou haste de metal através de seu coração interfere no seu equilíbrio de Chi e induz a paralisia, assim como faz a madeira para um Cainita. Balas, flechas com pontas de metal e armas semelhantes não causam esse efeito; é necessário um golpe que o empale de uma arma com pelo menos trinta centímetros de comprimento.

Direção

Os Kuei-jin de Eras anteriores são classificados de acordo com seu papel observado na sociedade como um todo. Durante a iniciação de um Kuei-jin em uma corte, há um grande empenho para descobrir a data astrológica precisa em que o vampiro levantou dos mortos. Com essa informação, os anciões determinam a direção do discípulo — uma sintonia astrológica com um dos pontos cardeais. Essa direção supostamente orienta muitos aspectos da não-vida e das responsabilidades de um vampiro. A direção ainda é muito honrada no Quincunx, porém menos em outros lugares.

A direção de um vampiro não é um guia absoluto para suas obrigações, e sim uma leve sugestão. O quão seriamente as orientações resultantes serão seguidas depende do vampiro, do *wu* e do ancião envolvidos. Mesmo assim, a sociedade Kuei-jin como um todo é um pouco supersticiosa, de modo que os anciões muitas vezes assumem que um vampiro irá comportar-se de uma maneira adequada para sua direção.

Tradicionalmente, a direção corresponde ao equilíbrio Yin/Yang — isto é, vampiros com um Yin elevado parecem ser criaturas do norte ou oeste, enquanto vampiros com um Yang elevado tomam as direções leste e sul. Essa determinação nem sempre é verdadeira, particularmente na turbulenta Quinta Era, e pode ser interessante interpretar um vampiro com um equilíbrio e direção conflitantes — por exemplo, um vampiro com Yin elevado que goste de freqüentar casas noturnas, ou um vampiro Yang que prefira expressar-se através da solidão.

Cores e números "da sorte" são tradicionais e servem estritamente para propósitos de interpretação. Em muitas regiões, os vampiros vestem roupas ou adornam-se com tatuagens adequadas à sua direção. Assim, um vampiro ligado ao sul pode fazer sete tatuagens vermelhas de um pássaro de fogo, vestir normalmente uma camisa ou chapéu vermelhos ou até mesmo pintar o cabelo de vermelho.

• **Norte** — Os vampiros do norte são vistos estereotipicamente como frios, lógicos, justos e insensíveis. Muitas vezes, mas nem sempre, eles estão sintonizados ao Yin. Os vampiros do norte são incumbidos de manter as tradições dos Kuei-jin — e de punir os indivíduos que as infringem. Eles atuam como

magistrados e juízes de sua espécie, investigando e arbitrando disputas; a desgraça cai sobre um mortal ou *shen* que viole as leis de um vampiro da direção norte. Sua cor é o preto, seu número é o 6.

Naturezas Comuns: Ranzinza, Diretor, Fanático, Juiz, Tradicionalista

• **Oeste** — Os sábios dizem que os vampiros do oeste mantêm os laços com os mortos e os mundos do além. Até mesmo os outros Cataios consideram-nos bizarros e um pouco estranhos. O trabalho dos vampiros ligados ao oeste é levar a cabo as punições determinadas pelos mandarins, e eles o fazem de maneira impiedosamente precisa — mas também é sua responsabilidade interpretar e cumprir os desejos dos espíritos no Reino Médio. Esses Kuei-jin muitas vezes são látegos ou carrascos, mas também servem como feiticeiros e mensageiros. Sua cor é o branco, seu número é o 9.

Naturezas Comuns: Autista, Conformista, Excêntrico, Solitário, Sobrevivente

• **Centro** — Os vampiros do centro da Grande Roda são, falando metaforicamente, a alma de sua sociedade. Eles exploram sua própria natureza e também ajudam outros a encontrar um lugar em meio às relações intricadas do universo. Os vampiros do centro muitas vezes ajudam a introduzir novos Kuei-jin na sociedade, embora alguns se isolem completamente, dando preferência a jornadas pessoais em regiões selvagens ou nos mundos espirituais. Sua cor é o amarelo, seu número é o 5.

Naturezas Comuns: Excêntrico, Comediante, Solitário, Mártir, Visionário

• **Leste** — Os vampiros ligados ao leste são os "ceifeiros" — a casta fazendeira dos Kuei-jin. É sua responsabilidade mover-se entre os rebanhos mortais durante a noite, assegurando-se de que tudo esteja em harmonia. De todos os vampiros, os do leste costumam ser os que ficam mais à vontade com sua espécie anterior e os mais capazes de orientar — e manipular — os mortais "para seu próprio bem". Eles também são os Kuei-jin com a maior probabilidade de tentar retornar às suas vidas passadas — normalmente com resultados trágicos. Sua cor é o azul e seu número é o 8.

Naturezas Comuns: Arquiteto, Bon Vivant, Samaritano, Esperto, Diretor

• **Sul** — Os vampiros do sul são a força motriz da Roda das Eras. Mudando sempre, nunca previsível, um vampiro do sul muitas vezes se vê em conflito com os membros mais tradicionais de sua sociedade. Embora seus companheiros muitas vezes os considerem insuportáveis, os Cataios ligados ao sul são tolerados por sua inteligência e habilidades de luta formidáveis. Eles são os líderes dos Kuei-jin, os criadores — e destruidores. Seu temperamento de um "pássaro de fogo" muitas vezes os coloca em perigo, mas outras tantas vezes os livra deste. Sua cor é o vermelho, seu número é o 7.

Naturezas Comuns: Valentão, Galante, Mártir, Rebelde, Visionário

Darma

Os Kuei-jin começam o jogo com um nível de 1 em um dos cinco Darmas (descritos no Capítulo Dois). Esse Darma orienta o personagem em suas empreitadas e fornece a referência básica para o avanço espiritual. Escolha um Darma que se adapte bem (ou mal, para interpretações interessantes) ao personagem.

Natureza e Comportamento

Assim como os Cainitas, os Kuei-jin escolhem uma Natureza e um Comportamento. No entanto, os Kuei-jin possuem duas Naturezas. A primeira Natureza, a do Hun, é escolhida da mesma lista que os vampiros ocidentais usam; a Natureza Hun determina a personalidade "normal" do personagem. A direção do personagem (detalhada anteriormente) é uma boa orientação sobre os tipos de Naturezas Hun mais apropriadas.

A segunda Natureza, a do P'o, é escolhida da lista de Arquétipos do P'o (págs. 92-3). A Natureza P'o é a personalidade do Demônio do personagem — o que os Kin-jin chamam de Besta. Para os Cataios, o P'o não é um destruidor insensato — pelo menos não sempre. É um adversário astuto, que procura instigar, persuadir ou simplesmente forçar os Cataios a afastar-se da trilha de seu Darma. Os jogadores devem escolher um Arquétipo de P'o que complemente tanto a Natureza Hun de um personagem como as circunstâncias de sua vida e morte.

Passo Dois: Escolhendo Atributos

Esse processo é idêntico ao descrito em **Vampiro: A Máscara**. O jogador pode utilizar sete pontos em Atributos primários, cinco pontos em secundários e três pontos em terciários.

Passo Três: Escolhendo Habilidades

Este, também, é semelhante ao processo de **Vampiro: A Máscara**. Como os Membros, os Kuei-jin utilizam 13 pontos em Habilidades primárias, nove pontos em Habilidades secundárias e cinco pontos em Habilidades terciárias. As Habilidades não podem ser elevadas acima de 3, exceto com pontos de bônus. Os Kuei-jin possuem algumas Habilidade novas entre as quais escolher, e algumas das Habilidades podem ser inadequadas, dependendo da região em que a crônica se origina.

Perícias Novas/Modificadas

Acrobacia

Você é um acrobata treinado que conhece os truques da ginástica extravagante. Talvez você tenha aprendido essas habilidades durante seu treinamento em artes marciais; talvez você tenha crescido em um família de artistas. Por outro lado, você pode simplesmente ser um dublê para Sammo Hung Kambo. De qualquer modo, você sabe como saltar, como pular e como mover-se pelo ar de um modo graciosamente impossível.

Combinando essa Perícia com Destreza, você é capaz de realizar truques extravagantes, saltos, giros e muito mais. Cada ponto que você possui nessa Perícia permite que você ignore a perda de um Nível de Vitalidade por dano em quedas. Assim, um vampiro com Acrobacia 4 pode cair de até nove metros sem se machucar.

- • **Amador:** Você sabe dar cambalhotas
- • • **Experiente:** Você sabe fazer alguns truques
- • • • **Competente:** Ginasta regular
- • • • • **Especialista:** Jackie Chan
- • • • • • **Mestre:** Campeão de ginástica olímpica

Possuído por: Artistas Circenses, Atletas Olímpicos, Ninjas

Especializações: Traves de Equilíbrio, Giros, Asai Moonsault

Ofícios

Os Kuei-jin adoram a estética, e as criações do artesanato que sejam práticas e belas são muito estimadas por eles. As

perícias artesanais de todos os tipos — de fazer pipas a fabricação de espadas à tatuagem — encontram praticantes entre os mortos-vivos. Há também as artes mais temíveis, exclusivas dos vampiros — por exemplo, realizar cerimônias ritualísticas elaboradas com sangue, preparar a carne humana de uma forma artisticamente agradável e preservar cabeças humanas para rituais necromânticos.

Deve-se escolher uma especialização — dobraduras de papel (origami), jardinagem, caligrafia, mecanismos, joalheria, etc. — para essa Perícia. Para aprender perícias artesanais adicionais, essa Habilidade precisa ser comprada outra vez.

- • **Amador:** Algumas classes
- • • **Experiente:** Artífice
- • • • **Competente:** Profissional experiente
- • • • • **Especialista:** Mestre artesão
- • • • • • **Mestre:** Muramasa

Possuído por: Artesãos, Mascates, Praticantes de Hobbies

Especializações: Fabricação de Espadas, Gravuras, Esfoladura

Artes Marciais

Os personagens que tiverem treinamento em artes marciais podem usar essa Perícia para substituir o Talento Briga. Há muito tempo as artes marciais têm sido retratadas como uma especialidade difícil e que exige muito tempo de treinamento, o que é refletido nas regras para sua aquisição. Durante a criação do personagem, a Perícia Artes Marciais custa dois pontos de Perícia por ponto desejado. Se a Perícia for aumentada com pontos de bônus, cada ponto adicional comprado custa três pontos de bônus. Aumentar essa Perícia com experiência custa 150% da quantidade normal para uma Habilidade.

Contudo, os personagens com a Perícia Artes Marciais ganham acesso a diversas manobras especiais de combate. Além disso, todos os artistas marciais aprendem como jogar seus oponentes longe. As Manobras Especiais e as regras para jogar adversários são fornecidas no Capítulo de Sistemas, págs. 140-142.

Um artista marcial precisa definir seu estilo como "duro" ou "suave", que indica o tipo de manobras especiais que ele pode aprender. Estilos duros, como o caratê, concentram-se em golpes poderosos; estilos suaves, como o aikido, concentram-se no redirecionamento e na defesa.

- • **Amador:** Iniciante
- • • **Experiente:** Estudante
- • • • **Competente:** Faixa marrom
- • • • • **Especialista:** Faixa preta
- • • • • • **Mestre:** Monge shaolin, Bruce Lee, etc.

Possuído por: As Pessoas Mais Inesperadas

Especializações: Estilo da Serpente, Golpes com a Mão, Rasteiras

Meditação

Um instrumento essencial para a busca Dármica, essa Perícia permite que você entre em transe, acalme-se e sinta a paz interior. Ao concentrar-se desse modo, você pode decifrar enigmas (teste Percepção + Meditação, dificuldade 9; cada sucesso diminui a dificuldade do teste de Inteligência em um); ficar sem se alimentar (Vigor + Meditação, dificuldade 9; cada sucesso permite que você passe uma noite sem nutrição); ou ganhar um apoio contra a alma de fogo (Raciocínio + Meditação, dificuldade 9; cada sucesso aumenta a dificuldade do seu próximo teste de alma de fogo em um — ou, se você quer meditar para entrar num transe de batalha, *diminui* a dificuldade em um).

A meditação exige um foco de algum tipo — um cântico, uma dança, um iantra, um kata, etc. — que o ajude a afastar as distrações. Muitas das práticas orientais arquetípicas (artes marciais, mantras, posições sexuais tântricas, etc.) são auxílios, práticas ou aperfeiçoamentos de meditação.

- **Amador:** Você é capaz de sentar-se quieto e concentrar seus pensamentos.
- • **Experiente:** Você consegue alcançar um breve estado de paz.
- • • **Competente:** Mesmo sob circunstâncias adversas, você permanece tranqüilo.
- • • • **Especialista:** Você é capaz de alcançar um estado de calma que poucos podem perturbar.
- • • • • **Mestre:** Mesmo quando as coisas estão infernais, você permanece calmo, domina suas emoções e pensa clara e precisamente.

Possuído por: Monges, Mestres loguis, Estudantes
Especializações: Mudras, Mantras, Permanecer Imóvel

Atuação

Dos antigos dramas Noh e wayang ao cinema moderno de Cantopop e Hong Kong, a Ásia sempre desfrutou de uma cultura rica e variada. A Perícia Atuação indica algum nível de domínio de uma forma particular de arte — música, drama, pintura, dança ou alguma outra coisa. Essa Perícia precisa ser comprada separadamente para cada técnica artística que se deseja dominar (ou seja, aprender a tocar violão não transforma ninguém num ator habilidoso).

- **Amador:** Você sabe tocar algumas notas.
- • **Experiente:** Você impressiona seus amigos.
- • • **Competente:** Você pode ganhar competições locais.
- • • • **Especialista:** Nacionalmente renomado
- • • • • **Mestre:** Gong Li

Possuído por: Divas da Ópera de Pequim, Estrelas do Rock, Gueixas
Especializações: Violão, Filmes de Ação, Samisém

Presságio

Você é excepcionalmente habilidoso nas práticas formais e informais de previsão do futuro e interpretação de agouros. Dependendo de seu nível de habilidade, você pode ser capaz de assumir uma ocupação bem-sucedida no mundo mortal. De qualquer forma, os Kuei-jin levam muito a sério esse tipo de coisa, e um vidente hábil pode vir a ganhar muito respeito na sociedade dos *shen*.

Uma vez por história, você pode tentar realizar um teste de adivinhação. Você precisa ter os instrumentos adequados (*I Ching*, cartas de tarô, bússolas, ossos divinatórios, mapas de estrelas e até mesmo programas de computadores), e o processo leva no mínimo 30 minutos, à medida que você observa o céu à procura de agouros ou despedaça caveiras humanas com pinturas de ideogramas. Você pode tentar uma leitura geral ("O que as estrelas nos reservam?") ou fazer uma pergunta específica. O Narrador determina a dificuldade baseado na intenção geral da pergunta (se há alguma) e então permite que você faça um teste de Percepção + Presságio. O sucesso determina que o Narrador fornece algum tipo de pista ou dica; quanto maior o grau de sucesso, mais exata é a resposta, embora sempre seja enigmática.

Assim, se o Narrador sabe que o território dos personagens logo sofrerá uma invasão de Membros da Camarilla liderados por

um Malkaviano enlouquecido (e conseqüentemente vulnerável), ele pode dizer algo como: "O Dragão de Ossos Brancos ataca o flanco do Dragão de Jade. Entre na mandíbula do Dragão de Ossos, e sua cabeça fará com que a cauda se confunda."

- • **Amador:** "O pássaro voou para o sul? Hum... boa sorte amanhã."
- • • **Experiente:** Os vizinhos pedem que você faça leituras de *I Ching*.
- • • • **Competente:** Mães vindas de quilômetros de distância pedem para que você interprete o horóscopo de seus recém-nascidos.
- • • • • **Especialista:** Você tem uma coluna num jornal importante.
- • • • • • **Mestre:** Suas previsões criam e derrubam bancos, mercados de ações... e campanhas militares.

Possuído por: Tao-shih, Videntes de Rua, Praticantes de Hobbies

Especializações: *I Ching*, Astrologia, Prever o Mercado de Ações

Tortura

Os mandarins Cataios terão a verdade, e assim os Kuei-jin criaram todos os tipos de atrocidades engenhosas, algumas suficientemente brutais para fazer um Tzimisce do Sabá tremer. Quando emprega a tortura, o Cataio pode fazer um teste de Destreza, Força, Percepção ou Manipulação + Tortura (dependendo da técnica precisa). A vítima resiste com Vigor. Ambos os testes têm uma dificuldade de 6. Cada sucesso permite que o torturador remova um ponto de Força de Vontade temporária da vítima sem infligir dano ao Nível de Vitalidade (a não ser que o vampiro deseje mutilar a vítima).

- • **Amador:** Lascas de bambu sob as unhas
- • • **Experiente:** Você sabe ajustar suas técnicas de acordo com seus objetivos específicos.
- • • • **Competente:** Você faz um *shen* gritar.
- • • • • **Especialista:** Lavrador no Jardim da Tortura
- • • • • • **Mestre:** Ele está implorando para morrer — antes que você comece.

Possuído por: "Conselheiros Especiais" Militares, Ajudantes de Ditadores, Soldados da Máfia

Especializações: Psicológico, Lâminas de Navalha, Evitar Mortes Acidentais

Conhecimentos Novos/ Modificados

Enigmas

Sem uma percepção aguçada das ilusões da criação, uma pessoa permanece cega às sutilezas do mundo. Essa Característica, um reflexo de seus talentos para charadas e ilusões, permite que você resolva enigmas, compreenda koans, decifre significados ocultos e navegue pelos mundos espirituais. Você pode lembrar-se de trivialidades, fazer transposições de raciocínio e resolver os enigmas que fazem da criação um local desafiador — e traiçoeiro.

- • Estudante: Você sabe resolver enigmas simples.
- • • Universitário: Problemas maiores tornam-se fáceis.
- • • • Mestre: É difícil enganá-lo — você tem um talento para a descoberta.
- • • • • Doutor: Você pode encontrar a ordem em meio ao caos ou vice-versa.
- • • • • • Catedrático: Se as pistas estão lá, nenhum mistério é grande demais para você.

Possuído por: Mestres zen, Tao-shih, Filósofos de Bar

Especializações: Koans, Charadas, Satori

Lingüística

A lingüística é um pouco mais difícil no Oriente. A língua chinesa, por exemplo, possui diversos dialetos; o mandarim e o cantonês têm menos semelhanças entre si do que o inglês e o alemão.

Um personagem sem o Conhecimento Lingüística conhece seu dialeto nativo e apenas seu dialeto nativo. Assim, um personagem que fale mandarim e que não tenha o Conhecimento Lingüística não sabe falar cantonês. Um ponto em Lingüística permite que o personagem tenha uma compreensão mais ou menos fluente de todos os dialetos de uma língua. Assim, um personagem que fale mandarim e que tenha Lingüística 1 que comprou "chinês" é capaz de falar cantonês, o dialeto de Xangai e todos os outros dialetos com fluência. (Sim, isso é simplista para dizer o mínimo, mas para os propósitos de um jogo de interpretação, é preciso tomar alguns atalhos.)

Assim, a Habilidade Lingüística não reflete precisamente a aptidão real de alguns indivíduos talentosos. Via de regra, pessoas acostumadas a viver em sociedades multiculturais aprendem diversas línguas, embora obviamente nem todas sejam conhecidas fluentemente. Recomendamos que, particularmente para crônicas asiáticas, as regras a seguir substituam aquelas de **Vampiro: A Máscara**.

Cada ponto em Lingüística dobra a capacidade de idiomas "extras" do personagem. Assim:

- • Um idioma adicional
- • • Dois idiomas adicionais
- • • • Quatro idiomas adicionais
- • • • • Oito idiomas adicionais
- • • • • • 16 idiomas adicionais

Cada um desses idiomas pode ser usado para comprar uma língua, todos os dialetos de uma língua já conhecida ou todas as formas escritas/ideográficas de uma língua (assim, um personagem que fale japonês pode gastar um ponto de Lingüística para "cobrir" os *kanji* e seus derivados *hiragana* e *katakana*).

E sim, extrapolando-se dessa tabela, os bodhisattvas são teoricamente capazes de falar 129 ou 257 línguas/dialetos. É uma das vantagens de estar vivo há milênios.

Alfabetização: Admite-se que os personagens sejam alfabetizados, a não ser que assumam o Defeito Analfabeto (ver pág. 95). Personagens de regiões pobres ou atrasadas devem considerar a compra desse Defeito; é um modo excelente de demonstrar a diferença no cenário.

No entanto, particularmente em relação à língua chinesa com seus 50 mil caracteres, nem todos os personagem alfabetizados são igualmente capazes de ler. Certas passagens clássicas ou complexas podem exigir um teste de Inteligência + Lingüística que é tratado como um sucesso automático para personagens com níveis de Lingüística elevados o bastante, mas que precisa ser feito por indivíduos cujo nível no Conhecimento seja menor que a dificuldade.

Kaja: Kuei-jin de idade e aprendizado avançado escrevem entre si em *kaja*, uma escrita ideográfica antiga anterior aos caracteres chineses. Muitos vampiros da Quinta Era nem se preocupam em aprender o *kaja* — o que obviamente significa que anciões que conhecem a escrita podem escrever cartas

indecifráveis, possivelmente falando sobre os personagens dos jogadores, e então pedir para que os personagens entreguem essas mensagens a seus companheiros anciões. Durante a criação de qualquer *wu* novo, determina-se um caractere *kaja* para representar o nome desse *wu*. (As Cem Famílias Cadavéricas têm protegido zelosamente seus caracteres há milênios.) O *kaja* pode ser aprendido com um ponto de Lingüística, mas é uma língua extraordinariamente complexa; são necessários anos para aprender até mesmo os rudimentos do *kaja*.

China: Putonghua (mandarim), cantonês, dialeto de Xangai, wu

Japão: Japonês (diversos sistemas diferentes de escrita)

Coréia: Coreano (sistema fonético *hangul* escrito)

Sudeste Asiático: Tailandês, vietnamita, cambojano, muitas outras

Indonésia: Indonésio bahasa, vários dialetos

Rituais

Você aprendeu alguns ou muitos dos ritos e cerimônias complexos que cercam a existência dos Kuei-jin. Os sutras antigos e os textos clássicos são lembrados facilmente. Você sabe ler e escrever os ideogramas antigos da Terceira Era, realiza corretamente cerimônias de Chi e conhece as honrarias adequadas para saudar seus superiores.

Esse conhecimento é essencial para evocar ritos (ver Capítulo Quatro: Forças na Terra). Você não pode realizar um rito de um nível maior do que seu nível no Conhecimento Rituais. Se você espera impressionar espíritos e ancestrais (ou simplesmente evitar a fúria deles), seria sensato aprender esse Conhecimento.

- • **Estudante:** Discípulo
- • • **Universitário:** Kuei-jin do oeste ou centro
- • • • **Mestre:** Jina
- • • • • **Doutor:** Mandarim
- • • • • • **Catedrático:** Ancestral

Possuído por: Kuei-jin, Hengeyokai, *Fang Shih*

Especializações: Ritos do Dragão, Ritos Sazonais, *Feng Shui*

Passo Quatro: Escolhendo Vantagens

É aqui que as coisas ficam diferentes. Todos os Kuei-jin escolhem um Darma. Os Cataios têm acesso a Disciplinas diferentes; todos possuem alguns Antecedentes novos e diferem consideravelmente quanto às suas Virtudes. Os Darmas foram analisados extensivamente no capítulo anterior. As Disciplinas novas serão detalhadas no Capítulo Quatro: Forças na Terra; o personagem ganha três pontos para gastar em Disciplinas, mas uma precisa ser uma Arte Demoníaca (o P'o cuida disso). O personagem ganha cinco pontos para gastar em Antecedentes (embora os Antecedentes Geração e Status sejam proibidos) e quatro pontos para gastar em Virtudes do Chi (cada Virtude do Chi começa com um nível de 1). As Virtudes da Alma começam em níveis estritamente definidos (Hun 1 e P'o 3, respectivamente), mas podem ser aumentadas com pontos de bônus.

Para os Kuei-jin, as Virtudes definem boa parte das capacidades do personagem, por isso escolha-as cuidadosamente. Os Kuei-jin têm duas Virtudes do Chi — Yin e Yang. Essas Virtudes governam a habilidade do vampiro em absorver e processar o Chi. Os Cataios também têm Virtudes da Alma — Hun e P'o. A Virtude Hun assemelha-se à Consciência ou à Humanidade, embora também quantifique o senso de honra e razão do personagem. O P'o mede a força da Besta do personagem.

Antecedentes Novos

Horóscopo

Você renasceu sob estrelas particularmente auspiciosas — ou agourentas. Principalmente no Quincunx, tais presságios são encarados com muita seriedade; vampiros recém-renascidos muitas vezes passam por análises astrológicas extensas, uma cortesia de suas famílias adotivas. Alguns vampiros até têm seus sinais ou informações astrológicos tatuados em seus corpos.

Uma vez por história, você pode jogar um número de dados igual ao seu nível de Horóscopo. Para cada resultado que corresponde ao "número da sorte" de seu Darma ou de sua direção (Norte 6, Oeste 9, Centro 5, Oeste 8, Sul 7; Tigre-Demônio 2, Grou Resplandecente 1, Canto das Sombras 4, Dragão Inquieto 3, Mil Sussurros 0), você ganha um sucesso extra e automático em uma ação praticada no próximo turno.

Em termos menos concretos, o nível de Horóscopo de um vampiro freqüentemente serve como um indicador aproximado de seu destino. Vampiros com níveis elevados de Horóscopo são ocasionalmente beneficiados (ou vitimados) por coincidências estranhas, *dei ex machina*, e outras coisas estranhas, que podem fornecer excelentes ganchos para histórias.

- • Os deuses se interessaram um pouco (um dado)
- • • Os deuses pararam para observar (dois dados)
- • • • Os deuses falaram brevemente sobre você (três dados)
- • • • • Os deuses escreveram seu nome nos pergaminhos celestiais (quatro dados)
- • • • • • Os deuses ainda observam você (cinco dados); que você viva momentos interessantes

Talismã de Jade

Você possui um talismã de jade verdadeiro, jade sintonizado com as energias do Yin ou do Yang. Esse talismã pode vir em qualquer figura ou formato — talvez seja um adereço, um anel, um bracelete ou mesmo a bainha de uma espada. Talismãs sintonizados com o Yin costumam ser feitos de jade negro ou branco, enquanto talismãs sintonizados com o Yang normalmente são feitos de jade verde, vermelho ou azul. De qualquer forma, o talismã pode armazenar energias do Mundo Yin ou Yang (nunca ambos), então ofereceê-los ao seu dono como o tipo apropriado de Chi.

Sempre que um talismã de jade estiver um uma área onde a Muralha é fraca (6 ou menos), o jogador pode fazer um teste para o talismã, usando uma Parada de Dados igual ao número de pontos no Antecedente. A dificuldade desse teste é igual ao nível da Muralha + 3. Para cada sucesso, o talismã pode absorver um ponto de Chi a partir do Chi ambiente da região. Só pode ser feita uma tentativa de absorver o Chi por noite, e um talismã armazena um número máximo de pontos de Chi igual ao número de pontos no Antecedente (assim, um talismã de jade de três pontos permite três dados para absorver o Chi e armazena no máximo três pontos de Chi de uma vez).

Subseqüentemente, ao tocar o talismã e gastar um turno se concentrando, o vampiro pode utilizar o Chi. O Chi de um talismã pode ser usado do modo normal para potenciar Disciplinas, curar ferimentos, etc. O vampiro ainda pode gastar apenas a quantidade de Chi por turno que seu nível de Darma permite (ver Capítulo Dois).

Os talismãs de jade verdadeiro são extremamente raros e muito estimados. Você pode precisar defender seu talismã contra rivais ávidos. Ocasionalmente, os talismãs são usados como prêmios em duelos e apostas, mas essas disputas precisam ser muito importantes para merecer um prêmio como esse.

- • um ponto de Chi
- •• dois pontos de Chi
- ••• três pontos de Chi
- •••• quatro pontos de Chi
- ••••• cinco pontos de Chi

Artefato Mágico

Você possui um ou mais artefatos criados em alguma Era anterior. Esses artefatos mágicos podem ser armas, jóias ou outras relíquias místicas. Os artefatos podem ter sido oferecidos por espíritos ou mandarins, ou (o que é improvável) você pode ter simplesmente tê-lo encontrado ou roubado. Quanto maior seu nível nesse Antecedente, mais poderoso(s) o(s) artefato(s). Veja o Capítulo Oito para alguns exemplos de artefatos.

- • Você possui um artefato de Nível Um
- •• Você possui um artefato de Nível Dois ou dois artefatos de Nível Um
- ••• Você possui um ou mais artefatos com um total de três níveis
- •••• Você possui um ou mais artefatos com um total de quatro níveis
- ••••• Você possui um ou mais artefatos com um total de cinco níveis

Nushi

Na maioria dos casos, esse Antecedente não se aplica diretamente ao personagem, mas ao *wu* como um todo. Os personagens homenageiam um espírito Yin ou Yang dos mundos espirituais. Esse espírito (conhecido como um nushi ou um nat) age como espécie de "patrono" para o *wu* e usa os vampiros como seus agentes terrenos; em troca, ele presenteia os personagens com conselhos e, em alguns casos, poderes especiais.

Os nushi são espíritos, com todas as limitações e poderes desses (ver págs. 209-213). Eles não podem ser destruídos enquanto o *wu* existir, mas podem ter seu Chi reduzido a zero. Um nushi que sofre uma derrota tão vergonhosa se Reconstitui nos mundos espirituais — com sorte longe de qualquer um que tenha presenciado o terrível acontecimento. Enquanto o nushi convalesce, os personagens não podem contatá-lo nem usar nenhum de seus poderes — e, ao recuperar-se, ele certamente terá muito a dizer para seus servos incompetentes que permitiram um insulto tão intolerável...

O poder do nushi de um *wu* é determinado pelo total de pontos gastos por todos os personagens do *wu*. Cada nushi tem um custo básico de Antecedente, que precisa ser pago para obter o favor do nushi; nas págs. 212-213 encontram-se exemplos de nushi e seus custos são fornecidos. Os personagens podem gastar pontos adicionais para conceder habilidades extras aos seus nushi utilizando a tabela a seguir.

Os nushi também podem exigir obrigações por parte dos personagens além de todas as outras relacionadas no Custo do Antecedente. Esses deveres subtraem pontos do custo total do nushi; contudo, os personagens que comprem tais relações basicamente submetem-se à vassalagem, completa com todos os seus juramentos formais. Eles estão obrigados por sua honra a cumprir quaisquer deveres exigidos, e os espíritos ficam *muito* bravos quando os vassalos mostram-se desleais... Um nushi sempre custa pelo menos um ponto para ser comprado.

Um nushi "básico" possui um Chi de 20 e sete pontos para serem divididos entre Fúria, Gnose e Força de Vontade. Todos os nushi possuem os Encantos da Visão do Dragão e de Reconstituição. A não ser que sejam compradas habilidades extras, o nushi é um espírito relativamente inferior e desinteressado.

Os nushi podem emprestar poderes especiais aos personagens; tais poderes estão descritos nas especificações de cada nushi. O poder só pode ser usado por um vampiro a cada turno. No começo de cada turno, o personagem que estiver usando os poderes do nushi declara se os mantêm ou se os passa adiante e, caso o faça, para quem.

Os nushi são particularmente comuns entre os Kuei-jin do Japão e da Coréia (as antigas Cortes do Dragão Azul); *uji* inteiros homenageiam nushi poderosos, enquanto muitos vampiros japoneses mais jovens afirmam ter descoberto nushi novos e não tradicionais (espíritos da eletricidade, das máquinas e até mesmo da Internet).

Os nushi são seres orgulhosos; se os personagens não conseguirem respeitar o nushi, ele pode simplesmente deixar o *wu*. Uma deserção como essa é uma grande perda de prestígio entre os círculos Kuei-jin.

Custo	Poder
1	Por três pontos de Força de Vontade, Fúria e/ou Gnose
1	Por 10 Chi
1	O nushi fala com o *wu* automaticamente
1	O nushi sempre consegue encontrar os personagens
2	O nushi quase sempre está por perto
2	O nushi é respeitado nos mundos espirituais
2	Por Encanto possuído
3	Por personagem extra que possa usar os poderes do nushi no mesmo turno
4	O nushi está conectado misticamente a todos os companheiros de *wu*, permitindo que eles se comuniquem entre si mesmo a grandes distâncias
-1	O nushi pode exigir deveres simples dos personagens ("Punam os estudantes hereges que picharam minha imagem sagrada.")
-2	O nushi pode exigir deveres sérios dos personagens ("Impeçam que os bebedores de sangue do Ocidente corrompam o santuário sagrado.")
-3	O nushi pode exigir deveres críticos dos personagens ("Vão ao Inferno Yomi dos Esfolados Vivos e tragam-me o colar da Rainha Yama Tou Mu.")

Ritos

Os Kuei-jin não estão limitados ao poder de suas Disciplinas. Alguns Cataios também podem usar as correntes locais de Chi através de cerimônias poderosas chamadas de ritos (pág. 126). O Antecedente Ritos quantifica quantos níveis de ritos um personagem conhece no começo da crônica; um personagem pode conhecer muitos ritos pequenos ou um rito grande. Um personagem precisa ter o Conhecimento Rituais em nível igual ou maior ao de qualquer rito comprado, e nenhum personagem inicial deve conhecer um rito de Nível Quatro ou Nível Cinco.

- • O personagem conhece um nível de ritos.
- •• O personagem conhece dois níveis de ritos.
- ••• O personagem conhece três níveis de ritos.
- •••• O personagem conhece quatro níveis de ritos.
- ••••• O personagem conhece cinco níveis de ritos.

Virtudes Cataias

Talvez seja nas Virtudes que os Cataios difiram mais dos vampiros ocidentais. Via de regra, a perspectiva dos Cainitas é de um conflito individual e selvagem contra a sua natureza interior; por outro lado, o pensamento Kuei-jin clássico concentra-se no alinhamento à harmonia do Todo.

Mesmo os Kuei-jin que simpatizam com os ideais e práticas ocidentais costumam possuir as Virtudes a seguir descritas em vez das ocidentais da Consciência, Autocontrole, etc. O Segundo Alento guarda lições árduas, e apenas através de um aprendizado rigoroso é possível evitar o colapso cármico.

Virtudes do Chi e da Alma

Os Kuei-jin possuem quatro Virtudes, que são agrupadas em dois pares opostos. Eles são as Virtudes do Chi (Yin e Yang) e as Virtudes da Alma (Hun e P'o). As Virtudes do Chi atuam como medida de personalidade e quantificam a habilidade de um vampiro em absorver e usar o Chi. As Virtudes da Alma medem os lados racional e bestial do personagem.

As Virtudes do Chi e da Alma variam de 1 a 10 — mas, como são opostas, a quantidade de pontos em uma Virtude reduzem o máximo permitido para a Virtude oposta. Um Kuei-jin inicial pode ter no máximo 10 pontos para cada par de Virtudes — assim, se o nível de Yin de um vampiro é 6, seu Yang máximo é 4. Em personagens principiantes, uma Virtude do Chi acima de 5 é considerada extraordinária, e um nível de 7 ou mais automaticamente qualifica o personagem para um desequilíbrio permanente de Chi.

Níveis mais elevados de Darma concedem aos personagens uma percepção maior de sua existência. Desse modo, vampiros com níveis avançados de Darma podem superar essas limitações. Assim, um personagem com um nível de Darma de 6 pode ter 12 pontos em um par de virtudes — Hun 4/P'o 8, por exemplo, ou Yin 6/Yang 6. Veja o Capítulo Dois para maiores informações.

Virtudes do Chi: Yin e Yang

Os sábios do Reino Médio dizem que no começo o universo dividiu-se em duas metades. Uma das metades era o Yang brilhante e ativo; a outra, o Yin sombrio e negativo. Os Kuei-jin são criaturas suspensas entre a vida e a morte, e assim possuem tanto Yin como Yang.

A planilha de personagem apresenta duas linhas separadas de Virtudes do Chi. A primeira, o nível permanente (os pontos), mede o aprendizado pessoal do personagem rumo às energias positiva ou negativa, assim como o grau de controle sobre as energias que ele ingere. **Esse nível é usado sempre que o texto pedir um teste de Yin ou Yang.** A segunda linha, os quadrados, mede quanto Yin ou Yang temporário (conhecido como Chi) o vampiro ingeriu. O Yin ou Yang temporário pode exceder o nível permanente de Yin ou Yang do personagem (e muitas vezes o faz); essa condição é conhecida como desequilíbrio do Chi, e pode levar a efeitos colaterais nocivos (ver págs. 139-140).

O Yin e o Yang permanentes servem como uma medida aproximada da personalidade do personagem. Um personagem que possua um nível elevado de Yang provavelmente será enérgico e suscetível a extremos emocionais (de alegria, ódio e até mesmo medo ou tristeza); por outro lado, um personagem com um nível elevado de Yin provavelmente será frio, calmo, cínico e um pouco pessimista, possivelmente até mesmo mórbido. Na maioria dos casos, um nível elevado em uma Virtude exige um nível mais baixo de seu oposto — é difícil ser simultaneamente calmo e emocional. No entanto, vampiros com uma grande iluminação (6+ em um nível de Darma) aprenderam a assimilar e controlar suas dicotomias internas; assim, é bem possível encontrar níveis muito elevados de Yin e Yang coexistindo no mesmo bodhisattva.

Yin

A Virtude Yin quantifica a sintonia do personagem com as energias sombrias e negativas. Ela é usada quando se resiste à alma de fogo, quando se utiliza ou canaliza Disciplinas ligadas ao Yin e quando se lida com fantasmas e outros espíritos Yin.

Vampiros com valores elevados de Yin normalmente dominam Disciplinas ligadas à morte e à manipulação de forças negativas. Como tais Kuei-jin são reservatórios de tanta energia negativa, normalmente os mortais consideram esses Cataios repugnantes ou assustadores — embora alguns mortais, aqueles que possuem muita energia Yin, sejam atraídos por vampiros com Yin elevado. Vampiros que se desequilibraram com Yin tendem a assemelhar-se a cadáveres ou até mesmo parecer putrefatos; esses mortos-vivos são chamados de *ch'ing shih*.

Os Kuei-jin possuem dois níveis de Yin. O nível permanente (os pontos) mede o controle do personagem sobre a energia negativa. O nível temporário de Yin (os quadrados) mede quanto Chi Yin está no corpo do vampiro. Se o personagem ingerir muito mais Yin do que é capaz de controlar, isso pode resultar em diversos efeitos colaterais (ver "Desequilíbrio de Chi", págs. 139-140).

Usando o Yin

• **Natureza de Fogo** — A primeira e mais importante questão é o fato de que a Virtude Yin é a Característica usada para resistir à natureza de fogo. Vampiros com Yin elevados simplesmente são frios e reservados demais para serem muito afetados pela fúria.

• **Visão Fantasmagórica** — Gastando um ponto de Yin, os Cataios podem sintonizar-se com seu Yin, o que lhes permite ver as marcas de Yin em outros. Esse poder funciona de modo semelhante à habilidade de Visão da Morte de uma aparição e dura uma cena.

A Visão Fantasmagórica permite que o Cataio veja criaturas do Mundo Yin; essas criaturas incluem aparições, Espectros e outros. Para fazê-lo, o Cataio precisa concentrar-se por três turnos e testar Percepção + Ocultismo (dificuldade da Muralha local + 2).

Usando a Visão Fantasmagórica, um Cataio é capaz de analisar objetos ou presas vivas (mortos-vivos e Ressurgidos contam, fantasmas não) em busca de fraquezas estruturais. Ao gastar três turnos concentrando-se (nenhum ataque, nenhum movimento mais rápido do que caminhar) e testando Yin + Medicina (vivos) ou Ofícios (inanimados) contra uma dificuldade de 8, o vampiro pode desferir um golpe "atemi" contra o objeto, infligindo um nível extra de dano por sucesso. Essa técnica é boa para um único ataque físico; uma vez que o ataque tenha sido feito (com sucesso ou não), o vampiro precisa sintonizar-se outra vez com o objeto se deseja desferir outro golpe focalizado.

O vampiro pode estudar manchas místicas causadas pela erosão do Yin. Desse modo, ele pode detectar e analisar qualquer ferimento, inabilidade ou doença que um alvo sofra. Fazê-lo

exige um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 4 a 8, dependendo da natureza do problema). Um sucesso permite que o vampiro faça uma diagnose aproximada da saúde e do nível de ferimento do alvo e determine se ele sofre de doenças, perda de sangue, etc. Um vampiro sem níveis elevados do Conhecimento Medicina provavelmente não reconhecerá o problema específico do alvo, apenas que ele está "doente", "febril", "fraco" ou algo semelhante.

Ao usar a Visão Fantasmagórica em um objeto inanimado quebrado, o vampiro pode fazer um teste de Percepção + Ofícios (adequado) (dificuldade 4 a 8, dependendo da extensão do dano). Um sucesso permite que o vampiro analise o dano e apresente alguma sugestão de como reparar o item.

•	Um pouco tenso
• •	Relaxado
• • •	Meditativo
• • • •	Impassível
• • • • •	Gelado
6 • +	Sobrenaturalmente calmo

Yang

O Yang, o oposto do Yin, é a centelha brilhante e ativa que a maioria dos seres vivos apresenta. É o Yang que dá ao Kuei-jin a força para passar pelo Segundo Alento — mas também é o Yang que instiga a fome extraordinária do vampiro. De certo modo, o Yang é a força motriz que impele o Kuei-jin a voltar e lutar uma noite após a outra. Os Kuei-jin dizem que, sem o Yang, eles simplesmente estariam... mortos.

Embora o Yang seja a energia "positiva", esse termo tem uma conotação ligeiramente diferente entre os mortos-vivos. O Chi Yang é o estímulo que os vampiros usam para avançar em seus propósitos — se esses propósitos são "bons" ou "ruins" depende inteiramente do vampiro em questão. O Yang é usado para resistir a situações assustadoras ou quando se realiza um ação.

Ao contrário de seus semelhantes Yin parecidos com carniçais, vampiros com um Yang elevado parecem mais humanos. Eles são os mortos-vivos que se levantam dos túmulos para vingar suas famílias, resolver velhas disputas ou reunir-se com as pessoas amadas. Eles adoram caminhar entre as grandes multidões do Reino Médio, figurativa e às vezes literalmente tomando a energia do povo.

Contudo, não importa quanto Yang um vampiro consuma, ele é, na melhor das hipóteses, uma paródia da vida, e mesmo assim de uma vida roubada. Vampiros com um Yang elevado gostam de fingir que são humanos, mas é exatamente isso — um fingimento. Quando suas naturezas vampíricas inevitavelmente afloram, seu desapontamento muitas vezes leva a um frenesi muito mais terrível que o de seus primos mais fleumáticos.

Usando o Yang

• **Cura** — Chi Yang pode ser combinado com o sangue do vampiro e entregue a outros como um elixir de cura. Cada ponto de Chi Yang cura um Nível de Vitalidade normal.

• **Visão da Vida** — Assim como os Cataios são capazes de ver os traços do Yin, eles também podem reproduzir a habilidade de Visão da Vida de uma aparição. Ao gastar um ponto de Yang, o vampiro pode sintonizar-se com os fluxos de vida ao seu redor durante uma cena.

Quando dois (ou mais) seres encontram-se, as auras emocionais que os cercam "brilham" por um instante; vampiros que tentem ler essa aura (Percepção + Empatia, dificuldade 9) podem obter informações sobre os sentimentos verdadeiros das criaturas observadas. Assim, caso dois magnatas empresariais

rivais se cumprimentassem amigavelmente em uma festa, um Kuei-jin astuto conseguiria detectar a faísca de aversão e inveja que brilhou momentaneamente entre eles. (Esse poder é utilizado melhor em mortais; é considerado uma perigosa falta de etiqueta usá-lo em outro *shen*, embora os Kin-jin e bárbaros semelhantes possam ser analisados à vontade.)

O vampiro pode detectar emoções intensas em mortais. Concentrando-se numa emoção em particular e testando Percepção + Yang (dificuldade 9), o vampiro pode "rastrear" aquela emoção. O alcance desse poder é de seis metros vezes o nível de Percepção do vampiro. Além de sua utilização óbvia para caçar (p.ex., sintonizar-se à luxúria para ver se um mortal é facilmente seduzido), a Visão da Vida permite que os vampiros encontrem fontes com grandes quantidades de energia emocional. Para cada sucesso num teste de Percepção + Yang, a dificuldade nos testes de caça do vampiro é reduzida em um.

Finalmente, o vampiro pode tentar detectar criaturas do Mundo Yang, incluindo espíritos conhecidos como lobisomens, assim como outros seres de reinos conhecidos no Ocidente como a Umbra Média. Para detectar essas criaturas com sucesso, o vampiro precisa concentrar-se por três turnos e testar Percepção + Ocultismo (dificuldade igual à Muralha local + 2). Uma vez vistas, as criaturas espirituais permanecem visíveis até o final da cena. (Para maiores informações sobre espíritos, ver págs. 209-213.)

• **Natureza Ondeante** — O Yang é a base da coragem. O vampiro usa a Característica Yang para testes de resistência à natureza ondeante.

•	Letárgico
• •	Ativo
• • •	Animado
• • • •	Apaixonado
• • • • •	Exaltado
6 • +	Sobrenaturalmente enérgico

Virtudes do Chi e Natureza/ Comportamento

Em muitos aspectos, as Virtudes do Chi de um Kuei-jin são análogas à sua personalidade. Um vampiro com um nível elevado de Yin é mais reservado, cauteloso e calmo do que sua contrapartida exuberante e apaixonada com um Yang elevado. As Virtudes do Chi devem ser levadas em consideração quando se escolhe a Natureza e o Comportamento — ou pelo menos quando se interpreta o Arquétipo em questão. Assim, um vampiro com um Arquétipo de Valentão e um Yang elevado pode parecer um bárbaro violento e imprevisível, enquanto outro com um Yin elevado pode ser visto como um monstro brutal e insensível.

Virtudes da Alma: Hun e P'o

O pensamento chinês divide tradicionalmente a alma em duas partes: a alma animal e inferior (o P'o) e a alma racional e superior (o Hun). A maioria dos Kuei-jin aceita essa visão dicotômica, embora os Cataios em regiões distantes muitas vezes se refiram a essas almas duais através de nomes diferentes. Desse modo, todos os Kuei-jin possuem duas Virtudes da Alma, o Hun e o P'o. Como as Virtudes do Chi, as Virtudes da Alma podem variar de 1 a 10, embora qualquer nível acima de 5 seja considerado extraordinário para um personagem inicial.

Assim como as Virtudes do Chi, as Virtudes da Alma são exatamente opostas; um nível elevado em uma diminui o nível máximo de seu oposto. E, como em relação às Virtudes do Chi, vampiros com uma compreensão Dármica maior podem assimilar seus impulsos opostos e superar suas limitações. Jovens convencidos que desafiam um bodhisattva aparentemente pacífico podem ser derrotados pela força do Demônio que vive logo abaixo da superfície plácida do ancião, como um cão fiel esperando pelas ordens de seu mestre.

Hun

O Hun é a Virtude correspondente à força da alma superior do personagem. O Hun mede o lado racional do personagem, sua habilidade para pensamentos abstratos e estéticos, sua empatia remanescente com mortais e sua determinação geral. O Hun assemelha-se ao nível de Consciência do Ocidente, mas não é precisamente igual — personagens de sociedades desonradas possuem Virtudes Hun que se concentram na realização de obrigações em vez do apego à mortalidade. De certa forma, o Hun é uma medida da honra e devoção do personagem para com suas obrigações.

Personagens com níveis elevados de Hun costumam ser mais reflexivos e espirituais, mais pacientes e mais controlados. Assim, os que possuem níveis baixos de Hun (até mesmo com Atributos Mentais elevados) costumam encarar a existência de um ponto de vista simplório, animalesco e sensual.

O nível de Hun é usado para resistir ao P'o e controlá-lo. Um vampiro também o utiliza para sintonizar-se com o mundo invisível ao seu redor. O Hun governa a Força de Vontade — um Kuei-jin possui um nível inicial de Força de Vontade igual ao seu nível de Hun, e o nível máximo da Força de Vontade é igual ao nível de Hun + 5 (ou 10, o que for menor).

Usando o Hun

• **Artes Demoníacas** — Quando se evoca uma das Disciplinas das Artes Demoníacas do P'o, o Hun pode ser usado para "controlar" o P'o em um frenesi controlado. Depois (e apenas depois) que a Arte Demoníaca foi evocada, o Kuei-jin testa seu nível de Hun contra uma dificuldade igual ao seu P'o. Um sucesso permite que ele evoque a Arte Demoníaca enquanto mantém sua própria Natureza; um fracasso significa que o P'o assume o controle do corpo enquanto a Arte Demoníaca é usada.

• **Empatia** — Um Kuei-jin nunca apode ter uma Empatia maior do que seu Hun.

• **Natureza Sombria** — O Hun é a Característica usada em testes para resistir ao domínio do P'o.

• **Sentidos Aguçados** — Como os Kuei-jin são espíritos presos em corpos materiais, eles podem usar seu Hun para evocar os sentidos aguçados de seus semelhantes espirituais. Esse poder funciona do mesmo modo que o poder Sentidos Aguçados de

Auspício 1. Para evocar esse poder, o vampiro precisa concentrar-se por um turno e testar o Hun (dificuldade 6); o poder dura uma cena e pode ser reativado (com um resultado melhor ou igual ao do primeiro teste) durante cada cena subseqüente.

• **Conversa Espiritual** — Um Kuei-jin pode fazer um teste de Hun (dificuldade da Muralha local) para conversar com um espírito, desde que primeiro seja capaz de detectá-lo.

• **Acalmando o P'o** — Um Kuei-jin que sucumbe à sua natureza sombria pode fazer um teste de Hun (dificuldade 9). Se for bem-sucedido, o Kuei-jin mantém a consciência das ações tomadas pelo Demônio. Ele não pode impedir o domínio, mas pode gastar Força de Vontade para influenciar levemente o P'o ou evitar certas ações durante um turno por ponto gasto (p.ex., se o vampiro dominado pelo P'o estiver prestes a matar uma criança, ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para fazê-lo hesitar durante um turno, dando uma chance para a criança fugir). Do mesmo modo, um Kuei-jin cujo lado Hun permaneça consciente pode gastar um ponto de Força de Vontade para dizer uma frase lúcida. (No exemplo acima, o vampiro pode gastar um ponto de Força de Vontade para gritar, "Corra, seu idiota!" para a criança, caso acredite que o garoto ainda não tenha percebido o que está acontecendo.)

•	Instável
• •	Normal
• • •	Sensível
• • • •	Sábio
• • • • •	Perspicaz
6 • +	Iluminado

P'o

O oposto ao Hun, o P'o é o lado animalesco e monstruoso do vampiro — o que os Membros ocidentais chamam de Besta. É o P'o que incita a fome do vampiro, e é o P'o que transforma um problema trivial numa raiva mortal.

Em muitos aspectos, o P'o pode ser visto como o lado negro da alma do personagem — uma parte da qual o personagem não se orgulha, mas mesmo assim uma parte dele. O P'o tem sua própria Natureza (ver adiante); essa Natureza representa uma divisão significativa da psique do personagem e deve ser interpretada como tal. Vampiros com níveis elevados de Hun muitas vezes procuram canalizar e acalmar o P'o. Outros Cataios cultivam e acomodam seus Demônios, pois consideram essa ação crucial para seus deveres cármicos como monstros.

Os Kuei-jin estudaram cuidadosamente sua condição por milhares de anos e, desse modo, o P'o não é encarado com o mesmo temor que a Besta dos ocidentais. Os maiores sábios *shen* ensinam que só é possível encontrar um propósito verdadeiro para a existência vampírica quando o P'o é aceito, compreendido e assimilado. Naturalmente, o P'o não tem a mesma opinião em relação ao seu lado Hun "fracote".

Ao contrário da visão ocidental, o P'o não é simplesmente um adversário inconseqüente que precisa ser dominado e reprimido. O P'o de um Cataio é a personificação do lado negro do personagem — um Demônio astuto e corruptor em vez de apenas uma Besta. A Natureza do Hun do personagem é escolhida a partir do livro de regras básico de **Vampiro: A Máscara** — mas a Natureza do P'o, a voz do Demônio Interior, é escolhida a partir dos Arquétipos do P'o listados adiante.

O P'o tem suas utilidades. Vampiros com um P'o forte são guerreiros temíveis e formidáveis. Muitas vezes o Demônio de um personagem é a única coisa que pode salvá-lo em uma situação perigosa.

Usando o P'o

• **Raiva Frenética** — O personagem pode tentar causar uma raiva frenética em si mesmo. Ele joga um número de dados igual ao seu P'o contra uma dificuldade igual a seu Hun + 3 (máximo de 10); um sucesso indica que o personagem liberou sua natureza de fogo. Um personagem nas garras da natureza de fogo não sofre penalidades por danos e obtém acesso ao Chi Demoníaco (ver adiante).

• **Artes Demoníacas** — Nenhum personagem pode avançar numa Arte Demoníaca para um nível maior do que seu P'o.

• **Chi Demoníaco** — O personagem pode canalizar um pouco do poder do Demônio para realizar seus objetivos. Para cada ponto permanente de P'o, considera-se que o personagem tem um ponto temporário de P'o, ou "Chi Demoníaco"; o Chi Demoníaco pode ser "gasto" em ações adicionais (como se o Kuei-jin estivesse empregando a Rapidez), sucessos adicionais de dano (automáticos, como Potência) ou sucessos adicionais de Força (também automáticos).

Um Cataio não pode gastar mais pontos de Chi Demoníaco por turno do que seu nível de Vigor. Uma vez gasto, o Chi Demoníaco é perdido pelo resto da noite. No entanto, o personagem normalmente recupera um pouco dele ou mesmo ele todo quando acorda na noite seguinte; uma vez desperto, ele pode testar seu P'o (dificuldade 6), e cada sucesso devolve um ponto de Chi Demoníaco para a reserva. O Chi Demoníaco também pode ser ganho em vez do Chi normal se o personagem se alimenta em um local de Chi corrompido (ver pág. 139).

Para utilizar o Chi Demoníaco por uma cena, o vampiro precisa fazer um teste de P'o contra uma dificuldade igual à sua Virtude Hun + 3. Ele precisa obter pelo menos um sucesso para utilizar o Chi Demoníaco. Se ele obtiver quatro sucessos ou mais, ele sucumbe à natureza de fogo — embora não tenha acesso ao Chi Demoníaco durante esse período.

• **Presas** — Ao contrário dos Membros ocidentais, os Cataios não possuem presas naturais. Gastando um ponto de Chi Demoníaco, o personagem pode criar presas que são idênticas às dos vampiros ocidentais em todos os aspectos. Gastando dois pontos de Chi Demoníaco, o personagem pode criar uma mandíbula repleta de presas (dano agravado igual a Força +2). As presas duram por uma cena.

• **Mudança de Natureza** — O P'o é a Virtude usada para determinar se o personagem pertence à natureza de fogo, sombria ou ondeante. Geralmente, o número de dados usado em um teste para mudar de natureza é igual ao nível de P'o. Dependendo da mudança em questão, o personagem resiste com Yin, Yang ou Hun.

• **Resistência** — Quando um personagem sofre um controle mágico da mente, ele pode tentar usar seu P'o para romper o controle. O vampiro testa seu nível de P'o (dificuldade 9); um sucesso libera o personagem do controle, mas exige um teste automático para evitar a natureza sombria (ver adiante).

• **Natureza Sombria** — O poder mais temido do P'o é a sua capacidade de dominar o corpo do Kuei-jin. Em determinadas circunstâncias, a alma P'o pode sobrepujar a Hun, fazendo com que sua própria personalidade substitua a do Hun. Quando o P'o é dominante, o jogador precisa interpretar o personagem usando o Arquétipo do P'o do personagem; se o jogador é incapaz de fazê-lo, o Narrador está livre para determinar as ações do vampiro dominado pelo P'o.

•	Agressivo
• •	Vingativo
• • •	Violento
• • • •	Cruel
• • • • •	Bestial
6 • +	Monstruoso

ARQUÉTIPOS DO P'O

Assim com a Sombra de uma aparição, o P'o de um Cataio possui sua própria Natureza. Esse lado do personagem — o Demônio interior personificando as fraquezas e impulsos destrutivos do personagem — é o maior castigo que um vampiro Cataio enfrenta. Muitas vezes o P'o conversa "telepaticamente" com o vampiro — castigando, criticando e persuadindo o vampiro para que ele realize atos monstruosos.

Assim sendo, os personagens possuem um Arquétipo do Hun — uma Natureza escolhida entre os Arquétipos comuns a todos os personagens de **Vampiro** — e um Arquétipo do P'o. O Arquétipo do P'o personifica os medos, ódios, sentimentos reprimidos e outras características negativas do vampiro. O Arquétipo sempre está presente como uma voz sussurrante dentro da alma do personagem, induzindo comportamentos inadequados, desonrosos e até mesmo monstruosos. Às vezes, os sussurros traiçoeiros do P'o podem ser o suficiente para iniciar um frenesi.

Durante certas situações, o Arquétipo do P'o pode tentar controlar o Kuei-jin. Quando controlado pelo P'o, o personagem precisa conformar-se com as ordens do Arquétipo do P'o. Os Narradores devem tirar pontos de experiência de personagens que se recusem a interpretar corretamente o P'o.

Há um número quase infinito de Arquétipos do P'o; os mais comuns incluem:

O BANDIDO

Embora um Kuei-jin possa ter um papel específico a cumprir ou uma determinada razão para ter retornado do mundo dos mortos, o Bandido não tem nada disso. Esse P'o não vê utilidade no Grande Ciclo, que afinal de contas está muito longe de sua existência cotidiana. Por isso, ele ignora as ordens do Céu e do Inferno e procura levar o Kuei-jin a realizar atos aleatórios de destruição irracional. O objetivo final do Bandido é acabar com todo o Grande Ciclo, talvez em razão do ressentimento por ter sido levado de volta à terra dos vivos, mas enquanto isso qualquer alvo — e qualquer representação da ordem — serve como um foco para a fúria do P'o.

Condições para Tomar o Controle: O Bandido pode forçar um teste de natureza sombria sempre que alguém tenta ordenar o personagem a fazer algo ou tenta colocá-lo "em seu devido lugar".

O BÁRBARO

O Bárbaro procura rejeitar os costumes tradicionais dos Kuei-jin e os substitui pelos métodos caóticos e indisciplinados dos Kin-jin. Observando a liberdade relativa dos vampiros ocidentais, ele deseja abandonar sua herança e juntar-se aos Kin-jin em sua decadência. O Bárbaro zomba da devoção do Hun aos deveres e ao respeito às tradições, e utiliza toda oportunidade para comparar os costumes Cataios e Ocidentais. Não é preciso dizer que, na análise do Bárbaro, os costumes ocidentais sempre são melhores.

Condições para Tomar o Controle: O Bárbaro pode forçar um teste de natureza sombria sempre que a lealdade a uma prática tradicional causar dor ou algum outro tipo de desconforto ao Kuei-jin. Ele também pode tentar se manifestar sempre que o Cataio entra em contato com um Kin-jin.

O ENGANADOR

O Enganador não vê utilidade na verdade, seja ela boa, ruim ou indiferente. Ele pratica a mentira apenas para mentir — dizendo o que o Hun quer ouvir num minuto e então levá-lo à beira da loucura com falsidades flagrantes logo em seguida. Embora esse comportamento possa parecer excêntrico, o P'o tem um objetivo subjacente. Ele procura nada mais nada menos do que fazer com que o Kuei-jin seja incapaz de acreditar em si mesmo. Quanto mais o Enganador fizer com que o Hun acredite em suas mentiras — e quanto mais vezes disser a verdade e for ignorado — menos o Hun pode confiar no seu próprio julgamento. Se o P'o conseguir o que quer, a vontade do Hun acabará sendo destruída, e o vampiro será incapaz de fazer algo ou tomar uma decisão sem o conselho prestativo do Enganador.

Condições para Tomar o Controle: O Enganador pode forçar um teste de natureza sombria sempre que uma mentira for mais vantajosa para o Kuei-jin do que uma verdade seria. No entanto, o Enganador escolhe cuidadosamente o momento para fazê-lo, normalmente tentando dominá-lo apenas depois que o Hun tenha tentado lidar com diversas situações semelhantes sozinho — e fracassado.

O DEMÔNIO

O Demônio procura devorar tudo. Qualquer coisa mais fraca que o Kuei-jin é uma presa, e qualquer coisa mais forte é um poder que pode ser subjugado através da traição. Embora um Demônio possa fingir que leva os deveres, a amizade e a honra em consideração, ele se dedica ao poder pessoal e nada mais. Os ocidentais podem ver o Demônio como um sociopata, mas ele não se preocupa com as opiniões dos outros. Para o Demônio, tudo que ele vê existe para seu divertimento, para ser destruído ou devorado de acordo com sua vontade. As outras almas só importam quanto à sua relação com o Demônio — e à rapidez com que ele possa devorá-las.

Condições para Tomar o Controle: O Demônio pode forçar um teste de natureza sombria quando vê uma oportunidade de tornar-se mais forte através da destruição de outro. Não importa se isso envolve devorar um Kuei-jin mais fraco ou vencer um mais forte através da traição; é a chance de levar vantagem que importa.

O TOLO

Um Hun atormentando pelo Tolo irá sofrer uma não-vida frustrante, pois o P'o pede explicações até mesmo para as ações mais simples ou óbvias. Além disso, o Tolo é incapaz de tomar atitudes a longo prazo ou planejadas de antemão, e não vê vantagem nisso. Assim sendo, ele se empenha o máximo possível (ele se distrai facilmente) para fazer com que o Kuei-jin escolha o caminho fácil e simples e evite complicações desnecessárias (leia-se qualquer complicação). Um P'o Tolo nunca está quieto, e sua tagarelice incessante pode distrair até mesmo o mais controlado dos Hun.

Condições para Tomar o Controle: O Tolo pode forçar um teste de natureza sombria sempre que o Hun não souber o que dizer ou fazer. Sempre que o Kuei-jin fica confuso, o Tolo está pronto, capaz de piorar a situação e disposto a fazê-lo.

O LEGALISTA

O P'o Legalista não tolera um desvio na ordem celestialmente determinada. Não há espaço para interpretações ou improvisações no mundo desse P'o; tudo tem um papel específico a ser cumprido, do qual não se pode afastar-se. Qualquer ação que um Kuei-jin realize que contradiga essa ordem divina — seja falar de modo descontraído com alguém de nível mais elevado ou tolerar a insubordinação de um inferior — faz com que o Legalista se enfureça até que o "insulto" seja corrigido. Obviamente, apenas o P'o pode decidir o que constitui uma reparação apropriada, seja por parte do Kuei-jin ou de outra pessoa. Assim,

um P'o Legalista particularmente sádico pode fazer sua outra metade agir de modo muito formal durante dias (ou mais).

Condições para Tomar o Controle: O P'o Legalista pode forçar um teste de natureza sombria em qualquer momento em que o Cataio seja desrespeitado por um inferior, sendo que é o P'o quem define exatamente o que é um "inferior". Por outro lado, o P'o também pode tentar assumir o controle se o Kuei-jin for desrespeitoso ou passar de seus limites.

O Macaco

Embora o Kuei-jin possa ter retornado ao Reino Médio por uma razão, o Macaco não liga muito para isso. Ele é uma criatura do momento, e cada novo prazer ou distração é a coisa mais importante de seu mundo. O Macaco é capaz de tramar planos complexos para realizar objetivos pequenos ou momentâneos, mas não se preocupa de modo algum com a missão geral que um Kuei-jin possa ter. De fato, o Macaco procura sempre afastar o Cataio de seu objetivo determinado, voltando a atenção e a energia do vampiro para coisas transitórias e menos importantes.

Condições para Tomar o Controle: O Macaco pode forçar um teste de natureza sombria se encontrar uma distração que possa desviar a atenção do Kuei-jin de seu objetivo determinado — mas apenas se aquela distração for algo com o qual o Hun normalmente estivesse interessado.

O Escravo

O Escravo não confia no julgamento do Kuei-jin, o qual ele procura atrapalhar o tempo todo. Sempre que possível, o Escravo faz de tudo para deixar o Kuei-jin sob o controle de outra pessoa. É claro que isso é para o bem dele, pois o Escravo sabe que o Kuei-jin é incapaz de fazer algo corretamente por si só. Portanto, ele questiona toda decisão que o Hun toma e utiliza toda oportunidade para forçar o Kuei-jin a se submeter. Não é uma surpresa o fato de que ao ser bem-sucedido em escravizar o Hun, o P'o imediatamente começa a lamentar seu destino e incita o Hun a escapar, procurar outro "mestre" para orientá-lo em sua existência. Em última análise, o Escravo procura servir os Reis Yama, e os Cataios com um Arquétipo de Escravo forte muitas vezes tornam-se *akuma*.

Condições para Tomar o Controle: Por mais irônico que pareça, o Escravo pode forçar um teste de natureza sombria sempre que o Kuei-jin estiver na presença de alguém que pareça mais velho, forte ou sábio. O Escravo também pode tentar assumir o controle sempre que as decisões do Hun tiverem um resultado desastroso.

Se nenhuma dessas Naturezas definir o Demônio Interior de um determinado personagem, o jogador e o Narrador devem criar o seu próprio Arquétipo do P'o. **Wraith: The Oblivion** e **The Shadow Players Guide** apresentam alguns tipos de Arquétipos de Sombras, que podem ser convertidos facilmente em Arquétipos do P'o.

Força de Vontade

A Força de Vontade é utilizada basicamente da mesma forma como fazem os outros *shen*. A Força de Vontade inicial de um Cataio é igual ao seu nível de Hun. Cataios que se especializam na Disciplina Interiorizar a Alma podem realizar feitos admiráveis com a Força de Vontade.

Passo Cinco: Toques Finais

Agora é hora de dar os últimos retoques no personagem. Os personagens começam o jogo com um nível de Hun igual a 1 e um nível de P'o igual a 3, que podem ser elevados com pontos de bônus.

A Força de Vontade inicial do personagem é igual ao seu nível de Hun, e precisa ser elevada pelo menos até 5 (seja aumentando a Virtude Hun ou aumentando a Força de Vontade separadamente). O personagem começa com uma reserva de Chi igual às suas Virtudes do Chi permanentes. Assim, um personagem com Yin 4/Yang 3 começa com quatro pontos de Chi Yin e três pontos de Chi Yang.

Agora o personagem pode gastar os pontos de bônus, usando a tabela da pág. 79. Todos os Kuei-jin ganham 15 pontos de bônus e podem aumentar qualquer Característica que desejem. Como os Membros, os Kuei-jin podem escolher Qualidades e Defeitos nesse momento (ver adiante).

Qualidades e Defeitos

Os Kuei-jin podem escolher Qualidades e Defeitos como qualquer outro vampiro. De fato, Qualidades e Defeitos são comuns entre esses seres, que são tão diferentes e tão presos aos laços cármicos. As Qualidades e os Defeitos podem refletir assuntos mortais inacabados ou as peculiaridades do Segundo Alento de um determinado Kuei-jin.

Qualidades e Defeitos Recomendados e Proibidos

Psicológicos

Recomendados — Código de Honra, Propósito Maior, Intolerância, Pesadelos, Exclusão de Presa, Bairrismo, Vingança, Objetivo Condutor, Ódio

Proibidos — Selvageria, Natureza Dupla

Mentais

Recomendados — Bom Senso, Concentração, Sono Leve, Vontade de Ferro, Amnésia

Proibidos — Nenhum

Percepção

Recomendados — Qualquer um é bom, mas nenhum é particularmente adequado

Proibidos — Nenhum

Aptidões

Recomendados — Lingüista Nato

Proibidos — Ingerir Comida (os Cataios são automaticamente capazes de ingerir comida)

Sobrenatural

Recomendados — Médium (especialmente para vampiros Yin), Mentor Espiritual, Destino, Amaldiçoado, Repulsa ao Alho (acredita-se que essa questão clássica de lenda vampírica se *originou* na China), Assombrado (especialmente por ancestrais que o desaprovem), Futuro Negro

Proibidos — Fé Verdadeira, Sensibilidade à Luz

Ligações com Cainitas

Proibidos — Todos, a não ser que o Kuei-jin seja um agente secreto em uma crônica baseada em Cainitas. Alguns (Inimigo, Má Reputação) podem ser usados em crônicas Kuei-jin, mas seja cuidadoso.

Sociedade Mortal

Recomendados — Clube Noturno, Conexões com o Meio Empresarial (numa cidade adequada), Conexões com o Submundo (os *gumi* Yakuza são Fachadas Escarlates ideais para vampiros), Caçado (Shih)

Proibidos — Nenhum

Físicas

Recomendados — Corpo Grande, Alergia, Desfigurado, Criança, Deformidade, Monstruoso

Proibidos — Rosto de Bebê (vampiros Yang automaticamente têm poderes semelhantes, enquanto tê-lo é praticamente impossível para os Yin), Coração Deslocado, Digestão Eficiente, Digestão Seletiva, Sangue Fraco

Akuma (3 pontos de Defeito)

Seja através da vassalagem a um Rei Yama ou da violação de tradições Kuei-jin, você foi tachado de *akuma* — um pária controlado pelo demônio. Você foi proscrito pela sociedade Kuei-jin e dispensado de qualquer consideração em relação aos Cinco Caminhos, além disso os outros Kuei-jin têm o direito de caçá-lo e destruí-lo.

Em razão do tamanho do Reino Médio, pode ser possível ocultar sua identidade e viver na sociedade Cataia durante algum tempo. Você pode até ser o membro de um *wu*, no qual você se disfarça como um vampiro respeitável. Além disso, certas cortes, como as Cortes Verdes e Douradas, se preocupam pouco com as antigas tradições ou fazem menos perguntas. Mesmo assim, provavelmente sua não-vida será perigosa.

Se você realmente serviu aos Reis Yama, você pode escolher a Qualidade Mentor Demoníaco, que é uma Qualidade separada de cinco pontos que pode ser comprada apenas por um *akuma*. Seu mentor demoníaco o visita freqüentemente em pesadelos para lhe dar conselhos e ordens. O Rei Yama também pode presenteá-lo com talismãs sobrenaturais de tempos em tempos. Entretanto, todos os Reis Yama são notórios por sua intolerância ao fracasso, então é sensato agradá-los.

Orientação das Sombras e o P'o

O P'o dos Cataios é praticamente idêntico ao P'o que se manifesta nas aparições do Reino de Jade — isso não é uma surpresa, considerando que os Cataios são basicamente espíritos renascidos em corpos materiais. Sendo assim, o conceito de Orientação das Sombras (Shadowguiding), de **Wraith: The Oblivion**, é perfeitamente apropriado para jogos de **Vampiros do Oriente**.

De forma resumida (muito, muito resumida), a Orientação das Sombras exige que outro jogador no grupo assuma o papel do P'o do vampiro, interpretando-o de acordo com seu Arquétipo. O P'o serve como um tipo de motorista no banco de trás para o personagem, incitando-o verbalmente a agir de acordo com seus impulsos instintivos ("Olhe para ele! Veja que aparência excelente! Certamente ele contém muito Chi! Vá! Beba tudo até secar a fonte!"). Quando o P'o assume o controle do corpo, o Guia das Sombras controla o personagem, interpretando o vampiro de acordo com a Natureza do P'o.

A Orientação das Sombras pode ser um grande acréscimo a uma crônica, mas logo pode tornar-se uma distração ou mesmo uma irritação. Sua utilização deve ser restrita a grupos maduros procurando por mais profundidade de interpretação.

Contaminado (6 pontos de Defeito)

Você ingeriu Chi contaminado e carrega sua marca. Esse Defeito é mais comum entre vampiros que se alimentaram próximo às zonas de explosão de Hiroshima ou Nagasaki, mas qualquer lugar com um Chi corrompido tem o potencial de contaminar um vampiro.

Vampiros contaminados sofrem de pesadelos e dores lancinantes. Assim, as penalidades para ferimentos são na verdade reduzidas em um (-2 torna-se -1, etc.). No entanto, toda vez que um vampiro contaminado sofrer uma falha crítica em qualquer teste envolvendo o gasto de Chi ou Força de Vontade, ele precisa fazer um teste de Vigor (dificuldade 6). Um fracasso leva a uma reação fisiológica terrível — um a cinco pontos (um dado divido por dois) de Chi são rejeitados espontaneamente do corpo do Kuei-jin. O vampiro vomita o Chi na forma de uma massa nojenta (e imprestável). Além disso, o vampiro perde um Nível de Vitalidade permanente em razão das queimaduras internas. Esse Nível de Vitalidade não pode ser recuperado através de métodos convencionais, embora existam boatos de que certos bodhisattvas reclusos conhecem uma cura. Poucos Kuei-jin com esse Defeito têm não-vidas muito longas, e a maioria é imediatamente tachada de *akuma*.

Corpo Diferente (1 ponto de Defeito)

Você foi forçado a reencarnar em um corpo diferente daquele que sua alma habitou durante sua vida mortal. Esse corpo não é totalmente confortável para você, e seu desconforto se manifesta através de tiques nervosos, contrações involuntárias ou hábitos semelhantes. De vez em quando você pode demonstrar um maneirismo do habitante anterior do corpo — e se, por azar, a alma original do corpo ainda existe como uma aparição ou um espírito, a não-vida pode se tornar realmente interessante...

Analfabeto (3 pontos de Defeito)

Você não sabe ler nem escrever. Não importa quantos pontos de Lingüística possua, sua aptidão é apenas para falar em todas as línguas. Você não pode aprender a ler até que pague para retirar esse Defeito.

Supersticioso (1 a 3 pontos de Defeito)

Você herdou algumas das superstições associadas aos Mortos Famintos. Vampiros que não conseguem entrar num santuário xintoísta (porque são impuros) ou evitam espelhos sofrem um ponto de Defeito. Superstições verdadeiramente terríveis (parar compulsivamente para contar os grãos de arroz jogados em seu caminho, fugir da saliva humana) contam como três pontos de Defeito.

Ancestrais Vingativos (4 pontos de Defeito)

Seus ancestrais não aprovam o que você se tornou... e eles aproveitam toda oportunidade para fazer com que você saiba disso. Você é assombrado continuamente por um ou mais fantasmas: possivelmente um ancestral mortificado (desculpe o trocadilho), possivelmente a aparição de uma ex-amante que lamenta sua existência vergonhosa como um Morto Faminto. Esse espírito o atormenta constantemente, possivelmente assustando presas ou sendo inconveniente de várias maneiras. Comportar-se bem ou prestar favores para o espírito podem fazer com que ele pare de incomodá-lo por algum tempo, mas até que se pague para retirar esse Defeito, ele sempre voltará. Obviamente, certos vampiros são mais capazes de lidar com os mortos, mas agir de forma enérgica contra um ancestral ou membro da família pode ter graves repercussões cármicas.

O PRELÚDIO

Um prelúdio é tão importante para o Kuei-jin quanto para o Cainita, e muitas vezes as mesmas perguntas podem ser feitas. No entanto, a experiência única do Segundo Alento apresenta algumas diferenças. As questões a seguir são específicas para personagens Kuei-jin, e esperamos que elas ajudem jogadores e Narradores a dar vida a seus Mortos Famintos.

• **Como você era durante a vida?**

Os Kuei-jin não são vítimas inocentes. Entre outras coisas, os Kuei-jin seguem um Darma na tentativa de compensar um carma ruim acumulado durante a vida. Sendo assim, é extremamente importante compreender a vida mortal de um Kuei-jin para determinar como ele age após seu Segundo Alento. Que carma ruim você acumulou durante a vida que o levou a retornar como um dos Mortos Famintos? O trauma do Segundo Alento fez com que você decidisse mudar seu comportamento, ou você age da mesma forma que agiu durante sua vida? Você mantém laços com sua família viva? Você procura um mortal vivo por amor ou desejo de vingança (ou ambos)?

• **Como você morreu?**

Por sua própria natureza, apenas seres com uma grande vontade de viver outra vez podem passar pelo Segundo Alento. Desse modo, muito poucos Kuei-jin morrem de uma forma que pareça tranqüila. Muitos Kuei-jin têm histórias interessantes para contar sobre suas mortes. Você foi enterrado através de rituais inadequados ou deixou de cumprir uma tarefa crucial? Você morreu de forma violenta ou humilhante, de modo que o Demônio uivasse por vingança mesmo enquanto você falecia? Você realmente se lembra de sua morte?

• **Você se lembra de algum detalhe de sua estadia no Mundo Yomi?**

A vida após a morte é uma experiência crucial para um Kuei-jin. Felizmente, alguns lembram pouco sobre seu período no Yomi; outros retornam traumatizados e perturbados com suas experiências nos Mil Infernos. Seu P'o simplesmente vagou no vazio ou encontrou outros espíritos? Ele foi capturado e torturado — talvez por um Rei Yama? Você encontrou amores perdidos, inimigos, etc. no Yomi? Você está em dívida com demônios ou espíritos malignos?

• **Você retornou como um chih-mei e, caso tenha, lembra-se de algo sobre aquele período? Você fez algo de que se arrependeu?**

A maioria dos Kuei-jin passa pelo "estado larval" do *chih-mei*; alguns nunca o deixam. Nesse princípio, a existência monstruosa muitas vezes marca um Kuei-jin; alguns atraem a ira de caçadores de demônios, enquanto outros cometem inadvertidamente atrocidades para as quais as partes ofendidas querem um acerto de contas. Como um *chih-mei* retorna próximo ao seu túmulo, sempre existe a possibilidade de atacar uma pessoa conhecida por ele durante a vida (até mesmo parentes). Sua captura implicou grandes dificuldades, pelas quais os jina e mandarins ainda podem se ressentir?

• **Quais foram os detalhes do seu ré?**

O *ré* — o período de instrução durante o qual um Kuei-jin aprende a comportar-se e a usar seus poderes — é uma das experiências mais importantes na cultura Kuei-jin. É durante o *ré* que a maioria dos Kuei-jin conhece os *sifus* (mentores), e os amigos e inimigos feitos durante o *ré* podem permanecer com o personagem pelo resto de sua não-vida. Você iniciou prontamente seu treinamento ou era um aluno caprichoso e desobediente? Você impressionou — ou desagradou — um jina ou mandarim em particular? Você se tornou o rival de algum outro discípulo?

• **Quais são suas opiniões sobre seu Darma e sobre a Golconda?**

Todos os Kuei-jin são instruídos rigorosamente — alguém poderia dizer que passam por uma lavagem cerebral — a aceitar os ensinamentos de um Darma para evitar a servidão completa ao P'o. Um Darma também fornece uma compreensão mística que, por sua vez, leva a grandes poderes. Nada disso significa que os personagens gostam de ser forçados a aceitar diversos pontos de vista novos. Você busca a Golconda ou acha que tudo isso é um monte de besteira supersticiosa?

CRIANDO O *WU* E A CORTE

Uma crônica com personagens que sejam vagabundos errantes pode ser divertida, mas é muito mais interessante (e conveniente) fazer com que todos os personagens pertençam ao mesmo *wu*, incluindo os laços e costumes *guanxi*.

• **Nome:** Qual é o nome do *wu*?

• **Nushi:** O *wu* tem um espírito guardião que aconselha seus membros? Muitos *wu* fazem pactos com espíritos há séculos. Os nushi normalmente servem *wu* alinhados com objetivos que agradem ao espírito; por exemplo, um *wu* do sul direcionado para a guerra pode ganhar como patrono um demônio de batalha do Reino dos Espíritos Guerreiros, enquanto um *wu* do oeste pode homenagear um fantasma ancestral do Reino Sombrio de Jade.

• **Estrutura:** Muitos *wu* se estabelecem como as famílias que os Kuei-jin deixaram para trás, com o vampiro mais velho assumindo o título de "Pai" ou "Mãe" e seus membros mais jovens tornando-se o "Irmão Mais Velho", a "Segunda Irmã", etc. Esses tipos de *wu* possuem laços estreitos de *guanxi* e hierarquias estabelecidas. Espera-se que o "Pai" ou a "Mãe" protejam aqueles sob sua guarda, mas ele ou ela também exigem obediência. Outros *wu* são razoavelmente democráticos, sem líderes claros, o que provavelmente é melhor para um grupo típico, embora possa ser uma experiência desafiadora de interpretação agir de acordo com uma estrutura hierárquica, especialmente se outros jogadores estiverem envolvidos.

• **Rituais:** Muitos *wu* praticam rituais passados adiante desde as primeiras noites da Quarta Era. Um *wu* pode reunir-se para honrar os espíritos durante o Festival do Bote do Dragão, ou embrenhar-se nas regiões selvagens repletas de hengeyokai para meditar sobre *Os Sutras de Sangue*, ou viver como mortais durante um mês por ano. Por outro lado, *wu* mais anárquicos simplesmente vivem noite após noite, sem se preocupar muito com o futuro.

• **História:** As Cem Famílias Cadavéricas existem há milênios; à medida que os membros são introduzidos, encontram a Morte Final, são desgraçados por seus Darmas ou deixam o *wu* em busca da iluminação derradeira, o *wu*, como um todo, ganha uma história e um legado rico. *Wu* novos existem há apenas alguns séculos ou décadas, e os personagens podem fazer parte de um *wu* reservado e recém criado.

• **Costumes:** Todos os membros do *wu* se tatuam? O *wu* pune seriamente os membros que fracassam em seus deveres, ou os vampiros realizam periodicamente farras de "diversão e festas"? O *wu* participa das políticas dos mortais ou permanece estritamente distante de seus rebanhos? O *wu* é fechado e isolado ou (particularmente no caso de um *wu* com um *guanxi* baixo entre seus membros) cada um cuida de seus próprios interesses e une-se apenas raramente?

• **Mortais associados:** Muitos *wu* possuem máfias ou Fachadas Escarlates ligadas a eles, tanto por sua utilidade como por sua companhia. Os personagens do *wu* são o núcleo de uma

empresa ou sindicato do crime ou talvez a força por trás de um general ou ditador débil?

Se os mortais estão associados ao *wu*, eles têm consciência de quem eles servem ou vêem os personagens como aliados poderosos e perigosos, mas mesmo assim humanos?

Wu Direcionados

Os *wu*, como os personagens, podem ter direções, que indicam os propósitos que supostamente o *wu* deve cumprir. Para realizar esses deveres, as Cem Famílias Cadavéricas mantêm as sociedades mortal e sobrenatural em harmonia, enquanto os vampiros buscam a redenção cármica. Caso o *wu* possua uma direção, esta costuma ser escolhida durante sua criação, quando os mandarins determinam as tarefas que os novos discípulos deverão cumprir. Usando suas habilidades variadas e suas orientações direcionais para cumprir um propósito específico, os vampiros percebem como suas existências se relacionam às Dez Mil Coisas do Grande Ciclo. Ou pelo menos é o que os ancestrais esperam.

As funções típicas de *wu* direcionados são as seguintes:

- **Norte:** Magistrado (um *wu* "detetive", como a versão imortal de Judge Dee), disciplinador (pune transgressores das leis ou costumes Kuei-jin), guardião
- **Oeste:** Espiritual (o *wu* pacifica — ou domina — espíritos malignos/hostis), ritual (realizam ritos do dragão coletivos), mensageiro (leva mensagens entre cortes diferentes ou entre os Kuei-jin e outros *shen*)
- **Centro:** Alma (o *wu* procura e salva vampiros das garras do P'o), investigador (realiza buscas por artefatos ou verdades Dármicas), mediador
- **Leste:** Infiltrador, subversor, lavrador (certifica-se de que há mortais saborosos suficientes para a comunidade Kuei-jin)
- **Sul:** Guerreiro/terrorista, líder, artista

À medida que os personagens atravessam as múltiplas vidas e os deveres se alteram, a direção do *wu* também pode mudar. Um *wu* pode ser consagrado como leste quando se infiltra numa cidade dos Membros, tornando-se mais tarde um *wu* do sul quando os ancestrais declaram uma guerra. Mais tarde ele pode mudar para um *wu* do centro quando os jogadores decidem desafiar seus ancestrais e promover a paz com os Membros.

A Corte

Esse conceito pode ser difícil de ser compreendido por jogadores acostumados à rigidez dos clãs e seitas. Basicamente, uma corte é uma unidade social, espiritual, geográfica ou política de Kuei-jin trabalhando para manter o controle de uma região ou alcançar um objetivo específico. Uma corte pode consistir de Kuei-jin de diversas direções e Darmas, desde que todos estejam comprometidos em promover os objetivos da corte. Embora o desenvolvimento de uma corte seja, tecnicamente, trabalho do Narrador, grupos mais tolerantes podem se divertir muito determinando coletivamente a natureza da corte ou das cortes Kuei-jin de uma região.

Obviamente, como não estão ligados por laços de sangue como os Cainitas, os Kuei-jin podem deixar uma corte e juntar-se a outra, ou até mesmo pertencer a várias cortes simultaneamente. As cortes podem ser tão abrangentes ou isoladas quanto o grupo considerar adequado, e certas cortes misteriosas podem oferecer apoio (e treinamento) para vampiros que se destacarem durante seu *kôa*. Para cada região de sua crônica, crie uma corte (ou mais) e defina a relação dos personagens com ela — como agentes, proscritos ou qualquer outra coisa.

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO QUATRO:
AS FORÇAS NA TERRA

Ele tem um bafo de peixe podre e uma aparência que combina com o hálito. "É bom você ter vindo," ele disse, enquanto bolas de pachinko chocalhavam ao lado. "Eu estava começando a ficar bravo."

"Não acontecerá outra vez, Toro-san." Minha voz soa tão monótona quanto luzes de Natal piscando. Três articulações perdidas em minha mão direita atestam o que acontece quando Toro-san fica bravo.

"É melhor que isso seja verdade." Sua voz é persuasiva, nasal e aguda. "Desaparecer como uma criança. Quando eu tinha sua idade, não fugíamos ao ver sangue!"

Eu estava praticando minha empunhadura com a mão esquerda. A arma que seguro embaixo, escondida, me dá uma sensação de orgulho.

Não que eu precise de nenhuma das duas agora.

O cara de peixe se inclina para frente do outro lado da mesa. Um pouco de tamago preso a seus lábios. "Por que você voltou aqui, Hiro?" ele pergunta. "Você deve saber que não irei contratá-lo de novo."

Seu último insulto num lugar público — ou privado, por falar nisso. Com um rugido, a arma espalha as entranhas do peixe por trás do balcão.

O tamago cai de seus lábios. Bom. Isso estava começando a me dar nojo.

Obviamente todos se viram. Mas o que eles dizem? Que um homem morto matou outro?

"Eu tinha minhas razões." Sorrio para o cadáver.

Como uma criança, desapareço.

Em uma batalha, geralmente use uma força normal para começar; use uma extraordinária para vencer.
—Sun Tzu, A Arte da Guerra

Como os Membros, os Kuei-jin têm aceso a diversas artes sobrenaturais decorrentes de sua transformação. Algumas dessas artes datam da época dos Wan Xian, quando os precursores dos vampiros usaram-nas para enfrentar os Reis Yama. Outras habilidades manifestaram-se após o início da maldição cármica. De qualquer forma, os Kuei-jin praticam um repertório de artes místicas tão extenso quanto o dos Membros.

Em muitos aspectos, essas Disciplinas assemelham-se superficialmente às utilizadas pelos Membros; muitas permitem a evocação de efeitos semelhantes, embora não idênticos. No entanto, os poderes dos Kuei-jin baseiam-se na compreensão de sua condição, não apenas na sua aceitação. Para os Kuei-jin, avançar nas Disciplinas exige um treinamento árduo, meditação, katas repetitivos, cânticos de sutras e a comunhão com entidades espirituais. Embora os Kuei-jin não dominem seus poderes tão rapidamente quanto os Membros, os séculos de estudo dos Cataios valem a pena por sua maior versatilidade.

Obviamente, os Kuei-jin não estão limitados às preferências de alguma linhagem. De fato, as Disciplinas encontradas nestas páginas são apenas as expressões do predomínio de Chi e da alma mais dignas de menção. Outras Disciplinas, ensinadas pelos *wu*, pelas cortes e até mesmo por mestres indivíduais, são praticadas ao longo de todo o Reino Médio. Há boatos de que particularmente os *guki* do Japão, os conduzidos pela serpente, praticam diversas artes exclusivas.

Como as Disciplinas dos Membros, as Disciplinas Kuei-jin têm níveis de 1 a 5. Ao contrário das Disciplinas dos Membros, um "kata" Kuei-jin específico pode permitir que sejam produzidos diversos efeitos relacionados. Além disso, os Kuei-jin que desfrutam de uma grande compreensão Dármica (ou que não se preocupam com seu P'o) podem atingir níveis de 6, 7 ou mesmo mais; infelizmente, a limitação de espaço não permite a inclusão desses grandes poderes, e assim os segredos dos bodhisattvas e dos arhats precisa esperar por outra noite.

Observação: Embora seus usuários refiram-se a elas usando termos admiravelmente semelhantes ("Disciplinas", "artes", etc.), as "Disciplinas" Kuei-jin e as "Disciplinas" dos Membros não são iguais. Os Membros baseiam seus poderes no Sangue de Caim, enquanto os Kuei-jin obtêm seus poderes com o domínio do Chi e da alma dual. **Os Cainitas nunca podem aprender Disciplinas Kuei-jin e os Kuei-jin nunca podem aprender Disciplinas dos Cainitas.** (Como o traidor Zao-lat fez isso ainda é um mistério, mas obviamente isso se mostrou insalubre para ele.)

Tipos de Disciplinas

Os Kuei-jin reúnem suas Disciplinas em diversas categorias. As mais conhecidas são as Artes do Chi, as Artes da Alma, as Artes Demoníacas e as Artes Shintai. As Artes Shintai permitem que os vampiros estudem e pratiquem o movimento do Chi em seus corpos — os cinco formas de shintai ("corpo sagrado") são artes transformadoras baseadas no sistema elemental dos Kuei-jin, composto pelo Sangue (Água), Osso (Metal), Jade (Terra), Carne (Madeira) e Chama-fantasma (Fogo). As Artes do Chi permitem que os Kuei-jin evoquem o Chi interno e ambiente para diversos propósitos. As Artes da Alma permitem que os Kuei-jin canalizem e dominem as almas Hun e P'o. Finalmente, as Artes Demoníacas são poderes especiais, exclusivos para o lado sombrio da alma dos Kuei-jin.

As Artes do Chi

Essas Disciplinas permitem que um Kuei-jin evoque efeitos místicos através do redirecionamento de seu Chi (ou, em alguns casos, do Chi de outros ou do Chi ambiente). A maioria das Artes do Chi permitem a canalização do Chi (Yin e Yang) para a realização de vários efeitos ou melhorias tangíveis. Os Kuei-jin normalmente estudam quatro Artes do Chi: Equilíbrio (equilibrar e desequilibrar o Chi em seus corpos), Trama (manipular o Chi ambiente), Prana Yin (manipulação do Yin interno) e Prana Yang (manipulação do Yang interno). Muitos estudiosos Kuei-jin vêem as Disciplinas Shintai do Osso e da Carne como Artes do Chi de Yin e de Yang, respectivamente.

Os Kuei-jin que usam as Artes do Chi criam "ondulações" e outras perturbações nas Terras dos Espelhos (ver pág. 182). As utilizações particularmente poderosas de Chi podem causar reverberações que afetam o mundo espiritual durante dias ou até mesmo deixam "sinais" duradouros, marcando a presença do vampiro na região. Uma falha crítica em qualquer teste de Disciplina do Chi atrai espíritos hostis, que não gostam do distúrbio grosseiro do vampiro nas áreas ao seu redor.

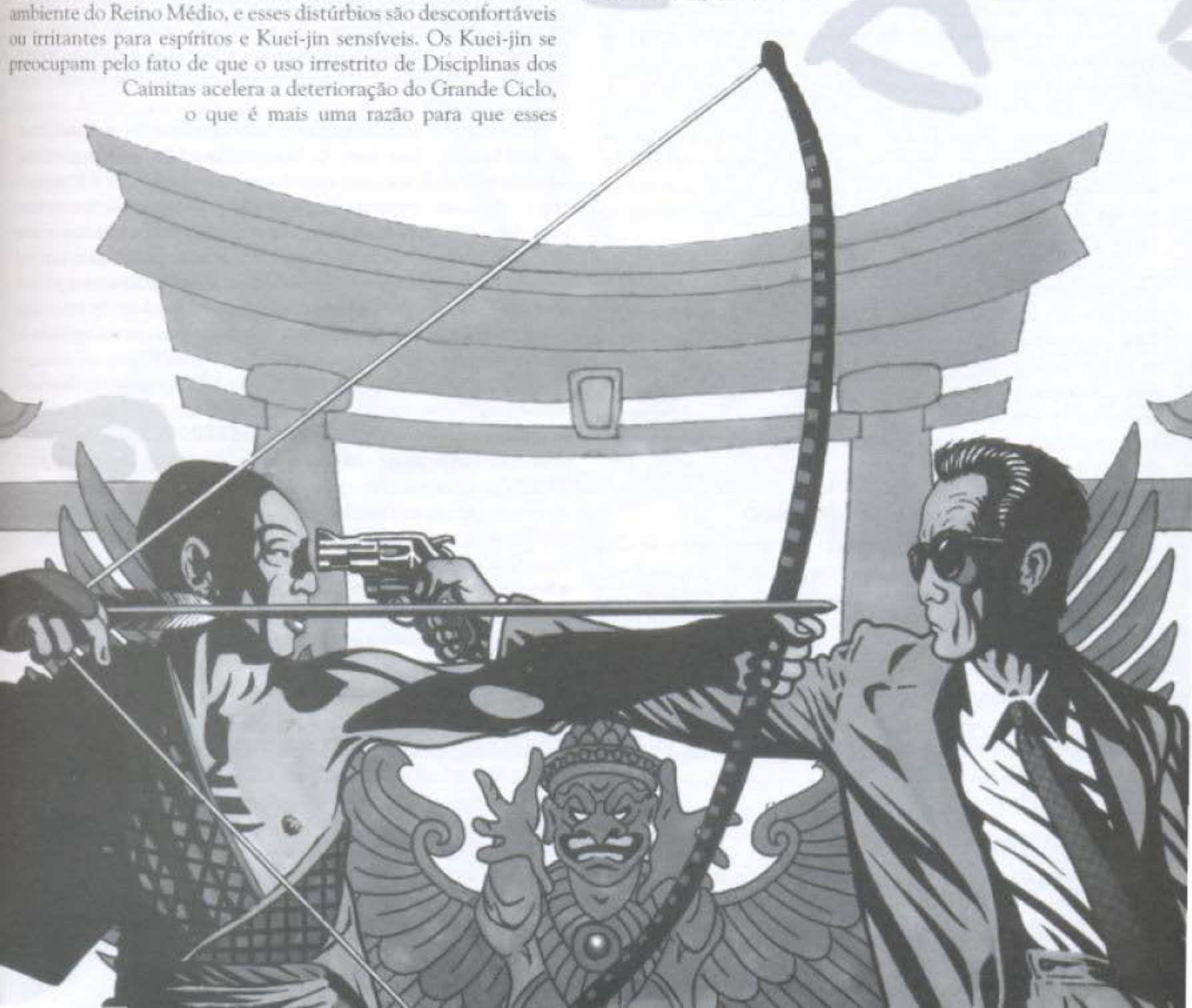
Deve-se observar que a maioria das Disciplinas dos Cainitas são consideradas extremamente "artificiais" pelos Kuei-jin. Os Cainitas invocam seu Sangue de modo descuidado e desajeitado, sem preocupar-se muito com o que estão tentando fazer; os Cainitas deformam ou alteram o fluxo de Chi sempre que praticam suas artes. Embora isso não tenha um efeito visível, as Disciplinas dos Cainitas produzem agitações e aberturas no Chi ambiente do Reino Médio, e esses distúrbios são desconfortáveis ou irritantes para espíritos e Kuei-jin sensíveis. Os Kuei-jin se preocupam pelo fato de que o uso irrestrito de Disciplinas dos Cainitas acelera a deterioração do Grande Ciclo, o que é mais uma razão para que esses estrangeiros insolentes sejam expulsos do Reino Médio — ou destruídos de vez — assim que possível.

Alquimia Interna

Alguns dos poderes dos Kuei-jin manifestam-se como nuvens, borrifos, bolas de fogo ou outros projéteis. Os vampiros que procuram acertar suas vítimas com esses poderes testam Vigor + Esportes ou Armas de Fogo (escolha do jogador) para atingir uma vítima e podem projetar o ataque a uma distância de três metros por ponto de Força (pode-se gastar Chi Demoníaco para aumentar esse alcance). A vítima pode tentar esquivar-se normalmente do ataque. Se for atingida, ela pode resistir ao ataque conforme a descrição específica do poder.

Equilíbrio

A Disciplina do Equilíbrio permite que o vampiro regule e redirecione o fluxo de Chi em seu corpo. Os mestres do Equilíbrio normalmente preocupam-se em equilibrar adequadamente o Chi em seus sistemas; por outro lado, o Equilíbrio pode ser usado para criar desequilíbrios grotescos de Chi em indivíduos que desagradem o usuário. A maioria das habilidades exige um toque, e essa Disciplina não pode afetar fantasmas e espíritos, a não ser que o vampiro tenha outras Disciplinas que permitam que ele toque esses seres.



• DOMINAR O FLUXO

Vampiros com Equilíbrio podem dominar rapidamente o processo de regulação do fluxo de Chi em seus corpos.

Sistema: O vampiro gasta três turnos em contemplação, gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Medicina (dificuldade 8). Para cada sucesso, um ponto de Chi pode ser convertido em seu oposto.

Normalmente, um Cataio pode gastar apenas Yin ou Yang no mesmo turno. Esse poder permite que o vampiro ignore essa restrição e gaste tanto Chi quanto seu nível de Darma permitir.

•• AJUSTAR O EQUILÍBRIO

Ao tocar uma vítima, o vampiro pode ajustar os níveis de Chi no corpo da vítima. Um alvo pode ser sobrepujado com Yin ou Yang, ou um ser desequilibrado pode ter sua saúde restaurada.

Sistema: O vampiro toca a vítima, então testa Percepção + Medicina (dificuldade 8). Para cada sucesso, um ponto de Chi temporário pode ser convertido em seu oposto. Desse modo, o vampiro pode desequilibrar inimigos Kuei-jin ou (pelo menos) impedir que eles utilizem certas Disciplinas. Esse poder também pode ser usado para curar Kuei-jin que estejam num estado de desequilíbrio.

Esse poder também pode ser usado em mortais e Membros para manipular sua química interna. O vampiro decide se quer fazer o alvo tender para o Yin, o Yang ou o Equilíbrio. A seguir ele testa Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Testes bem sucedidos equilibram ou desequilibram o alvo na direção desejada.

Um mortal ou Cainita que tende para o Yang torna-se agitado e manfaco. Durante o resto da noite, a vítima gasta Força de Vontade em praticamente qualquer ação que tenta realizar. A dificuldade de um Cainita para resistir ao frenesi aumenta em +1.

Um mortal ou Membro que tende para o Yin torna-se letárgico e melancólico. Durante o resto da noite, a vítima se enche de pensamentos negativos e possivelmente suicidas. As dificuldades de todos os testes de Força de Vontade aumentam em um, e o Membro sofre +1 de dificuldade para resistir ao Rötschreck.

Um mortal restaurado ao estado de Equilíbrio desfruta de uma ampla melhoria física e mental. A maioria das doenças e infecções são curadas (embora doenças realmente debilitantes, como o câncer e a AIDS, estejam além do escopo desse poder); os efeitos desse poder duram um mês, durante o qual todas as dificuldades em testes para resistir a doenças ou Perturbações são reduzidas em um. Um Membro que tende para o Equilíbrio tem mais facilidade para resistir ao frenesi (-1 de dificuldade) durante o resto da noite.

••• ALTERAR O EQUILÍBRIO

Com esse poder, um vampiro pode regular os níveis de Chi em seu próprio corpo. Ele pode sintonizar-se com o Yin ou Yang e tornar-se um condutor para energia positiva ou negativa.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Meditação (dificuldade 8). Para cada sucesso, o vampiro pode aumentar uma Virtude do Chi permanente em um, desde que diminua seu oposto. Uma Virtude do Chi nunca pode ser reduzida abaixo de zero. Se o vampiro criar uma diferença de três ou mais entre seus níveis de Yin e Yang, ele sofre os efeitos normais do desequilíbrio.

Os efeitos desse poder duram uma cena.

•••• INTERROMPER O CHI

Um vampiro com esse nível de poder pode interromper o fluxo de Chi em outro ser. Essa interrupção causa espasmos e, se os pontos do Chi forem atingidos corretamente, uma paralisia total.

Sistema: O vampiro toca a vítima e testa Destreza + Medicina (dificuldade igual ao Vigor do oponente + 3). Para cada sucesso, a vítima sofre um redutor de -1 um suas Paradas de Dados por um turno (assim, com dois sucessos, a vítima teria um redutor de -2 em suas Paradas de Dados por dois turnos). Se o vampiro obtiver quatro sucessos ou mais, o oponente é paralisado completamente por uma cena. Os mortais sofrem um Nível de Vitalidade de dano além dos efeitos mencionados acima; vítimas com níveis de Vigor de 2 ou menos normalmente morrem de derrame ao serem atacadas por esse poder.

••••• DOMÍNIO DO CHI

Esse poder é uma das artes Kuei-jin mais temidas, pois com ela o vampiro torna-se mestre do Chi de outros corpos. Com um toque, um vampiro pode acabar com o Chi de uma vítima ou corromper o fluxo de Chi, contaminando a vítima.

Sistema: O vampiro precisa tocar a vítima para que a arte funcione.

Para dispersar o Chi, o vampiro testa Destreza + Equilíbrio (dificuldade 6). Uma vítima com Equilíbrio pode tentar resistir testando Vigor + Equilíbrio (dificuldade 6). Para cada sucesso, um ponto de Chi é disperso do corpo do alvo para a atmosfera ao seu redor. Se esse poder for usado contra um Cainita, uma quantidade equivalente de Pontos de Sangue tornam-se instantaneamente inertes. Se usado contra um carniçal, é possível tornar inerte uma quantidade de Pontos de Sangue suficiente para transformar o alvo num ser humano outra vez; se isso for feito, o alvo sofre os efeitos que um humano normal sofreria (ver abaixo). Outros seres sobrenaturais têm uma quantidade equivalente de poder (Gnose, Quintessência, Pathos, Glamour, Sekhem, etc.) dispersa. Os humanos sofrem um Nível de Vitalidade de dano por sucesso, embora esse dano cure-se a uma taxa de um ponto por dia.

Para infectar o Chi, o vampiro testa Inteligência + Equilíbrio (dificuldade 8). Um teste de resistência pode ser feito, como descrito acima. Para cada sucesso, um ponto de Chi é corrompido, infectando a vítima. Esse Chi não pode ser usado e começa a apodrecer o corpo da vítima de dentro para fora. A vítima sofre um Nível de Vitalidade de dano normal automático por turno, até que o Chi infectado seja gasto. Do mesmo modo, esse poder corrompe aspectos equivalentes em outros *shen* (p.ex., um lobisomem sofreria um ponto de dano até que gastasse toda a Gnose "infectada").

Um humano cujo Chi seja infectado é extremamente desafortunado; ele sofre um Nível de Vitalidade de dano por turno e morrerá, a menos que seja tratado por um médico com conhecimento da cura do Yin-Yang. Para curar os efeitos desse poder com a cura do Yin-Yang, um médico precisa ter Medicina 4+ e a formação adequada (isto é, treinamento em medicina oriental). A cura exige que o médico faça um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade 8) e obtenha mais sucessos do que o vampiro que causou a infecção. Um vampiro com Equilíbrio •• ou maior também pode curar a infecção testando Inteligência + Equilíbrio (dificuldade 8) e obtendo mais sucessos do que o agressor.

TRAMA

Assim como os *fang shih* mortais podem manipular o Chi do Reino Médio através de geomancia, alguns Kuei-jin eruditos usam a Disciplina da Trama para manipular as linhas do dragão de forma mais direta. Através da prática da Trama, o vampiro sintoniza-se com as forças Yin e Yang do vento, da água e do solo e, a seguir, manipula essas forças para obter diversos efeitos.

Um vampiro com esse poder é normalmente capaz de afetar uma área com um raio em metros igual a seu total de Percepção + Trama.

• Chamado Espiritual

O vampiro começa a aprender a manipular os fios do mundo espiritual. Ao trançá-los de forma interessante (ou irritante), o vampiro pode tentar atrair um espírito próximo. Desse modo, os espíritos de pedras e córregos — ou os fantasmas dos mortos — podem despertar e responder ao chamado do vampiro.

Sistema: O vampiro testa Inteligência + (Yin ou Yang) (dificuldade igual à Muralha local). Sucessos atraem espíritos do Yin ou do Yang, que vêm investigar (por vontade própria). O espírito não tem nenhuma obrigação para com o vampiro (que precisa usar outros poderes para controlá-lo ou mesmo detectá-lo) e é criado pelo Narrador.

Se o vampiro quer chamar um espírito específico, ele precisa saber seu nome e obter três sucessos ou mais no teste; além disso, o espírito em questão precisa estar numa região dos mundos espirituais próxima o suficiente (o que é determinado pelo Narrador).

•• Proteção de Chi

O vampiro é capaz de manipular as linhas do dragão de uma área, enfraquecendo ou fortalecendo a Muralha do local.

Sistema: O vampiro testa Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Muralha local. Um sucesso permite que ele aumente ou diminua a Muralha local em um ponto por uma cena. A Muralha nunca pode ser diminuída abaixo de 1 e, se for elevada para 10, nenhum ser na área pode usar qualquer tipo de poder de Chi. Os espíritos que se encontram nas proximidades de uma área com uma Muralha de nível 10 precisam ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade (dificuldade 6) ou fugir do local; de qualquer forma, eles irão se sentir extremamente desconfortáveis e serão incapazes de gastar Chi. Esse poder só poder ser usado uma vez por cena.

••• Moldar o Chi

Nesse nível, o vampiro tornou-se mais hábil em seu controle das linhas do Chi. Ele é capaz de trançar as linhas do dragão locais para gerar diversas formas, criando tramas, barreiras, redes e até mesmo armadilhas de energia espiritual invisíveis, as quais têm um efeito profundo sobre o ambiente.

Sistema: O vampiro se concentra por três turnos, gasta um ponto de Chi e faz um teste de Percepção + Ofícios (Moldar o Chi) contra uma dificuldade igual à Muralha local. Os efeitos duram uma cena e dependem do número de sucessos obtidos. Apenas um efeito pode ser escolhido (portanto, infectar uma área com *joss* ruim e trançar uma armadilha de Chi são duas utilizações separadas do poder Moldar o Chi).

1 sucesso — O vampiro pode moldar o fluxo de Chi da área para formar voltas, giros, espirais ou qualquer outra coisa que deseja. Ele pode, inclusive, usar a energia do Chi ambiente para refletir ou recanalizar ataques de Chi utilizados contra ele. O vampiro obtém um dado extra para defender-se contra qualquer projétil baseado em Chi ou em mágika apontado diretamente contra ele. Isso inclui, mas não se limita a, ataques de Chama-fantasma e Sopro de Chi, Forças mágikas, dons elementais de metamorfos, a Taumaturgia Sedução das Chamas e a maioria dos rituais que afete diretamente o vampiro.

2 sucessos — O vampiro pode fazer com que emanações "boas" ou "ruins" de Chi fluam em sua estrutura, o que cria joss bom ou ruim nas regiões próximas. Caso sintonize alguém (normalmente ele mesmo) ao joss bom, o alvo sortudo pode ganhar praticamente qualquer jogo de aposta realizado. Além disso, qualquer teste em que ele obtenha uma falha crítica é tratado como uma falha normal, e ele pode jogar um dado outra vez para qualquer resultado igual a "10" em seus testes para obter mais sucessos, como se tivesse uma especialização na tarefa que tenta realizar.

Caso sintonize uma pessoa específica ao *joss* ruim, o vampiro precisa fazer um teste de Manipulação + Yin (dificuldade 8). De outro modo, toda a área é afetada, incluindo o vampiro. Se for bem-sucedido, durante o resto da cena, qualquer resultado "1" *ou* "2" por parte da vítima (ou de qualquer um na área) é considerado uma falha crítica. Os vampiros que lançam esse efeito sobre uma área normalmente se escondem e deixam que o *joss* ruim faça sua parte.

O *joss* ruim pode ser anulado por *joss* bom e vice-versa.

3 sucessos O vampiro pode trançar armadilhas para capturar espíritos. Para prender um espírito, o vampiro precisa ser capaz de vê-lo. Ele pode então realizar um teste resistido de Destreza + Ofícios (Moldar o Chi) contra a Gnose do espírito (dificuldade 6 para ambos os testes). Se o vampiro obtiver mais sucessos que o espírito, a armadilha imobiliza-o por uma cena ou até que este concorde em realizar um serviço para o vampiro.

• • • • Cavalgar o Dragão

O vampiro pode utilizar uma linha do dragão local e transportar-se em seu fluxo de Chi, efetivamente teleportando-se de um lugar para outro. Os Kuei-jin costumam usar esse poder para viajar de um ninho do dragão de um centro populacional para outro. Desse modo, as cortes Kuei-jin podem estender sua influência sobre grandes áreas geográficas.

Sistema: O vampiro precisa encontrar uma linha de dragão adequada (Percepção + Virtude do Chi, dificuldade igual à Muralha local). Essa busca normalmente leva um número de minutos igual ao nível da Muralha. Uma vez que a linha seja encontrada, o vampiro precisa fazer um teste de Destreza + (Virtude do Chi apropriada) (dificuldade 8) para posicionar-se sobre ela. Um sucesso permite um teleporte instantâneo, numa distância máxima determinada pelo número de sucessos no teste de posicionamento.

1 sucesso 150 metros (ou menos, caso se deseje)
2 sucessos 750 metros
3 sucessos 1,5 quilômetro
4 sucessos 15 quilômetros
5 sucessos 150 quilômetros

Um vampiro bem-sucedido surge no local determinado no começo do turno seguinte e ganha quatro dados de iniciativa; ele pode utilizar todo o seu turno.

Uma falha crítica leva o vampiro a algum local aleatório num raio de 150 quilômetros.

• • • • • Fenda de Chi

Esta arte permite que o vampiro fortaleça as linhas de Yin e Yang a tal ponto que ele abre um portal entre o Reino Médio e o Tecido dos Mundos Yin e Yang. Esse portal pode ter efeitos devastadores no ambiente próximo, conforme jorra energia espiritual pura dos mundos espirituais para o Reino Médio. Essas "tempestades" de força espiritual começam pequenas, mas rapidamente crescem além do controle do vampiro para tornarem-se furacões devastadores de energia elemental.

Esse poder pode causar danos graves tanto no Reino Médio como nos mundos espirituais. Ele não é tratado com complacência; a utilização inconseqüente da Fenda de Chi é razão suficiente para punições severas, tanto por parte de Kuei-jin como de espíritos enraivecidos. Comenta-se que certos *akuma* abriram fendas para os Infernos dos Reis Yama através desse poder, mas utilizações desse tipo trazem má sorte e não iremos mais falar sobre elas aqui.

Sistema: O vampiro concentra-se durante três turnos, gasta três pontos do tipo apropriado de Chi e faz um teste de Inteligência + Rituais (dificuldade igual à Muralha local).

Caso esteja abrindo um portal para o Yang, o vampiro cria uma tempestade localizada de Yang, que os hengeyokai chamam de Tempestade da Wyld. No Reino Médio, ela se manifesta como um tufão retumbante. Espíritos da chuva,

do trovão e do vento levam ansiosamente a Tempestade da Wyld do Mundo Yang para o Reino Médio. Falando com esses espíritos (e testando Manipulação + Rituais, dificuldade 8), o vampiro pode direcionar a atividade da tempestade até certo ponto, embora seu controle não seja, de modo algum, perfeito; os deuses do vento e da água são bastante volúveis.

Ao abrir um portal para o Yin, o vampiro na verdade manifesta a energia Yin pura no Reino Médio e cria uma tempestade localizada de Yin (na linguagem das aparições, um Maelstrom) no Mundo Yin. No Reino Médio, isso se manifesta como uma nuvem sombria de energia negra, completa com chuvas de ossos e relâmpagos sibilantes de ébano. Fantasmas e espíritos Yin de todos os tipos controlam os ventos da tempestade, uivando e causando destruição. Neste caso, também, o vampiro pode exercer um controle módico sobre a tempestade falando com os fantasmas (Manipulação + Rituais, dificuldade 8).

De qualquer forma, os seres materiais presos no centro de qualquer uma das tempestades sofrem um número de Níveis de Vitalidade de dano por turno igual a 5 - Vigor. Os Kuei-jin podem resistir a esse dano com um teste de Yin ou Yang permanente (dificuldade 7), o que for apropriado; os Cainitas podem resistir ao dano com Fortitude.

Ambos os tipos de tempestade são extremamente perigosos para viajantes dos mundos espirituais. Um viajante espiritual pego por uma tempestade espiritual precisa ser bem sucedido num teste de Vigor + (Virtude do Chi) (dificuldade 9) ou será lançado para longe de sua direção, arremessado nas profundezas do Tecido e ficará irremediavelmente perdido.

Prana Yang

Os Kuei-jin aprendem muitos exercícios e rituais para acalmar, evocar e controlar seu Chi. Os vampiros mais astutos estudam os caminhos dos Pranas Yin ou Yang. O Prana Yang na verdade é uma série de posições e posturas cada vez mais difíceis, que gradualmente permitem que um vampiro canalize mais e mais de seu Yang.

O estudo do Prana Yang exige um grande vigor e flexibilidade; um vampiro nunca pode aumentar seus níveis de Prana Yang para um grau maior do que seus níveis de Destreza ou Vigor, o que for menor (p.ex., um vampiro que deseje aumentar seu Prana Yang para 4 precisa ter níveis de Destreza e Vigor iguais a 4 ou mais). Além disso, a utilização de qualquer um desses poderes exige uma movimentação relativamente livre e desobstruída; um vampiro amarrado, por exemplo, não pode usar nenhum dos poderes do Prana Yang.

• O Princípio do Movimento

O Yang é a base do movimento e da atividade. O vampiro invoca sua energia Yang interna, permitindo que ela flua através dele a aprimore suas ações. Alguns mestres vampíricos de combate costumam matar seus inimigos com golpes de *iajutsu* antes mesmo de o oponente poder reagir, e muito menos defender-se.

Sistema: O vampiro gasta um ou mais pontos de Yang. Para cada ponto de Yang gasto, o vampiro obtém três dados extras de iniciativa ou uma ação adicional no turno seguinte. O vampiro não pode gastar mais pontos de Yang do que o total de pontos que possui nessa Disciplina.

•• Névoa Yang

O vampiro aprende primeiro a evocar seu animus, uma aura de Chi que ele pode convocar para perto de si. Esse animus, ou névoa, é invisível para os mortais, mas dá uma sensação de que há eletricidade no ar. Observadores que usem a Visão do Chi, a Percepção de Aura ou poderes similares podem vê-lo claramente. Para tais percepções místicas, o animus muitas vezes parece ser um sósia espiritual do vampiro, embora alguns vampiros manifestem anima na forma de monstros zodiacais ou objetos de significado Dármico. Se o P'o estiver dominante, o animus normalmente assemelha-se ao avatar do Shintai Demoníaco do personagem, embora o P'o possa fazer com que o animus pareça uma massa disforme de energia do Chi.

De qualquer modo, a evocação da Névoa Yang resulta em diversos efeitos benéficos. A névoa serve como aviso para mortais e espíritos de que um mestre poderoso de Yang está nas proximidades. Além disso, o vampiro pode canalizar seu animus através de uma arma de madeira, o elemento do Yang, para obter grandes vantagens em combate.

Sistema: Um animus Yang custa um ponto de Yang para ser evocado. Ele concede diversos benefícios.

• Usando Visão de Vida para sentir a aura emocional de uma pessoa ou animal e fazendo um teste de Percepção + Empatia (para mortais) ou Empatia com Animais (para animais), o vampiro pode sintonizar sua névoa com a aura do mortal ou do animal. A dificuldade do teste é 5 (para animais) ou a Força de Vontade do alvo (para mortais). Caso seja bem sucedido, o mortal ou animal em questão é atraído pelo vampiro, e estará predisposto favoravelmente em relação a ele.

• O vampiro também pode usar a névoa para influenciar espíritos Yang, desde que possa vê-los. Enquanto o animus estiver ativo, o vampiro pode usar Atributos Sociais como Intimidação ou Lábia contra espíritos ao se bem-sucedido num teste contra uma dificuldade igual à Gnose do espírito + 4.

• Finalmente, o vampiro pode sintonizar sua névoa às ressonâncias naturais do Chi da madeira, o elemento do Yang. Um vampiro que canalize sua aura Yang adequadamente obtém poder sobre esse elemento.

Enquanto estiver segurando um objeto de madeira, o vampiro pode canalizar a energia Yang através daquele objeto. Utilizando um ponto de Chi, um objeto de madeira, como um bastão ou nunchaku, pode ser carregado com Yang por uma cena. Desde que o vampiro segure o objeto, este inflige dano agravado.

Utilizando um ponto extra de Chi, pode-se fazer com que a arma brilhe com energia Yang por um turno. Enquanto estiver impregnada com esse Yang, a arma pode ser usada para golpear fantasmas e espíritos e infligir dano diretamente ao seu Chi. Por outro lado, o vampiro pode descarregar o Yang como um trovão de chama escarlate, infligindo três dados de dano agravado a um alvo material (Destreza + Armas de Fogo para mirar, penalidades comuns para armas de fogo).

••• Dança do Dragão

Através de uma série de saltos extravagantes, katas acrobáticos e posturas de ioga, o vampiro entra num transe de batalha. Ele é capaz de realizar façanhas de combate impressionantes enquanto está nesse estado.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yang. Não é necessário nenhum teste. Enquanto estiver concentrado na Dança do Dragão, considera-se que o vampiro está numa forma controlada de alma de fogo. Todas as dificuldades para influenciar ou controlar o vampiro aumentam em um. O vampiro não sofre penalidades por ferimentos e pode acrescentar sucessos de ataque de manobras de Briga, Artes Marciais ou Armas Brancas à sua Parada de Dados para danos, como se o ataque fosse de uma arma de fogo. O vampiro pode gastar Chi Yang para obter uma iniciativa extra ou ações adicionais, e ele pode até mesmo ativar a Disciplina Vento Negro caso deseje fazê-lo (embora essa última atividade muitas vezes seja uma passagem expressa para um frenesi prolongado e incontrolável).

• • • • OITO NÉVOAS YANG

Ao movê-lo e distorcê-lo, o vampiro refina o animus ao seu redor e depois o molda na forma que desejar.

Sistema: Evocar as Oito Névoas Yang leva dois turnos e custa um (ou mais; ver adiante) ponto de Yang. O vampiro pode optar por concentrar ou dispersar seu animus Yang. Se ele o concentrar, todo seu corpo crepita com energia retumbante e escarlate. Essa aura acrescenta um dado de absorção por ponto de Yang gasto contra ataques baseados em Yang, ataques de armas de madeira e ataques de fogo.

Se ele dispersar o animus, a aura irradia de seu corpo em ondas sinuosas. Ao testar Raciocínio + Ofícios (Moldar o Chi), ele pode dar forma ao animus ao seu redor, moldando-o como desejar e, desse modo, efetivamente encobrindo-se em uma ilusão. A dificuldade do teste é baseada na complexidade da forma desejada. Seres que observarem o vampiro com Visão da Vida ou Visão do Chi percebem que o objeto de sua análise irradia Chi, mas não podem detectar que essa é uma ilusão, a não ser que façam um teste de Percepção + Prontidão e consigam mais sucessos do que os obtidos pelo vampiro que utilizou o poder quando criou a ilusão.

Esse poder pode ser "sobreposto" com a Névoa Yang de Nível Dois, desde que o vampiro esteja disposto a pagar o custo de Chi para ambos.

• • • • • SEMBLANTE DA RAINHA ESCARLATE

O vampiro preenche todo seu corpo com energia Yang num surto poderoso, transformando-se em substância Yang. Dessa forma, o vampiro basicamente se destila em sua natureza espiritual; ele pode andar entre as nuvens e lidar com os senhores do Mundo Yang.

Sistema: O vampiro concentra-se por um turno, então gasta três pontos de Yang e testa Yang + Rituais contra uma dificuldade igual à Muralha local. Se for bem-sucedido, o corpo do vampiro transforma-se em matéria espiritual de energia Yang pura, e então passa para o Mundo Yang. Enquanto estiver na forma espiritual, o vampiro é invisível e incorpóreo para seres materiais, embora possa optar por tornar-se visível. Ele é capaz de atravessar livremente barreiras e coisas semelhantes, e ataques materiais são incapazes de afetá-lo.

O vampiro pode afetar e ser afetado por espíritos Yang (através da utilização do Hun, do P'o e da Força de Vontade). Para propósitos de combate espiritual, o vampiro pode agüentar uma quantidade de dano igual aos seus Níveis de Vitalidade + nível permanente de Yang. Os ataques baseados em Chi (como as chamas-fantasmas do Yin) afetam-no normalmente. Ele pode ser atingido por ataques mentais, como as Disciplinas da Alma, desde que o manipulador desse poder consiga detectá-lo.

O vampiro permanece na forma espiritual até que opte por atravessar a Muralha de volta para o mundo material (com um teste contra a dificuldade da Muralha local para fazê-lo). Ele pode explorar o Mundo Yang como quiser, interagindo com os espíritos bizarros e aterrorizantes daquele lugar. Enquanto está na forma espiritual, o vampiro não gasta Chi para sustentar-se, mas gasta Chi normalmente para ativar poderes e curar seu corpo espiritual.

PRANA YIN

Essa Disciplina, a contrapartida do Prana Yang, permite que o vampiro utilize e manipule sua energia Yin interna. Como o Prana Yang, o Prana Yin depende de movimentos e posturas para utilizar os diversos poderes, mas esses movimentos são muito diferentes dos katas frenéticos do Prana Yang. Os movimentos do Prana Yin são lentos, graciosos e deliberados. Mesmo assim, da mesma forma que o Prana Yang, os manipuladores dessa Disciplina precisam ter uma relativa liberdade de movimentos.

Para estudantes do Prana Yin, um controle absoluto é fundamental. Os discípulos estão conscientes de que, se for canalizada incorretamente, a energia Yin pode gerar caos e morte. Os estudantes do Prana Yin muitas vezes passam semanas inteiras parados em posturas dolorosamente rígidas. Assim como o Prana Yang, o Prana Yin é um esforço complexo; um estudante não pode elevar seu domínio dessa Disciplina a níveis maiores do que sua Percepção e Vigor.

• LUA ENCOBERTA

Concentrando-se em sua energia Yin e depois sintonizando-a com as sombras ao seu redor, o vampiro pode tornar-se invisível e silencioso, como uma sombra sob a lua nova. Essa arte é extremamente útil para os Kuei-jin, que a utilizam para aproximar-se de suas presas como os antigos ninjas.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Yin. Ele precisa estar numa área que forneça sombras ou esconderijos. Desde que ele fique parado ou mova-se nas áreas sombrias numa velocidade que não seja maior do que a de caminhada, ele permanecerá efetivamente invisível e inaudível. Seres que procurem detectar ativamente o vampiro precisam ter algum tipo de percepção sobrenatural e ser bem-sucedidos num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade igual ao nível de Força do vampiro + 4).

• • NÉVOA YIN

Esse poder é idêntico ao poder da Névoa Yang na pág. 105, exceto pelo fato de que o vampiro conjura a essência de seu Yin.

Sistema: Um animus Yin custa um ponto de Yin para ser invocado. Ele fornece diversos benefícios.

• Usando a Visão Fantasmagórica para perceber as Paixões de um fantasma e depois fazendo um teste de Percepção + Ocultismo, o vampiro pode sintonizar sua névoa à aura do fantasma. A dificuldade do teste é igual à Força de Vontade do alvo. Se for bem-sucedido, o fantasma é atraído pelo vampiro, e estará predisposto favoravelmente em relação a ele.

• O vampiro também pode usar a névoa para influenciar outros espíritos Yin, desde que possa vê-los. Enquanto o animus estiver ativo, o vampiro pode usar Atributos Sociais como Intimidação e Lábia contra espíritos ao ser bem sucedido num teste contra uma dificuldade igual à Gnose do espírito + 4.

• Finalmente, o vampiro pode sintonizar sua névoa às ressonâncias de Chi naturais do metal, o elemento do Yin. Um vampiro que canalize sua aura Yin adequadamente obtém poder sobre esse elemento.

Enquanto estiver segurando um objeto de metal, o vampiro pode canalizar a energia Yin através daquele objeto. Utilizando um ponto de Chi, um objeto de metal, como um espada, pode ser carregado com Yin por uma cena. Desde que o vampiro segure o objeto, este inflige dano agravado.

Utilizando um ponto extra de Chi, pode-se fazer com que a arma crepite com energia Yin por um turno. Enquanto estiver impregnada com esse Yin, a arma pode ser usada para golpear fantasmas e espíritos e infligir dano diretamente ao seu Chi. Por outro lado, o vampiro pode descarregar o Yin como um relâmpago negro, infligindo três dados de dano agravado a um alvo material (Destreza + Armas de Fogo para mirar, penalidades comuns para armas de fogo).

• • • DANÇA DOS OSSOS

Através de uma série de mudras e posturas lentas e langorosas, o vampiro focaliza sua energia Yin numa série de ondas concentradas que permeiam as áreas próximas. Todos dentro da

área começam a ficar letárgicos, e acabam tornando-se extremamente suscetíveis.

Sistema: O vampiro precisa concentrar-se por um turno para focalizar as energias usadas na Dança de Ossos. Então ele começa as posturas da Dança, gastando um ponto de Yin por turno de ativação. Para realizá-la com sucesso, o vampiro precisa testar Vigor + Esportes (dificuldade 7). Para cada sucesso, a Dança precisa ser realizada por um turno cumulativamente. Uma vez que o vampiro alcance o efeito máximo desejado, ele pode continuar a realizar a Dança dos Ossos, mas nenhum Yin adicional precisa ser gasto.

1 sucesso/turno As vítimas ficam letárgicas. Todas as dificuldades para entrar em alma de fogo aumentam em um. Vítimas humanas aumentam as dificuldades de todos os testes em +1; os *shen* não são afetados.

2 sucessos/turnos As vítimas ficam sonolentas e hipnoticamente sugestionáveis. Se esse poder for usado em seres humanos, o vampiro pode levá-los a um estado de transe extremamente suscetível. O vampiro não pode fazer com que as vítimas realizem ações mais agressivas, mas pode pedir para que elas fiquem paradas, permitam que ele passe, ignorem-no ou ajam de alguma outra forma passiva. ("Eles não são os fugitivos que você está procurando." "Esses não são os fugitivos que estamos procurando.") A não ser que os alvos sejam bem sucedidos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7), eles se esquecem de ter encontrado o vampiro.

Os alvos *shen* ficam apáticos, acrescentando +1 às dificuldades de todos os seus testes.

3 sucessos/turnos Seres mortais precisam ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade para evitar o sono. Os *shen* ficam extremamente sonolentos, acrescentando +2 às dificuldades de todos os seus testes. Um Membro ou Kuei-jin precisa ser bem sucedido num um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar entrar em torpor pelo resto da noite.

• • • • Oito Névoas Yin

O vampiro invoca uma aura negra e crepitante de energia Yin e depois a modela nas formas que desejar. Os objetos criados dessa maneira normalmente parecem ser feitos de uma substância negra e gelada. Vampiros astutos usam esse poder para conjurar todo tipo de brinquedo útil e mortífero.

Sistema: O vampiro gasta uma quantidade variável de pontos de Yin, dependendo do que deseja fazer. Ele pode "solidificar" o Yin conjurado para criar diversos objetos. Ele pode criar cordas, correntes, garras ou lâminas de uma substância negra e gelada. Criar ferramentas mundanas custa um ponto de Chi, enquanto criar armas brancas ou de arremesso custa um ponto de Yin para uma arma que inflija uma quantidade de dano agravado igual ao nível de Força, +1 Yin por ponto adicional de dano causado pela arma. (Armas de fogo não podem ser criadas desse modo, embora seja possível fazer balas de Yin com um teste de Raciocínio + Ofícios [Fabricação de Armas de Fogo] [dificuldade 10].) Ferramentas criadas com Yin são duras como ferro, extremamente geladas e parecem roubar o calor dos seres que as tocam; quebrar cordas, correntes ou itens similares feitos com Yin exige uma Força 5 ou mais apenas para que seja possível tentar fazê-lo.

O vampiro pode conjurar o Yin ao seu redor como uma forma de armadura, fornecendo um dado de absorção por ponto de Yin gasto contra ataques baseados em Yin, ataques de objetos de metal e ataques de armas baseadas em água ou vento.

Finalmente, o vampiro pode solidificar sua própria sombra gastando três pontos de Yin, transformando-a numa criatura quase tangível. O vampiro gasta três Yin para dar substância à sombra, então faz um teste de P'o (dificuldade 8) para impregnar a criatura com a personalidade de seu Demônio. A criatura resultante é uma coisa selvagem e transtornada cuja maior utilidade é como um cão de ataque. Uma criatura-sombra (conhecida como *wayang*) tem Atributos Físicos iguais ao nível de P'o do vampiro. Ela pode deslizar por cima de paredes ou através de frestas, e sofre dano como se fosse o vampiro. O *wayang* permanece animado por um número de minutos igual ao Yin permanente do vampiro. Se a criatura for destruída, a centelha de P'o usada para animar a sombra toma o vampiro e exige um teste imediato para evitar a alma sombria.

• • • • • Semblante do Dragão de Ébano

O vampiro canaliza o Yin através de seu cadáver e transforma todo seu corpo em uma nuvem de energia Yin pura. Nessa forma, ele é completamente intangível, embora possa viajar nas estradas dos Mortos e lidar com os fantasmas do Reino Sombrio de Jade.

Sistema: Exceto pelo tipo diferente de Chi usado para ativá-lo e pelo fato de que o vampiro entra no Mundo Yin em vez do Mundo Yang, esse poder é idêntico ao Semblante da Rainha Escarlate.

Artes Demoníacas

Todos os Kuei-jin têm a mácula do P'o, uma condição refletida pelas suas Artes Demoníacas. Essas Disciplinas originam-se com o P'o e são alimentadas por ele. Um personagem nunca pode elevar o nível de uma Arte Demoníaca acima de seu nível de P'o.

Todos os personagens aprendem pelo menos uma Arte Demoníaca depois de seu Segundo Alento; essas artes são usadas instintivamente pelos *chih-mei*. Alguns personagens podem não desejar cultivar esse aspecto de suas personalidades; infelizmente, o P'o normalmente insiste em que isso seja feito.

Enquanto um personagem use as Artes Demoníacas, ele não pode usar nenhuma Disciplina da Alma exceto o Chi'iu Muh. De modo geral, evocar uma Arte Demoníaca permite que o P'o se manifeste na consciência do vampiro; enquanto alguma Arte Demoníaca estiver sendo usada é preciso fazer um grande esforço para evitar o frenesi ou o domínio do P'o. Em qualquer momento que uma Arte Demoníaca é invocada, o personagem precisa fazer um teste da natureza sombria (ver pág. 151) para evitar perder o controle para o P'o.

Vento Negro

Permitindo que a fúria do P'o se canalize através de seu corpo, o Kuei-jin pode tornar-se sobrenaturalmente rápido — um ciclone de destruição. Basicamente, o Vento Negro é um frenesi concentrado — ou não tão concentrado. Enquanto estiver no o estado de Vento Negro, o personagem obtém poderes semelhantes ao uso prolongado do Chi Demoníaco (ver pág. 91), mas como está numa fúria demoníaca constante, ele recupera energia demoníaca tão rápido quanto a gasta. Essa Disciplina é comum entre os Kuei-jin mais guerreiros, que a usam para tornar-se sombras velozes de destruição.

Sistema: Esse poder custa ao Kuei-jin um ponto de Chi Demoníaco por turno. Para cada ponto nesse poder, o vampiro pode realizar uma ação extra (como a Rapidez), aumentar aritmeticamente sua velocidade de corrida ou acrescentar um sucesso automático para uma Parada de Dados de dano para Briga ou Armas Brancas. Durante cada turno, o vampiro pode redefinir a utilização de dois pontos. Assim, um vampiro com Vento Negro 4 pode optar por realizar duas ações extras, correr com o dobro da

velocidade e acrescentar um sucesso às Paradas de Dados de todos os danos de Briga. No turno seguinte, ele pode optar por realizar quatro ações extras e não acrescentar nenhum dado ao dano. Ações extras obtidas com o Vento Negro ocorrem após todos os outros personagens realizarem sua ação para aquele turno.

Enquanto usa o Vento Negro, o vampiro não pode usar nenhuma outra Disciplina, exceto o Shintai Demoníaco, embora ele possa manter poderes ativados previamente. Além disso, em cada turno que o poder é usado, o vampiro precisa testar o P'o (dificuldade 8); se fracassar no teste, ele entra em alma de fogo. Um vampiro em frenesi não sofre penalidades de dano, mas não pode usar armas de fogo ou outras armas de projétil; ele prefere destruir seu oponente face a face — obviamente, essa é a intenção da maioria dos que usam o Vento Negro. O problema está no fato de que um vampiro que esteja usando esse poder ataca tão prontamente aliados como inimigos.

O Vento Negro, como todas as Artes Demoníacas, é uma Disciplina violenta. Enquanto emprega o Vento Negro, um personagem precisa usá-lo para realizar atos condizentes com a influência do P'o. Assim, um personagem poderia usar o Vento Negro para atacar ou mover-se com rapidez sobrenatural, mas não para tocar violão numa velocidade sobre-humana.

Shintai Demoníaco

Basicamente, essa Disciplina permite que o P'o se manifeste no corpo do Kuei-jin. Quando essa Disciplina é ativada, o personagem assume uma forma monstruosa, parecendo um espírito demoníaco do Mundo Yomi.

Os personagens que assumem essa forma com regularidade são chamados muitas vezes de *raksha*. Essa Disciplina é ocasionalmente ensinada por espíritos malignos, em troca dos serviços do personagem no mundo material. Vampiros que assumam sua forma demoníaca muitas vezes têm maior probabilidade de atrair a atenção dos Reis Yama.

Sistema: São necessários três pontos de Chi Demoníaco e três turnos para transformar-se na forma demoníaca. Enquanto o personagem está nessa forma, seu Carisma e Aparência caem a zero, mas o vampiro ganha bônus cumulativos de Atributos Físicos, de acordo com a lista abaixo:

- • +1 de Força, Destreza e Vigor
- •• +1 de Força
- ••• +1 de Vigor
- •••• +1 de Força
- ••••• +1 de Destreza

Além disso, para cada ponto nessa Disciplina, o personagem ganha uma das características da página seguinte. À medida que o personagem avança nessa Disciplina, ele pode continuar a "construir" sua forma demoníaca. Uma vez que uma característica seja escolhida, ela é permanente; o personagem sempre assume a mesma forma demoníaca.

Os detalhes da forma demoníaca do vampiro são deixados a cargo da imaginação fértil do jogador. As Naturezas do P'o têm um papel importante na transformação específica; assim, um Demônio pode estar coberto de músculos interligados e ter pêlos e presas, enquanto um Escravo pode ser marcado por cicatrizes e tatuagens obscenas, e a forma de um Legalista pode parecer um Rei Yama demoníaco.

Disciplinas Shintai

O shintai, uma palavra japonesa que significa "corpo sagrado", refere-se às Disciplinas em que os vampiros aprendem a concentrar sua energia do Chi através de suas formas físicas. Os shintai são artes antigas que se disseminaram através da sociedade Kuei-jin. Embora em alguns aspectos sejam semelhantes às artes ocidentais da Metamorfose e da Vicissitude, os shintai são

estudados de forma muito mais meticulosa e sistemática. A maioria dos vampiros vê o domínio de um shintai como a demonstração de uma compreensão correspondente dos princípios do Chi e, dessa forma, um passo significativo para o domínio de si mesmo.

Existem cinco tipos de artes shintai praticadas normalmente; cada uma corresponde a um dos cinco elementos do pensamento chinês. Sendo vampiros, os Kuei-jin adaptaram esse sistema de cinco elementos para a representação esquemática de seus corpos mortos-vivos; assim, para os Cataios, os cinco shintai são Sangue (Água), Ossos (Metal), Jade (Terra), Carne (Madeira) e Chama-fantasma (Fogo).

Sintonia do Chi: Ao contrário dos vampiros ocidentais, os Kuei-jin não podem elevar automaticamente seus Atributos Físicos com Chi. No entanto, o domínio de cada shintai envolve uma série de katas e exercícios básicos, através dos quais o vampiro pode aprender a elevar um Atributo em particular a níveis sobre-humanos. Desse modo, cada shintai lista um determinado Atributo com "Sintonia do Chi"; os vampiros que estudaram o shintai em questão podem gastar Chi (de qualquer tipo) para aumentar o Atributo sintonizado numa base de um para um, até um bônus máximo igual ao nível da Disciplina. Assim, caso queira, um Kuei-jin com Shintai de Sangue 4 pode gastar até quatro Chi para elevar sua Força em quatro pontos (máximo).

Shintai de Sangue

A Disciplina Shintai de Sangue, o análogo do elemento Água, concentra-se no fluxo e refluxo do Chi através do sistema circulatório do personagem.

Os discípulos do Shintai de Sangue podem expressar o Yin, o Yang ou o Equilíbrio; no ponto de vista de seus praticantes, o Yin e o Yang compõem apenas um aspecto dos fluxos cíclicos que permeiam a eternidade como o sangue através do corpo. Assim como o sangue está em movimento constante, mas regulado, fluindo do coração através das artérias até os membros, o Yin e o Yang não são quantidades rígidas, mas em constante mutação.

Sintonia do Chi: Força

Características do Shintai Demoníaco

• Garras: O personagem cria garras que infligem dano agravado igual a Força + 2.

• Armadura Demoníaca: A armadura demoníaca pode parecer com escamas, armaduras ornadas de samurais ou qualquer outra coisa, e concede +1 de absorção (pode ser escolhida múltiplas vezes). A armadura demoníaca absorve danos agravados.

• Arma Demoníaca: Uma arma mística aparece na mão do personagem. Armas como essas ardem com Chi, emitem gemidos assustadores, são cobertas por rostos malignos, etc. Essa arma pode ser qualquer arma de mão (não uma arma de fogo ou de projétil). O dano é igual ao do tipo de arma e é agravado.

• Braços Extras: Dois braços extras nascem do tronco do personagem. Ele ganha dois dados extras quando agarra ou simula ataques múltiplos.

• Repugnância: A forma demoníaca do personagem é extremamente sórdida: talvez apresente sangue ressecado e pedaços de pele incrustados, talvez esteja cercado por uma nuvem pestilenta, etc. Qualquer oponente num raio de 1,5 metro do personagem sofre uma penalidade de um dado em todas as Paradas de Dados, a não ser que também esteja na forma do Shintai Demoníaco.

• Horror: Em seres humanos, o shintai pode causar efeitos semelhantes ao Delírio (ver Lobisomem: O Apocalipse, págs. 202-203). Esse efeito é constante, embora possa ser ligado ou desligado à vontade se for escolhido duas vezes. (Para quem não tem Lobisomem: O Apocalipse: admita que os seres humanos que fracassem num teste de Força de Vontade fogem em pânico.)

• O Hospedeiro: Rostos demoníacos com presas nascem das costas, do tronco e dos membros do personagem. Esses rostos podem infligir dano automático por mordida (Força + 1, agravado) em oponentes agarrados.

• Tamanho Enorme: O personagem ganha três Níveis de Vitalidade Escoriado. Ele tem entre 2,5 e 3,5 metros de altura e parece um *oni* japonês ou algum outro demônio semelhante.

• Mandíbula: A boca do personagem distende-se e nela surgem dentes terríveis, até mesmo presas. A mordida do personagem inflige dano agravado igual a Força + 3.

• Espinhos: O corpo do personagem é coberto por espinhos (ou talvez unhas, lâminas, farpas, etc.). O encontrão do personagem inflige dano agravado, e um agressor que sofra uma falha crítica num teste de Briga ou Artes Marciais contra o personagem sofre dano agravado igual ao nível de Força do próprio agressor.

• Cauda: Uma cauda cresce no personagem. Ela é preênsil e pode empunhar armas; ela também pode bater nos oponentes (dano igual à Força, normal) ou realizar manobras marciais adequadas (como Rasteira), desde que o personagem conheça as manobras.

Por um ponto extra, o personagem pode criar um ferrão de escorpião capaz de injetar veneno. Esse veneno é capaz de afetar tanto mortais como *shen*. O ferrão em si inflige Força + 1 de dano agravado. Para injetar o veneno, o personagem gasta Chi Yin em um golpe e, para cada ponto gasto, a vítima sofre um dado de dano agravado, a não ser que seja bem-sucedida num teste de Vigor ou Yin (dificuldade 8; cada sucesso anula um dado de dano por veneno).

• Terceiro Olho: O personagem cria um terceiro olho no meio de sua testa. Esse efeito não é a Disciplina da Alma Chi'iu Muh, mas um investimento demoníaco específico. O personagem ganha +1 em todos os testes de Percepção.

• Asas: Asas parecidas com as de morcego esticam-se das costas do personagem. Ele é capaz de voar — desajeitadamente — a uma velocidade de 40 km/h.

Outras características podem ser criadas pelo personagem com a permissão do Narrador.

• Permear

O discípulo do Shintai de Sangue aprende primeiro a manipular quantidades grandes de sangue dentro do seu corpo. O vampiro bombeia o sangue através de seu corpo, inchando-se como certas cobras; além disso, ele pode concentrar sua essência no seu âmago, ficando enrugado. Um vampiro com controle suficiente de seu fluxo de sangue pode passar por fendas apertadas da mesma maneira que um invertebrado, embora esse processo seja árduo e lento.

Sistema: Não é necessário nenhum teste; um ponto de Chi (de qualquer tipo) precisa ser gasto. A dispersão ou concentração reduz a dificuldade dos testes de absorção para 5. Com esse poder, um vampiro pode passar facilmente por passagens estreitas ou livrar-se de amarras ou algemas. Para passar por espaços realmente apertados (entre barras ou através de uma janela pequena) pode ser necessário um teste de Destreza + Esportes (a dificuldade depende da situação).

Ao inchar ou comprimir seletivamente seu rosto ou corpo, o vampiro pode tentar disfarçar suas feições. Ele não pode disfarçar-se como outra pessoa, mas pode ocultar sua própria identidade (e, de modo geral, ficará menos atraente!). Para reconhecer o vampiro, um observador precisa ser bem sucedido num teste de Percepção + Empatia resistido por um teste de Vigor + Lábia do vampiro (dificuldade 6 para ambos).

Os efeitos do poder duram uma cena.

•• Atemi de Sangue

Tocando outra criatura, o vampiro é capaz de movimentar o sangue daquele ser. Essa habilidade pode causar todos os tipos de efeitos nocivos, particularmente em seres mortais.

Sistema: Para usar esse poder, o vampiro precisa tocar sua vítima, gastar um ponto de Chi e testar Percepção + Meditação (dificuldade 7). Os efeitos do poder dependem de onde a vítima é tocada.

Se o vampiro tocar o corpo da vítima, pode fazer com que o sistema circulatório entre em pane. O resultado são náuseas e vômitos, conforme o sangue corre para a cabeça, estômago e ouvidos da vítima e retorna. A não ser que a vítima obtenha mais sucessos num teste de Vigor (dificuldade 7) do que o vampiro conseguiu em seu teste de ataque, ela é tomada pela náusea durante um turno por sucesso no teste de ataque. Uma vítima nauseada precisa ser bem sucedida num teste de Destreza (dificuldade 7) para agir durante seu turno, e a dificuldade de todas as ações é aumentada em um. Se a vítima sofrer uma falha crítica no teste de Vigor, ela é completamente tomada pela náusea durante toda a cena (se for um *shen*) ou sofre um derrame (se mortal).

Se o vampiro tocar um membro, ele pode optar por entorpecê-lo ou causar espasmos. Entorpecer um membro produz o efeito de "formigamento"; todas as atividades usando aquele membro sofrem um redutor de -2 nas Paradas de Dados. Induzir espasmos no membro força a vítima a fazer um teste de Destreza (dificuldade 7); se falhar, a extremidade é atacada por câibras, que tornam o membro inútil durante um turno por sucesso que o vampiro tenha obtido. Se ocorrer uma falha crítica, ela sofre um Nível de Vitalidade de dano em conseqüência das câibras severas.

Por outro lado (embora seja raro), um vampiro pode usar esse poder para facilitar a cura de um ser humano ou animal. Para cada sucesso no teste do vampiro, o tempo de cura na tabela de Tempo de Cura dos Humanos (**Vampiro: A Máscara Segunda Edição**, pág. 191) diminui pela metade.

Obviamente, esse poder só pode ser usado em seres com corrente sangüínea. Vampiros, metamorfos e mutantes, por exemplo, podem ser auxiliados; Ressurgidos e aparições não.

• • • Fluir como Sangue

O vampiro dispersa Chi instantaneamente através de sua corrente sangüínea para cada molécula de seu ser. Ao fazê-lo, ele se torna fluido como sangue e, dessa forma, sobrenaturalmente difícil de ser golpeado. Embora o vampiro pareça praticamente não se mover, qualquer ataque perfeitamente visado contra ele simplesmente erra, as balas acertam a parede atrás dele sem tocá-lo, etc.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yang. Durante os três turnos seguintes, além de qualquer ação que o vampiro queira realizar, ele pode esquivar-se de todo e qualquer ataque dirigido contra ele como se tivesse uma Parada de Dados inteira. Ele não sofre nenhuma penalidade por esquivar-se de ataques múltiplos. Assim, caso um Kuei-jin com Destreza 3 e Esquiva 3 seja atacado por três oponentes, ele pode esquivar-se de todos os três golpes com uma Parada de Dados de Destreza + Esquiva igual a seis e contra uma dificuldade de 6, além de realizar a ação a que tem direito naquele turno.

Se o vampiro optar por apenas se defender durante o turno em que esse poder tenha sido evocado, ele pode fazê-lo de acordo com as regras descritas anteriormente, mas todos os testes de Esquiva são feitos contra uma dificuldade de 5.

• • • • Chicote de Sangue

Com esse poder, o vampiro pode usar o Chi para coagular seu sangue numa arma mortal. Ele estende um fio de sangue, então utiliza-o como se fosse um chicote líquido. O chicote é extremamente afiado, capaz de cortar carne e metal com a mesma facilidade. Os chicotes de Yin são negros e borbulhantes, enquanto os de Yang são vermelhos e sibilam com sua energia estrondosa.

Sistema: O Cataio gasta um ponto de Chi Yin ou Yang e depois abre sua boca ou corta seu pulso. O chicote estende-se do orifício aberto ou do ferimento. Ele tem um alcance de 1,2 metro por ponto permanente de Chi (Yin ou Yang, dependendo da substância com a qual o chicote foi formado) que o vampiro possua e causa dano agravado igual a Força + 2; outra opção é golpear para causar um dano igual à Força e então comprimir a vítima. Ela pode tentar escapar do chicote de sangue obtendo três ou mais sucessos numa disputa resistida de sua Força contra a Virtude do Chi permanente do vampiro.

• • • • • Despertar do Sangue

Nesse nível, o estudante iluminado é capaz de utilizar seu sangue rico em Chi de todas as maneiras para realizar feitos incríveis. Ao jogar um pouco de sangue impregnado de Yang num objeto, o vampiro pode despertar o espírito dentro deste, conseqüentemente dando vida ao objeto. Por outro lado, ao cuspir sangue repleto de Yin num espírito, o vampiro pode congelá-lo, fazendo com que ele se calcifique e saia imediatamente do mundo espiritual. Espíritos presos desse modo assemelham-se a estátuas bizarras do mais puro jade branco.

Sistema: Os objetos animados precisam ter algum meio para locomover-se e, por isso, esse poder é usado com mais freqüência em estátuas de pessoas ou animais. O objeto em questão precisa ser bem trabalhado (o criador precisa ter obtido pelo menos três sucessos no teste para fazê-lo), ou então seu espírito será fraco demais para ser desperto. Para cada ponto de Yang gasto, o objeto animado ganha dois Níveis de Vitalidade e um dado em todos os seus Atributos Físicos. Os objetos obedecem as ordens de um Kuei-jin da melhor forma possível dentro de sua capacidade (limitada).

Um objeto minúsculo (por exemplo, uma pequena estatueta impregnada com cinco pontos de Chi) fica enorme, talvez maior do que o Kuei-jin. O Narrador pode conceder ao objeto outras

propriedades que pareçam lógicas ou que seu capricho determine (por exemplo, uma serpente de bronze poderia morder, um soldado de ferro poderia ter um dado extra para absorção e um cisne de papel certamente poderia voar).

Se o vampiro optar pelo uso de Yin, ele pode concentrar seu sangue num projétil congelante, que ele pode cuspir em qualquer fantasma ou espírito que possa detectar. Espíritos e fantasmas atingidos por esse projétil "calcificam-se", tornando-se estátuas brancas parecidas com jade, completamente imóveis, que então caem através da Muralha para o Reino Médio. Um espírito calcificado dessa forma fica completamente desamparado e pode ser esmagado (o que dispersa o Chi e envia o espírito de volta através da Muralha para que ele se Reconstitua) ou ter seu Chi drenado. Os Kuei-jin podem usar esse poder para caçar espíritos por seu Chi, mas fazer isso enfurece os mundos espirituais como um todo, e logo pode ocorrer uma vingança.

Shintai dos Ossos

O Shintai dos Ossos, o análogo do elemento Metal, é uma arte temível e ameaçadora, alvo de especulações até mesmo entre os Kuei-jin. Ligados intimamente ao Yin, os praticantes do Shintai dos Ossos usam-no para melhorar as habilidades de seus corpos cadavéricos, tornando-se combatentes incríveis e assustadores.

Os praticantes do Shintai dos Ossos normalmente congregam-se em pequenos *wu* de Kuei-jin com a mesma mentalidade, muitas vezes praticando suas artes em locais com um Yin forte, como cemitérios. Embora nem todos os praticantes sejam *ch'ing shih*, a maioria acaba se desequilibrando bastante com o Yin ao longo do tempo. Certamente os estudantes dos Ossos estão entre os Kuei-jin mais terríveis a serem encontrados em combate.

Sintonia do Chi: Vigor

• Pele Cadavérica

O estudante aprende como canalizar energias Yin corrompidas através de sua pele, que torna-se pálida e cadavérica. Enquanto estiver nesse estado, o vampiro é sobrenaturalmente resistente a danos, de modo muito semelhante a um zumbi.

Sistema: O vampiro precisa gastar pelo menos um ponto de Yin para evocar esse poder. Enquanto ele o estiver utilizando, as dificuldades de todos os testes Sociais do vampiro aumentam em um. No entanto, para cada ponto de Yin gasto, o vampiro ganha dois Níveis de Vitalidade Escoriado. Assim, um vampiro que gaste dois pontos de Yin conseguiria quatro Níveis de Vitalidade Escoriado, sendo preciso passar por todos eles antes que caísse para o nível Machucado.

Todo o Chi precisa ser gasto na primeira ativação desse poder, e um máximo de três Chi pode ser gasto dessa forma. A Pele Cadavérica dura uma cena.

•• Cadáver do Tigre Branco

O vampiro força energia Yin a entrar em sua pele e medula óssea. Ao fazê-lo, o vampiro torna-se transparente e efetivamente invisível. Esse poder não afeta roupas, armas ou outros objetos, embora o vampiro possa "sangrar" Yin adicional para objetos pessoais e torná-los invisíveis também. Às vezes, os vampiros que estão utilizando esse poder podem ser detectados pelo frio palpável que irradiam.

Sistema: Esse poder custa um ponto de Chi para ser ativado e dura uma cena. Gastando um ponto de Chi adicional e três turnos espalhando o Yin líquido em seus objetos pessoais, ele pode torná-los invisíveis.

••• Obediência dos Ossos

Através da manipulação seletiva do Chi, o discípulo dos Ossos pode fazer sua estrutura óssea calcificar-se e crescer como cristais minerais. Esse poder permite que um estudante aplicado transforme parte de seu esqueleto em todo tipo de instrumento útil.

Sistema: O vampiro gasta Chi Yin como descrito adiante para manifestar a característica desejada. Cada mudança leva três turnos para ser realizada; os ossos "crescem" lentamente para sua nova posição.

As seguintes características podem ser produzidas:

• Garras (1 Chi): O vampiro cria garras ósseas a partir das unhas ou das articulações da mão. Esse efeito é semelhante ao poder de Metamorfose Garras de Lobo. As garras causam dano agravado igual a Força + 2.

• Lâmina de Ossos (2 Chi, 1 Chi/três turnos para ser mantido): O vampiro estende um pedaço de seu antebraço para formar uma lâmina de osso de 60 cm. Essa "espada" pode ser usada para aparar ataques e infligir Força + 3 de dano agravado.

• Armadura de Ossos (1 Chi/ponto): O vampiro enche seu esqueleto de Chi, fortalecendo-o. Para cada ponto de Chi gasto, o vampiro ganha um dado de absorção. A armadura de ossos protege contra danos agravados de ataques sobrenaturais, mas não de fogo ou luz solar.

• Semblante (2 Chi): O vampiro usa o Chi para alterar sua estrutura óssea. Esse efeito permite que ele se torne até 15 centímetros mais baixo ou mais alto e altere suas características faciais e tipo corporal (embora não o suficiente para disfarçar-se como outra pessoa).

• Chave (1 Chi): O vampiro pode transformar o dedo numa chave mestra capaz de abrir qualquer fechadura normal. Essa característica reduz em três a dificuldade dos testes de Segurança apropriados.

Com exceção da lâmina de ossos, todas as transformações duram uma cena, após a qual elas precisam ser mantidas com um gasto adicional de Chi.

•••• Nuvem dos Cinco Venenos

O vampiro pode exalar um sopro ou nuvem de Yin concentrado. Essa nuvem manifesta-se como uma massa de vapor negro congelante. A nuvem agita-se com as energias destrutivas do Yin puro; dentro da nuvem, metal é corroído, carne apodrece e plantas definham e morrem.

Sistema: O vampiro gasta dois pontos de Yin. A nuvem se expande para cobrir uma área de 3 X 3 metros. Com exceção do manipulador do poder, todos dentro da nuvem sofrem seis dados de dano agravado.

••••• Ch'ing Shih

O vampiro pode permear sua pele e seus ossos com Yin. Isso leva a uma transformação grotesca: a pele do vampiro adquire uma coloração acinzentada e doentia, enquanto seus ossos ficam pretos. Sua pele enruga e comprime-se ao redor de seus ossos. Suas presas ficam longas e gotejam veneno, enquanto espinhos nascem em suas costas, articulações e caixa torácica. Todo seu corpo adquire um brilho fosforescente e reluz com energia Yin. Essa forma é conhecida como *ch'ing shih*.

Sistema: Para ativar a forma *ch'ing shih* são necessários cinco turnos e cinco pontos de Chi Yin. A transformação é automática e os efeitos duram uma cena.

Todo tipo de mudança ocorre no vampiro. Em primeiro lugar, a sua Aparência cai a zero. Os ossos do personagem se enchem de medula Yin e ele obtém um controle praticamente completo sobre sua estrutura óssea. Ele pode criar espinhos, lâminas afiadas ou farpas ósseas. Em termos de jogo, ele pode optar por infligir dano agravado automaticamente em qualquer ataque, até mesmo encontrões ou socos.

Ele é capaz de atacar e ferir aparições, Espectros e outros espíritos Yin (embora o contrário também seja verdadeiro; ele pode ser igualmente atacado). Ele também pode alimentar esses espíritos com sua carne e ossos, fornecendo-lhes Chi; espíritos Yin que aceitem essa "oferenda" podem usar o Chi para recuperar seu próprio Chi numa taxa de um para um.

Finalmente, o vampiro pode injetar uma toxina letal através de suas garras ou presas. Esse efeito inflige dois Níveis de Vitalidade de dano agravado por turno em humanos ou animais e um ponto por turno para *shen*, incluindo aparições. Os efeitos da toxina duram (6 - o Vigor da vítima, no mínimo 1) turnos. Seres mortais que morram em razão dessa toxina tornam-se zumbis, sob o controle do *ch'ing shih*, durante a cena seguinte. Os zumbis têm os mesmos Atributos Físicos que possuíam durante a vida, mas nenhum Atributo Mental ou Social. Eles possuem três Níveis de Vitalidade adicionais, mas são incapazes de curar danos que lhes são provocados. Cada zumbi precisa receber um ponto de Chi por noite ou então vira pó. De qualquer forma, um zumbi apodrece um turno após ser exposto à luz solar.

Shintai do Jade

O Shintai do Jade, o análogo do elemento Terra, ensina que todas as coisas, até mesmo os vampiros, são apenas receptáculos temporários do Chi que eventualmente flui dos Mundos Yin e Yang para o Reino Médio. O Shintai de Jade assemelha-se à Disciplina Equilíbrio; mas em vez de concentrar sua energia pessoal, o vampiro torna-se o conduto para os fluxos de Chi ambiente dos elementos ao seu redor. Nesse estado, o vampiro ganha propriedades semelhantes ao próprio jade, que as lendas consideram ser uma "substância da alma".

Sintonia do Chi: Força

• Sustentar-se sobre as Costas do Dragão

Primeiro o vampiro aprende a canalizar o Chi do fluxo natural da Terra para seu corpo e vice-versa.

Sistema: O vampiro se enraíza à terra. Não é necessário nenhum teste. Ele não pode ser derrubado, assim como não pode ser jogado por ataques de artes marciais.

•• Caminhar sobre a Cauda do Dragão Inquieto

Polarizando seu Chi com aquele do espaço ao seu redor, o vampiro pode tornar-se sobrenaturalmente ágil e leve. Ele consegue caminhar com segurança e firmeza nas bordas mais estreitas, nos terrenos mais instáveis e até mesmo na superfície de lagos e oceanos. Ele também é capaz de saltar grandes distâncias.

Sistema: O vampiro ganha a habilidade de andar em qualquer superfície, até mesmo água. Ele pode andar nas paredes e nos tetos numa velocidade normal e não deixa nenhum tipo de pegada. Todos os teste de Furtividade são feitos com a dificuldade reduzida em um. Ele ainda pode cair se, por exemplo, for empurrado do topo de um prédio; no entanto, sua queda será lenta (o vampiro sofre apenas metade do dano normal). Finalmente, todas as distâncias de salto são dobradas (talvez a lenda dos "vampiros saltadores" tenha se originado dos relatos de testemunhas do uso dessa arte).

••• Acalmar o Dragão da Terra

Ao cantar gentilmente para os espíritos da terra, da pedra e da madeira, o vampiro pode ser abraçado por eles. Ele pode afundar na terra protetora ou andar através de uma parede ou outro obstáculo.

Sistema: O vampiro precisa gastar um ponto de Chi e concentrar-se por três turnos para sintonizar-se com os mundos espirituais e, a seguir, testa Manipulação + Etiqueta contra uma dificuldade igual à Muralha local. Em outros aspectos esse poder é idêntico à Fusão com a Terra, o poder de Nível Três de Metamorfose. Além disso, colocando uma mão sobre uma barreira a ser aberta (p.ex., uma parede, porta ou piso) e usando o binômio de gasto de Chi mais os testes descritos acima, o vampiro pode atravessar a barreira como se ele fosse incorpóreo. A barreira em questão não pode ter mais de 30 centímetros de espessura.

•••• Dominando o Sopro do Dragão

Sintonizando seu corpo com os fluxos locais de Chi, o vampiro pode voar usando as "correntes" de energia. Enquanto voa, o vampiro pode segurar objetos e até mesmo empunhar armas, mas para realizar manobras complexas precisa ser bem sucedido em testes de Destreza + Esportes.

Sistema: Para utilizar uma linha de Chi, o vampiro precisa fazer um teste de Destreza + (Virtude do Chi) (dificuldade igual à Muralha local). Sucessos permitem que o vampiro flutue, plane ou voe numa velocidade de ([12 menos o nível da Muralha local] x 8) quilômetros por hora. Assim, um vampiro atravessando uma área com um nível de Muralha igual a 7 poderia voar a 40 quilômetros por hora ([12 - 7 = 5] x 8).

Uma vez que a linha de Chi tenha sido utilizada, o vampiro está "ligado" ao fluxo, de forma que não é necessário fazer um novo teste caso, por exemplo, o vampiro viaje de um ninho do dragão com Muralha 4 para o centro de uma cidade com Muralha 8. O vampiro pode fazer um novo teste de Destreza + (Virtude do Chi) para utilizar um campo de energia mais forte, caso encontre um.

••••• Servo de Jade do Personagem Venerável

A sintonia derradeira do Chi ao ambiente, esse poder baseia-se tanto na teoria dos Cinco Elementos, como num grande domínio do Chi. O vampiro pode canalizar energias espirituais dos Cinco Elementos clássicos — Água, Metal, Terra, Madeira e Fogo — através de sua forma, ganhando as propriedades dos elementos nesse processo. Fazendo isso, a pele do vampiro se transforma, tornando-se dura e lisa, como se o vampiro estivesse coberto por jade líquido.

Vampiros que alcancem esse nível de Shintai do Jade muitas vezes decoram seus refúgios com obras de arte formadas pelos Cinco Elementos em questão, para que possam ter acesso a eles em momentos de perigo.

Sistema: O vampiro precisa tocar uma quantidade razoável do elemento a ser imitado. Então ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade e um número de pontos de Chi conforme indicado a seguir para assumir o revestimento do elemento correspondente. As propriedades espirituais do elemento unem-se ao Chi do vampiro. Esse revestimento fornece proteção como se fosse uma armadura de Classe Três, e cada tipo de revestimento fornece ao vampiro propriedades adicionais, descritas abaixo.

- **Tartaruga Negra (4 Yin):** O vampiro precisa tocar um corpo de água com um tamanho igual a pelo menos um aquário. O corpo do vampiro é frio ao toque — cada vez que o vampiro golpeie ou toque uma vítima, ela precisa ser bem-sucedida num teste de Vigor (dificuldade 7) ou perder um ponto de Destreza. Quando a Destreza cair a zero, a vítima é congelada por uma cena.
- **Tigre Branco (3 Yin, 1 Yang):** O vampiro precisa tocar uma peça de metal pelo menos tão grande quanto uma estátua do tamanho de um homem. O corpo do vampiro crepita com eletricidade estática. Oponentes que toquem o vampiro com a pele descoberta, armas de metal ou outros condutores sofrem três dados de dano normal por turno de contato.
- **Imperador Amarelo (2 Yin, 2 Yang):** O vampiro precisa estar em contato com a Terra. O corpo do vampiro fica duro como pedra. Qualquer um que golpeie o vampiro com os punhos, pés, etc., sofre metade do dano causado ao vampiro. Se ele for acertado por uma arma branca, o Narrador deve fazer um teste usando um número de dados igual ao Vigor do vampiro (dificuldade 6); cada sucesso causa um nível de dano à arma. Se (na opinião do Narrador) a arma sofrer danos demasiados, ela pode se quebrar.
- **Dragão Azul (1 Yin, 3 Yang):** O vampiro precisa tocar um pedaço de madeira com um tamanho igual a pelo menos uma porta ou árvore pequena. Os oponentes que golpearem o vampiro com os punhos, pés, etc., sofrem dano igual ao revestimento Imperador Amarelo, acima. Armas não são afetadas pelo revestimento. No entanto, o vampiro pode socar ou chutar um Cainita como se estivesse empunhando uma estaca de madeira - isto é, se o Cataio causar três ou mais níveis de dano, o Cainita é paralisado.
- **Fênix Escarlate (4 Yang):** Difícil — o vampiro precisa colocar suas mãos numa chama com um tamanho igual a pelo menos uma lareira acesa e ser bem sucedido num teste de alma ondeante durante o processo. O vampiro ganha um dado extra de absorção contra ataques de fogo (além dos três que ganha simplesmente por evocar o revestimento). Além disso, o corpo do vampiro irradia calor. Os oponentes que golpearem o vampiro com a pele desprotegida ou com equipamentos inflamáveis sofrem três dados de dano agravado. Uma vez ativado, o revestimento dura uma cena.

Shintai da Carne 肉

Acredita-se que o assustador Shintai da Carne tem suas origens nas selvas das Cortes Douradas, embora tenha se disseminado ao longo do Reino Médio. Como o análogo do elemento Madeira, o Shintai de Carne permite que um Kuei-jin canalize a energia Yang através de seu corpo para melhorá-lo e transformá-lo.

Os praticantes desse shintai normalmente reúnem-se em grupos matriarcais. Em algumas regiões, os vampiros com grande habilidade na Disciplina são chamados de *penangallan*. Os *penangallan* normalmente expressam a energia Yang e, desse modo, parecem ser relativamente humanos — até que demonstrem os poderes inerentes à Disciplina. Muitos *penangallan* enfeitam-se com tatuagens complexas e jóias, pois gostam de sentir o metal ou a tinta em sua pele.

Sintonia do Chi: Destreza

• Pescoço Longo

O nome desse poder é um pouco enganador; o vampiro na verdade pode estender seu pescoço ou seus membros, fazendo-os deslizar por sobre paredes e ao redor de esquinas. A pele não se estende com o membro, de modo que os observadores irão ver a imagem grotesca da cabeça ou da mão do vampiro esticando-se ao longo de uma linha fibrosa de vísceras e tecidos musculares.

Sistema: Não é necessário nenhum teste. O pescoço ou membros podem estender-se 1,5 metro por ponto de Vigor que o vampiro possua, permitindo que ele morda, ataque ou agarre à distância. Os membros também podem ser atacados em qualquer local ao longo de sua extensão, e a decapitação irá matar o vampiro normalmente.

•• Soltar Membro

Esse poder é classicamente associado aos *penangallan* míticos. O vampiro dominou o Chi a tal ponto que pode separar uma parte de sua força vital do reservatório principal. Desse modo, ele pode soltar uma parte de seu corpo e permitir que ela aja à distância.

Em geral, esse poder é usado para permitir que a cabeça e as entranhas separem-se do tronco do vampiro. Lendas populares dizem que o pedaço resultante é capaz de lutar, embora esse feito seja possível apenas se o Cataio possuir o poder Dominando o Sopro do Dragão. De outro modo, a cabeça desliza/arrasta-se na velocidade normal do personagem. Ela é capaz de arrastar-se por paredes, tetos, etc., embora sua passagem deixe um rastro de sangue.

Também é possível destacar pernas, pés, braços e mãos. Essa função normalmente é reservada para as mãos; embora um vampiro certamente seja capaz de soltar sua perna, dar-lhe vida e permitir que ela pule sozinha, fazê-lo pode mostrar-se um pouco inútil e até mesmo cômico. Por outro lado, mãos destacadas podem ser bastante úteis, permitindo que o vampiro agarre objetos fora de alcance ou estrangule uma vítima à distância. Nesse caso, também, a não ser que o vampiro tenha o poder Dominando o Sopro do Dragão, a mão se limita a locomover-se como uma aranha.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yang e concentra-se por um turno. A cabeça ou apêndice destacado é um alvo pequeno (dificuldade 7 para acertar com Armas Brancas, dificuldades para armas de fogo elevadas em um). Considera-se que uma cabeça tenha quatro Níveis de Vitalidade; um membro, três; uma mão, dois. Em todos os casos, considera-se que os Atributos Físicos e as Habilidades da cabeça sejam idênticos aos do vampiro.

O Chi e os dois aspectos da alma permanecem com a cabeça, mas o coração não (a cabeça não pode ser empalada por madeira ou metal, embora se o corpo dormente for empalado, a cabeça imediatamente será paralisada).

De longe, o uso mais comum para o poder é soltar a cabeça. Utilizando métodos comuns de locomoção, a cabeça pode deslizar ou caminhar numa velocidade normal. Como na sua maior parte não possui ossos, a cabeça pode entrar em qualquer área acessível a um crânio. Ela pode usar suas vísceras para estrangular (Força + 2 de dano normal) se conseguir agarrar o alvo firmemente (p.ex., pulando sobre uma vítima numa emboscada, ou um turno após uma mordida bem-sucedida). Além disso, a cabeça pode atacar mordendo (teste normal de Destreza + Briga, inflige dano comum por mordida).

O corpo permanece dormente e extremamente vulnerável. A maioria dos vampiros toma o cuidado de cercar-se de assistentes ou então esconder o corpo num lugar bem seguro. Se o corpo for destruído, a cabeça está presa a seu estado... visceral. Ela pode manter uma não-vida estranha, embora nunca possa ter mais de quatro Níveis de Vitalidade e precise gastar um ponto extra de Chi quando se anima (para evitar o ressecamento).

Os membros rastejam/arrastam-se na metade da velocidade normal. Um membro pode permanecer destacado do corpo por uma noite; de manhã, ele deixa de ser animado (e desintegra-se rapidamente). Os membros podem atacar (estrangular) ou agarrar objetos à distância, mas se o membro estiver fora do campo de visão do vampiro, ele só é capaz de "ver" se o vampiro estiver concentrando-se nele através de algum tipo de poder de clarividência.

Especial: Se o vampiro possui o poder Apartar o Demônio (de Nível Dois de Cultivo), as almas duais podem ser forçadas a ficar em partes diferentes do corpo do vampiro. Assim, o vampiro poderia animar sua cabeça com sua alma Hun enquanto usa o P'o para animar o tronco sem cabeça. Enquanto a cabeça puder manter o corpo dentro do seu campo de visão, este pode "ver" e agir sem penalidades. Um corpo fora do campo de visão da cabeça é tratado como se fosse cego.

• • • Nuvem de Lótus

Combinando o Chi interno com a respiração, o vampiro pode exalar uma nuvem opalescente de energia Yang eufórica. Todos que respirem os vapores ficam distraídos, risonhos e amplamente incoerentes. Esse poder não afeta vampiros, espíritos ou outros seres mortos-vivos, mas mortais e metamorfos são suscetíveis.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yang, então exala a nuvem. Os mortais que se encontrarem dentro da nuvem ficam automaticamente tontos e altamente suscetíveis, como se estivessem experimentando uma droga narcótica. Os *shen* podem testar Força de Vontade (dificuldade 6) para resistir, assim como alguns mortais especialmente treinados (mestres de artes marciais, caçadores de demônios Shih). Uma vítima narcotizada não pode agir agressivamente e provavelmente aceita qualquer sugestão agradável. Se a vítima for atacada, ela se defenderá, mas com um redutor de -1 sobre sua Parada de Dados.

O poder dura uma cena.

•••• Pelesit

O vampiro pode criar pequenas criaturas a partir do seu corpo, destacando-as e enviando-as em diversas missões. Essas criaturas são conhecidas como pelesit, e podem ser espiões extremamente úteis. Os pelesit normalmente parecem insetos grotescos ou homúnculos deformados, embora muitos vampiros que dominem esse poder decorem seu corpo com tatuagens *irezumi* elaboradas e depois dêem vida a elas quando desejam.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yang e um ou mais Níveis de Vitalidade para destacar um pelesit do corpo. Para cada Nível de Vitalidade que o pelesit "pega emprestado", ele terá dois Níveis de Vitalidade e a Força e o Vigor iguais a 1 (essas Características aumentam aritmeticamente à medida que o pelesit recebe mais carne do vampiro). A criatura tem Destreza 3, Briga e Esquiva 2 e pode dar uma mordida afiada causando dano (normal) igual à Força. Ele caminha saltando de um jeito bizarro, escala razoavelmente bem e fala com uma voz aguda e incômoda.

O pelesit pode permanecer destacado por uma noite inteira, mas definha e morre imediatamente ao amanhecer. Se o pelesit retornar ao vampiro antes do amanhecer, ele pode se juntar outra vez ao corpo do vampiro, e este recupera os Níveis de Vitalidade concedidos à criatura. Se o pelesit for morto ou não conseguir retornar, o vampiro perde os Níveis de Vitalidade e precisa curar-se normalmente do dano resultante.

••••• Dez Mil Formas

Nesse nível de domínio, o vampiro ganha um controle quase completo de sua forma. Ele pode ficar parecido com praticamente qualquer pessoa mudando de pele, cabelo e parâmetros corporais, e pode até mesmo criar asas. Ele também pode ficar parecido com um animal, desde que este tenha aproximadamente a mesma massa do vampiro.

Sistema: Esse poder custa dois pontos de Yang para ser ativado. O vampiro precisa fazer um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 7). Um sucesso permite que o vampiro assuma praticamente qualquer forma humanóide que imagine. Gastando um ponto extra de Yang, o vampiro pode criar um par extra de braços ou um par de asas parecidas com as de um morcego. Esses incrementos duplicam os efeitos dos poderes equivalentes do Shintai Demoníaco (ver pág. 109).

Duplicar uma pessoa específica ou tornar-se um animal exige um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 9).

Shintai da Chama-Fantasma

O Shintai da Chama-fantasma, o análogo do elemento Fogo, permite que seus praticantes evoquem a "chama do tempo das sombras": energia de Chi pura dos mundos espirituais. Essa energia se manifesta como um fogo sobrenatural, que irradia dos olhos, da boca, das mãos ou de todo o corpo do vampiro.

Existem dois tipos de Chama-fantasma: a chama ardente do Yang e a chama gelada do Yin. A chama Yang é vermelha, azul, púrpura ou de alguma outra coloração intensa; as chamas Yin são negras, brancas, azuis-gelo ou de algum outro tom lunar.

Os mestres desse shintai podem utilizar qualquer uma das duas, fazendo dessa uma das Disciplinas mais versáteis e letais.

Os praticantes da Chama-fantasma estão espalhados pelo Reino Médio, embora existam relativamente poucos numa mesma região. Eles são mais comuns no Japão; diversos guerreiros vampíricos japoneses dominaram a forma *hima*. Para ter acesso à energia, um vampiro precisa lidar com a dor lancinante envolvida na canalização da energia do Chi através de seu corpo. Muitos praticantes possuem cicatrizes permanentes de queimaduras, testemunhos de erros cometidos durante o treinamento.

Sintonia do Chi: Vigor

• Rosto Goblin

Os olhos e a boca do vampiro ardem com uma energia do Chi assombrosa que se manifesta como uma chama da cor apropriada (Yin ou Yang). Quando o vampiro fala, saem labaredas de sua boca. Esse poder é extremamente inquietador; a maioria dos animais e muitos mortais fogem quando se confrontam com o Rosto Goblin

Sistema: Não é necessário nenhum teste ou gasto de Chi, mas é preciso concentrar-se por um turno para evocar o poder. O vampiro enxerga na escuridão total e sua mordida inflige um dado extra de dano.

•• Centelha Goblin

O vampiro é capaz de conjurar uma parte de seu Chi e liberá-la de seu corpo como uma Chama-fantasma. Nesse nível, a chama não é concentrada o bastante para queimar, mas pode arder ou gelar. Todos os tipos de efeitos interessantes são possíveis: luzes, formas e até mesmo centelhas pirotécnicas. Praticantes habilidosos da Chama-fantasma muitas vezes divertem as cortes Kuei-jin durante os poucos momentos de diversão dos vampiros.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi Yin ou Yang, que queima de seu corpo na forma da Chama-fantasma. A utilização mais comum para esse poder é a criação de luzes flutuantes sob o controle mental do criador. Como se observou anteriormente, as luzes Yang tendem a ser mais brilhantes e coloridas do que as luzes Yin. Uma luz equivalente a um ponto de Chi tanto pode se manifestar como uma "lanterna" enorme, com um metro de diâmetro, ou então como diversas luzes menores flutuando e girando umas perto das outras.

Chamas Yang podem ser liberadas como centelhas ardentes (teste de Destreza + Yang para acertar o alvo, usar as penalidades apropriadas de armas de fogo). As centelhas Yang explodem e estouram como fogos de artifício. Se uma criatura atingida por elas não conseguir obter mais sucessos num teste de Vigor + Prontidão do que o vampiro obteve em seu teste de ataque, a vítima é cegada por um turno. Se for atingido pelas centelhas, um Cainita precisa fazer um teste de Rötschreck; o mesmo acontece para um Kuei-jin com um nível de Yang menor do que o do manipulador das chamas.

As centelhas Yin também brilham e explodem. Elas não cegam, mas podem assustar espíritos e fantasmas (o vampiro testa seu Yin contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do espírito; cada sucesso faz com que o espírito recue por um turno).

••• Formas Goblin

O vampiro desenvolve um controle mais preciso sobre a chama emitida. Ele pode lançar quantidades maiores dela e moldá-la em todo tipo de forma complexa. Essas criações obviamente são de matéria espiritual luminosa, mas podem conter muitas cores; nas mãos de um especialista, as criações de Chama-fantasma podem vir a ser ilusões muito úteis.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Chi para emitir uma massa luminosa de Chama-fantasma do tamanho aproximado de um ser humano. Depois ele pode fazer um teste de Destreza + Ofícios (Chama-fantasma) para moldar a chama da forma desejada (dificuldade determinada pelo Narrador, dependendo da complexidade da forma). O vampiro pode direcionar mentalmente a criação para qualquer lugar numa distância de até 150 metros de sua posição.

A criação é fosforescente e luminosa. Espíritos que a vejam podem ser enganados, acreditando tratar-se de outro espírito, e criaturas como os Cainitas não têm idéia sobre o que seja aquilo, embora dificilmente os *shen* orientais sejam enganados. Mesmo assim, a criação pode se mostrar uma distração útil.

Se uma criação de Chama-fantasma entrar em contato com um ser material, ela brilha intensamente e extingue-se, removendo um ponto do Chi do adversário (tipo oposto de Chi usado na criação — desse modo, uma criação Yin que entre em contato com um mortal brilha intensamente, removendo um ponto de Yang desse mortal). Quando usada contra outros *shen*, a criação consome um ponto de Gnose, Quintessência, Glamour ou Ponto de Sangue da vítima, conforme for apropriado. As criações de Chama-fantasma causam uma forte ardência nos seres que tocam, mas não provocam ferimentos verdadeiros. Mesmo assim, uma criatura tocada repentinamente por uma Chama-fantasma precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade ou recuar devido ao choque, sem poder agir no próximo turno. Conseqüências como essas podem ser muito perigosas se, por exemplo, naquele momento a vítima estiver escalando uma parede ou caminhando num local estreito.

•••• Queimadura Goblin

O vampiro torna-se um lança-chamas vivo (ou melhor, morto-vivo), lançando uma bola de chama Yin ou Yang da boca, como os dragões das Eras antigas.

Sistema: O vampiro encara seu alvo e então gasta um número variável de pontos de Chi. Para cada ponto de Chi gasto, o ataque inflige três dados de dano.

As chamas Yang são extremamente quentes e causam uma quantidade razoavelmente normal de dano por fogo. Esse dano é agravado.

Chamas Yin são gélidas e "queimam" a alma da vítima. Elas causam dano Chi contra espíritos (espíritos Yin ou Yang), desde que o vampiro possa vê-los. Contra seres materiais, as chamas Yin destroem a Força de Vontade temporária (a vítima pode fazer um teste de Força de Vontade permanente, dificuldade 6, para absorver o dano). Ver o quadro "Debilitar a Alma" (pág. 119) para detalhes sobre o que acontece quando uma alma é "queimada" até atingir Força de Vontade zero.

••••• Lanterna Goblin

Com esse poder espetacular, o vampiro pode incendiar todo seu corpo, encobrindo-o com uma coroa de fogo Chi. Os Kuei-jin chamam esse efeito de "o pequeno sol", um nome adequado para o que certamente é uma das artes de combate mais mortais dos Cataios.

Com um gasto suficiente de Chi, o vampiro pode transformar todo seu corpo em Chi para tornar-se uma bola brilhante (os Kuei-jin japoneses chamam-na de *hima*). Uma demonstração como essa é aterrorizante, especialmente se utilizada por um vampiro dominado pelo P'o, que muitas vezes manifesta um rosto maligno e demoníaco no meio da bola de fogo.

Sistema: O vampiro gasta três pontos de Chi, três turnos concentrando-se e um ponto de Força de Vontade. O corpo do

vampiro incendeia-se com fogo Chi do tipo usado para alimentar a Disciplina. Os efeitos precisos da aura de Chi dependem do tipo de fogo Chi gerado.

Enquanto estiver cercado pela chama Yang, o vampiro causa dano agravado com qualquer ataque de Briga ou Artes Marciais. Qualquer um que toque o vampiro ou seja agarrado por ele sofre três dados de dano agravado por turno. Além disso, o vampiro ganha cinco dados de absorção contra ataques de fogo. No entanto, vampiros cercados por chamas Yang são fogueiras vivas, facilmente capazes de queimar materiais inflamáveis ou explosivos.

Enquanto estiver cercado pela chama Yin, o vampiro pode atacar criaturas espirituais com manobras de Briga ou Artes Marciais. Contra criaturas espirituais, as chamas Yin causam três dados de dano contra o Chi (ou Corpus, se estiver usando Wraith: The Oblivion). Contra seres materiais, a chama Yin causa três dados de dano contra a Força de Vontade da vítima. No entanto, ataques de fogo causam um dado extra de dano contra vampiros encobertos por chamas Yin.

Enquanto estiver cercado por qualquer uma das auras, o vampiro pode gastar um ponto de Chi para "inflamar-se" por um turno. Enquanto estiver inflamada, a aura do vampiro causa seis dados de dano por turno, e todos os golpes provocam +2 de dano. Além disso, qualquer ser que esteja olhando diretamente para o vampiro precisa ser bem-sucedido num teste de Vigor + Prontidão (dificuldade 7) para não ser cegado por um turno (cinco turnos se a vítima obtiver uma falha crítica).

Se, ao ativar o poder, o vampiro optar por gastar dois pontos de Força de Vontade em vez de um, todo o corpo do vampiro se torna uma Chama-fantasma, concentrando-se numa esfera. Essa forma de esfera tem todos os poderes descritos anteriormente. Além disso, a esfera pode voar numa velocidade de ([10 - Muralha local] x 8) quilômetros por hora. Finalmente, como o vampiro é apenas semi-sólido, as dificuldades de todos os testes de ataque físico contra ele aumentam para 8. Enquanto estiver nessa forma, o vampiro não tem mãos e não pode segurar nada, mas pode morder normalmente.

Enquanto estiver no meio da aura Chi, o vampiro é vulnerável a ataques do tipo oposto de Chama-fantasma. Um ataque de chama Yin contra um vampiro coberto por chama Yang, ou um ataque de chama Yang contra um vampiro coberto por chama Yin, causa um dado adicional de dano.

Debilitar a Alma

Certos ataques dos Kuei-jin permitem que um vampiro drene ou absorva Força de Vontade temporária da vítima. Esses ataques são letais, pois eles ferem diretamente a alma da vítima. Se um ataque reduzir a Força de Vontade temporária abaixo de zero, a vítima começa a sofrer danos de Níveis de Vitalidade. Além disso, a vítima precisa fazer um teste usando a Força de Vontade permanente (dificuldade 8). Se ela falhar nesse teste, perde um ponto de Humanidade/Hun ou ganha uma Perturbação permanente (decisão do Narrador). Mesmo se a vítima for bem-sucedida, ela ganha uma Perturbação temporária, que dura até que tenha recuperado pelo menos metade de sua Força de Vontade.

Disciplinas da Alma

Esse conjunto de poderes baseia-se na compreensão do Kuei-jin das almas Hun e P'o e de seu controle sobre elas. Os Kuei-jin que dominam as Disciplinas da Alma são criaturas verdadeiramente formidáveis, capazes de realizar feitos extremamente difíceis ou de dominar as almas de outras criaturas.

Vampiros que estudam as Disciplinas da Alma levam-nas muito a sério. A perfeição do pensamento e da execução é indispensável, pois a negligência permite que o Demônio do personagem se manifeste. Uma falha crítica em qualquer teste para ativar uma Disciplina da Alma requer imediatamente um teste contra a natureza sombria.

Cultivo

Não há muita confiança nessa Disciplina da Alma, mesmo entre os Kuei-jin. Os praticantes do Cultivo aprendem diversas técnicas para trabalhar em comunhão com o P'o e influenciá-lo — o seu e o de outros. Para um mestre do Cultivo, o P'o é apenas mais um membro da família — insubordinado e que às vezes precisa ser disciplinado, mas mesmo assim um membro útil. Realmente, muitos vampiros habilidosos em Cultivo usam sua faceta P'o de modo tão freqüente quanto seu Arquétipo Hun.

Embora sejam mal-afamados, os praticantes de Cultivo tornaram-se um mal necessário na Quinta Era, particularmente com a chegada dos Kin-jin. Em razão da relativa falta de familiaridade dos recém-chegados com suas Bestas, manipuladores de Cultivo são capazes de levá-los a frenesis terríveis com uma relativa facilidade. Infelizmente, dada a natureza imprevisível da Disciplina Cultivo, seus usuários sofrem do mesmo destino de suas vítimas.

• Apurar

O estudante do Cultivo aprende primeiro a sintonizar-se com os desejos do P'o, tanto o seu como o de outros. Ele fica a par das vontades sombrias dos mortais e dos *shen*.

Sistema: O vampiro medita (se estiver usando o poder em si) ou concentra-se durante três turnos. Então testa Percepção + Hun (dificuldade 7).

Se estiver usando o poder para pacificar seu P'o, um sucesso permite que o vampiro acrescente um à dificuldade de seu próximo teste de natureza de fogo, ondeante ou sombria. Com três ou mais sucessos, o vampiro pode forçar um "diálogo" com seu Demônio; o P'o é interpretado pelo Narrador ou pelo Guia das Sombras. Naturalmente, o P'o é indisciplinado, mas um jogador astuto pode ser capaz de obter algum tipo de informação útil da metade mais sombria de seu personagem, particularmente se ele conduzir a conversa na direção do mal, de demônios, etc.

Se estiver usando o poder para analisar o P'o de outra pessoa, um sucesso permite que o vampiro conheça os desejos mais sombrios do alvo. Se ele tiver um P'o verdadeiro, o vampiro pode descobrir o nível aproximado (com um ou dois sucesso) ou exato (com três ou mais sucessos) do P'o do alvo. Ele também obtém uma idéia geral sobre o Arquétipo do P'o do alvo, conseguindo um conhecimento útil para subverter um Kuei-jin rival. Se estiver usando esse poder num Cainita, o vampiro obtém informações básicas sobre sua Humanidade ou Trilha, Virtudes, Perturbações e outras Características relacionadas ao estado de sua alma. Se estiver usando esse poder num mortal,o vampiro consegue dicas intuitivas sobre os vícios, segredos obscuros e

outros defeitos ocultos do alvo. De qualquer forma, a utilização bem-sucedia desse poder permite que o Cataio acrescente um dado a todos os testes Sociais que lidem com apelos à natureza vil do alvo (suborno, certos tipos de sedução, etc.).

Uma falha crítica usando esse poder permite um domínio instantâneo do P'o.

•• Apartar o Demônio

O vampiro aprende como separar suas almas duais, de forma a separar claramente o Hun do P'o. Ao fazê-lo, ele permite que uma alma anime e controle seu corpo, enquanto a outra flutua nas proximidades. Ambas podem agir alinhadas, permitindo que o vampiro utilize-se de diversas opções úteis. No entanto, o P'o mantém sua característica malévola e faz todo o possível para causar dano e desespero.

Sistema: Para Apartar o Demônio, o vampiro precisa gastar um ponto de Chi, concentrar-se por dois turnos e então testar Força de Vontade (dificuldade 8). Um sucesso permite que a separação comece. Em seguida, o jogador precisa fazer uma disputa do Hun (dificuldade 6) contra o P'o (dificuldade 6). Para cada sucesso obtido no teste de vontade, o jogador pode acrescentar um dado para a Parada de Dados do Hun ou do P'o.

Se o Hun vencer ou empatar, as almas duais separam-se e o Arquétipo Hun controla o corpo. Se o P'o vencer, as almas separam-se, mas o Arquétipo do P'o controla o corpo.

De qualquer forma, a outra alma é expulsa do corpo do Cataio e flutua nas proximidades, na Terra dos Espelhos. Uma alma deslocada pode viajar a até 150 metros de seu corpo. Enquanto estiver separada, a alma é tratada como um espírito Yin ou Yang, dependendo do tipo de Chi que foi usado para alimentar a Disciplina. Se atacada por uma entidade espiritual, a alma separada tem níveis de Chi e Força de Vontade iguais ao do personagem. Se a alma é o Hun, ele pode usar seu nível de Hun como Gnose; se a alma é o P'o, ele pode usar seu nível de P'o como Fúria (ver "Características Espirituais", pág. 210). Se o Chi for reduzido a zero, a alma retorna temporariamente para o Mundo Yomi, e o vampiro entra imediatamente em torpor.

Se for ameaçada, a alma deslocada pode refugiar-se no corpo do Cataio. Essa manobra a protege de ataques espirituais, mas a alma deslocada por ser expulsa a qualquer momento pela alma dominante. Naturalmente, essa situação pode ser perigosa se o P'o estiver controlando o corpo, e pode levar a algumas negociações internas realmente interessantes...

Enquanto as almas estiverem separadas, o vampiro pode efetivamente agir tanto com o corpo quanto com a alma deslocada. Cada metade da alma pode agir normalmente durante o turno. Assim, por exemplo, um vampiro que separe seu P'o de si pode usar o corpo dominado pelo Hun para realizar ações físicas ou empregar Disciplinas da Alma enquanto envia simultaneamente o P'o para atacar espíritos (com sua Fúria) ou observar algum problema mais à frente.

As duas almas mantêm um elo telepático, e cada uma tem consciência da outra o tempo todo. Ambas as almas têm acesso aos poderes básicos de Chi do vampiro (Visão da Vida, Visão Fantasmagórica) e à Força de Vontade, embora apenas uma delas possa usá-los de cada vez. A alma nos mundos espirituais pode observar automaticamente seus arredores, de modo que o uso de Apartar o Demônio pode ser uma maneira boa (embora perigosa) de ver o mundo espiritual e os seres que o habitam. Pode-se fazer com que uma alma simplesmente gire ao redor do corpo, num tipo de "padrão determinado"; enquanto essa atividade é realizada, as dificuldades de todos os testes para aproximar-se sorrateiramente do vampiro ou surpreendê-lo aumentam em dois.

O efeito do poder dura uma única cena.

••• Incitar o Demônio

Um Cultivador nesse nível de erudição aprende como irritar ou incitar as almas dos outros, separar o Hun e o P'o e forçar uma ou outra para a vanguarda da consciência. Esse poder assemelha-se a Apartar o Demônio, apresentado anteriormente, mas afeta as almas de outras criaturas.

Sistema: O vampiro precisa entrar em contato visual para usar esse poder. Ele gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Hun (dificuldade 6). A vítima pode resistir com sua Força de Vontade (dificuldade 6). Se o vampiro for bem-sucedido, as almas Hun e P'o da vítima separam-se, mas permanecem no corpo da vítima.

O que acontece em seguida depende de a vítima ter um nível mais alto de Hun ou P'o. Se o Hun da vítima é mais forte, ele se torna imediatamente mais passivo e maleável. A vítima não pode agir agressivamente e provavelmente foge se é confrontada. A vítima fica extremamente suscetível e obedece a quaisquer ordens que lhe sejam dadas, a não ser que seja bem sucedida num teste de Força de Vontade (dificuldade 6); no entanto, essas ordens não podem incluir ações agressivas ou de autodestruição. Se atacada, a vítima consegue defender-se normalmente, mas não é capaz de perseguir um inimigo que esteja fugindo.

Se o P'o da vítima for mais forte, ela imediatamente entra em sua alma de fogo. Se o vampiro obtiver três sucessos ou mais (após o teste resistido), o P'o assume o controle do corpo da vítima. Se o poder for usado em uma vítima cujo P'o já esteja dominante, ela se torna confusa e desatenta por uma cena.

Se o Hun e o P'o da vítima forem iguais, as almas gêmeas imediatamente travam um combate. A vítima precisa fazer uma disputa entre o Hun e o P'o (ambos com dificuldade 6). Se o Hun vencer ou empatar, ele mantém o controle do corpo da vítima e nada de mais acontece. Se o P'o vencer, seu Arquétipo domina o corpo do personagem.

Quando um Kuei-jin usa esse poder num Cainita, carniçal ou outra criatura que abrigue uma Besta, a vítima entre imediatamente em frenesi. Quando um mortal é o alvo, a vítima torna-se passiva de acordo com a regra anterior, a não ser que (na opinião do Narrador) seu lado bestial seja forte; nesse caso, ela entra em frenesi.

•••• Subjugar o Demônio

O Cultivador é capaz de alcançar psiquicamente sua alma dual, separar o P'o do Hun e subordinar o Demônio interior. Um Demônio subordinado dessa forma pode ser usado para intimidar criaturas inferiores e observar a aproximação de inimigos.

Poucas coisas enfurecem um P'o mais do que a utilização desse poder. Um Cataio que empregue Subjugar o Demônio rotineiramente pode correr grandes perigos da próxima vez que o P'o assumir o controle.

Sistema: Para realizar essa operação, o Cataio gasta um ponto de Força de Vontade, concentra-se durante dois turnos e então testa Destreza + Empatia (dificuldade 8). Um sucesso permite que a operação comece. O Cataio realiza um teste resistido do Hun contra o P'o (dificuldade 6 para ambos), acrescentando um dado para a Parada de Dados do Hun para cada sucesso obtido no teste de Destreza + Empatia. Se o Hun vencer ou empatar, ele subjuga o P'o; se o P'o vencer, ele pode dominar o corpo do vampiro automaticamente por uma cena.

Um Demônio subjugado não é capaz de dominar o corpo do Cataio, embora o vampiro ainda esteja vulnerável à alma de fogo. (Se o Vampiro entrar em frenesi, a subjugação do Hun é automaticamente rompida, de modo que o P'o normalmente faz de tudo para provocar a alma de fogo.) Enquanto está subjugado, o P'o não pode fazer nada sem a permissão do vampiro; no

entanto, o vampiro não pode usar o Chi Demoníaco ou as Artes Demoníacas.

O P'o pode ser usado como um "cão de guarda" ou pode detectar outros "demônios" num raio de 50 metros ao ser bem-sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7). (Criaturas que se enquadram nessa designação incluem Kuei-jin, Cainitas, hengeyokai, Espectros, aparições dominadas pelo P'o, humanos lunáticos, espíritos cruéis e outras "almas selvagens".) Essa aplicação não indica magicamente a localização de criaturas escondidas ou invisíveis, mas permite que o vampiro saiba que essas criaturas estão nas proximidades.

Além disso, como a fúria extrema do Demônio está tão próxima da superfície do personagem, o vampiro irradia uma aura ameaçadora; mortais precisam ser bem-sucedidos em testes de Força de Vontade (dificuldade 6) para aproximar-se do vampiro ou enfrentá-lo.

Esse poder dura uma cena.

••••• Dois Tornam-se Um

Um vampiro que alcance esse nível de Cultivo pode resolver parcialmente a dicotomia da alma dual, como se ele fosse um mortal outra vez. Esse poder pode ser inspirador para os Cataios e proporciona uma amostra da Golconda que está por vir; infelizmente, o excesso de confiança concomitante pode levá-los mais rapidamente à depravação.

Quando esse poder é usado, a personalidade do vampiro é uma combinação dos Arquétipos do Hun e do P'o. Embora o P'o não possa imprimir sua vontade sobre o personagem, o jogador precisa certificar-se de interpretar tanto o P'o como o Hun.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Empatia (dificuldade 8). Se for bem-sucedido, suas Naturezas Hun e P'o unem-se por uma cena. O vampiro é imune às almas de fogo, ondeante e sombria, e pode usar quaisquer poderes do P'o ou das Artes Demoníacas sem medo de reações adversas. Como o vampiro efetivamente tem duas mentes, qualquer oponente que esteja tentando afetá-lo com um poder de controle da mente ou das emoções precisa fazer testes separados; se qualquer um dos dois falhar, o poder não afeta o Cataio.

Chi'iu Muh
(Lágrimas do Dragão)

De acordo com os sábios, os dragões das primeiras Eras carregavam pérolas opalescentes em suas testas. Essas pérolas eram os receptáculos e condutores de grandes poderes celestiais. Há muito tempo, nas Eras mais alegres, os Kuei-jin desenvolveram essa Disciplina para imitar os dragões e prestar-lhes homenagens.

A Disciplina recebeu seu nome em função da protuberância curiosa que se desenvolve nos vampiros que a estudam. No primeiro e segundo nível, esse órgão parece ser uma gema circular. No terceiro nível, a pedra torna-se um terceiro olho, semelhante em formato e coloração aos dois originais do vampiro. À medida que o estudante avança na Disciplina, o olho desenvolve-se e aumenta de tamanho, de forma que, ao atingir o quinto nível de Chi'iu Muh, o olho é uma grande órbita brilhante no centro de sua testa. O olho sempre abre quando a Disciplina é ativada; ele é uma parte permanente da fisiologia do vampiro, embora um Kuei-jin possa testar Vigor + Furtividade (dificuldade 5) para "retrair" o olho para seu crânio por uma cena.

Há muitos receios em torno do Chi'iu Muh, ainda mais do que em relação ao Cultivo. Dependendo de qual elemento da alma estiver controlando o Kuei-jin, o Chi'iu Muh pode funcionar como uma Disciplina da Alma ou uma Arte Demoníaca. Quando o Hun estiver no controle, essa Disciplina permite que seu usuário repare corpos e espíritos feridos. Quando o P'o está

no domínio, o Chi'iu Muh pode ser usado para roubar almas e espíritos destruidores.

Os ancestrais Kuei-jin dizem que, dentre todos os seus segredos, uma versão dessa arte foi roubada pelos Kin-jin do Ocidente. O Primeiro Discípulo de Xue, o bárbaro Zao-lat, aprendeu os segredos do terceiro olho. Infelizmente, sua compreensão era imperfeita, e seu P'o logo o corrompeu. Banido da presença de Xue, Zao-lat rastejou de volta ao Ocidente, onde iria disseminar seu conhecimento maligno entre suas proles.

• RASA

Aqui, o terceiro olho está em seu estágio mais rudimentar de desenvolvimento. Nesse nível, o vampiro começa a ter visões do Grande Ciclo, dos mundos espirituais e de seu possível futuro. As luzes podem ser proféticas ou mesmo prescientes, permitindo que o vampiro preveja acontecimentos que o prejudiquem.

Vampiros com esse poder têm vidas oníricas excepcionalmente detalhadas. Durante o sono diário, eles têm pesadelos realistas do Yomi ou visões detalhadas dos mundos espirituais. Muitas vezes, esses sonhos apresentam pistas para a compreensão Dármica, ou sugestões sobre o destino do vampiro. Na Quinta Era, esses sonhos tornaram-se visivelmente mais sombrios, encobrindo de melancolia muitas cortes Cataias.

Sistema: Não é necessário nenhum teste. O personagem tem sonhos proféticos quase todo dia e precisa fazer testes de Inteligência + Presságio (dificuldade determinada pelo Narrador) para interpretá-los. O vampiro também tem uma probabilidade maior de perceber quando está na presença de pessoas ou objetos destinados a ter papéis importantes no Grande Ciclo. Enquanto estiver dominado pelo seu P'o, o vampiro normalmente recebe dicas sobre como manter o domínio e subjugar o Hun para sempre.

•• VISÃO DO CHI

Nesse nível, a visão do terceiro olho amplia tremendamente os poderes normais do vampiro de Visão Fantasmagórica, Visão da Vida e Sentidos Aguçados. Basicamente, todos os mundos espirituais e o Chi invisíveis abrem-se para o vampiro.

Sistema: Esse poder funciona de modo semelhante para Kuei-jin dominados pelo Hun ou pelo P'o. O vampiro gasta um ponto de Chi Yin e um ponto de Chi Yang. A Lágrima do Dragão aparece na testa do personagem, e através dela o vampiro recebe informações sensoriais extremamente ampliadas. Ele obtém automaticamente as vantagens da Visão Fantasmagórica, da Visão da Vida e dos Sentidos Aguçados. Além disso, o vampiro enxerga claramente todos os seres espirituais nos arredores e é capaz de avaliar sua força aproximada com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). O vampiro pode determinar a força da Muralha local e descobrir quaisquer ninhos do dragão nas proximidades, além de enxergar turbilhões e espirais de Chi e linhas do dragão. O vampiro tem uma probabilidade maior de perceber perturbações nas Terras dos Espelhos locais (por exemplo, em razão das atividades de magos ou da presença de espíritos malignos) e pode detectar a presença de Chi corrompido.

Com sua Visão da Vida ampliada, o vampiro é capaz de ler as auras de seres vivos (e mortos-vivos), de modo semelhante ao poder Percepção de Aura, de Auspício. O vampiro também pode fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) para determinar quanto Chi há nos seres vivos.

Com sua Visão Fantasmagórica ampliada, o vampiro é capaz de detectar o Pathos e as Paixões de um fantasma e de discernir suas conexões com o mundo dos vivos. Essa função também requer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8).; A Visão do Chi dura uma cena.

••• PROTEÇÃO DO DRAGÃO

O vampiro abre o terceiro olho e canaliza seu Chi para formar uma rede de proteção poderosa. O personagem que deseja aproximar-se do vampiro precisa travar um terrível duelo psíquico. Esse poder também funciona de modo semelhante quando usado por vampiros dominados pelo Hun ou pelo P'o.

Sistema: O personagem gasta um ponto de Força de Vontade e depois testa Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Muralha local. Ao fazê-lo, nenhum ser (material ou espiritual) que já não esteja num raio de 3 metros do vampiro pode aproximar-se dele.

Um ser que tente aproximar-se do vampiro precisa confrontá-lo num teste prolongado e resistido de Força de Vontade contra Força de Vontade (dificuldade 6 para ambos os lados). Se, em qualquer momento, o oponente obtiver três sucessos ou mais que o vampiro, ele pode quebrar a Proteção do Dragão e aproximar-se. No entanto, se o vampiro obtiver três sucessos ou mais, ele consegue usar os fluxos de Chi da Proteção do Dragão para envolver o oponente e paralisá-lo por uma cena.

•••• PURIFICAÇÃO

Esse poder, um legado dos dias mais nobres, foi usado pelos antigos Wan Xian para purificar seus súditos mortais do domínio da corrupção demoníaca. Quando um Cataio usa esse poder, o terceiro olho banha o alvo com um brilho luminoso, permitindo que o vampiro utilize nele sua mágica de cura.

Obviamente, quando o P'o está no domínio, o terceiro olho permite a introdução de energias demoníacas no alvo, levando aos efeitos prejudiciais relacionados.

Sistema (Hun): O vampiro precisa estar num raio de 1,5 metro do alvo. Ele pode descobrir as Perturbações do alvo testando Percepção + Empatia (dificuldade 6), e pode tentar curá-las com um teste de Carisma + Medicina (dificuldade da Força de Vontade do alvo). Para cada sucesso obtido na diagnose, o vampiro ganha um dado adicional para o teste de cura. Ele também pode tentar tranqüilizar o P'o de um alvo testando Hun + Empatia (dificuldade igual ao P'o do alvo). Um P'o sedado não pode forçar testes de natureza de fogo, ondeante ou sombria durante uma cena, mas o alvo não pode usar Artes Demoníacas ou Chi Demoníaco durante esse período.

Esse poder também pode ser usado numa área, para purificá-la de Chi corrompido. O vampiro precisa tocar o local corrompido e a seguir fazer um teste prolongado de Vigor + Empatia (dificuldade 8); cada sucesso permite que um ponto de Chi corrompido atravesse o corpo do personagem e se disperse inofensivamente para as linhas do dragão locais. Se, em qualquer momento, o vampiro sofrer uma falha crítica, um surto de Chi corrompido enche seu corpo. O vampiro sofre três níveis de dano agravado e precisa ser bem sucedido num teste para evitar a natureza sombria.

Sistema (P'o): O vampiro precisa morder sua presa. O terceiro olho funciona como um canal para o Chi Demoníaco, que flui da mordida do vampiro para o corpo do alvo. Gastando um ponto de Chi Demoníaco e então testando o P'o num teste resistido contra a Força de Vontade do alvo, o atacante pode infectar a vítima com veneno psíquico. Uma vítima infectada desse modo sucumbe a seus desejos mais sombrios e serve voluntariamente ao vampiro como um escravo. Esse estado dura um dia por sucesso obtido pelo vampiro a mais do que a vítima.

••••• Devorar a Alma

Com esse poder assustador, o vampiro pode remover fisicamente a alma do corpo de uma vítima. Os vampiros dominados pelo Hun usam essa habilidade para realizar mágicas de cura ou ajudar uma alma atormentada, enquanto vampiros dominados pelo P'o usam essa arte simplesmente para devorar as almas. O vampiro precisa estar num raio de três metros da vítima e usar seu terceiro olho para encarar os olhos dela. O vampiro e qualquer outra pessoa que esteja usando a Visão do Chi vê a alma fantasmagórica saindo do corpo da vítima e entrando no olho do vampiro.

Sistema (Hun): Para remover uma alma do corpo, o vampiro precisa olhar nos olhos de seu alvo. Se esse alvo não estiver disposto, o vampiro precisa testar Hun (dificuldade 6) num teste prolongado e obter três sucessos; o alvo resiste com Força de Vontade. Caso seja bem-sucedido, o vampiro pode puxar a alma ou espírito para dentro de seu corpo através de seu terceiro olho. A vítima entra num estado catatônico, e é preciso dar-lhe ordens para que coma, evite perigos, etc.

A alma da vítima junta-se à do vampiro, e ele pode começar um processo de purgação da alma. Para cada ponto de Força de Vontade gasto, o vampiro pode restaurar um ponto de Hun ou de Humanidade perdido da vítima. Por cinco pontos de Força de Vontade, o vampiro pode tentar fazer um companheiro Kuei-jin voltar à sua trilha Dármica. Esse feito requer um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade igual ao P'o da vítima); se for bem-sucedida, a vítima recupera um ponto Dármico que tenha perdido.

Sistema (P'o): O vampiro remove a alma da vítima, então a oferece como "brinquedo" para seu P'o. Para fazê-lo, o vampiro testa P'o (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Um sucesso arranca a alma do corpo, que então entra num estado catatônico, como descrito anteriormente. Esse poder nunca pode ser usado num Kuei-jin de Darma mais elevado.

• O vampiro pode optar por simplesmente torturar a alma. Essa ação dura uma noite inteira e deixa marcas na alma da vítima, que retorna ao seu corpo com uma Perturbação permanente. Enquanto atormenta a alma, o vampiro pode implantar qualquer ordem desejada ou até mesmo mudar a Natureza da vítima.

• O vampiro pode comer a alma, unindo-a desse modo à sua. Essa ação custa, automaticamente, um ponto de Darma permanente, a não ser que o vampiro siga o Darma do Uivo do Tigre-Demônio ou sirva os Reis Yama. Um vampiro que se alimente da alma de um ser obtém acesso às lembranças desse ser e aos Conhecimentos e Habilidades dele por um dia por ponto de P'o do vampiro. A vítima morre imediatamente.

Internalizar

A alma dual pode ser uma maldição, mas os Kuei-jin que dominam o Hun e o P'o são capazes de realizar façanhas que superam qualquer coisa que seus rivais Cainitas possam imaginar. A Disciplina Internalizar baseia-se na concentração e na força interior. São raros os vampiros que a dominem, mas estes são capazes de canalizar sua força interior para realizar feitos aparentemente impossíveis. Eles estão entre os mais controlados de todos os Kuei-jin.

A Disciplina Internalizar chega a ser mais um modo de não-vida do que um simples conjunto de poderes. Ao longo dos séculos, ela influenciou as práticas zen e taoístas e foi influenciada por elas. Os vampiros que a desenvolvam precisam praticar meditações, katas e exercícios rigorosos. Um vampiro nunca pode aumentar seu nível de Internalizar para um nível maior do que seu Conhecimento Rituais (pág. 86).

• SEM MENTE

Através de uma série de exercícios de meditação, o vampiro esvazia seu Hun de todos os pensamentos superficiais e entrega-se para o Todo.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade para evocar o Sem Mente, que dura uma cena. Enquanto estiver sob os efeitos do exercício Sem Mente, a dificuldade de todos os testes para ler ou controlar a mente do vampiro (incluindo a utilização de Auspícios e de Dominação dos Cainitas) aumenta em dois. A dificuldade de entrar em frenesi também aumenta em dois, mas o vampiro não pode usar as Disciplinas Cultivo, Obrigação ou Chi'iu Muh enquanto estiver evocando o exercício Sem Mente. Quando um vampiro usa esse poder sua aura fica azul-esbranquiçada.

•• JOGA DE SANGUE

Entrando em meditação profunda, o vampiro procura banir seus pesadelos cada vez mais freqüentes e recarregar suas reservas psíquicas mais rapidamente. Vampiros que usam esse poder recuperam sua concentração mental muito mais prontamente que outras criaturas.

Sistema: Gastando um ponto de Chi e meditando por pelo menos uma hora (e às vezes por um noite inteira), e sendo bem-sucedido num teste de Percepção + Hun (dificuldade 6), o vampiro recupera um ponto de Força de Vontade. Se o jogador obtiver três ou mais sucessos no teste, o vampiro recupera dois pontos de Força de Vontade.

••• KATA DA MORTE DISTANTE

O Kuei-jin inspira enquanto se concentra num oponente dentro de seu campo de visão. Então ele precisa segurar a respiração, concentrar-se e expirar enquanto executa instantaneamente um golpe impecável contra o vazio à sua frente. Se o ataque for feito corretamente, a ação e o espírito tornam-se um só, levando misticamente a força do ataque até o alvo.

Sistema: O Kuei-jin gasta um turno inspirando e prendendo a respiração. Então ele expira, gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste normal de ataque com Armas Brancas, Artes Marciais ou Briga. O ataque é feito como se o vampiro estivesse lutando ao lado do alvo (isto é, normalmente dificuldade 6), mas três sucesso ou mais precisam ser obtidos (o ataque precisa ser perfeito ou chegar próximo da perfeição). Se o vampiro for bem-sucedido, o alvo sofre o dano como se realmente fosse golpeado pelo oponente distante. O alvo não pode esquivar-se do ataque, mas pode absorvê-lo normalmente.

•••• ALMA DE FERRO

O vampiro com esse nível de domínio é um oponente temível, pois ele aprendeu a canalizar sua força interior para a realização de façanhas prodigiosas. Os Kuei-jin com Alma de Ferro são capazes de realizar feitos hercúleos, acertar tiros "impossíveis" e agir de outros modos heróicos.

Sistema: O vampiro gasta três turnos se concentrando e, a seguir, testa Hun (dificuldade 9). Para cada sucesso, o vampiro consegue um sucesso automático ao gastar Força de Vontade. Assim, um vampiro que obtenha três sucessos no teste pode gastar um ponto de Força de Vontade para conseguir quatro sucessos automáticos em vez de um para realizar uma ação. O ponto de Força de Vontade precisa ser gasto no turno imediatamente seguinte ao teste de Hun.

Um fracasso faz com que o vampiro perca um ponto de Força de Vontade temporária sem que nenhum sucesso seja obtido. Uma falha crítica faz com que o vampiro perca dois pontos de Força de Vontade temporária.

••••• HARMONIA COM O TODO

Nesse nível, o vampiro é capaz de sintonizar sua consciência com o ciclo cósmico, levando sua mente temporariamente para a unidade da Primeira Era. Usando esse poder, um vampiro age espontaneamente e sem dificuldades, realizando tarefas com perfeição sem pensar ou planejar.

Sistema: O vampiro concentra-se por dois turnos e gasta dois pontos de Força de Vontade. Então ele precisa testar seu nível de Darma (dificuldade 8). Se for bem-sucedido, ele se sintoniza com o Grande Ciclo.

Durante uma cena, o vampiro não pode obter falhas críticas e não sofre qualquer penalidade ambiental ou situacional aplicada a Paradas de Dados ou dificuldades. Ele pode usar uma arma em cada mão, atacar normalmente até mesmo depois de sofrer danos que o deixariam Aleijado, defender normalmente contra atacantes múltiplos, escalar uma superfície molhada como se estivesse seca e assim por diante. Ele também pode usar Perícias que não possui, como se fossem Talentos. Assim, um vampiro sem treinamento em Armas Brancas poderia usar uma espada com uma Parada de Dados igual à sua Destreza, sem nenhuma dificuldade adicional. O vampiro precisa estar fisicamente capaz de realizar a tarefa que procura pôr em prática; por exemplo, vampiros com um braço só não podem usar um bastão.

O vampiro entrega sua consciência para o Grande Ciclo. Ele resiste ao controle mental como se estivesse empregando o poder Sem Mente, e não pode ser afetado pela alma de fogo nem a sombria (embora não possa usar as Artes Demoníacas ou o Chi Demoníaco enquanto estiver nesse estado Harmonioso).

Finalmente, ao utilizar a Harmonia com o Todo um vampiro está predisposto a ter percepções fantásticas. Ele não pode sofrer uma emboscada nem ser surpreendido (essa habilidade é tratada como a habilidade de Auspício 1 de sentir o perigo), e pode realizar um teste de Percepção (dificuldade 8) para detectar criaturas invisíveis. Enquanto estiver no estado Harmonioso, o vampiro recebe imagens proféticas ou conhecimentos "místicos" relacionados à situação atual, a critério do Narrador.

OBRIGAÇÃO

Nas primeiras Eras, os ancestrais dos Kuei-jin andavam entre os mortais como imperadores e deuses. Como emissários divinos, eles receberam a bênção celeste de comandar os mortais inferiores do Reino Médio. O poder dos dragões brilhava em seus olhares, e quando eles falavam, sua voz era como o trovão.

A Disciplina da Obrigação é um legado daqueles dias. Os Kuei-jin que estudam essa Disciplina aprendem a canalizar suas almas Hun e usar a grande força de seus espíritos para inspirar — ou subjugar. Nem todos os vampiros da Quinta Era usam esse poder para propósitos nobres, e alguns Kuei-jin utilizam-nos até mesmo em outros *shen*.

Ao contrário da Disciplina da Dominação dos Cainitas, nenhuma restrição de geração se aplica ao uso da Obrigação.

• AVALIAR

Um juiz bem-sucedido precisa aprender primeiro a olhar dentro das almas de seus acusados. O poder de Avaliar permite que um Kuei-jin analise o estado do Hun de um alvo. Usando esse poder, o vampiro consegue descobrir muitas informações, que podem ser usadas para se ter uma vantagem contra o alvo.

Sistema: O Kuei-jin concentra-se por um turno e depois testa Percepção + Emparia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo).

1 sucesso — O Cataio obtém uma compreensão básica sobre o alvo — personalidade geral, gostos/desgostos superficiais, etc. Algumas informações podem ser enigmáticas ou falsas.

2 sucessos O Cataio obtém uma compreensão mais profunda do alvo — nome verdadeiro, um pouco de sua história, Comportamento.

3 sucessos O Cataio obtém acesso às regiões mais profundas da alma do alvo — lembranças reprimidas, gostos/desgostos secretos, etc. Durante uma cena, o Cataio é capaz de saber se o alvo está mentindo para ele. Nesse nível, o vampiro é capaz de detectar Laços de Sangue ou Laços Espirituais.

4+ sucessos O Cataio obtém uma compreensão completa do alvo, incluindo Natureza, nível de Força de Vontade, tipo e nível de Humanidade/Trilha/Darma e qualquer outra informação que o Narrador considere apropriada.

Uma falha crítica no teste de Percepção + Empatia indica que o Cataio leu erroneamente a alma ou tornou-se empaticamente apegado demais à pessoa (talvez confundindo o alvo com uma alma muito importante de uma vida passada).

•• Ponte da Alma

Estendendo gradualmente seu domínio do Hun, o vampiro é capaz de estabelecer um elo psíquico entre sua alma e a de outra pessoa. Através desse canal, o vampiro pode usar seu próprio Hun para influenciar as ações da outra alma.

Sistema: O vampiro precisa encarar seu alvo e, a seguir, testar Manipulação + Empatia (dificuldade 6 para mortais, 7 para *shen*).

Se o vampiro for bem-sucedido, ele pode escolher uma das seguintes alternativas:

- Acrescentar um dado por sucesso a seu próximo teste Social contra o alvo (um vampiro que conseguisse três sucessos poderia acrescentar três dados a seu próximo teste Social).
- Ver um dos pensamentos superficiais do alvo (escolhido pelo Narrador) por sucesso. Pensamentos vistos dessa forma normalmente aparecem na forma pictórica, como pinturas.
- Fazer um teste de Hun (dificuldade 6) para transmitir desejos empáticos simples para o alvo. Assim, um vampiro poderia causar medo, alegria, tristeza ou emoções semelhantes na vítima. Um Kuei-jin pode resistir usando o Hun. Se o manipulador for bem-sucedido/vencer, a emoção é forte o bastante para que a vítima seja forçada a agir de acordo com ela.

Esse poder não funciona nos Kuei-jin com níveis mais elevados de Hun.

••• Autoridade

Antigamente os Cataios governavam todos os mortais. Embora o Céu aparentemente tenha anulado esse domínio, os Kuei-jin não o esqueceram. Com esse poder, o Kuei-jin demonstra a força de seu Hun usando-a para assustar e subjugar outras almas. As almas subordinadas desse modo obedecem rapidamente aos comandos do Kuei-jin, como se ele fosse um imperador do passado.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade, então testa Hun + Etiqueta contra uma dificuldade variável. Se usar esse poder contra um mortal, carniçal ou criatura semelhante, a dificuldade é apenas 5. Se usar a Autoridade contra um *shen* (Cainita, hengeyokai, etc.), a dificuldade é 8. Os Kuei-jin não podem usar esse poder contra outros Kuei-jin que tenham níveis de Hun ou Darma mais elevados. O mesmo teste é usado para determinar os efeitos do poder contra todas as criaturas nas proximidades.

Exemplo: Um Kuei-jin com Hun 3 e Etiqueta 3 obtém 3, 1, 9, 6, 6, 5. A falha crítica cancela o "9", então o vampiro fica com 3, 6, 6, 5. Ele afeta facilmente os gângsteres mortais da Yakuza que estão próximos a ele, mas não tem absolutamente nenhum efeito sobre seu líder lobisomem, um Hakken.

Se o teste for bem-sucedido, durante uma cena o Kuei-jin pode utilizar-se da Autoridade, que afeta todos os presentes no momento em que o poder se manifesta. Enquanto estiver sob o manto da Autoridade, os níveis de Carisma e Manipulação do vampiro aumentam em três pontos em relação às criaturas afetadas. Essas criaturas também são incapazes de mentir para o vampiro. Para os indivíduos afetados, o vampiro é uma pessoa poderosa e importante; as vítimas o obedecem sem preocupar-se muito por que o fazem. A maioria dos mortais nem percebe que a autoridade do vampiro é sobrenatural, embora anciões sábios possam suspeitar, e os *shen* certamente saibam.

O vampiro pode dar ordens e esperar que elas sejam obedecidas. Para dar uma ordem, o vampiro encara uma ou mais pessoas a serem comandadas (que precisam ter sido afetadas pela Autoridade estabelecida), então ele lhes dá uma ordem verbal. A vítima precisa ser capaz de entender o vampiro, que testa seu Hun contra uma dificuldade baseada na tabela abaixo.

O manto da Autoridade dura uma cena.

Dificuldade	Número de Sucessos Necessários	Tipo de Ordem
5	um	parar de agir, não agir, não fazer nada
6	um	ordem simples, ou uma que a vítima considere ser a coisa "correta a fazer"
7	um	ordem complexa, ordem para fazer algo "que não combina com o personagem"
8	dois	possível risco de vida, violação da honra ou princípios da vítima
9	dois	autodestruição

•••• Olhar dos Mil Infernos

Realmente, esse é um poder terrível, tradicionalmente reservado apenas para os mais honoráveis ancestrais e mandarins. Na Quinta Era, o conhecimento dessa arte disseminou-se entre os indignos, de modo que alguns *akuma* e outras pessoas sem valor podem usar os segredos de seus anciões. O poder também é usado ocasionalmente como método de tortura.

Resumidamente, o poder permite que seu manipulador canalize a culpa, frustração, raiva e fome de sua alma Hun, para então projetar essa energia psíquica negativa como uma faca na alma de sua vítima. O alvo desse poder sente-se como se um demônio estivesse observando sua alma, julgando-o e considerando-o totalmente indigno de sua consideração ou piedade. Comenta-se que o uso prolongado do Olhar dos Mil Infernos fez com que mortais se suicidassem e levou Cainitas a um Rötschreck terrível.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade e então testa Hun + Intimidação (dificuldade 6). O alvo resiste com Força de Vontade ou Humanidade, o que for maior (dificuldade 6 para sobrenaturais, 8 para mortais). Esse teste é prolongado. Se, em qualquer momento, a vítima acumula mais sucessos do que o vampiro, o poder deixa de funcionar. Se o vampiro e a vítima obtiverem o mesmo número de sucessos (para

um resultado final de zero), a batalha psíquica continua, mas não ocorre nenhum efeito visível naquele turno. Se o vampiro acumular mais sucessos do que a vítima, esta começa a passar por um grande tormento psíquico, de acordo com a tabela a seguir:

Sucessos do Vampiro	Efeito
1 sucesso	O alvo perde um ponto de Força de Vontade temporária, age com um redutor de -1 em suas Paradas de Dados.
2 sucessos	O alvo perde outro ponto de Força de Vontade; sofre uma agonia psíquica (-3 em suas Paradas de Dados). Não pode atacar o vampiro; provavelmente fugirá ou obedecerá ordens simples.
3-4 sucessos	O alvo torna-se servil, medroso e submisso; faz praticamente qualquer coisa que o vampiro pedir, exceto ações que levam à sua autodestruição. Os Kuei-jin e os Cainitas precisam fazer teste contra o Rötschreck.
5+ sucessos	O alvo fica totalmente sem ação durante o resto da cena e ganha uma Perturbação permanente.

Se o vampiro sofrer uma falha crítica no teste de Hun + Intimidação, ele entra instantaneamente em sua alma de fogo. Observe que os Kuei-jin e os hengeyokai podem usar seu P'o para tentar romper o Olhar dos Mil Infernos, de acordo com as regras da pág. 91.

• • • • • Grilhões da Alma

Vampiros com esse nível de Obrigação aprendem os maiores segredos do domínio sobre a alma. Com esse poder, o vampiro pode criar laços duradouros ou mesmo permanentes entre sua alma e a de outras pessoas. Certos ancestrais usam esse poder para consolidar os juramentos entre eles e outros membros de sua corte. Esse poder não afeta um Kuei-jin com um Hun ou Darma mais elevado.

Sistema: O vampiro gasta um turno concentrando-se e um ponto de Força de Vontade. Então o jogador faz um teste de Hun + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Um sucesso cria um Laço de Amizade entre o vampiro e suas vítimas. Trate esse laço como um nível 3 de Vínculo (ver **O Guia dos Jogadores para o Sabá**, pág. 47). A vítima é amigável para com o vampiro, mas não cegamente.

O vampiro pode parar por aí ou pode ir adiante com a aplicação desse poder. (Nesse ponto, a vítima é amigável o bastante para permitir o uso continuado do poder.) Para prosseguir, o vampiro gasta outro turno concentrando-se e outro ponto de Força de Vontade. O jogador testa Hun + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Se ele falhar nesse teste, o laço espiritual acaba imediatamente, provavelmente enchendo a vítima de repúdio. Se for bem-sucedido, o laço se fortalece, tornando-se um Laço Giri — o equivalente ao Vínculo 6. A vítima é extremamente leal ao vampiro, embora algumas preocupações (amor verdadeiro, honra pessoal profundamente arraigada) ainda superem o domínio do vampiro.

Ainda outra vez, o vampiro pode optar por parar ou continuar. Para continuar, o vampiro gasta outro turno concentrando-se e outro ponto de Força de Vontade. Então o jogador testa o Hun do vampiro sem modificadores (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Uma falha rompe os Grilhões da Alma, com resultados idênticos aos delineados anteriormente. Se esse último teste for bem-sucedido, a vítima está presa ao vampiro por um Laço Espiritual — o equivalente a um Laço de Sangue completo. O Laço Espiritual supera todas as outras formas de lealdade, até mesmo Laços de Sangue estabelecidos anteriormente.

Cada tipo de laço, uma vez estabelecido, dura um certo período, de acordo com o número de sucessos obtidos pelo vampiro no último teste.

1 sucesso	uma noite
2 sucessos	um mês
3 ou mais sucessos	permanente

Ritos dos Kuei-jin

Os Kuei-jin podem manipular o Chi através de suas Disciplinas, mas também conhecem meios de utilizar todo Chi ambiente ao seu redor. Embora, por serem mortos-vivos, os Kuei-jin estejam desligados do Grande Ciclo, eles mantêm as lembranças de como manipular o Chi do Ciclo. Eles o fazem realizando ritos: palavras, gestos ou ações cerimoniais que permitem que um Kuei-jin utilize o Chi circulante.

Em alguns aspectos, os ritos são semelhantes aos rituais Taumatúrgicos, mas são muito mais amplos. Os Kuei-jin realizam ritos para acalmar os espíritos, celebrar as estações ou usar as grandes energias do Chi em ninhos do dragão. Todos os Kuei-jin têm o potencial para aprender ritos, embora eles sejam mais comumente utilizados por Kuei-jin das direções oeste e central.

Os Ritos são graduados em níveis que vão de Um (os ritos mais simples) a Cinco (os mais poderosos). Para aprender um rito, um Kuei-jin precisa ter um Conhecimento de Rituais pelo menos igual ao nível do rito. Além disso, os ritos são melhor realizados pelos iluminados; a dificuldade, caso haja alguma, de um rito realizado por um Kuei-jin com um Darma menor do que o nível do rito aumenta em um. Há vários boatos de que certos ancestrais e bodhisattvas conhecem ritos poderosos com níveis de Seis ou mais; por enquanto, esses boatos não foram confirmados.

Os personagens podem começar o jogo com um ou mais ritos, representados pela compra do Antecedente Ritos (pág. 87). Os Kuei-jin também podem aprender ritos durante o jogo. Para aprender um rito, o personagem precisa ser instruído por um mentor (outro Kuei-jin ou um espírito). Normalmente, o aprendizado de um rito leva um número de semanas igual ao nível do

Além do Reino Médio

É muito bom o fato de que os Kuei-jin que viajam para fora dos limites do Reino Médio, para os reinos dos Kin-jin, ainda possam usar normalmente suas Disciplinas. Assim, os membros de um *wu* do sul que invade o bairro chinês de Nova York podem usar seus poderes livremente, mesmo numa área espiritualmente tão vazia quanto o Bowery (bairro ermo ao sul de Manhattan).

No entanto, a composição espiritual do Mundo das Trevas ocidental é muito diferente. Ao usar poderes para contatar espíritos, os Kuei-jin podem muito bem encontrar os servos de Estige ou os totens dos Garou ocidentais, que certamente irão suspeitar dos Cataios.

rito, e a maioria dos mentores costuma ensinar rituais apenas a alunos dignos (ou vampiros que se mostrem dignos através da realização de uma jornada).

Em geral, os Kuei-jin precisam de componentes materiais (jade, ginseng, pérolas, sangue, etc.) para realizar seus ritos. Um rito normalmente leva 10 minutos por nível do rito, conforme nomes espirituais são invocados, ideogramas são pintados detalhadamente e gestos precisos são realizados.

A seção a seguir descreve diversos tipos gerais de ritos e apresenta exemplos de ritos para cada tipo. Os Narradores estão livres para usar ou ignorar esses ritos ou para criar os seus próprios. Há muito mais tipos de ritos, alguns particulares de um determinado Darma ou corte; no entanto, estes devem permanecer em segredo por enquanto.

Polir as Escamas do Dragão: Ritos do Chi

Os ritos descritos nessa seção lidam diretamente com as forças do Yin e do Yang, que permitem aos Kuei-jin localizar concentrações de energia, entrar nos mundos espirituais e promover pequenos ajustes de Chi nas proximidades. Esses ritos são conhecidos coletivamente como "polir as escamas do dragão".

Encontrar o Sangue do Dragão (Rito de Nível Um)

Encontrar o sangue do dragão é utilizar o seu Chi para evocar as correntes de Chi que fluem entre os ninhos do dragão. Basicamente, o Yin evoca o Yang e vice-versa. O ritual permite que o Kuei-jin enxergue todas as linhas fortes de Chi dentro de seu campo de visão e identifique-as como sendo Yin ou Yang. Uma vez que o Kuei-jin possa ver claramente as linhas, ele é capaz de dizer para onde elas vão (a não ser que tenham sido encobertas deliberadamente, um efeito que exige um ritual conhecido apenas por Kuei-jin muito poderosos)

Sistema: O Kuei-jin escolhe um ponto de observação de onde possa realizar seu ritual (obviamente, ficar no topo de uma montanha concede um campo de visão maior, mas as linhas podem estar distantes, exigindo que o Kuei-jin realize um novo ritual assim que chegar perto o suficiente para utilizar a linha que viu à distância). Ele então gasta um ponto de Chi e concentra-se na localização das linhas do dragão, à medida que solicita o auxílio dos dragões locais. Um pequeno presente que agrade os dragões (jade, dinheiro da sorte, ervas aromáticas, incenso ou um ponto adicional de Chi) deve, então, ser oferecido em sacrifício. O ritual geralmente leva de 10 a 20 minutos, dependendo de quão elaborado o solicitante o tornar. O Kuei-jin não precisa fazer nenhum teste para ser bem-sucedido, a não ser que as linhas estejam encobertas. Se estiverem, o vampiro precisa fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) para determinar onde estão as linhas. No entanto, seus destinos não são perceptíveis prontamente. A critério do Narrador, rituais particularmente elaborados ou criativos podem diminuir a dificuldade do rito em um ou dois pontos.

Observar a Passagem dos Espíritos (Rito de Nível Dois)

Encontrar pontos de entrada nos mundos espirituais permite que o Kuei-jin entre sem precisar de réplicas de jade ou níveis elevados das Disciplinas de Prana. Como os portais abrem-se para destinos específicos, usá-los é mais complicado do que simplesmente escolher um local e atravessar, para depois procurar o local apropriado que o viajante deseja visitar.

Os portais sempre estão localizados dentro de um ninho do dragão, embora nem todo ninho de dragão sirva como um portal. Essas passagens para os mundos espirituais levam ao Mundo Yin ou Yang. Embora persistam os boatos de portais para o Mundo Yomi, nenhum Kuei-jin conseguiu localizar um. Os vampiros que desejem encontrar um portal precisam viajar para uma área onde acreditam que exista tal passagem e, então, usar esse ritual para determinar sua localização exata, se ele é Yin ou Yang e qual o destino final do portal.

Sistema: Ao chegar ao local onde ele acredita que o portal esteja, o investigador inscreve um ideograma *kaja* simbolizando "portal". O meio para essa inscrição pode ser um pergaminho no qual ele desenha os caracteres apropriados, um pedaço de seda torcido na forma do ideograma, um desenho de giz no chão, pó espalhado — até mesmo diversas pedras colocadas na forma do portal. Enquanto desenha os caracteres ou forma o portal, o vampiro entoa um pedido para os habitantes de ambos os mundos e pede para que eles lhe concedam a visão de que precisa. Ele acende um incenso e movimenta-o sobre o padrão. Em seguida o portal se torna visível.

Impregnar o Jade (Rito de Nível Três)

Esse rito permite que o Kuei-jin impregne o jade com propriedades que permitam que a pessoa que possua a gema atravesse os mundos espirituais ou utilize as linhas do dragão. O vampiro cria réplicas de jade — pequenas estátuas do Kuei-jin — que usa para seguir as pegadas do caranguejo, ou faz pequenos barcos que usa para viajar na língua do dragão.

Sistema: O Kuei-jin precisa obter diversos pedaços pequenos de jade. Se deseja viajar para o Mundo Yin, o jade deve ser branco; se for para o mundo Yang, o vermelho é preferível. Qualquer cor de jade pode ser utilizada para fazer os barcos. O Kuei-jin precisa encher uma tigela de bronze com água cristalina, acrescentar uma infusão de ervas aperitivas e colocá-la sob o luar por uma hora. Enquanto a infusão descansa, o Kuei-jin usa uma faca de bronze para fazer riscos em cada pedaço de jade que deseje impregnar. Os riscos precisam ser parecidos com figuras humanas ou de um barco, mas não há necessidade de desenhos particularmente habilidosos. O ritualista gasta dois pontos de Chi, então imerge o jade na água. Sob o luar, o jade assume a forma apropriada — um barco ou uma pessoa. Agora ele está impregnado com poder. Os jades de viagem (como costumam ser chamados) normalmente são mantidos numa bolsa pequena e muito decorada ou ornada. Cada ritual cria 12 jades de viagem, que podem ser divididos de qualquer foram que o ritualista escolha (por exemplo, todos podem ser barcos ou pessoas ou qualquer combinação dos dois). A água usada no ritual fica carregada com Chi e pode acentuar o crescimento de flores noturnas se for jogada sobre elas.

Encobrir a Passagem do Dragão (Rito de Nível Quatro)

Exatamente o oposto do ritual para encontrar o sangue do dragão, esse ritual serve para esconder as linhas do dragão e seus destinos. Encobrir a Passagem do Dragão é um método usado por um Kuei-jin cujo local de descanso seja próximo a trilhas do dragão para torná-las mais difíceis de serem encontradas por outros Kuei-jin, enquanto mantém uma linha do dragão para uso próprio. Uma vez que outro Kuei-jin supere a tentativa de esconder a linha do dragão, o ritual precisa ser refeito.

Sistema: O ritualista precisa fazer um barco de jade para seguir a extensão da linha do dragão que deseja encobrir (ver "Viajando na Língua do Dragão, pág. 146). Enquanto viaja, ele precisa gastar dois pontos de Chi, invocar o auxílio do dragão e lançar uma mistura de pó de jade, gemas trituradas e ginseng esmagado ao longo da trilha pela qual ele passa, revestindo-a. Essa mistura pode ser bem cara, dependendo da qualidade dos materiais usados. Ele sempre precisa jogar um punhado sobre a trilha depois de alguns metros, enquanto entoa pedidos para os dragões guardiões. Embora esse ritual aparentemente leve horas para ser completado, na verdade ele não dura mais do que o tempo normal de viagem. Se forem usados materiais extremamente preciosos no ritual, o Narrador pode determinar um nível de dificuldade mais elevado para vampiros que tentem encontrar a trilha do dragão encoberta (até um máximo de 10).

Rito de Súplica (Rito de Nível Quatro)

Uma vez que um portal seja encontrado e identificado, os Kuei-jin de grande poder e posição podem abrir esses portais e entrar nos mundos espirituais. Essa tarefa é ilusoriamente simples, embora apenas Kuei-jin poderosos sejam capazes de realizá-la corretamente. Ao completar o rito de Observar a Passagem dos Espíritos, o Kuei-jin que deseje atravessar o portal só precisa tocar um pequeno sino ou gongo.

Sistema: O Kuei-jin pega um pequeno sino ou gongo e toca-o vagarosamente cinco vezes. Cada repique do sino precisa acabar completamente antes que o próximo possa ressoar. Com o fim do quinto repique, o portal abre-se e o viajante pode atravessá-lo. Observe que pode haver guardiões no portal, tanto no Reino Médio como no outro lado, que precisam ser tranqüilizados ou vencidos antes que o Kuei-jin possa utilizar o portal.

Criar um Portal do Rio (Rito de Nível Cinco)

Para caminhar na língua do dragão, os Kuei-jin precisam entrar em um portal e navegar ao longo do rio de Chi de um destino para outro. A cada ano, essas passagens (chamadas de portais do rio) precisam ser renovadas. Cada portal do rio tem um "protetor" que é responsável pela sua manutenção. Alguns protetores ignoram seus portais, permitindo que qualquer um que deseje utilizá-los o façam; outros podem cobrar uma tarifa pela passagem ou permitir que um portal seja usado apenas em determinados momentos. Alguns protetores recusam-se a permitir a passagem, a não ser que seres que desejem utilizar a língua do dragão os vençam em combate ou em algum outro desafio.

Sistema: No dia de Ano Novo, o Kuei-jin responsável pela manutenção de um portal do rio precisa renovar seu poder. O mais cedo possível após o pôr-do-sol, ele precisa ir até o portal, cantar um peã para o dragão afiliado a ele e sacrificar um pedaço de jade ou uma pérola de boa qualidade (triturando-o). O vampiro então gasta um ponto de Chi para estabilizar o portal do rio por mais um ano. Cada destino ao qual a língua levar acaba num portal do rio semelhante, cada um dos quais precisa ser renovado por seu guardião para que a viagem entre os dois portais continue sendo possível. Se não for mantido, um portal do rio se fecha. Um portal como esse pode ser reaberto com a realização desse ritual e o gasto de três pontos de Chi na noite da próxima lua cheia. Quem realizar o ritual será o guardião do portal do rio, embora guardiões que já cumpram essa função tenham o direito de renovar o portal primeiro. Usurpadores que assumam o domínio de portais estabelecidos sem que isso lhes seja permitido ou determinado por um ancestral podem ser expulsos ou punidos de alguma outra forma por sua transgressão.

Viajando pelas Trilhas Interiores: Ritos Individuais

Muitas vezes os Kuei-jin usam rituais para marcar, comemorar ou expressar de alguma outra forma as mudanças em suas não-vidas. Em alguns casos, esses ritos simplesmente salientam uma decisão que já foi tomada; em outros, o rito leva a uma transformação que não pode ocorrer de outro modo. Os ritos a seguir afetam basicamente indivíduos ao invés de grupos e ilustram os tipos de acontecimentos que justificam um ritual. Narradores e jogadores devem se sentir à vontade para inventar suas próprias versões desses ritos ou criar alguns novos para eles mesmos.

O Caminho do Viajante Solitário (Rito de Nível Dois)

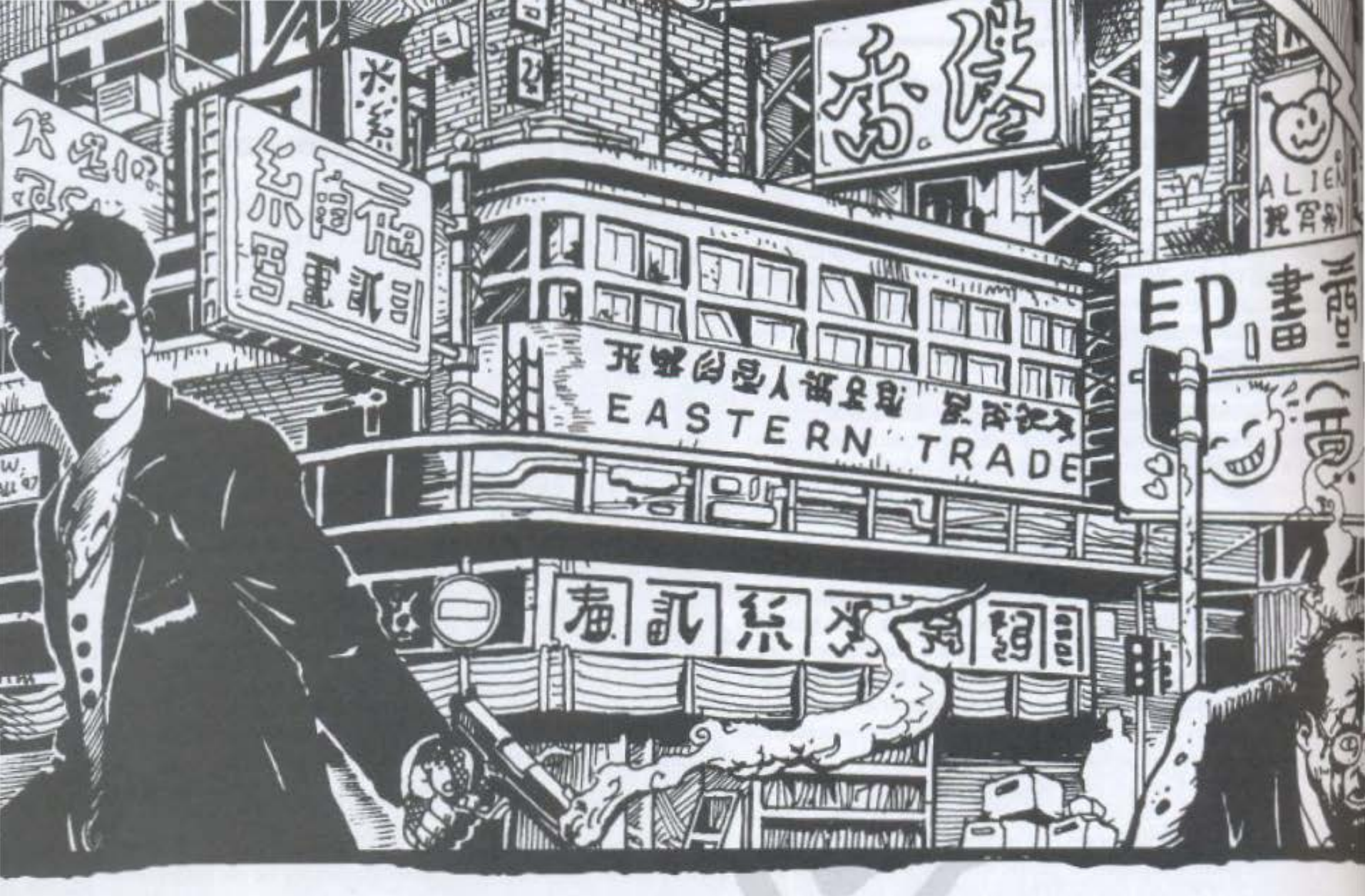
De vez em quando, um Kuei-jin descobre que ele não se ajusta à hierarquia rígida ou ao protocolo rigoroso da existência entre os Cataios. Em vez de ser declarado um proscrito pela sociedade, o Kuei-jin rebelde ou excêntrico volta suas costas para os sistemas de corte e *wu* declarando-se um heimin. Esse rito de renúncia apresenta, para esses Kuei-jin insatisfeitos, um meio aceitável de legitimar sua decisão sem romper completamente seus laços com a sociedade Cataia ou levar à sua hostilidade. Um Kuei-jin que procure o caminho do forasteiro normalmente prende-se firmemente ao seu Darma e direção determinados. Ele não deseja negar o que é, apenas deixar de lado a pompa da sociedade Kuei-jin.

Sistema: Um Kuei-jin que deseje realizar esse ritual em si precisa fazer convites aos membros de seu *wu* (se ele pertencer a um) e pelo menos para um ancião apropriado (seu antigo *sifu* ou um dos mandarins da corte em que vive). Uma vez que todos os participantes juntem-se no horário e local determinados pelo convite, o renunciador realiza uma cerimônia do chá (usando uma infusão de água, sangue e ervas) para seus convidados. Ele não bebe o chá para simbolizar seu rompimento com a sociedade Kuei-jin. Após essa cerimônia, ele quebra a vasilha de chá e volta suas costas para seus convidados, que se retiram, deixando o recém reconhecido heimin livre para caminhar por sua própria trilha.

Escolhendo a Trilha da Mão Esquerda (Rito de Nível Dois)

Kuei-jin que percebam que seu Darma escolhido não é adequado para eles realizam esse rito para rejeitar sua trilha antiga e abraçar uma nova. Embora, com freqüência, esse rito aconteça na presença dos companheiros de *wu* de um vampiro ou no encontro de sua corte, alguns Kuei-jin preferem realizar a cerimônia sozinhos e anunciar sua decisão após o fato.

Sistema: Antes de começar o rito, o Kuei-jin prepara uma lista de razões porque sua antiga trilha Dármica não apresenta mais as visões e propósitos necessários para seu progresso contínuo ao longo do Caminho de Volta. Ele pode usar a caligrafia ou a pintura com pincéis para produzir essa lista, para que se torne algo belo, assim como o item principal do rito. O rito em si consiste de uma série de rituais de purificação (banhos, incenso, meditação e jejum), seguidos pela vestimenta de roupas completamente novas, para simbolizar o novo começo do personagem. O rito culmina com a destruição pelo fogo da lista preparada anteriormente e a inscrição de um novo pergaminho ou a criação de uma pintura com pincéis que ilustre sua nova trilha Dármica. Nenhum teste precisa ser feito para realizar esse rito, mas o personagem precisa gastar um ponto de Chi Yin e de Chi Yang para consolidar a mudança. Após completar o rito, o personagem perde todos os níveis de seu Darma antigo e começa sua nova trilha com um nível de 1.



Restaurando o Equilíbrio Dármico (Rito de Nível Quatro)

Esse rito restaura um Kuei-jin inexperiente que tenha se prostrado diante de seu Darma e decaído para o estado de *chih-mei* (Darma zero). Outro Kuei-jin, normalmente um ancião ou — pelo menos — um indivíduo mais iluminado, precisa realizar esse ritual no vampiro decaído. O alvo passa por um ritual de purificação envolvendo água, a queima de incenso e a recitação de mantras. Se o rito for bem-sucedido, o *chih-mei* recobra seus sentidos e começa sua jornada Dármica outra vez.

Sistema: Na maioria dos casos, o *chih-mei* precisa ser controlado e levado à força para o local de purificação — normalmente algum local que seja rico em Chi ou que tenha algum significado para quem realiza o ritual ou para o alvo deste. Após completar esses passos, o Kuei-jin que realiza o rito testa Raciocínio + Expressão ou algum outro tipo de Habilidade adequada (dificuldade 9). O número de sucessos obtidos é subtraído de 10. A diferença é a dificuldade para um teste prolongado de Força de Vontade do alvo. Somente um teste desses pode ser realizado por noite, de modo que o rito precisar ser repetido diversas vezes. Uma vez que o alvo obtenha 10 sucessos, o rito consegue restaurar o Darma para o alvo até o nível 1, trazendo-o de volta das fileiras dos *chih-mei* e permitindo que ele reassuma sua existência "normal" como Kuei-jin.

Ritos Sociais

Assim como um Kuei-jin individual usa ritos para melhorar e estruturar sua existência, a sociedade Cataia também usa ritos para reconhecer mudanças que afetem a comunidade como um todo. Os ritos a seguir apresentam alguns exemplos de cerimônias para ocasiões auspiciosas; os Narradores podem usá-los como orientações para criar outros ritos sociais, ou simplesmente ignorá-los. Outros candidatos possíveis incluem cerimônias para declarar um Kuei-jin como sendo *akuma* ou para ratificar a declaração de uma guerra das sombras entre indivíduos ou cortes rivais.

Abraçar a Mudança do Espírito (Rito de Nível Um)

À medida que se passam os anos de sua existência, um Kuei-jin passa por muitos estágios de progresso pessoal e social. Desde as noites de "juventude" vampírica (a vida de um humano normal) até a obtenção eventual (se não inevitável) de status entre as fileiras da sociedade Cataia, cada Kuei-jin passa por mudanças consideráveis de personalidade e temperamento que o transformam da pessoa que era em um novo indivíduo. Muitos Kuei-jin marcam essas passagens ao longo do Caminho de Volta assumindo nomes novos, simbolizando dessa forma suas novas identidades. Esse rito reconhece publicamente a aceitação do novo nome.

Sistema: Primeiro um Kuei-jin pede aos membros de seu *wu* ou aos mandarins de sua corte o privilégio de assumir um nome novo. Ao receber a permissão, ele gasta as três noites anteriores à cerimônia de nomeação num ritual de purificação, durante o qual ele medita sobre o nome mais adequado. A cerimônia consiste do comparecimento do vampiro diante da reunião organizada (de seu *wu* ou corte), da realização das solenidades necessárias e do anúncio público de assumir um nome novo. Então ele recita esse nome cinco vezes, para cada uma das cinco direções (norte, sul, leste, oeste e centro). Depois os presentes se dirigem formalmente ao Kuei-jin pelo seu novo nome, assim revestindo a intenção com a realidade. O personagem precisa gastar um ponto de Chi para ligar o nome novo ao seu eu interior e romper sua associação com seu nome antigo. Se um Kuei-jin não quer substituir um nome por outro, e simplesmente deseja

adotar ambos (simbolizando assim a continuidade de sua personalidade), ele gasta um ponto de Chi para ligar os dois nomes aos olhos dos espíritos.

Ritos Do Vento e da Água

Alguns Kuei-jin praticam sua própria versão de *feng shui* que usa os estudos de alinhamentos harmoniosos com linhas de Chi para conseguir diversos efeitos alimentados pela energia dos mundos espirituais.

Defesa Harmoniosa do Lar Protegido (Rito de Nível Um)

Esse rito protege o local de descanso do Kuei-jin ou a tumba que continha seu corpo mortal de violações e invasões. Com um efeito semelhante ao ritual Taumatúrgico Defesa do Refúgio Sagrado, esse rito evita que influências prejudiciais entrem ou corrompam o local afetado. Ele também providencia um alarme ao Kuei-jin adormecido caso intrusos tentem aproximar-se do local.

Sistema: O indivíduo que realiza o rito precisa gastar uma hora para efetuar um ritual de purificação no local. Ele pode usar servos humanos para realizar essa tarefa caso não deseje se entregar a trabalhos domésticos, mas precisa estar fisicamente presente durante a purificação. Então o personagem coloca incenso e ervas purificadoras em uma tigela de água fervente e permite que eles fiquem em infusão até que seu aroma preencha o cômodo. O passo final envolve a utilização de um pincel pequeno para pintar símbolos harmoniosos dentro do cômodo ou ao redor da tumba e desenhar linhas curvas ou círculos para repelir demônios. (Algumas versões desse rito envolvem colocar grãos de arroz em um círculo dentro do local protegido.) Cada ponto de Chi gasto garante 24 horas de proteção, mas não se pode gastar mais do que três pontos de uma vez.

Construir a Prisão do Dragão de Ossos (Rito de Nível Três)

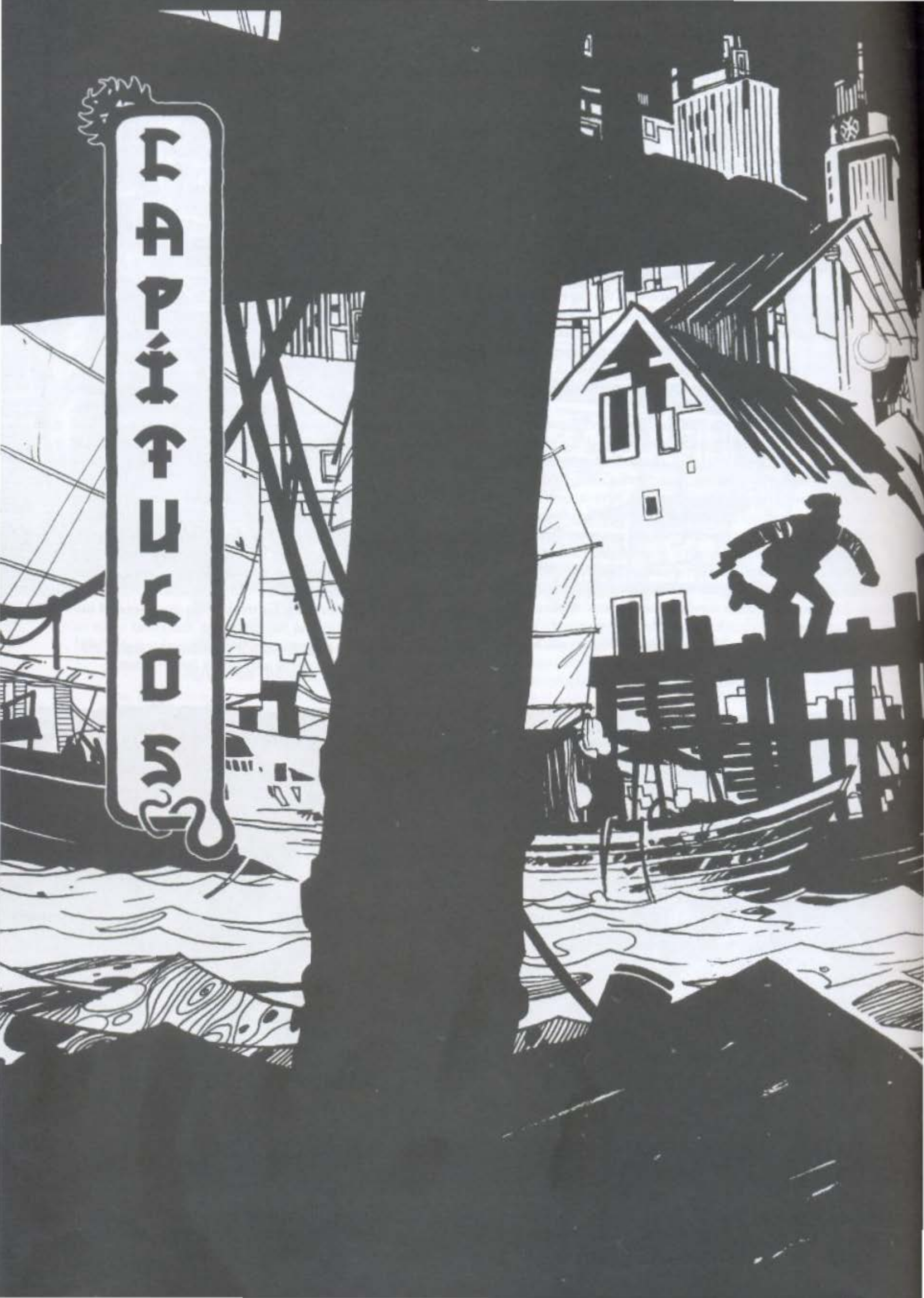
Através desse rito, o ritualista aprisiona outro Kuei-jin em seu local de descanso, impedindo que o alvo deixe sua prisão até que se acabe o intervalo determinado pelo realizador do rito.

Há boatos de que certos Kuei-jin desenvolveram variações desse rito para que pudessem afetar Cainitas.

Sistema: Primeiro o personagem precisa localizar o local de descanso do alvo e fazer um estudo detalhado de sua estrutura física e das suas relações com as linhas de Chi próximas. Usando espelhos, telas e outros instrumentos adequados, o Kuei-jin constrói uma série de linhas de Chi que agem como uma barreira ao redor do local e impedem que alguém de dentro saia, desde que as linhas permaneçam intactas. (Normalmente os instrumentos usados para a construção dessas linhas são escamoteados para que a vítima — ou, mais provavelmente, um servo da vítima — não possa localizá-los imediatamente e removê-los.) Então o personagem testa Destreza + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Três sucessos são necessários para aprisionar o residente do local por 24 horas; quatro sucessos permitem que o ritualista determine que a duração seja de até uma semana. Cinco sucessos confinam o alvo durante um mês inteiro.

Para quebrar o aprisionamento, um Kuei-jin precisa testar Força de Vontade (dificuldade 9) e obter 10 sucessos para escapar dos limites de seu local de descanso por uma hora. A seguir, ele precisa passar aquela hora localizando e removendo todos os obstáculos usados para criar sua prisão. Essa atividade requer um teste de Percepção + Investigação contra uma dificuldade igual à Destreza + Furtividade do ritualista (até um máximo de 10). Se a vítima não conseguir encontrar todos os objetos dentro da hora determinada, precisa retornar ao seu local de descanso e não pode repetir a tentativa por 24 horas.

CAPÍTULO 5



ROBINSON
1997

CAPÍTULO CINCO: AS ARTES DOS KUEI-JIN

Beijei meu amor numa pilha de crânios. Cortados e sangrando devido aos estilhaços, fizemos amor entre os ossos. Sua respiração era doce em minha língua e seus músculos deslizavam sobre mim como uma maré de sangue.

No final, eu o deixo viver.

Dissemos adeus quando os pássaros acordavam. Gentilmente, escolhi um pedaço de alvura em seu ombro vermelho e beijei-o com lábios que tinham o gosto de jade. Com uma palmada brincalhona, mandei-o para sua casa.

Suas lágrimas foram a primeira vida a encantar meu lar.

As armas são os instrumentos da desgraça e devem ser usadas apenas quando for inevitável.
— Sun Tzu, A Arte da Guerra

Os costumes do Oriente diferem daqueles do Ocidente, às vezes discretamente, outras profundamente. Este capítulo apresenta sistemas para cobrir as diversas ações disponíveis para os Kuei-jin. As semelhanças e diferenças fundamentais entre os Cainitas e os Kuei-jin também são enumeradas aqui; assim, este capítulo apresenta as regras para as diferenças em cura, diablerie e outros processos básicos.

Dano Agravado

Os Kuei-jin sofrem dano agravado de fogo, da maioria dos ataques baseados em Chi e das garras e presas de *shen*. Os Kuei-jin são vulneráveis à luz solar, mas de modo diferente dos vampiros ocidentais. Ver "Luz Solar", para mais detalhes.

Laço de Sangue

O sangue dos Kuei-jin não pode ser usado para Criar Laços de Sangue. Os Kuei-jin também não podem ser presos por Laços de Sangue a Cainitas; eles podem beber quanta vitae quiserem e continuar não sendo afetados. Contudo, os Kuei-jin com o poder de Obrigação Grilhões da Alma (pág. 126) são mais do que capazes de criar laços inabaláveis com outros seres (predispostos ou não).

Chi

Para os Membros ocidentais, o sangue realmente é a vida. Seu poder é medido em termos de sua proximidade com o sangue amaldiçoado de Caim, e eles alimentam sua condição morta-viva e suas artes arcanas com o sangue de suas presas.

Os Kuei-jin, por outro lado, percebem que o sangue é apenas uma expressão — ainda que saborosa — da essência que flui através de todos os aspectos da criação. Essa energia, conhecida como Chi, é a fonte de todo pensamento, movimento, ação ou mesmo repouso. No Reino Médio, os seres capazes de ter acesso a fontes internas e externas de Chi ganham uma conexão com reservas de poder inestimável.

Os Kuei-jin, desligados do ciclo da vida e da morte, não possuem Chi natural próprio. Seu carma é roubá-lo de outros. Ao fazê-lo, eles conseguem a energia para manter seu estado morto-vivo e alimentar suas Disciplinas.

Yin e Yang Permanente e Temporário

Os Cataios possuem dois níveis para o Chi. Os níveis permanentes de Virtudes do Chi, descritos no Capítulos Três, medem a sintonia de um personagem com um determinado tipo de Chi e sua capacidade de processá-lo. Os Cataios também têm níveis de Yin e Yang temporários que medem a quantidade real de energia do Chi em seus corpos. Nenhum Cataio pode ter mais do que 10 pontos de qualquer tipo de Chi (embora boatos afirmem que os bodhisattvas e arhats podem armazenar muito, muito mais).

O Chi temporário de um personagem pode exceder seu nível de Chi permanente (e isso muitas vezes acontece). No entanto, sempre que essa condição ocorrer, o personagem corre o risco de sofrer de um desequilíbrio temporário de Chi (Ver "Desequilíbrio de Chi", pág. 139).

Chi Yang e Yin

No Reino Médio, toda energia é positiva (Yang) ou negativa (Yin). A energia positiva é conhecida como Chi Yang, enquanto a energia negativa é chamada de Chi Yin. As quantidades de Chi Yin e Yang disponíveis para um Kuei-jin são representadas pelos níveis de Yin e Yang temporários do vampiro.

O Chi Yang é a energia "cinética" da vida. Ele se agita constantemente, crepita constantemente de ponto a ponto, transforma-se constantemente. Ele flui em rios agitados; viaja em tempestades de verão. Ele está presente no beijo de um amante e no salto de um tigre. Os Kuei-jin, que estão desligados a tal ponto dos ciclos normais do mundo, consideram o Chi Yang vigoroso, muitas vezes eufórico e estimulante.

Por outro lado, o Chi Yin é a energia "potencial": energia no estado de repouso ou passivo. O Chi Yin engloba a energia do terror, da depressão e das emoções "negativas". Em seu nível máximo de desenvolvimento, o Chi Yin é a energia da morte, e permeia os diversos níveis do Reino de Jade. O Chi Yin tende a se "coagular", acumulando-se misticamente em locais apropriados, como cemitérios, prédios abandonados e favelas empesteadas. Em contraste com o "estímulo" do Yang, os vampiros consideram o Yin um tipo de narcótico: sombrio, tranqüilizante, ilusoriamente inebriante.

Embora o Chi Yang costume apresentar qualidades que os ocidentais considerem "positivas" ou "saudáveis", enquanto o Chi Yin incorpora qualidades superficialmente "sombrias" ou "insalubres", os *shen* sabem que ambos são partes vitais e valiosas das Dez Mil Coisas. Qualquer um que seja arrebatado constantemente por emoções, sem nunca ficar parado ou contemplativo, é tão "insalubre" quanto qualquer antigo *ch'ing shih* mórbido.

Os Kuei-jin também possuem o "Chi Demoníaco", a energia inquieta gerada pelo P'o. Ele não é um Chi verdadeiro, mas mesmo assim pode ser usado para alimentar certas artes Kuei-jin. Entretanto, o custo para fazê-lo pode vir a se mostrar bem elevado.

Locais para Encontrar Chi

O Chi flui dos Mundos Yin e Yang e permeia o Reino Médio. Seus reservatórios principais são seres vivos (particularmente os *shen*) e locais especiais (linhas do dragão, ninhos do dragão e outros locais onde a Muralha entre a matéria e o espírito é fraca). Vampiros que detenham conhecimento suficiente do Chi são capazes de detectar (e, potencialmente, capturar) o fluxo sutil ao seu redor.

O corpo de um ser humano comum contém 10 pontos de Chi. Os vampiros podem drenar esse Chi de diversas maneiras. Os mortais dotados de espírito particularmente forte (caçadores de demônios ou qualquer um com Força de Vontade 9+) podem conter mais Chi, mas isso é raro.

Chi "Negro" e "Escarlate"

Os corpos dos vampiros atuam como caldeirões, coletando e refinando o Chi em vários linfas e humores corporais. O Chi absorvido por um vampiro permeia o cadáver da criatura. Ele se move através da corrente sangüínea como um fluido e através das cavidades como vapor.

Por sua natureza, o Chi Yin se transforma num líquido escuro e viscoso ou numa névoa pesada e negra. Os Kuei-jin referem-se a essa substância como Chi "negro". O Chi negro é usado para alimentar as Disciplinas Yin.

Por outro lado, o Chi Yang passa por algumas mudanças no metabolismo vampírico. Os vampiros podem usar o Chi "positivo", mas esse Chi é muito diferente do Chi relativamente "puro" encontrado num recém-nascido ou na luz do sol. O Chi Yang do tipo usado pelos Kuei-jin é conhecido como Chi "escarlate"; é uma energia revolta e conturbada, a essência destilada do tormento e da fúria. Esse Chi escarlate manifesta-se como um líquido agitado e efervescente ou como um gás que flui livremente através do cadáver do Kuei-jin. Com ele, os vampiros alimentam as Disciplinas Yang.

Alquimistas humanos gananciosos que buscam os segredos da imortalidade cobiçam ambos os tipos de Chi. Ocasionalmente, um alquimista particularmente intrépido ou tolo caça Cataios por seu Chi; muitas vezes esses mortais conseguem fazer com que seu desejo de imortalidade seja realizado, embora perversamente, à medida que sua essência é drenada e consumida pelo corpo eterno do Kuei-jin

Quase todos os *shen* possuem pelo menos 10 pontos de Chi e, apesar de diversos tratados estabelecidos ao longo dos anos, os Kuei-jin ocasionalmente caçam outros *shen*. Essa atividade não apenas é perigosa por si só, como os vampiros que bebem constantemente dos *shen* podem muito bem atrair a fúria de espíritos.

Ao contrário de seus correlatos do ocidente, os Kuei-jin não se alimentam de animais. No ciclo cármico, é impossível alimentar-se de seres tão inferiores e a própria idéia é um pouco vergonhosa. Os *chih-mei* ocasionalmente caçam e comem animais por pura selvageria, mas não obtêm sustento ao fazê-lo.

Certos lugares são ricos em Chi. Esses locais costumam atrair os *shen*, assim como seres mortais sensíveis ao sobrenatural. Os habitantes *shen* dessas áreas chamam-nas por diversos nomes: caerns, nodos, guaridas e outros; os Kuei-jin conhecem-nas como ninhos do dragão. Os Kuei-jin que detêm uma compreensão Dármica suficiente podem se alimentar diretamente de tais lugares, embora sejam necessários séculos de autodisciplina para alcançar esse nível de domínio.

Além disso, os Kuei-jin conhecem as linhas do dragão: trilhas místicas de Chi Yin ou Yang que interligam os ninhos do dragão do Reino Médio numa vasta teia. Poucos seres sobrenaturais além deles conhecem essas trilhas, que podem ser usadas para o transporte místico (embora as assombrações utilizem suas Passagens Secretas e os hengeyokai tenham suas Pontes da Lua).

Alguns *shen* são capazes de manipular o fluxo de Chi numa área, desde que tenham uma compreensão suficiente dos ninhos do dragão e das trilhas do dragão. Assim, um arranha-céu antisséptico em Hong Kong pode ser "inundado" por Chi Yin proveniente de bairros pobres nas proximidades; nesse processo, isso seria seguido por uma aura "assustadora", permitindo que fantasmas e outros espíritos atravessassem a Muralha para entrarem no prédio.

Alimentação

Para manter seu estado e sustentar-se, os vampiros precisam se alimentar. Muitos Cataios alimentam-se de um modo superficialmente semelhante ao de seus equivalentes ocidentais, mas beber o sangue não é de modo algum o único método de que os Cataios dispõem para obter o Chi.

Um Kuei-jin pode se alimentar de várias substâncias, dependendo do seu nível de compreensão Dármica. Primeiro, o vampiro ingere sangue (ou carne, respiração ou essência) como de costume. Desde que a quantidade de Chi embebido não exceda a capacidade do vampiro (isto é, suas Virtudes do Chi permanentes), não ocorrerá nenhum efeito adverso. No entanto, absorver mais Chi do que a quantidade com a qual um vampiro é capaz de lidar possivelmente levará a um desequilíbrio perigoso (ver "Desequilíbrio de Chi", pág. 139).

Obter o Chi de outros nunca é um processo totalmente agradável; a vítima sempre tem uma sensação de violação, seja durante o ato em si ou mais tarde. Quando um vampiro absorve o Yin, a vítima sente simultaneamente vibrações de cansaço, calma e depressão total; por outro lado, quando um vampiro absorve o Yang, a vítima sente pânico, ódio e uma alegria sem limite ou razão, tudo de uma vez. Diferentemente dos Membros, o processo de alimentação não é uma experiência eufórica para suas vítimas mortais. Os Kuei-jin precisam pacificar sua presa através de algum método.

O Chi drenado retorna à vítima numa taxa variável. A "respiração" roubada retorna em um ritmo de um ponto por dia. Se o Chi da vítima for feito do sangue ou da carne, ele retorna de acordo com a velocidade de cura do ferimento em questão. (Obviamente, tomar o Chi da carne desse modo é um ataque devastador!) Se um mortal chegar a zero de Chi, ele morre e o Kuei-jin sofre quaisquer repercussões Dármicas que seu assassinato acarrete.

Fome

Como os Membros, os Kuei-jin sofrem de fomes terríveis. Quando um vampiro possui cinco pontos de Chi ou menos (de qualquer tipo) em seu corpo, ele está *faminto*. Um vampiro faminto precisa fazer um teste para não entrar em alma de fogo sempre que uma fonte óbvia de Chi estiver presente. Quando um vampiro possui dois ou menos pontos de Chi, ele está *esfomeado*. Um vampiro esfomeado precisa fazer um teste para não entrar em alma de fogo, mas o P'o precisa de apenas um sucesso para levar a essa condição.

Vampiros com um desequilíbrio de Yang tornam-se *esfomeados* com cinco pontos de Chi ou menos, e *incontroláveis* com dois ou menos. Um vampiro incontrolável *precisa* procurar

Mortais, Virtudes e Chi

As Virtudes dos Kuei-jin podem ser um pouco difíceis de serem aplicadas a outras criaturas. Embora as diferentes espécies de *shen* tenham diversas Vantagens mágicas que correspondem às Virtudes do Chi de um Kuei-jin (e que estão detalhadas em suas respectivas seções), é particularmente importante estabelecer níveis de Chi para mortais, pois eles são os seres dos quais os Kuei-jin se alimentam com maior freqüência.

Os mortais não costumam ser capazes de usar o Chi (embora certos caçadores de demônios sejam; veja Demon Hunter X). Mesmo assim, cada um tem uma reserva de Chi, normalmente no valor de 10 pontos.

Os mortais também possuem níveis de Chi permanente, mas não podem usar nenhum poder sobrenatural inerente aos Kuei-jin (os níveis são apenas para defesa). De modo geral, o nível de Yin de um mortal é igual ao seu Autocontrole, enquanto seu nível de Yang é igual à sua Coragem. Na opinião dos Kuei-jin, mortais dotados de espíritos "particularmente fortes" são ótimas fontes de alimento.

Os mortais também possuem a Virtude da Alma Hun. Normalmente, os mortais possuem um nível de Hun igual à metade de sua Humanidade, arredondada para cima. Outra vez, eles não podem usar esses níveis de Hun para realizar feitos sobrenaturais, embora existam boatos de que certos místicos mortais utilizam poderes do Hun.

A maioria dos mortais não possui a Virtude P'o; o Demônio é uma maldição característica dos Kuei-jin. Entretanto, alguns mortais possuem níveis rudimentares de P'o. Se um mortal chegar a um nível 1 de Humanidade, ele obtém um nível de P'o de 1, embora ele não possa usar esse P'o como fazem os Kuei-jin. Cada vez que a Humanidade do mortal ficar abaixo de 1 (veja **Vampiro: Guia dos Jogadores**, págs. 33-34), ele não apenas ganha uma Perturbação como também acrescenta um ponto ao seu nível de P'o. Esse acontecimento pode mostrar-se significativo quando certos poderes Kuei-jin entram em cena: os mortais corrompidos pelo P'o podem muito bem "descontrolar-se" e juntar-se aos vampiros em surtos de destruição.

Se necessário, também se pode calcular os níveis das Virtudes Kuei-jin de vampiros ocidentais usando o sistema acima. O nível do P'o de um Cainita é igual a (10 - nível de Humanidade/Trilha).

Chi a todo custo, e ele entra automaticamente em alma de fogo, a não ser que gaste Força de Vontade para evitar que isso aconteça.

Meios para Obter Chi

Os vampiros mais inferiores, os *chih-mei*, só podem obter seu Chi da carne de humanos que acabaram de ser mortos. Os Kuei-jin também podem obter seu Chi desse modo, embora a maioria não o faça, considerando a prática bárbara na melhor das hipóteses.

A maioria dos Cataios alimenta-se, assim como seus equivalentes ocidentais, do sangue. Um Ponto de Sangue em vitae equivale a um ponto de Chi. Se esse Chi é Yin ou Yang depende da vítima e das circunstâncias (ver "Sangue" adiante).

Como os vampiros asiáticos não possuem geração, nenhum vampiro "nasce" com uma compreensão maior sobre como ingerir e concentrar o Chi. No entanto, cada Darma ensina iogas, sutras e outros exercícios que ajudam o vampiro a compreender o funcionamento interno de seu Chi. Conforme um vampiro torna-se mais esclarecido sobre sua condição morta-viva, ele aprende como concentrar, canalizar e conduzir o Chi através de seu corpo.

Carne

Os Kuei-jin mais inferiores, os *chih-mei* e aqueles próximos a eles, ganham seu sustento da carne humana. Os *chih-mei* e outros vampiros com zero de Darma não podem obter seu sustento de nenhuma outra maneira. Poucos Kuej-jin em qualquer outra situação suportam o consumo de carne, embora certos degenerados entre o Quincunx e as Cortes Douradas tenham, supostamente, refinado a prática, transformando-a numa arte culinária.

Naturalmente, um banquete como esse é grotesco e extremamente perturbador. A maioria dos Kuei-jin civilizados considera a prática no mínimo impura e nojenta, e Kuei-jin que foram budistas ou xintoístas devotos durante a vida repudiam completamente essa prática e seus praticantes. Poucos Darmas a defendem, a maioria a censura abertamente, e esse canibalismo é um caminho certo para a degeneração Dármica.

Sistema: Um ser humano comum possui 10 "níveis" de carne; cada nível converte-se em um ponto de Chi. Os Kuei-jin podem ingerir com facilidade mais carne do que seus estômagos são capazes de armazenar "logicamente". A cada turno, o vampiro pode comer um ponto de Chi em carne. Cada "nível" de carne retirado causa um Nível de Vitalidade de dano à vítima. O Chi roubado da carne recupera-se na vítima apenas na mesma velocidade em que os ferimentos são curados.

A carne de uma vítima morta recentemente (num período de quatro horas) fornece a mesma proporção de Yin e Yang. A carne de um cadáver frio fornece principalmente Yin (admita 8 Yin e 2 Yang), enquanto vampiros que consumam suas presas ainda vivas (isso acontece, principalmente entre os *chih-mei*) ganham principalmente Yang (admita 8 Yang e 2 Yin).

Sangue (Darma 1+)

Um vampiro com um nível de Darma de 1 ou mais pode alimentar-se de sangue, de um modo semelhante a um vampiro ocidental. Kuei-jin comuns se alimentam de um modo utilitário, enquanto mandarins aristocráticos muitas vezes refinam o consumo de sangue, transformando-o numa cerimônia complexa e requintada. Um estabelecimento em Kyoto funciona como uma "casa de chá", homenageando as antigas cerimônias japonesas do *cha-no-yu*; as fontes são armazenadas para serem esteticamente belas assim como nutritivas. Os poços de carne das Cortes Douradas costumam abrigar locais de alimentação menos refinados, nos quais os vampiros alimentam-se abertamente de fontes aterrorizadas — ou extasiadas.

Sistema: A maioria dos mortais possui 10 pontos de Sangue, que o vampiro converte em Chi Yin ou Yang numa proporção de um para um. Normalmente um vampiro converte automaticamente o sangue no tipo de Chi que ele possui em menor quantidade, depois alterna a ingestão de Yin e Yang pelo seu corpo.

Exemplo: *Um Kuei-jin possui uma Virtude Yin de 4 e uma Virtude Yang de 3. No momento, ele está com um ponto de Yang temporário e três de Yin temporário. Ao beber o sangue, o vampiro recupera primeiro dois pontos de Yang (igualando assim sua Virtude Yang e equilibrando seu Yang com seu Yin). Caso o vampiro continue a alimentar-se, ele obtém um ponto de Yin (elevando seu Yin temporário para 4), então um ponto de Yang e assim por diante.*

Em termos de jogo, um vampiro que gaste tempo criando um "clima" adequado para sua presa pode fazer um teste de Manipulação + (Virtude do Chi desejada) (dificuldade 6 ou ajustada pelo Narrador). Um sucesso permite que o vampiro se sintonize com o tipo de Chi desejado no corpo de sua vítima; o Chi obtido da vítima será do tipo determinado até que o vampiro faça outro teste de Manipulação + (Virtude do Chi oposta) para sintonizar-se com o tipo oposto de Chi.

O Chi roubado desse modo retorna à vítima quando ela recupera sangue (seja naturalmente ou através de transfusões).

Respiração (Darma 5+)

Um vampiro com um nível de Darma de 5 + pode extrair o Chi diretamente da "respiração" de uma vítima. Essa "respiração" não é realmente oxigênio/dióxido de carbono, mas sim as forças místicas que dão energia à vítima. De todos os métodos "inferiores" de alimentação, a drenagem de respiração é a que permite a maior diferença entre as proporções de Yin e Yang recebidos. Por exemplo, um Kuei-jin que faça sexo com um mortal enquanto se alimenta, provavelmente recebe Chi Yang, enquanto um Kuei-jin que "roube o último sopro de vida" de um homem moribundo pode ser impregnado por Yin.

Sistema: O Kuei-jin precisa estar num estado racional (alma do vento). Ele precisa ter um contato físico com um dos orifícios da vítima (não necessariamente o nariz ou a boca). Então o vampiro precisa fazer um teste de ataque, usando a Virtude do Chi correspondente ao tipo de Chi que deseje drenar. A vítima pode resistir a esse ataque com um teste de Vigor; a dificuldade para ambos os testes normalmente é 6, embora o Narrador possa modificá-la baseado nas circunstâncias da drenagem.

Para cada sucesso obtido, o vampiro pode absorver um ponto de Chi por turno. Cada ponto de respiração drenada inflige um Nível de Vitalidade automático de dano, conforme a força vital da vítima é absorvida. O vampiro não precisa de modo algum roubar uma quantidade de respiração igual à indicada pelo seu teste de Chi. Também não é preciso causar nenhum ferimento; na verdade, vampiros astutos podem ser capazes de roubar um ou dois pontos de respiração sem que a vítima perceba qualquer coisa.

Se o vampiro não obtiver nenhum sucesso ou conseguir um total negativo, o ataque não funciona naquele turno, embora ele possa tentá-lo outra vez no próximo turno. Se o vampiro sofrer uma falha crítica, ele nunca mais poderá roubar a respiração daquela vítima, embora ele ainda possa tentar consumir sua carne ou sangue do modo usual.

Níveis de Vitalidade drenados desse modo retornam à vítima num ritmo de um ponto por dia. Certos mestres de artes marciais são capazes de resistir à drenagem de respiração; para mais detalhes, veja o livro de referência **Demon Hunter X**.

Drenagem de Respiração e *Shen*

O fato devastador sobre a drenagem de respiração é que, quando aplicada a outro *shen*, o vampiro pode optar por não apenas por drenar a força vital do *shen*, como também as reservas dele. Quando realiza uma drenagem de respiração, o vampiro pode almejar a reserva de Chi em vez da força vital da vítima. O método para realizar esse ataque é o mesmo.

Se estiver atacando outro Kuei-jin, ou se estiver usando as regras simplificadas do Capítulo Oito para outros *shen*, cada ponto de Chi roubado faz com que a vítima perca um ponto de sua reserva de Chi, enquanto o vampiro consegue aquele ponto para sua Reserva de Chi Yin ou Yang. Nenhum Nível de Vitalidade é drenado através desse ataque.

Se estiver usando regras de outros jogos do Mundo das Trevas, Cainitas perdem Pontos de Sangue, seres feéricos perdem Gnose temporária, magos perdem Quintessência, aparições perdem Pathos, mutantes perdem Glamour e múmias perdem Sekhem, enquanto o Kuei-jin ganha Chi numa proporção de um para um. Neste caso, também, nenhum Nível de Vitalidade é perdido através desse ataque. A energia roubada retorna por qualquer método que a criatura sobrenatural em questão empregue normalmente.

Oshose (Darma 6+)

Os antigos — os bodhisattvas e os arhats — captam o Chi da essência do próprio mundo. Eles estão sintonizados de tal forma com o fluxo de Chi que são, literalmente, capazes de sustentar-se do Chi que permeia a terra, a água e o ar.

Sistema: Sempre que um vampiro precisa alimentar-se, ele gasta três turnos concentrando-se, então testa Yin ou Yang contra uma dificuldade igual à Muralha local. O vampiro que tenta realizar esse feito precisa ter um nível de Darma igual ou maior que a Muralha local (desse modo, somente os vampiros dotados dos maiores níveis de Darma podem praticar esse método de alimentação com regularidade). Um sucesso permite que o Cataio absorva um número de pontos de Chi igual a (10 - nível da Muralha) das linhas do dragão naturais do mundo, com poucos efeitos prejudiciais para o ambiente. No entanto, não se pode obter alimento de nenhum local mais do que uma vez por mês, a não ser que o vampiro deseje corromper o local (ver adiante).

Caso o ataque fracasse, ou caso se deseje obter mais Chi, podem ser necessários métodos mais radicais. O vampiro pode gastar um turno extra e liberar seu P'o para literalmente arrancar o Chi do fluxo do mundo. Para fazê-lo, o vampiro

testa P'o contra uma dificuldade igual à Muralha local. Um sucesso permite que o vampiro obtenha quanto Chi desejar. No entanto, esse ataque afeta automaticamente as linhas do dragão nos arredores. Muitas vezes, ocorrem efeitos espetaculares nas proximidades, à medida que caems de metamorfos viram cinzas, nodos tornam-se pardos e inertes ou assombrações se transformam em prédios velhos e estéreis. O Chi ambiente da região (num diâmetro de 1,6 quilômetros por ponto de Chi obtido) passa a ser considerado corrompido (qualquer Chi subseqüente absorvido do local recupera a Reserva de Chi Demoníaco do Kuei-jin e desencadeia automaticamente a natureza sombria). Não é nem preciso dizer que os espíritos locais ficam muito aborrecidos com atitudes como essas.

Gastando Chi

Os Kuei-jin inferiores só podem gastar um ponto de Chi por turno. No entanto, se um personagem tiver um nível elevado de Darma, ele pode gastar mais de um ponto por turno. Veja a pág. 54 para maiores informações.

O gasto de Chi produz uma aura ao redor do personagem; essa aura é óbvia para criaturas com sensibilidade ao Chi. Caso uma quantidade suficiente de Chi (três pontos ou mais) seja gasta em um turno, pode ocorrer um efeito visível até mesmo para as pessoas comuns. O Chi Yin irradia uma aura fria e assustadora, enquanto o Chi Yang literalmente reluz e crepita ao redor do corpo do personagem.

Normalmente, um vampiro só pode gastar um tipo de Chi (Yin, Yang ou Demoníaco) por turno. Para usar um poder que exige o gasto de tipos diferentes de Chi, o vampiro precisa gastar o Chi em turnos sucessivos. No entanto, a Disciplina Equilíbrio permite que o Kuei-jin ignore essa regra.

Expressão do Cadáver

Como seus equivalentes ocidentais com seus Pontos de Sangue, a cada noite os Cataios precisam gastar um ponto de Chi apenas para levantar e andar por aí. A energia usada na tarefa básica de animação sintoniza o corpo do vampiro com uma ou outra variedade de Chi.

Enquanto estiver animado com energia Chi, considera-se que o vampiro "expresse" o aspecto Yin ou o Yang. Quando um desses aspectos é assumido, ele não pode ser alterado até que a energia usada para animar o corpo se esgote. Quando se utiliza o Chi Yin, o vampiro não precisa se alimentar com tanta freqüência, o que explica a perplexidade dos Membros ocidentais com prisioneiros Kuei-jin (os poucos que conseguiram capturar) que pareciam perfeitamente bem após intervalos prolongados entre as alimentações.

- **Yin:** Considera-se que os vampiros que gastem um ponto de Yin para se satisfazerem apresentam uma "marca negra". Após esse gasto, o vampiro não precisa recarregar-se por 10 noites! (Obviamente, usar Disciplinas e coisas parecidas exigem o dispêndio da quantidade normal de Chi.)

No entanto, o corpo é permeado com energias negativas. Enquanto durar a "carga" de Chi, o vampiro irradia uma aura assustadora e apresenta uma palidez cadavérica. As dificuldades de todos os testes Sociais envolvendo mortais aumentam em um — embora certos mortais, como os poetas, músicos e afins possam considerar o personagem fascinante.

- **Yang:** Considera-se que vampiros animados com Chi Yang apresentam uma "marca escarlate". O Chi Yang "arde" no corpo mais rapidamente. Vampiros animados através do Yang precisam gastar um ponto por noite, como os Membros. O vampiro parece mais humano e não sofre penalidades em testes Sociais.

Falta de Chi

Um vampiro sem Chi em seu corpo começa a desfazer-se e apodrecer. Toda vez que precisa gastar Chi (para ativar uma Disciplina ou apenas animar seu cadáver), ele perde um Nível de Vitalidade em seu lugar, até que sua alma dual fuja de seu corpo e de sua existência como um Kuei-jin.

Desequilíbrio de Chi

As Virtudes do Chi de um Cataio indicam quanto de um determinado tipo de Chi o vampiro pode canalizar através do seu corpo com segurança. Como mencionado, o vampiro é facilmente capaz de ingerir mais Chi temporário do que o indicado por suas Virtudes do Chi. No entanto, um vampiro que abuse dessa prática corre o risco de um desequilíbrio — uma "overdose" perigosa de Chi. Um vampiro que normalmente age como conduto de energias além de sua capacidade pode vir a sofrer efeitos colaterais incômodos, desagradáveis ou mesmo letais.

De qualquer forma, não se pode ingerir mais do que 10 pontos de cada tipo de Chi, exceto no caso de ancestrais e outros Kuei-jin antigos — ou pelo menos é o que se diz.

Desequilíbrio Permanente — Virtudes do Chi

Um vampiro com três ou mais pontos em uma Virtude do Chi do que na outra (por exemplo, um vampiro com Yin 6 e Yang 3) está num estado de desequilíbrio permanente.

Um desequilíbrio permanente tem alguns efeitos colaterais positivos. Primeiramente, é claro que o vampiro é capaz de lidar com uma quantidade muito maior de energias do Chi temporário. Assim como um beberrão consegue consumir uma quantidade muito maior de álcool do que alguém que bebe socialmente, um vampiro com um nível elevado em uma Virtude do Chi pode ingerir mais Chi daquele tipo sem sofrer efeitos prejudiciais. Além disso, as mudanças fisiológicas podem produzir efeitos colaterais benéficos, como a resistência de um vampiro Yin à dor e de um vampiro Yang à luz solar.

A personalidade do indivíduo desequilibrado tende drasticamente a emoções negativas ou energia extravagante. Todos os personagens desequilibrados ganham uma Perturbação, que não pode ser superada até que o desequilíbrio seja corrigido. As Perturbações de Yin podem incluir Depressão, Intelectualização e Obsessão (morte e os mortos). As Perturbações de Yang podem incluir Compulsão, Personalidades Múltiplas e Obsessão (alimentar-se).

Outros efeitos são específicos to tipo de desequilíbrio:

- **Desequilíbrio de Yin:** Um vampiro com um desequilíbrio permanente de Yin sintoniza-se demasiadamente à sua "morte interior" e nega sua parte viva. A maioria aprende a Disciplina Shintai dos Ossos. De qualquer forma, a pele do vampiro torna-se fria e cadavérica, e as penalidades por ferimentos são reduzidas pela metade (ignore qualquer fração). O vampiro pode usar seu Vigor para resistir a danos por fogo (a pele da criatura torna-se pegajosa e coberta por um humor frio e negro). O vampiro também torna-se frio e isolado — o P'o precisa de um sucesso extra para incitar a alma de fogo.

No entanto, um vampiro com desequilíbrio de Yin sempre precisa expressar o Yin quando acorda de noite — e, para sustentar-se, ele precisa gastar um ponto de Yin por noite em vez de um a cada 10 noites. Vampiros que sofram de um desequilíbrio de Yin começam a desejar sangue frio e carne morta, cuja obtenção pode causar problemas se o vampiro deseja manter a pureza Dármica. As dificuldades de todos os testes de Hun aumentam em um (o vampiro é frio demais para se preocupar

muito com suas ações). Além disso, o vampiro torna-se lentamente cada vez mais cadavérico — toda vez que sofrer uma falha crítica num teste de Chi (qualquer tipo de Chi) ou for queimado pela luz solar, sua Aparência diminui permanentemente em um, até que finalmente o vampiro se assemelhe a um cadáver vivo com um nível de Aparência igual a zero. Na China, esses Kuei-jin são conhecidos como *ch'ing shih* ou *xiang shih*. Obviamente, o vampiro tem muita dificuldade de viajar e, correta ou incorretamente, os caçadores de bruxas com certeza irão encará-lo como um alvo. Os habitantes do Reino Médio estão dispostos a agüentar mais do que seus equivalentes ocidentais, mas zumbis putrefatos são terríveis demais para serem ignorados educadamente!

• **Desequilíbrio de Yang:** Um vampiro com um desequilíbrio de Yang está bastante sintonizado com seu lado humano. Sua pele é quente e de uma tonalidade normal, e ele parece respirar. Mais importante, ele é muito menos afetado pela luz solar: luz solar indireta pode ser suportada por uma hora sem efeitos prejudiciais, e mesmo a luz solar direta pode ser suportada por (Vigor x 5) minutos.

No entanto, as paixões da vida agitam-se muito mais prontamente no corpo dessas criaturas. O P'o precisa de um sucesso a menos para incitar a alma de fogo — e a alma de fogo de um vampiro com desequilíbrio de Yang pode ser causada por um desejo por sexo ou mesmo comida dos mortais. O vampiro sofre um dado extra de dano de ataques de fogo (os excessos de Yang na pele são inflamáveis!). O vampiro contrai doenças humanas e vampíricas com muito mais facilidade — todo mês, o vampiro precisa fazer um teste de Vigor para ver se se torna portador de uma doença contagiosa (as dificuldades variam, dependendo do ambiente em que o Cataio se encontra). Além disso, o vampiro fica com fome muito mais rapidamente — ele é considerado *esfomeado* quando tem cinco pontos de Chi ou menos em seu corpo, e *incontrolável* com dois ou menos (ver "Fome", pág. 136).

Finalmente — e o mais estranho de tudo — um vampiro que expresse o Yang é humano o suficiente para engravidar (ou, se mulher, ser engravidada por) um mortal!

Uma vampira grávida precisa expressar o Yang e gastar um ponto de Yang adicional (para a criança) todo dia até o fim de sua gravidez; se ela não conseguir fazê-lo, mesmo que por apenas um dia, ela aborta. Se conseguir levar a gravidez até o final, o bebê é considerado um dhampyr (ver pág. 220). Uma mortal grávida de um Kuei-jin dará à luz normalmente, a não ser que as circunstâncias não permitam por alguma razão. Neste caso, também, o bebê é considerado um dhampyr.

Desequilíbrio Temporário

O desequilíbrio temporário ocorre sempre que um vampiro adquire uma quantidade maior de Chi temporário do que seu nível de Chi permanente (p.ex., um vampiro com Yang 4 que ingere seis pontos de Chi Yang é considerado desequilibrado).

Sempre que um vampiro desequilibrado gastar Chi de qualquer tipo, ele corre o risco de sofrer uma reação alquímica volátil. Se um vampiro desequilibrado sofrer uma falha crítica em qualquer teste que exija o gasto de Chi (como muitos poderes de Disciplinas), todo Chi que exceda as Virtudes do Chi do vampiro inflama-se ou corrói, o que for apropriado, com efeitos devastadores para o corpo. Para cada ponto de Chi que "explode" desse modo, o vampiro sofre um nível automático de dano agravado. O vampiro pode tentar absorver esse dano com um teste de Vigor (dificuldade 8). Ele também precisa fazer um teste imediatamente para tentar evitar sua alma sombria.

Considera-se que um vampiro sem um tipo particular de Chi em seu corpo está automaticamente num estado de desequilíbrio temporário. Assim, considera-se que um vampiro com dois pontos de Chi Yin e nenhum de Chi Yang está automaticamente num estado de desequilíbrio de Yin, não importa quão elevado seja seu nível de Yin permanente.

Corrigindo o Desequilíbrio

O desequilíbrio temporário é simples de ser corrigido; apenas reduza a quantidade de Chi no corpo e o vampiro se retifica.

Um desequilíbrio permanente só pode ser corrigido aumentando-se a Virtude do Chi oposta para um nível estável (p.ex., o vampiro com Yin 6 e Yang 3 precisa elevar o Yang para 4). Se essa correção for impossível (p.ex., um vampiro de Darma baixo com Yin 2 e Yang 8), o vampiro fica preso ao desequilíbrio até que eleve seu Darma. Há boatos de que certos bodhisattvas desenvolveram uma mistura de sangue e ginseng que, ao ser combinada com pó de jade e consumida, protege contra os efeitos do desequilíbrio. Infelizmente, esses boatos ainda não foram confirmados.

A exceção é um vampiro que já se tornou um *ch'ing shih*. Embora a pele não apodreça mais, ela também não se cura. O vampiro está preso ao seu cadáver putrefato, a não ser que seja curado com o auxílio de mágicas poderosas.

Combate: Artes Marciais

Muitos Kuei-jin dominaram uma ou mais formas de Artes Marciais, seja quando eram vivos ou através do estudo com um mestre morto-vivo. A Perícia Artes Marciais substitui o Talento Briga. Um aspirante a artista marcial precisa escolher entre um estilo duro ou suave. Os estilos suaves incluem o jiu-jítsu, shuai-chiao, tai chi chuan e aikido; estilos duros incluem o caratê, kung fu shaolin, tae kwon do e wushu. Para propósitos de jogo, não há diferença entre os diversos estilos, mas os jogadores são encorajados a escolher um para fins de caracterização.

Ao contrário da luta normal, o estudo de Artes Marciais exige disciplina e concentração. Um vampiro em alma de fogo ou ondeante não pode usar Artes Marciais.

Artistas marciais com estilos suaves ou duros possuem níveis de dificuldades diferentes para as manobras básicas de Briga:

	Suave	Duro
Soco	6	5
Chute	7	6
Agarrar	5	6
Arremesso	6	7

O Arremesso: Agarrando com sucesso um oponente, o artista marcial pode tentar jogá-lo no chão. Essa manobra exige um teste de Destreza + Artes Marciais, com uma Parada de Dados de dano igual à força do atacante. Um arremesso bem-sucedido também pode atordoar um oponente se causar três ou mais Níveis de Vitalidade de dano. Os personagens atordoados sofrem uma penalidade de dois dados para todas as ações por um número de turnos igual aos níveis de dano sofridos.

Além disso, para cada ponto após o primeiro, o jogador pode escolher uma dessas manobras especiais para seu estilo:

Estilos Suaves

• **Arremesso de Contragolpe:** O artista marcial usa o próprio momento do atacante contra ele. O defensor não precisa mais agarrar um oponente antes de arremessá-lo, e em vez disso faz um teste resistido de Destreza + Artes Marciais contra a Destreza + Briga, Armas Brancas ou Artes Marciais (o que for adequado naquele momento). Se o artista marcial obtiver mais sucessos, ele se defende do ataque e pode imediatamente tentar arremessar o agressor.

• **Bloqueio Defletor:** O artista marcial, concentrando-se completamente na defesa, tenta evitar que seu oponente cause algum dano e procura desequilibrá-lo durante o processo. Quando estiver bloqueando, o artista marcial redireciona o momento do atacante e testa Destreza + Artes Marciais (dificuldade 6) contra o teste de ataque do oponente. Cada um dos sucessos do defensor subtrai um sucesso do teste do atacante. Se o artista marcial conseguir mais sucessos do que o atacante, este precisa ser bem sucedido num teste de Destreza (dificuldade 8) ou cairá no chão e sofrerá uma quantidade de dano igual ao seu próprio nível de Força.

• **Chave de Articulação:** Tendo agarrado seu oponente com sucesso, um artista marcial pode causar dano ou controlá-lo aplicando pressão nas articulações e pontos de pressão. Essa torção muitas vezes resulta em braços, pernas e até mesmo pescoços quebrados. O artista marcial testa Destreza + Artes Marciais para agarrar, e pode imediatamente testar Destreza + Artes Marciais para avaliar o dano causado. Para cada sucesso obtido, o artista marcial inflige um Nível de Vitalidade de dano.

• **Golpe do Louva-a-Deus:** Esse golpe com a mão aberta procura acertar os órgãos vitais do oponente ou (contra adversários mortos-vivos) os portais de Chi e centros de vitae. Dificuldade 7, dano igual à Força + perda de um ponto de Chi (se Kuei-jin) ou Ponto de Sangue (se Cainita). Contra mortais, o Golpe do Louva-a-Deus causa dano igual a Força + 1.

• **Aperto Debilitante:** Sendo bem-sucedido num teste de Destreza + Artes Marciais, o artista marcial não apenas inflige dano ao seu adversário, como também o desarma. O artista marcial precisa obter pelo menos três sucessos para desarmar o inimigo; com cinco sucessos, o artista marcial pode pegar a arma para uso próprio.

Estilos Duros

• **Golpear o Ponto de Pressão:** O artista marcial aprende a acertar os pontos de pressão ou meridianos de Chi no corpo, causando um dano significativo. Dificuldade 8, dano igual a Força + 3.

• **Bloqueio Contundente:** Os bloqueios do artista marcial na verdade são golpes que visam os membros do atacante. Faça um teste normal de Bloqueio, mas se o artista marcial obtiver três ou mais sucessos, ele também inflige dano (Força).

• **Rasteira da Cauda do Dragão:** Essa rasteira giratória pode derrubar o oponente do artista marcial no chão. Trate essa manobra como um Arremesso, mas o artista marcial não precisa agarrar o oponente. Dificuldade 8, Dano igual a (Força do oponente).

• **Golpe de Cotovelo:** Um golpe rápido e terrível, normalmente dirigido à cabeça num combate corpo a corpo. Dificuldade 5, Dano igual a Força + 1.

• **Chute Giratório:** Esse chute rápido e poderoso causa um dano significativo aos oponentes, além de ter um aspecto impressionante. Dificuldade 7, Dano igual a Força + 2.

• **Chute do Trovão:** Essa voadora mortal é ao mesmo tempo graciosa e debilitante. Dificuldade 8, Dano igual a Força + 3.

Perturbações

Os Kuei-jin ganham Perturbações da mesma forma que os cainitas. O desequilíbrio de Chi é uma forma garantida de obter uma Perturbação. Um Cataio que sofra uma falha crítica num teste para resistir à alma sombria ganha uma Perturbação logo após a possessão.

Diablerie

Os Kuei-jin não praticam a diablerie na acepção da palavra, embora eles possam beber o sangue uns dos outros (ou o sangue de Cainitas) como o de qualquer outra criatura. Consumir o sangue de outro Kuei-jin fornece tanto Chi quanto a vítima possui naquele momento, enquanto consumir a vitae de um Cainita fornece uma quantidade de Chi igual ao número de Pontos de Sangue consumido. No entanto, através da Disciplina do Chi'iu Muh, o Kuei-jin é capaz de consumir almas — sejam de mortais, *shen* ou mesmo de Kuei-jin.

Experiência

Obviamente, os Kuei-jin podem aumentar Características — na verdade, fazê-lo é uma necessidade para a progressão em alguns Darmas. Contudo, assim como com os vampiros ocidentais, o Narrador não deve permitir que o Kuei-jin aumente qualquer Característica. Um aspecto quintessencial da aventura no Extremo Oriente é a busca por conhecimento e domínio; aumentar uma Característica envolve muito mais do que simplesmente gastar pontos de experiência. Para aumentar Disciplinas e Características para níveis elevados, talvez os personagens tenham que empreender uma busca árdua por um espírito ou bodhisattva distante e pedir sua instrução. (É claro que então os personagens precisarão se mostrar dignos, o que pode levar a inúmeras histórias...)

Tabela de Experiência

Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2 (x 3 para Artes Marciais)
Disciplina	nível atual x 8
Virtude (Yin, Yang, Hun)	nível atual x 3 (x 2 se desequilibrado em relação à Virtude)
Virtude (P'o)	nível atual
Força de Vontade	nível atual

Os Kuei-jin não possuem "Disciplinas do Clã"; todas as Disciplinas têm o mesmo custo para seu progresso.

Elevando Virtudes

Os jogadores e Narradores devem aprender logo que o domínio das Virtudes é uma chave para o domínio de muitos poderes e defesas dos Kuei-jin. De qualquer forma, seguir um Darma normalmente exige uma compreensão correspondente de uma ou mais Virtudes.

Esse esforço pode levar a algumas interpretações interessantes, conforme um vampiro com Yin elevado, por exemplo,

precisa lutar para "deixar de lado seu isolamento" e ganhar Yang para que não decaia de seu Dharma ou sucumba ao desequilíbrio. Ao longo das Eras, essas mudanças compulsórias de personalidade levaram a algumas políticas quixotescas e acordos falsos, à medida que os vampiros tiveram que literalmente alterar suas personalidades para lidar com o estresse do Grande Ciclo.

Elevando o Yin

Vampiros que desejem elevar o Yin gastam muito tempo — às vezes gerações inteiras — contemplando seu estado morto-vivo. O Yin pode ser obtido através de conversas com os espíritos dos mortos (ou, de modo mais horrível, através do consumo da carne de cadáveres). Para os vampiros mais civilizados, o Yin pode ser obtido através do estudo de seus limites e capacidades mortos-vivos, através da contemplação em meio a cemitérios e outras moradias dos mortos, e procurando sua natureza desumana (não necessariamente monstruosa, apenas diferente). Vampiros Yin costumam deixar o mundo humano para trás, pois preferem interagir apenas com seus elementos mais bizarros. Apresentar um domínio consistente sobre sua alma de fogo é outro modo de demonstrar sua elegibilidade para um aumento de Yin.

Elevando o Yang

Vampiros que queiram aumentar o Yang precisam procurar agressivamente seu lugar no Grande Ciclo e, em seguida, tentam de tudo para fazer jus a ele. O Yang vem através de ações, através de interações com o mundo mortal e através da busca de mudanças enérgicas. Para elevar o Yang, é preciso procurar e reverenciar as emoções e sensações. Essa noite nunca é o suficiente; os vampiros que buscam o Yang precisam buscar inovações e revoluções para o amanhã. O Yang pode ser obtido ao apegar-se a uma família humana ao longo de gerações, envolver-se em mudanças sociais tumultuosas ou impor de alguma outra forma sua vontade sobre o Grande Ciclo. De modo geral, para ser qualificado para aumentar o Yang, um vampiro precisa demonstrar coragem, paixão e um desejo ardente pela não-vida.

Elevando o Hun

O caminho do Hun é o caminho da integridade e da honra. Não é um caminho fácil a ser seguido na vida mortal — é praticamente impossível para um dos Mortos Famintos.

Vampiros que queiram aumentar o Hun precisam agir constantemente de acordo com seus princípios. Em geral, esse comportamento inclui honrar seu *wu*, sua corte, sua direção, seu Darma, os Cinco Caminhos e outras tradições da sociedade Kuei-jin.

Elevando o P'o

Os vampiros que procurem elevar o P'o inconseqüentemente não precisam fazer nada além de entregar-se aos maus hábitos, agir de forma impetuosa ou indisciplinada ou envergonhar de alguma outra forma a si e seus superiores. O Demônio é fácil de ser cultivado.

Fé

Alguns praticantes do taoísmo, budismo, xintoísmo, tonghak e outras religiões orientais podem ter níveis de Fé Verdadeira. Não temos a pretensão de delinear cada expressão religiosa do Reino Médio; é melhor deixar as manifestações de Fé nas mãos do Narrador. No entanto, seguem-se algumas orientações gerais para incorporar crenças orientais em uma crônica.

Sistema: De modo geral, os praticantes dessas crenças não empunham símbolos sagrados nem causam dor física ao seus

inimigos Kuei-jin. Em vez disso, castigando profundamente o "espírito maligno" (e testando Fé contra uma dificuldade igual ao P'o do vampiro), o crente pode fazer um vampiro ser tomado pelo remorso ou mesmo (3+ sucessos) fugir envergonhado. Os crentes xintoístas podem empunhar espelhos, que normalmente refletem a alma interior horrenda do P'o; o vampiro é dominado por um repúdio a si mesmo e foge.

Certos sacerdotes fiéis podem criar proteções contra Kuei-jin ao inscrever sutras especiais em papéis abençoados. Esses instrumentos forçam o vampiro a ser bem sucedido num teste de P'o para violar a santidade de um local protegido; uma vez que o local tenha sido violado, a proteção é destruída. Alguns santuários, particularmente templos e *torii* em regiões de Chi elevado, são abençoados com propriedades protetoras semelhantes.

Os Kuei-jin são afetados normalmente pelo cristianismo, islamismo, judaísmo ou outras expressões monoteístas de Fé. Observe que a Qualidade Fé Verdadeira não existe entre os Kuei-jin; eles percebem que sua posição do ciclo cármico os desliga inexoravelmente da graça divina. Apenas através da compreensão e reparação Dármica eles podem se redimir.

Morte Final e Torpor

Tendo morrido uma vez, os Kuei-jin não estão ansiosos para morrer outra vez, e também não são fáceis de serem mortos. Os Kuei-jin têm o mesmo número de Níveis de Vitalidade e sofrem dano do mesmo modo que os Cainitas. Um Kuei-jin que chega ao torpor mas ainda possui Chi em seu corpo morre — sua alma sai de seu corpo para assombrar os arredores nas Terras dos Espelhos. Essa alma pode ser vista por indivíduos com os poderes adequados e pode ser afetada por eles. Os Kuei-jin chamam esse estado de "A Pequena Morte".

O espírito está relativamente impotente nessa situação e não pode fazer nada, exceto flutuar por perto e tentar recuperar seu cadáver. Restaurar um (e apenas um) Nível de Vitalidade para o cadáver custa um Chi e leva um número de noites igual ao Yin permanente do vampiro. Uma vez que essa tarefa tenha sido realizada, o vampiro pode levantar-se e continuar sua existência. Ele possui um e apenas um ponto de Chi, e o vampiro precisa fazer um teste de alma sombria (ver pág. 151) para determinar se, ao levantar-se, é o Hun ou o P'o que está em controle do cadáver.

Se um Kuei-jin sem Chi em seu corpo perde todos os seus Níveis de Vitalidade, ou se um Kuei-jin é destruído em razão de danos agravados, ele sofre a Morte Final. Ele não conseguiu completar seu Darma; sua alma decai para o Esquecimento e para o desconhecido. Talvez lhe concedam piedosamente a reencarnação; talvez ela entre de vez para o Mundo Yomi. Nenhum Kuei-jin jamais retornou desse estado, e os bodhisattvas falam tristemente sobre aqueles que sofreram desse destino. Em termos de jogo, isso não importa; o personagem está morto e um novo precisa ser criado.

Fogo

O fogo causa dano agravado nos Kuei-jin, assim como nos Cainitas, embora muitos poderes dos Kuei-jin protejam-nos do fogo num grau maior ou menor. Na verdade, os Kuei-jin que têm a Disciplina Shintai das Chamas podem até mesmo usar o fogo como uma arma — embora isso seja o mesmo que empunhar uma faca de dois gumes. Os Cataios com um desequilíbrio de Yin permanente são particularmente resistentes ao fogo, embora a contrapartida de tornar-se uma massa putrefata, pegajosa e repleta de vermes é um estado que poucos vampiros estão dispostos a sofrer.

Cura

Os Kuei-jin se curam como os Cainitas; simplesmente use Chi no lugar de Pontos de Sangue. Tanto o Chi Yin como Yang podem ser usados para a cura. Os danos agravados também são curados da mesma forma.

Elevando Atributos Físicos

Os Cataios não elevam atributos da mesma forma que os Kin-jin. Os Kuei-jin que praticam as Disciplinas Shintai têm a opção de gastar Chi para elevar Atributos (ver "Disciplinas Shintai", págs. 107-119).

Viagem Espiritual

Os Cataios gastam mais tempo nos mundos espirituais (págs. 180-185) do que os Cainitas. Apresentar todos os detalhes sobre as viagens, combates e outros aspectos espirituais seria impossível numa obra desse tamanho. Para informações completas sobre os reinos espirituais, veja **Lobisomem: O Apocalipse** e seu suplemento **Umbra: The Velvet Shadow, Mago: A Ascensão** e **Wraith: The Oblivion**.

Para os avarentos entre vocês que reclamam por ter que desembolsar muito por um jogo de **Vampiro**, aqui vão algumas regras deliberadamente simplificadas para simular a viagem para os Mundos Yin e Yang.

A Muralha

Os reinos espirituais são separados do Reino Médio por uma barreira mística conhecida como a Muralha. A Muralha impede o contato entre o mundo mortal e os espirituais. Ela é mais forte em algumas regiões, mais fraca em outras, mas nunca está totalmente ausente. Assim, mortais mundanos são incapazes de observar os reinos espirituais, embora mortais sensíveis possam ter sensações "assustadoras" em áreas onde a Muralha é fraca.

A Muralha tem um nível que vai de 9 (mais forte) a 2 (mais fraca). Esse nível representa a dificuldade de atravessar a Muralha para o outro lado, não importa se o viajante em questão é um ser material ou espiritual. Um ser precisa ter os poderes adequados até mesmo para tentar a travessia; um mortal normal não pode passar, mesmo numa área em que a Muralha é 2. Tendo atravessado a Muralha, um viajante dos mundos espirituais não pode nem afetar objetos materiais nem ser afetado por eles, embora certos ataques de Chi ainda sejam capazes de afetar o viajante.

A força da Muralha é diretamente correspondente ao nível de Chi ambiente — quanto mais fraco o Chi, mais forte a Muralha. De modo geral, a Muralha é mais forte em áreas de grande ceticismo ou descrença no sobrenatural.

Muralha	Local Típico	Chi Ambiente
9	Banco, laboratório científico	Estéril
8	Centro da cidade	Fraco
7	Típica área urbana	Fraco
6	Área rural	Moderado
5	Região selvagem, cemitério	Moderado
4	Santuários xintoístas bem preservados	Moderado
3	Local sobrenatural	Forte
2	Os maiores ninhos do dragão	Forte

Viajando entre os Mundos

As criaturas baseadas em Yang (como os hengeyokai e as fadas) consideram difícil — se não impossível — entrar no Mundo Yin; da mesma forma, criaturas baseadas no Yin (como as aparições) passam por dificuldades tremendas se tentam penetrar no Mundo Yang. Os Kuei-jin, em razão de sua estada atormentada no Mundo Yomi, teoricamente têm a capacidade de entrar em ambos os Mundos Yin e Yang — embora fazê-lo exija o gasto de Chi e o rito adequada ou nível elevado nas Disciplinas de Prana Yin ou Yang adequadas. Os meios mais comuns para os Kuei-jin atravessarem a Muralha entre o Reino Médio e os mundos espirituais são apresentados resumidamente a seguir. Outros *shen* contam com seus próprios ritos ou métodos, embora, a critério do Narrador, as técnicas aqui possam funcionar para eles. Os Narradores devem usar esses métodos como orientações, mas também devem sentir-se à vontade para criar seus próprios sistemas para histórias que ocorrem além das barreiras dos mundos.

Em qual mundo alguém entra depende do poder específico usado e da área ao seu redor. Obviamente, a partir de uma caverna ou cemitério é mais fácil entrar no Mundo Yin do que no Mundo Yang. No final, o Narrador precisa arbitrar essa questão, dependendo dos poderes específicos usados pelo viajante.

Pranas Yin e Yang

Os Kuei-jin com 5 pontos no Prana Yin ou Yang são capazes de transformar seus corpos em energia Chi, atravessando desse modo a Muralha. Veja as descrições das Disciplinas para maiores detalhes.

Entrando no Ninho do Dragão

Em certos ninhos do dragão, onde a Muralha é fraca (5 ou menos), os Kuei-jin podem mover-se entre os mundos material e espiritual. É possível usar esses locais ricos em Chi como passagens naturais entre os mundos.

A principal vantagem de cruzar a Muralha através de um ninho do dragão está na relativa facilidade. Um Kuei-jin que deseje entrar em um dos reinos espirituais só precisa fazer um Rito de Súplica (ver pág. 129), superar o nível da Muralha ao concentrar seu próprio Chi e atravessar.

Entretanto, as desvantagens podem ser graves. Os ninhos do dragão normalmente possuem guardiões — *shen* residentes que mantêm a integridade e harmonia dos ninhos ou criaturas espirituais comandadas para agir como protetoras de uma entrada em particular para os mundos espirituais. Qualquer Kuei-jin que queira usar um ninho do dragão como passagem precisa ter a permissão dos guardiões do ninho ou vencê-los em combates ou alguma outra disputa.

Além disso, a maioria dos ninhos do dragão leva a um local determinado nos mundos espirituais; os indivíduos precisam certificar-se de que aquele ninho em particular que desejam usar permite a entrada para a área de sua escolha.

Sistema: Uma vez que o personagem encontre um ninho do dragão adequado, o Narrador deve determinar se o local é protegido e, caso seja, o que precisa ser feito para obter a permissão do guardião ou derrotá-lo. Se o personagem conseguir obter acesso ao ninho, ele precisa executar um Rito de Súplica e testar seu nível de Yang ou Yin permanente, o que for mais apropriado, contra uma dificuldade igual ao nível da Muralha + 4 (mínimo de 6). Apenas um sucesso é necessário para atravessar a Muralha. O Narrador pode ajustar a dificuldade para indivíduos com níveis elevados de Yang que desejem atravessar para o Mundo Yin (ou vice-versa).

Viajando na Língua do Dragão

Usando as linhas do dragão existentes, os Kuei-jin podem se transportar por grandes distâncias. As linhas do dragão ligam dois ou mais ninhos do dragão uns com os outros. Assim, viajantes podem entrar em um determinado ponto de um "portal do rio" como esse e mover-se para qualquer destino que aquela linha do dragão em particular alcance. Outros podem viajar na mesma trilha uma vez que o portal seja aberto. Os Kuei-jin podem até mesmo encontrar-se durante a jornada. Uma vez por ano (no dia de Ano Novo), os elos entre portais do rio precisam ser renovados (ver os rituais para criar portais do rio e sintonizar o jade, usados para viajar pelas linhas do dragão, págs. 128-129). Uma vez criados, os portais do rio não precisam de um ritual especial para serem localizados ou abertos.

Ao se entrar num portal do rio, as linhas do dragão começam a brilhar e parecem fluir como um rio. As variações sutis na cor indicam o tipo de Chi e as diversas ramificações que conduzem a destinos diferentes. Viajar nas trilhas do rio entre ninhos do dragão remove o viajante do Reino Médio e permite seu acesso às Terras dos Espelhos. Como as linhas do dragão correm muito próximas à realidade "superficial" do Reino Médio, um mortal talentoso pode até sentir a passagem de um Kuei-jin conforme este usa as trilhas.

Movimentar-se ao longo de linhas do dragão é semelhante, em alguns aspectos, a atravessar uma Ponte da Lua (ver **Lobisomem: O Apocalipse**). No entanto, em vez de caminhar numa trilha, viajar na língua do dragão assemelha-se mais a flutuar num barco. Os Kuei-jin que desejem utilizar as linhas do dragão empregam pequenos pedaços de jade na forma de um bote. Colocar o jade no meio da linha do dragão faz com que a gema cresça e assuma a forma de uma sampana. O viajante entra no bote e flutua ao longo do rio de energia do Chi para o destino desejado. O Jade que não tiver sido especialmente preparado através do ritual adequado é inútil para esse propósito. Embora a sensação assemelhe-se a ser levado calmamente pela correnteza, a jornada real é bem rápida, levando apenas um milésimo do tempo de viagem necessário no "mundo real".

As lendas descrevem linhas do dragão que chegam diretamente aos mundos espirituais em vez de conectar dois ou mais locais no Reino Médio. Rios tão maravilhosos para os Mundos Yin e Yang certamente são protegidos de forma tão cuidadosa quanto ninhos do dragão.

Seguindo as Pegadas do Caranguejo

Outro método pelo qual os Kuei-jin podem entrar nos mundos espirituais envolve um processo semelhante ao que os hengeyokai chamam de "percorrer atalhos". Em razão de sua conexão inata com os reinos sobrenaturais, os Kuei-jin precisam apenas se concentrar por um momento numa peça de jade preparada e, a seguir, a derrubam no chão, para simbolicamente guardar um espaço para eles no Reino Médio enquanto estão ausentes. Depois eles podem percorrer atalhos através da Muralha entre mundos. Apenas um jade que tenha sido preparado através do rito de Impregnar o Jade (pág. 128) pode ser usado desse modo. Outros jades, não importa quão lindos ou mágicos, são inúteis para esse propósito.

Ao contrário dos hengeyokai, os Kuei-jin não precisam de uma superfície brilhante para se projetarem através da Película, apenas suas réplicas de jade. A não ser que a réplica original seja destruída enquanto o indivíduo está nos mundos espirituais, ou que o Kuei-jin deseje emergir do outro mundo num local diferente do Reino Médio, o vampiro não precisa de uma segunda réplica. Se deseja entrar no mundo da matéria no seu ponto de partida inicial, ele pode usar a réplica como um farol para a jornada de volta. Se o Kuei-jin deseja sair num ponto diferente, ou se a réplica for destruída, ele precisa usar outra réplica para voltar ao Reino Médio. Sempre que o trânsito se completar, a réplica original se despedaça. Se uma réplica for deixada nos mundos espirituais para que o Kuei-jin possa sair, ela se despedaça quando ele entrar outra vez nos reinos espirituais (não importa que reino ele visite). Se o viajante não tiver outras réplicas e sua original for destruída, ele precisa localizar uma passagem para atravessar a Muralha.

Usar uma réplica de jade permite que um Kuei-jin atravesse os mundos sem gastar Chi, mas leva algum tempo. Normalmente se exige pelo menos cinco minutos para que o indivíduo se sintonize com a réplica e faça a travessia. Contudo, se houver alguma pressa, a jornada pode ser acelerada através do gasto de Chi. Em geral, nenhum teste é necessário para a travessia. Gastar um ponto de Chi (compatível com o mundo no qual o vampiro deseje entrar) permite que o Kuei-jin faça um teste conforme a tabela a seguir para determinar em quanto tempo ele consegue atravessar a Muralha. O personagem precisa fazer um teste de Percepção + Ocultismo contra o nível da Muralha.

Sucessos	Tempo de Travessia
Falha crítica	Incapaz de atravessar nesse momento
0	10 minutos (dobro do tempo normal)
Um	4 minutos
Dois	2 minutos
Três	1 minuto
Quatro +	Instantâneo

Diversos Kuei-jin podem entrar nos mundos espirituais ao mesmo tempo, seja através do uso individual de réplicas ou seguindo um líder. Se usarem um líder, todos os vampiros que desejam atravessar a Muralha precisam dar as mãos ou estar em contato físico de alguma outra forma. Usando esse método, todos chegam juntos ao mesmo lugar e no mesmo tempo. Se o líder fizer um teste para acelerar a jornada, todos estão sujeitos ao mesmo resultado.

Apesar do fato de a réplica ser superficialmente semelhante ao Kuei-jin individual e de que o vampiro está sintonizado a ela, o jade não pode ser usado para causar danos a um indivíduo ou rastreá-lo. O pior que pode ser feito é destruí-lo. Mesmo se for movimentada para um local perigoso na esperança de causar danos ao dono do jade, a gema leva seu mestre de volta ao seu ponto de partida original, não ao local para onde ela tiver sido levada.

Combate e Tarefas

Quando nos mundos espirituais, os Kuei-jin usam as Características espirituais da Fúria, Gnose e Força de Vontade para

realizar tarefas; os vampiros utilizam-nas de uma maneira idêntica aos espíritos (pág. 210). Para os Kuei-jin, a Fúria é igual ao P'o, a Gnose igual ao Hun e a Força de Vontade permanece idêntica. Os Kuei-jin nos mundos espirituais acrescentam seu nível permanente da Virtude apropriada (Yang no Mundo Yang, Yin no Mundo Yin, P'o no Mundo Yomi) a seus Níveis de Vitalidade para determinar a quantidade de dano a que seus corpos espirituais resistem. Um Kuei-jin reduzido a Nível de Vitalidade zero nos mundos espirituais dissolve-se; considera-se então que ele encontrou a Morte Final.

As Terras dos Espelhos

As áreas dos mundos espirituais que formam divisa com a Muralha são chamadas de Terras dos Espelhos, pois parecem reflexos fantasmagóricos do Reino Médio próximo. Os Kuei-jin que atravessam a Muralha aparecem nas Terras dos Espelhos do Yin ou nas Terras dos Espelhos do Yang. Enquanto estiver nas Terras dos Espelhos, um Kuei-jin viaja num ritmo normal de um mortal.

Um Kuei-jin nas Terras dos Espelhos pode automaticamente alternar sua visão entre os acontecimentos nos mundos espirituais e os acontecimentos no mundo material; fazê-lo leva um turno. Enquanto vê um mundo, um Kuei-jin não vê o que está ocorrendo no outro.

O Tecido e as Trilhas

Através da força de sua vontade, os viajantes podem distanciar-se das Terras dos Espelhos, aprofundando-se nos Mundos Yin ou Yang. Contudo, essa jornada é perigosa; a ordem não prevalece mais aqui, e muitas áreas dos mundos espirituais sofrem as depredações de espíritos selvagens, a tirania de ministros que viraram ditadores ou são os domínios dos demônios do Mundo Yomi.

Grande parte da "substância" dos mundos espirituais consiste de zonas proibidas — energia espiritual não desenvolvida. Os *shen* referem-se a essas regiões como o Tecido. O Tecido do Yang é normalmente chamado de efêmera, enquanto o Tecido do Yin é chamado ectoplasma. Em termos práticos, ambos são idênticos, e ambos são assombrados por espíritos errantes e almas perdidas.

O Tecido do Mundo Yang parece uma versão idealizada ou corrompida do mundo real. O Tecido próximo a um santuário xintoísta, por exemplo, pode ser sobrenaturalmente sereno, repleto de lagoas e cerejeiras floridas, enquanto o Tecido próximo a um pântano poluído por lixo tóxico pode conter árvores gemendo e lodos borbulhantes.

No Mundo Yin, o Tecido é um temporal agitado e monocromático de névoas que rodopiam e formas indefinidas. As aparições chamam-no de Tempestade. Em meio a essa Tempestade rugem temporais estrondosos, paisagens flutuantes e chuvas de peles e ossos.

A viagem nos mundos espirituais profundos é bastante subjetiva, levando um período tão longo ou curto quanto o Narrador considerar necessário e interessante. De modo geral, é melhor ter um guia espiritual ou manter-se em uma das linhas do dragão. Não permanecer numa linha do dragão costuma levar o viajante a perder-se nos mundos espirituais, com todas as conseqüências prejudiciais que essa condição implica.

As linhas do dragão correspondem a trilhas com Chi forte no mundo material. Assim, é relativamente fácil entrar no mundo espiritual em um local com Chi forte e, depois, caminhar ou navegar pela linha do dragão determinada até outro local com Chi elevado. Nesse caso, também, não é prático oferecer um mapa completo de todas as trilhas do Chi no Reino Médio, embora existam alguns lugares com um Chi particularmente forte. O monte Fuji é um ponto de encontro entre várias trilhas do dragão, assim como o monte Agung na Indonésia, o templo Shaolin na China e muitos locais sagrados dos metamorfos na Coréia. Recentemente, muitas trilhas Yin mudaram para partes do Vietnã e do Camboja, pois fantasmas malignos saem da Tempestade para deleitar-se com os massacres causados nesses locais durante as décadas recentes.

Os Reinos

Dentro do Tecido de cada mundo espiritual existem inúmeros reinos. Os Reinos são "dimensões em miniatura" formadas do Tecido e habitadas por uma variedade incrível de espíritos (ver pág. 209). No Reino Médio, os reinos normalmente são governados por um ou mais espíritos supremos. Durante a Segunda e Terceira Eras, esses espíritos e seus reinos serviram ao Personagem Venerável de Jade e ao Grande Ciclo numa burocracia celestial geral; agora, no entanto, o mandato divino acabou, e os reinos não são mais do que campos opostos governados por comandantes rivais.

Os reinos têm "realidades" definidas, mas suas leis físicas são determinadas pelo Narrador de acordo com os caprichos do poder governante. Para exemplos de reinos espirituais, veja as págs. 183-185, assim como o suplemento de **Wraith** chamado **Dark Kingdom of Jade**.

Desequilíbrio da Alma

Como as Virtudes do Chi, as Virtudes da Alma de um Cataio podem ficar desequilibradas, embora essa mudança seja mais uma escolha moral por parte do Kuei-jin. Assim como ocorre com as Virtudes do Chi, um vampiro que eleve uma Virtude da Alma três ou mais pontos acima da outra pode desequilibrar-se em direção à Virtude em questão.

Um desequilíbrio de P'o é relativamente simples. Não apenas o P'o tem muito mais dados do que o Hun como o P'o também pode exigir um teste para resistir à alma sombria uma vez por noite, no mesmo momento e local que desejar. Esse vampiro provavelmente irá gastar muito mais tempo seguindo os desejos do Demônio do que os de sua alma superior.

No entanto, Hun em excesso pode ser igualmente prejudicial — afinal de contas, vampiros são produtos de ambas as vontades, e seu carma é assimilar o P'o, e não simplesmente negar sua existência. Enquanto um vampiro tiver um desequilíbrio de Hun, ele não pode gastar Força de Vontade para obter sucessos adicionais. Embora a Força de Vontade seja controlada pelo Hun, uma alma num estado tão reprimido não pode agir na sua capacidade máxima.

Estados da Alma

Os Kuei-jin são, acima de tudo, almas com cascas materiais. Eles sabem que sua vida interior é frágil e complexa. Por mais que

um Kuei-jin tente agir harmoniosa e adequadamente, as exigências de seu estado morto-vivo fazem, inevitavelmente, com que ele realize atos egoístas, perturbadores ou até mesmo monstruosos.

O Grande Arhat Xue chamava o estado "normal" da alma de um Kuei-jin de "alma do vento", pois um vampiro nesse estado paira pela existência de um modo contínuo e direto. Quando um Kuei-jin está sob a influência da alma do vento, a Natureza do Hun está no controle, e o personagem é capaz de agir de uma maneira racional e propositada.

Às vezes, as circunstâncias ameaçam sobrepujar a alma do vento, levando o personagem a cometer atos vergonhosos ou sucumbir inteiramente ao Demônio. Esses estados — alma de fogo, alma ondeante e alma sombria — são discutidos a seguir.

Alma de Fogo

A alma de fogo é a loucura, pura e simplesmente. Os Kuei-jin que se encontram no estado da alma de fogo são monstros selvagens, consumidos pela fúria. Os Kin-jin ignorantes chamam essa fase de "frenesi", e há pouca diferença entre os dois estados. Quando um Kuei-jin sucumbe à alma de fogo, ele é tratado como se estivesse em frenesi.

Os Kuei-jin resistem à alma de fogo com o Yin. Quando as circunstâncias ameaçam levar um vampiro a assumir a alma de fogo, o jogador faz um teste resistido usando o nível de Yin do vampiro contra seu P'o (normalmente a dificuldade é 6 para ambos os testes, mas pode ser modificada se o Narrador julgar que a provocação foi particularmente grave). A disputa é prolongada e pode durar de um a cinco turnos. Se o P'o acumular dois ou mais sucessos, o Kuei-jin sucumbe à alma de fogo. Se o Yin do personagem acumular dois ou mais sucessos, o vampiro supera os desejos da alma de fogo. Se, após cinco turnos, o personagem não resolveu o conflito, os desejos da alma de fogo passam. Enquanto ocorre o conflito, o personagem sofre um tumulto interior; ele não pode gastar Força de Vontade, exceto para resistir aos desejos da alma de fogo (ou, se o jogador desejar, para promover sua chegada).

Causas Potenciais

- Fracasso, particularmente na frente de um grupo
- Humilhação
- Fome
- Comportamento insultante
- Paixão intensa
- Ameaça a outro membro do wu

Alma Ondeante

Por outro lado, um Kuei-jin debilitado pela alma ondeante perde o controle devido aos seus impulsos de terror. Esse estado (chamado assim porque o Kuei-jin em suas garras é aparentemente atacado por ondas de medo) é considerado extremamente humilhante pelos Mortos Famintos, que procuram evitá-lo a todo custo, particularmente diante de seus companheiros. Os efeitos da alma ondeante são idênticos aos efeitos do Rötschreck.

Os Kuei-jin resistem à alma ondeante com o Yang. Quando as circunstâncias ameaçam desencadear a alma ondeante em um vampiro, o jogador faz um teste resistido usando o nível de Yang do vampiro contra seu P'o. O processo segue de forma idêntica àquele para resistir à alma de fogo.

Causas Potenciais

- Fogo
- Luz solar
- A presença de um demônio poderoso, como um Rei Yama

Alma Sombria

De todos os estados da alma, o da alma sombria é o mais temido. Durante a alma sombria, o Demônio do personagem procura estabelecer seu domínio. Quando um personagem passa para a alma sombria, ele trava uma batalha interna contra os desejos e insinuações de seu P'o. Se o Hun perde essa batalha, ele se torna submisso, e a Natureza do P'o assume o controle por uma cena — possivelmente fazendo o personagem cometer atos que seu eu superior iria considerar horrendos. Fracassos contínuos em resistir ao P'o podem fazer com que o personagem decaia de seu Darma e junte-se às fileiras dos *chih-mei*, ou pior.

A alma sombria inspirou literalmente milênios de debate, doutrina e conflito. Alguns Kuei-jin temem muito esses estado, afirmando que ele representa seu fracasso. Para esses vampiros, a alma sombria é o domínio invisível dos Reis Yama.

Contudo, outros vampiros aceitam a alma sombria, e alguns Kuei-jin a reverenciam. Para esses Cataios, a alma sombria é tão natural e normal quanto alimentar-se. Uma vez que eles, como vampiros, já estão desagradavelmente presos entre os mundos dos vivos e dos mortos, por que infligir um destino semelhante às suas almas? Somente após sentir os desejos do Demônio eles são capazes de compreendê-los em sua totalidade.

A alma sombria é resistida pelo Hun. Quando um Kuei-jin é ameaçado com a vinda do P'o, o jogador faz um teste resistido usando o Hun do personagem contra o P'o. O processo segue de forma idêntica àquele para resistir à alma de fogo; entretanto, se o P'o vencer a disputa, seu Arquétipo assume o controle do corpo do personagem por uma cena. Enquanto estiver sob o domínio do P'o, o personagem precisa seguir as regras do Demônio; o Narrador deve ficar à vontade para determinar as ações do personagem se considerar que o jogador não está interpretando corretamente o Arquétipo.

Causas Potenciais

- Atos que violem o Darma ou a honra pessoal
- Falhas críticas em testes de Força de Vontade
- Emergir da alma de fogo ou da alma ondeante
- Não conseguir executar adequadamente certas Disciplinas, como as Artes Demoníacas
- Grande estresse, trauma ou vergonha
- Deparar-se com as condições descritas em cada Arquétipo do P'o

Luz Solar

Os Kuei-jin não são tão vulneráveis à luz solar quanto seus equivalentes ocidentais, mas os Cataios ainda têm dificuldades para suportá-lo. Sobretudo os vampiros com altas concentrações de Yin em sua pele literalmente apodrecem na luz. Os Cataios do Quincunx dizem que essa vulnerabilidade é conseqüência da maldição de Yi, o Arqueiro Excelente. Os vampiros de outras regiões falam sobre o ódio de Amaterasu ou a ira dos espíritos celestiais. Em termos práticos isso não faz muita diferença.

Um vampiro é capaz de suportar as energias do Yang concentradas do sol por um número de minutos igual a (Vigor - Yin temporário). De qualquer forma, o vampiro não pode permanecer exposto por mais tempo do que nove minutos, a não ser que sofra um desequilíbrio de Yang. Além disso, esse tempo é cumulativo, sendo zerado a cada 24 horas. Um vampiro com Vigor 5 e três pontos de Yin temporário que fica no sol por um minuto, volta para um local fechado e sai outra vez por um minuto começa a sofrer os efeitos do sol.

Uma vez que esse "período de proteção" tenha passado, o vampiro começa a apodrecer. Todo turno ele perde um Nível de Vitalidade, um ponto de cada Atributo Físico, um ponto de Aparência e um ponto de Yin temporário. Quando o vampiro alcançar zero em todos os seus Atributos Físicos ele não pode mais mover-se.

Uma vez na luz do sol, o vampiro não pode gastar seu Chi Yin, tornando-lhe impossível "sangrar o veneno" do corpo. Além disso, para cada turno de apodrecimento, o vampiro perde um ponto de Yin temporário, que o sol literalmente queima. (Se o Yin temporário ficar abaixo do Vigor dessa maneira, o vampiro continua a apodrecer.)

No entanto, o vampiro pode gastar Chi Yang para contrabalançar os efeitos do sol. Cada ponto de Yang gasto permite que o vampiro ignore a penalidade por um turno.

Para propósitos de cura, os efeitos deteriorantes do sol são considerados danos agravados. Cada Nível de Vitalidade curado também cura os efeitos colaterais, embora o Yin temporário precise ser recuperado normalmente. Os vampiros com um desequilíbrio de Yin permanente (ver "Desequilíbrio de Chi", págs. 139-140) não podem curar o dano em sua aparência, e muitas vezes eles acabam sofrendo de um apodrecimento permanente.

Sono

Os Kuei-jin usam seu nível de Hun ou Darma (o que for maior) como substituto para a Humanidade quando fazem testes para tentar ficar acordados durante o dia. Assim, embora sejam menos vulneráveis à luz solar (ver acima), poucos Cataios são capazes de realizar incursões diurnas prolongadas; a maioria passa as horas do dia sonhando (ou, com maior freqüência, sofrendo de pesadelos).

ᒪᕕᒃᓴᓂᖅ ᓄᓇᕗᑦ

CAPÍTULO SEIS:
O REINO MÉDIO

Ele caiu debaixo do trem bala.
Eles o lavaram das rodas
E prosseguiram outra vez.
E assim ele morreu.

Ela é mais velha do que as pedras em que senta; como o vampiro, ela morreu muitas vezes e aprendeu os segredos do túmulo; e foi uma mergulhadora em mares profundos, e mantém suas épocas decaídas próximas a ela; e negociou tramas estranhas com mercadores orientais.

—Walter Pater

O Reino Médio, como os Kuei-jin chamam sua grande parte do mundo, engloba um terço das terras e metade da população mundial. É o maior segredo no Mundo das Trevas; os clãs ocidentais viram pouco dessa majestade, e compreendem menos do que isso. A Camarilla, o Sabá e os independentes vêem a China, o Japão, a Coréia e os países do Sudeste Asiático mais ou menos da mesma maneira que seus contemporâneos de 500 anos atrás — como reinos sobrenaturais de poderes e riquezas inimagináveis.

Quanto a isso, estão parcialmente corretos. O Reino Médio tem uma porção sobrenatural, mas que não coincide com as suposições dos Cainitas. Os países da Ásia, tanto em seu aspecto mundano como sobrenatural, não são organizados de qualquer maneira que seja familiar ou cômoda para os clãs ocidentais. A maior parte da Ásia é governada por regimes repressores; as leis, a imprensa, a economia, a liberdade de movimento e interação são reguladas rígida e, muitas vezes, brutalmente. Os Cainitas acostumados a se abastecer numa cidade alimentando-se de grupos marginais e subculturas ficarão perdidos nas grandes cidades asiáticas. Em muitos lugares, luxos considerados banais no Ocidente — comunicação de massa, bens de consumo e serviços rápidos, o simples transporte — são escassos, ou mesmo inexistentes.

E isso apenas em relação aos mortais. Os Kuei-jin e outros shen do Reino Médio formam uma das forças mais formidáveis do Mundo das Trevas. Os poucos Membros que tiveram um contato prolongado com os Cataios continuam perplexos pela própria existência desses nativos, esses detentores de poderes e mágicas estranhas, de resistências e imunidades a ferimentos que facilmente derrubariam o mais forte e hábil dos ocidentais.

Os Kuei-jin do Reino Médio diferem dos Membros ocidentais em praticamente todos os aspectos, mas sua existência não é menos sombria do que a dos 13 clãs. As alianças que formam, as regras que todos seguem e os métodos exigidos simplesmente para sobreviver refletem aspectos de uma vida na prisão, assim como a verdadeira regra numa prisão como o Reino Médio: não há como sair. A Quinta Era prossegue, as reservas de Chi precioso diminuem e o Céu virou suas costas para a terra. O Reino Médio é superpovoado, desesperado e violento. O atrito das voltas incessantes do Grande Ciclo afetam a todos dentro das fronteiras do Reino Médio de um modo que os Membros ocidentais não compreendem, e nem têm como compreender.

Este capítulo é dividido em três partes. A primeira seção lida com a história dos Kuei-jin no Reino Médio, através de diferentes destinos e Eras. A segunda seção cobre o Reino Médio moderno, e a última lida com os Mundos Yin e Yang localizados além do alcance da percepção humana — mas não dos Kuei-jin.

Noites de Primavera e Verão

As lendas Cataias estendem-se além das lembranças, mas a história Cataia começa na Quarta Era do mundo, após a diáspora dos Wan Xian no Reino Médio. Assim como muitas das histórias antigas sobre o Reino Médio, os primeiros registros dos Kuei-jin misturam livremente fato e ficção. As datas e eras são confusas, pelo menos inicialmente, muitas vezes provenientes apenas das tradições orais.

A Grande Divagação

A tradição afirma que os Wan Xian que sobreviveram às punições do Personagem Venerável espalharam-se nas cinco direções e foram viver outra vez entre os mortais, num período conhecido como a Grande Divagação.

A lenda continua, dizendo que os Wan Xian sobreviventes discutiram seriamente, pois culpavam uns aos outros pela sua maldição. O ódio deu lugar às disputas, e os diversos Cataios acabaram por seguir caminhos separados. Cada uma das cinco direções foi criada por um imortal poderoso diferente, que atraía vampiros inferiores para sua causa. Esses Cinco Imperadores guiaram seu povo para as regiões mais distantes do Reino Médio, e estabeleceram as primeiras cinco cortes: a Corte da Tartaruga Negra (englobando o que agora é conhecido como a Manchúria e Norte da China), a Corte do Tigre Branco (que permaneceu próxima à sua terra natal ancestral do Tibete), a Corte do Imperador Amarelo (que estabeleceu uma grande base de poder entre os primeiros povos do rio Amarelo e suas proximidades), a Corte do Dragão Azul (que se espalhou nas regiões desconhecidas da Coréia e do Japão) e a Corte da Fênix Escarlate (que vagou para as selvas distantes do sul). Essas cortes mantiveram suas inimizades, preocupando-se apenas ocasionalmente em comunicar-se com seus antigos irmãos; as hostilidades entre as cortes, embora incomuns, abalavam tanto os céus como a Terra.

Alguns Cataios que se sentiam mais culpados, desconfiando da ascensão das cortes, deixaram a companhia de seus irmãos em troca da solidão das regiões selvagens e de não-vidas de reflexão. Muitos acreditam que o próprio Grande Arhat, Xue, foi um desses peregrinos que se exilaram.

China

Tradicionalmente o nexo das civilizações do Extremo Oriente, a China abriga a maior população de Kuei-jin do Reino Médio. As Cem Famílias Cadavéricas foram fundadas aí, e as cortes mais antigas — as Cortes do Imperador Amarelo, da Tartaruga Negra e do Tigre Branco — concentraram as suas estruturas de poder na China.

Antigamente, através da estrutura das cinco cortes, as decisões dos Kuei-jin chineses afetavam todas as cortes no Reino Médio. Muitos Cataios ainda se lembram daquelas noites e desejam a volta dessa hegemonia; outros (particularmente os descendentes japoneses, coreanos e do Sudeste Asiático das Cortes do Dragão Azul e da Fênix Escarlate) lutam contra essas ambições imperialistas com toda a sua força, que é considerável. De todos os Cataios, os Kuei-jin chineses costumam ser os que aderem de forma mais rígida

As Linhas do Dragão

Embora discreto na Quinta Era, o Chi permeia o ar, as pedras, o solo e a água do Reino Médio. Certos locais são receptáculos naturais de Chi Yin ou Yang, enquanto trilhas lineares entre esses lugares — as linhas do dragão — fornecem caminhos através das Cortes Espirituais e levaram ao surgimento de áreas ricas em Chi no Reino Médio.

Não seria prático fazer um mapa do Chi para todo o Reino Médio — sobretudo porque o Chi aumenta e diminui constantemente — mas pode-se fazer algumas generalizações. Pode-se assumir que a maior parte do Reino Médio tem um nível de Muralha igual a 8, que impede a ingestão natural de Chi por todos exceto os Kuei-jin mais iluminados. Locais particularmente desenvolvidos, como bancos, centros burocráticos e locais superpovoados estão praticamente mortos sob o aspecto espiritual e têm nível de Muralha igual a 9. Nesses locais desolados, até mesmo os mais poderosos Cataios são forçados a caçar pelo seu sustento. Por outro lado, locais de grande ressonância espiritual (cemitérios, *torii* bem mantidos, jardins zen de pedras, belas paisagens naturais) possuem níveis de Muralha igual a 7, 6 ou até menos. Áreas com níveis de Muralha igual a 5 ou menos são extremamente raras; *shen* se aglomeram nesses lugares como moscas e lutam uns contra os outros pelo seu controle. Ironicamente, tais carnificinas muitas vezes levam à corrupção de um local.

Algumas áreas do Reino Médio foram execradas ou tornaram-se espiritualmente impuras de alguma outra forma. Embora os níveis da Muralha nesses locais "corrompidos" normalmente seja baixo, os *shen* atraídos a esses locais são do tipo mais doentio, e muitas vezes estão a serviço de um ou mais dos Reis Yama. Um Cataio que se alimenta nesses locais corrompidos precisa tomar cuidado, pois o P'o muitas vezes pode fazer energias insalubres tomarem conta do corpo do vampiro.

Festivais tradicionais (o Festival do Barco do Dragão, o Festim dos Fantasmas Famintos) podem diminuir a Muralha de uma região em um, dois ou mesmo três pontos durante sua realização. Nesses períodos, mesmo um Kuei-jin de Darma baixo é capaz de andar entre os rebanhos mortais e aquecer-se no Chi radiante.

às práticas Kuei-jin tradicionais, embora esse cuidado tenha mudado um pouco na Quinta Era, particularmente no período pós-Mao.

As Primeiras Dinastias de Mortais

Com o início da dinastia Shang na China, a Corte do Imperador Amarelo estabeleceu-se firmemente na sociedade dos mortais. Distanciando-se das colônias tribais ao longo do rio Amarelo, os Shang marcaram o começo da civilização urbana. Uma casta separada de sacerdotes e xamãs dirigiu as crenças religiosas do povo durante os Shang, e muitos desses mortais serviram os Cataios em diversos cultos de sangue. Sacrifícios humanos eram comuns nos discursos religiosos dos mortais, sendo as vítimas normalmente escravos e bárbaros capturados em guerra. O imperador governante também oferecia sacrifícios para seus ancestrais, pois acreditava que esses atos agradavam seus ascendentes.

A Corte do Imperador Amarelo foi particularmente ativa durante o período Shang, utilizando-se da natureza sacrificadora da religião. Às vezes seus membros expunham os xamãs mortais aos segredos de suas mágicas, mas na maioria das vezes eles os exploravam abertamente para obter o Chi de que necessitavam. Alguns vampiros fingiam ser xamãs, usando suas mágicas para sujeitar os mortais à submissão, infiltrar-se nas cortes imperiais para influenciar o imperador governante e prometer bons presságios em troca de poder e status.

Também foi durante a dinastia Shang que os maiores textos da filosofia e história Kuei-jin foram reunidos e transcritos, num período conhecido para os Kuei-jin como o Registro. As lendas do Dragão, da Rainha, dos Reis Yama e do Monte Meru foram passadas para a forma escrita, como foram as grandes obras espirituais e contemplativas dos sábios Cataios.

É claro que o Céu não permitiria que os Kuei-jin desprezassem sua maldição. Os governantes demoníacos do Imperador Amarelo foram derrubados de seus pedestais com o fim da dinastia e a ascensão dos Chou. Diversos caçadores de bruxas hábeis trabalhavam entre os Chou nômades, descendentes e aprendizes de um grande feiticeiro do sul chamado Yi. À medida que os Chou mortais derrubavam o corrupto imperador Shang, seus guerreiros e feiticeiros lançavam-se sobre os Kuei-jin que habitavam a corte e os templos. Muitos vampiros morreram, e o resto fugiu para as colinas e regiões desoladas.

Durante as últimas décadas dos Chou, os grandes filósofos e escritores clássicos, como Confúcio e Lao Tzu, tiveram proeminência e levaram a novas ondas de pensamentos. Os sábios Kuei-jin adotaram muitos dos preceitos expostos por essas escolas de pensamento, para aprofundar a compreensão dos Darmas Kuei-jin.

A ascensão da curta dinastia Qin, que uniu todos os estados numa China unificada sob Qin Shihuang, o Primeiro Imperador Exaltado, iniciou um período de brutalidade e perseguição na China. Procurando promover uma padronização total e o fim de qualquer diferença de pensamento ou política, os Qin começaram a destruir todas as obras de reflexão e filosofia escritas anteriormente à sua época.

Esse período, chamado na história de Queima dos Livros, resultou na destruição de muitas obras valiosas da filosofia dos mortais, assim como a morte de centenas de estudiosos contrários ao Estado, que Qin costumava enterrar vivos. Junto com as obras dos mortais, Shih aproveitou a Queima dos Livros para destruir centenas de tratados de história Kue-jin, progressão

Os Caçadores Shih

A realização da Grande Divagação causou mudanças físicas e espirituais profundas nos Kuei-jin. Além de sua dependência de retirar o Chi do mundo, eles também se mostraram vulneráveis à luz solar.

Essa vulnerabilidade foi descoberta pelos Kuei-jin da Quarta Era, durante um conflito terrível entre as Cortes do Imperador Amarelo e da Fênix Escarlate. Combinando seus poderes individuais, os Kuei-jin da Fênix Escarlate criaram no céu 10 sóis para queimar seus inimigos. No entanto, os 10 sóis também secaram os rios nas regiões do sul e deixaram as colônias de mortais sem água, o que destruiu plantações e tornou a terra árida. Em resposta, um feiticeiro mortal chamado Yi acabou com a mágica. Encantando nove flechas, Yi subiu no topo de uma montanha e lançou-as contra os sóis. Todas acertaram seus alvos, apagando nove dos sóis e quebrando o feitiço. O sol verdadeiro continuou no céu, e Yi voltou o encantamento solar contra os vampiros egoístas. Os Kuei-jin acreditam que o feiticeiro Yi amaldiçoou-os para sempre por sua estupidez, obrigando-os a agir apenas durante os períodos de escuridão.

Mais tarde, os descendentes de Yi e os aprendizes sobreviventes uniram-se para acabar com a destruição dos mortais por parte dos Kuei-jin. Esse bando de caçadores de bruxas, que se autodenominaram "os Shih", embora informais eram extremamente mortíferos; eles ajudaram abertamente a população rural por mais de 3 mil anos e auxiliam clandestinamente as forças policiais metropolitanas há séculos. Ao contrário da Inquisição, os Shih não procuram ativamente pelos Kuei-jin para exterminá-los. Eles só agem quando seus serviços são solicitados, acreditando tanto quanto qualquer mortal no Reino Médio que um vampiro tem o direito de tentar a redenção Dármica. Mas quando um Kuei-jin passa de seus limites, os Shih agem — e eles agem com um fanatismo que humilharia a Inquisição.

espiritual e rituais mágicos, assim como os autores de muitas dessas obras. Os Cataios que escaparam das chamas dos caçadores de bruxas recuaram para as Cavernas Longmen, na China central, onde os mortais não poderiam segui-los. Eles conseguiram levar consigo algumas obras clássicas, mas a maioria consistindo apenas de fragmentos.

A Vinda do Povo do Norte

A dinastia Han derrubou os Qin após 15 anos de repressão, introduzindo novamente a filosofia confucionista na atividade governamental e administrativa. Os Han tornaram a superioridade moral o principal critério para manter o cargo. Durante essa época, tensões surgiram entre as cortes, *wu* e vampiros individuais. As Cem Famílias Cadavéricas culpavam umas às outras por seu estado cada vez mais miserável. O domínio cada vez maior da psique Cataia pelo P'o resultou em grandes demonstrações de ganância, violência e brutalidade. Os camponeses logo aprenderam a fechar suas portas para viajantes misteriosos e tampar seus ouvidos para gritos estranhos durante a noite.

O Tratado do Quincunx

A dinastia Yuan, como o governo mongol foi chamado, tornou-se uma era de grande contato com estrangeiros: ela importou religiões estrangeiras e indicou viajantes como Marco Polo para posições na burocracia imperial. Esses primeiros contatos com os europeus não foram vistos com bons olhos por nenhuma corte Kuei-jin, e a chegada dos primeiros Cainitas, um pequeno grupo de mercadores e comerciantes Giovanni, trouxe um perigo iminente para muitos ancestrais poderosos.

A chegada dos bárbaros do Ocidente (um prenúncio da Quinta Era) fez com que os membros restantes da Corte da Tartaruga Negra, da Corte do Tigre Branco e da Corte do Imperador Amarelo se reunissem. Chamados de Conselho dos Dragões, os ancestrais dessas respectivas cortes encontraram-se para determinar o futuro da existência Cataia no Reino Médio, em razão da vinda dos sugadores de sangue e do número cada vez maior de akuma. O resultado do Conselho dos Dragões foi um acordo chamado de O Tratado do Quincunx, que efetivamente unia os ancestrais das três cortes originais numa nova estrutura de Cinco Cortes Veneráveis, que concordavam em governar toda a população de Kuei-jin no Reino Médio. As Cortes do Dragão Azul e da Fênix Escarlate, escondidas como estavam entre povos estranhos (sulistas, coreanos e japoneses) foram sumariamente rejeitadas e sua população tachada de akuma.

Resultado de um acordo entre os anciões de Pequim (a Corte do Sangue), Xangai (a Corte da Carne), as províncias da fronteira do sul (a Corte das Chamas, mais tarde transferida para Hong Kong), Chongqing (a Corte dos Ossos) e a grande cidade de Changan (a Corte do Jade), o Quincunx comprometeu-se a criar, impor e interpretar as leis dos Kuei-jin para todas as cortes sob sua jurisdição. As Cinco Cortes Veneráveis tornaram o Quincunx a autoridade e o órgão protetor máximo da China, e por extensão do resto da Ásia. Quanto aos membros restantes das cortes do leste e do sul... bem, eles ficariam de joelhos, a não ser que quisessem ser tratados como cachorros vadios. A guerra entre o Quincunx e as cortes do sul e do leste tem sido esporádica mas interminável, mesmo até as noites atuais.

No auge de seu poder, as decisões do Quincunx espalhavam-se por todas as cortes da China. Durante uma época, sua influência estendeu-se ao Japão e à Coréia, à medida que cortes com mentalidades semelhantes nesses países adotaram e seguiam voluntariamente os pronunciamentos do Quincunx. No entanto, atualmente o Quincunx existe mais como um nome. Nos séculos recentes, o poder das Cinco Cortes Veneráveis desgastou-se; a Corte das Chamas de Hong Kong está sob o domínio estrangeiro desde meados do século XIX, e a Corte da Carne de Xangai abriga uma guerra entre Kuei-jin chineses e japoneses há mais de seis décadas. Os ancestrais dessas cortes planejam um renascimento da instituição e da autoridade do Quincunx ao retomar a Corte das Chamas agora que os britânicos entregaram Hong Kong, mas, por enquanto, os presságios do sucesso mostraram-se nebulosos e difíceis de serem interpretados.

Apesar da lassidão relativa dos Han, logo eles caíram como resultado da corrupção interna, levando a um período de 800 anos em que diversas dinastias governaram. As dinastias Sui, Tang e Song tentaram unificar a China e vencer os diversos bárbaros e inimigos da nação, mas cada dinastia tinha suas próprias fraquezas governamentais e militares que se mostravam fáceis demais de serem exploradas. Esse período marcou a queda da Corte do Imperador Amarelo, enquanto a estrutura antiga desmoronava, transformada num punhado de *wu* em guerra e vampiros hostis uns com os outros.

No começo do século XIII, as tribos da região da Tartaruga Negra, no norte, uniram-se numa entidade única que chamaram de Mongóis Azuis, e lançaram-se contra a China dos Song. Liderados pelo lendário general Genghis Khan, os mongóis passaram com facilidade pela Grande Muralha (construída durante a Dinastia Qin) e tomaram Pequim. Genghis Khan foi incapaz de conquistar toda a China, embora seu neto Kublai Khan tenha feito a região sul da China render-se quase 60 anos mais tarde.

O Desfecho e a Humilhação

O governo mongol se enfraqueceu e foi derrubado em meados do século XIV pelos Ming, uma dinastia baseada em camponeses que foi uma das mais despóticas na história chinesa. A capital mudou-se para Pequim no meio do reinado mongol, e a atenção geral do país voltou-se para o interior, reduzindo o comércio e os tratados estrangeiros.

Durante essa época, muitos dos ancestrais mais veneráveis deixaram as cortes e dirigiram-se para as regiões selvagens. A viagem entre o Reino Médio e os mundos espirituais tornou-se ainda mais difícil; em alguns lugares, a Muralha tornava-se praticamente impenetrável, e até mesmo os ancestrais mais iluminados eram forçados a cometer atrocidades para sustentar-se com Chi. Os Kuei-jin que passavam pelo Segundo Alento tornaram-se mais numerosos, embora mais depravados, do que nunca; surtos de *chih-meie akuma* ameaçavam tanto os mortais como os Kuei-jin.

O pior golpe ocorreu quando uma investigação de um mandarim com algumas suspeitas revelou que os ancestrais de Changan e muitas figuras eminentes da Corte do Jade eram, na verdade, *akuma* a serviço da Rainha Yama Tou Mu. Numa grande batalha envolvendo mercenários das Cortes do Dragão Azul, assim como dois hengeyokai tigres, a Corte do Jade foi atacada e suas relíquias entregues aos Kuei-jin de Shaolin. No monastério Shaolin, os bodhisattvas registraram pesarosos a chegada da Quinta Era.

A dinastia Qing substituiu a Ming, e foi durante o governo Qing que as potências ocidentais reafirmaram-se numa China Qing enfraquecida. O comércio foi a principal fonte de contato entre o Oriente e o Ocidente, e as péssimas habilidades de negociação dos Qing permitiram que as potências européias explorassem ainda mais a China através de métodos ilegais, particularmente o contrabando de ópio. As respostas dos Qing ao contrabando, incluindo a queima de todo ópio estrangeiro no porto de Cantão, resultou na Guerra do Ópio, de 1839-42. O Tratado de Nanquim forçava os Qing vencidos a ceder Hong Kong aos britânicos para a utilização de suas instalações portuárias, a abrir diversos portos para o comércio e a concordar com o conceito de extraterritorialidade. Essa última concessão excluía os estrangeiros que viviam na China de obedecer as leis chinesas, fazendo com que respondessem apenas aos seus tribunais consulares.

Alimentando as Chamas

O colapso da Corte das Chamas foi um tormento para os Kuei-jin desde o Tratado de Nanquim. O Quincunx indica que esse acontecimento foi um sinal claro da Quinta Era. Desde sua dominação, Hong Kong foi uma ilha dividida, apresentando dois grupos separados de vampiros, mas que estão continuamente em conflito.

Os acordos entre a China e a Grã-Bretanha que devolveram a ilha aos chineses no verão de 1997 quase levaram os vampiros da ilha a um frenesi. O governo mundano já acabou com diversas instituições em Hong Kong que influenciaram a região durante décadas, e alguns Membros ocidentais que fizeram de lá o seu lar sob o governo britânico estão ficando sem sorte ou aliados nessa cidade composta em 98% por chineses nativos. Os *wu* do continente se mudaram junto com a administração chinesa de ocupação e começaram a retomada de Hong Kong. Eles planejam erradicar todos os Cainitas da ilha e devolver à Corte das Chamas seu antigo status como portal do sul para o Quincunx. A única questão é o quão impiedosamente o Quincunx planeja realizar seus objetivos. Se os primeiros sinais servem como indicador, a perseguição será a mais brutal possível.

O Século Moderno

A debilidade Qing foi exacerbada durante o século XIX e começo do XX. A Guerra Anglo-Francesa de 1856-60 resultou numa Pequim ocupada com abertura total para a utilização da cidade como centro comercial pelas potências ocidentais. Os Kuei-jin em cargos governamentais foram incapazes de deter a perda de mais território para os ocidentais e contentaram-se em tentar conter a hemorragia vampírica do Quincunx despedaçado. Em resposta, Kuei-jin poderosos fomentaram rebeliões nas províncias do norte contra as influências ocidentais e japonesas. Eles sabotaram ferrovias e reuniram apoio contra o imperador malsucedido.

Após diversas décadas de lutas internas, o imperador Qing abdicou em 1911, e a República da China foi formada no dia de Ano Novo de 1912. Era o fim de 3 mil anos de governo dinástico na China. Diversos anos de instabilidade e problemas iniciais na China, que as potências ocidentais estavam felizes em explorar, acabaram em 1928, com a vinda de Chiang Kai-shek e o Kuomintang, o partido político nacionalista, apoiado pelos Comunistas russos.

O KMT governou a China por mais de uma década até 1937, quando os japoneses invadiram a Manchúria durante a Segunda Guerra Mundial. Os Kuei-jin japoneses hostis seguiram o rasto das forças invasoras e alimentavam-se nas cidades e no interior devastados, sempre à margem do massacre em massa. A Corte da Carne de Xangai foi separada do Quincunx e lançada num reinado de ocupação brutal e guerra, no qual se encontra até hoje. Enquanto jina e mandarins lutavam contra os Kuei-jin japoneses invasores, muitos discípulos chineses seguiam Mao Tsé-tung na Grande Marcha de 1934-35. Os discípulos pediam o apoio de seus companheiros nas fronteiras ao noroeste da China para a guerra em Xangai, mas não conseguiram muita ajuda da Corte dos Ossos.

O futuro das Cinco Cortes Veneráveis permanece incerto. A invasão das Cortes das Chamas está ocorrendo, mas a vitória

Tibete: O Paraíso Perdido

Quando o partido comunista chinês chegou ao poder em 1949, sob a liderança de Mao Tsé-tung, um de seus primeiros objetivos declarados era o de "libertar pacificamente o Tibete". Os Kuei-jin de Pequim e da Corte dos Ossos de Chongqing observaram de perto os acontecimentos. Poucos Kuei-jin viajaram de volta ao local de origem desde a destruição mítica do Monte Meru; não se sabe de nenhum que tenha retornado da terra sagrada.

Em 1950, o exército chinês ocupou o leste do Tibete e negociou um acordo para controlá-lo, enquanto preservava a liberdade religiosa da região. Os chineses logo quebraram o pacto, conforme fechavam monastérios budistas e executavam ou escravizavam brutalmente os monges. A repressão sob o controle comunista levou à fome, ao colapso econômico e à luta que continua esporadicamente até os dias de hoje.

Alguns Kuei-jin da Corte do Sangue deslocaram-se junto com as forças de ocupação em 1949. Nunca mais se ouviu falar neles. Pedidos para que a Corte dos Ossos de Chongqing fizesse uma investigação não indicaram nenhum traço de seu paradeiro. A Corte dos Ossos relatou que a viagem dentro do Tibete para os antigos locais sagrados dos Cataios é impossível; um resíduo espiritual permeia o país e causa efeitos debilitantes em qualquer Kuei-jin que se aproxime dos locais das montanhas das lendas antigas. A Corte do Sangue ignora esse argumento e chega até mesmo ao ponto de acusar a Corte dos Ossos de sabotar e assassinar secretamente os enviados. Os vampiros de Chongqing e seus servos negam essas acusações com veemência, mas recentemente a tensão entre as duas cortes cresceu, criando mais um obstáculo no caminho para o renascimento do Quincunx.

não está de modo algum garantida. As guerras na Corte da Carne de Xangai disseminaram-se ao longo da costa leste da China, e muitos mandarins temem que o conflito irá enfraquecer ainda mais o continente e destruir os locais mais sagrados dos Kuei-jin. A Corte do Sangue de Pequim, há muito tempo considerada o centro da autoridade do Quincunx teme que a ocidentalização contínua possa encorajar a chegada de mais Cainitas. A Corte do Jade no monastério Shaolin, composta inteiramente por ascetas, interage muito pouco nas questões principais do Quincunx. Ela demonstra um silêncio que as outras cortes interpretam como um sinal de reprovação. A Corte dos Ossos apóia o renascimento do Quincunx, mas ultimamente está se preocupando mais com as tentativas de recuperar os locais sagrados de Meru, um compromisso que os Kuei-jin de todo Reino Médio consideram egoísta e perigoso.

Japão

Os Kuei-jin do Japão — os *gaki* ou *ketsuki*, como costumam denominar-se — diferem muito de seus semelhantes do continente. Embora num dado momento os Kuei-jin japoneses estivessem sob a proteção das Cortes do Dragão Azul, na verdade eles nunca se consideraram parte desse órgão político. Isolando-se cada vez mais, eles simplesmente estavam preocupados em proteger o Chi de sua ilha e criar um paraíso Dármico no Nippon em vez de interagir com outros Kuei-jin.

As cortes japonesas também diferem daquelas do continente por serem organizadas em "famílias" territoriais que controlam províncias englobando diversas cidades. Essas estruturas, que parecem *wu* ampliados, são conhecidas como *uji*. Os *uji* lembram as famílias aristocráticas do Japão antigo; eles estão organizados sob o comando de um líder familiar (daimio) para o qual vampiros menos importantes prestam juramentos e lealdade. À medida que um daimio avança além das preocupações materiais, ele entrega sua posição para seu subalterno mais promissor, que se torna o novo daimio. De forma menos agradável, se um daimio cair nas garras do P'o ou desonrar-se de algum outro modo, um subordinado pode desafiá-lo para tomar sua posição.

Os dois *uji* mais poderosos são o Bishamon (muitas vezes traduzido erroneamente como "Bushi") e o Genji. O Bishamon é uma sociedade tradicionalista, preocupada com a redenção Dármica através da proteção dos costumes e do Chi do Japão. A tradição Bishamon relata que eles chegaram à ilha logo após sua criação — talvez já na Segunda Era. Os Kuei-jin da Casa Bishamon apresentam uma afinidade singular com a energia Chi que pulsa nas regiões montanhosas desse posto avançado pequeno, mas extremamente poderoso, do Reino Médio. Por outro lado, o Genji é um *uji* selvagem e liberal, basante envolvido com a cultura corporativa do Japão moderno. Os membros do Genji fizeram pactos com todos os tipos de nushi urbanos, invocando a ajuda dos espíritos da eletricidade, do metal e da energia. A desconfiança entre as duas facções é flagrante; os Bishamon e os Genji normalmente são proibidos de entrar uns nas cidades dos outros ou são vigiados constantemente quando sua entrada é permitida. Diversos *uji* menores servem como aliados, estorvos e peões nos jogos de poder entre as duas grandes casas.

A Vinda dos Conduzidos pela Serpente

O Bishamon vivia entre as culturas Jomon e Yayoi do Japão antigo, antes do estabelecimento da primeira dinastia imperial, os Yamato. Na primeira estrutura social do Japão, que organizou grupos de elite em clãs chamados *uji*, os Bishamon eram freqüentemente considerados divindades patronais, de um modo semelhante aos Kuei-jin da China dos Shang. Os líderes desses clãs *uji*, que também eram os sacerdotes principais dos clãs, tinham consciência do poder desses vampiros nativos e às vezes imploravam pelo auxílio dos Bishamon para o controle das forças da natureza e do cultivo. Os Bishamon também protegiam seus afilhados mortais dos Kumo, ou Aranhas Goblin, e de seus mestres, os Reis Yama.

Os Kuei-jin da Corte do Dragão Azul começaram a chegar ao Japão em torno de 600 a. C., seguindo as migrações humanas da península coreana. Os primeiros conquistadores vampíricos são chamados pelos *shen* nativos de Conduzidos pela Serpente, pois está escrito que eles atravessaram o estreito de Tsushina nas costas de grandes serpentes marinhas.

No entanto, ao contrário das migrações de mortais, a chegada dos Kuei-jin chineses e coreanos foi uma questão muito mais violenta. Os invasores atacaram o Bishamon e outras famílias de vampiros japoneses. Os Bishamon nativos recuaram para moradias subterrâneas, retirando-se da terra desse modo durante décadas. Os Conduzidos pela Serpente estabeleceram-se em diversas estruturas familiares, a maior das quais ficou conhecida como Casa Genji.

A primeira corte imperial da linhagem Yamato chegou ao poder em 660 a. C. Jimmu, o imperador Yamato mortal, foi uma força poderosa com a qual os Genji tiveram de lutar, pois ele incluíra em seu conselho um grupo de mulheres xamãs que o ensinaram como repelir os Kuei-jin. Encontrando um oponente

formidável em Jimmu, os Genji contentaram-se em permitir o desenvolvimento da cultura mortal por conta própria, embora ainda atacassem presas entre a população da antiga sociedade japonesa, cujos membros às vezes chamavam-nos de "gaki".

O Período da Nova Ascensão

Durante o fim do governo dos Yamato, uma família aristocrática poderosa chamada Fujiwara começou a realizar casamentos para introduzir-se nas linhagens e nas cortes imperiais. Logo os Fujiwara colocaram um dos seus no trono e arrebataram a dinastia imperial, que controlaram por praticamente 300 anos.

O fundador do clã Fujiwara, Nakatomi no Kamatari, conhecera os Bishamon antes de sua derrota para os usurpadores Genji. Foi durante os primeiros anos do governo da família Fujiwara, chamado de período Heian, que os Bishamon retornaram ao mundo mortal.

Nenhum dos *shen* — especialmente os Genji — sabia para onde os Bishamon haviam se retirado durante os três séculos anteriores. No entanto, todos sabiam que eles retornaram para vingar-se. Os Genji não eram páreo para os Bishamon, cujas mágicas Chi dizimaram as fileiras dos Conduzidos pela Serpente. Os Bishamon perseguiram muitos dos Conduzidos pela Serpente e mataram rapidamente os guerreiros e conspiradores mais perigosos.

E então, inexplicavelmente, os Bishamon detiveram sua vingança sangrenta. Eles foram até os Genji sobreviventes e ofereceram seus serviços como espiões e assassinos contra caçadores de demônios mortais e outros *shen*. Conforme a sociedade mortal começou a ser controlada por estados aristocráticos e religiosos individuais, os Bishamon fizeram o mesmo. Alguns de seus professores e guias espirituais retiraram-se para essas propriedades aristocráticas, onde se contentavam em concentrar-se em seu avanço Dármico.

O final do período Heian também viu a criação de exércitos particulares por essas famílias aristocráticas que acabavam de obter seu poder. Uma nova classe de guerreiros foi criada, os lendários samurais, que também se reuniam em clãs *uji* e aumentaram seu poder e influência na corte do imperador. Os Bishamon e outros Kuei-jin com uma inclinação mais militarista viviam em meio à classe dos samurais. Os vampiros ensinaram a algumas dessas famílias guerreiras mágicas para controlar o corpo e os sentidos. Os clãs de mortais eram aprendizes determinados, e alguns utilizaram esses ensinamentos em seu treinamento para desenvolver as primeiras famílias ninja.

À medida que a era Heian progredia, os Kuei-jin do Dragão Azul separaram-se de seus primos continentais e organizaram-se em *uji*, como seus semelhantes mortais. Esse distanciamento enfureceu os Kuei-jin do continente, mas, em razão do isolamento geográfico do Japão, não se podia fazer muita coisa. Os Kuei-jin do Japão preferiam seguir seus Darmas em solidão, pois não tinham muito interesse nas ambições arrebatadoras das cortes do continente.

Os Períodos do Xogunato

Após o declínio do período Heian, o Japão foi governado por três xogunatos sucessivos por praticamente 700 anos. O primeiro deles, chamado de Kamakura, introduziu sua própria forma de governo militar através das diversas propriedades dos xoguns no Japão. Os Kamakura padronizaram a hierarquia governamental e os níveis de comando seguindo o modelo de uma extensão da família japonesa. Eles se concentraram no respeito aos mais velhos, relações próximas e ajuda mútua para todos os membros envolvidos.

Após a reestruturação do governo mortal sob os Kamakura, muitos vampiros japoneses procuraram afirmar sua autoridade na ilha. *Uji* menos importantes de Kuei-jin criaram seus próprios centros de autoridade e propriedades em vales e santuários abandonados da ilha. Os Genji chegaram ao ponto de tornar seus vassalos outros *shen* que não fossem Kuei-jin, aprofundando sua educação nas artes mágicas.

O período feudal foi uma época de grandes conflitos e tumultos, tanto entre mortais como *shen*. À medida que os ninhos do dragão situados na ilha se tornavam mais escassos, *uji* lutavam contra *uji* e Kuei-jin combatiam hengeyokai (particularmente os lobisomens Hakken, que tinham covis nas profundezas das regiões selvagens que cercavam as montanhas). Servos dos Reis Yama, entre eles as Aranhas Goblin Kumo, caminhavam nas estradas isoladas e assombravam os santuários à noite. Um ramo dos caçadores de demônios Shih, treinado de acordo com os costumes do zen-budismo, procurava proteger a população mortal dos *shen* e dos samurais opressores. E, finalmente, o período viu um influxo de Kuei-jin da China e Coréia que tentavam estabelecer feudos na ilha. Guerras noturnas entre facções sobrenaturais afetavam o mundo mortal, e sabia-se de casos em que uma vila isolada saudava o sol nascente como um cemitério deserto.

A Vinda do Ocidente

Em 1543, durante o xogunato Ashikaga, os portugueses tornaram-se os primeiros ocidentais a alcançar a ilha. Eles estabeleceram o comércio com os japoneses dois anos depois. Logo após vieram os primeiros missionários jesuítas, em 1549, e em seguida os holandeses e outros europeus chegaram à ilha.

Para complicar ainda mais a questão, um dos missionários jesuítas era na verdade um membro da Sociedade de Leopoldo. Descobrindo sobre a presença dos Kuei-jin na ilha, ele solicitou um pequeno grupo de inquisidores para ir ao Japão e destruir essas criaturas. A chegada da Inquisição foi recebida com rispidez tanto pela população mortal como vampírica da ilha. Ao

O Vento Divino

Em 1266, Kublai Khan enviou um mensageiro do continente chinês para o xogunato, exigindo que o Japão se rendesse ao Império Mongol. O xogum recusou-se, e oito anos mais tarde a primeira invasão mongol, composta por uma força militar com mais de 30 mil mongóis e coreanos, desembarcou na costa do Japão. Em meio a essas forças estava um número significativo de Kuei-jin chineses e coreanos procurando por pilhagens e Chi.

Os *uji* japoneses uniram-se e defenderam a ilha por sete anos, com batalhas arrastando-se no coração do Japão. Embora os invasores mortais fossem expulsos, os *shen* continuaram a espalhar-se pela ilha, enquanto combatiam os *uji* nativos nas partes mais remotas da ilha. Em 1281, Kublai Khan enviou outra força de 140 mil homens para tomar o Japão. Mais Kuei-jin do que nunca acompanharam essa força. Observando-se apenas os números, parecia que o Japão perderia para os invasores do continente.

E então ocorreu um milagre — uma grande tempestade na costa do Japão lançou sua força contra a frota invasora. Praticamente metade dos 140 mil homens enviados por Kublai Khan morreram em meio à sua fúria, e todos os Kuei-jin perderam-se para o fundo do mar. Os mortais chamaram essa tempestade de "vento divino" — o *kamikaze*. Para os Kuei-jin japoneses, e particularmente para os Bishamon, foi o poder da própria ilha impelido para proteger seus *shen* nativos.

atravessarem as regiões selvagens e destruir vilas e fazendas para perseguir suas presas, os ocidentais caçadores de bruxas pouparam apenas alguns santuários.

Em 1639, quando um grupo de inquisidores particularmente fanáticos destruiu um cemitério Yayoi, que eles acreditavam ser um território vampírico, o xogum decidiu que aquilo já era o bastante. Ele expulsou os jesuítas e todos os outros europeus da ilha, com exceção dos holandeses. O Japão fechou-se para os estrangeiros e permaneceria assim durante os dois séculos seguintes.

O Período do Excesso: O Retorno dos Estrangeiros

Em 1854, o comodoro Matthew Perry da Marinha dos EUA desembarcou na costa do Japão. Enfrentando um xogunato enfraquecido e o caos interno, o governo Tokugawa concordou com as exigências do marinheiro americano e abandonou sua política isolacionista. O Japão estava em meio a um tumulto, conforme o daimio feudal, os samurais, o governo do xogunato e até mesmo a velha família imperial eram alvo de discussões. Os Kuei-jin observaram atentamente os acontecimentos e influenciaram-nos — da melhor forma possível — para expulsar os bárbaros, mas em vão. Após o Japão assinar diversos tratados comerciais desvantajosos com os EUA e vários países europeus, os ocidentais retornaram, dessa vez com armas.

Incapazes de expulsar os estrangeiros, diversos líderes samurais (e Kuei-jin furiosos) uniram-se e forçaram a abdicação do xogunato Tokugawa. Eles devolveram a velha família imperial ao poder em 1868, pois os Kuei-jin acreditavam que o poder inato investido à pessoa do imperador desde a época dos Yamato seria o suficiente para deter qualquer vampiro estrangeiro.

O que os Kuei-jin não imaginavam era a transformação total do Japão de uma sociedade feudal para uma potência mundial industrializada em menos de 50 anos. No começo do século XX, o Japão tornara-se uma potência comercial e militar significativa. A população cresceu vertiginosamente e começou a incluir mais e mais ocidentais. O imperador Meiji, em vez de ditar os termos para os povos estrangeiros, saudou sua presença, e estava determinado a tornar o Japão uma potência equivalente às grandes nações européias.

Os Kuei-jin ficaram arrasados. Uns quanos Cainitas já residiam em alguns de seus santuários e cidades mais sagrados. Muitos ninhos do dragão se enfraqueceram até praticamente desaparecer, lacerados por ferrovias e projetos de construção civil. A nação insular tornava-se cada vez mais ocidentalizada, mesmo enquanto derrotava a marinha russa no estreito de Tsushima e aumentava a hegemonia japonesa ao longo do extremo leste da Ásia. Durante a Primeira Guerra Mundial, as forças japonesas atacaram diversas regiões do Leste Asiático, diminuindo ainda mais a influência chinesa no continente. À medida que o Japão tornava-se mais poderoso no Reino Médio, seus Kuei-jin logo buscaram outra oportunidade para reafirmar sua posição de superioridade em relação aos Cataios do continente chinês.

Essa oportunidade veio em 1937. Forças japonesas enfrentaram soldados chineses em Pequim e venceram, estabelecendo assim o controle sobre o leste da China. Com as forças invasoras japonesas vieram diversos *wu* de Genji e seus aliados, que lutaram contra a Corte da Carne pelo controle de Xangai e Nanquim. Durante os anos que se seguiram, os Kuei-jin japoneses e chineses lutaram no alto dos prédios e nas vielas das principais cidades do leste da China, onde atuaram em meio à carnificina causada pelas forças de ocupação. Essa batalhas ocultas continuam até hoje.

O Japão pós-guerra abriga alguns Membros ocidentais entre suas massas de mortais. Esses Cainitas conseguiram encontrar um caminho através dos grandes centros financeiros de Tóquio e de outras cidades. Para a infelicidade dos Bishamon, os Genji e seus *uji* vassalos vieram logo depois, estabelecendo pequenos impérios no mundo comercial e fazendo contatos e acordos com demônios estrangeiros. Kuei-jin mais velhos tentaram controlar esses jovens, mas por enquanto sem muito sucesso — Genji demais mantiveram suas posições por tempo demais para serem simplesmente removidos. Uma guerra civil derradeira entre os Kuei-jin da ilha ameaça provocar a ira das autoridades mortais e acabar com a frágil paz entre os dois *uji*.

Assim, os Kuei-jin esperam, tanto os jovens como os velhos, enquanto a ilha morre um pouco a cada noite por causa das Queimas. Cortes antigas como os Bishamon sabem que a Era da Mágoa está próxima, e eles percebem sua própria impotência e sofrimento pessoal contra os Kin-jin como um grande sinal que indica sua iminência. Contudo, os Genji continuam a seguir seu caminho, aumentando a distância entre eles e as outras cortes. Os Bishamon podem discutir, balançar a cabeça e prever as trevas e as ruínas o quanto quiserem: os Genji pensam de outra forma. Eles são o futuro dessa pequena fatia do Reino Médio. E o futuro é agora.

Coréia

Os Cataios que habitam a Coréia são na sua maioria descendentes ou ramos da Corte do Dragão Azul, ou então são os membros remanescentes dos *wu* guerreiros que se aventuraram na península coreana durante a Terceira Era para enfrentar os servos dos Reis Yama. Os Kuei-jin coreanos têm sido, historicamente, bastante avessos ao autoritarismo; as poucas cortes que se comprometeram a purificar as selvas coreanas ficaram ressentidas com as tentativas do Quincunx de coletar delas tributos em jade durante o período mongol.

No Reino Médio moderno, os vampiros da Coréia são extremamente possessivos em relação aos seus domínios. Nas políticas entre as diversas cortes, eles tentam ficar de todos os lados, consolidando assim seu domínio sobre a ponte peninsular entre a China e o Japão. Atualmente, os Kuei-jin chineses e japoneses não dependem basicamente da península coreana como uma trilha entre as duas nações. Mesmo assim, a tradição e a história combinaram-se para manter os Kuei-jin coreanos como participantes importantes e mediadores de diversos desentendimentos entre a China e o Japão, assim como entre o Oriente e o Ocidente.

As Cortes Verdes

A Corte do Dragão Azul não existe mais, de modo que os Kuei-jin coreanos atuais se chamam de Cortes Verdes, um nome que homenageia as grandes quantidades de jade em locais sagrados ao longo da península. Hengeyokai e outros *shen* guardam esses depósitos naturais, que concedem energia mágica através das propriedades da pedra. As Cortes Verdes também mantêm seus próprios depósitos de jade, que eles transformam em belos artefatos e talismãs invejados em todo o Reino Médio.

Historicamente, eles foram os comerciantes do Reino Médio, e têm experiência na arte delicada da negociação e acordo entre os Kuei-jin chineses e japoneses. Ao longo dos séculos, as Cortes Verdes também foram fundamentais para providenciar uma passagem fácil para os Kuei-jin chineses rumo ao seu pequeno embate no Japão e vice-versa. De algum modo, as Cortes Verdes sempre conseguiram manter-se longes de conflitos reais e livres de represálias do lado perdedor, fosse qual fosse ele no momento.

Essa predileção pela neutralidade calculada permite que as Cortes Verdes direcionem suas energias para seus principais problemas — suas relações com os hengeyokai e outros *shen* da península. As próprias reservas de jade dos Kuei-jin estão acabando, e ultimamente os vampiros estão procurando obter o elemento sagrado dos caerns de metamorfos. Conseqüentemente, as relações entre as Cortes Verdes e os hengeyokai se desgastaram. Além da resistência dos metamorfos aos esforços dos Kuei-jin de saquear os caerns, surgiram questionamentos sobre a compatibilidade dos jades desses caerns com as mágicas dos Kuei-jin.

Os Três Reinos

No terceiro século a. C., três das tribos mortais nativas da Coréia estabeleceram reinos: os Silla na costa nordeste, os Paekche no sudoeste e os Koguryo no norte. Seguindo as linhas desses reinos mundanos, membros da Corte do Dragão Azul tornaram-se proeminentes em suas esferas particulares de influência. Em 668 d. C., o reino Silla utilizou-se da ajuda chinesa para vencer os outros dois reinos, criando pela primeira vez uma Coréia unificada. Embora os Silla mantivessem a Coréia unificada por outros dois séculos e meio, as batalhas nas selvas coreanas entre os Kuei-jin e os *shen* protegendo suas próprias reservas de jade tiveram pelo menos a mesma duração.

Finalmente, os Kuei-jin conseguiram vencer seus inimigos *shen* durante a dinastia dos Koryo, no século XX. A partir desse divisor de águas surgiu o Acordo dos Três, um tratado entre os Kuei-jin coreanos unindo-os num esforço em comum para promover o que chamavam de "relação e trânsito mútuo entre as várias cortes irmãs". Na prática, o Acordo dos Três permitia que os Kuei-jin coreanos se concentrassem na utilização da península como uma passagem para o resto do Reino Médio.

Trânsito Mútuo

As Cortes Verdes dirigiram a implementação do Acordo dos Três, e o fizeram com resultados muito benéficos. As incursões mongóis do século XIII atravessaram a península com sucesso, tendo uma grande ajuda dos Kuei-jin, ou pelo menos sua não interferência. Infelizmente, essas invasões tiveram resultados desastrosos, incluindo as mortes de muitos Kuei-jin coreanos que se uniram às forças invasoras. Os Kuei-jin chineses culparam as Cortes Verdes pela derrota; os Kuei-jin japoneses ficaram furiosos com as Cortes Verdes por permitirem o progresso livre desses invasores na península.

As Cortes Verdes — e por extensão o resto dos *shen* coreanos — ficaram presas entre as idas e vindas de forças invasoras de ambas as direções. Essa tensão persistiu pelos séculos seguintes, até a vinda dos ocidentais para a península através da China.

Os ocidentais (e alguns Cainitas errantes) mantiveram uma posição segura na Coréia, um acontecimento de que as Cortes Verdes se ressentiam profundamente. Grandes perseguições antiocidentais seguiram-se entre os mortais, ocasionalmente com o encorajamento dos Kuei-jin. Em 1866 e 1871 respectivamente, ataques franceses e americanos à Coréia, em resposta aos maus-tratos para com os ocidentais, permitiram que os japoneses conseguissem um acordo comercial favorável com a dinastia mortal de lá. A Coréia foi "aberta" para o Ocidente pouco tempo depois.

A Vingança dos Insulares

Em 1910, um Japão poderoso e que adotara recentemente uma postura agressiva anexou a Coréia e manteve-a sob controle japonês até o final da Segunda Guerra Mundial. Em 1937, *wu* de guerra japoneses atravessaram o coração da península rumo à Manchúria. As forças invasoras estavam esperando para se

As Queimas

Durante a Segunda Guerra Mundial, os vampiros japoneses realizaram descaradamente suas próprias vinganças contra seus antigos opressores e irmãos chineses; a guerra dos morta estava sendo travada a centenas de quilômetros de distância, e a vontade divina do imperador certamente iria consolidar a vontade das forças mortais.

Então, no dia 6 de agosto de 1945, no céu de Hiroshima, a guerra veio até o Japão através de chamas pérfidas. A primeira bomba atômica explodiu sobre a cidade, matando centenas de milhares de pessoas em instantes. Três dias depois, outra bomba atômica foi detonada sobre Nagasaki, com resultados semelhantes. Muitos Kuei-jin japoneses juram que naquela noite, enquanto as bombas explodiam, seus sonhos eram perturbados pelo riso dos Reis Yama.

O efeito das bombas atômicas ainda é sentido pelos Bishamon e Genji. A destruição maciça, chamada de as Queimas, arrasaram o tecido natural da ilha, envenenaram o Chi da terra e corromperam a comunhão dos vampiros nativos com as forças naturais do Japão. Os Bishamon, sendo a corte mais antiga de Kuei-jin nativos, foi quem mais sentiu (e ainda sente) os efeitos: para muitos, o Chi corrompido do Japão pós-guerra tanto fere como mantém seus corpos físicos, e alguns Bishamon desistiram de ingerir o Chi envenenado. Ele preferem definhar em vez de agüentar esse sofrimento extraordinariamente cruel.

Os outros Kuei-jin do Japão não fizeram tal escolha. Embora as cortes dos invasores Conduzidos pela Serpente, como os Genji, não sintam essa agonia, mesmo assim eles estão preocupados com o consumo contínuo de essências vitais corrompidas pelos seus corpos. Muitos sentem que elas os estão matando lentamente também ou transformando-os pouco a pouco em criaturas abomináveis. O que está realmente acontecendo (e quão rápido isso está ocorrendo) é a dúvida de todos, mas muitos Kuei-jin agora possuem poderes até então desconhecidos — e incontroláveis. Alguns Kuei-jin saúdam essas mágicas adicionais, mas outros temem que elas sejam o primeiro passo para uma loucura ou uma metamorfose de proporções terríveis.

vingar dos vampiros coreanos desde as invasões mongóis do século XIII, e realmente o fizeram. Enquanto a Coréia estava sob o controle japonês, muitos *wu* coreanos foram exterminados por Kuei-jin japoneses, que empalaram seus inimigos usando estacas com pontas de jade, deixando-os expostos ao amanhecer. Os Cataios sobreviventes asseguraram suas próprias não-vidas facilitando a jornada dos vampiros japoneses em Xangai e Nanquim, onde os invasores lutaram contra a Corte da Carne pelo controle das cidades costeiras do leste da China.

Em 1945, o Japão rendeu-se aos aliados e cedeu a Coréia, que foi dividida no paralelo 38 para separar as forças de ocupação americanas e soviéticas. Encobertas pelo conflito dos mortais, as Cortes Verdes começaram a perseguir qualquer Kuei-jin japonês remanescente na península. Hoje em dia, a península permanece dividida no paralelo 38 entre a Coréia do Norte e a Coréia do Sul, duas nações bem diferentes. As Cortes Verdes estão espalhadas em ambos os países, duplamente vigilantes contra a ameaça de reflexos da guerra em Xangai e preocupando-se com invasões japonesas. Os vampiros das Cortes Verdes também precisam tomar cuidado com os hengeyokai e outros *shen* que vivem nas regiões selvagens, os quais mantêm um ódio secular contra seus inimigos ancestrais.

Sudeste Asiático

As nações que formam aquilo que é chamado coletivamente de Sudeste Asiático têm sido historicamente uma arena para viajantes, comerciantes e peregrinos. O Sudeste Asiático encontra-se em antigas rotas comerciais entre o Oriente Próximo e o Extremo Oriente e já viu muitos povos — árabes, indianos e europeus — atravessarem suas selvas úmidas, montanhas cobertas de neve e vales verdejantes.

A região também viu a migração dos Kuei-jin, que seguiram muitas das mesmas trilhas criadas por caravanas de mortais. Muitos dos *wu* e cortes que habitam o Sudeste Asiático são nômades por natureza; eles se mudaram ao longo dos anos, de acordo com a fragmentação e consolidação de diversos estados e dinastias de mortais em países diferentes da região. No século XX, algumas dessas cortes estabeleceram bases de poder ou esferas de influência nas principais cidades. A maioria encoberta pelos regimes repressivos e instáveis da região, essas cortes foram capazes de exercer muito poder logo após se enraizarem.

A Corte da Fênix Escarlate

A região foi explorada originalmente pelos Kuei-jin da Corte da Fênix Escarlate, que migraram para longe de seus irmãos e alimentaram-se com os povos antigos e indígenas. No entanto, os vampiros da Fênix Escarlate descobriram rapidamente que não eram os únicos a assombrar as noites das selvas. Todo tipo de metamorfo selvagem guardava o Chi da região, e pergaminhos antigos da região falam de demônios temíveis, espíritos e outros horrores que aterrorizavam os habitantes locais. Para os Kuei-jin da Corte da Fênix Escarlate, a existência tornou-se uma batalha noturna pela sobrevivência, pressionados como estavam pelas cortes do norte cada vez mais hostis de um lado e os Reis Yama e seus servos demoníacos do outro.

Desse modo, não é uma surpresa o fato de que certos Kuei-jin optaram por sucumbir às tentações demoníacas. A Corte da Fênix Escarlate desmoronou-se num conjunto de *wu* e cortes em guerra, conforme ancestral após ancestral tornavam-se *akuma* e decaíam de suas trilhas Dármicas. Até as noites de hoje, as cortes do sul têm uma reputação de possuir *akuma*, promovendo as práticas vis do Darma dos Tigres-Demônios e comportando-se de modo decadente e indecoroso. Os vampiros do Sudeste Asiático rebatem, dizendo que seus difamadores deveriam examinar sua própria conduta; mesmo assim, o estigma persiste.

As Cortes Douradas

As cortes modernas do Sudeste Asiático são conhecidas entre os Kuei-jin como as Cortes Douradas. Existindo na periferia do Reino Médio, seus vizinhos chineses não confiam muito nas Cortes Douradas. Durante séculos, os vampiros das Cortes Douradas "desfrutaram" de uma reputação como decadentes, bárbaros e trapaceiros. É verdade que, historicamente, os vampiros das Cortes Douradas adotaram elementos culturais não ortodoxos dos visitantes hindus e muçulmanos; também é verdade que, na Quinta Era, as Cortes Douradas se envolvem muito com os problemas e o tráfico de drogas do Sudeste Asiático. Contudo, talvez o que mais choque o tradicionalista Quincunx seja a natureza matriarcal de várias Cortes Douradas. Muitas cortes da região são governadas por ancestrais matriarcais, rainhas *penangallan* que competem com qualquer mandarim do Quincunx ou samurai do Bishamon em termos de astúcia e letalidade.

A Chegada dos Ocidentais

Grande parte da história do Sudeste Asiático gira em torno do pequeno número de dinastias duradouras presas em conflitos praticamente perpétuos para exercer a hegemonia sobre a região. Em meio a diversas guerras civis e externas, os Kuei-jin das Cortes Douradas moveram-se com as forças atacantes para saquear e regalar-se com a carnificina. A chegada do budismo theravada, baseado nos ensinamentos de antigos homens santos, combinada com os bolsões ainda existentes de adoração e animismo ancestral, permitiu que as Cortes Douradas consolidassem o poder entre as classes populares com facilidade.

Os primeiros mortais ocidentais — comerciantes holandeses e portugueses — vieram durante a Era das Explorações, mas eles foram capazes de obter postos avançados seguros apenas na Indonésia. Não foi até o final do século XVIII e começo do século XIX que os franceses e britânicos colonizaram as diversas nações. As Cortes Douradas saudaram a oportunidade para alimentarem-se; os demônios estrangeiros forneciam tanto Chi quanto seus súditos.

Os franceses invadiram o Vietnã em 1858, em resposta à perseguição de missionários católicos na região. Logo eles tomaram o controle do país, e no final do século XIX eles anexaram o Laos e o Camboja para formar a Indochina Francesa. Nunca agindo com sutileza quando no controle, o governo colonial francês começou a sangria na península. Ele devastou os povos e as terras com um sistema arbitrário e pouco planejado, desenvolvido sem outro propósito além de exaurir os países de seus recursos naturais.

Os britânicos resolveram colonizar a Birmânia, a Malásia e a Tailândia. Comparados aos franceses, os britânicos administraram melhor suas colônias (do mesmo modo como perder um braço num acidente de carro é melhor do que perder os dois). Os vampiros ocidentais também seguiram o rasto dos franceses — há boatos de que Robert Peder, o antigo príncipe de Hong Kong, enviou seus tenentes mais confiáveis para essas colônias.

Pequenas Guerras Tolas

No final da Segunda Guerra Mundial, os japoneses perderam seu império asiático crescente, que incluía grande parte da Indochina francesa. Sem vontade de retornar ao controle francês, o líder rebelde vietnamita Ho Chi Minh, após uma guerra longa e demorada, derrotou os franceses em Dien Bien Phu, efetivamente destruindo a Indochina francesa. As ações de Ho Chi Minh e a separação do Vietnã em Norte e Sul introduziram-se os Estados Unidos, que prometeram apoio armado aos sul-vietnamitas para preservar a "democracia" contra os comunistas do Norte.

Assim começou a Guerra do Vietnã, um conflito em que mais de 50 mil soldados americanos e centenas de milhares de vietnamitas, laosianos e cambojanos morreriam. Estimulada por políticas questionáveis e teorias de efeito dominó, a Guerra do Vietnã causou níveis de miséria e destruição nunca vistos anteriormente. Para os povos do Sudeste Asiático, foi o inferno.

Para os Kuei-jin, era um festim. Vampiros lançaram-se sobre as aldeias e cidades bombardeadas, as florestas desfolhadas e os massacres perpetrados pelos nativos e americanos. Para as Cortes Douradas, era uma orgia de sangue e energia interminável. A derrota e frustração das forças francesas e americanas (e o isolamento de muitos Membros ocidentais) permitiu que esses vampiros promovessem uma vingança que fermentou durante séculos.

Em 1975, revolucionários do Khmer Rouge apoderaram-se do Camboja confiscando-o do governo, derrotaram forças invasoras norte-vietnamitas e iniciaram um reino de terror e assassinatos em massa iguais às maiores matanças da história. Eles chamaram isso de "Ano Zero" e esse foi um apelido adequado: aproximadamente dois milhões de pessoas foram torturadas e mortas pelo regime, por "crimes" tão simples quanto usar óculos ou falar línguas estrangeiras. As mortes continuaram por quatro anos, enquanto o resto do mundo observava. Finalmente, em 1978, o Vietnã invadiu o Camboja e pôs um fim ao derramamento generalizado de sangue. Entretanto, não antes dos Kuei-jin se alimentarem nas prisões estaduais, locais de execução e valas coletivas de milhões de inocentes apanhados em meio à destruição.

As Conseqüências

O final da década de 1970 deixou o Sudeste Asiático num estado precário, com suas nações tentando curar seu interior despedaçado e pessoas massacradas. Lentamente, os países da região reconstruíram-se. Apesar dos receios do comunismo que infecta a região, o Vietnã, a Tailândia e Laos têm encorajado investimentos estrangeiros desde a queda da União Soviética. No entanto, muitos sentimentos antiocidentais ainda são preservados nas principais áreas da região. Embora o destino do Khmer Rouge estivesse em jogo, as medidas purgativas tomadas para eliminá-lo no Camboja prometiam ser quase tão violentas quanto as políticas de Pol Pot. A Indonésia sofreu três décadas de unidade precária numa "democracia" que se tornou mais e mais ditatorial conforme os anos passavam. A Malásia transformou-se no centro de sentimentos fundamentalistas muçulmanos antiocidentais, o que deixou seu governo numa posição difícil, de contentar sua população e ao mesmo tempo manter-se amigável com os estrangeiros. Os Kuei-jin encorajaram muitos desses protestos e ajudaram o Khmer e outros grupos antiocidentais.

Embora o Sudeste Asiático ainda seja oportuno para investidores estrangeiros, sua terra e seu povo estão entrando rapidamente em decadência nessa parte do Reino Médio. O desfolhamento maciço ao longo da Guerra do Vietnã perturbou o equilíbrio natural do Chi. As atrocidades mortais durante a guerra e resultantes do Khmer Rouge esfacelaram o tecido desses países. À medida que as pessoas tentam reconstruir-se, agarrando o dinheiro estrangeiro, elas ainda se perdem nos covis desmoralizados de Bancoc, nos becos de Cingapura, nas ruas perigosas de Saigon e nos vales marcados por bombardeios do Laos. O Sudeste Asiático permanece uma região fronteiriça do Reino Médio, um local de terras não desenvolvidas e dizimadas, capitais corruptas, pobreza generalizada, crueldade sem remorsos e justiça mortífera. O fatalismo que se difunde pelas Cortes Douradas faz com que a região balance como um pêndulo gigante na Quinta Era. Não falta muito tempo até que o pêndulo caia por terra.

Cingapura

Tendo seu nome derivado de uma palavra malaia que significa "cidade leão", Cingapura tem sido um dos principais centros comerciais do Sudeste Asiático desde os tempos antigos. Ela foi fundada em sua identidade moderna por sir Stamford Raffles, um boêmio viajante britânico que convenceu o governo de Londres a financiar o estabelecimento de um entreposto comercial ali. Raffles foi fundamental para a obtenção de acordos entre as principais figuras do poder local. Logo ele transformou essa ponta no sul da Malásia num porto comercial internacional. Até a Segunda Guerra Mundial, Cingapura foi uma encruzilhada do comércio internacional e diversidade étnica, um tipo de Hong Kong substituta para comércios legais e ilegais.

Após um governo brutal do exército japonês desde 1941 até o final da guerra (que também viu os *wu* de guerra japoneses transformarem a vida noturna da cidade numa zona proibida), Cingapura ressurgiu das cinzas e reconstruiu-se, tornando-se independente em 1965. Desde então, a cidade tentou recapturar a mística de seus anos anteriores.

Para sua população vampírica, Cingapura veio a tornar-se exatamente o que sua câmara de comércio mundana desejava há anos: uma mistura de Kuei-jin orientais e alguns Membros ocidentais que coexistem de um modo muito parecido ao que era praticado pelos vampiros de Hong Kong — com uma exceção crucial: Cingapura é uma cidade livre, que não está subordinada por alianças com nenhum país, sem as pressões de nenhum relógio. O Ocidente e o Oriente atravessam suas ruas com uma liberdade relativa e conseguem manter — no mínimo — uma relação de trabalho.

Os vampiros de Hong Kong observaram o curso dos acontecimentos humanos em Cingapura enquanto o contrato de 99 anos do protetorado britânico em Hong Kong chegava ao fim. Ainda incertos sobre o futuro de Hong Kong, tanto em termos mortais como sobrenaturais, os poucos Cainitas de Hong Kong começaram a promover uma mudança em massa antes que a cidade seja completamente absorvida pela China — uma mudança para Cingapura. Nem as Cortes Douradas nem os poucos Cainitas de lá desejavam esse tipo de acontecimento; um influxo repentino de Membros certamente causaria problemas demais. No entanto, os imigrantes em potencial não parecem se preocupar com aquilo que os vampiros cingapurianos pensam. Para eles, Cingapura oferece uma opção perfeita para uma realocação, uma opção que eles podem ser forçados a tomar.

O Reino Médio Moderno

Agora, às vésperas da Sexta Era, os Kuei-jin existem como um apanhado de lealdades, cortes e filosofias. Embora os Cataios unam-se pela causa comum contra os Membros oportunistas e invasores, as tensões das rivalidades entre *wu*, diferenças Dármicas e corrupção demoníaca arrasam noturnamente qualquer unidade.

China: O Centro de Tudo

A China vangloria-se pelas origens antigas dos Kuei-jin: as primeiras cortes, as obras filosóficas e espirituais mais importantes e as maiores reservas de poder, conexões espirituais e Chi do Reino Médio. Com toda essa história e poder aparentemente duradouros, seria possível admitir que os Kuei-jin da China fossem os líderes da população Kuei-jin de todo o Reino Médio, tendo uma autoridade semelhante à dos antigos imperadores divinos.

Centenas, até mesmo milhares de anos atrás, essa hipótese seria mais ou menos verdadeira, mas a época atual transformou e enfraqueceu esse poder. Hoje em dia, os vampiros do Reino Médio fragmentaram-se num conjunto de cortes e *wu* em guerra. Essa disputa apenas redobrou os esforços dos Kuei-jin chineses de aumentar seu domínio sobre aquilo que controlam e de trabalhar com ainda mais empenho contra os intrusos que chegam diariamente ao Reino Médio — uma tarefa que é longa, difícil e muitas vezes inútil.

Pequim: A Corte do Sangue

Pequim é uma cidade com nove milhões de pessoas, mas não é a maior cidade da China — Xangai detém esse título. Mesmo assim, a capital da República Popular permanece sendo o centro nervoso de mais de um bilhão de chineses e quase 12 mil vampiros. Sua influência se estende por toda a China, devido em parte à burocracia nacional sufocante e à intrusão meticulosa do governo comunista chinês.

Como muitas das grandes cidades do Reino Médio, Pequim é uma mistura estranha de passado infinito e futuro almejado. A cidade parece estar presa em meio a essa metamorfose: uma justaposição comprimida de grandes bulevares, praças amplas, becos e pátios apertados e alguns arranha-céus modernos, além de uma miríade de parques fantásticos. A extensão municipal de Pequim deixa a pessoa praticamente sem nenhum senso de direção ou mesmo de lógica; acrescente à arquitetura esotérica nove milhões de chineses, paradas e demonstrações militares onipresentes, mais os batalhões de turistas e a confusão logo domina qualquer um que caminhe pelos labirintos de ruas de Pequim.

Mas os nativos conhecem Pequim. Nove milhões de pessoas atravessam essa metrópole a pé, de bicicleta ou em veículos militares. Os cidadãos de Pequim movem-se com o que parece uma familiaridade total com suas vizinhanças, uma sintonia perfeita com o ritmo da cidade. Os Kuei-jin sabem mais: eles agiam silenciosamente durante a noite enquanto Pequim chegava ao seu estado atual e, ao longo dos séculos, o *wu* da Corte do Sangue criou seus próprios nichos individuais e comunais na cidade. Ainda assim, a existência dos Kuei-jin nas sombras da capital da China não está livre de problemas. Pequim está se voltando para o capitalismo e a cultura ocidental, e a presença de alguns Cainitas em setores internacionais de Pequim — nos complexos das embaixadas ou simplesmente em hotéis e casas noturnas ocidentais — começou a atrair as gerações mais jovens de discípulos. É uma situação com a qual os ancestrais e mandarins da Corte do Sangue nem mesmo se preocupam. Pois se Pequim cair nas mãos do Ocidente, provavelmente o mesmo irá ocorrer com o Reino Médio.

O Mausoléu de Mao Tsé-tung

Nível da Muralha: 8 durante o dia, 6 à noite

Saindo da Praça de Tiananmen, ao sul, está o mausoléu que abriga o corpo do líder Mao, o arquiteto da China moderna. O mausoléu ocupa uma posição de destaque no eixo norte-sul de Pequim, mas, em oposição aos princípios da geomancia chinesa, ele se volta para o norte. O mausoléu fica repleto de veneradores dos velhos tempos e turistas durante o dia, numa corrente contínua de preces de respeito e olhares admirados.

No entanto, de noite o mausoléu é um local muito mais sinistro. Durante a vida de Mao e o auge de seu poder, o povo da China costumava dizer que sua esposa, Jiang Qing, na verdade era um espírito raposa. Para os Kuei-jin isso não é um boato. Muitos, incluindo o Ancestral Ch'ang, acreditavam que Jiang Qing sobreviveu à sentença de morte e continua a errar por Pequim durante a noite. Dizem que seu lar é no próprio mausoléu, sob o corpo de seu antigo marido, longe dos olhos curiosos dos mortais. O impacto dessa possibilidade é devastador para Ch'ang e o resto dos Kuei-jin de Pequim: acredita-se que Jiang alimenta-se do Chi corrompido que brota da estrutura mal localizada, onde ela fica cada vez mais poderosa com suas magias negras. Ch'ang e o restante da hierarquia de Pequim já estão se preparando para uma possível revolta do *wu* mais jovem da Corte do Sangue e, além de observar o início da revolta na região oeste, eles também precisam literalmente cuidar da porta da frente.

Decretado o Imponente Domo do Prazer: A Cidade Proibida

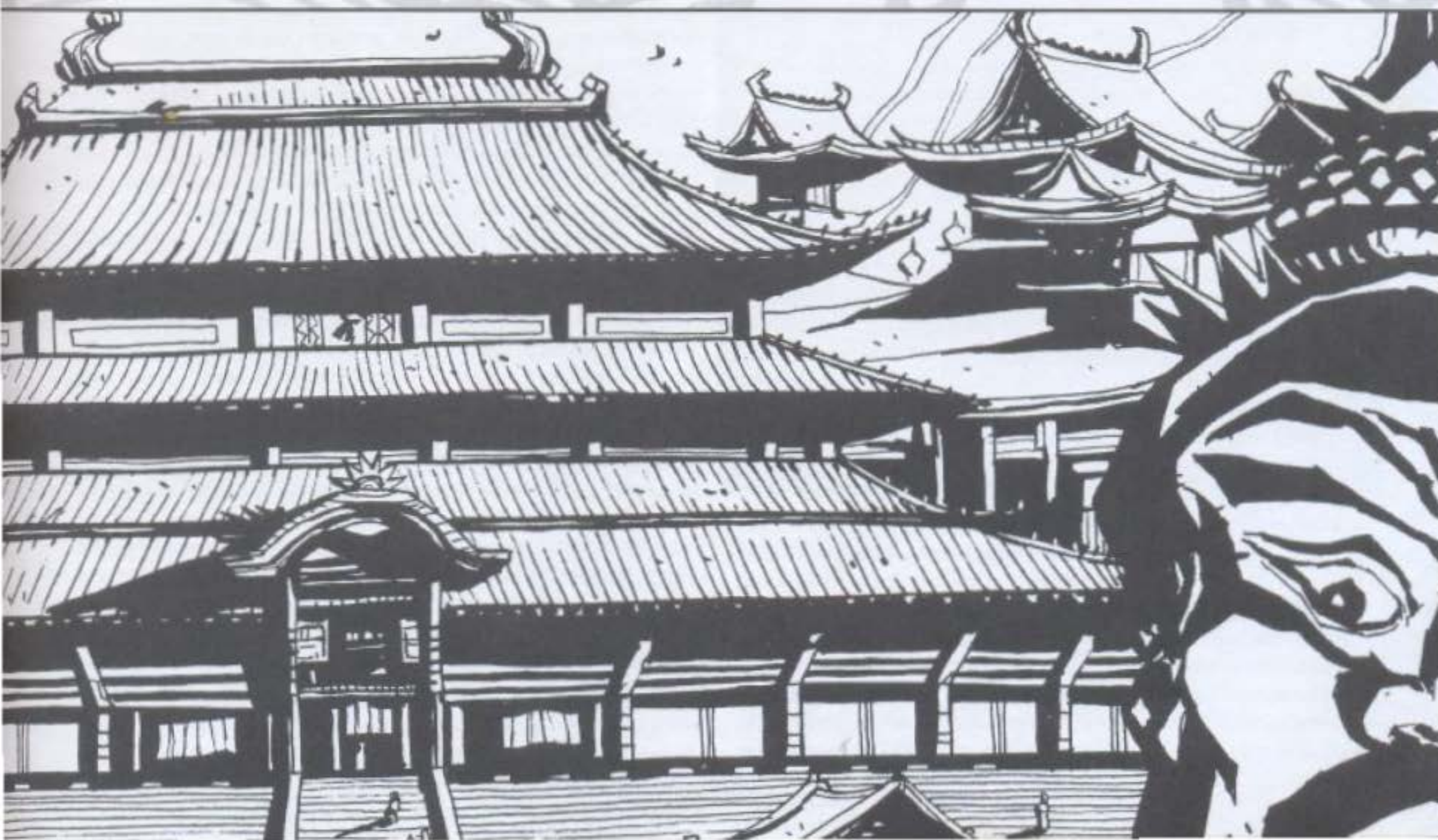
Nível da Muralha: 8 durante o dia, 6 durante a noite

A Cidade Proibida, lar dos imperadores Ming e Qing, é o maior e mais intacto conjunto de prédios em toda a China. Por mais de 500 anos, os imperadores dessas dinastias dificilmente viajavam além das muralhas da cidade, e qualquer um que entrasse em seus domínios era sumariamente executado. Viver e trabalhar na Cidade Proibida (que era o lar da corte, das concubinas, dos ministros e dos servos imperiais) era literalmente considerado um trabalho divino, o trabalho do imperador. O poder espiritual dessa região cercada no coração de Pequim não afetava apenas aos que estavam na capital, mas a totalidade da nação chinesa.

Para os Kuei-jin de Pequim, a individualidade espiritual do poder concentrado na Cidade Proibida fornece um reservatório real e tangível de energia, que o ancestral Ch'ang Li e seus sacerdotes utilizam toda noite. Ao fim do dia, após a cidade ser fechada para os turistas (às 5:30 da tarde, sem exceções), o ancestral realiza a sessão de sua corte dentro das muralhas do antigo complexo imperial.

E realmente é um "complexo". A área do palácio da Cidade Proibida conta com nada menos do que 800 prédios e 9 mil salas. É um local monumental, que supostamente faz o visitante sentir-se insignificante (o que realmente acontece). Para os Kuei-jin nativos que vêm aqui para pedir ajuda ao ancestral ou ser julgados por ele, a amplidão do complexo do palácio é um ambiente intimidador. A estrutura labiríntica do palácio também é sua própria defesa contra possíveis invasões, uma possibilidade realizada numa ocasião: uma Cainita empreendedora, desejando ver a arte e arquitetura do palácio, passou pelas muralhas externas e abriu caminho até as profundezas do complexo do palácio... e nunca mais encontrou o caminho de volta.

A entrada principal para a Cidade Proibida é através da Praça de Tiananmen ao sul. O Portal de Tiananmen abre-se para outras duas passagens, o Portal Meridiano no lado externo



DICAS PARA O NARRADOR: FILOLOGIA ASIÁTICA

Os nomes asiáticos são estruturados de modo diferente dos nomes ocidentais, tanto em ordem como em tratamento. A seguir apresentamos algumas orientações gerais para Narradores e jogadores.

• **Chinês:** Em protuguês, nomes chineses começam pelo sobrenome, que muitas vezes é composto por apenas uma sílaba, enquanto o primeiro nome pode ter uma ou duas sílabas. No caso de Mao Tsé-tung, *Mao* é seu sobrenome; *Tsé-tung* é seu primeiro nome. (Assim, "líder Mao" não é um modo informal de se dirigir a ele; é mais ou menos equivalente a "presidente Nixon".)

• **Japonês:** Do mesmo modo, o sobrenome vem antes. O sufixo de tratamento geral é -san, como em *Miyagi-san*, que é o equivalente japonês a sr. Miyagi (embora também funcione como *sra.* ou *srta.*). Os sobrenomes normalmente têm duas ou três sílabas; os primeiros nomes podem chegar até quatro sílabas.

• **Coreano:** Os nomes coreanos têm três partes. O sobrenome vem antes, seguido pela primeira parte do primeiro nome, que é compartilhado por todo membro da família da mesma geração. A parte final do nome é o verdadeiro primeiro nome do indivíduo. No caso de Kim Dae Jong, *Kim* é o nome da família; *Dae* é o nome de todo membro da família de sua geração (se ele tivesse uma irmã chamada Soon, ela seria chamada de *Kim Dae Soon*); e *Jong* é seu primeiro nome.

• **Sudeste Asiático:** Os nomes variam de país para país. Os nomes vietnamitas têm três partes e seguem aproximadamente o mesmo padrão dos coreanos, exceto pelo fato de o nome do meio não ser um identificador de geração; é simplesmente parte do primeiro nome. O povo da Malásia não possui sobrenomes; nomes malaios são ordenados com o primeiro nome em primeiro lugar seguido da palavra *bin* (para homens) ou *binti* (para mulheres) e depois o primeiro nome do pai. Nomes tailandeses são como nomes ocidentais, com o nome individual vindo primeiro.

Para jogadores que não tenham familiaridade com nomes asiáticos, provavelmente é melhor observar um livro de história da região em questão e ver os nomes de pessoas famosas de lá. (Uma folheada por um livro sobre a Guerra do Vietnã deve apresentar idéias de nomes para a maioria dos países do Sudeste Asiático, por exemplo).

Sem criar um incidente internacional, é seguro admitir que a aparência e o som dos nomes asiáticos geralmente seguem a aparência e o som da língua em particular. O chinês dificilmente possui qualquer som *staccato*, e apresenta pares consonantais comuns, como *sh*, *zh*, *ng*, etc. O japonês é uma língua de sílabas curtas, assim como os nomes de seu povo, como em *A-ki-ra Ku-ro-sa-wa*. O coreano é composto basicamente por monossílabos agudos; seus nomes seguem o mesmo padrão.

e o Portal da Harmonia Suprema no interior, no terreno dentro do palácio. Gongos e sinos, usados antigamente para sinalizar as idas e vindas do imperador, agora sinalizam quando a sessão da corte do ancestral está aberta. O Portal da Harmonia Suprema abre-se num grande pátio capaz de comportar até 100 mil pessoas. No final do pátio estão os Três Grandes Salões: o Salão da Harmonia Suprema, o Salão da Harmonia Média e o Salão da Harmonia Preservadora. As maiores estruturas dentro da Cidade Proibida, os Três Grande Salões são onde Ch'ang faz suas aparições "públicas", proclamações e profere o julgamento sobre desavenças entre Kuei-jin.

Além dos Três Grandes Salões está o poder real do ancestral. O Palácio da Pureza Celestial era a residência imperial e agora é a de Ch'ang e de seus sacerdotes mandarins mais próximos. Após o palácio está o Jardim Imperial, uma área verde e ampla, com trilhas, pavilhões, arcos e pontes. O Jardim Imperial de Ch'ang é uma "área particular" por assim dizer, seu local de meditação e um lugar para recepcionar os Kuei-jin de nível elevado da cidade.

A CIDADE SUBTERRÂNEA, QIANMEN

O distrito de Qianmen, ao sul da Praça de Tiananmen, abriga um dos locais mais incomuns do mundo, a Cidade Subterrânea. No final da década de 1960, a paranóia chinesa sobre um possível ataque nuclear soviético levou à criação de um enorme sistema de abrigos subterrâneos contra ataques aéreos sob o distrito comercial de Qianmen. Construídos inteiramente por voluntários, os abrigos abaixo de Qianmen, chamados de Cidade Subterrânea, foram convertidos num labirinto de armazéns, indústrias, lojas, restaurantes, hotéis, teatros e instalações semelhantes.

A Cidade Subterrânea é realmente isso: uma cidade. Ela pode abrigar 70 mil pessoas em caso de um ataque aéreo, e conta com aproximadamente 90 entradas espalhadas ao redor de Qianmen, todas esquecidas há muito tempo ou mantidas em segredo nos fundos de lojas na superfície e quartos apertados em becos ainda mais estreitos. A Cidade Subterrânea é uma mistura de arquitetura de defesa civil da Guerra Fria (ainda há centros de comunicação ao redor do complexo) e do nascente capitalismo chinês.

Para os poucos Membros ocidentais que residem em Pequim, a Cidade Subterrânea é um paraíso. Della Passaglia, o Giovanni que controla o mercado negro de Pequim, muitas vezes passeia durante a noite pelo complexo, que permanece povoado após horas. Um hotel de 100 quartos serve Della Passaglia como uma pousada para Cainitas que passam pela cidade, e os restaurantes e teatros atraem turistas, assim como nativos, fornecendo um banquete de *vitae* para os Cainitas.

A Cidade Subterrânea é o domínio *de facto* de della Passaglia, mas ela é mantida apenas pela benevolência do Ancestral Ch'ang. A tolerância se desgastou em anos recentes, particularmente após as manifestações por democracia em 1989. Della Passaglia pode ter a economia das sombras de Pequim em suas mãos, mas Ch'ang tem a base de operações de della Passaglia nas suas. A Cidade Subterrânea só foi *parcialmente* convertida; muitas partes do complexo contra ataques aéreos permanece como era 30 anos atrás. Os Kuei-jin de Pequim têm tanta familiaridade com as curvas e voltas da Cidade Proibida quanto della Passaglia, ou até mais, para falar a verdade. Como a Cidade Subterrânea se conecta com o sistema de metrô de Pequim, que segue a planta das velhas muralhas da cidade, teoricamente é possível para os Carniçais de Pequim infiltrar-se em massa nos complexos subterrâneos. Alguns *wu* demasiadamente ambiciosos fizeram exatamente isso, e usaram as cavernas não convertidas para atacar Cainitas desafortunados. Della Passaglia reclamou sobre isso para Ch'ang em diversas ocasiões, com resultados decididamente variados. Como não pode correr o risco de ofender diretamente o ancestral, della Passaglia redobrou sua proteção subterrânea, com a consciência de que um ataque em larga escala pode ser iminente.

OS HUTONGS

É difícil ter privacidade em meio a nove milhões de pessoas, e o conflito de um Kuei-jin para demarcar seu refúgio pessoal mostrou-se complicado. O ancestral e sua Corte do Sangue

A Economia Oculta

O mercado negro de Xangai é de interesse singular para os combatentes sobrenaturais da cidade. Ele vende informações, armas — e até mesmo pessoas. Com as leis rígidas de controle populacional da China, os casais são limitados a ter uma criança por família. Lida-se com crianças adicionais de inúmeros modos, nenhum deles agradável. Abortos controlados pelo estado, orfanatos e até mesmo grupos de trabalhadores infantis são algumas das medidas que existem para restringir o aumento de filhos ilegais.

O mercado negro tem utilidade para algumas dessas pessoas não desejadas — como provisões. Os vampiros movimentam-se entre os milhões de pessoas de Xangai e se oferecem para comprar filhos em excesso por um preço. Esses desafortunados são levados para locais especiais de permanência, onde são disponibilizados para serem comprados por qualquer Membro ou Kuei-jin que esteja em busca de uma fonte confiável de vitae ou Chi.

Os Mandarins Silenciosos estão cientes dessa prática, mas não foram capazes de detê-la. Os efeitos desse comércio de rebanhos humanos têm sido desastrosos para a cidade. As vizinhanças têm perdido suas crianças. A polícia começou a fazer prisões arbitrárias e a executar pessoas suspeitas de realizar o tráfico de jovens garotas (que as autoridades pensam ser vendidas como escravas brancas). A situação alcançou proporções epidêmicas nos mundos mortal e vampírico, alimentando as chamas que já estão consumindo tudo.

Feng Shui

Chinês para "vento e água", o *feng shui* é a prática da geomancia chinesa, a arte de coordenar a construção e seus arredores em harmonia com os espíritos e linhas naturais de força e poder da terra. Antes de qualquer prédio ser construído, em Hong Kong ou no resto da China, um praticante de *feng shui* é trazido para o local de construção para determinar as forças e linhas naturais da área, observando se o desenho do arquiteto obedece às correntes inerentes da terra.

O *feng shui* é levado muito a sério em Hong Kong. Os *fang shih* (praticantes de *feng shui*) são considerados tão importantes quanto os arquitetos e agrimensores, e são pagos generosamente pelos seus serviços. A palavra de um *fang shih* é a lei na construção de um prédio em Hong Kong, e essa tradição muitas vezes causa os resultados mais estranhos: prédios curvos ou em forma de "s", buracos de diversos andares no meio de arranha-céus, átrios envidraçados que alcançam quase 10 andares e outros inovações que seriam horrores arquitetônicos no Ocidente. Essas modificações, embora forneçam um ar único e cômico à paisagem de Hong Kong aos olhos dos estrangeiros, têm propósitos determinados: manter linhas naturais sem interrupções, facilitando o crescimento de árvores nas proximidades ou até mesmo permitindo que os dragões celestiais observem o porto sem serem perturbados. Em alguns casos, as modificações do *feng shui* são instigadas por um ou outro Kuei-jin, como um golpe cármico contra o território de um rival.

Efetivamente, os *fang shih* conhecem rituais e fórmulas para aumentar ou diminuir a Muralha de uma região. Ao construir um prédio de acordo com os princípios do *feng shui*, o local pode ficar repleto de energia harmoniosa, reduzindo efetivamente o nível da Muralha local em um ou dois pontos. Por outro lado, colocando espelhos e outros objetos em padrões de proteção, um *fang shih* pode aumentar o nível efeitvo da Muralha de uma região em um ou dois, impedindo desse modo a entrada de "espíritos malignos".

Certos Kuei-jin estudaram sua própria versão de *feng shui*; vários desses Cataios apresentam-se em Hong Kong como praticantes durante a noite. Chamada de Tso Tao (o "caminho negro"), essa arte é usada para colocar tumbas Kuei-jin em alinhamento correto com as forças do Chi, determinando o melhor modo para construir covis, e até mesmo como ferramenta para procurar cavernas escondidas nas grandes áreas rurais da China. Por outro lado, a colocação incorreta dessa forças ou linhas do Chi (ou a utilização indevida delas) causa efeitos debilitantes nos Kuei-jin, tanto física como espiritualmente.

permanecem protegidos com segurança no interior da Cidade Proibida, mas a maioria dos Kuei-jin de Pequim não tem esse luxo. Para grande parte deles, a solução é um hutong — uma das inúmeras ruas estreitas localizadas entre as avenidas e mercados amplos da cidade. Os *wu* Kuei-jin marcam seu território por trás de uma das portas inexpressivas e sem número de frente para fileiras e mais fileiras de prédios com séculos de idade.

Um hutong é uma moradia desoladora. Telhados estragados, paredes desgastadas e prédios quase desmoronados tornam o fogo e a luz solar perigos constantes. Embora o anonimato de um hutong permita um pouco de discrição para o Kuei-jin (e muitas fontes convenientes por perto), a decadência dessas ruas promove a corrupção das linhas do dragão de Pequim.

Xangai: A Corte da Carne

Xangai está totalmente cheia. Ela abriga 12 milhões de pessoas e é a quinta maior cidade do mundo. Ao longo dos anos, Xangai ganhou diversos apelidos — alguns deles pouco lisonjeiros, como o de "Prostituta da China". As imagens estereotípicas de Xangai das décadas de 1920 e 1930 romantizam tudo: imagens de Paris e Nova York no auge do período entre guerras, avenidas largas, prédios em *art déco*, riqueza — até mesmo os mendigos e artistas que perambulavam pelas ruas secundárias da cidade eram personagens clássicos.

Em 1937, os japoneses invadiram a China, tomaram Xangai e colocaram a cidade sob um dos regimes de ocupação mais repressores da história recente. Os Kuei-jin japoneses chegaram com as forças invasoras para lutar contra vampiros chineses e estrangeiros sob a fachada do governo, coordenação e "reeducação" militar japoneses. Eles nunca pararam de lutar. Durante as últimas seis décadas, Xangai tem sido o campo de batalha de um dos conflitos vampíricos abertos mais longos de qualquer parte do Mundo das Trevas. Vampiros chineses, japoneses e ocidentais lutam uns contra os outros e entre si para controlar essa cidade. Eles atacam entre os mortais apertados como sardinhas e ocasionalmente utilizam outros *shen*, enquanto procuram realizar antigas vinganças ou responder a insultos recentes.

Os "Mandarins Silenciosos"

Não está claro quem realmente controla Xangai do ponto de vista vampírico desde a chegada das forças invasoras em 1937. As hostilidades dizimaram a antiga Corte da Carne. No entanto, mais de 120 Kuei-jin nativos chamam de lar esse pedaço de terra manchado de sangue, e mesmo para defendê-lo é preciso algumas regras.

Xangai tem sido coordenada por um *wu* misterioso de mandarins desde que as hostilidades começaram. Esses Kuei-jin encontram-se de forma irregular e cada vez num local diferente para evitar serem descobertos por forças inimigas. Suas identidades são conhecidas apenas por eles e por um punhado de subalternos e heimin extremamente fiéis. Os nativos chamam-nos de Mandarins Silenciosos, e eles são os coordenadores da guerra aqui contra invasores ocidentais e japoneses. A identidade dos Mandarins Silenciosos foi responsável por batalhas terríveis entre os Kuei-jin de Xangai e seus inimigos, que estão convencidos de que apenas os Mandarins mantêm Xangai firme. Espionagem, suborno, missões suicidas e outros atos de agressão silenciosa são iniciados constantemente por Cataios hostis que procuram descobrir a fonte do poder que conduz Xangai.

As Três Zonas de Xangai

A guerra vampírica em Xangai segue as demarcações históricas da influência estrangeira. Há três zonas distintas de concentrações de Kuei-jin e Cainitas em Xangai, embora a luta em si cruze continuamente essas fronteiras rudimentares e espalhe-se por toda a megalópole.

A Colônia Internacional

A Colônia Internacional segue ao longo da margem norte do rio Huangpu, o principal corpo de água que flui através de Xangai. A Colônia é a maior das três zonas em Xangai. Historicamente, a Colônia engloba influências britânicas, européias, americanas e (até certo ponto) japonesas. Apresentando bancos, hotéis e clubes decadentes para cavalheiros, fundados no auge da glória estrangeira em Xangai, é o principal campo de batalha das guerras sobrenaturais por aqui. Japoneses sobreviventes, Cainitas independentes desesperados e legalistas nativos lutam no topo dos prédios e nos becos dos diversos edifícios decrépitos da Colônia, sobretudo pela rua Zhongshan, chamada de Marginal. A Marginal corre ao longo da margem oeste do rio Huangpu e faz fronteira com todas as três zonas de concentração vampírica em Xangai. O controle da Marginal pode ser um ponto decisivo na guerra, e esse controle foi conquistado e perdido alternadamente há décadas, sem que nenhum lado jamais obtivesse uma vantagem duradoura.

Concessão Francesa

Chamada de "Conexão Francesa" por alguns Cainitas (após o filme "The French Conection"), a Concessão é o lar dos antigos centros do vício de Xangai: as casas de ópio, os bordéis e os quartéis-generais de gangues. O "Beco de Sangue", o famoso distrito da luz vermelha de Xangai, encontra-se em torno da rua Fuzhou. Apesar dos grandes esforços dos comunistas durante a década de 1950 para limpar o Beco de Sangue, a guerra em Xangai resultou na volta da área ao seu estado original. O Beco de Sangue tem um papel importante na guerra; seus clubes noturnos e casas de ópio também são vastos reservatórios de informações e conhecimentos para qualquer vampiro, independente de suas lealdades, que queira vendê-los ou comprá-los. O Nightingales' Perch, um bar e clube noturno que data da virada do século XIX, é o principal ponto de encontro para informações e soldados nessa guerra que dura 60 anos. Considera-se que seja uma santuário, um local de neutralidade em relação à luta, mas não necessariamente em relação aos outros aspectos da guerra.

A Cidade Velha

A Cidade Velha é uma seção pequena de Xangai delimitada pelas ruas Renmin e Zhonghua, a oeste do rio Huangpu. A Cidade Velha é a ligação entre os Kuei-jin de Xangai, uma comunidade numerosa de diversas vizinhanças que resistiram ao progresso e à decadência endêmicos no resto da cidade. Um código de silêncio e medo cobre a Velha Cidade, sobressaindo-se até mesmo no meio da zona de guerra. Um *wu* poderoso de Kuei-jin nativos chamado de Círculo de Sangue reivindica a Cidade Velha como seu território. Eles agem como protetores e vigilantes noturnos entre os mortais e os Kuei-jin. O Círculo de Sangue dedica-se à exterminação de toda e qualquer influência estrangeira na cidade, tanto de Cainitas como de Kuei-jin japoneses. Seus membros mantêm a Cidade Velha permanentemente fechada, enquanto atravessam as ruas e vielas com proficiência militar. O Círculo de Sangue aventura-se na terrível guerra com regularidade cada vez maior e é uma força formidável a ser enfrentada pelos Cainitas e japoneses. Infelizmente, Membros que se tornem vítimas do Círculo ficam sujeitos a interrogatórios e execuções atemorizantes.

Hong Kong: A Corte das Chamas

Hong Kong é uma bomba-relógio com seis milhões de componentes: sua população. O Quincunx e seus soldados planejam detonar a bomba assim que possível. A Corte das Chamas tem estado em desordem por mais de 150 anos, refém da autoridade ocidental (e dos vampiros ocidentais). Durante essa época, Hong Kong tornou-se um gigante corporativo internacional, servindo de corretor para tudo, desde terras e mercados futuros de commodities até seu comércio original de ópio. Até mesmo enquanto as populações mortais se esforçam para preservar a fortuna pessoal que podem, sem saber o que os chineses poderão fazer no dia seguinte, os Kuei-jin já iniciaram um plano para recuperar sua corte decaída dos invasores degenerados. A retomada de Hong Kong irá sinalizar o renascimento do Quincunx e renovar o empenho para manter os estrangeiros longe. Ou pelo menos é o que as Cinco Cortes Veneráveis esperam.

Distrito Central

O Distrito Central é o centro corporativo e comercial de Hong Kong. Ele se impõe com torres de bancos e companhias de seguros, hotéis elevados, lojas e clubes noturnos, todos lutando por espaço nessa ilha que permite de tudo. Um consumo notável é *de rigueur* nessa parte da cidade; encontram-se lojas que vendem qualquer coisa, desde a última moda até barras de ouro e jóias de 24 quilates, nas proximidades em todas as direções. Localizadas entre os arranha-céus de formas estranhas, inúmeras lojas, estandes e butiques expõem seus artigos. O Parque de Hong Kong, 10 acres de cachoeiras e fontes, encontra-se no extremo leste do Distrito Central. O parque possui um aviário, um conservatório e um centro de artes visuais.

Baía Causeway

A baía Causeway é um centro comercial e de entretenimento localizado a leste do Distrito Central. Também é uma cidade flutuante dentro de Hong Kong, e o lar do Royal Hong Kong Yacht Club, assim como de centenas de juncos e sampanas que abrigam as pessoas da cidade que moram em embarcações. Um *wu* de Kuei-jin reside nesses juncos, movendo-se para cima e para baixo no porto e ao redor da península livremente. Esses Kuei-jin detêm o domínio sobre milhares de pessoas que moram em embarcações na baía Causeway, onde os vampiros agem como um tipo de proteção paga contra policiais impopulares da terra firme ou do Yacht Club. Esse *wu*, chamado de Protetores Sublimes, também utiliza seu domínio sobre os residentes da baía Causeway para abrigar com segurança Kuei-jin nativos que

tenham problemas com mortais caçadores de demônios na cidade. Integrantes dos Protetores Sublimes acomodam esses vampiros e os transportam para qualquer local de Hong Kong, incluindo Kowloon, Lantau e a península de Macau. Juncos e sampanas movem-se em todas as direções levando os Kuei-jin. Os boatos afirmam que os Protetores Sublimes foram convocados pela Corte das Chamas para agir como o primeiro movimento de ataque, vindo do mar, na retomada de Hong Kong. A verdade sobre essa questão não está clara, mas o controle do *wu* na baía Causeway permanece forte e eficiente o bastante para transformar repentinamente esse boato em realidade.

INTRUSOS

Hong Kong sempre foi um santuário para refugiados dos regimes opressores em toda a Ásia. Mais de um milhão de imigrantes ilegais vivem na cidade, às vezes até sete no mesmo quarto. Os programas governamentais estabelecidos para lidar com esse influxo constante não funcionaram tão bem quanto se esperava. Aproximadamente meio milhão de imigrantes chineses do continente vivem aqui como "ilegais", em barracos construídos grosseiramente e cabanas ligadas ao longo de favelas no litoral ou nos morros.

Essas comunidades de ilegais muitas vezes cruzam o caminho dos Kuei-jin, que usam-nos como fontes e intimidam esses desgraçados a fornecer-lhes locais de proteção. Aproximadamente 15 mil ilegais vivem em barcos atracados juntos em portos ao redor da cidade, onde estão protegidos dos tufões dessa parte do oceano. Na maioria das vezes, seu destino é o mesmo dos habitantes dos morros.

RUA HOLLYWOOD

A rua Hollywood é a região de velharias e antiguidades de Hong Kong, onde materiais esotéricos de todas as partes da Ásia podem ser comprados e vendidos na mirfade de mercados, lojas de raridades e barracas de antiguidades da região. A rua Hollywood também é a base de operações de uma organização chamada de Shih Escarlate, uma ramificação dos caçadores de demônios Chou originais. O Shih Escarlate é composto por ocultistas e lutadores de rua que, ao ouvirem as reclamações dos nativos sobre as atividades de "demônios" descontrolados, tomam as medidas apropriadas para lidar com esses problemas.

O Shih Escarlate estabeleceu sua base no meio do Cat Street Market, um híbrido noturno de lojas para turistas, casas de drogas, bordéis e quartéis-generais de gangues. O tráfico de Hong Kong baseia-se no Cat Stree Market e gira em torno dele, além de estar sob a influência de um Tremere chamado Oliver Thrace — fato do qual o Shih Escarlate não tem conhecimento. Esse tipo de contradição não é incomum na rua Hollywood, onde a única certeza na vida é que ela será mais curta do que você pensa.

A TRÍADE 14K

As tríades, organizações criminais que combinam elementos das sociedades secretas e das gangues, são comuns no mundo moderno. As tríades começaram durante a dinastia Ming, como grupos de resistência que se opunham à invasão dos exércitos manchus das regiões no norte da China. Quando os manchus assumiram o controle da China e tornaram-se a dinastia Qing, as tríades permaneceram vivas como sociedades secretas, trabalhando nas sombras e à margem da lei para aumentar sua influência sobre a população. As cortes Kuei-jin logo se infiltraram nessas organizações e essa simbiose (ou parasitismo) continua até hoje.

As tríades modernas são organizações eficientes e altamente secretas, espalhando-se até a Europa e os bairros chineses de muitas das principais cidades americanas. A primeira tríade, chamada de Sociedade do Céu e da Terra, foi fundada há aproximadamente 300 anos por um monge budista radical cuja crença era "Odeie todos os estrangeiros e destrua sua sociedade". Não é preciso dizer que os Kuei-jin foram atraídos por essa filosofia, e hoje em dia muitos vampiros trabalham ativamente em tríades, tendo até mesmo criado as suas próprias, que servem como uma combinação de corte e organização secreta.

A maior tríade de Hong Kong é a 14K, que conta com cerca de 20 mil membros em todo o mundo. O nome vem do endereço em Cantão, rua Koh Po Wah, número 14, onde 36 soldados do Kuomintang uniram-se para resistir ao domínio comunista em 1947. O "K" é a abreviatura de *karat*, que na verdade é uma palavra que significa rigidez e violência — a coincidência metalúrgica desse nome com a palavra inglesa para *quilate* é uma das distorções de significado mais irônicas da China. A 14K é um personagem importante nos mercados da rua Hollywood, e serve como um obstáculo letal para os planos de Thrace e sua capela. Entre o grupo Tremere e a 14K, a rua Hollywood é uma zona desmilitarizada de lealdades múltiplas e traiçoeiras, violência e excessos.

KOWLOON

Kowloon, a região da península de Hong Kong no extremo do continente chinês é o lar da maioria dos centros culturais da cidade. Na sua ponta mais ao sul, sobressaindo no porto de Victoria, o Hong Kong Cultural Center, o New World Center (complexos de lojas e hotéis) e o Space Museum estão lado a lado na rua Salisbury. Perpendicular à Salisbury está a rua Nathan, a rua principal de Kowloon. Alguns quarteirões ao norte do parque de Kowloon, lar do museu de história natural e de um enorme complexo de esporte e lazer, está o distrito dos mercados. Dois deles, o Mercado de Jade e o Mercado Noturno da rua Temple, apresentam adivinhos e ocultistas excêntricos, assim como os exemplares mais finos de trabalhos em jade da China. Os Kuei-jin ocasionalmente visitam o Mercado de Jade, pois conhecem muito bem a natureza divina dessa pedra magnífica.

A maior corte de Hong Kong, os Demônios Honrados de Kowloon, tem sua base nessa área. Os Demônios Honrados têm recebido a visita de emissários da Corte das Chamas, mas as conversas sobre o futuro da cidade não tiveram muito progresso. Os Demônios Honrados vêem a Corte das Chamas como uma ameaça reacionária, enquanto a Corte das Chamas vê os Demônios Honrados como *akuma* sem valor, pouco melhores do que os Kin-jin.

TIBETE

Nível da Muralha: 6

De acordo com os sutras mais reverenciados, o Tibete abriga os princípios antigos da raça Cataia. Os Kuei-jin acreditam que o monte sagrado, Meru, localizava-se no Tibete, na cordilheira do Himalaia. Alguns tradicionalistas devotos afirmam que os arhats antigos ainda residem no Tibete, entre os restos da montanha. Esses vampiros contadores de histórias ensinam fervorosamente essa lenda a seus discípulos, que a perpetuam.

Desde sua conquista pelo governo chinês, o Tibete foi isolado cuidadosamente, até mesmo para os Kuei-jin. Nenhum vampiro habita o país, e nem as autoridades mortais nem os governantes espirituais estão ansiosos para permitir o acesso imediato. Alguns Cataios aventureiros que tentaram entrar falam sobre uma força debilitante que ataca seus sistemas quanto mais perto eles chegam do local onde o Meru supostamente existira. Nenhum Kuei-jin completou a jornada até as ruínas da montanha sagrada, pois a dor da proximidade desse local queima o cadáver de um Kuei-jin como um ferro quente. Para todos os propósitos e intenções, os Kuei-jin que atravessam

o Tibete sofrem os efeitos de um nível de Fé Verdadeira igual a 1; o "nível" aumenta à medida que eles se aprofundam no país.

As opiniões entre os Cataios sobre o porquê dessa condição diferem amplamente. Alguns Cataios acreditam que sua impureza intrínseca impede que eles viajem até o local sagrado até que completem o Caminho de Volta. Outros Kuei-jin estão convencidos de que *wu* malignos estão criando propositadamente formas repelentes de manipulação do Chi para criar uma barreira ao redor da região, impedindo o acesso de todos, exceto seus membros. De qualquer forma, o local de nascimento dos Kuei-jin permanece perdido nas névoas do tempo, pelo menos por enquanto.

Japão: A Terra Adoecida

Para muitos Kuei-jin, a Era da Mágoa já chegou à ilha. O aumento da população nos últimos 150 anos levou as forças naturais da ilha ao seu limite, e os apocalipses gêmeos de Hiroshima e Nagasaki liberaram um veneno que consome continuamente os laços cósmicos que prendem o Japão ao resto do universo.

Para os olhos de muitos ocidentais, o país dificilmente parece estar em dificuldades. O Japão é a nação do ápice tecnológico e financeiro, e ele lidera o mundo em muitas inovações científicas e na aquisição de companhias estrangeiras (num ritmo alarmante para alguns observadores). Para os poucos Membros ocidentais que residem no Japão, Tóquio e as cidades maiores são um playground inebriante, e os Kuei-jin mais jovens são sócios e parceiros dispostos, embora misteriosos. Como essa modernidade pode existir numa terra adoecida é incompreensível para os olhos dos estrangeiros.

Mas é assim que acontece. O esplendor e o brilho de Tóquio não são nada mais do que uma máscara elaborada, que esconde uma terra doente que definha mais a cada noite que passa. Olhar além da luz e do som do néon e do alvoroço é ver uma ilha de mágica e Chi corrompidos. Embora o monte Fuji seja um nexo poderoso de Chi e alguns *torii* da ilha mantenham o ambiente de Eras passadas, o Japão como um todo está sendo devorado lentamente pela destruição dos anos que se passaram e pela indiferença de seus Kuei-jin.

Tóquio

Para que se compreenda a dicotomia entre a aparência e a realidade do Japão, é preciso observar a capital, Tóquio. O tamanho dessa megalópole desafia a compreensão. Na verdade Tóquio é uma grande colcha de retalhos com dezenas de bairros e cidades, comunidades e aldeias menores; ela mede 88 quilômetros por 24 quilômetros e engloba praticamente 8,5 milhões de pessoas. Apesar de seu tamanho, Tóquio não é grande, pelo menos não no sentido de que todos moram nas alturas. A maioria das casas e apartamentos tem apenas um ou dois andares, espalhando-se do centro de Tóquio como um oceano populacional. A selva de néon que as pessoas vêem na CNN só existe no centro da cidade.

Mas embora Tóquio não seja visualmente confusa, é muito fácil se perder por lá. As pequenas cidades e aldeias são os lares de pessoas que viveram por gerações nas mesmas vizinhanças. Um nativo conhece a região como a palma de sua mão; conseqüentemente, em uma boa parte de Tóquio não existem placas de trânsito. Os Cainitas se perdem com facilidade nesse labirinto de casas brancas no formato de caixas; assim, poucos se aventuram muito longe nas regiões fronteiriças da cidade.

Joss

O jogo é a recreação preferida na China e um negócio lucrativo em Hong Kong. Os Kuei-jin e os mortais brincam com os caprichos da sorte, e a cidade tem muitos lugares para fazê-lo. Além dos cassinos particulares e casas ilegais, os principais locais de jogo para a população vampírica são o Royal Hong Kong Jockey Club (ou simplesmente Jóquei) e os cassinos de Macau.

Qualquer um desses lugares é extraordinariamente exclusivo. Apenas a filiação ao Jóquei (que detém o monopólio sancionado das apostas em cavalos) custa mais de 200 mil dólares de Hong Kong, e todos que são alguma coisa em Hong Kong fazem parte desse grupo. Os cassinos na Península de Macau — o Lisboa, o Flutuante e o Jai Alai — possuem o típico: caça-níqueis, pôquer, vinte-e-um e outros, exceto o Jai Alai, que também tem uma arena coberta de jai alai onde os fregueses podem fazer apostas.

Os cassinos e as apostas, de modo geral, são uma questão daquilo que os chineses chamam de *joss*, ou sorte. Os chineses que vivem no Reino Médio não atribuem a sorte, seja boa ou má, a algo tão abstrato como o acaso. Em vez disso, o *joss* é baseado nos caprichos dos deuses e dos dragões celestiais, e o humor deles naquele dia em relação a você. Se um deus ou diversos deuses estiverem bravos, eles lançam sua raiva sobre sua pessoa na forma de *joss* ruim.

O *joss* não é aplicado apenas para apostas e o acaso, mas para acordos comerciais e política. A boa vontade dos dragões celestiais é fundamental para Kuei-jin que procuram ter futuro na cidade; os acordos comerciais, a política e as questões individuais dos Kuei-jin de Hong Kong são conduzidas com precaução e cuidado extremamente meticulosos. Para os Kuei-jin, o *joss* de sua vida noturna está intimamente relacionado ao *joss* de toda a cidade. Para os observadores avançados do Quincunx, o *joss* certamente se mostrará fundamental na recaptura planejada da Corte das Chamas.

O coração de Tóquio é dividido em novo e velho, assim como seus Kuei-jin. A seção mais velha da cidade, chamada Shimatachi, é onde moram os membros da Casa Bishamon, dentro do Palácio Imperial e nos seus arredores. Dividindo a cidade está Ginza, a resposta de Tóquio à Quinta Avenida. Do outro lado está Yamanote, as regiões mais novas de Tóquio, repletas de riqueza, cultura e empolgação. Os Genji vivem por ali, misturados com um punhado de vampiros ocidentais que também se sentem à vontade em meio ao ritmo frenético de Yamanote. Mas mesmo esse ritmo está repleto de contrastes, graças às diversas idiossincrasias de Tóquio. Caixas automáticos nesse santuário financeiro desligam-se às 7 da noite, por exemplo. Os atendentes são impecavelmente educados, mas jovens empurram velhinhas para conseguir um lugar no metrô. Tóquio possui muitas maravilhas e belezas, mas também apresenta alguns dos prédios mais feios do Reino Médio (ou de qualquer outro reino no planeta). Tóquio é uma cidade em luta constante consigo mesma em todos os aspectos de sua existência. Particularmente o vampírico.

O Palácio Imperial

Nível da Muralha: 6

O Palácio Imperial é o coração de Tóquio, como sempre foi desde a época do xogunato Tokugawa. Ele é praticamente inexpugnável, delimitado por todos os lados por diversos fossos funcionais. Embora o palácio seja acessível por nada menos do

O Marco Zero

Nível da Muralha: 8 a 4, em pulsos variáveis

No lado norte de Nihonbashi, ou Ponte do Japão, algumas quadras a leste do Palácio Imperial, está o verdadeiro centro de Tóquio. Para os Kuei-jin, esse é o centro de todo o Japão: o Marco Zero. Quando o xogum Tokugawa Ieyasu construiu a ponte, ele determinou que ela fosse o ponto de partida para as cinco principais estradas que iriam para fora da cidade e o ponto de onde todas as distâncias do Japão deveriam ser medidas a partir de então. O ponto de partida físico, um poste negro na ponte Nihonbashi, é chamado de Marco Zero e ainda existe como ponto de partida para todas as auto-estradas federais do Japão.

A escolha não foi acidental. Os Bishamon sabiam séculos atrás que o Marco Zero está em um núcleo importante das forças do Chi da ilha. Hakari encorajou Ieyaso a tornar esse ponto geográfico a fonte de todas as direções do Japão, através da utilização complexa de mágica e divinação Dármica. Para os Kuei-jin de Tóquio, o Marco Zero é como um grande reator de poder e energia espiritual. Todo templo no Japão habitado por Kuei-jin alimenta-se dessa fonte central, embora esteja fornecendo essências espirituais numa freqüência cada vez menor nos últimos anos. O principal recipiente desse poder é o território do Palácio Imperial, onde vivem Hakari e os Kuei-jin mais velhos da ilha.

O Marco Zero em si é uma área restrita para todos, exceto os ancestrais; a lenda Cataia afirma que a pureza e a grande força do espírito da ilha são capazes de destruir um vampiro física e espiritualmente.

que doze passagens subterrâneas, os mortais raramente vão lá, pois o palácio é fechado para todos, exceto em dois dias do ano. As construções do palácio, localizadas nas extremidades exteriores dos fossos e encerradas por grandes jardins, fornecem o santuário perfeito para que Hakari, o ancestral Kuei-jin de Tóquio, presida o caos que é a cidade durante a noite. O Palácio Imperial simboliza as tradições antigas, a eternidade, dos Kuei-jin japoneses.

Akihabara e Kanda

O mercado de Akihabara é o maior espetáculo de Tóquio, além de ser o mais barulhento e ofuscantemente brilhante. Se algo pode ser ligado na tomada, está à venda aqui. Quase um décimo do produto interno bruto do Japão em produtos eletrônicos é vendido para estrangeiros no mercado de Akihabara.

Mas Akihabara não é apenas um paraíso de aficionados por engenhocas. A área era antigamente um mercado negro, logo após a Segunda Guerra Mundial, e uma grande porção do seu lado mais sujo sobrevive na Tóquio do Reino Médio. Drogas, bens roubados, prostituição, obras de arte e artefatos furtados e pornografia de alta classe operam em Akihabara, nas sombras por trás das barracas e tendas enormes dos camelôs de produtos eletrônicos. Entre os turistas e cidadãos legítimos de Tóquio estão os fornecedores e compradores desses artigos menos íntegros, com um número razoável de Cainitas e Kuei-jin tanto do lado da oferta como da procura.

Ao sul de Akihabara está uma área conhecida como Kanda. Ali vivem os Edokko, as gerações originais de nativos de Tóquio, que vivem na cidade há séculos, muito antes de ela se tornar a capital. Entre os residentes de Kanda vivem alguns Kuei-jin mais velhos, que sentam e observam as atividades de Akihabara.

Subúrbio

Dois dos bairros no subúrbio de Tóquio, o Ginza e o Roppongi, são o território dos vampiros Genji. O Ginza, que fica a sudeste do Palácio Imperial, é o bairro comercial mais exclusivo de Tóquio, lar de casas de moda, galerias de arte e alguns clubes noturnos muito caros (e muitas vezes pervertidos). O Roppongi, no sudoeste de Tóquio, é um conjunto de loucuras do tipo "coma, beba e se divirta porque amanhã podemos morrer". O Square Building no bairro de Roppongi abriga nada menos do que sete discotecas barulhentas tocando a última palavra em música internacional. Ambas as seções da cidade ficam repletas de nativos e turistas durante a noite.

O Metrô

O sistema de metrô de Tóquio não se compara a nenhum outro na Terra. Milhões de pessoas estão se movendo constantemente durante os horários de operação do sistema; conseqüentemente, o tamanho e estilo do sistema metroviário são extremamente diferentes aqui. Cada estação está equipada para lidar com centenas de passageiros de uma vez; o sistema é sua própria cidade subterrânea, com milhares de lojas e restaurantes operando sob as ruas de Tóquio. A Estação de Tóquio, ao lado do Palácio Imperial, costuma ser um local para os Kuei-jin mais jovens observarem e serem observados. Os próprios túneis do sistema fornecem um método excelente de transporte para esses jovens, que às vezes agarram-se ao final de um trem e surfam nos trilhos até seu destino. No entanto, esse pode ser um modo perigoso de viajar — os trens balas de Tóquio já deixaram um número razoável de clandestinos inexperientes numa situação de incapacidade, ou muito pior.

A Yakuza

O termo "máfia japonesa" é um erro. A Yakuza, a principal organização criminosa do Japão, realmente controla as drogas ilegais, a prostituição, a escravidão branca, o jogo e muitas outras coisas no país. Esses tipos de negócio são onde as semelhanças entre os cartéis japoneses e o mundo de Gotti e companhia acabam.

A Yakuza é uma força poderosa em muitas vizinhanças de Tóquio e de cidades em todo o Japão. A Yakuza está dividida em diversas famílias, ou *gumi*, cada uma das quais controla uma área importante do crime organizado. Ao contrário da máfia, a Yakuza não faz superproduções para se esconder por trás de operações de fachada. Muitas das maiores famílias da Yakuza têm quartéis-generais nos principais prédios comerciais de Tóquio, e todos que negociam com eles sabem quem eles são e o que eles fazem.

Os membros da Yakuza seguem (ou pelo menos deveriam seguir) regras e um código de honra rígido como um microchip de última geração. O código ressalta a lealdade, o apoio às atividades dos outros membros, obediência inquestionável e eficiência implacável; membros que fracassam muitas vezes recebem punições severas, incluindo mutilações corporais e até mesmo a morte, caso transgridam uma única regra.

Naturalmente, os vampiros estão presentes em todos os níveis dos *gumi* da Yakuza. Ela oferece aos Kuei-jin uma fachada excelente para suas próprias atividades noturnas, pois é um oponente formidável contra a polícia.

Hiroshima e Naçasaki

Às 8:15 da manhã do dia 6 de agosto de 1945, os militares dos Estados Unidos lançaram um bomba de quatro toneladas chamada Little Boy sobre o Salão de Promoção Industrial, no centro de Hiroshima. Explodindo numa altitude de 580 metros, a primeira bomba atômica matou mais de 200 mil pessoas instantaneamente: um bomba, que destruiu metade de uma cidade. Três dias mais tarde, a segunda bomba caiu sobre Nagasaki: "Fat Man", como foi chamada, arrasou com um terço daquela cidade.

Todo Kuei-jin presente na ilha japonesa durante aquelas 72 horas mais de meio século atrás sentiu uma dor lancinante, e o P'o de cada vampiro literalmente tentou rasgar seu dono em pedaços. O que os pilotos americanos não sabiam era que ambas as bombas foram detonadas sobre importantes linhas do dragão, matando os espíritos ali reunidos. O equilíbrio celestial do Japão foi perturbado para sempre por esses atos de destruição.

Hiroshima

A cidade foi reconstruída após a destruição de 1945, mas o legado da bomba ainda se prende aos corações de seus habitantes mortais e Kuei-jin. Surpreendentemente, o Salão de Promoção Industrial não foi aniquilado; as estruturas carbonizadas permanecem como um símbolo da recuperação humana contra seus próprios impulsos de autodestruição. Agora chamado de Domo da Bomba-A, a estrutura localiza-se no parque Memorial da Paz, no local onde os rios Otagawa e Moroyasugawa confluem. Todo o parque é um local arrepiante; os visitantes que vêem as sombras humanas impressas nos degraus de mármore do Domo sabem que aqueles contornos apagados são tudo o que resta dos seres humanos desintegrados no momento da explosão.

Os Kuei-jin não gostam de andar por lá; para sua Visão Fantasmagórica, as sombras parecem figuras distorcidas e demoníacas, e ondas de "bile" espiritual nauseante afrontam tanto a Visão da Vida como a Visão Fantasmagórica. Às vezes, durante as horas mais desertas da noite, comenta-se que os próprios Reis Yamas se reúnem ali, logo do outro lado da Muralha.

Naçasaki

Um pilar austero e negro marca o local de onde se iniciou a explosão do dia 9 de agosto de 1945. Ele se encontra no parque da Paz, que fica ao lado do Salão Cultural Internacional. Esse prédio abriga exibições para marcar a tragédia. Aqui também poucos Kuei-jin andam e um número ainda menor se alimenta.

Coréia: As Encruzilhadas

No Reino Médio, a península coreana é uma estação intermediária gigantesca para os Kuei-jin (e mesmo para os Membros) que viajam do continente asiático para o Japão e outras nações insulares. As Cortes Verdes controlam uma das maiores rotas de casas seguras e contratos do Reino Médio e talvez do mundo.

Chamada de Trilha Paralela, ela se estende pelas nações da península e pela zona desmilitarizada, abrindo seu caminho pelas colinas e montanhas da Coréia do Norte e do Sul. Templos, santuários, cavernas e aldeias nos dois países fornecem um abrigo temporário seguro e refúgios provisórios para Kuei-jin de todo o Reino Médio. Nunca rejeitando os problemas dos outros, os *wu* das Cortes Verdes também abrigam Kuei-jin na "cidade especial" da península, Seul, e em seus arredores.

Venenos

Hiroshima e Nagasaki, marcadas para sempre como cidades gêmeas da morte, estão saturadas com venenos espirituais sombrios da destruição de mais de meio século atrás. Na verdade, elas estão fora dos limites para os Kuei-jin: nenhum vampiro na ilha, exceto os *akuma*, ousa entrar voluntariamente nas cidades. As linhas de Chi aqui estão irreversivelmente corrompidas ou completamente destruídas, e a emanação psíquica expelida dos antigos epicentros das explosões são para os Kuei-jin equivalentes aos mais poderosos carcinógenos.

Os Kuei-jin de todos os lugares são acolhidos, por todas as razões e sem que quaisquer perguntas sejam feitas. Eles viajam pela Trilha Paralela sob os cuidados dos *wu* coreanos, seguindo trilhas traiçoeiras e sinuosas através do país até seus destinos finais, sejam eles a China, o Japão ou um refúgio permanente em Seul ou nas regiões selvagens da Coréia.

Embora a Trilha Paralela seja monitorada pelas Cortes Verdes, seus vampiros não agem como acompanhantes. Em vez disso, eles indicam os locais para vampiros caçados desaparecerem e hibernarem. Essa informação é acessível para qualquer um que venha procurando ajuda e trazendo jades; muitas vezes, os perseguidores também são apresentados às rotas da Trilha Paralela. casos genuínos são recusados e vampiros inaceitáveis são abandonados pelas Cortes Verdes e forçados a seguir pelos limites dos caerns hengeyokai. A instabilidade da Trilha Paralela é um risco constante para vampiros desesperados, onde cada um se aventura sabendo do perigo que corre. Mas muitos conseguem ser bem-sucedidos, e ela prospera.

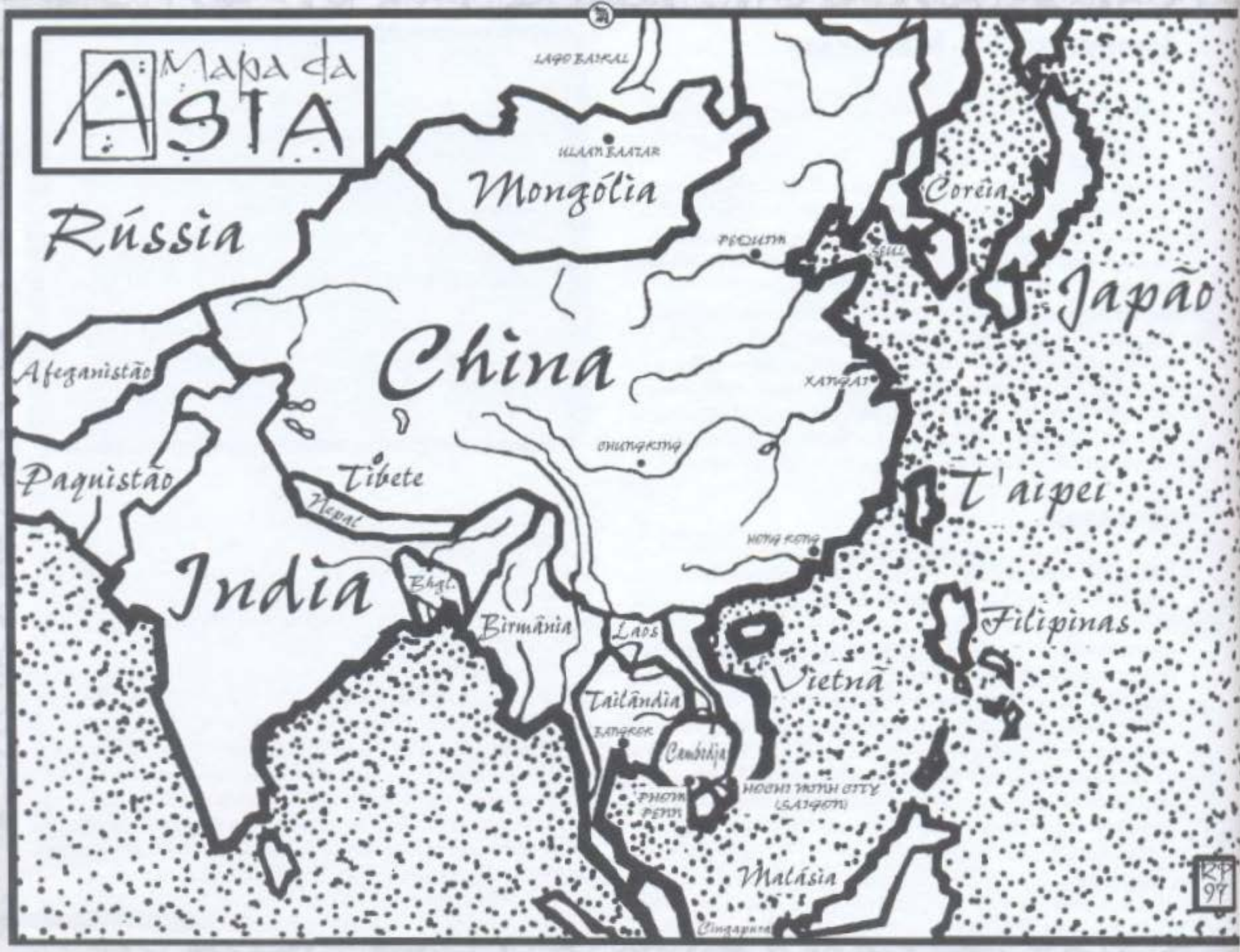
Seul

Seul é uma cidade de 10 milhões de pessoas, aproximadamente 100 Kuei-jin nativos e um dos principais pontos de parada da Trilha Paralela. As leis simples do darwinismo vampírico estão constantemente sendo desenvolvidas e testadas aqui, conforme dezenas de Kuei-jin atravessam a cidade regularmente em suas jornadas ao longo da Trilha. Para vampiros do Reino Médio, Seul é uma encruzilhada. Tanto a cidade com os seus subúrbios próximos apresentam locais para os vampiros se reunirem, trocarem informações e planejar os próximos passos de sua jornada através da Coréia.

Monte Namsan

O monte Namsan é uma montanha de granito no coração de Seul. Toda a montanha é um parque público, mas diferente de qualquer outro parque no mundo; existem hotéis, um grande mercado no sopé da montanha e a Torre de Seul no seu topo. A Torre de Seul é a versão coreana da Torre CN em Toronto, com um grande restaurante panorâmico e deque de observação. Não é incomum ver Kuei-jin freqüentando os clubes noturnos do hotel e observando o manto espesso de uma noite de Seul. Embaixo da montanha, três túneis ligam os distritos norte e sul da cidade, tornando-a um dos principais centros de Seul.

It'aewon, um grande distrito de comércio e entretenimento logo após o terceiro túnel de Namsan, apresenta casas de moda,



lojas, discotecas, galerias de arte e comerciantes de antiguidades. O Centro de Imprensa Coreano, a uma distância pequena da prefeitura, abriga o Clube de Correspondentes Estrangeiros, um tipo de Elísio, freqüentado pelos poucos Cainitas que visitam a cidade.

It'aewon também desfruta da distinção de ser um centro de comércio de jade. As regiões selvagens da Coréia possuem muitos depósitos de jade, particularmente nos ninhos do dragão de metamorfos e outros *shen*. Os enviados das Cortes Verdes muitas vezes fazem acordos com os *shen* da região para obter pedras brutas, que os artesãos vampíricos transformam em alguns dos talismãs mais intricados e magicamente poderosos do Reino Médio. Os Kuei-jin de todos os cantos do Reino Médio visitam as barracas de It'aewon para obter os produtos encantados, embora o preço elevado normalmente restrinja os talismãs para ancestrais mais estabelecidos. Sabe-se de Kuei-jin que não dispunham dos recursos (o caso de muitos, após terem pago preços elevados pela Trilha Paralela) e recorreram ao roubo e assassinato na cidade para conseguir o dinheiro necessário.

Os Palácios

Três palácios no coração da cidade — Toksugung, Kyongbokkung e Changdokkung — espalham-se em vastos terrenos com jardins viçosos e grandes torres de pagode. As Cortes Verdes controlam a Trilha Paralela a partir desses três palácios.

A maioria dos palácios em Seul e ao redor da península são ou eram paradas da Trilha Paralela, pois a discrição de seus jardins mostraram-se coberturas e locais de meditação excelentes. No entanto, hoje em dia, com ocidentais na trilha, muitos dos locais de repouso mais antigos deram lugar a hotéis e clubes noturnos desconhecidos. Contudo, os pagodes e santuários nas regiões selvagens intocadas da Coréia permanecem habitados por bodhisattvas mais velhos e muitos dos hengeyokai da península.

Inchon e a Folk Village

Inchon é uma das principais cidades portuárias da Coréia e um terminal importante da Trilha Paralela, onde os Kuei-jin fogem em navios cargueiros ou embarcações militares rumo ao Sudeste Asiático. Na Folk Village, parte do subúrbio de Seul em Suwon, mais de 200 casas tradicionais são habitadas por oleiros, tecelões, ferreiros — e alguns Kuei-jin que cuidam do portão sul de Seul e do porto de Inchon ao sudoeste.

Parque Tumuli, Kyongju

O parque Tumuli localiza-se no meio de Kyongju, a velha capital da Coréia durante o antigo reino Silla. O parque é dotado de tumbas da família real Silla, que datam da era pré-unificação do século VII. Um grande número de outras tumbas enchem o sul da Coréia. Essas tumbas representam a concentração mais densa de abrigos seguros para viajantes vampíricos nas Coréias,

e possivelmente no mundo. A caverna de Sokkuram, localizada próximo à costa sudeste da península coreana, é a parada final para vampiros em direção ao leste, rumo ao Japão e além.

Sudeste Asiático

O Sudeste Asiático ainda está se recuperando dos efeitos da Guerra Fria, e em muitos locais está perdendo a batalha contra o colapso. Vampiros nativos da região e deixados ali pelos conflitos no Vietnã e outros lugares ainda caçam nas selvas e deltas dos rios, com suas próprias guerras ainda inacabadas.

Espalhadas pela península estão as principais cidades do Sudeste Asiático, onde as Cortes Douradas nativas travam suas próprias guerras, tanto entre si como contra os estranhos vampiros ocidentais. Esses vampiros lutam com um ódio e intensidade que até mesmo os ancestrais mais tradicionalistas da China ou do Japão não conseguem imaginar. Os Kuei-jin do Sudeste Asiático tiveram que lutar em suas pequenas extensões de terra desde o surgimento da civilização mortal na Ásia, simplesmente para reivindicar algo que era deles. Sofredores e feridos, e tendo suportado tanto, eles estão dispostos a destruir tudo em vez de deixar que isso fique nas mãos de estrangeiros.

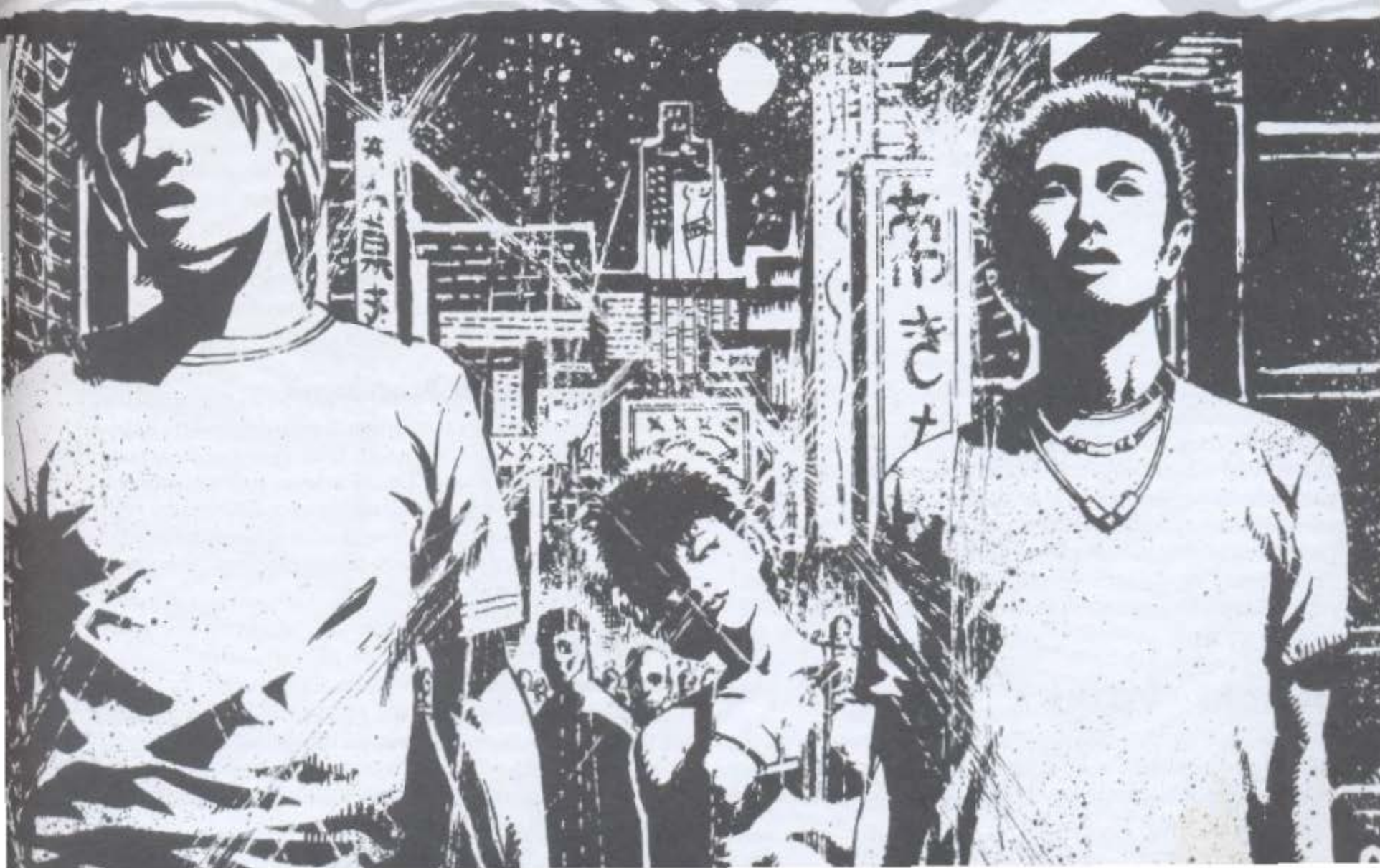
Bancoc, Tailândia

Sessenta milhões de pessoas vivem na Tailândia, que é aproximadamente do tamanho do Texas, e cerca de oito milhões de tailandeses vivem em Bancoc, uma cidade cuja infâmia em razão do vício, da prostituição, das drogas, do crime e da umidade é exacerbada nos dias mais lúgubres da Quinta Era. O nome tailandês de Bancoc é Krung Thep, que significa "Cidade dos Anjos". E, como Los Angeles, a expectativa criada pelo título fica muito longe da realidade. O trânsito e as multidões estão sempre parados, e toda a cidade é coberta por sal, fuligem e suor do clima e da poluição dos automóveis de luxo ocidentais. Bancoc é uma cidade rica, mas ela construiu sua riqueza alimentando-se de seus habitantes menos afortunados, numa demonstração desesperada de autodestruição. Os milhões de vítimas que vivem na cidade (e chegam continuamente até ela) estão extenuando a infraestrutura e os serviços municipais, que já são ineficazes, deixando grandes espaços abertos para os *wu*das Cortes Douradas controlarem os principais setores nos distritos mais necessitados.

O Centro Miserável da Escória e Vilania

O comércio ilegal de Bancoc é lendário no Sudeste Asiático e no resto do Reino Médio. Existem prostitutas para todos os gostos, por mais pervertidos que sejam, e os principais negociantes ilegais de Bancoc fazem qualquer coisa para conseguir mulheres e crianças de todas as idades. Essas desafortunadas corrompidas, que normalmente vêm das regiões mais pobres da própria Tailândia, são enganadas para entrar na prostituição através de promessas de riquezas e de um emprego seguro em Bancoc, ou então são simplesmente raptadas e forçadas a trabalhar de graça. Entra as "tribos das colinas" no norte da Tailândia, os líderes tribais muitas vezes vendem jovens aldeãs, com 11 ou 12 anos de idade, para o comércio de escravas brancas organizado por *wu* empreendedores.

Os resultados são óbvios: uma população rural amedrontada pelo controle dos negociantes ilegais de Bancoc, e uma série de doenças sexualmente transmissíveis atacando mortais e turistas. Praticamente metade do país é, ou presume-se que seja, HIV positiva até o final do milênio. Indivíduos que ignoram a proibição do governo quanto à movimentação ou interação de pessoas HIV positivas ou com a AIDS manifestada acabam numa colônia e num centro de detenção especial para "leprosos", onde supostamente eles definham aprisionados.



Como no resto do Sudeste Asiático, o tráfico de drogas é extraordinariamente ilegal e resulta numa pena imediata de prisão perpétua — e em alguns casos penas de morte — para qualquer envolvido pego. No entanto, essas penalidades não impediram o tráfico de drogas de prosperar em Bancoc. As Cortes Douradas têm certa influência sobre a legislatura quando o assunto são as conexões de ópio e heroína em Bancoc; esses Kuei-jin conseguem se manter a salvo e em atividade sacrificando periodicamente alguns de seus lacaios mortais para a polícia.

As Cortes Douradas na verdade estão satisfeitas com a situação atual na Tailândia. A podridão social do país, piorada pelo declínio cada vez mais acentuado do povo em atividades ilegais, permite que as cortes prosperem e alimentem-se da miséria de lá. Os Cainitas que viajam para Bancoc logo são arrebatados pela intensidade de sua penúria, e muitas vezes abaixam a guarda e permitem que os Kuei-jin ataquem. Como dizem as músicas, não há uma grande distância entre o desespero e o êxtase em Bancoc. Para as Cortes Douradas, eles são a mesma coisa.

Passatempos e Divertimentos

Muitas práticas Dármicas particulares das Cortes Douradas baseiam-se nas versões vampíricas do animismo, concedendo aos Kuei-jin da região uma grande afinidade com outros *shen* e animais das regiões selvagens. Kuei-jin empreendedores de Bancoc, Saigon, Jacarta e outros domínios das Cortes Douradas estabeleceram disputas entre animais selvagens e diversos *chih-mei* que os vampiros mantêm aprisionados, num equivalente sobrenatural de uma briga de galos ou caçada de ursos. Essas disputas normalmente lançam um ou mais *chih-mei* contra tigres, ursos, raposas ou — o melhor de todos — hengeyokai aprisionados. As apostas seguem-se livremente enquanto o sangue é derramado nessas lutas. Diversos Kuei-jin criam *chih-mei* habilidosos, assim como humanos criam galos de briga habilidosos. Os vampiros soltam seus investimentos nos ringues com regularidade.

Bairro Chinês

O bairro chinês de Bancoc tornou-se o lar da etnia chinesa há mais de 200 anos. A área está repleta de mercados de rua, lojas de curandeiros e alguns Kuei-jin chineses expatriados, principalmente da Corte dos Ossos de Chongqing, que desenvolveu uma simpatia pelas Cortes Douradas. Uma vez que ambas as cortes baseiam-se nas mágicas ocultistas, elas tendem a manter uma boa relação. Sabe-se de discípulos da Corte dos Ossos que ajudam os *wu* das Cortes Douradas em suas buscas por vítimas, e o isolamento do bairro chinês permite que os vampiros dos Ossos ajudem a encobrir o tráfico de drogas de Bancoc dos olhos das autoridades.

Bares

Há muitos bares em Bancoc, e todos eles cuidam de uma coisa: encontros sexuais. Existe todo tipo de variedade de bares em Bancoc, desde estabelecimentos degradantes com crianças prostituídas de ambos os sexos até "bares com *hostess*", onde mulheres da noite servem bebidas aos patrões e conversam à mesa por horas a fio. Invariavelmente, esses lugares também são fachadas para casas de ópio ou heroína da cidade ou servem de guia para encontrá-las, e os Kuei-jin de Bancoc coordenam ativamente esses comércios dos escritórios nos fundos de muitos desses bares.

Mercados de Rua

Os mercados de rua de Bancoc ficam abertos até o começo da noite. Depois que fecham, os mercados negros continuam, vendendo pedras preciosas, drogas, pornografia e imitações de estilistas famosos nos becos e pontos de encontro. A uma hora de Bancoc está o Mercado Flutuante de Damnoen Saduak, freqüentado por pessoas que utilizam de tudo, desde barcos a remo até iates, subindo e descendo o rio Chao Phraya. O Mercado Flutuante é uma ótima área para o contrabando, embora se saiba de casos de Kuei-jin procurando ganhar dinheiro que foram perseguidos pelos poucos (mas territoriais) metamorfos Zhong Lung da região.

Saigon, Vietnã

O Vietnã ainda remete às imagens do agente laranja, inúmeros bombardeios e uma guerra de onde ninguém saiu vitorioso. A destruição decorrente das ocupações permanece nas mentes de muitos. No Reino Médio, as linhas do dragão corrompidas atravessam a faixa estreita de terra que compõe a porção no extremo leste da península do Sudeste Asiático.

Saigon encontra-se no final de uma zona vampírica proibida que continuou de onde os mortais pararam. Os antigos quartéis-generais, tribunais e zonas desmilitarizadas dos anos de guerra ainda estão operando. Os *wu* das Cortes Douradas e mercenários treinados pelas guerras em Xangai lutam contra invasores *shen* e Kuei-jin de outras cortes, com uma ferocidade capaz de superar qualquer coisa vista durante os anos de conflito mortal.

O Clube Apolalypse Now

O clube Apocalypse Now, um bar na rua Thi Sach, relembra o auge do conflito no Vietnã, quando agentes da CIA e soldados da infantaria enfrentavam os habitantes locais e ninguém confiava em ninguém na cidade. O clube AN é um local neutro para Kuei-jin nativos e estrangeiros; ele serve como um santuário. Violência ou armas de qualquer tipo não são permitidas no interior, e os mandarins governantes de Saigon lidam com os transgressores de maneira severa e definitiva. Aberto a noite toda, o clube AN é popular entre os poucos Membros ocidentais que chegam a Saigon, mas os nativos dos arredores da cidade muitas vezes também aparecem por lá, em parte para ficar de olho nos estrangeiros.

Os Restaurantes Flutuantes

Saigon possui diversos restaurante flutuantes, onde os Kuei-jin realizam acordos e planejam suas estratégias nas guerras ao longo da costa leste do Vietnã. Diversos desses estabelecimentos localizam-se no Mekong, e eles se movem tranqüilamente pelo rio, aproximando-se ou afastando-se dos conflitos nas selvas e no interior, conforme necessário, para transportar combatentes ou materiais para localidades ao norte.

Os Túneis Cu Chi

Nível da Muralha: 5

Os túneis do vietcongue Cu Chi encontram-se fora da cidade. Em nosso mundo, agora os túneis são uma atração turística. Contudo, no Reino Médio os túneis continuam como eram durante a guerra: restritos, opressivos, silenciosos e um

refúgio para a Cobra Verde, um *wu* mortífero dedicado a servir o Darma do Tigre-Demônio. Para esse *wu*, os túneis funcionam do mesmo modo que durante a guerra: como alojamentos, caminhos secretos e prisões. Alguns shen e Cainitas capturados são encarcerados nesses túneis; esses desafortunados servem à Cobra Verde como fontes de informação e Chi.

Cingapura

Cingapura, um dragão financeiro do Reino Médio, está começando a recuperar sua glória nostálgica do período anterior à Segunda Guerra Mundial. Bens e serviços de todo tipo, tanto legais como ilegais, atravessam essa cidade portuária no extremo sul da Malásia. Embora Cingapura sofra muito para manter sua aparência limpa, sofisticada e parecida com um mundo Disney, muitas partes dessa cidade comercial demonstram os sinais claros da ditadura. A lei é absoluta em Cingapura; ofensas de qualquer tipo, desde vender chiclete (que é ilegal e resulta numa surra) até vender drogas ilegais (que resulta numa surra, num encarceramento e numa bala na cabeça) são punidas com rapidez e eficiência. Os Membros ocidentais que fizeram de Cingapura seu refúgio estão cientes da falta de ajuda que o governo ou as embaixadas podem fornecer ali, não importa quão completamente eles Dominem até mesmo uma multidão de cônsules.

A cidade é uma mistura de povos de toda a Ásia e Europa, o requisito para que os vampiros se misturem adequadamente entre seus mais de dois milhões de residentes. Embora a população de Cingapura seja pequena quando comparada com outras cidades do Reino Médio, a agitação e movimento compensam os números relativamente pequenos da população municipal.

Rua Orchard

A vida noturna de Cingapura gira em torno da rua Orchard. Bares, lojas de tatuagem e casas de prostituição extremamente secretas, sempre cuidadosas com a lei, prosperam ali. O Silver Monkey, um bar no cruzamento das ruas Orchard e Scotts, lembra o cenário de um filme de Indiana Jones, com o mogno, o vime, os ventiladores de teto e a iluminação com lâmpadas amarelas. Na década de 1930, antes da invasão japonesa, o Silver Monkey era um local de encontro para pilotos e aventureiros que viajavam pelo Sudeste Asiático e paravam regularmente em Cingapura. Ele evoca grande parte do velho charme daquelas noites, com um piano-bar, cantoras e pequenos cassinos nos fundos. O *wu* das Cortes Douradas que controla Cingapura permite que o Silver Monkey opere sem problemas, pois consideram-no uma fonte valiosa de informação e vítimas.

O Bairro Chinês e a Pequena Índia

Ambas as regiões étnicas parecem ter sido retiradas de seus locais no World Showcase do Epcot Center. Os projetos de "restauração" dessas áreas exageraram nas tintas e *kitsch* chamativos, e hoje em dia poucos turistas visitam essas regiões, sem se convencer de sua "autenticidade".

Isso é, durante o dia. De noite, ambas ficam repletas de Kuei-jin do continente chinês e das Cortes Douradas. Camuflados pela atmosfera "asiática" dessas áreas da cidade, aqui misturam-se refugiados das Cortes Douradas, dos Ossos e das Chamas, que controlam as partes não ocidentais de Cingapura através de tríades e sociedades secretas. O distrito histórico do bairro chinês comporta o distrito financeiro de Cingapura, e os Kuei-jin nos altos escalões da selva corporativa também têm escritórios no bairro chinês. Desses quartéis-generais, suas atividades vão de contrabando a operações de lavagem de dinheiro através de sua rede de bancos e casas de investimento.

Indonésia

Em termos de população, a Indonésia é a quarta maior nação do mundo. Mais de 190 milhões de pessoas vivem nas ilhas que constituem esse antigo entreposto comercial holandês, e mais de 60% delas vivem nas ilhas de Java e Bali. Naturalmente, o excesso populacional alcança níveis intoleráveis aqui. Esforços ocasionais do governo para a recolonização de muitas das ilhas menores do arquipélago foram lentos e malsucedidos, e os pequenos grupos de nativos têm sido mortos secretamente por muitos dos recolonizadores, em mais uma versão de "limpeza étnica". As ilhas externas são o lar de centenas de culturas étnicas e tribais diferentes.

Os Kuei-jin da Indonésia permanecem próximos à terra e às forças poderosas do Chi que brotam das profundezas. Nas ilhas menores, *wu* brutais dominam aldeias pequenas, em relações muito semelhantes aos antigos cultos de sacrifício humano dos Wan Xian. Os mortais desafortunados ficam presos entre *shen* poderosos de um lado e a ameaça da recolonização governamental do outro. Os vampiros dessas regiões não progrediram muito além das práticas de mágica animista, e preferem manter o controle sobre seus feudos pessoais.

Monas, Jacarta

Nível da Muralha: 6

Ao sul do Palácio Presidencial em Jacarta está o monumento indonésio nacional, chamado de Monas. Muitas vezes chamado de "Última Ereção de Sukarno", em homenagem ao antigo líder do país Monas é uma grande estrutura fálica, construída para representar a fertilidade da ilha. E, assim como o Marco Zero em Tóquio, Monas está diretamente sobre um grande nodo de Chi que irradia pela arquipélago. Combinado com a presença de 190 milhões de mortais dotados de Chi, o depósito de Monas age como um reator para todos os Kuei-jin da ilha.

Por essa razão, os demais *wu* das Cortes Douradas mantêm um bom relacionamento com os Kuei-jin indonésios, mais por uma cobiça disfarçada do que por qualquer solidariedade honesta. O poder de Monas não escapou da atenção de outras cortes do Reino Médio. Os Kuei-jin do Japão, cujo Chi de suas próprias ilhas foi corrompido pelos efeitos das Queimas, estão desesperados para compartilhar o Chi abundante de Java. Expedições de exploração da Indonésia por parte de Kuei-jin japoneses já estão ocorrendo, caso suas esperanças sejam concretizadas. Os Genji e Bishamon logo podem vir a fazer mais do que apenas observar essa nação insular.

Camboja e Laos

O Camboja é um dos países mais oprimidos do Reino Médio, e sua população e interior devastados são locais de caça para parasitas vampíricos. Entre os templos e *wat* rurais do país, ainda existem alguns grupos de divisões resistentes do Khmer Rouge. Esses rebeldes atacam constantemente o governo precário, enquanto a população rural dizimada sofre com os grandes derramamentos de sangue. Prisões estaduais, ainda repletas de velhos prisioneiros capturados pelo Khmer Rouge, recebem agora o próprio Khmer Rouge, muitas vezes colocando carcereiros e encarcerados na mesma cela. Os Kuei-jin muitas vezes pairam pelos complexos presidiários do Camboja, alimentando-se não apenas da força vital do sangue dos mortais, mas também do ódio e da miséria psicológica que a atmosfera cria.

O Laos era inicialmente uma vasta região selvagem, porém os mais de dois milhões de toneladas de bombas lançadas sobre o país durante a Guerra do Vietnã dilaceraram sua paisagem e abriram grandes feridas em suas linhas do dragão. Apesar da pressa do Sudeste Asiático para modernizar-se, o Laos sempre é esquecido em meio à empolgação, tanto pelos mortais como pelos vampiros. Grande parte do Laos é uma região desolada — há poucas terras cultiváveis para começar, e a agressão com bombas e desfolhantes durante a Guerra do Vietnã causou grandes estragos à região. Os poucos vampiros que permanecem no país fazem-no porque não conseguem encontrar outro local para ir e ninguém para ajudá-los a chegar até lá.

O Grande Salto para o Exterior

Aproveite o dia, aproveite a hora,
Nossa força é irresistível.
— Mao Tsé-tung

Para os Cainitas, a existência de vampiros asiáticos permanece encoberta por mistério. Embora alguns indivíduos isolados optem por experimentar o doce fruto do Oriente, muitas vezes eles são dados por perdidos pelos clãs ocidentais. Della Passaglia e seu pequeno grupo recusam-se a comunicar-se com a Camarilla. Oliver Thrace conseguiu progredir muito mais no Grande *Anschluss* Tremere daqui do que controlando um punhado de *bookmakers*, prostitutas e traficantes numa cidade que operasse aproximadamente do mesmo modo que qualquer capital ocidental. Apesar do ritmo das viagens e da tecnologia no mundo moderno, a Camarilla teme que os vampiros da Ásia continuem sendo desconhecidos para eles por outros cinco milênios.

Eles estão errados.

Hong Kong é o primeiro passo. O Quincunx posicionou soldados e materiais em toda a cidade desde a transferência do poder. Outros postos avançados do domínio asiático no Ocidente já testemunharam a chegada de alguns grupos avançados de Kuei-jin, concentrando-se nos bairros chineses de Nova York, Boston, São Francisco e outras cidades. A cidade livre de Vancouver, atualmente desfrutando de uma trégua firmada pelos Membros e Lupinos da região, viu um aumento da atividade dos Bishamon, que mantêm um refúgio ali. A natureza insular desses microcosmos fornece a cobertura perfeita para os Kuei-jin moverem-se entre as forças dos Cainitas e dos mortais sem serem detectados.

Para o Quincunx, a questão não é se, mas quando. Assim que a Corte das Chamas tiver retornado ao controle do Quincunx, o Grande Salto para ao Exterior irá começar. Há muito tempo os Membros desejavam conhecer a natureza dos vampiros da Ásia. O Quincunx está determinado a realizar sua vontade — e eles irão desejar nunca terem ouvido falar nos Kuei-jin.

Os Mundos Além da Muralha

Além do mundo comum do Reino Médio estão os reinos incontáveis habitados por espíritos de todos os tipos. Embora esses reinos sejam invisíveis e intangíveis para os olhos dos mortais, os *shen* — e particularmente os Kuei-jin — costumam interagir com os mundos espirituais e seus moradores.

Os espíritos estão literalmente em todos os lugares, embora sejam mais numerosos em locais com Chi forte. Nas primeiras

Eras, muitas vezes os espíritos manifestavam-se fisicamente no Reino Médio; assim, um espírito da terra de uma determinada pedra ou um espírito *gei-ryo* de uma espada bem trabalhada podiam aparecer para ajudar ou atrapalhar heróis lendários. Na Quinta Era, a maioria dos espíritos dorme e precisa ser persuadida ou forçada a despertar. Um nascer do sol particularmente bonito ou o *yugen* obtido através da contemplação de uma obra de arte brilhante muitas vezes são os únicos traços perceptíveis da presença dos mundos espirituais.

Os mundos espirituais existem em justaposição ao Reino Médio, embora de modo geral os humanos ignorem completamente sua existência. Certos *shen*, incluindo os Kuei-jin, são capazes viajar para os reinos espirituais, interagindo ali com os kami dos rios ou as sombras dos mortos. Essas viagens são mais difíceis na Quinta Era; uma Muralha espiritual separa os reinos espirituais dos locais materiais aos quais eles se sobrepõem.

Em certos aspectos, os reinos espirituais do Reino Médio assemelham-se aos seus equivalentes ocidentais. No entanto, os domínios do Reino Médio não são divididos nos Três Mundos familiares aos seres sobrenaturais ocidentais. Os Kuei-jin sabem que o Reino Médio tem seu nome em razão de sua posição entre dois grandes planos espirituais — os Mundos dualísticos do Yin e do Yang. O Mundo Yang abriga todos os tipos de espíritos da natureza, kami e seres parecidos. Por outro lado, o Mundo Yin é um reino mais sombrio englobando o Mundo Inferior e seus inúmeros fantasmas. É desses reinos que o Chi flui para o Reino Médio, e é para os habitantes desses reinos que a maioria dos *shen* presta homenagens.

A Quinta Era

Nas primeiras Eras, os espíritos seguiam com suas tarefas determinadas, servindo alegremente — ou pelo menos respeitosamente — a vontade do Personagem Venerável. Entretanto, agora a ordem do Reino Médio e dos mundos espirituais se desfez. Assim como os reinos mundanos refletem a degeneração da Quinta Era, seus equivalentes espirituais sofrem do mesmo modo. Os Kuei-jin, com seus sentidos sobrenaturais, observam mundos arruinados e corrompidos. A poluição e os testes nucleares desgastaram o palácio do Rei do Mar; as torres retorcidas da Cidade Maligna refletem as ruas labirínticas de Tóquio e Hong Kong; o Reino dos Espíritos Lutadores incha com as vítimas das guerras na Indochina; e o Mundo Yin na fronteira com o Camboja é uma planície coberta com caveiras e assombrada por Espectros ululantes.

Cada vez mais, os espíritos negam seus postos e tornam-se tão oportunistas quanto seus equivalentes mortais e vampíricos. Muitos dos antigos espíritos domésticos e da natureza, cuja adoração foi negligenciada pela população cínica e "reeducada", vagam pelos reinos espirituais como nômades desajeitados. Sacerdotes e protetores tornam-se comandantes brutais, lutando implacavelmente pelo controle desse ou daquele reino espiritual. A competição por locais com Chi intacto fica mais intensa, e os espíritos voltam-se cada vez mais para os Kuei-jin, firmando acordos com os mortos-vivos para o benefício de ambas as partes.

Os Mundos do Yin e do Yang

O primeira volta da Roda das Eras ocorreu quando o universo dividiu-se em dois pólos opostos: o Yin, o princípio sombrio, passivo e reativo; e o Yang, o princípio brilhante, enérgico e ativo. É do Yin, do Yang e das combinações deles que as Dez Mil Coisas da matéria e do espírito foram formadas.

Embora o Yin e o Yang tenham-se separado do Todo, eles permaneceram próximos do Reino Médio. Sob a orientação do Céu, o Yin e o Yang governaram o Ciclo em rotação. Conforme o Yang criava, o Yin desgastava. Assim como o Yang levaria os soldados do Céu a grandes realizações, o Yin ofereceria o descanso tranqüilizador. Durante a Segunda e a Terceira Era, dragões e *kirin* anunciavam a ascensão de imperadores, os espíritos dos mortos ajudavam e aconselhavam suas famílias vivas, kami manifestavam-se em pedras e árvores e lagoas, e feiticeiros conjuravam magicamente pontes aladas para os céus.

Após a traição dos Wan Xian, uma Muralha foi erguida, e a passagem livre entre os reinos espirituais e materiais foi interrompida. Esse acontecimento deixou os *shen* do mundo material presos e confusos — eles não tinham nenhuma orientação divina, nenhum mentor espiritual. Alguns interpretaram suas ordens da melhor forma possível; outros, fugindo de suas obrigações para com as cortes, vagaram pelo Reino Médio possuídos de fúria.

Conforme os séculos passaram, certos *shen* aprenderam mágicas que lhes permitiam viajar para os Mundos Yin e Yang, mas o que encontraram os deixou chocados. A ordem do Personagem Venerável desemaranhou-se como um casulo de um bicho-da-seda; vários sacerdotes espirituais estabeleceram domínios vacilantes e começaram a governá-los como tiranos feudais. Embora alguns espíritos ainda falassem sobre a vontade do Céu, a maioria concordava que os maiores deuses dragões, caso não estivessem mortos, estavam pelo menos adormecidos. Alguns *shen* afirmavam fatalisticamente que o Céu voltara suas costas para o Reino Médio e os mundos espirituais, e que apenas após as purgações da Sexta Era o mundo seria corrigido.

De qualquer modo, dois grandes reinos espirituais — o Yin e o Yang — definem o paradigma do Reino Médio. Embora muitas vezes se diga que os Reinos Yang estão "acima" do mundo, enquanto se descreve os Reinos Yin como situados "abaixo" da terra, essa configuração é estritamente metafórica.

O que são os Mundos Espirituais?

Os mundos espirituais são mundos de energia Chi pura que desafiam as leis naturais da física. Os mundos espirituais coexistem com o Reino Médio, mas a barreira da Muralha os torna imunes à percepção ou interação mundana. Os mundos espirituais refletem o mundo material; as mudanças em um "lado" afetam o outro.

As Terras dos Espelhos

As áreas dos Mundos Yin e Yang adjacentes à Muralha são chamadas de Terras dos Espelhos, pois refletem seus equivalentes no Reino Médio. Os objetos do Reino Médio lançam "sombras" espirituais nas Terras dos Espelhos. Embora as características das Terras dos Espelhos permaneçam relativamente constantes, cada viajante das Terras dos Espelhos distingue o ambiente de acordo com sua percepção particular. Um jardim de pedras sereno projeta, uma "sombra" de paz e tranqüilidade; do mesmo modo, uma favela decadente no Reino Médio parece uma área arruinada, repugnante e infestada por vermes. Cada região do Reino Médio projeta uma "sombra" das Terras dos Espelhos nos Mundos Yin e Yang. Os seres das Terras dos Espelhos do Yin normalmente não percebem os seres das Terras dos Espelhos do Yang e não interagem com eles, embora certos poderes espirituais permitam exceções a essa regra.

As Terras dos Espelhos normalmente abrigam espíritos menores: alguns que perderam seus postos e foram expulsos dos reinos, outros que ficaram presos próximos ao Reino Médio (ou que optaram por permanecer ali) ou espíritos renegados fugindo de seus superiores. Esses espíritos freqüentemente interagem com os vampiros, e alguns concordam em servir como nushi — "conselheiros" espirituais para um *wu*Kuei-jin. Outros pairam nas proximidades do Reino Médio, enquanto tentam preservar desesperadamente lugares de beleza ou alimentar-se avidamente da angústia e da miséria humana (dependendo da natureza do espírito em questão).

As viagens através das Terras dos Espelhos são realizadas de modo semelhante

às realizadas no Reino Médio. As distâncias e direções são idênticas. Se um Kuei-jin entra nos mundos espirituais, viaja um quilômetro através das Terras dos Espelhos e então retorna ao Reino Médio, ele surge a um quilômetro de sua posição original.

As Terras dos Espelhos e o Reino Médio afetam um ao outro. Se um local no Reino Médio é devastado ou destruído, seu equivalente espiritual sofre igualmente. Da mesma forma, se um local espiritual é profanado ou corrompido, seu equivalente material costuma tornar-se desgastado, inseguro e repleto de "vibrações ruins".

A Trama

As regiões mais profundas dos Mundos Yin e Yang são chamadas de Trama. Ao contrário das Terras dos Espelhos, a Trama não tem equivalentes no Reino Médio, pois é composta inteiramente de matéria espiritual. Na Trama, a distância e o tempo são subjetivos e a viagem através de seus reinos muitas vezes parece um sonho. A maioria dos seres espirituais mais poderoso reside na Trama, onde defendem possessivamente seus domínios contra intrusos.

A Trama consiste de duas seções principais: o Tecido e os reinos. O Tecido é o "fluxo e refluxo", o estrato inabitável através do qual os seres viajam de reino para reino. No Mundo Yang, o Tecido é chamado de Umbra; no Mundo Yin, é chamado de Tufão ou Tempestade. Os espíritos que nascem do Tecido viajam através dele e retornam para curar-se ou descansar. A aparência e "leis da física" do Tecido variam drasticamente, dependendo dos espíritos próximos e até mesmo do estado mental dos viajantes no seu interior.

Dentro do Tecido encontram-se inúmeros reinos, locais onde espíritos poderosos estabeleceram domínios ou covis. Alguns desses reinos lembram as cortes antigas dos mortais; outros são equivalentes tenebrosos das cidades modernas; outros ainda não se assemelham a nada no Reino Médio. Os reinos são as moradias dos espíritos, e os Kuei-jin de grande poder ou iluminação muitas vezes viajam para os reinos, onde pedem ajuda aos espíritos ou servem-nos.

As viagens através do Tecido são extremamente subjetivas; uma jornada pode parecer levar alguns segundos ou diversos meses. Aparentemente, as viagens são afetadas pela força e confiança mental dos viajantes, pois aqui o espírito reina supremo e a matéria não é nada além de uma ilusão. Guias espirituais muitas vezes são fundamentais, embora suas orientações possam ser confusas ou malevolentes. É melhor saber seu destino ou permanecer em uma das muitas trilhas do dragão brilhantes que trespassam o Tecido. Algumas dessas trilhas correspondem a linhas do Chi no Reino Médio, e viajantes sábios podem usar linhas do dragão como um "mapa rodoviário" para percorrer grandes distâncias no mundo material.

Em certos pontos dentro do Tecido, portais levam a reinos. Alguns portais são protegidos, enquanto outros atraem convidativamente os viajantes. Inúmeros mundos esperam nos Mundos Yin e Yang.

O Mundo Yang

Muito acima do Reino Médio encontra-se o Mundo Yang, selvagem e tumultuado. O Mundo Yang abriga um número quase infinito de reinos, e suas transformações constantes fazem-nos parecer ainda mais numerosos. No Mundo Yang existem Paraísos e Infernos, terras dos sonhos e reinos dos pesadelos, o Reino dos Espíritos Lutadores e as cortes dos dragões. Aqui vagam espíritos de todas as descrições: alguns são personificações de idéias ou objetos, enquanto outros não representam nada além de sua própria extravagância.

Embora menos almas humanas passem para o Mundo Yang do que para seu equivalente tenebroso Yin, inúmeros habitantes do Reino Médio acabam aqui. Sua estada é curta: eles passam para um reino; são julgados, recompensados ou punidos por seus habitantes espirituais; então tornam-se um espírito, são reencarnados como humanos ou animais ou lançados no Mundo Yomi.

Shen costumam vir aqui; particularmente os hengeyokai e as fadas tendem a entrar no Mundo Yang após sua morte. Esses seres também são capazes de contatos limitados através da Muralha; os hengeyokai falam dos Reinos Yang como "A Umbra", enquanto os feéricos referem-se a eles como "O Sonho". Os Kuei-jin que expressam o Yang afirmam descender da Rainha Escar-

late ou ser devotos dela, que se acredita que viva nas profundezas do Mundo Yang.

O Mundo Yang não tem um centro em particular. A energia Yang flui caprichosamente através da região; tempestades e ventos turbulentos atiçam o Tecido, e as viagens são incertas e perigosas. Diversos reinos espalham-se pelo turbilhão do Yang; esses reinos abrigam todo tipo de divindades, dragões e espíritos poderosos.

Reinos Yang

Ki, no *Ki Chuan*, escreveu sobre os reinos que visitou, tanto nos sonhos como acordado. Aqui estão alguns dos reinos Yang mais costumeiramente conhecidos.

O Reino dos Espíritos Lutadores

A mitologia budista fala sobre o Reino dos Espíritos Lutadores, uma vasta planície de carnificina onde os espíritos dos mortos profanos vão para batalhar. Esse reino existe no Mundo Yang. Em incontáveis *li* de terras cobertas de sangue, inúmeros espíritos destroem uns aos outros em meio a gritos, fumaça, clangor de metais e tiros. O terreno está coberto por corpos, esqueletos de criaturas colossais, armas, armaduras e máquinas de todo tipo. Carruagens quebradas do período dos Estados Combatentes misturam-se com ferragens de tanques do Exército Popular e miras Mitsubishi. A batalha nunca termina, de noite ou de dia; um espírito ferido ou "morto" acaba levantando-se, recoloca qualquer parte cortada e continua a lutar.

Os Kuei-jin que foram ao reino às vezes falam sobre três grandes forças lutando em meio à batalha estonteante. A primeira luta com uma precisão mecânica sob uma bandeira representando uma grande aranha. A segunda força é uma legião de monstros tenebrosos, lutando sob o estandarte de uma grande serpente ou centopéia. A terceira "força" é um bando desordenado de metamorfos ou vórtices giratórios de energia; o termo "força" é apenas um eufemismo educado, pois essas criaturas não lutam sob nenhum emblema e lutam entre si tantas vezes quanto atacam seus "inimigos". Os Kuei-jin, por sua vez, não compreendem o porquê da batalha eterna dessas forças; a maioria considera sensato simplesmente ficar fora do seu caminho.

Umi, O Reino Marinho do Dragão

Um dos reinos Yang mais poderosos, o domínio de Umi reivindica todo o Pacífico como sua jurisdição, embora certos espíritos polinésios e indonésios discordem. Esse reino é supostamente alcançado através de grandes vórtices nos abismos oceânicos mais profundos. De seu palácio no fundo do reino, o Rei Dragão de Umi cuida das inúmeras responsabilidades de seu domínio: enviar calmarias e tempestades, orientar barcos até os portos ou enviar tubarões para atacar marinheiros que naufragaram.

O Rei Dragão é servido por esquadrões de Zhong Lung e cardumes de Same-Bito. Além disso, versões espirituais de tubarões, águas-vivas, lulas gigantes e outros terrores oceânicos mantêm a ordem dos domínios do Rei do Mar.

O Rei Dragão em si permanece em suas seus aposentos privativos e não é visto em público há 50 anos. As especulações sobre o exílio imposto sobre si mesmo atravessam rapidamente o Umi e além. Certos cortesãos dizem que o Rei Dragão lamenta pelo seu amor, a falecida Princesa Dragão de Hiroshima; outros comentam que o Rei Dragão estava no leito da Princesa Dragão no dia 6 de agosto de 1945, e desde então sofre de uma enfermidade temível e desfiguradora.

No lugar do Rei Dragão governa seu senescal, Gajyra, um espírito dragão brutal e gigantesco cujo sopro ardente é capaz de destruir tanto jades brancos como metais. Alguns habitantes dos mundos espirituais sussurram que o próprio Gajyra sentiu a mácula dos testes nucleares do Pacífico, mas ninguém ousa dizê-lo na sua frente.

O Mundo Yin

Abaixo do Reino Médio, oposto aos reinos Yang, situa-se o sombrio Mundo Yin. Aqui as coisas são calmas e sombrias, cinzentas e silenciosas. Os reinos aqui são mais estáveis do que os do Yang, seus habitantes mais tranqüilos — ou resignados. A maioria das almas humanas vem ao Mundo Yin após a morte, embora algumas passem para o Reino Yang durante o processo de reencarnação.

Ao contrário do mosaico colorido do Mundo Yang, o Mundo Yin tem um ponto de convergência relativamente estável: a construção espiritual gigantesca conhecida como Mundo Inferior e, abaixo dele, o Vazio. Poucos dentre os vivos viajam para essas terras, embora os Kuei-jin, certos magos e metamorfos descendam até os Reinos Yin em jornadas de vários tipos. Vampiros que expressem o Yin consideram-se em dever com o Dragão de Ébano.

Reinos Yin

O Mundo Yin também contém reinos, sobre os quais Ki igualmente escreveu. Alguns são apresentados abaixo.

O Reino Sombrio de Jade

No centro do Mundo Yin está o Mundo Inferior, também chamado de Reino Sombrio de Jade. A maioria dos humanos do Reino Médio que se tornam Mortos Inquietos acabam aqui, embora alguns sejam pegos pelos Reis Yama e levados ao Mundo Yomi. O Reino Sombrio de Jade é uma terra extensa e lúgubre, esculpida com jade branco e pálido. Esse jade é formado das almas de habitantes desafortunados que são considerados indignos de qualquer coisa, exceto contribuir para as fundações do reino.

O Reino Sombrio de Jade é governado pelo tirano Qin Shihuang, a quem alguns Kuei-jin servem e a maioria teme. Para mais informações sobre esse reino, veja a seção sobre aparições no Capítulo Oito, assim como os livros de referência Dark Kingdom of Jade e Dark Kingdom of Jade Adventures, de Wraith: The Oblivion.

A Selva Sussurrante

Nos limites do Reino Sombrio de Jade está uma grande extensão de vegetação espalhada em todas as direções, com suas raízes estendendo-se até à própria Tempestade. Essa floresta, que cresce de maneiras impossíveis para plantas normais e ecoa em meio aos ventos da Tempestade, é conhecida como Selva Sussurrante.

Toda a selva e seus habitantes são feitos de metal, pois o metal é o elemento do Yin. Árvores prateadas com folhas afiadas como facas reluzem na escassa luz ambiente, e vinhas com espinhos parecidos com arame farpado impedem a passagem. Cobras de bronze e cachorros de ferro caminham pela selva, ameaçando os viajantes incautos. Contudo, os habitantes mais perigosos da selva são os Mukades — centopéias demoníacas gigantescas, aparentemente construídas de placas de ferro negro. Os Reis Yama costumam escravizar Mukades para usá-los como máquinas de combate vivas nas guerras eternas dos senhores demoníacos.

O Mundo Yomi

Há um terceiro mundo espiritual, embora poucos *shen* gostem de falar sobre ele. É o temido Mundo Yomi, antro dos Reis Yama e seus servos demoníacos. Também conhecido como os Mil Infernos, o Mundo Yomi é um lugar terrível, aparentemente composto pelos piores elementos dos Mundos Yin e Yang. O Mundo Yomi é justaposto pelos Mundos Yin e Yang, e combina elementos de cada um deles em sua construção. Alguns *shen* dizem que, conforme o Reino Médio fica deteriorado e corrompido, seus equivalentes espirituais sofrem do mesmo modo, fornecendo grandes pedaços de impurezas espirituais que ajudam a construir o Mundo Yomi.

Os Kuei-jin conhecem o Mundo Yomi melhor do que a maioria; todas as almas P'o dos Kuei-jin passam por uma jornada angustiante no Mundo Yomi antes do renascimento. Os ventos de ossos pungentes e os maelstroms do Yomi deixam sua marca no P'o, desfigurando-o e enfurecendo-o. Entretanto, ao tornar-se um Kuei-jin, uma alma que se mostra forte o bastante para escapar do Mundo Yomi também faz com que os habitantes dos Mil Infernos procurem incessantemente levá-la de volta para seu lado.

O Mundo Yomi é assombrado por seres demoníacos de inúmeros tipos. As partes do Mundo Yomi mais próximas ao Yin são repletas de fantasmas malignos conhecidos como Espectros; as áreas mais próximas ao Yang abrigam os monstruosos espíritos Malditos. Os mestres do Yomi, os temidos Reis Yama, detêm reinos infernais nas profundezas do firmamento do Mundo Yomi. Ali, cercados por tempestades uivantes e campos de carnificina, ele lutam uns contra os outros e contra *shen* de natureza mais pura, sempre à espera da noite em que a Sexta Era seja lançada sobre o mundo e um de seus membros alcance o posto de Imperador Demoníaco.

Reinos Yomi

O *Livro de Ferro da Ponte Vermelha*, escrito pelo poeta Kuei-jin enlouquecido O, lista milhares de reinos infernais. Alguns são descritos a seguir.

A Cidade Maligna

Essa megalópole vasta e coberta por fumos pode ser alcançada das proximidades de Tóquio, Bancoc, Jacarta ou Hong Kong, embora não corresponda precisamente a nenhuma dessas cidades. É um local opressivo de arranha-céus estonteantes, inúmeros arcos de néon lunar e favelas caindo aos pedaços, onde o céu é da cor de uma televisão sintonizada em estática. Os prédios, transgredindo deliberadamente os princípios do *feng shui*, afilam-se em todas as direções. Todos os tipos de fantasmas e elementais urbanos assombram os prédios e ruas; espíritos do metal, demônios elétricos e mestres fantasmagóricos de Ocupar caminham por lá, assim como os ciborgues da Tecnocracia.

A Cidade Maligna é controlada pelo Rei Yama Mikaboshi. No arranha-céu de 70 andares do qual ele governa, Mikaboshi observa com satisfação a enfermidade espiritual que domina o Reino Médio. Ele acredita que logo a Cidade Maligna irá se tornar o domínio mais poderoso nos mundos espirituais, e ele irá anunciar uma Sexta Era interminável — uma Era em que, naturalmente, ele irá governar como o Imperador Demoníaco.

Kakuri

Próximo do Mundo Yin, fazendo fronteira com os Territórios Conquistados do Mundo Inferior japonês, o reino Yomi de Kakuri abre-se para os Mortos japoneses. O poderoso Rei Yama Emma-o governa esse reino das trevas, a partir do qual ele planeja atacar os próprios Paraísos dos Budas. Em Kakuri vive um número razoável de Mortos Inquietos que escaparam das garras de Qin Shihuang, embora seu destino com Emma-o seja pouco melhor.

Emma-o possui servas vampíricas, todas mulheres. De fato, ele só permite que mulheres o sirvam. Não se sabe se essa restrição é uma homenagem às antigas tradições que consideram o Yin como um princípio feminino ou se é uma simples vaidade. Essas Kuei-jin costumam referir-se a si mesmas como *shikome*. Elas recebem favores e presentes mágicos de Emma-o em troca de serviços irrestritos e a entrega de uma certa cota de almas para o Rei Yama. Se elas não conseguirem cumprir sua cota, Emma-o as arrasta para Kakuri e toma suas almas no lugar.

O Inferno dos Esfolados Vivos

Esse reino Yomi é um local terrível de ventos lacerantes e tempestades intermináveis de energia crepitante. A paisagem foi desolada e erodida em espirais alienadas pelos ventos infinitos e cortantes. Qualquer ser espiritual ou material que permaneça por muito tempo certamente será despedaçado pelas rajadas uivantes.

O Inferno dos Esfolados Vivos é governado pela Rainha Yama Tou Mu. Também conhecida como a Imperatriz de Ferro, Tou Mu usa uma máscara assustadora de metal e luvas adornadas com espinhos de metal, talvez para proteger-se das forças de seu domínio. Esse demônio controla legiões de almas condenadas e há boatos de que ela utiliza vampiros em seus esquemas, embora ela fosse uma grande inimiga dos Wan Xian e o que mais goste de fazer é arrancar a pele e o Chi de seus descendentes.

Os Reinos Celestiais

Certos *shen* falam sobre os Reinos Celestiais, no alto do firmamento espiritual, acima do Yin e do Yang. Se eles realmente existem, os domínios do Personagem Venerável — e seus servos, os Reis Dragões — separaram-se completamente do resto da criação.

Os Reinos Celestiais parecem ter deixado coletivamente de lado as preocupações com o Reino Médio. Mortais e *shen* recitam sutras e cantam mantras, esforçando-se para livrar-se de vidas intermináveis de tristeza, mas os Reinos Celestiais raramente respondem.

Alguns sábios Kuei-jin ensinam que, através da transcendência Dármica, é possível escapar dos ciclos do mundo e encontrar o consolo — ou o esquecimento — eterno nos Reinos Celestiais.

CHAPITRE 5

CAPÍTULO SETE: NARRATIVA

O fogo ensinou-me a viver.

A sensação era como antigas lágrimas dos deuses, derrubando-nos como vermes. Nossos narizes com terra e pele queimada. Logo, os outros me deixaram. Então o fogo. Depois a luz.

Uma noite, flutuei na chuva das monções que fluíam para as cavernas como a água das nascentes. O morto amadurecido flutuava ao meu lado, grávido de moscas. No caldo de cadáveres, descobri o gosto da vida.

Nunca o perdi, mesmo agora.

Veja! Assim como o vento é a vida mortal:
Um gemido, um suspiro, uma tempestade, uma disputa.
—O Dhammapada

Vampiros do Oriente é um livro de regras que serve como suplemento para **Vampiro: A Máscara**. Ele assume que você já leu **Vampiro**, sabe como é o Mundo das Trevas e como criar uma trama. Este capítulo não é sobre técnicas literárias, seqüências de sonhos ou outros conselhos para roteiros. Este capítulo detalha o aspecto mais importante do jogo de narração: a história.

Mais do que apenas um conjunto aleatório de personagens, enredos e jogadas de dados, o ato de narrar está ligado ao mito do mundo. Este suplemento apresenta uma nova visão do mito clássico de **Vampiro** da White Wolf, relacionada aos misteriosos **Vampiros do Oriente** que afirmam não descender de Caim. Os Kuei-jin são literalmente demônios: almas perdidas que retornaram do Mundo Yomi para vingar-se, continuar sua vilania ou de alguma outra forma continuar com seus caprichos sobrenaturais. Os jogadores que incorporam esses Kuei-jin confiam no Narrador para criar um história dinâmica, interessante e agradável.

TEMAS

Você não pode evitar os temas. Eles estão por trás de toda boa história, surgem nas ações de todo personagem e agitam-se logo abaixo da superfície de qualquer cenário. Muitos temas individuais podem ser destacados em **Vampiros do Oriente**, e um Narrador astuto sabe misturar os elementos que seus jogadores mais apreciem.

EQUILÍBRIO *VERSUS* DESEQUILÍBRIO

Os Cataios, como os outros vampiros, são criaturas estáticas, resignadas a papéis que mudam relativamente pouco. Normalmente, essa estagnação não é um problema tão grande. O Kuei-jin resolve — ou fracassa em resolver — sua dívida cármica e retorna aos mundos espirituais, encontrando seu lugar no Ciclo de um modo ou de outro.

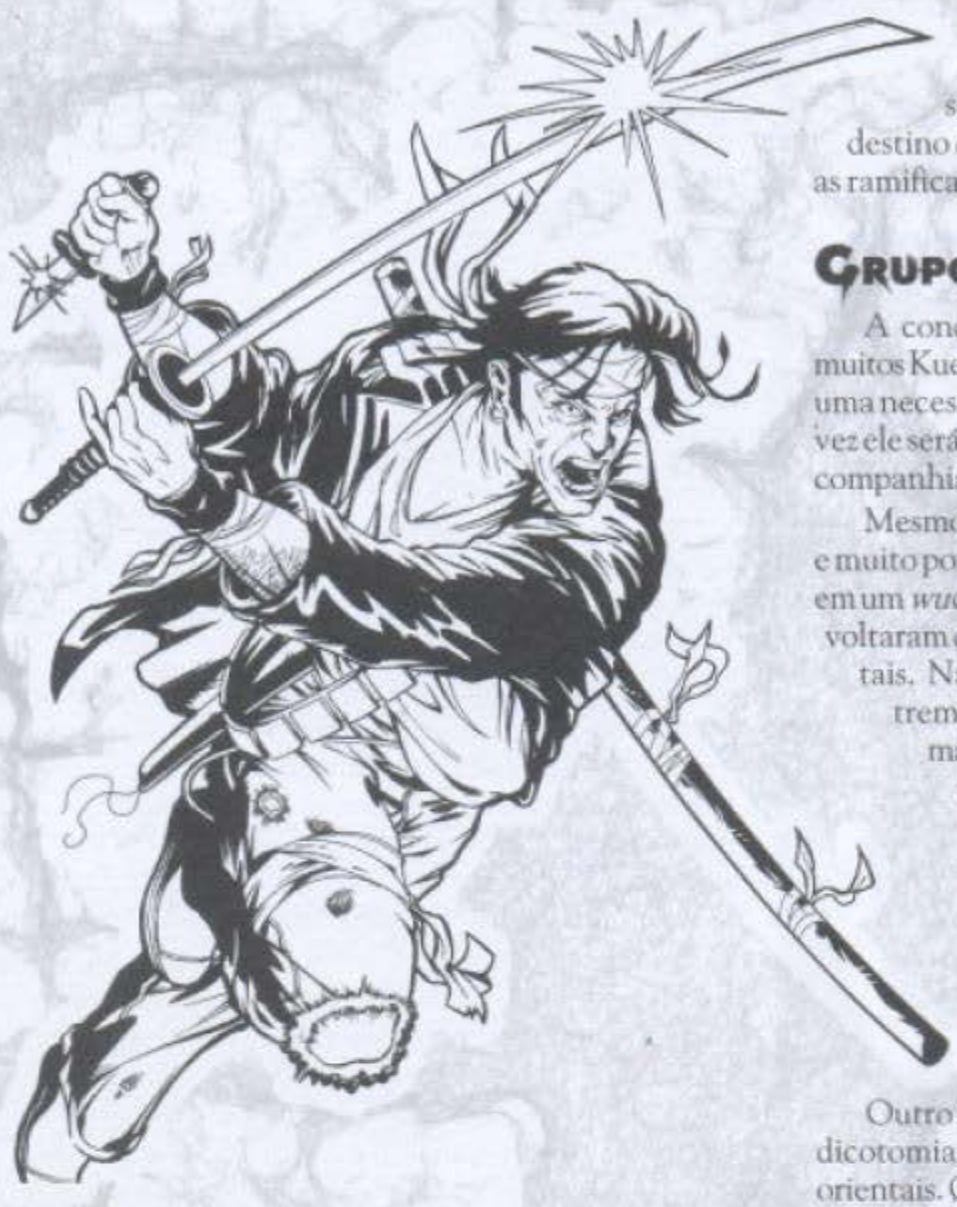
No entanto, essas resoluções nem sempre acontecem. Às vezes, o Kuei-jin em questão vê-se inclinado demais para as forças entrópicas do Yin, e ele começa a assemelhar-se fisicamente a um exemplo natural do cadáver que habita. Outras vezes, o Yang torna-se grande demais no Kuei-jin, e suas paixões arrebatam-no facilmente. Nenhum desses desequilíbrios é particularmente benéfico para o Cataio, e qualquer um deles pode vir a afetar terrivelmente a resolução de sua dívida cármica.

O desequilíbrio é problemático o bastante no nível individual — mas imagine os problemas causados por um *wu* de vampiros seguindo Darmas diferentes e em diversos estados de equilíbrio. A família substituta dos vampiros pode ser destruída com facilidade pelas naturezas díspares de seus componentes, caso a harmonia permaneça sendo ilusória.

Numa escala maior, o tema do equilíbrio *versus* desequilíbrio pode ser aplicado ao mundo como um todo. A Quinta Era certamente é um momento decisivo para os Kuei-jin, e vários elementos do Reino Médio parecem estar fora de equilíbrio. Os dragões rosnam por trás dos passos do Ocidente, e os Membros começam a insinuar-se lentamente entre as torres e *torii* do Reino Médio. Alguns Kuei-jin (os Grous Resplandecentes, por exemplo) consideram que seja preciso agir rapidamente para corrigir o equilíbrio do mundo, enquanto outros (os Tigres-Demônios) acreditam ser os agentes desse mesmo desequilíbrio.

TRADIÇÃO *VERSUS* NOVOS COSTUMES

Como mencionamos anteriormente, os Kuei-jin são criaturas estáticas, presas a seus costumes desde a noite em que passam pelo Segundo Alento. Portanto, não é um exagero encontrar um mandarim tranqüilo com centenas de anos de idade e seguro sobre seus costumes, pois as coisas são como sempre foram. Do mesmo modo, um Kuei-jin com apenas 50 anos de não-vida pode ter a mesma certeza de que seus pontos de vista estão corretos — e conciliá-los com os do mandarim provavelmente será muito difícil.



são assombrados constantemente por coincidências e fenômenos estranhos que poderiam ser a obra do Ciclo, do simples acaso ou de ambos. O destino de um *shen* é a sorte de outro *shen*, e é difícil prever as ramificações metafísicas do Grande Ciclo.

Grupos *Versus* Indivíduo

A condenação de um Cataio é algo muito pessoal, mas muitos Kuei-jin procuram a companhia de outros, muito mais por uma necessidade de proteção (afinal, se o Kuei-jin falhar dessa vez ele será expulso para sempre do Ciclo) do que pelo desejo de companhia em razão de sua miséria.

Mesmo assim, os vampiros são indivíduos, como as pessoas, e muito poucos são idênticos em todos os aspectos. A não-vida em um *wu* dificilmente é idílica, pois engloba cinco monstros que voltaram do Inferno para compensar seus fracassos como mortais. Naturalmente, os indivíduos de um *wu* têm razões tremendamente diferentes para retornar do túmulo, a maioria das quais pode não coincidir com as motivações de outros Kuei-jin. Obviamente, a não-vida de um Cataio é repleta de tensões para resolver seus problemas pessoais e os objetivos de seus companheiros — um destino não muito agradável.

Oriente *Versus* Ocidente

Outro elemento poderoso de **Vampiros do Oriente** é a dicotomia entre os vampiros ocidentais e seus equivalentes orientais. Quase todos os Kuei-jin vêem os Kin-jin como bárbaros, satisfeitos em afirmar serem descendentes de um progenitor lendário que era, em sua essência, um homicida que colhia raízes e frutas. Por outro lado, os Kuei-jin se vêem como os escolhidos para serem os companheiros (ou rivais) dos próprios deuses.

Em muitos aspectos, o conflito clássico entre o antigo e o novo, a saga épica da Jyhad ocidental, é tão presente no Reino Médio quanto em qualquer outro lugar. Em alguns aspectos, essa disparidade é ainda mais pronunciada aqui. As terras do Oriente sempre foram mais ligadas às tradições do que o Ocidente bárbaro. É por essa mesma razão que os Cataios são tão desafortunados — eles falharam em relação às suas responsabilidades cármicas e passaram pelo Segundo Alento como uma oportunidade final para completar seus destinos. Todos os que são bem-sucedidos em pagar sua dívida cármica podem unir-se outra vez ao Ciclo. Todos os que fracassarem são... removidos dele.

Então, como alguém quita sua dívida quando confrontado por uma quantidade tão grande de pontos de vista contraditórios? O mandarim certamente não vê sua dívida da mesma forma que um Cataio recém-criado. No grande drama da Roda das Eras, os Kuei-jin estão fadados a discordar em diversos momentos — quanto a questões sobre as quais nenhum dos lados estão totalmente certos ou errados.

Destino *Versus* *Joss*

Em questões filosóficas, muito raramente há respostas claras. A força do destino guia os Kuei-jin? Os vampiros Cataios estão presos a um ciclo imutável de predestinações? Ou o *joss*, a força da sorte e da fortuna, participam de alguma forma? O papel do destino *versus* o *joss* forma a base para muitos dogmas Kuei-jin. Algumas cortes consideram-se agentes do destino, outras agentes do *joss*, e as obras misteriosas dessas forças influenciam todas as noites da existência de um Kuei-jin. Certamente os Kuei-jin

O Oriente está numa posição curiosa. Por um lado, essa era moderna de comunicação instantânea abre uma porta entre o Oriente e o Ocidente. Assim sendo, a cultura ocidental cobre o Oriente e está saturando a região de forma lenta mas definitiva.

Por outro lado, muitas regiões do Oriente permanecem ao mesmo tempo extremamente tradicionais. Uma multiplicidade de preceitos seguidos por mortais e *shen* são respeitados simplesmente porque "esse é o modo como sempre foi". As culturas asiáticas têm histórias registradas mais longas do que qualquer outra sociedade existente na Terra, e os membros dessas culturas vêem lembranças diárias do significado dos atos de seus ancestrais.

Esse equilíbrio precário determina um novo conflito para os orientais: como eles podem integrar da melhor forma possível os aspectos benéficos da influência ocidental sem "vender suas almas"?

Em um nível diferente, os Kuei-jin são divididos culturalmente entre si. O resultado dessa individualidade é óbvio — a cultura Kuei-jin é ainda mais fragmentada por essa disparidade interna. Assim como os cismas entre Oriente e Ocidente, anciões e neófitos, toda a sociedade Kuei-jin está fadada a manter-se eternamente dividida em razão do simples fato de que nenhum *wu*, Darma, corte ou mesmo indivíduo é idêntico.

Essa fragmentação é um elemento excelente para ser introduzido como um aspecto da trama ou como uma dinâmica para manter as interações entre os personagens mais interessantes. Situações semelhantes às descritas em "Moralidade", adiante, certamente se aplicam e, quanto mais você as utilizar, mais elas ajudarão a enriquecer seu mundo.

Além disso, o Ocidente se introduz cada vez mais em terras que antigamente eram consideradas domínios dos Kuei-jin. Cainitas ocidentais vulgares caminham nos territórios orientais e trazem seus costumes rudes e estranhos consigo. Sem nunca aceitar a ordem cármica das coisas, os Filhos de Caim pregam a vontade própria; a oposição aos ideais aceitos há muito tempo; contos exagerados e rebuscados de aflição e condenação pessoal; e a tragédia de estarem presos numa noite interminável.

Os Kuei-jin não querem saber nada sobre esse monte de besteira apreensiva, repleta de angústia. Suas não-vidas realmente são terríveis, mas todos sabem que, no final, estão isolados do ciclo da vida e da morte. Se eles buscam ativamente sua reintegração ao Grande Ciclo ou encaram a não-vida como o pior dos horrores é uma opção pessoal.

Entretanto, a recíproca também é verdadeira, e os Kuei-jin estão começando a cruzar o Pacífico para chegar ao Ocidente. Alguns vampiros ocidentais já estão sentindo o ataque violento da "Ameaça Asiática", ao verem seus refúgios outrora inexpugnáveis penetrados por Cataios poderosos e furiosos.

Todo esse choque cultural cria tensões, e qualquer encontro com os Kin-jin certamente será memorável. É dos jogadores que vai depender se os vampiros em questão irão resolver suas diferenças de maneira pacífica ou brutal.

A Ordem Conflitante

A grande Jyhad também ocorre no Oriente, mesmo se os vampiros não a reconhecem como tal. Embora os Kuei-jin possam não ter Antidiluvianos arcanos dando as ordens a partir de locais de descanso seculares, existe uma estrutura através da qual os **Vampiros do Oriente** acabam inevitavelmente uns contra os outros. Esse é um dos temas principais

não apenas de **Vampiros do Oriente**, mas também de **Vampiro: A Máscara** como um todo. Ele tem um lugar, mesmo que pequeno, em praticamente qualquer crônica ou história em criação.

Vampiros anciões sempre temeram vampiros mais jovens e desconfiaram deles, e esses sentimentos levaram a um antagonismo saudável. Como os Kuei-jin não possuem clãs em si, isso é ainda mais verdadeiro, pois até mesmo as relações comuns que surgem de simples laços "familiares" estão ausentes entre eles. Na prática, muitos anciões são hostis não apenas com vampiros criados recentemente, mas também entre si. Se você não podia confiar num comandante rival há 600 anos, por que você confiaria nele agora?

As cortes, particularmente, são ninhos de víboras, com suas politicagens e trocas de favores. Durante o processo de treinamento que dura anos, a maioria dos discípulos dignos se vêem "ligados" a um ou mais *sifus*, cujos objetivos e honra tornam-se os mesmos do discípulo. E aqueles que não demonstram ser particularmente dignos... bem, eles acabam se tornando peões, ou mesmo *akuma*.

A sociedade Kuei-jin é uma trama incestuosa de compromissos antigos, quase feudais, ódios arrebatadores alimentados por séculos de paranóia e sistemas incompreensíveis de benefícios e favores. Junte o poder imenso obtido por seres imortais capazes de conjurar as regiões inferiores para gerar efeitos indescritíveis — *e que o fazem há centenas de anos* — e o resultado é um labirinto realmente assustador de intriga interpessoal. É uma época temível para se estar vivo. E são noites ainda mais temíveis para se estar morto-vivo.

Muitas histórias enfatizam esse tema, pois no final das contas os Kuei-jin são vampiros e, conseqüentemente, são criaturas sociais das cidades. De um modo doentio e anormal, eles chegam a *exigir* a companhia mútua, mesmo que apenas para confirmar seu domínio uns sobre os outros ou aprender um segredo desconhecido sobre uma terceira parte. É muito provável — e realmente quase inevitável — que os personagens dos jogadores precisem encontrar outros Kuei-jin em algum ponto de suas não-vidas. A sociedade dos vampiros orientais é tão disseminada que os Kuei-jin na realidade estão *em todo lugar*, embora nem sempre necessariamente visíveis...

Moralidade

A moralidade é outro tema extremamente comum e também muito pessoal. Um Narrador hábil em usá-lo de modo eficaz cria pequenos jogos com as emoções de seus jogadores, cada um dos quais colhe os frutos (ou conseqüências!) de suas decisões conforme o jogo progride.

Esse tema é de muita ponderação, e realmente envolve os sentimentos interiores de cada personagem que participa da história — até mesmo daqueles interpretados pelo Narrador. Na verdade, muitos personagens do Narrador podem atuar bem como "contrastes" para incitar os personagens dos jogadores a agir. Essa técnica pode ser particularmente eficaz no Oriente, onde muitos Kuei-jin antigos passavam por suas vidas mortais sob um sistema de moralidade que não se assemelha a nada no Ocidente. Como alguém discute sobre direitos humanos com um mandarim japonês que cresceu como um samurai sob o código do *bushido*, baseado na humilhação, ou com um ancestral chinês que testemunhou pessoalmente as atrocidades do período dos Estados Combatentes?

Por exemplo, assuma que seus personagens estão procurando um documento antigo que relata as viagens de um Kuei-jin muita avançado em seu Darma. O último vampiro que teve a posse desse documento é um *ch'ing shih* insano, desprezado e temido por outros Kuei-jin devido a seus métodos... indecentes... de estudo. Antes mesmo de resolver falar com os personagens, esse vampiro deseja "testar sua resistência" observando o Demônio verdadeiro entre eles. Ele prende os personagens em sua sala de espera e recusa-se a falar com eles até que matem uma vítima, que ele está mais do que disposto a providenciar. A vítima acaba sendo uma mulher grávida. Como os personagens reagem?

Provavelmente, eles irão reagir de várias maneiras individuais, como for determinado por suas diversas personalidades, algo que um Narrador empreendedor pode usar a seu favor na criação de uma boa história. O modo como eles reagem — e depois como reagem *uns em relação aos outros* — constrói laços poderosos entre os personagens. Se Masaru matasse a mulher grávida sem dúvidas morais, Ibuki, que ficou horrorizada por essa matança impiedosa teria justificativas para matar Masaru? Provavelmente não, embora ela pudesse justificar alguma outra forma de punição, ou mesmo vingança, se fosse isso que seu jogador considerasse adequado para Ibuki.

Não há resposta "certa" ou "errada" para a questão da moralidade; há tantas respostas quanto há pessoas no mundo — e há realmente muitas pessoas no Oriente. Num jogo sem "mocinhos" e "bandidos" simples, cada indivíduo encaixa-se em algum lugar de uma escala gradual, mas quase nunca ocupa a mesma posição nessa escala permanentemente.

Redenção *Versus* Condenação

Alguns Kuei-jin — *akuma*, *chih-mei* e outros — ignoraram a necessidade de pagar suas dívidas cármicas e em vez disso divertem-se em seu retorno ao Reino Médio. Suas não-vidas são cheias de destruição generalizada, a necessidade de causar dor e tristeza em outros ou simplesmente o desejo de "sobreviver" de uma noite para a outra.

Outros Cataios buscam ativamente o que o destino e a sorte traçou para eles; eles procuram retornar ao Grande Ciclo e superar suas existências amaldiçoadas.

Atender ou negar o Segundo Alento é uma decisão pessoal — uma vez que o destino dos Kuei-jin depende do equilíbrio. Vampiros que se decidam por um caminho podem mudar de opinião diversas vezes ao longo de suas noites imortais, mas quando o tempo acabar, suas almas serão julgadas. É então que as ações de um Kuei-jin implicarão seu retorno à Roda das Eras ou sua remoção definitiva.

Provavelmente nem todos os Kuei-jin que um determinado Cataio encontrar irão compartilhar sua visão da dívida cármica. Aqui está outra oportunidade para ilustrar as diferenças radicais entre a mentalidade dos vampiros orientais, e talvez acrescentar alguma tensão para o *wu* dos personagens — talvez a existência de um *wu* espiritual seja ameaçada quando um de seus membros renega os Cinco Caminhos, ou um *wu* de guerra pode desfazer-se quando um Cataio de suas fileiras assume um Darma pacífico. A busca pela redenção ou a aceitação da condenação é um dos temas mais poderosos de **Vampiros do Oriente**, pois determina o destino da alma em questão por toda a eternidade.

Clima

Enquanto o tema é o significado da história, o clima é a sensação do conto. **Vampiros do Oriente** engloba diversos climas, todos os quais podem ser usados para dar um estilo e caráter distintos às histórias de seu grupo.

EXOTISMO

Não estamos no Kansas. As histórias de **Vampiros do Oriente** certamente devem estar cercadas pela natureza maligna, assustadora e estranha do Reino Médio. Nada é o que parece ser e nada é uma conclusão óbvia, pois poderes misteriosos e ancestrais estão por trás de cada sombra. Jacarta, Hong Kong e Osaka não são apenas Nova York transportada para o Oriente, e cada lugar tem sua própria identidade e segredos temíveis enterrados por baixo de uma rede de intriga sobrenatural.

Os *shen* do Reino Médio podem não se assemelhar nem superficialmente aos seus equivalentes ocidentais. As políticas entre eles certamente são diferentes, assim como os costumes e práticas de todo indivíduo que o jogador encontrar. Até mesmo as relações com o povo na rua e com pessoas "mundanas" deve deixar o *wu* dos personagens com uma sensação de curiosidade e espanto.

O Reino Médio é enorme, depravado e repleto de perigos. Não é um lugar para ocidentais grosseiros — ou orientais grosseiros! Tornar todo acontecimento memorável e sutilmente (ou flagrantemente) estranho ajuda muito a construir a mística do Oriente.

VIOLÊNCIA

O mundo move-se inexoravelmente rumo à Era da Mágoa. Essa é uma época atormentada, e a violência disseminou-se, conforme os desesperados atacam tudo ao seu redor na tentativa de deixar alguma marca que justifique sua existência. Certamente os Cataios não estão livres do horror e da atrocidade.

Você, como Narrador, pode usar essa carnificina para ilustrar o horror do mundo dos Kuei-jin. Dificilmente um grupo de jogadores sentirá repulsa frente a um simples cadáver, então destrua esse estereótipo. Eles não encontram um simples cadáver, mas sim um cadáver coberto de sangue coagulado. A cabeça sumiu — ou será aquilo, jogado no beco escuro? Pedaços de pele soltam-se apodrecidos de diversas regiões do corpo, rasgados — não, lacerados — num padrão aparentemente aleatório. Os membros encontram-se lívidos, acrescidos de um tom púrpura pela poça de sangue escasso que cerca o corpo maculado. Desfigurado além da possibilidade de reconhecimento, o cadáver encontra-se contorcido num ângulo impossível contra a parede do beco.

Cada centímetro do Oriente cataclísmico transpira essa violência — em muitas regiões do Terceiro Mundo não se pode evitá-la.

A violência nem precisa ser repugnante para aterrorizar. Talvez uma máfia poderosa tenha reivindicado uma área como sua, e as pessoas que se opõem a ela... desaparecem. Ou talvez os personagens consigam encurralar um Kuei-jin particularmente depravado em seu covil, e um odor fétido de *carne* apodrecida e rançosa, atesta o repulsivo destino de suas vítimas. Qualquer coisa que produza desconforto nos personagens (ou mesmo, até certo ponto, nos jogadores) é inteiramente apropriado para o Mundo das Trevas oriental.

Além disso, a violência sempre deve ser uma ameaça bem real, esperando por alguém que dobra a esquina ou lançando-se dos esgotos. Afinal de contas, os Kuei-jin não se tornam ancestrais através da complacência insensata; eles sabem que a catástrofe os espera, e eles a evitam ou superam-na com suas próprias táticas.

Considere a utilização da violência como um mecanismo dramático também. Por exemplo, admita que o *wu* dos jogadores precise consultar um poderoso bodhisattva do Darma do Tigre-Demônio. Eles entram em seu santuário, que está coberto de corpos ensangüentados de crianças e jovens (o bodhisattva gosta de sua inocência alegre — ele a saboreia). Conforme os companheiros de *wu* penetram nas profundezas do refúgio subterrâneo, eles percebem cada vez menos cadáveres *inteiros*, embora progressivamente mais *partes* perturbadoras e menos identificáveis dos mortos marquem seu caminho. Além do grande arco no final do túnel de carnificina está uma fileira de... orquídeas. Aparentemente, o ancião não deseja macular seu espaço pessoal com carniça. A falta repentina da violência onipresente cria uma imagem vívida para os jogadores, e sua consulta ao bodhisattva torna-se um oásis memorável num mar de sangue.

RESPONSABILIDADE

Vampiros do Oriente é apenas um jogo. Assim sendo, os conceitos com os quais ele lida são apenas partes desse jogo, e devem começar e terminar na mesa. Você não é um vampiro, e as coisas que seus personagens fazem no jogo não devem ser transportadas para o mundo real. Quando o jogo terminar, deixe-o de lado e continue com sua vida normal. A violência não é algo com o que se deva brincar.

CONFLITOS

Vampiros do Oriente fornece muitas oportunidades para um Narrador empreendedor apresentar desafios novos e empolgantes para os jogadores. O exotismo tenso e emocionante do Reino Médio é um cenário de fundo excelente para noites intermináveis de intrigas e ação entre os mortos-vivos.

KUEI-JIN VERSUS KUEI-JIN

Praticamente não é preciso explicar — os Kuei-jin, como seus equivalentes ocidentais, têm rivalidades e inimizades entre si que datam de centenas (se não milhares!) de anos atrás. Os ancestrais jogam Cataios mais jovens uns contra os outros em apostas manipuladoras pela supremacia, enquanto os Macacos Agitados lutam entre si pela simples sobrevivência.

Esses conflitos podem estar entre os mais fáceis de ser preparados, mas também estão entre os mais complexos e recompensadores. Estabelecer um personagem "rival" que atrapalha constantemente as empreitadas dos jogadores cria um objetivo tangível e realizável para eles — a destruição (ou simples humilhação) de seu antigo inimigo. Talvez o rival seja mais forte do que o *wu* dos jogadores combinado, ou cauteloso demais para ser apanhado num confronto físico aberto. Seja qual for o caso, construir um antagonista memorável é um modo excelente de conceder um estilo e caráter distinto para o jogo.

Do mesmo modo, **Vampiros do Oriente** é um sistema perfeito para jogar hordas de inimigos maníacos contra os jogadores e deixar que eles matem quem eles quiserem em meio a membros cortados e poças de sangue. O mundo está em discórdia — como foi evidenciado pelas legiões de *chih-mei* que brotam da Terra — e isso é tudo que os jogadores podem fazer para conter as forças dos Reis Yama.

O conflito entre os Kuei-jin também é bastante sentido na divisão entre os ancestrais e os recém retornados. Imagine o mandarim tendo a não-vida de um *kyonshi* em suas mãos enquanto julga se o Kuei-jin é digno de continuar a assombrar o Reino Médio — ou precisa ser exterminado por toda a eternidade.

Corte *Versus* Corte

Se existe uma verdade entre os vampiros — do Oriente e do Ocidente — é seu amor em atrapalhar os planos cuidadosamente traçados dos outros. Como criaturas de paixão e ação, os Kuei-jin não podem deixar de acumular rivais. Outra verdade afirma que o inimigo do meu inimigo também é meu amigo...

Por acaso, então, é estranho que as cortes tenham acumulado listas extensas de inimigos, em grande parte compostas por *wu* adversários? Certamente não; os vampiros são criaturas sociais e formam seus próprios grupos e sociedades secretas. Com a ausência de clãs, os Kuei-jin juntam-se a grupos maiores do que seus *wu*, com o interesse de realizar seus objetivos pessoais e comunais. Essas sociedades, cada uma dedicada a um objetivo diferente, travam guerras devido a desavenças, tanto novas quanto quase esquecidas. Se essa guerra acontece no campo de batalha ou no salão de chá é uma decisão das cortes individuais, embora as oportunidades para variedades sejam ilimitadas.

O conflito corte-*versus*-corte também é um modo excelente de introduzir tensões no próprio *wu* dos personagens — embora compartilhem o mesmo "bando" ou "família" que seus companheiros de *wu*, eles podem ser membros de cortes diferentes, e essas alianças podem se transformar em disputas entre personalidades Cataias voláteis.

Wu Versus Wu

Outro conflito simples mas interessante é a guerra eterna entre bandos de Kuei-jin. Os *wu* organizam-se de acordo com ideologias comuns — há *wu* de guerra, *wu* espirituais, *wu* místicos, *wu* de reconhecimento, *wu* de exploração, *wu* espiões, *wu* emissários — é só dizer e você encontrará um *wu* desse tipo já formado. Já as Cem Famílias Cadavéricas existem há milênios, e os conflitos entre elas têm mais ou menos a mesma duração. Um personagem adotado por um *wu* "ilustre" pode herdar um rancor igualmente "ilustre" originário das noites da dinastia Chou. E para aqueles personagens que começam seu próprio *wu*... bem, eles precisam provar seu valor rapidamente, ou então as Cem Famílias Cadavéricas originais podem vir a eliminar "acidentalmente" esses presunçosos perturbadores e potencialmente perigosos.

Como os conflitos entre cortes, os conflitos entre *wu* podem assumir muitas formas e adaptam-se melhor às preferências dos jogadores. Se a deslealdade dos *wu* precisa ocorrer nos fundos de escritórios governamentais, que assim seja.

Em níveis menores, disputas de *wu* são como lutas entre gangues de rua rivais — os Akuma-Ryu há muito tempo estão se desentendendo com os Comedores de Lótus, e os encontros entre seus membros nunca são bonitos. Essa inimizade pode resultar em desprezos sociais — quem nunca viu membros de gangue se exibirem como galos e gritar obscenidades para seus inimigos? — ou, mais freqüentemente, a violência quando membros rivais arrasam fisicamente seus oponentes de forma brutal.

Kuei-jin *Versus* Kin-jin

Você sabe que quer. Vá em frente. Realmente comente isso com seus jogadores e enfatize a esquisitice e os comportamentos estranhos dos bárbaros ocidentais. Os bons jogadores podem ignorar seus conhecimentos sobre os Filhos de Caim para aproveitar melhor o horror e mistério do encontro de dois mundos mutuamente inacessíveis.

Dito isso, jogadores ruins só querem acabar com os Cainitas e tomar suas bases de poder. O jogo é seu, mas com sorte você não vai depreciá-lo com brigas sangrentas de superpoderes.

Kuei-jin *Versus* Hengeyokai

A noite não pertence apenas aos Kuei-jin, mas também aos outros *shen* do Reino Médio. Acredita-se amplamente que a mulher de um proeminente integrante do governo asiático era um espírito raposa, e se os metamorfos conseguiram infiltrar-se no governo...

Como seus equivalentes ocidentais, os **Vampiros do Oriente** não gostam das Raças Metamórficas. Embora o Reino Médio não apresente o conflito completamente exterminador entre os Cainitas e Lupinos, as relações entre os Kuei-jin e os hengeyokai são rudes na melhor das hipóteses. Os Kuei-jin, embora sejam os mestres secretos das cidades, desejam arrancar os ninhos de dragão restantes no Reino Médio dos licantropos. Os hengeyokai retribuem essa antipatia para com os monstros que atacam a humanidade para sua sobrevivência.

Kuei-jin *versus* hengeyokai é uma oportunidade perfeita para trabalhar com o "inimigo interior". Ambos os tipos de *shen* são nativos do Reino Médio, no entanto ambos atacam uns aos outros com astúcia e fúria. Um continente cheio de monstros é realmente lugar perigoso para se viver.

Kuei-jin *Versus* Espíritos

O Reino Médio é historicamente um reino assombrado por espíritos. Sombras ancestrais vingativas, kami de pedras e ondas e poderosos demônios da guerra e do tormento têm um papel nas lendas do Reino Médio. Assim sendo, o conflito entre *shen* de ambos os lados do Véu da Morte ocorrem com freqüência. Quando as aparições das Fontes Amarelas conduzem seus negócios, inevitavelmente cruzam o caminho dos Kuei-jin — que são pouco mais do que Espectros animados, como observam rapidamente muitos estudiosos do oculto.

Obviamente, a maior ameaça espiritual resulta dos planos dos Reis Yama. De seus reinos tenebrosos no Yomi, os Reis Yama lutam entre si para determinar quem irá sentar no trono do Imperador Demoníaco. No entanto, eles não consideram nada mais agradável do que manipular um Kuei-jin, um inimigo ancestral dos Reis Yama, para que ele se torne seu agente inconsciente — ou, melhor ainda, condescendente.

Kuei-jin *Versus* Mortais

Como as ovelhas humildes do Reino Médio podem se opor aos demônios monstruosos da noite? Há duas respostas para aqueles jogadores que procuram criar algum conflito entre mortais e vampiros orientais.

Primeiro, não há Máscara, e os mortais ainda somam os números arrebatadores necessários para se opor a criaturas que incitem sua ira. Caso um Kuei-jin beligerante mostre-se insuportável, os mortais podem cuidar do assunto com as próprias mãos. Do modo como os habitantes do Reino Médio estão ligados às tradições e superstições, essas mãos podem se mostrar razoavelmente prejudiciais para um Kuei-jin excessivamente confiante. De fato, sabe-se de certos mandarins que dirigiram multidões enfurecidas contra seus rivais...

Em segundo lugar, certos mortais do Reino Médio se dedicam a controlar os males da noite. Os caçadores de demônios Shih e os entusiastas agentes da Força-Tarefa Zero fazem das trevas seu lar e campo de batalha, atacando os próprios soldados do Inferno na cruzada contra o mal. Detalhes adicionais sobre esses grupos podem ser encontrados no livro de referência Demon Hunter X.

Hun *Versus* P'o

O conflito para manter a natureza *wa* frente ao Demônio é inerente à condição Kuei-jin. Ele pode tomar a forma de um duelo de consciência entre o que participantes individuais de um *wu* consideram ser um comportamento aceitável. Ele tam-

bém pode se manifestar num confronto físico entre Kuei-jin que expressem o P'o e os que se opõem às suas depredações. Na verdade, um personagem que decaia demais nas garras do Demônio pode agir contra seu *wu* ou Darma sem que sua consciência Hun fique ciente disso!

Esse conflito se relaciona muito bem com temas de moralidade e apresenta aos personagens uma oportunidade para definir precisamente onde eles se posicionam em relação a questões éticas.

Darma Versus Darma

Outro conflito moral poderoso, a incompatibilidade de Darmas entre os personagens dos jogadores é uma fonte para interpretações avançadas e sérias. Como pontos de vista religiosos e políticos, o Darma de um personagem é uma coisa muito pessoal — algo no qual ele provavelmente acredita bastante (e se não for o caso, provavelmente ele está próximo de ser eliminado do Ciclo). Quando opiniões diferentes discordam sobre questões tão fundamentais e pessoais, as relações estão fadadas a serem testadas. Até mesmo os Kuei-jin de mente mais aberta têm dificuldade para aceitar (e muito menos para perdoar) alguns comportamentos sustentados por uma crença que eles considerem um anátema.

Esse tipo de conflito é muito poderosos e profundo, e resulta em algumas interpretações extremamente intensas. Não experimente esse tipo de conflito inconseqüentemente, pois as emoções podem ser provocadas ao ponto do desconforto. Mesmo assim essa é uma oportunidade de interpretação extremamente recompensadora, pois concede aos jogadores uma chance de "entrar" na mente e no coração de seus personagens.

Crônicas

Agora que você tem algumas idéias fundamentais sobre as histórias no Reino Médio, como pode juntá-las? A crônica em que você estabelece suas histórias é uma parte vital num jogo de **Vampiros do Oriente**. Se você decidiu ir além de histórias únicas e isoladas e deseja criar um jogo de longo prazo, você quer construir uma crônica.

Kuei-jin no Reino Médio

Essa crônica é o "cenário padrão", pois a maior parte de **Vampiros do Oriente** é planejada para ser encerrada em si mesma. Embora as regras básicas do sistema *Storyteller* não estejam reimpressas aqui, a maioria dos outros detalhes de funcionamento de que você precisa estão presentes neste livro.

O Reino Médio é uma parte variada e populosa do Mundo das Trevas, e números incontáveis de histórias podem ocorrer nesse local. Como aproximadamente tudo desde o Tibete até a ponta mais oriental do Japão se encaixa no termo "Reino Médio", tanto a geografia como as culturas amplas devem inspirar muitas idéias nas mentes de Narradores astutos.

A sociedade Kuei-jin é extremamente complexa, e quaisquer combinações de clima, tema e conflito apresentados anteriormente devem criar algumas histórias maravilhosas em torno de vampiros Cataios. Como o *wu* dos personagens reage à sua situação? Que contatos e inimigos seus membros fazem ao longo do caminho? Quão bem eles estão pagando suas dívidas cármicas?

Kuei-jin no Ocidente

Conforme a onda inexorável de vampiros orientais cobre o Mundo das Trevas, os Cataios chegam ao Ocidente. Particularmente o oeste dos Estados Unidos tem sofrido incursões dos Kuei-jin, e o status do Estado Anarquista Livre e de outros territórios costeiros, quer sejam da Camarilla, dos anarquistas, do Sabá ou em disputa, logo poderão ser contestados.

Os vampiros ocidentais referem-se a essa influência como a "Ameaça Asiática", e eles estão compreensivelmente preocupados com o futuro de seus frágeis impérios. À medida que as noites passam e o controle tênue da Camarilla sobre a sociedade ocidental se enfraquece, os Kuei-jin movem-se com uma facilidade cada vez maior nas terras fora do Reino Médio.

Uma crônica que se desenvolva a partir da Ameaça Asiática seria um fórum excelente para explorar muitos aspectos diferentes das relações entre Kin-jin e Kuei-jin. O *wu* do personagem está numa missão de exploração? É um wu de guerrilha, planejando sabotar uma parte do Ocidente por vez? Ou os personagens são emissários de um ancestral poderoso que deseja estabelecer uma cooperação com os Membros? Diversos tipos de histórias podem ser contados, desde intrigas elegantes até carnificinas devastadoras e qualquer coisa no meio-termo, tudo isso unido pelo estado de mudança constante das questões no Ocidente.

Crônicas Mistas (Kuei-jin e Kin-jin)

Obviamente, uma dos pontos fortes do sistema *Storyteller* é sua universalidade e versatilidade. Mecanismos integrados permitem que você leve seus Cainitas para o Oriente ou seus Kuei-jin para o Ocidente.

Ou talvez eles se encontrem no meio do caminho.

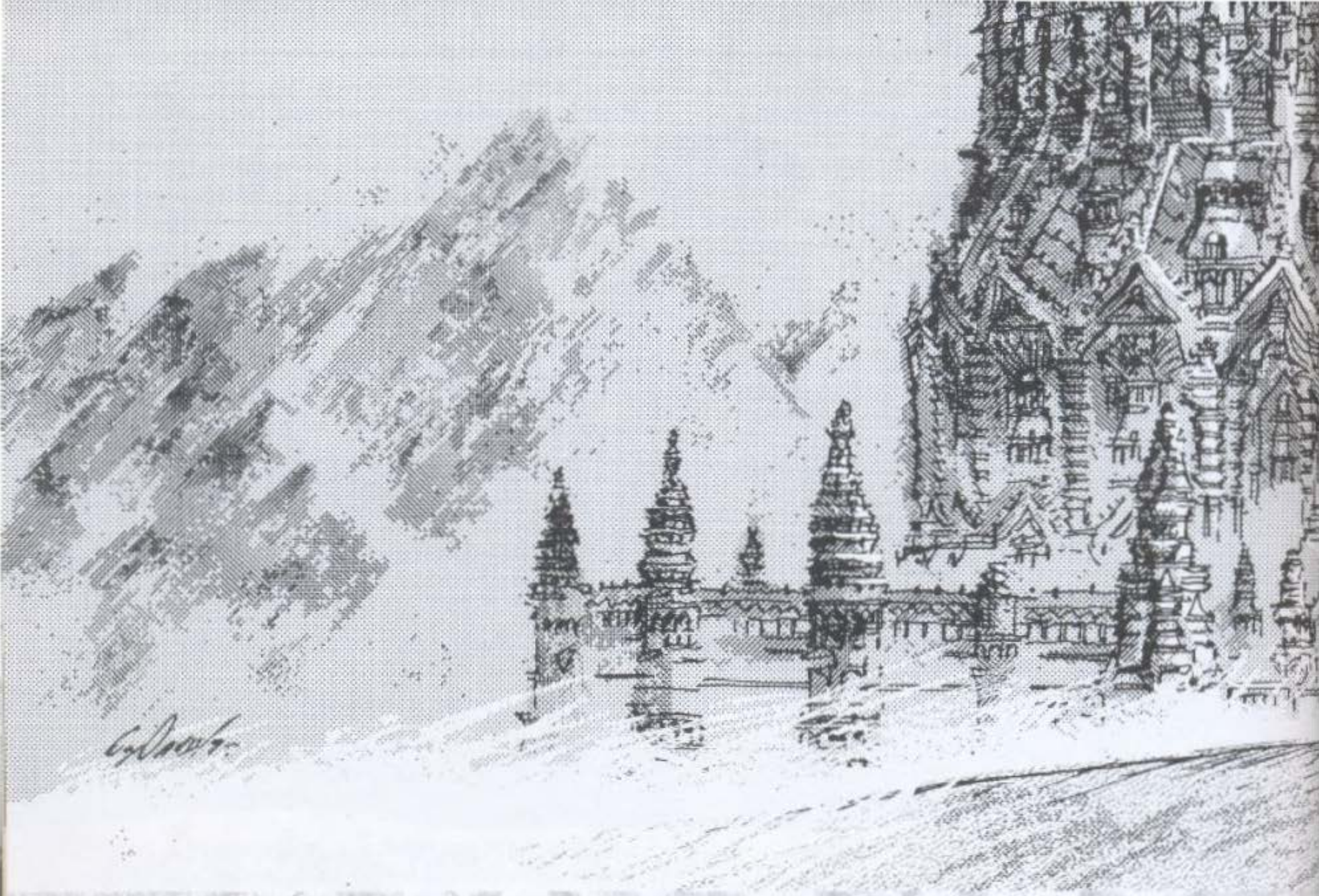
Independentemente de sua crônica ocorrer no Oriente ou no Ocidente, a simples presença de membros da "outra" sociedade entremeados com os nativos pode ser fascinante. Culturas estranhas entram em conflito e confundem alguns personagens, enquanto outros aceitam e aproveitam as novidades. Ambos os mundos — Oriente e Ocidente — são visual e visceralmente magníficos, e os visitantes muitas vezes são tomados de surpresa pela simples "aparência" desses locais. Tradições e costumes diferem drasticamente entre as duas regiões, e conquanto alguns personagens sejam capazes de misturar-se imperceptivelmente no "outro" ambiente, outros certamente irão se destacar — e sofrer com isso.

Aproveite a liberdade cinematográfica de um jogo de narração — mantenha o suspense entre todos os jogadores com uma viagem fantástica através do mundo inteiro.

Progressão Dármica

Uma crônica pode tomar um rumo introspectivo, à medida que os personagens preocuparem-se com o pagamento de suas dívidas cármicas e a compreensão cada vez maior do que significa ser um Kuei-jin. Embora normalmente não seja tão cheia de ação e cinematográfica quanto outras crônicas (mas certamente há exceções!), uma crônica que traça a iluminação espiritual dos personagens pode ser uma das experiências de jogo mais recompensadoras.

Uma crônica em que os personagens seguem Darmas diferentes e relacionam-se entre si com códigos de consciência diferentes é particularmente interessante. Como discutido anteriormente, a moralidade é uma força motriz fundamental por trás da reencarnação de um personagem no Reino Médio. Comparar e contrastar éticas ao longo do jogo leva a uma experiência excepcional, tanto para os personagens como para os jogadores.



Mistério

Jogadores familiarizados com **Vampiro** sem dúvida reconhecem o desconhecimento inerente do mundo. Essa inescrutabilidade talvez seja a ferramenta mais poderosa no repertório do Narrador.

Isso pode soar um pouco exagerado, mas é verdade. Considere:

Não apenas todos os *novos* mistérios contidos neste livro estão à disposição do Narrador, como também todos os mistérios estabelecidos em **Vampiro.**

Melhor ainda, toda pressuposição estereotipada do *wu* de seus jogadores também está disponível.

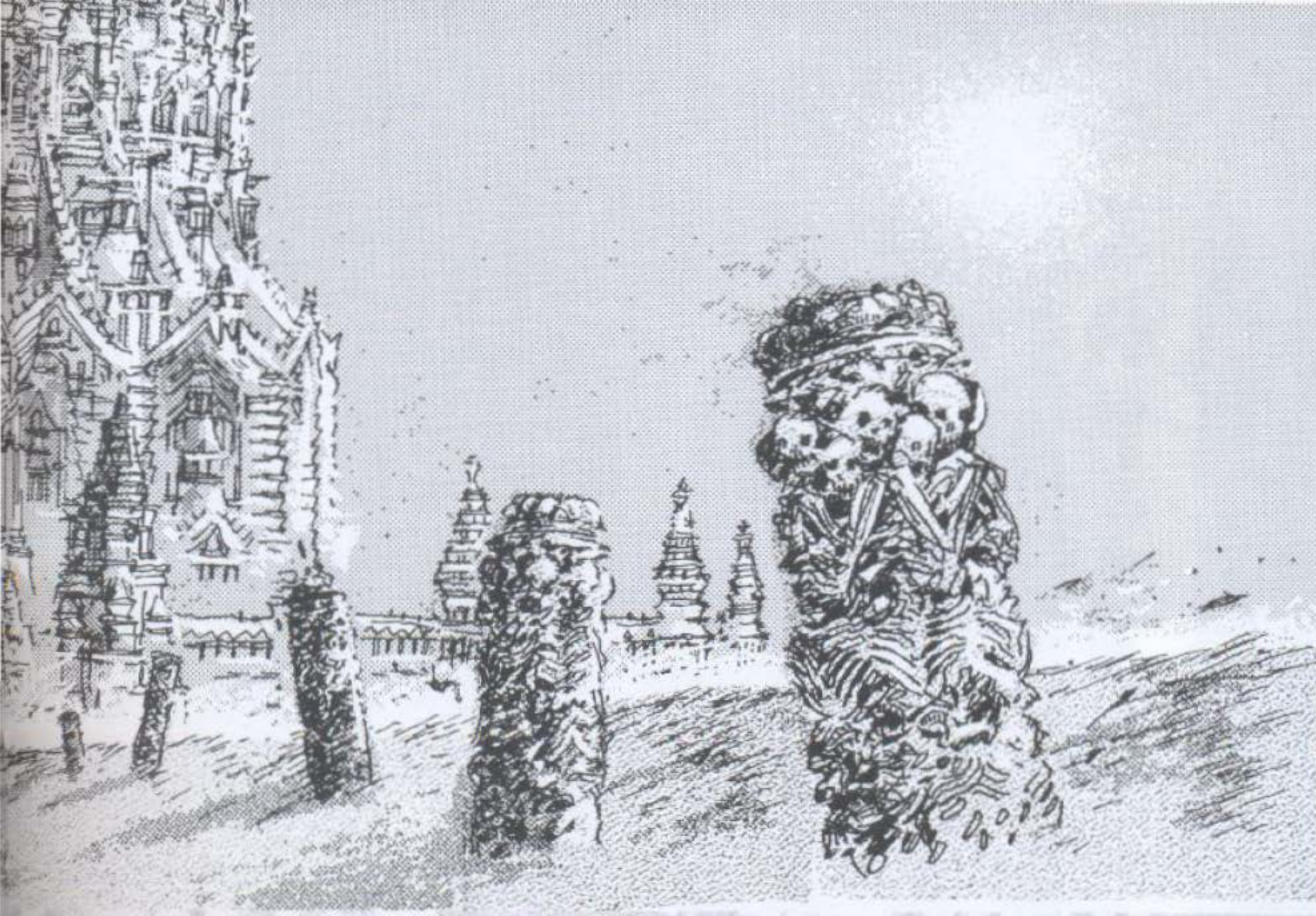
E se os Kuei-jin foram atormentados em seus sonhos diurnos — importunados por visões de um apocalipse iminente e um grande trauma pessoal? Todo personagem enfrenta a bestialidade de seu P'o; alguns personagens aproveitam-na, outros a negam, mas todos sucumbem a seus desejos. Os sonhos dos personagens levam-nos a um templo decaído e destruído num gueto depravado de Bancoc, onde lutam contra bakemono uivantes e gangues locais violentas. Eles entram no templo, no qual encontram uma passagem subterrânea: o covil de um Kuei-jin adormecido. Imediatamente eles são atacados por pesadelos arrebatadores. Sua natureza sombria surge para dominá-los e o *wu* desintegra-se à medida que seus membros voltam-se uns contra os outros.

Apenas você, como Narrador, sabe que esses efeitos mágicos eram a obra do "Kuei-jin adormecido" — que na verdade é um Matusalém Malkaviano usando seus poderes de Demência nos Cataios, que não suspeitavam de nada.

Mesmo quando (oras, mesmo *se*) eles descobrirem o mistério sobre a natureza verdadeira do Cainita, eles nem mesmo começaram a imaginar o *porquê* de ele estar ali ou o que ele reserva para eles...

Narradores astutos podem usar esse vasto portifólio de lendas apócrifas como uma fonte quase inesgotável de idéias para enredos e ganchos para histórias. Caim era verdadeiramente um Kuei-jin, que fracassou em sua compreensão cármica? Ou os Wan Xian eram descendente de Caim, seduzidos por ideais diferentes e certos de que outros lugares lhe eram reservados no Grande Ciclo? Os dois não têm nenhuma relação? Caso isso seja verdade, como explicar as semelhanças entre Zao-lat e Saulot? A Rainha Escarlate é a Velha? Ela é Lilith?

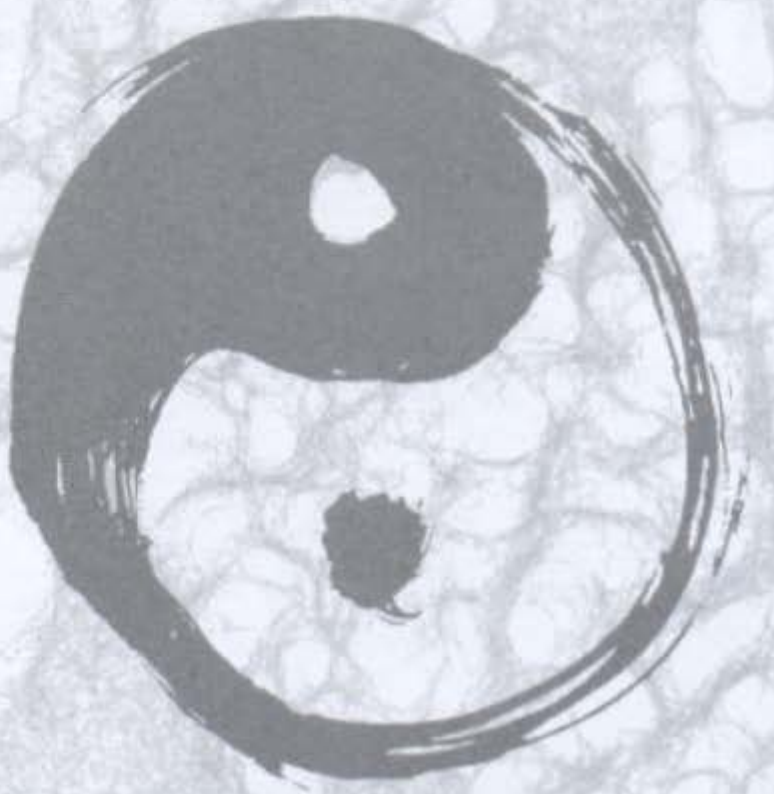
Mesmo se você não quiser lidar com os grandes mistérios em sua crônica, utilizar os elementos apresentados ao longo de **Vampiro** é uma forma de manter o suspense entre seus jogadores e, conseqüentemente, a diversão. Reviravoltas, tanto sutis como flagrantes, impedem que os jogadores tornem-se arrogantes e "donos da verdade".

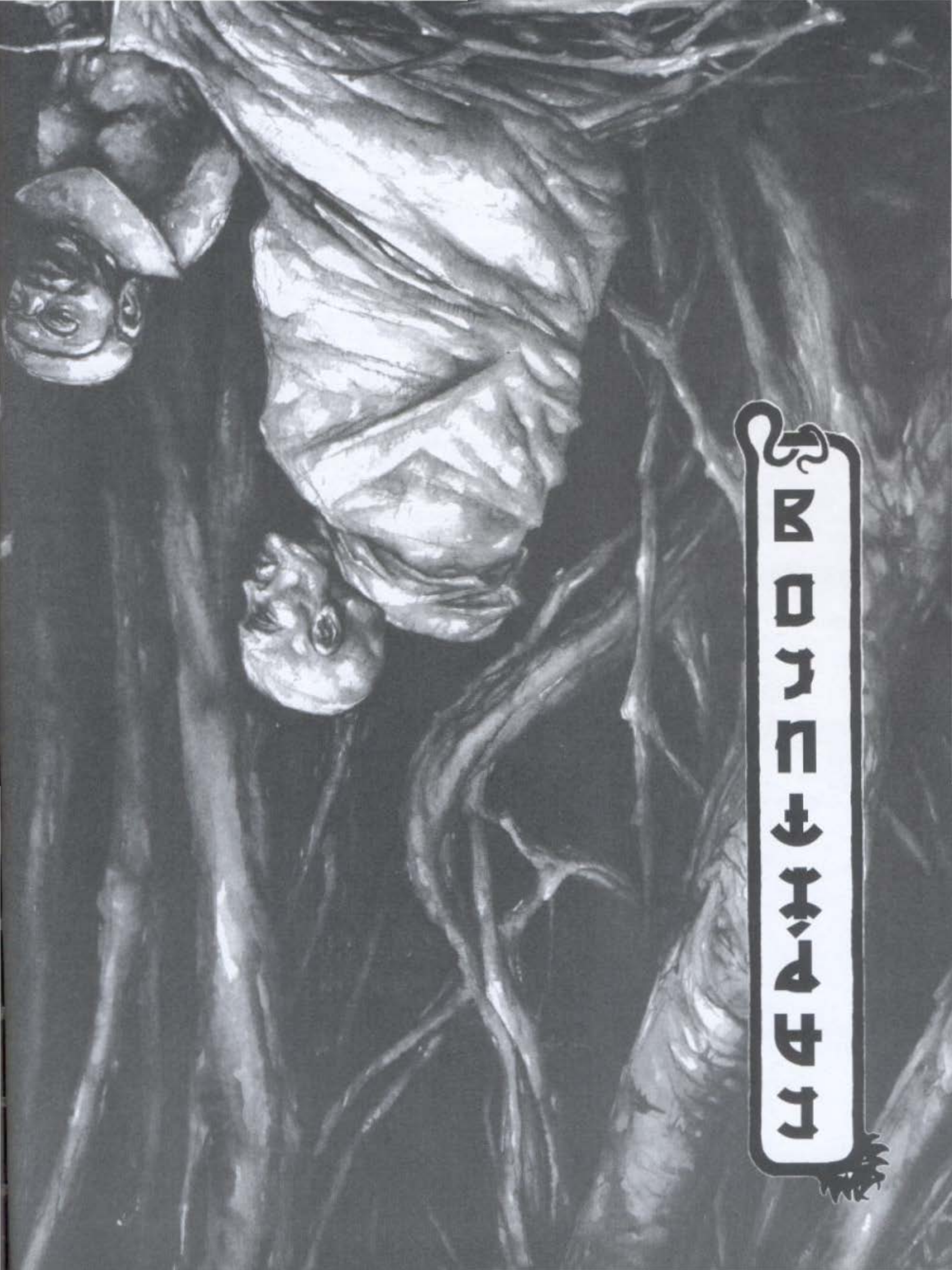


Narradores realmente habilidosos são capazes de tecer essas linhas misteriosas sem deixar que os jogadores saibam que seus personagens são partes de um drama maior. Apenas desemaranhando a rede de intrigas os personagens conseguirão descobrir que poderes maiores do que eles estão dando as cartas — e apenas então eles percebem que outro enigma esconde-se por trás daquele que eles acabaram de descobrir.

Uma coisa para se ter em mente enquanto se fala desse tópico é que muitos elementos do mistério nunca serão revelados por nenhum livro da White Wolf. O propósito dessa omissão intencional é duplo. Primeiro, escrever os segredos dos antigos é simplesmente uma tolice. Isso acaba com grande parte do horror e mistério inerente ao cenário. Logo que fossem escritos, um jogador espertalhão iria explicar como seu personagem "descobriu" a resposta para uma questão arrebatadora e agora tem 30 Disciplinas novas para demonstrá-lo. Em segundo lugar, o Mundo das Trevas é algo que está mudando constantemente e que sempre permanece desconhecido. Como foi mencionado anteriormente, conforme uma rede de intrigas é dissipada, outra se forma por baixo desta.

O que tudo isso significa? Essencialmente, que nunca há um "fim" definitivo. A Roda gira dentro de rodas, e tramas antigas nascem de onde acreditava-se que tudo estava resolvido. O mistério é um elemento tremendamente poderoso, que permeia o cenário de **Vampiros do Oriente**. Tente; você vai gostar.




BOOTH

CAPÍTULO OITO: RIVAIS E BÁRBAROS

A árvore que era um homem descansa no monte Togai.
Ela espera por um pássaro com penas de arco-íris.
Quando ele chegar, o mundo irá acabar.
O céu chora com o som de suas asas.

O método para aumentar sua própria força baseia-se em descobrir o que eles sabem fazer e tomar aquilo do qual eles dependem.

—Li Hung-chang, de China's Response to the West: A Documentary Survey

A composição sobrenatural do Reino Médio difere daquela do Mundo das Trevas ocidental — ou, pelo menos, seus habitantes a vêem de um modo diferente. As categorizações — vampiros, metamorfos, aparições, etc. — que dividem os seres sobrenaturais ocidentais não são tão importantes no Oriente. Todas as entidades sobrenaturais são consideradas *shen* — espíritos — de uma forma ou de outra. Um Cataio demonstra sua natureza espiritual através da sua possessão de um cadáver, enquanto um metamorfo demonstra sua natureza espiritual através de sua habilidade de transformar-se e de transitar nos mundos espirituais.

Este capítulo descreve os outros habitantes sobrenaturais com os quais os Kuei-jin dividem as noites do Reino Médio. Desde os hengeyokai selvagens até os espíritos dos Mundos Yin e Yang, os seres restantes das cortes do Personagem Venerável são descritos aqui. Além disso, este capítulo apresenta exemplos de artefatos das primeiras Eras, objetos que vampiros aventureiros podem vir a encontrar e usar.

Shen — Os Outros Caminhantes Espirituais

Os Kuei-jin dividem o Reino Médio com muitas outras entidades sobrenaturais, coletivamente (incluindo os Kuei-jin) chamadas de *shen*. O termo implica uma unidade entre os seres sobrenaturais, um tipo de família, que realmente acontece mais aqui do que no Ocidente. Embora um metamorfo possa desprezar um Kuei-jin como um ser vergonhosamente encarnado ou até mesmo atacá-lo caso seus objetivos sejam conflitantes, dificilmente ele irá insultá-lo como sendo uma abominação.

De acordo com Os Sutras de Sangue, todos os *shen* tiveram papéis a ser cumpridos nas primeiras Eras, e eles realmente os cumpriram. Assim como os Wan Xian cuidavam do fluxo do Chi, os hengeyokai serviam os seres celestiais como guardiões e espiões. Enquanto os fantasmas cuidavam de seus parentes vivos, as fadas preservavam a essência sublime do desconhecido e os feiticeiros mantinham a Roda das Eras em movimento.

À medida que a Quarta Era progrediu, diversos *shen* esqueceram de seus deveres e foram destituídos de seus postos. Agora, na Quinta Era, poucos *shen* lembram-se de suas responsabilidades cármicas. De qualquer modo, isso pouco importa, pois os próprios espíritos brigam como comandantes insignificantes na ausência dos deuses e dragões.

Alguns *shen* competem com os Kuei-jin pelo Chi cada vez mais escasso do Reino Médio: os hengeyokai metamorfos, as fadas das regiões selvagens e outros seres. Os Kuei-jin também precisam competir com as tramas dos artífices da vontade Despertos que moldam a própria natureza das Dez Mil Coisas. Além disso, os Kuei-jin muitas vezes interagem — ou lutam — com os espíritos de todos os tipos, desde os fantasmas repletos de Yin do Reino de Jade até os Malditos do Reino dos Espíritos Lutadores.

Hengeyokai — Aqueles que Mudam

Às vezes aliados, normalmente rivais, os hengeyokai metamorfos são uma presença no Reino Médio que os Kuei-jin não podem ignorar. Embora os hengeyokai não sintam o mesmo ódio em relação aos Kuei-jin que seus equivalentes ocidentais nutrem em relação aos Cainitas, os metamorfos têm uma boa memória e confiam pouco nos Cataios. O povo animal é bastante diverso, nascido dos humanos e dos animais, e são herdeiros de um rico legado espiritual. Eles são andarilhos talentosos do Mundo Yang, e muitos conhecem os segredos do Mundo Yin também. Além disso, eles surgem numa variedade assombrosa de formas e habilidades, desde enganadores até guerreiros nobres. Em encontro com um Nove-Caudas astuto, por exemplo, não prepara alguém para o poder de um Dragão Médio.

Por mais diversos que sejam, os hengeyokai estão ligados a um dever comum, que os deixa numa posição difícil em relação aos outros *shen*. Os hengeyokai agem com o coração e o espírito unidos para corrigir a Roda das Eras, levando-a de volta ao ponto em que a matéria e os espíritos sejam um outra vez. Assim como

fora na maravilhosa Primeira Era, será outra vez. E se os hengeyokai precisam acelerar o giro da Roda através da Era da Mágoa, trabalhando abertamente quando necessário, para que assim seja. Quando o tempo vier para derramar sangue nas ruas, os que trocam de pele estarão prontos.

Fisicamente, os hengeyokai surgem numa grande variedade de formas — alguns são animais temíveis da terra, enquanto outros são assassinos sutis e traiçoeiros. Contudo, todos possuem algumas características em comum:

• Os hengeyokai podem parecer humanos, os animais de sua raça em particular ou uma mistura humanóide de ambos. Eles podem mudar livremente entre as formas, embora mudar de totalmente humanos para totalmente animais exija a passagem pela forma híbrida. Cada mudança leva um turno.

• Em sua "forma de guerra" metade animal, um metamorfo tem os Atributos Físicos bastante aumentados, com as particularidades dependendo de sua raça. Os metamorfos raposas gozam de uma Destreza fantástica, os Dragões Médios sáurios são incrivelmente fortes, e assim por diante.

• Todos os hengeyokai regeneram-se de seus ferimentos numa grande velocidade e curam um Nível de Vitalidade por turno, a não ser que estejam diretamente envolvidos em combate. Eles não podem regenerar danos agravados desse modo.

• Todos os hengeyokai possuem níveis de Fúria e Gnose semelhantes aos dos espíritos. Eles podem gastar pontos de Fúria para ganhar ações extras de combate e recuperam sua Fúria sempre que estiverem totalmente enfurecidos. Para os hengeyokai, o nível de Fúria é igual à pontuação efetiva de P'o, embora os hengeyokai sejam muito mais harmoniosos com seu P'o do que os Kuei-jin com seus Demônios. Assim sendo, eles não têm de se preocupar com o arrebatamento do P'o, embora estejam sujeitos a serem tomados pela natureza ondeante ou a de fogo. De modo muito similar ao dos espíritos, o nível de Gnose de um metamorfo reflete suas ligações com o mundo dos espíritos e indica quanta prática ele tem com seus poderes de feitiçaria. A Gnose mede a quantidade de Chi temporário disponível para um hengeyokai. Ao contrário dos Kuei-jin, os hengeyokai podem recuperar Chi através da meditação e de homenagens a espíritos.

• A maioria dos hengeyokai são reservas de energia Yang. A mágica hengeyokai assemelha-se às Disciplinas Yang dos Kuei-jin e pode ser simulada desse modo. Os hengeyokai não costumam sofrer de desequilíbrios de Chi.

• A maioria dos hengeyokai viaja livremente entre o Reino Médio e o Mundo Yang. Para fazê-lo, um metamorfo precisa olhar um espelho, uma poça de água parada ou alguma outra superfície refletora. Então ele testa seu nível de Gnose contra uma dificuldade igual à Muralha local. Se for bem-sucedido, ele "caminha pelo trapézio das nuvens" até o Mundo Yang.

• O povo animal mantém alguns laços com o sol e a lua, normalmente mais com um do que com o outro. No entanto, esse laço também explica sua fraqueza, pois (com exceção dos Nove-Caudas) eles são alérgicos à prata, o metal lunar, que lhes causa dano agravado.

As Tribos

Os hengeyokai são de diversas raças, e as lendas afirmam que antigamente havia ainda mais. No entanto, os séculos cobraram seu preço e os metamorfos da Quinta Era não detêm tanta glória quanto seus antecessores. Entretanto, sabe-se que os grupos a seguir possuem algum poder no Reino Médio.

• **Nove-Caudas (Kitsune):** Possivelmente os mais astutos dentre todos os *shen*, as raposas kitsune são feiticeiros espertos e perigosos, assassinos e até mesmo ninjas. Eles têm um senso de humor excepcional, embora a tendência seja de um humor negro — muitos Nove-Caudas, ao ouvir sobre a morte dolorosa de um aliado que ousou demais, riram até que as lágrimas começassem a cair. Os Nove-Caudas, ao contrário dos outros

hengeyokai, expressam o Yin, e normalmente conhecem uma grande quantidade de mágicas Yin. Alguns são até mesmo capazes de entrar no Mundo Yin e caminhar pelo Reino Sombrio de Jade.

• **Hakken:** Os soldados lobos do Japão estão entre os guerreiros hengeyokai mais fortes. Embora sua força não seja tão grande quanto a dos Zhong Lung, e sua velocidade não seja tão fantástica quanto a dos Filhos do Tigre, seus bandos são unidos numa só mente e num só coração a serviço do kami Duque do Trovão. Poucos cruzam o caminho dos lobos metamorfos mais de uma vez.

Outros povos lupinos incluem os nômades Portadores da Luz e os violentos Garras Vermelhas.

• **Zhong Lung — os Dragões Médios:** Não tão poderosos quanto os Reis Dragões que sacodem as montanhas e trazem a chuva, mas mesmo assim poderosos, os Zhong Lung tomam a forma animal de crocodilos. No entanto, quando estão enfurecidos, eles assumem formas que não perdem para os Grandes Dragões de antigamente. Embora lentos e vagarosos, eles têm memórias que remetem à Segunda Era, e são os guardiões dos conhecimentos mais antigos. Muitos *shen* vão até os Zhon Lung em busca de sabedoria sobre as noites primordiais. Entretanto, esses peregrinos precisam tomar cuidado com o que dizem durante essas visitas, pois um Dragão Médio irritado é perfeitamente capaz de destroçar um bando de Kuei-jin.

• **Khan — os Filhos do Tigre:** Há cada vez menos filhos do Tigre hoje em dia, pois o extermínio de seus irmãos animais também foi um golpe duro para os Khan. Agora os grandes guerreiros lutam contra os exércitos da corrupção com ainda mais determinação, pois sentem que podem ser extintos antes da chegada da Sexta Era. Os Kuei-jin os temem, pois os Khan enxergam os Cataios enquanto estes se movem entre os mortais, e vampiros que se percam de suas trilhas Dármicas muitas vezes se encontram cara a cara com um tigre.

• **Tengu:** Embora os corvos metamorfos reclusos façam poucos acordos com outros *shen*, eles são reconhecidos por desmascarar segredos sombrios, até mesmo dos grupos mais poderosos. Os Tengu servem o Sol ao investigar os conhecimentos mais sagrados e secretos e expô-los à luz do dia. Alguns dizem que os Tengu também treinam diversos humanos nas artes das lutas contra os *shen*, atacando astuta e indiretamente seus inimigos desse modo. Seja qual for a verdade, outros hengeyokai muitas vezes pedem ajuda a esses enganadores maliciosos mas perspicazes para saber mais sobre as tramas dos inimigos dos metamorfos.

• **Kumo — Aranhas Goblin:** As lendas antigas sobre aranhas demoníacas são mesmo verdadeiras; os piores dentre esses monstros são os Kumo. As Aranhas Goblin juraram servir os espíritos mais sombrios e pervertidos, e muitas vezes atuam como assassinos temerários para seus mestres. Os Kumo são conhecidos por sua habilidade de assumir a forma de grandes aranhas deformadas ou de um grande número de pequenas aranhas. Alguns *shen* dizem que os Kumo têm laços com os Mukade, os terríveis demônios-centopéias do Mundo Yomi. Contudo, poucos Kuei-jin sabem a verdade.

• **Nagah:** Os rios da Índia são, tradicionalmente, o lar desse povo serpente sábio e nobre; no entanto, sua influência também é poderosa nas selvas e templos do Sudeste Asiático, e dizem que seu sangue ainda corre nas veias de reis decaídos. Embora os Nagah raramente apareçam diante de estranhos, sua palavra é a lei nas cortes mundanas e sobrenaturais de suas terras natais.

• **Same-Bito:** Raramente vistos em terra firme, mesmo assim esses terríveis tubarões metamorfos são conhecidos e compreensivelmente temidos. Muitos são samurais que ju-

raram lealdade ao Rei Dragão do Mar, e eles ministram impiedosamente seus castigos e suas leis. Nas águas do reino físico e dos Reinos Yang, ninguém supera o poder dos Same-Bito.

• **Nezumi:** Proles desprezadas da cidade, os filhos do Rato preocupam-se menos com as regiões selvagens do que com os hábitats dos humanos. Mesmo assim, os Nezumi estão presentes nas cortes dos seres sobrenaturais, normalmente atuando como conselheiros ou oficiais menores. Embora se confie um poder maior a poucos dentre eles, um rato metamorfo é extremamente hábil nas artes da intriga — e, alguns dizem, insuperáveis como envenenadores, portadores de doenças e assassinos.

Exemplos de Hengeyokai

As estatísticas para as formas de guerra de arquétipos hengeyokai estão indicadas entre parênteses; os Narradores podem modificar esses números conforme a necessidade.

Jovem Trapaceiro

Atributos: Força 2 (4), Destreza 3 (7), Vigor 2 (4), Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Empatia com Animais 1, Briga 2, Esquiva 2

Disciplinas Equivalentes: Animalismo 2, Rapidez 2, Fúria (P'o) 2, Hun 3, Gnose 4, Força de Vontade 4, Yin 1, Yang 5

Guerreiro Experiente

Atributos: Força 3 (6), Destreza 4 (5), Vigor 3 (6), Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Empatia com Animais 3, Esquiva 3, Enigmas 1, Artes Marciais 3, Armas Brancas 3, Furtividade 3

Disciplinas Equivalentes: Animalismo 3, Rapidez 2, Potência 1, Shintai (qualquer) 1, Fúria (P'o) 6, Hun 3, Gnose 5, Força de Vontade 7, Yin 1, Yang 6

Senhor Animal

Atributos: Força 4 (8), Destreza 5 (7), Vigor 4 (7), Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Empatia com Animais 4, Esquiva 4, Enigmas 3, Artes Marciais 5, Armas Brancas 5, Furtividade 4

Disciplinas Equivalentes: Animalismo 5, Rapidez 4, Potência 2, Shintai (qualquer) 3, Fúria (P'o) 8, Hun 5, Gnose 9, Força de Vontade 9, Yin 2, Yang 9

Chi'n Ta — Os Magi

Nesse mundo encoberto pelas trevas de sua grande ignorância,
Ele acendeu as luzes brilhantes dos Darmas abençoados,
Reluzente com seus poderes, muito além do que os mundos viram;
Aos seus pés me curvei, o grande Iluminado!
— O Dhammapada, Prólogo

Isso não é justo.

Por mais que busquem a iluminação, os Kuei-jin parecem pequenas abelhas quando comparados às libélulas conhecidas com chi'n ta, shinta ou magi. Apesar da natureza frágil de suas asas, esses insetos humanos irritantes voam com uma força e precisão com que os mortos Kuei-jin podem apenas sonhar.

Isso é frustrante.

Isso é intolerável.

Isso é, em muitos aspectos, um insulto, especialmente quando um chi'n ta prevalece numa disputa com seu superior, o vampiro.

Realmente, poucos desses bodhisattvas em treinamento conseguem alcançar os grandes poderes dos Kuei-jin imortais; também é verdade que a maioria dos chi'n ta envolve-se tanto com políticas, egoísmo ou os efeitos de sua própria iluminação que não representam uma grande resistência aos seus superiores. Mesmo assim, quando um mago permanece consciente, quando ele sobrevive às provas de sua existência por tempo suficiente para se tornar uma ameaça e, sobretudo, quando ele se junta com outros de sua espécie, a libélula irritante torna-se um dragão. Os vampiros aprenderam há muito tempo a tomar cuidado ao lidar com alguém que parece estar envolto em milagres. As probabilidades são de que esses milagres venham de sua consciência, e eles podem se tornar muito perigosos. Os Kuei-jin chamam os magi de "O Povo do Relâmpago" e por uma boa razão: o relâmpago, figurativo ou literal, nunca está longe dos olhos.

As pessoas que acreditam compreender o mundo prismático dos chi'n ta procuram a pequena mas acessível Irmandade de Akasha. Mestres disciplinados das artes mentais e físicas, os Irmãos de Akasha parecem ser os perfeitos magi orientais. No entanto, qualquer um que acredite nesses despropósitos está errado. Apesar de sua filiação ao Conselho das Nove Tradições Místicas (ver **Mago: A Ascensão**) e sua fachada arquetípica de "artistas marciais" concederem aos Irmãos de Akasha uma posição de destaque entre o Povo do Relâmpago, eles são apenas uma cor do espectro chi'n ta. Outros matizes mais intensos expressam dois antigos rivais, os Wu Lung e os Wu-Keng (ver **The Book of Crafts**), e os sombrios Go Kamisori Gama do Japão. Diversos tons menores simbolizam as numerosas seitas minúsculas que se espalham pelas terras asiáticas. Traços sublimes demais para serem vistos sem um grande esforço representam os monges, eremitas, sábios e xamãs solitários que incorporam a chama da iluminação, mas que a mantêm para si mesmos. Entretanto, a luz mais intensa em meio ao Povo do Relâmpago vem de uma única torre fortificada, que se eleva de um mar de cores como um monólito rachado mas imponente: a Tecnocracia.

A Tecnocracia

Chamados de "Povo de Pedra", "os Cinco Dragões de Metal" (uma referência às cinco divisões Tecnocráticas) ou os "Trovões Sutis", esses feiticeiros da esrutura e substância cresceram a partir de uma aliança medieval entre filósofos-cientistas ocidentais e legalistas e artesãos orientais. Misturando o melhor dos dois mundos, esses visionários primitivos criaram um laço intercultural que, com o tempo, tornou-se uma mordaça para o mundo sobrenatural. Dedicados ao ideal de ordem perfeita através de realizações harmoniosas, os Cinco Dragões de Metal construíram máquinas elaboradas, materiais aperfeiçoados e estratagemas implacáveis de guerra, eles usaram tudo isso para devastar sua oposição.

Seguindo o conselho de Sun Tzu, os Dalou'laoshi Tecnocráticos usaram as divisões entre seus inimigos para trabalhar sem correr muitos riscos. Ao jogar seus rivais uns contra os outros, os Dalau'laoshi enfraqueceram grupos como os Wu Lung e então aniquilaram-nos com apenas alguns golpes. Enquanto isso, os Tecnocratas utilizaram seu tempo aperfeiçoando códigos legais, invenções e estratégias políticas. Quando se abriam rotas comerciais, os Dalou'laoshi detinham os contratos; quando os governantes precisavam de dinheiro, os Dalou'laoshi detinham o ouro; quando os ocidentais ocuparam o Oriente à

força, os Dalau'laoshi fragmentaram-se. Foi iniciada uma purgação. No final, os Dragões de Metal que permaneceram do lado dos seus equivalentes ocidentais sobreviveram às guerras; juntos, os aliados construíram as bases para a máquina de destruição tecnocrática oriental — uma máquina alimentada por um Sindicato internacional e impulsionada pelos homens-máquina da Iteração X.

Após diminuírem o número de rivais místikos, os Tecnocratas orientais recentemente voltaram sua atenção para outras ameaças "sobrenaturais" — incluindo os Kuei-jin. Utilizando uma ampla variedade de Aparelhos de alta tecnologia e redes de informação, os principais escritórios de Cingapura, do Japão e da China começaram uma guerra aberta contra os vampiros. Suas atividades acabaram com muitas fortificações Kuei-jin em poucos anos.

Não que os Tecnocratas não tenham seus próprios problemas; conflitos internacionais continuam impossibilitando uma cooperação em larga escala através da Ásia. Em meio a esse grande vazio, grandes companhias e Dragões de Metal individuais tomaram a iniciativa, realizando seus próprios planos, alianças e inovações. Alguns fingem não ver nada quando seus antigos sócios Cataios passam por perto; outros atiram primeiro e examinam os restos depois. Kuei-jin astutos aprenderam a explorar as rivalidades entre os Dragões de Metal e a sobreviver escondendo-se em suas sombras.

Esse Povo do Relâmpago emprega suas Artes através de meios científicos — hardware, biomodificação, controle de mercado, tecnologia da informação, mídia de massa e educação. Convencendo as Massas de uma verdade científica e mostrando-lhes os benefícios da tecnologia, os Tecnocratas enfraqueceram a sensação de misticismo que mantinha seus rivais fortes, substituíram-na por uma imagem de sua própria superioridade e então reforçaram essa imagem com demonstrações de milagres e poder. Após séculos de manipulações sutis, muitos dentre o Povo de Pedra abrem agora as portas de seus laboratórios secretos e lançam sua infantaria pesada — clones, ciberassassinos, robôs, vírus, forças policiais, políticos e empresários com mais dinheiro do que se pode imaginar — contra seus inimigos. Muitos Kuei-jin vêem esse novo confronto como mais um sinal de que a Sexta Era está chegando — ou já chegou.

A Irmandade de Akasha e as Outras Tradições Místikas

Traçando sua linhagem até uma aldeia mítica pré-histórica (possivelmente localiada no Monte Meru), os supostamente "iluminados" Irmãos de Akasha apresentam um paradoxo para os Kuei-jin: os eremitas ascetas refinam seus talentos mentais e físicos a níveis sobrehumanos (embora raramente vampíricos), pregam a paz e a harmonia e supostamente buscam uma iluminação divina que leva gerações para ser alcançada; por outro lado, eles acabam com qualquer coisa que os aborreça, falam através de parábolas irritantes e (como os anciões Kuei-jin adoram lembrar-lhes) uma vez travaram uma guerra de 300 anos por causa de uma pequena diferença de doutrina. Mesmo assim, não se pode discutir os poderes que eles possuem ou a tranqüilidade serena que parece seguir a maioria dos de Akasha como uma brisa de primavera.

Uma vez, séculos atrás, os Kuei-jin e os Irmãos de Akasha compartilharam o mesmo espaço no monastério Shaolin. A idéia por trás dessa "experiência" era louvável — de que qualquer um em busca de iluminação deveria ser bem-vindo para procurá-la ali. Contudo, a harmonia que os mestres procuravam não veio, e os de Akasha foram expulsos. Hoje em dia, um punhado de Kuei-jin ainda estudam os Irmãos (de longe ou não) para discernir seus segredos. Entretanto, como folhas de uma árvore moribunda, esses vampiros inevitavelmente deixam o templo de seus anfitriões decepcionados. Os discordantes dizem que, embora os magi pareçam ter alguns bons conselhos, a "serenidade" da qual eles tanto se orgulham parece vir mais de um controle da mente do que de uma iluminação verdadeira.

Os Irmãos de Akasha concentram suas Artes através das artes marciais de uma dimensão quase legendária. Antigos Kuei-jin dizem que muitos dos maiores guerreiros míticos eram na verdade mestres dessa seita. Alguns dos Irmãos aparentemente preferem a telepatia e a coerção empática à briga, mas nenhum deles evita uma luta se a oportunidade se apresentar. Embora afirmem ser pacíficos, esses chi'n ta procuram ninhos do dragão poderosos e canalizam as energias para seus próprios propósitos. Qualquer um que resista será golpeado (ou entediado) até a morte pelos "Irmãos Harmoniosos".

Há muito tempo, essas libélulas aliaram-se a uma organização arrogante de magi ocidentais (provavelmente para se protegerem dos Wu Lung, dos Dalou'laoshi e de si mesmos). Essas assim chamadas "Tradições" consideraram adequado ficar à vontade nas terras natais ancestrais dos Irmãos no Oriente. Embora suas Artes pareçam ser muito mais fracas do que se poderia acreditar através da mitologia (como eles conseguiram sobreviver por tanto tempo com sua inclinação para o fracasso?), esses estranhos irritantes têm alguns segredos interessantes. Os que são de longe os mais comuns chamam-se "Oradores dos Sonhos"; cuidando dos xamãs mongóis, malaios, polinésios e ainos, esses viajantes têm uma grande afinidade tanto com os espíritos do Mundo Yin como do Yang. Através de seus cantos, danças, músicas e outros ritos primitivos, os Oradores dos Sonhos infiltram-se nos Reinos da Terra e do Céu, então caminham em seus corredores como convidados de honra.

Magi mais rudes, como os vulgares "Filhos do Éter" e os pomposos "Magi das Ordens Herméticas" (ambos ocidentais), não exibem nenhuma educação. Lutando contra os poderes do Céu, esses Povos do Relâmpago agarram seus raios do céu e canalizam-nos através de aparelhos estranhos e comandos arcanos. Naturalmente, o assim chamado "Oriente Místico" os atrai como um farol; entretanto, como muitos Kuei-jin descobriram há muito tempo, o que funciona no Ocidente pode tornar-se inútil nas terras do Oriente...

Os Magos Dragões e as Damas Discretas

Os herdeiros por direito das grandes tradições chinesas tiveram que procurar abrigo em outros mundos mais mágikos. Esses assim chamados Magos Dragões, os Wu Lung, perderam tanto terreno nos conflitos seculares com o Ocidente, a modernização e inúmeros rivais que raramente aparecem, mesmo em suas terras ancestrais. Mestres do *fengshui*, da alquimia, das artes taoístas e budistas e de Artes que já eram antigas quando o Imperador Amarelo era uma criança, esses nobres do Povo do Relâmpago já comandaram tanto os mongóis, como os chinese e também os dragões. Os Kuei-jin mais velhos ainda falam com saudade sobre os dias em que esses reis mágikos entretinham os Cataios com festivais que duravam 15 dias e arroz dourado. Entre os bens com que eles presenteavam os Reis da Noite (como — se diz que eles chamavam os Kuei-jin) inclufam-se o mais fino jade, ouro, esculturas de marfim e suculentos escravos humanos criados especialmente para saciar a Fome. Eles abrigavam os vampiros quando tinham vontade, ou então declaravam guerras magníficas sem nenhum pretexto. Ao contrário dos tão humildes Irmãos, os Wu Lung construíram grandes palácios e pagodes espaçosos, invocavam os ventos para seus corações e chamavam-se de "Mestres". Eles podiam ser arrogantes, mas pelo menos eram honestos.

Seus opostos, as damas discretas do Wu-Keng, mantêm uma tradição camponesa que luta contra os Dragões há mais de 3 mil anos. Despontando como a sobrevivente castigada de xamãs rebeldes, a seita Wu-Keng original cresceu a partir de um grupo

de mulheres. Envergonhadas, mutiladas e enviuvadas essas feiticeiras, infelizes mas poderosas, fugiram para as colinas e aldeias e planejaram uma vingança intrincada. Incapazes de superar diretamente os odiados Wu Lung (que, dizem as lendas, conspiraram para aniquilar a seita feminina), elas teceram uma rede de intrigas que daria inveja até mesmo aos Kuei-jin. Em muitas noites ao longo dos anos, os Cataios juntaram-se a essa Sociedade do Lótus Mutilado (um nome educado para o Wu-Keng, baseado em seu cartão de visitas) ou partiram em missões a pedido da Sociedade. As recompensas para tais serviços são generosas, embora humildes, e o preço da não cooperação — um feitiço que literalmente ferve a vítima viva dentro de sua própria pele — raramente vale a recusa.

Ambas as sociedades fugiram para Hong Kong durante a Marcha do Sol; embora ambas mantenham fortificações na China continental, elas se mantêm discretas. O ódio entre esses grupos, embora tenha milênios de idade, não passa de uma brisa quando comparado aos furacões que reservam para os Cinco Dragões de Metal. Trabalhando a partir de suas casas secretas e de seus reinos sobrenaturais, esses antigos rivais conspiram para livrar suas terras dos invasores antes de resolver finalmente sua própria disputa eterna. Os Kuei-jin sempre ficaram contentes em ajudar ambos os lados, e ocasionalmente jogam uns contra os outros para sua própria diversão.

As Artes desses chi'n ta refletem suas origens: os Wu Lung extravagantes usam alta mágika ritualística, ritos precisos e números místikos para invocar os espíritos, os elementos e as criaturas do crepúsculo; as humildes Wu-Keng lançam feitiços simples através da arte, da fala e de objetos domésticos. Embora seu comportamento seja modesto e tranqüilo, essas mulheres demonstram uma ferocidade fria que, em contraste com seus métodos silenciosos, parece mais cruel do que o trovão dos Magos Dragões. (Para detalhes sobre os dois grupos, veja o suplemento **The Book of Crafts** de **Mago: A Ascensão**.)

Outras Seitas e Chi'n Ta Independentes

Como as luzes no céu, as seitas místikas da Ásia são numerosas demais para serem contadas. Como os ventos, elas afagam a Montanha Eterna, carregam um monte de poeira e levam-no a algum local novo e distante. Mesmo os Kuei-jin mais velhos perderam o rastro desses pequenos grupos silenciosos; nas profundezas das florestas, em selvas, nas cidades e nas montanhas, as vozes dos Despertos se perderam, mesmo para os imortais.

A maioria dos chi'n ta se mantém reclusa; muitos outros passam adiante tradições de família ou transmitem sua iluminação para um punhado de estudantes que podem seguir a trilha de seus mestres ou não. O velho eremita da montanha é muito real, mas ele não fala com ninguém, muito menos com um morto. E, desse modo, os costumes dos magi tornam-se mais um enigma da noite, mesmo para aqueles que são considerados os reis dela.

Contudo, é claro que aqui e ali aparecem lampejos de brilho: o mortífero clã ninja dos Go Kamisori Gama; as Mulheres do Lótus Branco, que trazem sua loucura para o mundo mortal e então desaparecem em casas de chá num Céu distante; os Toc Faan canibais, que se regalaram com as vítimas de Pol Pot, os cegos do Tay Hoi Li, que supostamente encontraram a iluminação nos túneis do Vietnã e assim por diante. Numa terra com quase dois bilhões de almas, as libélulas se arremessam e pairam nos lugares mais inesperados. Nos últimos anos, uma série de seitas chi'n ta surgiram a partir dos subprodutos dos Cinco Dragões de Metal; originário da mídia mundial e criado com computadores nas pontas dos dedos, esse jovem Povo do Relâmpago envia seus trovões através da Internet, da realidade virtual e da cibernética doméstica. Para um punhado de Cataios que reconhecem essa nova raça, as seitas de alta tecnologia — os Gon Lo, a Sociedade dos Mil Grous, o Gama dos Cinco Anéis e diversas outras — apresentam possibilidades fascinantes para alianças e recursos.

Personificando um Chi'n Ta

Os magi têm poderes que intrigam os Kuei-jin concentrados, poderes que rearranjam a própria realidade ao seu comando. Embora a melhor maneira de representar esses poderes seja usar os sistemas descritos em **Mago: A Ascensão**, pode ser mais fácil simplesmente definir uma ou duas (ou mais) áreas em que um mago se especializa, determinar uma Parada de Dados baseada na perícia geral do mago e então determinar dificuldades com base na tarefa específica que ele tenta realizar. Os magi orientais costumam dominar mágikas baseadas no controle dos espíritos, da força elemental e do joss. Magos que se especializam nos elementos normalmente têm níveis elevados de Yang (que governam as Paradas de Dados usadas para lançar mágikas), enquanto magos habilidosos no controle do joss costuma ter níveis elevados de Yin.

Embora seus estilos mágikos muitas vezes definam os poderes que possuem, os chi'n ta são tão individuais quanto as pedras em um rio. Cada um, embora modelado por forças semelhantes, tem uma simetria própria. Os magos costumam seguir Artes compatíveis com suas personalidades e culturas; assim um chi'n ta, com sua variedade imprevisível de poderes, representa um desafio para os Kuei-jin que acreditam saber de tudo.

Os chi'n ta são capazes de realizar milagres, mas mesmo o melhor dentre eles se atrapalha; quando isso acontece, coisas terríveis acontecem: tempestades de fogo transformam o mago em cinzas; rasgos gigantescos abrem-se em sua pele; espíritos invisíveis atormentam o ofensor; às vezes, ele simplesmente desaparece. Esses efeitos colaterais, chamados Ch'ung Tu ou Paradoxo, ocorrem quando um mago ultrapassa seus limites e o Céu considera adequado cobrar uma punição.

Jovem Artista Marcial Chi'n Ta

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Esquiva 2, Ofícios 2, Empatia 3, Enigmas 3, Etiqueta 2, Expressão 3, Lingüística 2, Artes Marciais 3, Medicina 2, Armas Brancas 1, Meditação 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Poderes: Controle de Elementais (três dados), Controle de Joss (três dados), Hun 5, P'o 0, Yin 3, Yang 3, Força de Vontade 5, Reserva de Chi 6

Equipamentos: Roupas leves, mochila, bastão, nunchaku, punhado de shuriken

Agente dos Dragões de Metal

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 4, Computador 3, Esquiva 3, Condução 4, Empatia 2, Enigmas 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 5, Intimidação 5, Investigação 4, Direito 3, Lingüística 4, Medicina 2, Armas Brancas 5, Ocultismo 2, Política 3, Ciências 3, Segurança 4, Furtividade 3, Manha 2, Lábia 4, Sobrevivência 2

Poderes: Armadura sub-dérmica (quatro dados extras de absorção, protege contra dano agravado), lança-chamas embutido (seis dados de dano agravado, dificuldade 6), elo mental com a base (três dados extras para resistir a ataques mentais), garras retráteis (Força + 2 de dano agravado), Hun 1, P'o 1, Yin 7, Yang 2, Força de Vontade 8, Reserva de Chi 10

Equipamentos: Óculos escuros (com sensor infravermelho), roupas pretas, sobretudo, pistola automática pesada, sistema de comunicação, distintivo, rastreador de atividade paranormal

Grande Feiticeiro Chinês

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Empatia com Animais 3, Ofícios 3, Esquiva 2, Empatia 4, Enigmas 4, Etiqueta 5, Intimidação 5, Direito 4, Liderança 3, Lingüística 5, Artes Marciais 2, Medicina 3, Armas Brancas 2, Ocultismo 5, Política 3, Presságio 4, Lábia 4, Tortura 3

Poderes: Controle de Elementais (seis dados), Controle de Joss (seis dados), Mágika Espiritual (seis dados), Controle da Mente (cinco dados), Hun 8, P'o 2, Yin 5, Yang 5, Força de Vontade 9, Reserva de Chi 12

Equipamentos: Mantos, broches, leques de seda, jóias, pós, sangue dos dragões

Hsien — Seres Feéricos

Durante as lendárias Segunda e Terceira Eras, os hsien eram os servos e mensageiros dos mundos espirituais. Os nobres *kamuii* e os astutos *hirayanu* viajavam livremente entre os mundos espirituais e o Reino Médio. Eles eram os emissários da natureza, guardiões e protetores dos ninhos dos dragões e mensageiros para toda a raça humana.

Os *kamuii* — seres elementais espirituais que lideram os hsien — raramente interagem diretamente com os mortais, pois eles são os encarregados da proteção dos ninhos do dragão. Em geral, eles só aparecem para punir os invasores de santuários sagrados.

Os *hirayanu* animalescos, os espíritos que receberam formas animais, viajavam entre os humanos mais prontamente, e alguns de sua espécie até mesmo gostavam de viver entre os mortais. Os *hirayanu* muitas vezes serviam como mensageiros do Personagem Venerável ao entregar mensagens e às vezes presentes — para mortais favorecidos pelos deuses, embora também punissem e trouxessem a justiça a todos os considerados culpados perante os olhos dos Grandiosos.

A tradição dos Wan Xian não apenas separou o Reino Médio do reino do espírito como também aprisionou muitos *hsien* aqui. Incapazes de retornar ao seu reino natal, eles tiveram que se adaptar à vida no Reino Médio. Enfraquecidos pela separação dos reinos, os *hsien* consideraram mais seguro disfarçar-se na forma humana, pois permanecer em sua forma verdadeira os tornava vulneráveis a ataques de outros *shen* ou mesmo de magos mortais que os aprisionariam e roubariam sua mágica.

Os *hsien* (ou fadas, como são conhecidos no Ocidente) são os descendentes das criaturas espirituais que ficaram aprisionadas no Reino Médio após os mundos terem se separado. Divididos por forma e corte, os hsien lutam para sobreviver num mundo repleto de mortais hostis e *shen* que os destruiriam.

Os *kamuii* se proclamam governantes dessa raça de excluídos, mas sua liderança é, na melhor das hipóteses, conturbada. Muitos hirayanu se ressentem do governo dos *kamuii* e procuram enfraquecê-los toda vez que têm a oportunidade. Os próprios *kamuii* estão divididos. Metade da sua raça gostaria de ver os *hsien* se adaptarem à era nova e moderna da tecnologia, enquanto a outra metade luta para manter os costumes antigos e procura restabelecer um elo com seu lar perdido.

Fisicamente, os *hsien* lembram os humanos quanto à sua forma, embora sua forma verdadeira seja facilmente reconhecida por outros *hsien* e até mesmo por alguns *shen*. Os cinco *kamuii*, ou famílias nobres, representam os cinco elementos, que normalmente são expressos em suas formas mortais — por exemplo, *kamuii* do fogo têm cabelos de uma tonalidade vermelha intensa, enquanto *kamuii* do metal têm a pele levemente prateada e características "esculpidas". Os hirayanu possuem características animalescas remanescentes dos animais com que guardam uma afinidade.

- As fadas parecem-se aos mortais, pelo menos para os mortais do Reino Médio. Outros *shen* são sempre capazes de reconhecer uma fada como aquilo que realmente é.
- Todas as fadas possuem uma forma wani (feérica), que é visível para todas as outras. É o equivalente ao aspecto feérico das fadas ocidentais. Uma fada pode assumir sua forma wani quando quiser, embora isso possa ser difícil na presença de mortais. Os mortais que as virem em sua forma feérica "verdadeira" quase sempre esquecem a experiência.
- As fadas curam-se de ferimentos normalmente (embora algumas possuam poderes mágicos que lhes permitam curar-se mais rapidamente), a não ser que estejam num ninho de dragão Yang. Nesse caso, elas se curam 10 vezes mais rápido que os mortais.
- Todas as fadas possuem as Características Yugen (Glamour) e Banalidade, que correspondem aproximadamente ao Yin e Yang — sendo o Yugen/Yang a força usada para alimentar suas mágicas e a Banalidade/Yin sendo a força limitadora da Quinta Era.
- Todas as fadas têm a habilidade de lançar feitiços mágicos, chamados "cantrips".
- Devido aos seus laços com o reino dos espíritos, o sangue das fadas orientais é cobiçado tanto por vampiros como por magi mortais.
- Seus laços com o reino espiritual também concedem a esses seres (especialmente aqueles que estão repletos de Yin) conexões com os reinos dos mortos.

Os Kith

Existem muitas variedades de *hsien* no Reino Médio. Entre os *hsien*, os *kamuii* são considerados os mais nobres, enquanto os hirayanu, que sofreram a humilhação da reencarnação no estado animalesco, são os equivalente aos plebeus ocidentais.

- **Kamuii:** Cada uma dessas cinco casas nobres dos *hsien* representa um dos elementos: Água, Metal, Terra, Madeira e Fogo. Os kamuii da Água e do Metal são mais próximos do Yin e preferem viver entre os humanos, enquanto os ligados à Madeira e ao Fogo apegam-se aos costumes antigos e estão sempre lutando para preservar os lugares antigos de poder Yang. Os *kamuii* da Terra são volúveis e recusam-se a escolher um lado, sempre indo de um lado para o outro.

Muitos *kamuii* mantêm seu papel tradicional como protetores dos ninhos do dragão. Eles assumem esse papel com muita seriedade e lidam severamente com qualquer um que ouse violar seus locais sagrados.

- **Gatos:** As tradições orientais associam esses hirayanu com os vampiros ocidentais devido aos seus métodos para obter Yugen. Os gatos têm uma necessidade quase insaciável pela companhia mortal e recuperam seu Yugen através de contato sexual com mortais. Os mortais que encontram um gato normalmente são deixados exaustos e emocionalmente drenados — razão da associação com vampiros.
- **Tanuki (texugos):** Esses hirayanu solitários são os guerreiros dos *hsien*. Os *kamuii* consideram os *tanuki* alguns dos hirayanu mais leais. Apesar de sua natureza solitária, os *tanuki* são enganadores notórios entre os *hsien*, e muitas lendas dos mortais falam da irritabilidade e depravação dos texugos.

Exemplos de Fadas

Trapaceiro Tanuki

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 2, Furtividade 3, Manha 1, Lábia 3, Sobrevivência 3

Poderes: Criar Ilusão (pode criar uma ilusão; para detectá-la, um oponente precisa obter três sucessos ou mais num teste de Percepção), Hun 1, P'o 5, Yin (Banalidade) 3, Yang (Yugen) 7, Força de Vontade 6

Kamuji Chu Jung (Senhor do Fogo)

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 2, Esquiva 3, Etiqueta 3, Lingüística 3, Artes Marciais 4, Armas Brancas 3, Ocultismo 3

Poderes: Domínio do Fogo (como Sedução das Chamas) 5, Criar Ilusão (como os *tanuki*), Hun 3, P'o 3, Yin (Banalidade) 1, Yang (Yugen) 9, Força de Vontade 7

Os Dez Mil Espíritos

O termo *espírito* é geral, indicando uma variedade de seres sobrenaturais. Os Cataios encontram espíritos de um tipo ou de outro o tempo todo. A maioria dos habitantes dos Mundos Yin e Yang encaixa-se nessa denominação, assim como os fantasmas e demônios do Mundo Yomi. Muitos espíritos são capazes de assumir a forma material por um período curto. As lendas e histórias compiladas ao longo das eras, repletas de experiências pessoais, crenças religiosas, folclore e preconceitos, oferecem poucas respostas definitivas sobre essas entidades. Aconselha-se que os grupos usem sua imaginação o mais livremente possível quando lidam com espíritos. Oferecemos algumas regras específicas a seguir, mas há muitas exceções a essas orientações. Os espíritos devem ser algo misterioso.

"Espírito" é um rótulo simples utilizado para uma variedade estonteante de entidades. O próprio Ki, no Ki Chuan, considerou impossível nomeá-los todos. Os títulos gerais variam desde as "grandes entidades" — deuses e Celestinos, se realmente há uma diferença entre eles — até os "poderes menores" — duques, mandarins, servos, elementais, kami, Malditos e seres semelhantes. Há mais nomes próprios para esses espíritos do que caberia em qualquer livro.

Os espíritos são definidos como seres feitos de Chi Yin ou Yang. Os espíritos Yang são compostos de efêmera, a matéria do Mundo Yang. Os fantasmas, os Mortos Inquietos do Mundo Yin, têm uma estrutura um pouco diferente — de ectoplasma. Em termos de jogo, ambos são essencialmente a mesma coisa; todos são imunes aos ataques físicos, a não ser que assumam uma forma sólida (veja o "Encanto Materializar", adiante), e a maioria das Disciplinas não funciona contra espíritos, a não ser que o vampiro carregue-se de Chi ou passe para os mundos espirituais. Um espírito Yang existe apenas no Mundo Yang; ele não pode ir ao Mundo Yin e nem mesmo pode observá-lo, e vice-versa. No entanto, certos espíritos são compostos tanto por Yin como por Yang; esses espíritos podem viajar do Mundo Yang diretamente para o Mundo Yin, embora jornadas como essas muitas vezes sejam perigosas. Todos os espíritos são invisíveis para os mortais, a não ser que optem por utilizar Materializar ou Aparecer. No entanto, a maioria dos Kuei-jin conhece maneiras de perceber a presença dos espíritos.

Fantasmas e espíritos não são particularmente afeiçoados aos Kuei-jin, embora de tempos em tempos trabalhem com os vampiros. A maioria dos espíritos vê os vampiros como seres inferiores na ordem cármica ou renegados afortunados o bastante para burlarem o decreto do destino. Certos espíritos tornam-se aliados (ou mestres, ou servos) dos Kuei-jin; esses espíritos normalmente são conhecidos como nushi (veja o Antecedente Nushi, pág. 87).

Pessoas — e vampiros — muitas vezes vêem o que esperam ver quando lidam com espíritos. Os espíritos certamente têm suas próprias identidades — a maioria incorpora conceitos ou elementos específicos. No entanto, os vampiros que encontram os espíritos cara-a-cara muitas vezes vêem o mesmo espírito de modos diferentes. A maioria dos "poderes menores" tem uma forma determinada que permanece razoavelmente constante. Contudo, as grandes entidades podem ser todo tipo de coisa para as pessoas — de uma só vez.

Alguns tipos de espíritos conhecidos incluem:

• **Deuses (também conhecidos como Celestinos, Incarnas, Reis Dragões, etc.):** Muitos Cataios ainda discutem se esses seres são meros "espíritos". Dizem que os sonhos desse seres tremendamente poderosos deram forma ao Reino Médio e a todas as coisas. Durante as primeiras Eras, deuses e dragões vinham livremente dos Mundos Yin e Yang para o Reino Médio, e acabaram influenciando ambos os reinos. Dizem que algumas dessas entidades serviam o Personagem Venerável de Jade em P'eng Lai, os Reinos Celestiais, longe das preocupações do Reino Médio. Certos mortais e *shen* dotados de uma iluminação profunda supostamente transcenderam o Reino Médio e tornaram-se deuses; entre os vampiros, Xue é o mais conhecido.

O Dragão de Ébano e a Rainha Escarlate dos Kuei-jin, caso realmente existam, seriam considerados deuses.

• **Fantasmas (também conhecidos como aparições, os Mortos Inquietos):** O Reino Médio é repleto de fantasmas, as almas cheias de Yin dos mortos que não conseguem ou não querem prosseguir para o descanso final (para mais informações, veja a seção sobre aparições, adiante neste capítulo). Kuei-jin que expressam o Yin normalmente passam uma grande parte de sua existência reconciliando problemas entre os vivos e os mortos.

• **Demônios e Hordas Demoníacas:** Os demônios, os habitantes do Mundo Yomi, perturbaram o Reino Médio desde a Segunda Era. Alguns sábios consideram os demônios como abominações, enquanto outros estudiosos afirmam que mesmo os demônios têm um propósito determinado. Todas as teorias concordam que os demônios são malignos e destrutivos, pelo menos em relação às suas interações com outros seres. Não se sabe muito mais ao certo; contudo, todos têm alguma natureza espiritual. Os demônios mais poderosos muitas vezes encontram-se nas regiões mais profundas do Mundo Yomi e são incapazes de cruzar a Muralha utilizando seu próprio poder.

Todos os seres demoníacos, exceto os mais fracos, mudam constantemente de forma, nome e propósito. Por alguma razão, essas criaturas parecem estar isoladas pela Muralha da realidade material e só podem ser invocadas através de grandes rituais (caso isso realmente seja possível). A natureza exata de procedimentos como esses ficam a cargo do Narrador, mas devem envolver mágicas poderosas, grandes perigos e doses maciças de terror repentino.

Para os propósitos de jogo, trate os demônios como espíritos com poderes de sobra, muita astúcia e uma influência que se estende além de seus simples poderes. O clima, a atmosfera e outros truques são ferramentas úteis para o Narrador quando ou se demônios aparecerem.

Os demônios mais poderosos, os Reis Yama, governam seus companheiros a partir dos vastos reinos infernais no Mundo Yomi. Os Kuei-jin, sendo parcialmente seres demonfacos, muitas vezes chamam a atenção dos Reis Yama e de seus servos; o serviço — ou, mais provavelmente, a escravização — de um Kuei-jin é um prêmio valorizado.

• **Entidades Espirituais:** Uma variedade surpreendente de seres efêmeros, desde duques poderosos até simples servos, que personificam conceitos, elementos ou seres vivos. Os Kuei-jin têm uma razoável familiaridade com esses seres, alguns dos quais concordam em servir como nushi.

• **Bestas Míticas (também conhecidas como Antevos):** Essas criaturas antigamente materiais fugiram ou foram levadas para os mundos espirituais quando a Muralha foi erguida. Às vezes invocadas, às vezes simplesmente convidadas, elas atravessam a Muralha dos mundos espirituais para as regiões isoladas do Reino Médio. Sem Chi para sustentá-las, essas criaturas normalmente morrem em algumas horas ou dias. Entretanto, durante esse período elas podem causar grandes danos.

Esses Antevos muitas vezes existem numa forma semi-espiritual. Eles não são efêmeros, mas precisam de um corpo hospedeiro adequado, preparado para que possam entrar no mundo físico, a não ser que a Muralha seja aberta. As variedades mais poderosas vão e voltam a seu bel-prazer ao percorrer atalhos, como os hengeyokai. Outros tipos precisam penetrar a Muralha, e a maioria não considera que a viagem valha a pena. Geralmente, quanto maior e mais estranha for a criatura, mais difícil é a excursão.

O dragão, uma personificação do Chi, é um tipo especial de animal mítico. Essas criaturas temíveis, que expressam o Yin ou o Yang, servem como os maiores ministros dos deuses. Quando a Muralha se ergueu e as Cortes Celestiais caíram em desgraça, os dragões, descontentes, renunciaram e deixaram o mundo. Poucos dragões assombram o Reino Médio moderno; a maioria está adormecida na Terra, próxima a linhas de Chi, onde espera por uma Era mais auspiciosa. Caso um despertasse, seria inimaginavelmente poderoso.

Características Espirituais

Os espíritos seguem regras diferentes dos seres materiais. As Características e Encantos a seguir representam suas habilidades e poderes naturais. Todas as Características, exceto a Reserva de Chi, variam de 1 a 10.

Força de Vontade

Essa Característica permite que um espírito realize ações como atacar, caçar ou viajar nos mundos espirituais. Disputas dessa natureza entre espíritos são resolvidas através de testes resistidos de Força de Vontade.

Dificuldade	Ação
3	Fácil
5	Razoavelmente simples
6	Normal
8	Difícil
10	Praticamente impossível

Fúria

Essa Característica, o análogo espiritual para o P'o de um Kuei-jin, reflete o ódio e a angústia de um espírito. Os Espíritos usam sua Fúria para ferir seres físicos e uns aos outros. Para cada sucesso obtido num teste de Fúria (dificuldade 6), um espírito agressor inflige um Nível de Vitalidade de dano normal num ser material ou um ponto de Chi num outro espírito.

Gnose

Os espíritos usam essa Característica, análoga ao Hun, para qualquer tipo de teste Social ou Mental. Um espírito numa disputa com um vampiro para solucionar um enigma testa Gnose, enquanto o vampiro testa Inteligência. O ser com mais sucessos vence. Um teste de Gnose também é usado quando um espírito tenta intimidar, seduzir ou enganar um alvo, seja nos mundos espirituais ou fora deles. As Habilidades Sociais, como Intimidação ou Sedução, são acrescentadas à Gnose do espírito caso se apliquem.

Yin e Yang

Os espíritos possuem níveis de Yin e Yang, que funcionam de modo semelhante aos níveis dos Kuei-jin. A maioria dos espíritos expressa o Yin ou o Yang, embora muitos dos que permanecem próximos ao Reino Médio tenham desenvolvido uma pequena habilidade em sua Virtude oposta. O nível preciso de um espírito depende de seu poder geral; espíritos mais fracos têm níveis entre 3 e 5 em sua Virtude expressa (e não mais do que 1, quando muito, na Virtude oposta), enquanto espíritos mais poderosos possuem níveis de 8, 9 ou até mesmo 10 na Virtude expressa.

Reserva de Chi

Em combate, os espíritos usam "baterias" de Chi obtido dos mundos espirituais. Quanto mais forte o espírito, maior sua Reserva de Chi. O Chi é usado através de habilidades especiais e danos. Além disso, os Kuei-jin com os poderes apropriados podem "beber" o Chi dos espíritos, canalizando-o para suas próprias reservas de Chi numa proporção de um para um.

Os espíritos que acabam com seu Chi começam a ficar translúcidos, sem estar totalmente presentes. Quando o Chi é perdido devido a danos de combate, o espírito parece dilacerado e ferido. Quando o Chi chega a zero, o espírito se dissipa para o Tecido por um número de horas igual a 20 menos sua Gnose. Após esse período, ele se Reconstitui com um ponto de Chi.

Os espíritos recarregam seu Chi entrando num estado chamado de Repouso. No Repouso, um espírito encontra um lugar tranqüilo nos mundos espirituais e flutua por ali até adormecer profundamente. Para cada hora que o espírito Repousa, ele recupera um ponto de Chi. Enquanto um espírito está nesse estado, ele pode ser preso facilmente por mágicas baseadas no espírito, independentemente de seu Chi ou sua vontade.

Tarefas

- **Movimento**

Todos os espíritos são capazes de voar ou flutuar nos mundos espirituais. A distância máxima (em metros) que eles podem percorrer em um turno é igual a 20 + Força de Vontade. No entanto, metros e centímetros não significam muito na Trama; as distâncias podem mudar inesperadamente.

- **Perseguição**

Um espírito que está tentando fugir testa sua Força de Vontade contra uma dificuldade de 6. Ele começa com três sucessos automáticos porque está em seu território. Um Kuei-jin nos mundos espirituais testa Força de Vontade para segui-lo. A dificuldade do teste é 8, pois o Kuei-jin não está em seu território. Um espírito com mais de 10 sucessos consegue escapar. Um espírito com o Encanto Reconstituir pode dispensar testes e simplesmente declarar que fugiu.

- **Comunicação**

A comunicação espiritual não é tanto uma língua, mas uma forma de compreensão entre ambas as partes. No entanto, nem todos conseguem entender os espíritos. É necessário um teste bem-sucedido de Hun (dificuldade 6) para falar com eles e compreendê-los, a não ser que esses seres também falem línguas humanas conhecidas.

Encantos

Cada espírito possui mágicas especiais chamadas Encantos. Essas mágicas exigem uma certa quantidade de Chi para serem usadas. A não ser que se indique o contrário, os Encantos duram uma cena. Contudo, um Encanto relacionado a combates dura um turno por uso.

- **Aparecer:** Com esse Encanto, um espírito pode manifestar-se para um observador terreno sem assumir a forma material. No entanto, ele não pode afetar o mundo material de nenhum modo enquanto estiver usando esse Encanto. Uma especialidade dos demônios, que usam-no para insultar suas vítimas. Custa cinco pontos de Chi.
- **Armadura:** Esse encanto fornece ao espírito um dado de absorção por ponto de Chi empregado. É a única maneira pela qual um espírito é capaz de absorver dano, a não ser que ele esteja Materializado. O espírito pode usar esse Encanto em qualquer momento no turno de combate antes da avaliação de dano.
- **Rajada de Fogo:** O espírito pode lançar uma bola de fogo contra seus oponentes. O custo de Chi é igual a dois por dado de dano agravado.
- **Influência Maléfica:** O espírito pode incitar as piores características do alvo. Se o ataque do espírito for bem-sucedido, o alvo precisa fazer imediatamente um teste de Força de Vontade. Se fracassar, suas características negativas dominam sua personalidade pelas próximas horas. Quando esse poder é usado num Kuei-jin, o P'o domina o vampiro automaticamente por um número de horas igual ao seu nível de P'o. O custo de Chi é igual a dois.
- **Petrificar:** Esse Encanto permite que o vampiro prenda um alvo numa teia estática. Um teste de Força de Vontade é feito contra a Força de Vontade da própria vítima. Cada sucesso subtrai um nível dos Atributos Físicos da vítima (ou da Força de Vontade, no caso de outros espíritos). Quando os Atributos ou a Força de Vontade chegarem a zero, a vítima fica presa até ser solta. Aqueles que tentarem resgatá-lo precisam atacar a teia e obter tantos sucessos de dano quanto o número de sucessos obtidos pelo espírito. O custo de Chi é igual a dois.
- **Purificar os Domínios Sombrios:** Esse Encanto purifica a corrupção espiritual nas proximidades. O custo de Chi é igual a 10.
- **Controle de Sistemas Elétricos:** O espírito pode exercer controle sobre sistemas elétricos. O espírito testa sua Gnose (dificuldade de 3 a 9, dependendo da complexidade do sistema). O custo de Chi varia de um a cinco pontos.
- **Corrupção:** O espírito pode sussurrar uma sugestão maligna no ouvido do alvo, que por sua vez fica inclinado a agir de acordo com aquele pensamento. O custo de Chi é igual a um.
- **Criar Chamas:** Ao ser bem-sucedido num teste de Gnose, o espírito pode criar chamas. A dificuldade varia (de 3, para pequenas fogueiras, até 9, para incêndios). O custo de Chi varia de um a cinco pontos.
- **Criar Vento:** O espírito pode criar efeitos com o vento. O custo de Chi varia de um, para uma brisa, até 20, para um tornado.
- **Visão do Dragão:** A maioria dos espíritos possui uma percepção natural das linhas do dragão no mundo espiritual e são capazes de viajar nelas sem grandes dificuldades. Custa um ponto de Chi para encontrar algo em particular.
- **Influência:** Um espírito pode mudar o humor de um alvo. O espírito não precisa falar com seu alvo para usar esse Encanto e os efeitos são mais graduais do que repentinos. Cada dado de efeito custa três Chi.
- **Raios:** O espírito pode gerar raios e lançá-los contra seus oponentes. O custo de Chi é igual a dois por dado de dano agravado infligido.
- **Materializar:** Um espírito com esse Encanto pode materializar-se e afetar o mundo físico. Para fazê-lo, a Gnose do espírito precisa ser igual ou maior do que o nível da Muralha local. Quando um espírito se Materializa, ele precisa gastar Chi para criar uma forma física e obter Características corporais. No

entanto, um espírito ainda testa sua Gnose para atividades Sociais ou Mentais. O custo de Chi é o seguinte.

Custo de Chi	Característica
1	Por um nível de Atributo Físico
1	Por dois níveis de Habilidade
1	7 Níveis de Vitalidade (como um mortal)
1	Por Nível de Vitalidade adicional (cada Nível de Vitalidade extra também aumenta seu tamanho)
1	Por Nível de Vitalidade curado (regenera o dano causado à forma física), multiplique o custo por três se o dano foi infligido através de ataques agravados
1	Arma: Por dado de dano agravado além do causado pela Força (Mordida é um dado, Garras são dois, etc.)

Os espíritos não têm limites para seus níveis de Atributos e Habilidades. Para eles é possível ter corpos extremamente fortes ou rápidos se gastarem Chi suficiente. No entanto, a maioria tem uma "forma básica" com a qual se Materializam normalmente.

Exemplo: Um demônio quer se Materializar no mundo físico para aterrorizar melhor os mortais. Ele quer as seguintes Características: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Briga 4, Esquiva 3, Furtividade 3 e sete Níveis de Vitalidade. Essa forma custa 16 Chi.

Um espírito pode permanecer Materializado o quanto quiser, mas não pode entrar numa área com um nível de Muralha maior do que sua Gnose. Enquanto estiver Materializado, o espírito não pode recarregar seu Chi, a não ser que tenha um Encanto que permita fazê-lo. Quando um espírito Materializado é atacado, o dano é aplicado aos seus Níveis de Vitalidade. Se um espírito tiver seu Nível de Vitalidade reduzido a zero, ele se dissipa para os mundos espirituais e não pode reutilizar esse Encanto por [(20 horas — sua Gnose)].

Observe que o dano agravado sofrido por um espírito é aplicado aos Níveis de Vitalidade e ao Chi. Assim, um espírito nem sempre consegue escapar de sua breve passagem sem arranhões.

• **Comunicação Telepática:** Um espírito com esse Encanto pode falar diretamente à mente de um alvo. O custo de Chi é de três pontos.

• **Possessão:** O espírito pode possuir um ser vivo ou objeto inanimado. O custo de Chi é igual a três. A possessão exige um teste bem-sucedido de Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima e automático no caso de um objeto). O número de sucessos indica a velocidade em que a possessão ocorrer; confira a tabela a seguir:

Sucessos	Tempo Necessário
1	6 horas
2	3 horas
3	1 hora
4	15 minutos
5	5 minutos
6+	instantâneo

Antes de possuir sua vítima, o espírito encontra uma parte sombria e isolada da Trama e permanece ali, concentrando-se na possessão. Durante esse período, o espírito não pode realizar nenhuma outra ação. Se ele travar um combate espiritual, o elo de possessão é rompido. Os espíritos possuidores muitas vezes são protegidos por outros de sua espécie para assegurar que o processo de possessão não seja perturbado.

• **Reconstituir:** Esse Encanto permite que um espírito se dissipe e se Reconstitua em algum outro lugar dos mundos espirituais, normalmente longe de seus inimigos. O custo de Chi é igual a 20.

• **Metamorfose:** O espírito pode assumir a forma de qualquer coisa que deseje. Ele não adquire os poderes ou habilidades do novo corpo, apenas a forma e a aparência. O custo de Chi é igual a cinco.

• **Curto-Circuito:** O espírito pode fazer com que sistemas elétricos entrem em curto-circuito (Gnose; dificuldade 6). O custo de Chi é igual a três.

• **Solidificar a Realidade:** Esse Encanto é possuído basicamente por espíritos de áreas urbanas. Ele permite que o espírito crie uma teia de padrão, reforçando as leis e regras da realidade estática. Esse poder exige apenas um teste de Força de Vontade. Com um teste suficientemente bem-sucedido, o espírito é capaz de criar uma parede espiritual tão sólida que seja intransponível. A dificuldade é determinada pela extensão da solidificação e quão interessante, sensata e astuta foi a descrição da ação. O número de sucessos obtidos determina quanta solidificação é permitida. O custo de Chi varia de um a 20, dependendo da magnitude do feito.

Mais sucessos tornam o objeto ou espírito mais sólido. Os "Níveis de Vitalidade" efetivos de um objeto são elevados em um por sucesso. O efeito dura aproximadamente um dia. Cada espírito só pode fazer um teste para cada objeto.

• **Levar o Espírito:** O temível poder dos piores demônios. Com esse Encanto, um ser humano pode ser retirado do mundo material e levado diretamente para o Mundo Yomi. Se o demônio obtiver quatro sucesso ou mais num teste de Força de Vontade (dificuldade 7), o mortal atravessa a Muralha e é levado para os domínios pessoais do espírito. Ele pode tentar escapar – se conseguir... O custo de Chi é igual a 25. Esse encantamento leva o espírito junto com seu alvo.

• **Rastrear:** O espírito pode rastrear sua presa de modo infalível. O custo de Chi é igual a cinco.

Exemplos de Espíritos

A seguir apresentamos uma pequena amostra dos inúmeros espíritos, demônios e deuses que assombram os mundos espirituais do Oriente. Existem muitos mais, mas a finalidade dos apresentados aqui é servir como exemplo para Narradores que queiram criar seus próprios espíritos e nushi.

Todos os espíritos têm um Custo de Nushi, que é o custo total para comprar o espírito em questão como Antecedente Nushi (veja pág. 87). Se for comprado como um nushi, um espírito pode conceder aos seus suplicantes determinados poderes (listados em "Lidando com o Espírito"), mas também causa alguns inconvenientes.

Dama Yukio, Gei-ryo

Fúria (P'o) 5, — Gnose (Hun) 6, Yin 3, Yang 5, Força de Vontade 6, Chi 20

Custo de Nushi: 3

Encantos: Aparecer, Visão do Dragão, Afiar (pode fazer com que sua lâmina hospedeira cause um dado de dano adicional por turno; custo de Chi igual a 2)

Imagem: A Dama Yukio normalmente permanece em sua katana. Quando opta por aparecer diante dos outros, assume a forma de uma mulher linda mas austera, vestindo roupas brilhantes e prateadas. Seus cabelos e olhos também são prateados, em suas mãos têm unhas afiadas.

História: Durante o tumultuoso período feudal do Japão, o grande ferreiro Misawa, lamentando-se pela morte de sua amada Yukio (que fora estuprada e assassinada por um ronin errante), transformou sua tristeza e ódio na criação de uma

katana primorosa. Misawa trabalhou na arma noite e dia, e quando finalmente segurou a lâmina pronta sob a luz, ele sabia que havia criado a obra-prima de sua vida. Assim, ele se contentou um pouco em usar a lâmina para decapitar o assassino de sua amada e depois atravessar a arma ensangüentada por suas próprias entranhas.

Em seguida, um espírito Yang, atraído pelo yugen poderoso da arma, ligou-se à espada. Sentindo as poderosas impressões psíquicas deixadas pelo sangue dos mortos, o espírito assumiu o nome e a forma da Dama Yukio. Desde esse dia, a Dama Yukio habita a katana e auxilia os guerreiros justos e habilidosos. Indivíduos que desagradem o espírito vêem a lâmina voltar-se contra eles em meio à batalha, enquanto aqueles para os quais o espírito concede favores são capazes de feitos prodigiosos com a espada.

Hábitat: Sua katana, que é apresentada respeitosamente no escritório de um dos vice-presidentes seniores da Sony — ou nas mãos do personagem, caso a Dama Yukio tenha sido escolhida como um nushi.

Lidando com o Espírito: A Dama Yukio nem se dá ao trabalho de falar com seres que possuam um total de Carisma + Etiqueta menor ou igual a 5. Ela também não permite que sua lâmina hospedeira seja usada por alguém que não satisfaça esse critério; além disso, um ser que deseje impressionar a Dama Yukio precisa ter um nível de Armas Brancas igual a pelo menos 3. Como um nushi, a Dama Yukio pode conceder o poder do Kata Perfeito — um ser que utilize a lâmina de Yukio pode fazer um teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6), e se obtiver três ou mais sucessos, todos os oponentes ficam admirados pela habilidade do suplicante com a espada e, pela duração de qualquer combate, sua Parada de Dados para defender-se é reduzida em dois (devido ao nervosismo e falta de confiança). No entanto, qualquer um que assuma Yukio como um nushi precisa demonstrar um comportamento correto e propício o tempo todo.

Chih-Chiang-Fyu-Ya, O Arqueiro Demoníaco

Fúria (P'o) 8, — Gnose (Hun) 3, Yin 5, Yang 5, Força de Vontade 5, Chi 50

Custo de Nushi: 6

Encantos: Aparecer, Influência Maléfica (em flechas), Materializar (como um arqueiro medonho e demoníaco — Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Prontidão 3, Arqueirismo 6, Briga 2, Esquiva 2, 8 Níveis de Vitalidade, Arco: Força + 1, Garras: Força + 1, custo de Chi igual a 27), Reconstituir, Levar o Espírito, Rastrear

Imagem: Chih-Chiang-Fyu-Ya parece um demônio monstruoso com 2,5 metros de altura e uma boca com dentes afiados, presas, cascos e orelhas de elefante.

História: O demônio Chih-Chiang-Fyu-Ya foi uma das desgraças dos mundos espirituais desde a Segunda Era. Antes controlado pelo Personagem Venerável de Jade, agora ele caça nos mundos além da Muralha como um ronin sem mestre. O demônio, fazendo jus à sua natureza, é sanguinolento e sádico, e está disposto a servir vampiros e senhores espirituais em troca de sangue e a perspectiva de tomar almas para serem atormentadas.

Hábitat: Chih-Chiang-Fyu-Ya vaga pelos Mundos Yin, Yang e Yomi indiscriminadamente, servindo senhores espirituais poderosos como carrasco e "caçador de aluguel".

Lidando com o Espírito: Chih-Chiang-Fyu-Ya tem um temperamento vil e cruel; aconselha-se aos seres que queiram utilizar-se de seus serviços que tenham isso em mente. Em troca de sua ajuda, Chih-Chiang-Fyu-Ya exige sacrifícios humanos ou atos de violência dirigidos a um alvo de sua escolha. Como um nushi, o demônio concede ao adorador a Mira Perfeita, que fornece dois dados extras em qualquer ataque com projéteis. No entanto, como uma condição para seu serviço, Chih-Chiang-Fyu-Ya insiste que os suplicantes nunca deixem uma luta sem derramar sangue.

Raiden, Duque do Trovão

Fúria (P'o) 9, Gnose (Hun) 8, Yin 2, Yang 9, Força de Vontade 7, Chi 80

Custo de Nushi: 8

Encantos: Aparecer, Armadura (parece uma armadura de samurai), Controlar Sistemas Elétricos, Criar Vento, Visão do Dragão, Influência, Raios, Materializar (como um guerreiro samurai de pele avermelhada — Força 8, Destreza 6, Vigor 8, Prontidão 6, Esquiva 5, Artes Marciais 5, Armas Brancas 6, 10 Níveis de Vitalidade, Katana: Força + 3, custo de Chi igual a 41), Reconstituir, Curto-Circuito

Imagem: Raiden é uma figura formidável, um guerreiro samurai de 3 metros de altura, com uma armadura velha e negra que crepita com eletricidade. Ele empunha uma katana que faísca e crepita de modo semelhante à sua armadura. Ele tem barba e sua risada é um tremor ribombante.

História: Antigamente um grande duque espiritual do Yang, Raiden perdeu seu posto durante a Quarta Era. Agora, como muitos outros espíritos, o ex-nobre vaga sem rumo, causando destruição e esperando que a Sexta Era lhe forneça um propósito mais uma vez. Ele tenta agir honradamente, na esperança de que o Personagem Venerável o observe e o restitua ao poder; infelizmente, seus atos impulsivos muitas vezes ferem as próprias pessoas que Raiden procura ajudar.

Hábitat: Raiden assombra os locais tempestuosos do Mundo Yang, mas ocasionalmente desce para o Reino Médio durante tempestades violentas. Ele adora "surfar" nos ventos dos tufões.

Lidando com o Espírito: Como seu elemento, Raiden é violento e agitado. Seres que procurem os seus favores precisam sempre concordar em servir como vassalos nos planos de Raiden. Como um nushi, Raiden pode conceder temporariamente a um suplicante seus Encantos Criar Vento e Raios, mas cada utilização desses Encantos custa ao suplicante um ponto de Força de Vontade. Todos os que escolhem Raiden como um nushi precisam fazer algum tipo de juramento ao espírito.

Fantasmas: Os Mortos Inquietos

De modo geral, o povo comum do Reino Médio vê poucas diferenças entre os espíritos dos mortos e os espíritos do mundo. No entanto, a maioria das pessoas familiarizadas com o Mundo Inferior sabe que os fantasmas, ou aparições, são pessoas mortas que ficaram presas entre os ciclos da reencarnação. Suas paixões são tão grandes que eles permanecem no limbo, às vezes durante milênios. Ali, eles tentam resolver seus assuntos no Reino Médio ou procuram refúgio no que quer que esteja além.

As aparições são insubstanciais e não podem ser feridas ou mesmo percebidas, exceto através de magia de Chi. Eles têm uma grande variedade de sentidos sobrenaturais, mas geralmente só afetam o plano físico através de um hospedeiro possuído. Entretanto, alguns têm habilidades psicocinéticas poderosas, e muitos podem até mesmo assumir formas insubstanciais em locais assombrados. Os fantasmas parecem não ser atrapalhados pelas distâncias nem por obstáculos materiais, mas são restringidos pela Muralha.

As aparições raramente são encontradas longe das áreas que freqüentavam durante a vida e são muito possessivas em relação a seus antigos pertences. A melhor maneira de lidar com aparições é deixá-las em paz para tratarem de seus próprios negócios. Caso isso não dê certo, tente localizar uma de suas antigas posses. Ameace destruir o objeto ou destrua-o imediatamente. As teorias sugerem que o choque psíquico aniquilaria o espírito.

Os Mortos do Reino de Jade

Os fantasmas do extremo asiático são unidos pelo governo benevolente de Yu Huang, Primeiro Imperador Soberano dos Mortos, Senhor do Inferno e das Fontes Amarelas e Aniquilador do Rei Yama Lung Wang. Portegido pelos seus leais Guardiões Imortais, o Imperador concede estabilidade e orientação às almas dos mortos a partir de Zhongguo, assim como de territórios ocupados do Nippon, da Mongólia, da Coréia e do Tibete. Seus exércitos defendem essas almas contra as agressões do bárbaro Império de Ferro, cujas tropas juntam-se agora mesmo além da Grande Muralha, e contra os demônios e piratas dos grandes rios. Seu Inferno pune as almas que são malignas e que se rebelam contra as leis do Império, e seus quatro Ministérios fornecem a estrutura e a política para orientar as diversas Famílias do Império ao longo da eternidade. Seus ministros mantêm a justiça e a paz, conservando a prosperidade em todo o reino.

Obviamente, qualquer conversa sobre rebeliões contra Yu Huang é traiçoeira e imprecisa. Embora certos rebeldes desvirtuados possam apontar as assim chamadas "Grandes Revoltas" como uma ameaça para a estabilidade do Império ao longo dos milênios, o fato de que o Imperador permanece firme em seu trono de poder indica claramente que ele mantém o Mandato do Céu para governar. Num esforço para desonrar Yu Huang, alguns rebeldes chegam até mesmo a insinuar (falsamente!) que nosso imperador fora, de fato, substituído pelo Rei Yama Lung Wang, e que o demônio estava usando um disfarce e sentando em seu trono. Contudo, a prosperidade das Fontes Amarelas proclamam que essa é uma mentira vil, e qualquer fantasma visto propagando tais boatos caluniosos deve ser levado à divisão local do Protetorado do Reino Próspero.

— Wu Chow-Yu, Censor Imperial

Aparições Individuais

Assim como os Kuei-jin, todo cidadão do Império de Jade tem uma alma com duas metades: o Hun e o P'o. O Hun é a alma superior, ligada à filosofia e ao pensamento abstrato e, normalmente, é ele que controla o corpo fantasmagórico que cada aparição possui. O P'o, por outro lado, é terreno e sensual, preocupado apenas com desejos e Fomes. Considera-se uma grande humilhação permitir que o P'o influencie de alguma forma as ações de um fantasma, embora algumas aparições procurem equilibrar o Hun e o P'o. Entretanto, a maioria se esforça decorosamente para subjugar seu P'o e seguir as ordens do Hun.

Famílias

Em sua grande maioria, os cidadãos das Fontes Amarelas são adotados por Famílias fantasmagóricas; não é uma surpresa o fato de elas consistirem de famílias de fantasmas que protegem seus descendentes há séculos. Ocasionalmente, aparições excepcionais sem afiliações a Famílias são adotadas por uma Família estabelecida; com menos freqüência, as aparições fundam novas Famílias.

Um Família serve como um mecanismo de apoio e como um partido político para as aparições que abriga. Cada Família tem uma agenda política e procura colocar seus membros em postos cada vez mais elevados dentro dos quatro Ministérios. Quanto mais longe chega um membro de uma Família, mais prestígio e poder essa Família adquire, e mais de seus membros são aceitos nos cargos do Ministério.

No entanto, uma Família é ao mesmo tempo uma formação social que fornece um "lar" e apoio para o Morto Inquieto. O posto de um fantasma dentro de sua Família é uma combinação de sua idade atual e sua idade aparente quando morrera, além de sua importância no Império, e cada Família tem uma hierarquia claramente delineada. Uma Família fornece um lugar para seus membros numa pós-vida incerta e, em troca, cada membro trabalha para apoiar e promover sua Família da melhor forma possível.

As Famílias muitas vezes interferem com seus descendentes vivos — e mortos-vivos. Afinal de contas, é a veneração dos vivos (e o sacrifício consistente de objetos que se tornam relíquias) que enriquece e sustenta uma Família fantasmagórica. — Assim, é do interesse de cada Família ajudar seus representantes terrenos. Essa cooperação além da Muralha se estende aos Kuei-jin também, que podem promover os planos da Família de modo muito mais eficiente do que meros mortais. Em troca, os membros da Família de um Kuei-jin (pois os vampiros são ocasionalmente adotados) atuam como intermediários para o vampiro que tem poderes no Mundo Yin. Muitas vezes Yu Huang, os Ministros dos Mortos e outros habitantes do Mundo Yin têm deveres imperativos para os Kuei-jin e, nesses casos, é obrigação dos membros da Família fantasmagórica do vampiro comunicar os desejos dos poderes superiores.

Poderes e Potentados

O Império de Yu Huang, que funciona num modelo legalista, é administrado por quatro Ministérios. Eles são:

- Os Censores de Jade, que taxam almas e relíquias. O Censor de Jade, que controla o Ministério, é Hu Jin.
- Os Juízes dos Mortos, que mantêm as leis do Império e sentenciam criminosos ao Feng-Tu (Inferno). Li Gao é o Juiz principal.
- Os Protetores do Reino Próspero, que servem como uma comunidade de inteligência interna para o Império. Eles asseguram a lealdade e felicidade da população. Fan Wushang, o conselheiro mais velho do Imperador, lidera os Protetores.
- Os Militares, que englobam quase todas as forças armadas do Império de Jade. Peng Xin é o comandante supremo das forças do Imperador.

O restante do exército do Império consiste dos Guardiões Imortais, aparições misteriosamente sólidas e intensamente coloridas criadas a partir das almas dos soldados mortais mais leais de Qin Shihuang e dos milhares de estátuas de terracota enfileiradas na tumba do Primeiro Imperador. Embora o número de Guardiões tenha diminuído lentamente ao longo dos séculos, seu poder e suas lendas ainda são formidáveis.

Fantasmas Famintos

Às vezes apenas o P'o de um morto é deixado no Mundo Inferior. O Hun recebe sua recompensa, deixando para trás a metade animalesca e mecanicista do espírito da pessoa. Essas aparições parciais são chamadas *kuei*, ou fantasmas famintos, e são um perigo tanto para os vivos como para os mortos. Desequilibrados com suas próprias naturezas, eles destroem e devoram incessantemente. Ocasionalmente os *kuei* podem ser subjugados e treinados, como os "barghests" (espécie de cão fantasma do folclore inglês) estígios, para agir como cães de guarda. No

entanto, essa prática é muito perigosa; normalmente bandos de *kuei* são caçados e destruídos ou transformados em materiais de construção baratos.

Ironicamente, os vivos têm mais poder do que os mortos para afetar os *kuei*. O sangue e a saliva ferem um *kuei*, admitindo-se que o candidato a exorcista consiga acertar seu alvo. Outra tática para os vivos é colocar amuletos de jade nos cadáveres dos quais surgiram os *kuei*. Admitindo-se que o *kuei* retorne para casa para descansar (como muitos fantasmas fazem), essa prática aprisiona o fantasma faminto dentro de seu próprio cadáver até que ele caia no Esquecimento.

Os Kuei-jin sabem disso muito bem; antes de seu Segundo Alento, eles mesmos eram essencialmente *kuei*. Almas destinadas a tornarem-se Kuei-jin, mas que não têm a força para rasgar a Muralha e voltar a habitar seus corpos normalmente tornam-se *kuei*.

Aparições normais que são Modeladas na forma de um cão e açaimadas para se tornarem obedientes são chamadas de *kuei-go*, pois são parecidas como os *kuei* verdadeiros em muitos aspectos. Os *kuei-go* são temidos e odiados e, como resultado, seus proprietários (que normalmente vivem no Inferno) são socialmente excluídos. Os *kuei-go* costumam ser mantidos em matilhas, espancados e impedidos de obter Pathos. Quando soltos, eles caçam suas presas impiedosamente, alimentando-se do medo e da dor de suas vítimas. Ocasionalmente, matilhas de *kuei-go* escapam e aterrorizam regiões do interior; nesses casos, pode ser preciso um destacamento da Guarda Imperial para restaurar a paz.

Todos usam uma focinheira especial que mantém os *kuei-go* dóceis. Caso a focinheira se parta ou seja quebrada, o *kuei-go* reassume seu comportamento original e fica completamente selvagem, com resultados terríveis. Mesmo com a focinheira no lugar, um *kuei-go* obedece apenas a seu treinador e à aparição que segura sua correia. Desse modo, não é uma surpresa o fato de tanto os *kuei-go* como seus treinadores serem detestados em todo o Império.

Cidadãos do Império

Soldado do Imperador

Os soldados gozam de um prestígio tremendo no Império de Jade, pois defendem-no contra demônios, Espectros e outros invasores. A maioria dos soldados são destacados para uma patente e permanecem do mesmo modo, às vezes mantendo a mesma patente e título por centenas (ou milhares) de anos. Extremamente leais aos seus oficiais superiores, os soldados do Exército Imperial raramente se amotinam, embora saiba-se de alguns que estabeleceram feudos independentes no interior, longe dos olhos observadores dos outros Ministérios.

Um soldado comum é um homem e está morto há pelo menos um século. Muitas vezes impede-se que soldados mais jovens lutem contra os invasores das Fontes Amarelas, pois os generais do Imperador temem (compreensivelmente) as conseqüências de enviar tropas não treinadas para enfrentar invasores em potencial. Na maioria dos casos, um soldado recebe armas e armadura de Jade Branco, e usa uma armadura peitoral, um elmo, um escudo e uma espada longa. Os oficiais usam armas mais poderosas, muitas vezes espadas imbuídas com Arcanoi ou mesmo relíquias, como armas de fogo.

Os oficiais do Exército Imperial costumam ter suas ordens obedecidas sem questionamento, pelo menos por soldados que consideram inferiores. Assim, se um Kuei-jin conseguir convencer uma tropa de Soldados Imperiais sobre sua permissão para assumir o comando, eles irão obedecê-lo como se suas ordens viessem do próprio Imperador.

Características: Fúria (P'o) 6, Gnose (Hun) 3, Força de Vontade 6, Yin 7, Yang 0, Pathos/Chi (Yin) 25*

Encantos: Armadura, Visão do Dragão, Materializar

* Para Narradores que usam **Wraith: The Oblivion**, sintam-se à vontade para substituir as regras de Pathos/Arcanoi deste pelas regras simplificadas apresentadas aqui.

Burocratas do Palácio de Jade

Os Ministros que habitam os infernos e cortes do Palácio Imperial encoberto pela Tempestade são uma classe especial, os conspiradores e burocratas mais eficientes de todo o Império. Cada um deles é a síntese de seu ministério em particular e controla um grande número de escriturários, inspetores, tropas ou juízes anônimos fadados pela incompetência a uma eternidade nas províncias. Esses fantasmas também não são muito humildes e cada um deles aspira a liderar seu próprio ministério particular.

Qualquer fantasma que tenha recebido um cargo no palácio maravilhoso e terrível dos sonhos exaltados de Yu Huang está entre os melhores de seu Ministério. Um Ministro indicado para o Palácio é dedicado, implacável e infinitamente experiente nos jogos políticos mortíferos dos Ministérios. Os Ministros desse nível têm apenas um interesse: promoverem-se. Eles têm a mesma probabilidade de entregar um intruso como de tentar utilizar um infiltrado no Palácio para seus propósitos. A única certeza é que ninguém jamais encontrará um burocrata do Palácio de Jade disposto a ajudar outra alma simplesmente devido à bondade de seu coração.

Características: Fúria (P'o) 2, Gnose (Hun) 6, Yin 8, Yang 0, Força de Vontade 5, Pathos/Chi (Yin) 20

Encantos: Influência Maléfica, Visão do Dragão, Influência, Possessão

Carcereiro Demoníaco

A forma se adapta à função no Inferno de Yu Huang. Todos os carcereiros, torturadores e capatazes do Inferno usaram o poder Modelar para assumir a forma dos demônios das lendas. Embora esses espíritos ainda sejam almas inquietas, seus rostos e corpos refletem o pior que o Mundo Yomi tem a oferecer. Chifres, presas, garras, asas vestigiais, tentáculos, corpos amorfos e outras transformações abomináveis são comuns para aterrorizar os prisioneiros.

A maioria dos carcereiros (diferentemente dos artesãos) do Inferno vem das fileiras dos próprios prisioneiros, e todos têm muito medo de voltar. Assim sendo, eles se esforçam para serem os mais brutais possíveis para com as almas desafortunadas que vigiam, para se destacarem como superiores às multidões de prisioneiros. Seu sadismo é motivado pelo medo: medo de voltar a ser um prisioneiro, medo de ser transformado em Jade Branco e, acima de tudo, medo de ser vigiado por uma alma que eles mesmos outrora vigiaram — e puniram.

Características: Fúria (P'o) 7, Gnose (Hun) 5, Força de Vontade 6, Yin 8, Yang 0, Pathos/Chi (Yin) 30

Encantos: Armadura, Visão do Dragão, Materializar, Metamorfose, Levar o Espírito, Rastrear

(Esse exemplo também pode ser usado para representar um Espectro típico do Mundo Yomi. Se utilizado desse modo, o nível de Hun deve ser diminuído a zero.)

Inferno

Na periferia do Mundo Yomi, o Imperador mantém um Inferno repleto de infames e criminosos. O Inferno é governado por Ti-Tsang Wang e Yen-lo Wang, com a ajuda competente de inúmeros torturadores, demônios e outras criaturas leais ao Imperador. Ti Yu, a capital do Inferno, é o principal local de fabricação do Jade Branco.

Dentro do Inferno existem inúmeros Infernos menores, cada um essencialmente uma câmara de tortura para as almas aprisionadas. Carcereiros — aparições que se transformaram através de Arcanoi para se assemelharem aos demônios — usam os Infernos menores para destruir os espíritos de prisioneiros e prepará-los para a transformação em Jade Branco. Enquanto isso, muitos membros da elite da Corte do Imperador viajam através da Tempestade a Ti Yu para observar e desfrutar do tormento dos condenados.

Os Reis Yama também têm domínios e Infernos dentro da Tempestade, mas esses reinos estão escondidos dos olhares dos servos de Yu Huang. Servos dos Reis Yama ainda vivem no Império, obedecendo ao Imperador mas servindo secretamente àqueles que estavam aqui antes de Qin Shihuang (como o Imperador era conhecido em vida) morrer e que esperam estar aqui muito depois de ele ter partido.

O Esquecimento

Muitas aparições do Império não temem ou odeiam o Esquecimento do modo como fazem seus equivalentes estígios. O Esquecimento é visto como uma passagem para a próxima encarnação, não como um fim absoluto. Embora exista um número contínuo de almas que procuram o paraíso, ou P'eng Lai, essa prática não é vista com bons olhos pelo governo Imperial. Em vez disso, as aparições são encorajadas a ficar o maior tempo possível no Mundo Inferior, para a glória de suas Famílias e do Império.

A Tempestade

A Tempestade, a agitação eterna do Mundo Inferior, tem se movimentado e rugido abaixo das Terras das Sombras há séculos. A Tempestade marca a fronteira entre os Mundos Yin e Yomi. Criaturas estranhas vagam por suas profundezas revoltas para emboscar viajantes ou ocasionalmente surgir nas Terras das Sombras. No coração da tormenta está a loucura infinita do Labirinto, lar de demônios, Espectros e a entrada do Yomi. Lembranças confusas e fantasmas famintos flutuam pelos ventos da tempestade, que podem ser ouvidos gritando os nomes de todas as almas perdidas ali.

Há trilhas seguras através da Tempestade, chamadas linhas do dragão Yin ou Passagens Secretas. Elas se manifestam de diversas formas, desde estradas de terra até ferrovias ou canais, todas flutuando em meio ao vazio da tormenta. Algumas se encontram perigosamente próximas às terras dos vivos e terminam em locais do Reino Médio onde Kuei-jin astutos podem encontrá-las e acessá-las.

Jade

Como substância, o jade é um dos itens mais mágicos de que se tem conhecimento. Ele tem o poder de fazer fantasmas errantes descansarem e pode ser esculpido para criar diversos artefatos mágicos. Além disso, o jade pode evitar que as metades das almas se separem, o que significa que um mortal enterrado com jade suficiente muitas vezes torna-se uma aparição em vez de seguir seu caminho rumo à recompensa eterna.

No entanto, é do outro lado da Muralha que o poder real do jade (chamado aqui de Jade Verdadeiro) torna-se aparente. Esse material é tão forte quanto o metal estígio, embora seja mais fácil de ser trabalhado, e também tem outras propriedades. Amuletos de Jade Verdadeiro podem ajudar uma aparição (ou um Kuei-jin) a subjugar seu P'o incontrolável ou armazenar Pathos (energia emocional semelhante ao Chi) para ser usado mais tarde. Armas de Jade Verdadeiro podem destruir objetos feitos com o Jade Branco inferior e também causam dano agravado a aparições.

O Jade Branco é forjado, como o ferro da alma, a partir dos corpos de aparições desafortunadas. É mais comum e utilitário

do que o Jade Verdadeiro e, desse modo, usado com mais freqüência em construção, na fabricação de armas e outros fins semelhantes. Ao contrário do Jade Verdadeiro, que tem uma luminescência esverdeada, o Jade Branco é leitoso e pálido, sendo imediatamente reconhecido como tal.

Poderes das Aparições

• As aparições, com raras exceções, são completamente invisíveis e intangíveis. Embora os Kuei-jin muitas vezes consigam enxergar as aparições, outros seres raramente são capazes disso, e a não ser que a aparição opte por materializar-se no Reino Médio (uma tarefa árdua), o fantasma não pode ser tocado fisicamente. Por outro lado, qualquer contato razoavelmente vigoroso com a área onde uma aparição está "localizada" causa um ponto de Chi de dano à aparição e abala seu estado físico por um número de turnos igual ao nível de Força de Vontade da aparição. Durante esse período, a aparição não pode sofrer danos adicionais (exceto de outro fantasma). Os fantasmas dispostos a arriscar esse tipo de ferimento caminham através de portas, paredes e outros objetos físicos.

• A visão de um fantasma é mais aguçada que a de um mortal. As aparições têm a habilidade de ver as auras dos vivos (o que, acidentalmente, permite que eles distingam um Kuei-jin numa multidão). Além disso, os mortos têm seus outros sentidos aguçados a um grau sobrenatural: um fantasma é capaz de ouvir sussurros do outro lado de uma sala cheia ou sentir o cheiro de medo num mortal.

• As aparições alimentam-se de emoção pura. Normalmente, as emoções positivas nutrem o Hun da aparição, enquanto sentimentos negativos fortes fortalecem seu P'o.

• As aparições são ligadas a objetos no Reino Médio, chamados Grilhões. Caso esses itens sejam unidos ou destruídos, o impacto para a aparição é enorme (e extremamente ruim). As aparições fazem de tudo para proteger seus Grilhões. Incitados pelo seu P'o, fantasmas desesperados podem recorrer à violência — ou pior.

• As aparições consumidas pelo seu P'o são chamadas de Espectros. Alguns deles são idênticos a fantasmas normais, outros são criaturas visivelmente malignas. A maioria dos Espectros serve algum Rei Yama.

• As aparições têm poderes únicos, chamados Arcanoi, embora, para os propósitos deste livro, os Arcanoi sejam representados pelos Encantos dos espíritos. Encantos comuns para as aparições são: Visão do Dragão, Materializar, Possessão, Influência, Comunicação Telepática e Metamorfose. Os súditos de Yu Huang desenvolveram seis Arcanoi próprios: o Caminho do Sábio, que permite que uma aparição controle o Hun de outra; o Caminho do Artesão, que permite que uma aparição trabalhe o Jade Branco; o Caminho do Fazendeiro, que ensina uma aparição a dominar o P'o; o Caminho do Mercador, que permite que uma aparição troque Pathos com outras; o Caminho da Alma, que também serve para acalmar o P'o; e as Correntes do Imperador, que são conhecidas apenas pelos Guardiões Imortais.

• Certos fantasmas incomuns são capazes de drenar — e restaurar — o Chi com um toque. Como seria de se imaginar, essa habilidade leva a todo tipo de complicação.

Animais do Yin

À medida que as tropas do Império prosseguem cada vez mais longe em direção ao interior, surgem cada vez mais registros dos lendários Animais do Yin. As lendas vêm de Bancoc, do Tibete, do Nippon e ocasionalmente dos caminhos para Feng-Tu, mas os detalhes sempre são os mesmos. Das sombras da Tempestade surgem animais monstruosos com a forma de tigres, cães e serpentes, forjados com metais bizarros desconhecidos no Império. Em ocasiões raras dizem que esses animais falaram, proferindo profecias ou avisos. Em outras ocasiões, eles simplesmente seguem seu caminho silenciosamente, ou às vezes até mesmo atacam sem aviso.

Caçadores de Demônios

Embora o fogo da Inquisição nunca tenha se espalhado no Reino Médio, os *shen* sabem moderar suas incursões com cautela. Os mortais do Reino Médio têm seus próprios caçadores de bruxas, menos obstrutivos mais igualmente letais.

Os Shih

Traçando sua linhagem desde os princípios da história, a ordem mendicante conhecida como Shih caminha pelas vielas e becos tortuosos do Reino Médio. Desde as noites da dinastia Chou, os Shih juraram proteger o Reino Médio dos *shen* gananciosos e vorazes.

Os Shih são solitários; cada mestre escolhe um ou dois estudantes, preferencialmente crianças cujos pais foram mortos pelos terríveis *shen*. Os estudantes são levados para as regiões selvagens ou monastérios escondidos; lá eles são treinados por 20 anos para dominar as artes marciais e aprender a despertar seus próprios poderes do Chi. Os mais poderosos dentre eles são capazes de lutar de igual para igual com os *shen*, embora a maioria prefira usar a astúcia e a ilusão contra seus inimigos "demonfacos".

Criação do Personagem: Atributos: 8/6/3, Habilidades: 21/12/7, Antecedentes: 6, Hun 4, P'o 0 (ou, para veteranos emocionalmente marcados, 1), Yin 4, Yang 4, Força de Vontade 10. Todos os Shih conhecem Armas Brancas, Artes Marciais e Ocultismo em nível 4+. Além disso, através de anos de treinamento, os Shih aprenderam a concentrar seu Chi. Os Shih possuem uma Reserva de Chi total *utilizável* igual às suas Virtudes do Chi. — A maioria dos Shih possui o equivalente a três pontos em Disciplinas do Chi e da Alma, embora qualquer utilização dessas Disciplinas custe um ponto de Força de Vontade além do custo apresentado. As "Disciplinas" dos Shih raramente chegam a um nível superior a 2.

Equipamentos: Espada (às vezes encantada), papéis inscritos com caligrafia protetora, fracos de vinho, roupa normal

No **Demon Hunter X** encontram-se informações completas sobre os Shih.

Força-Tarefa Zero

Em 1989, a partir de informações descobertas durante a Segunda Guerra Mundial, o governo japonês criou um ramo altamente secreto de inteligência dedicado a relevar atividades paranormais na nação. Esse grupo, cujo codinome é Força-Tarefa Zero, inclui agentes considerados "não ortodoxos" demais para atuarem nos ramos convencionais da inteligência.

Embora o grupo ainda seja experimental, e muitas pessoas no alto escalão do governo considerem a agência desnecessária e intolerável, a Força-Tarefa Zero descobriu informações interessantes suficientes para manter-se na ativa... por enquanto.

Os agentes da Força-Tarefa Zero costumam receber o que há de mais moderno na inteligência e tecnologia. Além disso — um fato desconhecido para todos fora da agência — os agentes são equipados com uma variedade de aparelhos de supertecnologia, incluindo implantes cibernéticos e biotecnologia.

Os agentes da Força-Tarefa costumam formar grupos de cinco, denominados Grupos Zero. Atualmente existem dez Grupos Zero (rotulados de A a J). Os membros de um Grupo Zero são escolhidos para que tenham habilidades e especialidades complementares (um é o líder, outro o especialista em computação, outro o pesquisador de ocultismo, etc.). A rivalidade entre os grupos é grande.

O que a agência não sabe é que a Força-Tarefa Zero na verdade é um peão da Tecnocracia japonesa, que usa o grupo para localizar e destruir os "desvios de realidade" nas ilhas japonesas. A Tecnocracia fornece aos grupos as diversas roupas cibernéticas e outros complementos que os tornam "acreditáveis" o suficiente para estarem em conformidade com a realidade estática.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/5, Antecedentes: 7, Hun 3, P'o 0, Yin 2, Yang 4, Força de Vontade 7

Equipamentos: Diversos aparelhos (ver a seguir), terno, equipamentos de campo, óculos escuros, carro luxuoso

Dispositivos Comuns

• **Dedo Perfurador:** Esse apêndice biônico substitui a mão do agente (+1 de Força para socar e agarrar). Ele abriga uma arma que permite ao agente atirar agulhas magnéticas de alta velocidade de seus dedos (Dificuldade 6, Dano 5, Cadência 4, Pente 16, Alcance 40). Teoricamente, a arma pode usar agulhas com liga de prata se o agente suspeitar da presença de criaturas vulneráveis a esse tipo de munição.

• **"Granada Fantasmagórica":** Esses aparelhos são experimentais e extremamente incomuns. O agente lança a granada num local que acredita estar "assombrado", então faz um teste de Inteligência + Ciências (dificuldade 8). Um sucesso ativa a granada, que explode num halo de faíscas sibilantes e brilhantes. Aparições e Espectros pegos pela explosão perdem um ponto de Chi por sucesso.

• **Visor Kirliano:** Esse visor torna possível enxergar em locais com pouca luminosidade, mas além disso permite que os agentes façam um teste de Percepção + Ciências (dificuldade 8) para detectar a presença de energias sobrenaturais (concentrações elevadas de Chi, Gnose, Pathos, Quintessência, etc.) ou seres que armazenem quantidades significativas dessas energias, que normalmente se manifestam como auras estranhas e fantasmagóricas.

• **Armadura Subdérmica:** Esse implante de polímero, colocado sob a pele do agente, fornece uma blindagem corporal de Classe Dois.

No **Demon Hunter X** encontram-se informações completas sobre a Força-Tarefa Zero.

Outros Habitantes do Reino Médio

Bakemonos

Os bakemonos, ou "fomori", como muitos europeus os chamam, são humanos que sucumbiram à corrupção dos Reis Yama ou de seus servos. A mudança sobrenatural de um humano em um bakemono normalmente causa transformações físicas na pessoa. Ele torna-se um reflexo impuro do que costumava ser, e sua personalidade também é distorcida. Muitas vezes, esses seres desgraçados apresentam deformidades óbvias, mas alguns bakemonos podem ocultar as mudanças em seus corpos, permitindo que se misturem com os humanos e disseminem sua corrupção. Os que não conseguem esconder seus corpos disformes vivem em favelas, campos de prisão e nas regiões selvagens, onde recorrem ao canibalismo como forma de sobrevivência.

Um bakemono é criado quando um demônio do Mundo Yomi possui o corpo vivo. Costuma-se utilizar um humano, mas às vezes um animal pode tornar-se um bakemono. Normalmente, a personalidade e a consciência da vítima permanecem intactas, mas são unidas à disposição maléfica do demônio. Se a pessoa já era corrompida e maligna, o bakemono resultante é uma criatura realmente psicótica, incontrolável e incansável em suas caçadas.

Os bakemonos desprezam os Kuei-jin, pois os dois eram inimigos durante a Terceira Era. Infelizmente para os Kuei-jin, os bakemonos são mais numerosos do que nunca, conforme a corrupção, infâmia e miséria da Quinta Era permitem que os Reis Yama escolham as almas com as quais se alimentar. Os bakemonos atuam como agentes dos Reis Yama no Reino Médio, e muitos Kuei-jin descobrem pela primeira vez os planos de um Rei Yama ao serem cercados por hordas de bakemonos ruidosos e balbuciantes.

As estatísticas a seguir são orientações simples para a criação de bakemonos. O Narrador é encorajado a criar poderes novos para os bakemonos, a fim de torná-los mais personalizados.

Atributos: Força 3+, Destreza 2+, Vigor 3+, Carisma 1+, Manipulação 1+, Aparência varia, Percepção 2+, Inteligência 1+, Raciocínio 2+

Habilidades (típicas): Prontidão 1, Esportes 1+, Briga 1-3, Esquiva 1, Armas de Fogo 1+, Intimidação 2+, Armas Brancas 1+, Ocultismo 1, Furtividade 1, Manha 2+, Sobrevivência 2

Poderes: Todos os bakemonos têm uma ou mais habilidades especiais, "Dons" dos Reis Yama para ajudar os demônios em suas empreitadas corruptoras. Veja a lista a seguir para exemplos ou sinta-se à vontade para criar os seus próprios.

Virtudes: Hun 0, P'o 5, Yin 3-5 (dependendo do Rei Yama que o bakemono serve), Yang 3-5 (dependendo do Rei Yama que o bakemono serve), Reserva de Chi 10

Força de Vontade: 4 Pistola, faca, roupas pesadas

Poderes/ Características dos Bakemonos

A maioria dos bakemonos possui três poderes especiais; alguns têm mais e alguns têm menos. Os bakemonos mais poderosos, muitas vezes os líderes através de sua força bruta, são consideravelmente mais letais do que seus irmãos. No entanto, muitas vezes os bakemonos mais poderosos sofrem efeitos colaterais que são debilitantes a longo prazo. Embora essas condições prejudiciais existam (como corpos que apodrecem de dentro para fora ou uma forma que varia com o passar do tempo, levando à morte), nem sempre elas são uma regra. Algumas ocorrem ao longo de meses, outras ao longo de anos.

- **Armadura** — O bakemono tem uma pele espessa e escamosa, que acrescenta três dados a todos os testes de absorção. Essa pele normalmente tem manchas cinzas ou é verde-pálida.
- **Selvagem** — O bakemono tem cinco pontos de Chi Demoníaco e pode usá-los como os Kuei-jin. O bakemono também é suscetível à natureza de fogo.
- **Garras e Presas** — O bakemono tem armas naturais para utilizar contra seus inimigos e vítimas. Ele pode atacar usando golpes com garras e mordidas, e esses ferimentos causam dano agravado.
- **Membros Extras** — O bakemono tem membros extras brotando de seu corpo. Eles normalmente assemelham-se a tentáculos, um conjunto de vinhas ou braços parecidos com os de insetos. Esses membros são usados para manobras de finta ou para confundir numa batalha, mas muitas vezes crescem em locais estranhos; um braço pode crescer de um lado da cabeça ou um tentáculo pode brotar do estômago do bakemono.
- **Olhos dos Mil Infernos** — O bakemono tem olhos incomuns que podem se dilatar, revelando visões da corrupção do Yomi. Imagens sombrias e visões tortuosas da condenação enchem a mente de qualquer um desafortunado o bastante para fitar os olhos do bakemono. Todos os que encarem o olhar do bakemono precisam ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficarão paralisados devido ao horror por cinco turnos menos o nível de Raciocínio, com o mínimo de um turno. Enquanto estiver mantendo uma vítima em transe

desse modo, o bakemono não pode atacar nem defender-se. Já seus aliados são outra história.

• **Força Monstruosa** — O bakemono acrescenta +5 à sua Força.

• **Tumores Venenosos** — A pele do bakemono é coberta de vesículas enormes e repletas de pus que se rompem quando tocadas com violência. Sempre que o bakemono for acertado por um golpe com garras ou for mordido, as vesículas explodem, lançando um veneno poderoso. O atacante precisa imediatamente fazer um teste para tentar absorver três níveis de dano (cinco se estiver mordendo) ou sofrerá queimaduras graves. Um personagem que ataque com armas brancas precisa ser bem sucedido num teste de Destreza (dificuldade 6) ou sofre do mesmo destino.

• **Espinhos** — O bakemono é coberto por espículos grossos e pesados que funcionam como uma armadura (+2 em testes de absorção) e uma arma. Esses espinhos têm a ponta serrilhada, de maneira semelhante ao arco de um caçador, e precisam ser cortados ou empurrados completamente através do corpo para serem removidps. Qualquer um que ataque o bakemono num combate corpo a corpo precisa ser bem sucedido num teste de absorção ou sofrer metade do dano que causar, conforme os espinhos afundam no agressor. Esse dano é agravado. Alguns bakemonos podem lançar os espinhos de seu corpo, infligindo um dano igual a sau Força.

• **Pele Escorregadia** — A pele do bakemono solta uma mucosa espessa e escorregadia que cobre todo seu corpo. Todos os danos de combate corpo a corpo ou com armas brancas são reduzidos pela metade após a absorção, e as tentativas de agarrar o bakemono têm a dificuldade aumentada em +3.

Chih-mei

Os chih-mei, a forma "larval" de muitos Kuei-jin, são carnívoros ferozes que retornaram recentemente dos mortos. É a obrigação de um Kuei-jin salvar essas crianças desencaminhadas para que não se destruam em meio à sua fúria ou sejam exploradas por rivais inescrupulosos.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 1, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Virtudes: Yin 3, Yang 3, Hun 0, P'o 5, Darma 0

Força de Vontade: 3

Poderes: Todos os chih-mei têm o nível 1 de uma Arte Demoníaca (Vento Negro ou Shintai Demoníaco).

Dhampyrs

Os dhampyrs, as proles tremendamente raras de um humano e de um Cataio, têm um papel menor mas ainda assim importante na sociedade Kuei-jin. Muitas vezes eles servem como laços entre os Kuei-jin e os mortais, como servos diurnos ou como agentes autônomos. Alguns, descontentes com sua ascendência, tornam-se caçadores de demônios.

Os dhampyrs são mortais, mas normalmente vivem centenas de anos. Como os elementos mais próximos de uma "família" que um Kuei-jin pode ter, os dhampyrs normalmente são muito estimados por seus "pais" vampíricos. Como os dhampyrs podem ter filhos com humanos, certos wu ganham famílias mortais substitutas, que os vampiros protegem (e exploram). O filho de um dhampyr com um humano é 100% mortal, embora freqüentemente possua um joss estranho.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/5, Antecedentes: 5, Hun 3, P'o 3, Yin 2, Yang 4, Força de Vontade 6

Poderes: Os dhampyrs podem usar Chi Demoníaco como se fossem Kuei-jin. Alguns conseguem dominar uma ou duas Disciplinas Shintai, chegando a níveis 1 ou 2. No entanto, como são parcialmente Kuei-jin, são suscetíveis às naturezas de fogo e ondeante (mas não à sombria).

Artefatos

A mitologia do Reino Médio fala sobre muitos objetos maravilhosos, restantes da época dos deuses e dos dragões. Esses artefatos eram feitos pelos próprios espíritos e usados pelos *shen* poderosos para enfrentar as forças demoníacas. As lendas ainda falam sobre as armas enfeitiçadas usadas pelos fundadores das Cinco Cortes, de pérolas que bebiam almas e leques que invocavam tufões.

A maioria desses artefatos foi perdida, destruída ou exaurida, como fatalidades da Quinta Era. Alguns ainda são mantidos pelas Cem Famílias Cadavéricas dos Kuei-jin e passados adiante de um descendente digno para o seguinte. Outros estão nas mãos dos Reis Yama e de seus servos akuma, ou simplesmente estão perdidos em locais esquecidos esperando que um *shen* os encontre.

Os artefatos a seguir são um exemplo dos inúmeros instrumentos usados nas primeiras noites do Reino Médio. Apenas os *shen* podem empunhá-los. Os Kuei-jin podem comprar artefatos com o Antecedente Artefato Mágico (veja o capítulo de Criação de Personagens); as descrições a seguir apresentam o custo em pontos para os diversos instrumentos.

Talismãs Ideográficos

Artefato de Nível Um

Esses talismãs, apresentando pictogramas de antigas inscrições *kaja*, podem ser feitos de seda, jade ou mesmo de papel; no entanto, os de jade tendem a ser os mais resistentes. Há diversas variedades de talismãs como esses; alguns dos mais notáveis são:

• **Proteção contra o Fogo:** Esse talismã, colocado num objeto ou dentro de um cômodo (que não tenha mais do que 7,5 m^2), protege contra o fogo. Enquanto o talismã de proteção contra o fogo estiver sendo usado, o fogo normal se recusa a acender aqui, e as dificuldades para absorver fogos mágicos ou extremamente quentes (tochas de propano, etc.) são reduzidas em um. Esse talismã só funciona em objetos inanimados.

• **Harmonia:** O talismã da harmonia precisa ser ativado com um ponto de Chi. Enquanto o vampiro permanecer calmo e não fizer declarações ou executar ações ameaçadoras ou ofensivas, todos nas proximidades precisam ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade ou P'o (o que for maior; dificuldade 6) para agir agressivamente contra o vampiro. O poder dura uma cena.

• **Joss:** O talismã de joss precisa ser ativado com um ponto de Chi. Uma vez por história, seu usuário pode jogar de novo um único dado (tentando transformar uma falha crítica num sucesso, etc.).

Garras Douradas

Artefato de Nível Dois

Essas 10 pontas de ouro apresentam caracteres *kaja* e se encaixam em praticamente qualquer dedo. Ao serem ativadas (e com o gasto de um ponto de Chi Yang), as pontas endurecem, transformando-se em garras resistentes como diamantes. Essas garras infligem Força + 2 de dano agravado e reduzem em um as dificuldades para todos os testes de escalada. Uma vez ativadas, as garras mantêm suas propriedades mágicas por uma cena.

Máscara do Mandarim

Artefato de Nível Três

Os mandarins Kuei-jin usaram essa máscara de jade sem feições para observar seus rebanhos. O usuário pode ativá-la gastando um ponto de Chi. Ao ativá-la, o Kuei-jin pode escolher uma determinada "casta" de mortais dos quais ele deseja se disfarçar, fazendo um teste de Raciocínio + Etiqueta (dificuldade 7) para imitar o comportamento e os maneirismos daquele grupo em particular. Um sucesso permite que o usuário pareça um mortal razoavelmente trivial da "casta" (empresário, mendigo, soldado de gangue, etc.) desejada. Durante sua utilização, a aura do vampiro parece ser a de um mortal; para detectar a natureza verdadeira do Kuei-jin, um observador precisa usar um poder adequado (Visão de Chi, Percepção de Aura, etc.) e fazer um teste de Percepção + Prontidão, obtendo mais sucessos do que o Kuei-jin obteve em seu teste de Raciocínio + Etiqueta.

A máscara não permite a duplicação de um indivíduo específico. A mágica dura uma hora, sendo depois necessário reabastecê-la com o gasto de Chi.

Faixa Wayang

Artefato de Nível Quatro

Essa faixa é tecida no estilo das roupas indonésias. Ao investir a faixa com dois pontos de Chi Yin, o vampiro pode fazer com que ela se anime, parecendo uma criatura sombria e semelhante a um dragão de um teatro de bonecos *wayang*. Essa criatura é consciente e pode comunicar-se com seu dono (através de sussurros sibilantes) e ser uma espiã excelente. Ela é absolutamente silenciosa e pode confundir-se, como um camaleão, com qualquer sombra. O gasto de dois pontos de Chi Yin permite que a criatura atue por uma cena; cada cena adicional requer o gasto de um ponto adicional de Yin. Ao acabar o efeito da animação, a criatura cai, transformada outra vez numa faixa.

A criatura tem um nível igual a 3 em todos os Atributos, um nível de Briga igual a 3, um nível de Esquiva igual a 3 e um nível de Furtividade igual a 5. Ela morde causando dano (normal) de Força + 2 e pode comprimir um inimigo em suas espirais causando, por turno, uma quantidade de dano igual a sua Força. Ela possui sete Níveis de Vitalidade e caso seja "morta" transforma-se num pedaço inútil de tecido rasgado, sendo sua mágica perdida para sempre. Se for parcialmente ferida, ela pode ser "costurada outra vez" por seu dono; cada Nível de Vitalidade exige que seu dono invista um ponto de Chi Yin seja bem-sucedido num teste (dificuldade 7) de Destreza + Ofícios (Costura).

Lâmina da Tempestade de Estrelas

Artefato de Nível Cinco

Essa arma maravilhosa aparece em muitas lendas dos Kuei-jin japoneses. No entanto, sabe-se de poucos heróis entre os Bishamon que possuam uma. A Lâmina da Tempestade de Estrelas parece uma arma com três lâminas; seu usuário segura-a no meio e gira-a em direção às suas vítimas. Ela pode ser usada com Armas Brancas (dificuldade 6, dano igual a Força + 3). Gastando um ponto de Chi, a arma pode ser "carregada" por uma cena. Uma arma carregada crepita com energia do Chi e inflige dano agravado.

Quando carregada, a arma pode ser lançada até uma distância de 25 metros por ponto de Força de seu usuário. Quando arremessada, a arma segue automaticamente em direção de seu alvo (dificuldade 6, independente da distância do alvo). Uma Lâmina da Tempestade de Estrelas arremessada inflige Força + 3 de dano. Alternativamente, enquanto a arma estiver no ar, o usuário pode dar um comando através da voz e dividir a arma em três fragmentos afiados. Cada um desses fragmentos pode golpear separadamente (dificuldade 6, dano igual à Força) o mesmo alvo ou alvos diferentes. O melhor de tudo é que, uma vez lançada (acertando ou não o alvo), a arma (ou seus pedaços) voltam para a mão do usuário, reconstituindo-se instantaneamente na Lâmina da Tempestade de Estrelas.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acrobacia (Perícia) 82
Akuma 36
Akuma (Defeito) 94
Alimentação 136
Alma de Fogo 150
Alma Ondeante 150
Alma Sombria 151
Analfabeto (Defeito) 95
Ancestrais Vingativos (Defeito) 95
Ancestral 34, 37
Arhat 35
Arquétipos do P'o 92
  O Bandido 92
  O Bárbaro 92
  O Demônio 92
  O Enganador 92
  O Escravo 93
  O Legalista 92
  O Macaco 93
  O Tolo 92
Artefato Mágico (Antecedente) 87
Artefatos 220
  Faixa Wayang 221
  Garras Douradas 221
  Lâmina da Tempestade de Estrelas 221
  Máscara do Mandarim 221
  Talismãs Ideográficos 220
Artes Demoníacas 90, 91, 107
Artes do Chi 101
Artes Marciais 140
Artes Marciais (Perícia) 82
Asai Moonsault 82
Atuação (Perícia) 84

B

Bakemonos 218
Bancoc 177
Bishamon 159
Bodhisattva 35
Bushi. *Veja* Bishamon

C

Camboja 179
Cataios. *Veja* Kuei-jin
Cavalgar o Dragão 104
Cem Famílias Cadavéricas, As 28
Chamado Espiritual 103
Chi 9, 22, 88, 134
  Chi Demoníaco 91, 135
  Chi Yang 134
  Chi Yin 134
  Falta de Chi 139
  Gastando o Chi 139
    Expressão do Cadáver 139
  Meios para Obter o Chi 137
    Carne 137
    Osmose 138
    Respiração 137
    Sangue 137
  Mortais 136
Chi Demoníaco 91
Chi'iu Muh 121
  Devorar a Alma 123
  Proteção do Dragão 122
  Purificação 122
  Rasa 122
  Visão do Chi 122
Chi'n Ta 203
Chih-mei 10, 26, 33, 77, 220
China 155, 166
Cingapura 165, 179
Conduzidos pela Serpente 159
Contaminado (Defeito) 95
Conversa Espiritual 91
Coréia 161, 175
Corpo Diferente (Defeito) 95
Cortes 32, 37, 96, 97
Cortes Douradas, As 164
Cortes Verdes, As 161
Criação de Personagem 78
Crônicas 195
Cultivo 119
  Apartar o Demônio 120
  Apurar 119
  Dois Tornam-se Um 121
  Incitar o Demônio 120
  Subjugar o Demônio 120
Cura 89, 145
Custos em Pontos de Bônus 79

D

Dâh 50
Dano Agravado 134
Darma 11, 82
  Benefícios do Darma 57
  Escolhendo um Darma 51
  Mudança de Darma 52
  Testes de Darma 52
Desequilíbrio de Chi 139
  Corrigindo o Desequilíbrio 140
  Desequilíbrio Permanente 139
  Desequilíbrio Temporário 140
Dhampyrs 220
Di'hana 48
Diablerie 142
Diao 53
Direção 27, 28, 81
Disciplinas 100
Disciplinas da Alma 119
Disciplinas Shintai 108
Discípulo 34
Dragão de Ébano 43

E

Elevando Atributos Físicos 145
Empatia 90
Enigmas (Conhecimento) 85
Equilíbrio 101
  Ajustar o Equilíbrio 102
  Alterar o Equilíbrio 102
  Dominar o Fluxo 102
  Domínio do Chi 102
  Interromper o Chi 102
Equilíbrio de Chi 80
  Equilibrado 81
  Yang 81
  Yin 80
Era da Mágoa, A *Veja* Sexta Era
Era da Tristeza Bela, A 44
Era das Lendas, A 44
Espíritos 209
Experiência 142

F

Fantasmas 213
Fé (e os Kuei-jin) 143
Fenda de Chi 104
Feng Shui 169
Fogo 144
Fome 136
Força de Vontade 93
Força-Tarefa Zero 217

G

Genji 159
Grande Ciclo, O 43
Grande Divagação, A 155
Grande Princípio, O 38, 39
  Caminho da Correção, O 39, 40
  Caminho da Integridade, O 39, 40
  Caminho da Linhagem, O 39, 40
  Caminho da Obrigação, O 39, 40
  Caminho da Origem, O 39, 40
Grandes Crenças do Oriente, As 53
Guanxi 77
Guerra das Sombras 31

H

Heimin 36
Hengeyokai 200
Hierarquia Social 31
Hin 26, 33
Hong Kong 171
Horóscopo (Antecedente) 86
Hsien 208
Hun 11, 24
Hun (Virtude) 90

I

Indonésia 179
Internalizar 123
  Alma de Ferro 124
  Harmonia com o Todo 124
  Ioga de Sangue 124
  Kata da Morte Distante 124
  Sem Mente 124

J

Japão 159, 173
Jina 34
Jornada Secreta, A 10

K

Kaja 85
Ki 40
Ki Chuan 40
Kin-jin 35
Kôa 29
Kuei-jin 9, 22
  Hierarquia Social 31
  Origens dos Kuei-jin 41
  Tornar-se Kuei-jin 23

L

Laço de Sangue 134
Laos 179
Linguística (Conhecimento) 85
Linha do Dragão 155
Lótus Negro 26
Luz Solar 151

M

Macacos Agitados 50
Mandarim 34

Mandato do Inferno 37
Meditação (Perícia) 83
Moldar o Chi 103
Morte Final 144
Mortos Famintos. *Veja* Kuei-jin
Mundo Yang, O 7, 183, 184
  Reino dos Espíritos Lutadores 184
  Umi, o Reino Marinho do Dragão 184
Mundo Yin, O 7, 184
  Reino Sombrio de Jade, O 184
  Selva Sussurrante, A 184
Mundo Yomi 23, 185
  Cidade Maligna, A 185
  Kakuri 185
  O Inferno dos Esfolados Vivos 185
Mundos Espirituais 182

N

Narrativa 50, 188
  Clima 191
  Conflitos 192
  Temas 188
Natureza de Fogo 88
Natureza Ondeante 90
Natureza P'o 76
Natureza Sombria 90, 91
Ninho do Dragão 22
Nushi 212
Nushi (Antecedente) 87

O

Obrigação 124
  Autoridade 125
  Avaliar 124
  Grilhões da Alma 126
  Olhar dos Mil Infernos 125
  Ponte da Alma 125
Ofícios (Perícias) 82
Os Cinco Caminhos.
  Veja O Grande Princípio

P

P'o 11, 23
  Acalmando o P'o 91
  P'o (Virtude) 91
Pequim 166
Personagens
  Caminho do Groy Resplandecente 66
  Canto das Sombras, O 68
  Dança dp Dragão Inquieto, A 72
  Trilha dos Mil Sussurros, A 70
  Uivo do Tigre-Demônio, O 64
Perturbações 142
Prana Yang 105
  Dança do Dragão 105
  Névoa Yang 105
  O Princípio do Movimento 105
  Oito Névoas Yang 106
  Semblante da Rainha Escarlate 106
Prana Yin 106
  Dança dos Ossos 106
  Lua Encoberta 106
  Névoa Yin 106
  Oito Névoas Yin 107
  Semblante do Dragão de Ébano 107
Prelúdio 96
Presas 91
Presságios (Perícia) 84
Primeira Era, A 43
Proteção de Chi 103

Q

Qualidades e Defeitos 94
Quarta Era, A *Veja* Era da Tristeza Bela
Quincunx, O 157
Quinta Era, A 8, 22, 45

R

Rainha Escarlate, A 43
Raiva Frenética 91
Ré 26, 77
Reino Médio, O 6, 21, 154, 166
Reinos Celestiais 185
Reis Yama, Os 30
Ritos 127
  Antecedente 87
Ritos do Chi 127
  Criar um Portal do Rio 129
  Encobrir a Passagem do Dragão 128
  Encontrar o Sangue do Dragão 127
  Impregnar o Jade 128
  Observar a Passagem dos Espíritos 127
  Rito de Súplica 129
Ritos dos Kuei-jin 126
Ritos do Vento e da Água 131
  Construir a
    Prisão do Dragão de Ossos 131
  Defesa Harmoniosa do Lar Protegido 131
Ritos Funerários 25
Ritos Individuais 129
  Escolhendo a
    Trilha da Mão Esquerda 129
  O Caminho do Viajante Solitário 129
  Restaurando o Equilíbrio Dármico 130
Ritos Sociais 130
  Abraçar a Mudança do Espírito 130
Rituais (Conhecimento) 86
Roda das Eras, A 8

S

Saigon 178
Segunda Era, A 43
Segundo Alento, O 10, 24, 76
Sentidos Aguçados 90, 91
Seul 175
Sexta Era, A 45
Sexta Era, A 8, 22
Shen 7, 200
Shih 157, 217
Shintai da Carne 115
  Dez Mil Formas, As 118
  Nuvem de Lótus 116
  Pelesit 117
  Pescoço Longo 115
  Soltar Membro 115
Shintai da Chama-Fantasma 117
  Centelha Goblin 118
  Formas Goblin 118
  Lanterna Goblin 118
  Queimadura Goblin 118
  Rosto Goblin 118
Shintai de Jade 113
  Acalmar o Dragão da Terra 113
  Caminhar sobre a
    Cauda do Dragão Inquieto 113
  Dominando o Sopro do Dragão 113
  Servo de Jade do
    Personagem Venerável 113
  Sustentar-se sobre as
    Costas do Dragão 113
Shintai de Sangue 109
  Atemi de Sangue 110
  Chicote de Sangue 111
  Despertar do Sangue 111
  Fluir Como Sangue 111
  Permear 110
Shintai Demoníaco 108
  Características do
    Shintai Demoníaco 109
Shintai dos Ossos 112
  Cadáver do Tigre Branco 112
  Chi'ing Shih 112
  Nuvem dos CincoVenenos 112
  Obediência dos Ossos 112
  Pele Cadavérica 112
Sono 151
Sudeste Asiático 163, 177
Supersticioso (Defeito) 95

T

Tailândia 177
Talismã de Jade (Antecedente) 86
Tecido, O 148, 183
Terceira Era, A *Veja* Era das Lendas
Terras dos Espelhos 148, 183
Tibete 159, 172
Tóquio 173
Torpor 144
Tortura (Perícia) 85
Trama 102
Três Diálogos 34
Trilha do Dragão 22

V

Vento Negro 107
Viagem Espiritual 145
  Combate e Tarefas 147
  Desequilíbrio da Alma 149
  Entrando no Ninho do Dragão 145
  Muralha, A 145
  Seguindo as Pegadas do Caranguejo 146
  Viajando na Língua do Dragão 146
Vietnã 78
Virtudes da Alma 86, 88, 90
Virtudes do Chi 86, 88
Visão da Vida 89
Visão Fantasmagórica 88

W

Wan Xian 44
Wu 10, 27, 28, 77, 96, 97

X

Xangai 169
Xue 38

Y

Yang 11, 41
  Virtude 89
Yin 11, 41, 80
  Virtude 88

Z

Zao-lat (Saulot) 38

Vampiros do Oriente

Nome: _____ **Natureza:** _____ **Equilíbrio:** _____
Jogador: _____ **Natureza P'O:** _____ **Direção:** _____
Crônica: _____ **Comportamento:** _____ **WU:** _____

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○
Destreza _____ ●○○○○
Vigor _____ ●○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○
Manipulação _____ ●○○○○
Aparência _____ ●○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○
Inteligência _____ ●○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○
Esportes _____ ○○○○○
Briga _____ ○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Expressão _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○
Liderança _____ ○○○○○
Manha _____ ○○○○○
Lábia _____ ○○○○○

Perícias

Empatia c/Animais ○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○
Condução _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○
Artes Marciais _____ ○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○
Performance _____ ○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimentos

Computador _____ ○○○○○
Finanças _____ ○○○○○
Investigação _____ ○○○○○
Direito _____ ○○○○○
Lingüística _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Política _____ ○○○○○
Rituais _____ ○○○○○
Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Antecedentes

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Ritos

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Chi Yin

Chi Yang

Darma: _____

Hun

○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

P'O

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi Demoníaco

Vitalidade

Escoriado _____ □
Machucado _____ -1□
Ferido _____ -1□
Ferido Gravemente _____ -2□
Espancado _____ -2□
Aleijado _____ -5□
Incapacitado _____ □

Equilíbrio

_____
_____
_____
_____
_____

Regras Revisadas para vampiros do oriente!!

Agradecimentos por esta parte ao

Movimento Anarquista!!

Ser In-Abraçável

Caçadores não podem ser Abraçados, alvos de laço de sangue ou transformados em carniçais. A Inspiração dos Mensageiros simplesmente não deixa isso acontecer. Reflexos automáticos do corpo fazem um Caçador que ingeriu vitae cuspi-la novamente, e vitae injetada ou inserida de outra maneira simplesmente se dissipa sem efeito. Drene todo o sangue de um caçador e ele morre. (Ele também não se torna uma Aparição).

Vampiros do Oriente e Vampiro Revisado

Onde o material dessa seção contradiz o texto de **Vampiros do Oriente**, ele deve ser considerado mais atual e substitui o material publicado anteriormente. Narradores são encorajados a julgar cada caso quando em dúvida ou descartar essas regras em favor das suas.

Bônus Sociais do Dharma

Enquanto os Macacos Agitados e Jina podem ficar impressionados com demonstrações de sabedoria, os Mandarins sabem que os ancestrais e mesmo os poderosos Bodhisattvas, embora iluminados, ainda são falíveis. Kuei-jin que recebem bônus em interações sociais baseados em seu Nível de Dharma (veja Vampiros do Oriente, pág. 54) podem subtrair o número de dados extras que eles recebem do número de dados adicionais que um ancião de nível mais alto recebe quando os personagens estão interagindo. Então por exemplo, um Bodhisattva de Dharma 9 receberia só 3 dados adicionais em testes Sociais contra um Mandarin de Dharma 7. Os Kuei-jin têm poucas dúvidas que os incríveis poderes de persuasão dos Bodhisattvas são uma das razões pela qual os Mandarins limitam a quantidade de contato que eles têm com discípulos e Jina.

Desvendando o Chi Demoníaco

Como explicado na pág. 91 de Vampiros do Oriente, um Kuei-jin deve testar P'o (dificuldade Hun +3) para ganhar acesso a seu Chi Demoníaco por uma cena. Quatro ou mais sucessos nesse teste colocam o vampiro em natureza de fogo. Esse teste precisa ser feito apenas quanto o Kuei-jin deseja queimar Chi Demoníaco "bruto".

O teste de P'o usado ao ativar uma Arte Demoníaca é um teste de Alma Sombria usando Hun (dificuldade P'o), como especificado na pág. 90 de Vampiros do Oriente. Quando um Kuei-jin ativa uma Arte Demoníaca, se certifique de usar esse teste especial e não o teste padrão de Natureza Sombria descrito nas págs. 91 e 151 do mesmo livro. Kuei-jin invocando Vento Negro devem fazer esse teste especial de Alma Sombria quando ativa a arte, assim como um teste de P'o (dificuldade 8) a cada turno que ele está ativo. Como especificado na pág. 108 de Vampiros do Oriente, falhar nesse teste resulta em Natureza de Fogo automaticamente.

Resistindo a Intrusão Mental

Através do poder do P'o, Kuei-jin podem resistir a correntes espirituais de qualquer tipo, sejam elas aprisionar almas, o laço de sangue, Dominação, Presença ou as habilidades mais exóticas de outros shen. Note que Kuei-jin cuja geração equivalente seja mais baixa que a do Kin-jin (veja Vampiros do Oriente, págs. 12-13) são automaticamente imunes aos efeitos de Dominação deste Cainita. Qualquer poder mágico que iria subjugar mentalmente a vontade do Kuei-jin pode ser resistido com o P'o. Isso inclui até mesmo poderes como Proteção do Dragão de Ch'iu Muh, Demência e os poderes de Mibashan Pors'dan e Enigma de Maya.

Kuei-jin podem gastar Força de Vontade para resistir a esses controles mentais, mas apenas se eles souberem que estão presos. Narradores devem ser generosos com isso. Em geral, apenas uma tentativa de se libertar é permitida por uso de poder, apesar de circunstâncias extraordinárias poderem permitir um teste adicional, a critério do Narrador.

Note que o P'o não pode resistir a poderes que investigam ao invés de manipular (por exemplo, Auspícios ou certos poderes de Obrigação), aqueles que se baseiam em enganação mental (como Ofuscação e Lua Encoberta) ou aqueles que atacam especificamente a natureza do Demônios (como Cultivo, Olhar Aterrorizante ou Formas Goblin).

Combate

Devido à sua complexidade, combate é o alvo de regras extensas e a faceta de Vampiro que mais mudou entre as edições. A maioria das mudanças envolvem o novo sistema de iniciativa, poderes que permitem a vampiros realizar múltiplas ações por turno e a nova divisão entre dano contusivo e letal. Apesar dessas coisas poderem ser encobertas, parece melhor dar aos Narradores uma conversão completa e estabelecida a partir da qual trabalhar e deixar que os grupos de jogo decidam para onde seguir a partir das normas estabelecidas.

Conversões Gerais

Use as regras revisadas de Vampiro para armas normais e ataques desarmados. Armas sobrenaturais manifestadas através de Shintai Demoníaco, Prana Yin ou outros poderes causam a quantidade de dano listada para a arma na pág. 214 de **Vampiro: a Máscara**. Esse dano é agravado apenas se especificado na descrição do poder.

Fontes de dano que não têm equivalentes mortais mas dependem de testes de ataque têm seu dano reduzido em um. Assim, por exemplo, garras de ossos criadas através do uso de Obediência dos Ossos agora irão causar Força +1 de dano agravado ao invés de Força +2. Incluído nestas categorias estão espadas de ossos, o Chicote de Sangue, garras, presas, mandíbulas, espinhos, ventosas e em grande parte todos os ataques que seguem o sistema normal de combate (ataque-esquiva-dano-absorção) para serem decididos.

Ataques que não causam dano direto (por exemplo, o Atemi do Sangue) ou que não precisam de testes de ataque para determinar se eles acertam (por exemplo, a Nuvem dos Cinco Venenos) fazem a transição para as regras revisadas sem nenhuma mudança da sua forma original.

Exceções são discutidas abaixo, sob Disciplinas.

Dano Contusivo por Armas de Fogo

A despeito do Aspecto ou Equilíbrio de Chi do Kuei-jin, eles tratam dano de armas de fogo como dano por contusão. Nota: o **Kindred of the East Companion** diz que Kuei-jin Yang-orientados sofrem dano letal por armas de fogo. Essa nova regra substitui aquela. A despeito de sua elevada temperatura corporal e habilidade de funcionar sexualmente, Kuei-jin Yang-orientados ainda são morto-vivos. Enquanto a destruição de órgãos maiores pode incomodá-los, não é mais que uma chateação. Isso é verdadeiro mesmo para Kuei-jin com desbalanço Yang permanente. No entanto, o Narrador deve aumentar ligeiramente a dificuldade dos testes mensais de infecção de Kuei-jin permanentemente Yang-desbalanceados se eles forem gravemente feridos e deixarem os ferimentos abertos ou sem tratamento. Narradores podem até mesmo pedir imediatamente um teste com dificuldade 8 ou 9 se o vampiro encontra condições altamente sépticas enquanto porta ferimentos abertos. O Chi escarlate que permeia a carne dessas Cataios os torna um terreno fértil para doenças do tipo mais virulento.

Ações Adicionais

Vento Negro, Chi Demoníaco e Prana Yang, todos dependem de fontes de energia diferentes e mutuamente incompatíveis. Como resultado, essas fontes de ações extra não são compatíveis (com a limitada exceção de Dança do Dragão e Vento Negro). Igual às ações concedidas por Rapidez, as ações adicionais de um Cataio só podem ser usadas para ações físicas. A diferença entre ações físicas e mentais é geralmente muito indistinta para Kuei-jin e é deixada para julgamento do Narrador. Geralmente, Artes do Chi e Shintais podem ser usados múltiplas vezes por turno, enquanto a maioria das Artes da Alma não podem. Em qualquer caso, tenha em mente o limite de gasto de Chi do Kuei-jin.

Ações ganhas através do uso de poderes de Chi Demoníaco puro e Prana Yang ocorrem na próxima rodada, como se fossem concedidas por Rapidez. Exatamente como Rapidez, essas ações adicionais só podem ser usadas para atividades físicas. Ações ganhas através do uso de Vento Negro ocorrem no turno em que o Chi Demoníaco é gasto, fazendo assim o primeiro nível de Vento Negro uma compra muito valiosa.

Ações Reflexivas

As seguintes ações são reflexivas. Ela não requerem uma ação e assim não impõem penalidades na parada de dados do vampiro.

- Usar o P'o para resistir a dominação mental.
- Gastar Chi para ativar Disciplinas ou aumentar Atributos Físicos.
- Curar dano com Chi.
- Fazer um ataque reflexivo para ativar um poder que requer que o vampiro toque seu alvo.
- Absorver dano.

Disciplinas

Como Combate, Disciplinas requerem uma certa quantidade de mecânica adicional baseada em sua importância para o jogo. Como resultado, a seção de Disciplinas da conversão é bastante extensa.

Equilíbrio

Poderes como Domínio do Chi e Interromper o Chi podem ser usados nas ações adicionais, tornando Cataios peritos nesta arte mortais em combate.

Ataques Reflexivos

Um ataque que exija que o vampiro toque seu alvo permite ao Cataio fazer um teste reflexivo de Destreza + Artes Marciais ou Destreza + Briga para determinar se ele consegue tocar seu alvo com sucesso. Esse ataque reflexivo não causa dano além dos efeitos do poder. Um Kuei-jin realizando múltiplas vezes uma Disciplina que requeira um ataque reflexivo na mesma ação sofre as mesmas penalidades na sua parada de dados para o ataque reflexivo; o Kuei-jin ganha apenas uma parada de ataque reflexivo por ação. Kuei-jin tentando fazer algo mais complexo como escalar uma escada enquanto faz um ataque normal em um alvo e usa Equilíbrio em um alvo diferente deve sofrer penalidades em todas as ações incluindo a tentativa de toque em nome da simplicidade.

Um Kuei-jin com ações adicionais não pode fazer um ataque bem sucedido num alvo com uma ação e então invocar um poder em uma ação posterior baseado no "toque" previamente estabelecido. O tipo de contato físico requerido para a invocação de Disciplinas é bem específico ao poder em questão, não apenas uma condição simples do efeito do poder.

Trama

Trama é uma Disciplina difícil e geralmente árdua de realizar e poderes de Trama não podem ser usados com ações adicionais.

Moldar o Chi

O efeito joss ruim de Moldar o Chi tem efeitos diferentes com as regras revisadas. Quando um alvo ou área é afetado com joss ruim, "1"s e "2"s são subtraídos do número de sucessos rolados. Note que falhas criticas ainda acontecem quando não há nenhum sucesso e pelo menos um "1" seja rolado – nenhum sucesso, nenhum "1" e um ou mais "2"s não é uma falha crítica.

Prana Yang

O Princípio do Movimento

Cada ponto de Chi Yang canalizado através de Príncípio do Movimento soma 3 ao valor total de iniciativa do Kuei-jin para o turno, não três dados.

Névoa Yang

Apesar estar explícito, os sucessos adicionais no teste do Cataio de Destreza + Armas Brancas para atacar com um raio Yang somam ao dano causado pelo raio, que causa dois de dano agravado por si só.

Dança do Dragão

Devido a sucessos nos testes de ataque somarem às paradas de dado de dano nas regras revisadas, os efeitos de Dança do Dragão são um pouco diferentes. Sucessos nos ataques feitos por um Kuei-jin usando a Dança do Dragão não são contados duas vezes.

Ao invés disso, ao realizar a Dança do Dragão, a dificuldade dos testes de ataque e dano do Kuei-jin são reduzidas em 1 quando ele está em combate corpo-a-corpo. Além disso, os ataques corpo-a-corpo do Cataiano causam dano letal, mesmo se feitos desarmados ou com armas contusivas, fazendo os golpes de praticantes de Prana Yang devastadores contra mortais assim como efetivos contra aqueles que sofreram o Segundo Alento. A anulação de penalidades de ferimentos e outros efeitos da Dança do Dragão são exatamente como visto nas págs. 105-106 de **Vampiros do Oriente**.

Prana Yin

Névoa Yin

Como em Névoa Yang acima, sucessos adicionais em um ataque de raio Yin somam a uma base de dois dados de dano agravado.

Oito Névoas Yin

Para esclarecer o método pelo qual o wayang sofre dano, ele absorve apenas com Vigor básico, sem adicionar outros bônus como armadura de ossos, bônus de Vigor de artes Shintai ou reduções na dificuldade de absorção de Permear. No entanto, um wayang sofre metade do dano de ataques de contusão e trata tiros como dano por contusão. Ele não passa, no final, de uma sombra animada.

Vento Negro

Vento Negro é como descrito em Ações Adicionais e Desvendando o Chi Demoníaco, concedendo suas ações adicionais no turno em que o Chi Demoníaco é gasto. Como mostrado na pág. 106 de Vampiros do Oriente, Vento Negro pode ser invocado durante a Dança do Dragão. Quando isto é feito, o Vento Negro só pode ser usado para conceder sucessos automáticos em dano ou para aumentar a velocidade de corrida. Falhar no teste de Alma de Fogo no turno de Vento Negro enquanto usando a Disciplina junto com a Dança do Dragão geralmente resulta em uma terrível combinação de alma de fogo e sombria, na qual o Kuei-jin é reduzido a pouco mais que um Chih-mei por horas, algumas vezes noites. Como resultado, a maioria dos vampiros evita misturar as Disciplinas, mas durante horas de desespero, muitos Cataios estão dispostos a se arriscar pelo poder extra.

"O Delírio"

Kuei-jin na forma Shintai Demoníaco geralmente têm a Característica Horror. Esse terror é um efeito sobrenaturalmente poderoso que atinge mortais que vêem o vampiro em sua forma demoníaca. O medo instilado ao ser confrontado com tal criatura é de um caráter espiritual e não racional e é normalmente encontrado apenas nas profundezas dos piores pesadelos. Mortais de Força de Vontade 6 ou menor (a maioria da população) geralmente irá fugir da presença do vampiro em graus variáveis de terror, dependendo da sua Força de Vontade. Aqueles com valores mais altos de Força de Vontade irão reagir de maneira variável, tipicamente baseado na situação e seu papel nela. Mortais capazes de suportar esse tipo de terror oculto não são necessariamente compelidos a se jogar em um combate mortal com um monstro do além-túmulo, apesar de fúria histérica ser uma resposta ocasional.

Depois da exposição, a maioria dos mortais não se lembra direito do evento, ou esquece completamente, por uma combinação de amnésia induzida por choque e mecanismos de bloqueio. Lapsos psicológicos, alcoolismo, abuso de drogas, suicídios, abuso matrimonial e outros sintomas de estresse pós-traumático são comuns entre aqueles que foram expostos ao Delírio, particularmente em situações violentas ou traumáticas de outra maneira. Ser forçado ficar muito perto e por muito tempo de uma criatura tão horrível irá induzir uma perturbação massiva, geralmente culminando em um lapso catatônicp. Kuei-jin com essa característica de Shintai Demoníaco devem ser cuidadosos – esse terror divino é uma arma que não conhece amigo nem inimigo.

Shen, incluindo magos e carniçais (e mortais com Fé Verdadeira, mesmo apesar deles não serem realmente shen), são imunes a esse efeito. Apesar deles provavelmente não acharem o vampiro agradável de se ver, eles não são tomados por pânico histérico. Mortais com treinamento avançado de combate, que estão defendendo suas crianças ou têm alguma familiaridade com o oculto testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6), sucessos aumentam sua Força de Vontade em um para os propósitos de suportar esse terror.

Shintai Demoníaco

Bônus de Atributos de Shintai Demoníaco funcionam como no livro. Como mostrado em Conversões Gerais (veja acima), armas geradas com Arma Demoníaca agora usam a tabela revisada de armas para determinar as Características da arma. Outros Investimentos que causam dano direto têm a quantidade de dano que elas causam reduzidas em um.

Shintai de Sangue

Além da redução do dano de Chicote de Sangue para Força +1 de dano agravado, Shintai do Sangue funciona igual ao livro.

Shintai dos Ossos

Obediência dos Ossos

Garras causam Força +1 de dano agravado e Lâmina de Ossos causa Força +2 de dano agravado.

Nuvem dos Cinco Venenos

Nuvem dos Cinco Venenos funciona igual ao que está no livro. Já que não existe teste de ataque, o dano continua o mesmo.

Ch'ing Shih

Um Kuei-jin que ativou Ch'ing Shih tem acesso aos poderes Garras, Semblante e Chave de Obediência dos Ossos gratuitamente (apesar dele ainda ter que esperar para os apêndices crescerem). Armadura de Ossos e Lâmina de Ossos continuam a ter custo em Chi, mas o efeito por ponto gasto é duplicado – Armadura de Ossos concede dois dados adicionais de absorção, e a Lâmina de Ossos dura seis turnos por ponto, ao invés de três. Ferimentos infligidos com a Lâmina de Ossos carregam o mesmo veneno que as mordidas e garras do ch'ing shih.

Cadáveres animados criados através do veneno do ch'ing shih sofrem dano como se fossem vampiros (isso, metade do dano por contusão após um ataque e trate armas de fogo como armas de contusão). A menos que o corpo esteja muito mutilado, o zumbi retorna com todos os níveis de vitalidade.

Shintai de Jade

Servo de Jade do Personagem Venerável

Ataques por Kuei-jin usando qualquer dos cinco mantos elementais causam dano letal. Além do mais, enquanto o manto elemental concede três dados de

absorção adicionais (como uma armadura corporal Classe Três), eles não dão nenhuma penalidade na Destreza do vampiro.

Shintai da Carne

Soltar Membro

Dano de constrição é contusivo. Dano de mordidas é agravado, mas se lembre que o Kuei-jin deve gastar Chi Demoníaco para crescer presas ou uma mandíbula. Note que Kuei-jin penangallan saltando ou flutuando podem fazer ataques de mordida sem um teste de agarrar.

Pelesit

Os ataques feitos por pelesits normalmente causam dano letal, apesar de Kuei-jin poderem modelar o homúnculi em formas que causam dano contusivo.

Dez Mil Formas

Kuei-jin usando Dez Mil Formas podem gerar uma variedade de chifres, espinhos, garras e presas que causam dano letal. Use as características de Obediência dos Ossos e Shintai Demoníaco como base para calcular o dano dessas armas corporais. No entanto, Dez Nil Formas não permite ao Kuei-jin criar armas naturais que causem dano agravado. Cataios devem usar outros poderes (geralmente o Shintai Demoníaco ou o poder Obediência dos Ossos de Shintai dos Ossos) para fazer esses horripilantes ataques.

Shintai da Chama-Fantasma

Rosto Goblin

Se por alguma razão a mordida do Kuei-jin causa dano por contusão ou letal, o uso de Rosto Goblin em conjunto com a mordida faz o dano se tornar agravado.

Centelha Goblin

O nível de Yang referido no terceiro parágrafo da descrição do poder é o nível permanente de Yang do alvo.

Chu'iu Muh

A "dominação P'o" referida nesta Disciplina é a forma Shintai Demoníaco. Kuei-jin devem conhecer o Shintai Demoníaco para manifestar a Lágrima do Dragão. Enquanto em sua forma mortal normal, eles podem usar apenas o lado Hun da Disciplina, enquanto na forma Shintai Demoníaco, eles podem usar apenas a versão P'o da mesma. É a forma física do vampiro e não o estado atual da sua alma que determina que poder pode ser usado.

A Lágrima do Dragão é uma forma de controle mental. Kuei-jin que querem resistir a seus efeitos, mesmo Devorar a Alma, podem fazer isso com um teste de P'o (dificuldade 9), como detalhado na pág. 91 de Vampiros do Oriente. Esse teste pode ser feito apenas uma vez por tentativa.

Devorar a Alma

Note que a perda do nível de Dharma por devorar uma arma é automática para vampiros além dos Tigre-Demônios. O Hun e P'o devem estar em acordo para usar qualquer das versões do poder – Devorar a Alma é um processo que demanda metafisicamente, e a alma dual do Kuei-jin deve estar em harmonia sobre o assunto. Se a alma atualmente dominante deseja usar Devorar a Alma sem a permissão da outra metade, ela deve forçar a tentativa em uma batalha de vontades. Isso é feito através de uma ação prolongada e resistida do Hun contra o P'o, com a dificuldade de ambos os testes sendo a Força de Vontade do vampiro. O vencedor é o primeiro a acumular três sucessos a mais que seu rival.

Se a alma dominante vence, então a alma menor deve permitir que a tentativa de Devorar a Alma aconteça. Se a alma secundária vencer, então o Kuei-jin não pode usar Devorar a Alma nesse alvo por (pelo menos) o resto da noite. Uma falha critica nessa disputa

geralmente deixa a alma que falhou prostrada por algum tempo.

Finalmente, se lembre que os Tigre Demônios podem perder Dharma por consumir almas sem nenhum objetivo real, mas mesmo os piores abusos não constituirão mais do que um Ato Impensado.

Internalizar

Kata da Morte Distante

Apenas ataques físicos simples podem ser feitos com o Kata da Morte Distante. Ataques que tenham algum efeito além de causar dano (por exemplo, a maioria dos ataques baseados em Equilíbrio) não funcionam com o kata. A dificuldade é a normal para o ataque, e o jogador deve obter três ou mais sucessos para realizar o Kata da Morte Distante corretamente. Sucessos não somam no dano infligido pelo kata, nem sucessos automáticos no dano por Vento Negro ou o gasto de Chi Demoníaco puro. Ataques que causariam dano agravado infligem dano letal quando infligidos pelo Kata da Morte Distante.

Montanha de Ferro

Absorção se tornou mais difícil com as regras revisadas, e Montanha de Ferro mudou para refletir isso. Para ativar essa Arte Demoníaca, o vampiro deve fazer um teste de P'o (dificuldade igual a seu Hun) para alma sombria, como normal. Para cada turno em que ela está ativa, o Kuei-jin deve gastar um ponto de Chi Demoníaco.

Shintai da Besta

A despeito do nome da Disciplina, ela deve ser tratada como uma Disciplina da Alma, incluindo a inabilidade do Kuei-jin de usar seus poderes em uma forma Shintai Demoníaco. Shintai da Besta não permite ao Kuei-jin aumentar seu Atributo Força com as regras revisadas de Vampiro.

Mibasham

Marcha das Pedras

O efeito de Marcha das Pedras não é instantâneo. O número de sucessos no teste de Inteligência + Ocultismo do personagem é comparado à tabela na pág. 147 de Vampiros do Oriente para determinar a quantidade de tempo necessária para atravessas a Muralha.

Mais importante, Seguindo as Pegadas do Caranguejo e os Pranas concedem ao Kuei-jin proteção contra os ambientes geralmente hostis do mundo espiritual. Tanto o Mundo Yin quanto Yang são hostis àqueles sem as naturezas espirituais adequadas incluindo os Wan Kuei caídos. Kuei-jin viajando no Mundo Yang através de Marcha das Pedras podem sofrer de um a três dados de dano agravado por turno. O Mundo Yin entrou em uma de suas grandes estações de tempestade à medida que a Sexta Era se aproxima, e Kuei-jin usando Marcha das Pedras para entrar nas Fontes Amarelas arriscam obliteração instantânea. Aqueles poucos Kuei-jin que dominam Misbasham tipicamente usam Marcha

das Pedras como método de sair dos mundos espirituais numa emergência, usando Seguindo as Pegadas do Caranguejo para entrar nos Mundos Yin e Yang.

Entrar no Yomi através de Marcha das Pedras é muito menos arriscado. No entanto, o portão que se abre em um sentido não segue para o caminho oposto tão facilmente. Vampiros que entram nos Reinos Yomi através de Marcha das Pedras algumas vezes se vêem ou no terreno acidentado da Estrada de Ébano ou o Caminho Escarlate ou mesmo no outro lado de um portão em um dos próprios Cem Infernos. No primeiro caso, o Kuei-jin precisa se preocupar apenas em manter sua existência por tempo suficiente para recuperar sua postura. No ultimo caso, é provável que o Cataio veja suas tentativas de deixar o inferno bloqueadas pelos vários espíritos atormentados que agem como vigias dos portões para os Reis Yama.

Um Desvio no Caminho

Os céus não sorriem para aqueles que empurram seus irmãos do caminho da iluminação. Kuei-jin que não são akuma podem muito bem sofrer um Ato Impensado pelo uso de Um Desvio no Caminho.

Representando Distinções

Em seu conceito, Vampiro foi planejado para ser jogado como um jogo único. As várias facções, grupos e subculturas prevalentes em outros jogos da série Storyteller simplesmente não existem se você planeja jogar apenas Vampiro. Vampiro não tem Peregrinos Silenciosos, nem Tecnocracia e nenhuma Corte Unseelie como elas são definidas por regras.

Isso é intencional.

Você leu os avisos acima sobre os temas dos jogos se degradando quando muitos elementos díspares são introduzidos. Magos não têm a característica Humanidade, então misturá-los no círculo e deixá-los matar sem consequência, enquanto aceitável pelas regras, prejudica tanto a contribuição dos magos quanto dos vampiros à história.

Certamente, um grupo de lobisomens pode se chamar Peregrinos Silenciosos em seu jogo de Vampiro, mas eles não serão os Peregrinos Silenciosos como codificado na página tal de um certo livro de outra linha de jogo. Vampiros não estão preparados para se preocupar com coisas como Umbras e Reinos do Fragmento e o Sonhar.

Agora, nós ficamos conhecidos por quebrar essa regra aqui e ali. Necromancia, por exemplo, foi reescrita na edição revisada para se encaixar mais adequadamente como Wraith. Essas pequenas infrações são considerações para o conceito maior. É um pouco estúpido ter regras para fantasmas que, bem, falham em levar os fantasmas em consideração. Mas na maior parte, Vampiro não depende da presença de outros sobrenaturais. Seu grupo tem que se preocupar mais como os agitados anarquistas do que com algum nebuloso e raramente visto Mixória de changelings (que, por extensão, tem seus próprios problemas e não estão nem aí para os vampiros...).

Os outros sobrenaturais funcionam melhor como aliados ou inimigos misteriosos, potencializados pelas necessidades da história e quantificados pelo drama que o Narrador quer que seu grupo interprete. Não sinta que sua cidade está incompleta porque você não criou uma matilha de Roedores de Ossos para espreitar nos parques e um culto de sluagh para se esgueirar nos esgotos. Você não precisa desses outros elementos para jogar um jogo atraente de Vampiro, e 90 por cento das vezes, você está melhor sem eles. Super-popular o mundo com monstros torna os mortais irrelevantes – e se fosse esse o caso, vampiros não precisariam da Máscara. Os outros habitantes do Mundo das Trevas deveriam existir como enigmas e não como moldes confiáveis. Colocando de lado por um momento o pestilento problema de clones de clã/tribo/e o que for, colocar uma criatura sobrenatural por trás de cada trama torna o mundo Punk-Gótico muito menos misterioso. Se os Membros devem temer o fair folk, usar hooligans redcap genéricos como leões-de-chácara em cada clube noturno da cidade faz um desserviço à atmosfera e ao jogo.

Nós não estamos dizendo, "Não faça crossover!" De qualquer jeito, é o seu jogo; faça o que deixa você e seus jogadores felizes. Quebre a Regra de Ouro sobre nossas cabeças coletivas se isso entretém você. O que nós estamos dizendo é que você deveria considerar as necessidades da sua história. Como Narrador, você tem a maior responsabilidade em se certificar que o conto que você e seu grupo estão contando não desarranje. O motorista do príncipe precisa ser um Andarilho do Asfalto preso pelo laço de sangue? Ele não poderia apenas ser um carniçal? Ou, mais provável estatisticamente, um mortal, normal e ignorante? Familiaridade traz desdenho. Se o grupo precisa realmente temer o assassino pago pelo bispo, é seu trabalho faze-los tremer. Você estará sendo preguiçoso se depender que eles pensem, "Oh, é um lobisomem. Ele pode chutar as nossas bundas."

O mundo Punk-Gótico é principalmente um de sutileza e ameaça. Ostentação e violência certamente têm seu lugar, mas considere o resultado lógico de qualquer ação de um personagem. Um gangster com uma pistola vai ter uma vida curta e violenta, mas vai ter o que ele quer. O assessor de fala mansa do senador também vai ter isso – e é menos provável que ele seja morto em uma guerra de gangues, preso por posse, etc. Usar os outros sobrenaturais é análogo. Se você os usa para amedrontar seus jogadores ou para disparar poderes estranhos por aí, seu jogo vai ser curto e violento. Se você usa-los para construir suspense e tensão, seu jogo vai ser mais longo, mais rico, mais profundo e mais maturo.

E melhor.

VAMPIROS DO ORIENTE™

Que Recebas a Atenção dos Que Estão no Poder

Há séculos o reino exótico da Ásia tem desafiado as incursões dos Cainitas. Os poucos Filhos de Caim que habitam a Ásia sussurram sobre os monstruosos Cataios — os sombrios vampiros nativos do Oriente. Durante muito tempo, os Cataios repousaram como dragões adormecidos, permitindo que a Família mantivesse uma fachada de onipotência. Agora, a nova Era se aproxima; Adagas-yin balançam nas mãos dos Grous Resplandecentes e os Tigres-Demônios uivam por almas em meio à escuridão.

Que Vivas em Tempos Interessantes

Vampiros do Oriente é um importante livro de referência, que descreve os mortíferos e intrigantes vampiros asiáticos. Este volume contém regras novas para a criação de personagens, novos poderes, descrições de mundos espirituais do Oriente (e as regras para viajar até eles), além de dois capítulos repletos de informações sobre ambientação e culturas.

O Suplemento Vampiros do Oriente Apresenta:

- Uma espécie completamente nova de vampiros, sem relação alguma com a Maldição de Caim;
- Novos tipos, poderes e origens de personagens;
- Uma descrição geográfica da Ásia do Mundo das Trevas, incluindo os mundos espirituais asiáticos.

CONTEÚDO PARA MENORES DE 18 A

White Wolf Game Studio
World of Darkness
VAMPIRO A MÁSCARA
DEVIR LIVRARIA
DEVWW2900
ISBN 85-7532-022-X
9 788575 320228