

LIVRO DE TRADIÇÃO :
A IRMANDADE DE

AKASHA



S. Akash

A IRMANDADE DE **AKASHA**



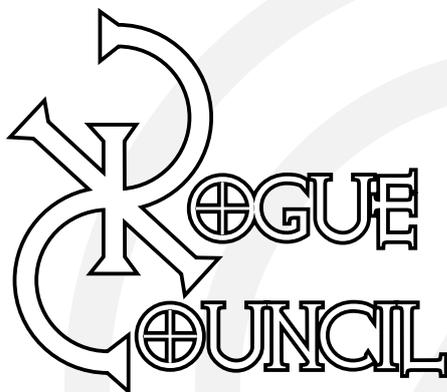
✞ MALCOTT SHEPPARD

CRÉDITOS

Autor: Malcolm Sheppard
Desenvolvimento: Jess Heinig
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte Interna: Langodon Foss, Leif Jones, Drew Tucker, Melissa Uran
Arte da Capa: Christopher Shy
Design da Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles
Jogadores da fase de teste: Henry e Mindy Walsh

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA:

Título Original: Tradition Book: Akashic Brotherhood
Copyright: Asilo São João do Brás.
Coordenação Editorial: Squall e Kaichkull.
Tradução: Raoni (Prólogo e Capítulo 3), Dalton (Introdução e Epílogo), Squall (Capítulos 1, 2 e 3), Corka (Capítulo 3).
Revisão: Raoni, Dalton, Corka, Squall, Kaichkull, Gregório, Cabral.
Revisão Geral: Gregório e Rafael.
Capa: Sr. Fábio.
Imagens: Ideos to Mega Therion e Corka.
Contra-capas: Ideos to Mega Therion.
Diagramação: Ideos to Mega Therion.



Fan Publications



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

© 2001 White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc, mas isso não faz diferença nenhuma, diabo. A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, o que significa que você pode fazer isso o quanto quiser.

White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampire: Dark Ages, Mago: A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Trinity, Lobisomem o Apocalipse, Aparição: O Limbo, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tradição A Irmandade de Akasha, Demon Hunter X, Laws of Ascension, Laws of the East e os gibis de piadas do Ari Toledo são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos, é pura propaganda, marketing mesmo, gente.

Este livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Se você é burro demais pra não entender isso, baixe quadrinhos da turma da Monica.

Dê uma olhada na White Wolf on-line: www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf@rec.frp.storyteller

Também dê uma olhada na Page of Mirrors que é legalzuda: <http://paginas.terra.com.br/lazer/magehome/>

IMPRESSO NO SEU CAFOFO

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS DA MáfIA DO EDITOR.

Fred "Fodam-se Eles" Yelk, por ser o comissário mais corrupto da história do esporte.

Ken, "Agiota" Cliffe, por não cobrar muita propina.

Geoff "Capanga" Grabowski, por descrever que tipo de pessoas dão suporte ao Mundo das Trevas hoje em dia.

John "Mulher Atrás das Grades" Chambers, por encontrar a mais disponível das garotas.

Ed "Mente Criminosa Brilhante" Hal, por conhecer quais são os verdadeiros trambiques.

Carl "Biscoitos Sem Amor" Brown, por agüentar meses de tortura de Kool Keith.

Tim "Nunca Faça a Coisa Certa" Avers – como o cara da corte de Decatur disse, "Eu sei que está certo..."

Matt "Me Dá Umás Dóletas De Verdade" O'Connor, por resistir a corrupção que sobrepujou outros internos.

Ethan "Eliot Ness" Skemp, por acalmar a agitação antes que tudo virasse uma zona.

No fogo cruzado, perdemos um amigo. Em 20 de outubro de 2000, Kraig Blackwater morreu numa rajada de balas quando ele saía de Watershed. Por favor não mandem flores; nós preferimos pensar que ele só está foragido.

Nosso site: http://www.geocities.com/rogue_concil

Nossa comunidade no Orkut: <http://www.orkut.com>

[/Community.aspx?cmm=508953](http://Community.aspx?cmm=508953)

DEDICATÓRIA DO AUTOR:

Dou os devidos agradecimentos à:

Dave MacIssac e a equipe do Lazy Dragon Pub, por me alimentarem e me proverem com auxílio moral.

Jess Heinig, por ler uma mensagem enviada numa noite sem sono, e me dar a oportunidade de escrever esse livro, e a Jennifer Boothm por me manter seguro do frio do inverno de Peterborough.

A IRMANDADE DE **AKASHA**

CONTÉÚDO

PRÓLOGO: CINZAS E CHUVA	5
INTRODUÇÃO: ENTRANDO NO FLUXO	9
CAPÍTULO UM: CÉU E TERRA	13
CAPÍTULO DOIS: O CANTINHO E A LEI	35
CAPÍTULO TRÊS: SÁBIOS GUERREIROS	81
EPÍLOGO: APÓS A CHUVA	102
APÊNDICE UM: TOQUE PESSOAL	105
APÊNDICE DOIS: ENTREVISTA COM MALCOLM SHEPPARD	109
APÊNDICE TRÊS: PALAVRAS FINAIS	117



PRÓLOGO: CINZAS E CHUVA

Este mundo manifesto, visível ao olho nu e sensível aos cinco sentidos, não é a criação de Deus. Eu estava terrivelmente enganado ao acusar e julgar Deus.
- Taniguchi Masaharu

TIGRE ESFUMIÇADO:
BANGCOC, TAILÂNDIA.



Dizem que cada gota de chuva que cai já foi parte de um ser vivo; sangue, urina, seiva e bÍlis apodrecem em seu caminho pela Roda, queimam fora da terra e caem do céu, purificados. No fim das nossas vidas, nossos corpos irão ferver para o céu e desgastar-se-ão para terra, e tudo que sobrar será terra, água e vento.

Eu já fui um homem, uma mulher, um corpo e uma nuvem por muitas vezes, eu acho.

É a estação chuvosa, e tudo em Bangcoc é emudecido pela tempestade; é como se a água pudesse lavar todo o néon e reduzisse tudo à um azul cinzento de pintura antiga. Garotas entediadas fumam seus cigarros embaixo das calhas de metal que tilintam com a chuva. Eu me aproximo de algumas delas.

Minha própria compostura está desgastada. *Ele* está aqui, sua presença rodeia os limites da minha consciência, me provocando com visões da sua nova face e seus braços pálidos. A cada suspiro meu, o tigre se agita. Minhas pernas se esticam conforme ele se ergue, meu estômago treme com seu andar e seu rosnado surge através de minha garganta. *Deixe-me encará-lo, nós exerceremos a vingança juntos.* Eu posso vê-lo caminhando. Minhas panturrilhas tencionam como as de um corredor.

“Não”. As garotas me olharam assustadas. Envergonho-me ao saber que falei isso em voz alta. Você é um animal jogando um jogo humano. *Eu tenho que domar você, Tigre. Com todos seus urros, meu Bodhicitta mal pode ser escutado.* Então pus o grande felino à lutar com o grou em minha mente, e conforme minhas mãos traçam os mudras necessários para observar a Rede de Indra, os animais dançam nas imediações de meu ser. Os padrões tomam forma nas ruas da cidade; nenhuma fenda ou beco em milha está oculto à mim.

Nesta mandala confusa de lata e bambu, eu vejo um rio vermelho.
Em lugares abscônditos, cadáveres me aguardam.



PETER: LHASA, TIBET.

“Sifu?”

Águia Devastadora abriu seus olhos e olhou para Peter. Seu estudante esfregou as mãos, tremendo no pátio de pedra.

“Eles cremarão Montanha Gentil agora. Imaginei que você gostaria de estar lá.”

“Eu sei”, ele disse, tirando a poeira de seu manto e se levantando. “Pare de brincar com esse cachecol. Ele ata mãos que deveriam estar livres para agir.”

Peter dobrou seu *parka*, duplamente consciente de que o casaco volumoso fazia ele se destacar entre essas pessoas. Em contraste, Águia Devastadora parece não receber mais olhares de reprovação dos tibetanos, independente dele agora *estar* caucasiano e parecer ainda mais bizarro com sua cabeça raspada e suas finas vestes rubras.

E como diabos ele se agüenta nesse frio? Yoga Tumo? Peter fez uma anotação mental para perguntá-lo depois.

“Você parece distante”. Águia Devastadora pegou o olhar de Peter com o seu: “Eu preciso que você esteja consciente ao que o cerca, Peter. Nós estamos partindo amanhã.”

“Não, Sifu. Por favor, não apresse as coisas para mim. Eu posso me acostumar com as coisas por aqui.” A chegada e o funeral de Montanha Gentil consumiram a maior parte do tempo deles. Peter sabia que o Sigung Jou Shan e Águia Devastadora eram amigos íntimos, talvez por muitas vidas.

Se estivesse no lugar de seu mestre, Peter teria gastado alguns dias para recuperar sua serenidade. Ele odiava pensar que sua própria inabilidade estava impedindo Águia Devastadora de fazê-lo. Mas como poderia saber? O homem nunca parecia estar feliz ou triste.

“Está tudo bem, nós recebemos uma importante missão pelo Sangha e temos que partir imediatamente”. Como se com isso enfatizasse o momento em que saiu de imediato na direção dos quartos. Peter teve que correr para acompanhá-lo com suas passadas longas.

“O quê? Para onde estamos indo?”

“Tailândia. Bangcoc. Para prender dois fugitivos Despertos.”

“Mas porque nós?” Peter sentiu uma gota de suor em sua nuca “Quer dizer, eu só me juntei ao Sangha há cinco anos.”

“Eu fui chamado porque já fiz isso uma vez. Você está vindo comigo para aprender enquanto trabalha. Mais Irmãos irão se juntar a nós quando chegarmos lá.”

Preste atenção neles – você pode fazer algum treinamento longe dos Kannagara.”

Peter abaixou a cabeça para passar por uma entrada baixa e acabou batendo a cabeça em sua própria bagagem, a qual Águia Devastadora empacotou para a viagem, já pronta para partir.

“Eu não vou mentir para você”, ele continuou “Isso será perigoso. Siga minhas instruções, lembre-se de seu treinamento e nós estaremos seguros”.

“Mitchell Prants e Ming Wong são magos hábeis e excelentes lutadores, mas isso não é tudo o que importa quando dois Despertos precisam lutar. Em um instante, com o tempo de vida de uma gota de orvalho, você pode cultivar coisas que eles, em milhares de vidas, poderiam nunca aprender.”

“O que são essas coisas?” Peter pegou outra mala das mãos fortes de Águia Devastadora.

“Paz, Peter. Eles querem poder para saciar os próprios desejos. É uma loucura que não pode ser saciada com montanhas de ouro, as espadas mais afiadas ou os grandes segredos mágicos. Ela cega-os para os defeitos que os corrompem sutilmente e às possibilidades que surgem das coisas mais simples. Ai, nessas fraquezas ocultas, você encontrará vitória aonde os outros fracassaram”.

“Espere, Sifu, eu não entendo.”

“Vista seu *parka*. Nós temos um vôo para pegar.”





INTRODUÇÃO: ENTRANDO NO FLUXO

Descreva sua face antes de seus pais terem nascido.
- Koan Zen



O ditado popular acima descreve o problema que se encontra quando se tenta descrever a Irmandade de Akasha e seus membros. Você procura por fundação, uma base sólida para apoiar uma centena de camadas de crenças sobre a vida, magia e da natureza do ser.

Não existe algo assim.

A verdadeira "face" da Irmandade é a idéia de que o mundo não tem uma pedra fundamental e nem as pessoas que o habitam. A Realidade é mais que as leis definidas pelo Consenso. Até mesmo paradigmas se ajoelham sobre as leis do karma, crescendo, mudando e morrendo em uma interminável dança de paixão e miséria. Para a Irmandade de Akasha, o truque é ver além da ilusão das idéias fixas, porque além da Grande Roda das ações e consequências, milagres podem acontecer.

Assim, cavalga a realidade, no rápido movimento da ponta de uma navalha e os Chi'n Ta, ou magos, aprendem a atingir um equilíbrio no meio da fúria - ou separar-se completamente do círculo, desligando-se das correntes kármicas que o prendem à ignorância e ao sofrimento.

Então o Akashayana (o nome sânscrito para a Irmandade e seus membros) dança a Grande Roda de muitas formas. Você já ouviu sobre os monges Shaolin e os samurais que podem ler os mais sutis intentos de seus inimigos. Ou talvez você tenha ouvido alguns rumores sobre feitiçaria negra que joga o corpo e o espírito fora do equilíbrio, onde

longas unhas pintadas direcionam os fluxos de poder. Todos esses existem, mas as razões são muito mais importantes que as formas.

TEIJA: DISCIPLINA E ITUDANÇA

Talvez o caminho akáshico seja o mais exigente entre as Tradições. Enquanto os outros podem separar sua vida pessoal de sua vida mágica, a Irmandade pede uma disciplina que afeta desde a fala, a respiração e até a dieta. Muitos Irmãos são esmagados pelas exigências colocadas sobre suas vidas privadas, e desistem de seus trabalhos e relações em busca de um talento e uma iluminação mágica maior.

Outros viram suas costas para a magia, fechando assim a porta para um destino que pode ter levado mil vidas para se completar. Além desse problema, a disciplina akáshica tem o potencial de se virar contra os próprios ideais mantidos pelos Irmãos Harmoniosos. Muitos Akashayana se fixam em seus caminhos. Uma rotina de constantes treinamentos e rituais tornam o que deveria ser uma vigorosa jornada pela verdade, num hábito vazio e sem sentido. Quando eles procuram ajuda de seus superiores, eles invariavelmente ouvem que a resposta é "mais treinamento". Disciplinas designadas para libertá-los das vicissitudes da Grande Roda e atingir um equilíbrio interno se tornam rotinas que os prendem ao karma e desequilibram suas vidas, conforme a perfeição do corpo e da mente vira uma obsessão.

Algum tipo de determinação e prática é necessário

para manter seus vislumbres na existência, porém os velhos métodos funcionam para cada vez menos novos discípulos. Talvez a solução seja agir, ao invés de praticar? A Irmandade sempre entendeu o valor das pequenas coisas da vida - mesmo lavar roupas pode ser um ato de Dô - mas eles estiveram menos envolvidos com os grandes conflitos do mundo.

Guerra, pobreza, e fome cortam através de muitas nações onde o Akashayana é forte. Agora que não precisam comprometer todos os seus membros com a Guerra da Ascensão, eles podem procurar disciplina na fornalha da própria mudança.

Dentro do mundo real sempre há um desafio.

CLITIA: PAZ E PÖDER

Detratores sempre chamaram a Irmandade de "Punho Guerreiro" e, apesar dos esforços dos diplomatas e pacifistas, isso acabou virando um apelido adequado para descrever alguns aspectos da vida dos Akasha.

Os Akashayana lutaram em guerras sangrentas e então se retiraram no ato da vitória.

Eles encorajam a prática de crenças pacifistas, mas treinaram milhares nas artes assassinas. A Irmandade de Akasha não vê isso como hipocrisia ou contradição.

Os Akashas acreditam que cada um tem seu próprio caminho para seguir, e que a validade de um ideal, mesmo a

GLOSSÁRIO

Akasha: 1. O quinto elemento (depois da Água, Terra, Fogo e Ar) dentro da metafísica budista e hindu, existindo apenas relativamente (e sendo necessário para a existência) aos outros quatro. 2. Uma honra dada aos membros dessa Irmandade que alcançaram a Ascensão, que se uniram a esse elemento. 3. Ascensão, a união com o Akasha, a energia efêmera e interconectada.

Akashi: O nome usado pela Irmandade de Akasha até as Guerras do Himalaia, quando eles o mudaram para enfatizar que eles eram um "veículo" (yana) diferente de outras seitas para a Iluminação.

Akashakarma: 1. A impressão que todos os seres fazem no tecido da Trama com suas ações; a magia as torna tangível para o Akashayana. Chamado de Registro Akáshico pelos Irmãos ocidentais. 2. O princípio passivo (Yin) da filosofia akáshica, similar ao Wu-Wei taoísta.

Akashayana Sangha: "A ordem do veículo de Akasha". O nome que a Tradição dá para si mesma. "Sangha" faz referência, mais estritamente à ordem monástica dos Kannagara. O termo Akashayana também é usado, para enfatizar que cada Irmão é um veículo do próprio Akasha, tanto num termo singular quanto em plural.

Bodhicitta: O Avatar. Não uma alma indestrutível, mas um conceito e um sentimento de Iluminação que conversa com o mago.

Bodhimandala: Também Tao Chang, Dojo ou Dojang. Uma capela.

Bodhisattva: No uso akáshico, um Oráculo; um ser que recusou A Iluminação final para ajudar os outros a alcançarem o Samadhi.

Chi: Quintessência.

Chi'n Ta: Um mago asiático.

Dharma: 1. Na crença hindu, um grupo de morais sociais e comportamentos ritualísticos que alguém deve seguir para ter uma boa vida. 2. No budismo, a verdade final sobre a natureza e sabedoria do universo. 3. Na terminologia akáshica, a fundação de um princípio ou campo mágico, a maioria das vezes usado para se referir às Esferas.

Dhrama: A forma abreviada de Draladharma, termo híbrido derivado da linguagem tibetana e da sânscrita, tendo como significado "A lei de transcender um inimigo". O princípio ativo (Yang) na filosofia akáshica.

Dragão: Um dos três ministros do Sam Chien. Entropia na trindade metafísica. Associado com o Yin.

Fênix: Um dos três ministros do Sam Chien. Estase na Trindade Metafísica. Associado ao céu.

Lin Shen: "Espírito da floresta". Um eremita Jnani. Algumas vezes um eufemismo para os assassinos da Irmandade.

Lung-Ta: Também chamado de Kai-Lin ou Cavalo de Vento. Um espírito alinhado com o Li-Hai e alguns Hengeyokai. Associado com o mundo de Maya, as estrelas e os enigmas.

Mantos da Fênix: Nome alternativo para os Kannagara.

Meru'ai: O povo de Meru. Um nome mais antigo, usado antes de Akashayana.

Mudra: Um gesto feito para canalizar energia espiritual. Dentro da Irmandade de Akasha, também serve como uma sofisticada linguagem de sinais.

Ninho de Dragão: Um Nodo.

Punho Guerreiro: 1. Wu Chuan, arte marcial dos Vajrapani. 2. Um apelido depreciativo para os Vajrapani e a Irmandade como um todo.

Rinpoche: Um título para um Irmão que fora um Irmão em uma vida passada. Também chamado de tulku.

Samadhi: Ascensão.

Sam Chien: O "Conflito Triplo", também chamado de Trican em sânscrito. Trindade metafísica, tanto um círculo interno como as leis cósmicas; o Dragão, o Tigre e a Fênix.

Santana: O ser. No sentido literal significa correnteza. Os Akashayana acreditam que o "eu" está em um fluxo constante e entrelaçado com dez mil coisas. Tal que este não pode dizer que tem uma existência independente.

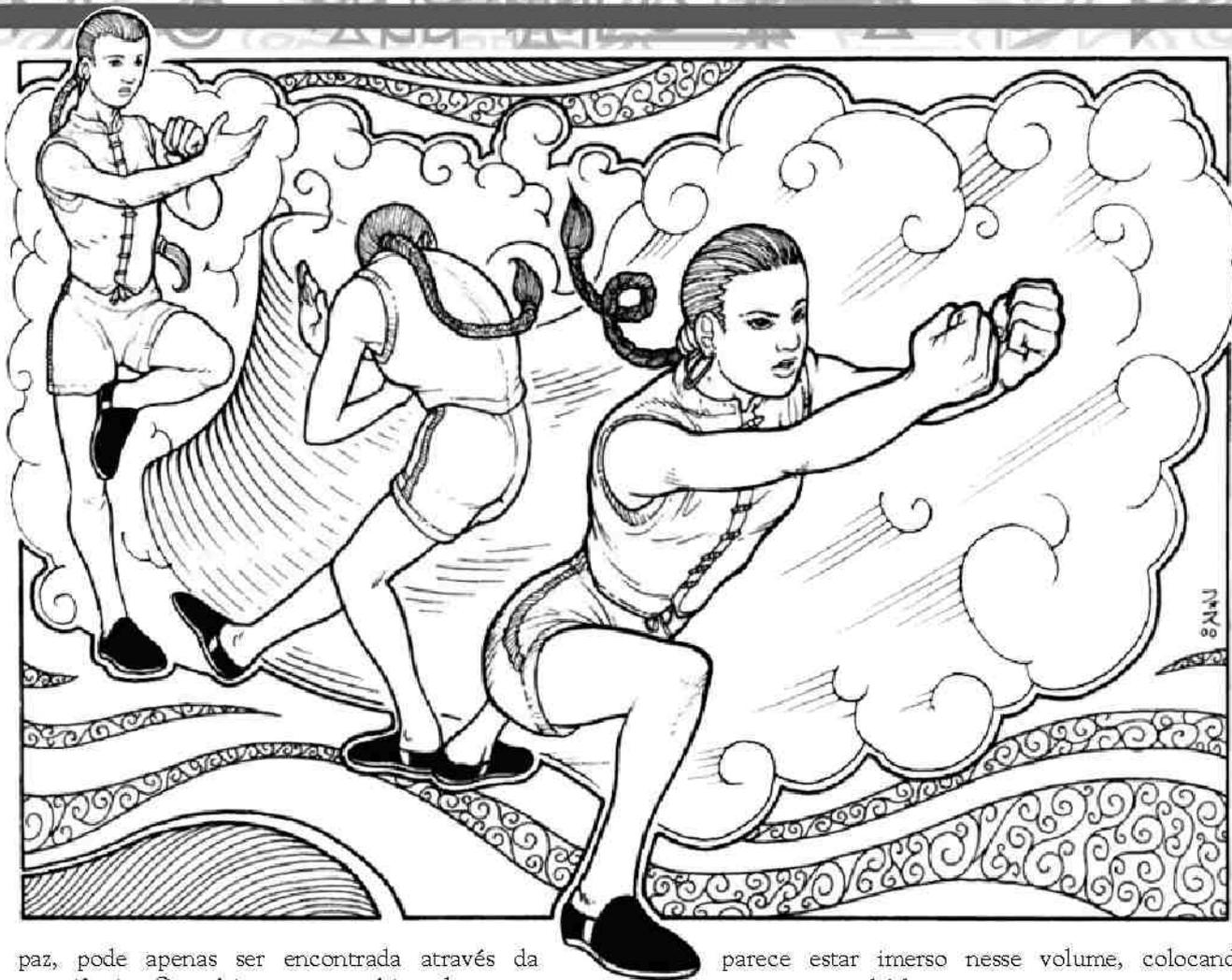
Sifu: Um Mestre.

Sigung: Um Arquimago.

Sihing: "Irmão mais velho". Um Iniciado.

Tao-Shih: "Caminho do Sábio/Guerreiro". Um especialista em Dô na Irmandade.

Tigre: Um dos três ministros de Sam Chien. Dinamismo na Trindade Metafísica. Associado ao Yang.



paz, pode apenas ser encontrada através da experiência. Contrários ao estereótipo de monges isolados e reprimidos, muitos Irmãos deliberadamente procuram coisas que virem a vida de cabeça para baixo e aprendem a se adaptar a elas.

Diferente do Culto do Êxtase, o Akashayana não procura pelo prazer ou pela dor per se, mas tentam ver suas vidas como uma representação de um princípio dinâmico maior.

Mesmo com esses objetivos nobres em vista, é difícil renunciar a essas experiências quando chega a hora de seguir em frente.

Combine estas experiências de vida com as confortantes proezas que os Irmãos de Akasha desenvolvem com o Dô, e muitos ficarão relutantes em deixar um estilo de vida que eles passaram anos, décadas, ou até mesmo vidas inteiras investigando e aperfeiçoando. Como o Templo Shaolin mostrou, guerreiros nem sempre se tornam os melhores monges. Em seu coração, a ética Akasha é fortemente pacífica, porém a Irmandade acredita que embora forte, ele seria um código vazio a não ser que os membros lutem para abraçá-lo com seus corações, ao invés de simplesmente repetir um credo vazio.

CONTÊUDO

Assim como com qualquer antigo e complexo conjunto de crenças, a filosofia, prática e tradição da Irmandade de Akasha não podem ser colocadas inteiramente em um livro.

Narradores podem pesquisar a crença que influenciou a Irmandade, elaborando e modificando o que

parece estar imerso nesse volume, colocando personagens akâshicos e seus visitantes em um ambiente vívido, trazendo através deste a sua importância para as Tradições e para o mundo em uma escala maior.

Esse livro te dá um ponto de partida.

Capítulo 1: O Céu e Terra reconta a história, filosofia e crença da Irmandade de Akasha da perspectiva dos próprios Irmãos, narrando eventos infames, como as guerras do Himalaia, o relacionamento moderno da Irmandade com outras Tradições e seu lugar na sociedade oriental e ocidental.

Capítulo 2: O Caminho e a Lei revela a organização interna, política, prática e organização da Irmandade moderna. Cada seita e sua posição dentro da Tradição é descrita, inclusive a nova aliança com os orgulhosos e poderosos Wu Lung. Você irá aprender sobre a magia akâshica, desde o paradigma que os inspira, até os poderes que se manifestam através desta jornada de Iluminação.

Dô, a misteriosa e poderosa arte marcial da Irmandade, recebe um tratamento completo - de técnicas até formas mágicas.

Capítulo 3: Sábios e Guerreiros discute a função da Irmandade de Akasha em uma crônica de Mago. Dicas sobre o uso de cabalas akâshicas, amostra de personagens e modelos de ficha são apresentados para tornar o uso de personagens akâshicos em um jogo fácil e recompensador. Também Irmãos famosos e lendas antigas, provendo ganchos para sua crônica de Mago.



CAPÍTULO UM: ⊕ CÉU E A TERRA

O mundo em si está, essencialmente falando, em uma infundável Iluminação.
- Wonhyo

⊕ SONHO DO DISCÍPULO: HISTÓRIA



Peter dormiu, e visões vieram a ele.

Ele corria pela chuva, seus sapatos de pano cortando pela lama amarela. Uma espada estava em suas mãos.

“General!”

Ele erigiu-se com a lâmina pronta; Zhen Ba encarava dois Handura. O karma se distorceu, e o cajado de Zhen apodreceu em fragmentos inúteis. Peter saltou até ele, mas o

Jnani já estava morrendo. Uma corda o enforcou enquanto o outro sacerdote da morte fazia suas preces.

Estou encarcerado em ilusões, pensou ele. Eu não sou um ente separado, diferente das pedras ou da água. Eu posso estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Sim. A mandala se formava em sua mente e em seus movimentos.

Conforme Zhen Ba caiu, um cadáver pálido, os Handura viraram, franzindo suas testas, para combatê-lo. Oito espadachins, formados pelas pedras, a chuva e o ar, os cercavam.

Em oito corpos, Peter avançou com as armas em suas mãos, e começou a cortar, e cortar, e cortar.

Ele ergueu com a decolagem, acordando com a turbulência suficiente para lhe jogar contra o assento em sua frente, no qual se escorou com ambas as mãos. O suor frio incomodava seus olhos. Ele estava em um avião.

China Air. Seu quarto vôo consecutivo em cinco dias desde que eles haviam deixado Lhasa.

“Você estava sonhando”. Águia Devastadora olhava para ele com olhos estreitos. “O que há de errado?”

“Será que foi uma das minhas vidas passadas? Não tenho certeza.”

“Você sabe que eu não posso lhe dizer isso, Peter. No momento, iria enfraquecer sua habilidade para descobrir a verdade por si mesmo”.

“Por favor. Foi terrível”. A imagem de um braço decepado lhe veio à mente. Sangue escurecia a úmida terra de seus sonhos.

“Eu posso lhe contar sobre nossa história, Peter. Talvez você vá reconhecer algo que irá acalmar seu espírito. Feche seus olhos. Respire. Eu irei lhe guiar pelo Registro”.

⊕ CICLO ANCESTRAL

Havia apenas a treva de seus olhos fechados, e a voz gentil de Águia Devastadora.

“Nós não somos como as outras Tradições. Elas procuram por começos, por algo que possa os ancorar ao passado e lhes dar o conforto de coisas antigas, marcas que eles fizeram na terra que irão durar para sempre”.

“Mas não existe início, Peter. Nenhum início e nenhum fim. Todos os Dharmas, mesmo o Drahma,

se perpetuam no Grande Ciclo. Se nós viemos de um começo, então ele também é um fim”.

Peter viu formas na escuridão. A maioria eram homens e mulheres, mas ele pensou ter visto a silhueta de um dragão com o canto de seus olhos. Eles dançavam em caminhos circulares para dentro e fora das sombras.

“Um fim, indescritível e misterioso. Antes do cosmo que nós conhecemos agora, havia outro, tão cheio de divisões e sofrimento como o nosso é hoje. A Roda gira, e a compaixão e o equilíbrio crescem. As coisas se tornam Um novamente, e são engolfados e sublimados pelo vazio de Akasha”.

As agitadas sombras se uniram girando num disco de luz cinza. Peter o conhecia do Bardo Thodol, o Livro Tibetano dos Mortos, onde ele simbolizava o indivíduo verdadeiro, liberto do condicionamento e do egotismo.

“Apenas uns poucos seres permaneceram desta era passada. Eles são completamente iluminados, 'Ascendidos', e fizeram de si mesmos, um lugar no centro da Roda. Os tibetanos chamam isto de Shambhala, os indianos como Golconda. Mesmo no ocidente, nós pensamos em Avalon. Todos esses são memórias embaçadas de Meru, onde os monges criaram o paraíso um lugar imune a selvageria do karma, da dualidade e da morte.”

“O cosmo recria-se perpétuo. Ele toma a forma de um ser humano. Pangu e Purusa são nomes usados para descrevê-lo. Ouça isso:

‘De seu umbigo o reino médio do espaço surgiu; de sua cabeça o céu evoluiu. De seus dois pés veio a terra, e a piedade dos céus de seus ouvidos. Assim eles colocaram o mundo em ordem’”.

“Isso é do Rig Veda. É uma das versões da verdade. O mundo vem do Corpo Cósmico dividido. Yin, Yang, Céu e Terra separados e misturados. Suas interações formam trigramas, caracteres, linguagem e forma. Os maiores destes seres são o Tigre, o Dragão e a Fênix, ministros Celestiais que foram encarregados com o giro da própria Roda. Sob seus cuidados o Sam Chiem teve início, e o mundo revelou-se em uma grande mandala onde seus quatro cantos são os membros de Pangu e cuja atmosfera é sua própria respiração”.

Diante de Peter, o círculo cinza girou e a escuridão se aglutinou no negro peixe de Yin, preso ao alvo e brilhante Yang. O símbolo do Tao se expandiu, com as ligações de cada lado ondulando ao outro. Uma suástica se tornou o mapa mundial, e espíritos guardiões surgiram em cada continente. No centro, uma grande montanha ardia com uma luz forte.

“No eixo da Roda, a vila dos monges perdura. É Meru, a montanha no centro da criação. Abaixo do cume é onde os Meru'ai vivem, deuses, mulheres, homens, animais e fantasmas surgem, povoando os quatro cantos do mundo. A Muralha separando espírito e carne não existe, e deuses e espíritos andam entre o povo. Alguns se tornam Sheng, sábios Despertos que escalam Meru e descobrem a sabedoria sagrada. Eles retornam com o segredo do fogo, da agricultura e da alquimia”.

“O Paraíso dá a cada ser um lugar. Os Wan Xian são encarregados com o guarda do Chi, os metamorfos promovem a harmonia e o equilíbrio com o mundo natural, e os deuses trabalham para defender a bondade e equilibrarem as fúrias cósmicas”.

“Eles falham”.





⊕ VOTOS DOS MERU'AI

“A natureza do mundo nos leva a crer que nós somos seres separados, não uma parte de um todo maior. Quando somos impelidos a fazermos sacrifícios ou nos livrarmos de nossos desejos, achamos que não podemos, porque não admitimos que nossas vidas internas não são diferentes do caos do mundo externo. Ambas fluem, mudam, morrem e renascem. Nada é permanente”.

“Os deuses também cometem esses erros. Os servos do Dragão se rebelaram, e se intitularam os Reis Yama. Embora eles consigam enganar a si mesmos se proclamando-se os senhores da morte, eles têm de se preocupar em perpetuar suas existências. O Chi que eles roubam é usado para prolongar suas vidas e resistir às voltas da Roda. Os Wan Xian seguem os passos dos Reis Yama. Eles roubam o Chi da terra e de seu povo. Metamorfos enraivecidos os atacam, mas se tornam presos à suas raivas e perdem seus deveres divinos de vista. Conforme cada ser abraça uma mentira para si, eles inventam outras mentiras: que eles tem uma alma imortal, ou que tudo o que eles fazem é determinado por um Deus ou Deusa, ou que paixões terrenas dos vivos são tudo de que um ser humano é capaz. Mesmo os Sheng esquecem a fonte de sua sabedoria. Poucos alcançam o Samadhi. Enganados pelo materialismo e pela fé, alguns vão ao ponto de se curvarem aos próprios Reis Yama”.

Guerras surgiram diante dos olhos de Peter. Criaturas meio-humanas bebiam a vida de crianças em prantos. Padres ordenavam que seu povo cobrisse seus altares com metais belos e inúteis, para deuses que os lavavam com trovões e penúrias extremas.

“Os Meru'ai não puderam ignorar isso. Cheios de compaixão, eles decidiram entrar no mundo, recusando-se a retornarem para a montanha até que todos os sofredores fossem salvos. Então os Céus destroem Meru, a humanidade substitui a Vontade Divina com a Muralha, para separar o Samsara, o mundo da ilusão e do egoísmo, do verdadeiro mundo além dele”.

“Espere”, disse Peter, “Isso é realmente verdade? Meru realmente existiu, ou é um mito ou uma alegoria?”.

“Esse é o pensamento tecnocrata, dizendo que mitos são de alguma forma menos 'verdadeiros' que os materiais. Magia é um significado mítico dado forma pela iluminação, Peter. Porque isso deveria ser diferente?”.

“Mas é! Quero dizer, quando percebo um homem atrás de mim, ou pratico com você usando uma venda, posso ver e sentir que algo realmente está acontecendo. Nesse sentido, nós realmente viemos de Meru?”.

“Isso é algo que você pode ver e sentir como real, Peter, ou é só uma forma de você mostrar a si mesmo que você realmente existe?”.

“Quê?”

“Você está criando a visão e o sentido. Você está provando para si mesmo que você é um ser separado, à parte de todos estes fenômenos”.

“E isso é errado, eu sei”.

“É o legado da Guerra da Ascensão. As coisas mais importantes no mundo se tornaram imaginárias, e as ilusões



CRIANÇAS DE GARUDA

“No começo, os Meru'ai viveram no Vale Garuda, a oeste do Monte Kailas. Permita-me mostrar”.

Uma guinada repentina, um giro e a grande mandala tornou-se uma costa de montanha, crivada de túneis em forma de favos-de-mel. Os padrões simétricos dos buracos lembraram Peter de apartamentos em arranha-céus. Por um momento ele sentiu falta de sua velha república em Toronto, onde tudo o que ele tinha que fazer era pagar o aluguel e o dojo, e sua vida pertencia a si próprio.

Fazia frio. Mesmo em seus sonhos, o Tibet ainda era muito frio. Fumaça ia para o céu: vinha das cavernas, carregada com o cheiro de manteiga e milhete. No chão do vale, uma centena de homens e mulheres se sentava em silêncio em volta de uma tribuna vazia. Peter podia ouvi-los respirar. Atrás deles, sentia-se um leve odor adocicado na fumaça de uma construção de pedra. Gatos esculpidos guardavam a entrada.

“Olá!” A voz vinha de sua esquerda.

Um homem velho e baixo acenou para ele, de uma caverna próxima. Peter se tornou consciente da presença de seu corpo conforme ele andava em direção à entrada.

“Quem é você?”

“No momento, sou Moy. Mais tarde, receberei vários nomes, incluindo Cheng Sa”.

“Cheng Sa! Como você pode estar falando comigo? Você está em Detroit”.

“Oh, não. Eu não sou a casca de matéria e pensamentos que se chama de Cheg Sa que você conhece. Eu sou a impressão de seu karma sobre o Registro Akáshico. Você sabia que a Trama grava até mesmo o movimento de uma partícula de poeira?”.

“Sim, você me contou isso, antes de eu ir para o Tibet”.

“O povo aqui não tem os mesmos nomes para essas idéias, mas eles as têm, ao menos. Eles são fortes e contemplativos, esses aí. As outras tribos o chamam de tulku, que significa 'velhos' na língua que muitos deles falam. O significado dessa palavra irá mudar com o tempo, mas no momento ela serve para marcá-los como sábios, que evitam violência e são decididos em seus caminhos”.

“Eles, claro, só se chamam de 'gente'”.

“Eles tem apenas uma lei: que ninguém pode entrar o vale pelo mundo de fora. Eles consideram os forasteiros como sendo 'bárbaros', porque eles vivem em tendas e não podem escavar suas cavernas ou construir templos. Eles matam todos os intrusos”.

“Hoje é diferente. O intruso é um homem que deixou o vale anos atrás. Aqui, venha para minha casa”.

Peter sentou num toco de madeira e reclinou-se próximo à fogueira de Moy.

“Quando ele aparecer, ele irá falar por três dias consecutivos. No primeiro dia, ele irá lhes dizer que eles não podem se separar do mundo, e que devem deixar o vale ou perecer devido a forças que eles nunca irão ver ou entender. No segundo dia, ele irá contar-lhes a verdadeira natureza da realidade, que ela é uma ilusão criada por nossa cobiça, ignorância e ódio. No terceiro dia, ele irá ensinar como ver a realidade como ela é”.

“Então ele irá se cortar em pedaços com uma faca de bronze diante da queda d'água. Ele obterá o Samadhi final, com isso um sacrifício que nos mostra que nossas vidas são um com a Roda e que a morte é uma ilusão. Ele revelará o Akashakarma, o registro de tudo o que passa através da Trama”.

“O quê? Você quer dizer, o primeiro Akasha? Ele está prestes a falar, agora mesmo?”.

“Sim, ele se chamou assim, porque ele deseja ser uma personificação do vazio e cobrir todo o universo. Após Akasha, nós iremos dar seu nome para qualquer um que atingir seu estágio. Nós iremos registrar seus ensinamentos no Sutra da Pedra usando os símbolos que ele trouxe consigo dos Céus”.

“Então o que você está dizendo é que”, Peter estava tremendo de agitação “o que você está dizendo é que eu vou poder ir lá fora e ver e ouvir o fundador de nossa Tradição?”.

“Não”, disse Moy.

E o mundo de Peter girou novamente.

⊕ AKASHI ANDARILHO

Peter estava na selva, agora. O frio tibetano deu lugar ao calor de sauna do sul indiano. Peter reconheceu o lugar instantaneamente. Ele havia vivido lá por quase um ano, procurando por um guru, antes de a Irmandade achá-lo.

“É uma centena de anos antes da Era Comum”. Peter se congelou ao som da ausente voz de Águia Devastadora, e a súbita lembrança de que ele *estava* em um avião indo para Bangcoc. “Nós temos seguido o Sutra da Pedra para várias terras. Toda China, Coréia e o sudeste asiático conhecem o nome do Akashi. Nós ainda temos eremitas entre nós, mas eles são apoiados por xamãs e curandeiros que levam o Drahma ao povo comum, e guerreiros poderosos que nos protegem”.

“Nós nos tornamos um povo perigoso, também. Nós acreditamos que nós devíamos aperfeiçoar qualquer tarefa necessária como uma ferramenta para o Despertar, e encontrando violência e ferimentos, nós procuramos dominar a guerra e a medicina. Criamos alguns soldados de sangue frio, mas também ganhamos repentinos vislumbres na relação entre a mente o corpo. Essa forma de treinamento é tão bem-sucedida que seus praticantes são conhecidos como Vajrapani, o “punho do relâmpago”. Os Kannagara e os Jnani cresceram como nossos ascetas e xamãs”.

Seguindo alguns rastros, Peter encontrou o que seriam talvez uma dúzia de pessoas sentadas ao sol, suas peles marrons e douradas suavam. Enquanto eles comiam e cantavam, Peter notou que alguns deles usavam as armas e armaduras que ele recordava de seus sonhos. Por um segundo, a memória dessas espadas em ação se abateu sobre ele, e ele tremeu incontrolavelmente.

“Sifu, quem são essas pessoas?”

“Todos eles são os sacerdotes da Roda. Essa é uma reunião histórica, pois cada um deles dividiu seus maiores vislumbres. Um grupo pregava a idéia de que o karma, o destino e a sorte são um. O outro revelava a verdade da criação amorfa”.

“Criação amorfa? Akasha? Então esses somos nós. Mas quem são os outros?”

“Esses são o que viriam a ser os Eutanatos”.

TIGRE ESFUMIAÇADO: A RØDA DE SANGUE

Com sua garganta primorosamente cortada, o corpo me deixa numa espécie de devaneio.

Rajit o havia deitado perfeitamente para mim. Mesmo no beco, entulhado de caixas de papelão e vidraças quebradas, ele evoca aquela memória. A cabeça está perfeitamente inclinada, e as mãos entortadas para os pulsos como se apalpassem algo nas trevas, assim como se isso tivesse acontecido lá, antes da guerra.

Recordo-me dos anos da praga. Nós havíamos desenvolvido um elo próximo com os Handura, que partilhavam nossas sensibilidades práticas e concordavam que o corpo era tão importante quanto o individual era. Quando a doença chegou, nós agimos como um só povo, não dois. Ranjit era um poderoso curandeiro, mas ele se abriu para meus vislumbres sobre o corpo.

Ainda assim, houve aqueles que tivemos de queimar. Você deve entender que eu nunca duvidei disso. Mas quando eu os vi deitados como toras de madeira, o sangue fresco, os cortes mais parecendo paródias rasgadas de um sorriso me enfureci, pronta para matar. Eu girei Ranjit pela ponta de sua capa.

“O que você está fazendo? Você os matou!”

“Sim”. A Voz de Ranjit sempre era calma. “Eles não iriam viver, apesar do tratamento”. Ele sorriu, como se fosse para assentir que nós dois sabíamos que ele estava mentindo.

“Eu sei, porque estávamos indo aos camponeses um por um, quando juntos poderíamos ter curado todos de uma vez. Trabalhamos juntos tempo suficiente; eu *sei que poderíamos realizar um ritual para curar todos nos Ganges*”.

Não acho que ele estivesse vivendo em carne humana por muito tempo. Seus olhos eram jovens. Eles pareciam muito suaves para seu ofício.

“Você veio julgá-los, não veio?”, eu disse. “Os merecedores terão permissão para crescer e completar o Dharma que irá movê-los para um jat superior, uma casta de existência mais alta, e os não merecedores encontrarão sua faca”.

Ele se virou para o próximo paciente, e então eu o matei.

⊕ PUNHO GUERREIRO GOLPEIA

Chan Ng me encontrou trinta dias depois. Os guardas Handura me entregaram a seus soldados sem ao menos uma palavra. Na hora seguinte, eu estava em sua câmara, já sem algemas e com um manto novo em minhas costas.

Chan falou comigo por um dia inteiro. Os Handura, ele disse, eram apenas parte do problema. Os cultos à morte e ao julgamento infestavam esse país, dos Dacoits no sul até os Idrans andarilhos.

Guerra não é nossa doutrina. Eu lembro dele me dizendo isso. Mas ele era General Chan agora, e não um caridoso Kannagara.

Uma grande mandala estava esculpida em uma rocha próxima.

No centro, Chan podia liderar os esforços do Akashi em todas as dez direções. Com nossas mentes unidas, nós atacamos todos os cultos da morte de uma vez, das montanhas até as selvas mais ao sul.

Os Chakravanti tem suas canções e lendas, tão épicas quanto o Mahabharatam onde nós cruzamos lâminas de bronze e ferro em combates nobres. Só que tivemos mais a temer nas noites daqueles dias, quando os sacerdotes da morte iriam entrar sorratamente em nossos campos com facas e garrotes em mãos. Eles lutaram bem no campo, mas nós éramos o Akashi. Tão grande seus guerreiros fossem, eles eram como crianças perto de nós.

Demos a eles uma montanha de gargantas cortadas. Foi uma chacina, não uma guerra.

Eu notei um padrão nas lutas.

Chan Ng atacava rapidamente grupos como os Idran e os empurrava até os Handura. Em todo caso, eles rapidamente uniam forças e nos afastavam. Em minha terceira vida na guerra, campos aliados dos Chakravanti guardavam os Ganges.

Recordo-me enfurecido na tenda do general, exigindo saber por que ele havia fortalecido nossos inimigos ao invés de derrotá-los.

Agora que sei o motivo, acho que talvez eu tenha matado o homem errado. E agora, aqui nessa cidade, talvez eu vá matar o homem errado novamente.

Esse homem está próximo a mim agora. Eu sei que ele está me assistindo a caçá-lo.

PETER:

QUINHENTOS ANOS E A NOITE DE FANA

Por que ele não me deixa ver a guerra? Peter estava envolto pela luz primordial cinza novamente.

“A Guerra do Himalaia se prolongou devido aos nossos próprios erros”, disse Águia Devastadora. “Uma forma rápida de assolar a degenerada Índia com conflitos entre os Akashi e Chakravanti que se recusavam a deixar a morte os negar a vitória. Generais e assassinos rapidamente re-encarnavam. Quando crianças, sedentas de sangue em sua idade, eles nos empurravam com segredos táticos de suas vidas passadas”.

“Mostre-me”.

“Não posso”.

“Você não pode, ou não quer?”. Peter estava gritando agora, para ultrapassar o medo que sempre vinha quando ele falava com seu Sifu. “O que é que você o que é que a Irmandade está escondendo de mim?”.

“Tudo bem, então”. O som de uma longa inspiração ecoava através do brilho cinzento. “A verdade é que eu não quero. Não foi uma época da qual nós ou os Eutanatos nos orgulhamos. Próximo do fim, nossos líderes eram crianças carregando as *vendettas* de uma dúzia de vidas.

Demônios sussurravam para nós durante nosso sono, mas ainda assim nós lutávamos e matávamos.

O karma terrível gerado por esses tempos ainda incomoda ambas as Tradições. Eu não irei lhe pesar com esse fardo enquanto não estiver pronto”.

“Bem, como isso terminou, então?”

Repentinamente, Peter estava flutuando sobre um deserto, voando baixo como uma ave buscando alimento. Uma música suave ficava cada vez mais alta conforme ele se aproximava das fogueiras dos acampamentos no percurso. Ele mergulhou ainda mais baixo, até que um círculo de tendas o cercasse. Dançando, homens e mulheres encapuzados giravam sabres em arcos intrincados. Peter reconheceu um padrão de seu próprio treinamento Shastamarga, mas o resto era novo para ele.

“Mas que imaginação você tem!”. Uma mulher num manto empoeirado, enrolada num cachecol, disse a ele conforme ele descia em direção ao campo. “Meu nome é Matadora de Centenas, ou Ariete. É uma noite muito especial!”.

“Hum, obrigado. Por quê?”

“Agora estamos livres! Três dias atrás, a Noite de Fana varreu esse lugar”. Ela agitou seu braço pela vista do deserto para dar ênfase. “Meus amigos e eu fomos pegos por guerreiros Handura. Poucos de nós escapamos. Nosso grupo se formou para segurar perseguidores, e o resto se abrigou com os Darwushin”.

Peter assentiu. Ele conhecia o nome dessa seita Extática através dos discursos de Cheng Sa.

“Naquela noite, algo espetacular aconteceu. Os dois grupos atingiram o Samadhi juntos. Suas formas fundidas se tornaram um Akasha, e ensinaram um novo Dharma”.

“O Khwaja al-Akbar. A Doutrina da Unidade”. Ele se lembrava disso de suas lições.

“Sim! Um novo Dharma adentrou no mundo. Agora a guerra pode acabar!”.

“O quê? Não, isso não é verdade. Ainda vai levar mais uma centena de anos”.

Ariete franziu sua testa e olhou-o, raivosa. “Por quê? Nós conseguimos! General, tenho morrido tanto para que esse dia pudesse chegar. O que mais você quer? Encerre-a. Meus Irmãos estão cansados”.

“Não!” Peter estava surpreso com a entonação nervosa de sua voz. “Não vai acontecer desse jeito. Não pode acontecer desse jeito”. Espere. Ela me chamou de “General”, como no sonho. “Quem sou eu, Ariete?”

Ela sorriu “Você se engana pelas aparências. Aqui não é o Afeganistão. Você está lendo o Akashakarma, Peter. Ele não pode lhe dizer mais do que o seu Bodhicitta irá revelar”.

A GUERRA DO RIO DRAGÃO

A areia verteu de preto para marrom, e um rio abria caminho pela planície. “Agora você está na China”, disse Águia Devastadora, “cerca de dois milênios e meio atrás. A terra está se recuperando da Guerra do Rio Dragão, travada uma década atrás”.

“A Guerra começou quando um grupo de Wan Xian, liderados por Hon Li dos Ventos Ardentes, tomaram o Monte Kailas para si. Apesar de próxima do Vale Garuda, a montanha é uma dos poucos verdadeiros reflexos terrenos do Monte Meru. É literalmente a pedra que prende a cauda dos dragões e direciona seu Chi, como rios surgindo da neve da montanha”.

Peter viu uma fazenda, próxima, atrás de um conjunto apodrecido de cerejeiras. Ele foi à direção delas.

“Repelimo-nos facilmente, mas em resposta eles formaram uma aliança com Yi Han, um maligno e poderoso Wu Lung. Os feiticeiros direcionaram o Chi dos aliados de Hon Li em dez sóis que inflamaram todo o céu. Os sóis reduziram os rios à quebradiças camas de barro deixando milhares à sede e fome. Nós sofremos com o povo e combatemos o mal quando pudemos”.

No fim, Yi o Grande Arqueiro banuiu os falsos sóis. Nós o oferecemos um lugar no Akashayana, mas ele não queria ter nada a ver com as políticas dos feiticeiros. Seus servos, os Shih, ainda andam pela terra. Como nós, eles treinam as artes marciais. O Dô é uma arte poderosa, mas estes guerreiros possuem uma dedicação rara que torna seus métodos tão mortais quanto. Ajude-os quando eles assim permitirem e reze para que você nunca cometa um ato pecaminoso enquanto eles estiverem observando”.

“Mas tudo isso aconteceu no passado”, disse Peter. “Por que eu estou aqui?” Ele entrou no jardim da casa da fazenda. Um cavalo estava amarrado para fora, e ele podia sentir o cheiro do arroz cozinhando por trás da porta.

Ela abriu. Um homem num avental de couro reclinou-se o cumprimentando Atrás, uma tigela de arroz esperava-o em uma mesa cheia de ferramentas de ferro e fabulosas maquinas de bronze. Um dragão de metal mergulhou em uma tigela de madeira.

“Porque você está se encontrando com um dos primeiros Tecnocratas”.

UM CENTENA DE ESCOLAS

“O povo estava cheio de ouvir xamãs e feiticeiros dizendo-lhes o que fazer.

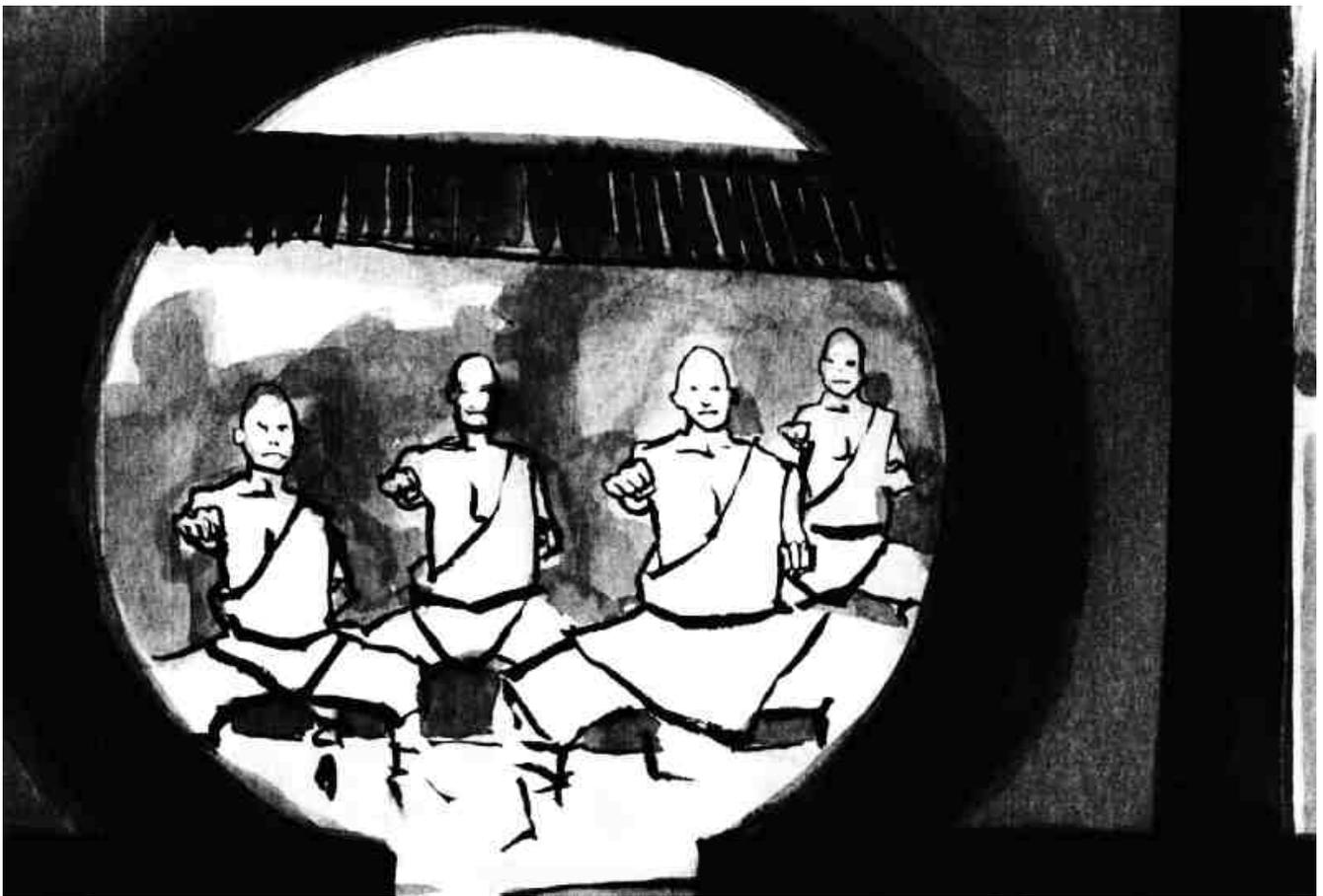
DEMÔNIOS E GUERREIROS-ERUDITOS

Os Ventos Ardentes são uma seita dos Tigres Demônios, um Dharma dos Kuei-jin que sobrevive até hoje (veja **Vampiros do Oriente**). Os Ventos Ardentes ainda detestam o Akashayana pelo que eles vêem como uma postura de fanatismo, enquanto a Irmandade acha sua imoralidade imperdoável, não importando se ela é da vontade dos Céus. Ainda assim, ambos grupos exercem algumas moderações quando lidam uns com os outros. Akashas destroem qualquer Tigre Demônio *wu* que eles pegarem atormentando um membro virtuoso do clero budista ou taoísta, e os Ventos Ardentes não acham nada mais prazeroso que supervisionar a lenta tortura de um Akasha que se volte para os Reis Yama.

Na era moderna, os Akashayana respeitam os Shih (veja **Demon Hunter X**) de uma certa distância. A maioria vê esses caçadores como espíritos irmãos que decidiram procurar a iluminação por uma estrada diferente. Embora nenhum Shih vá hesitar em punir um Akasha por ferir as pessoas, isso raramente ocorre. A Irmandade toma a presença de um Shih como um sinal de sua falha, e normalmente resolve o problema internamente antes.

A Guerra do Rio Dragão mostrou que os assuntos dos Chi'n Ta eram tão maculados quanto eles próprios. No período da dinastia Chou, muitos nobres estavam patrocinando estudiosos que pudessem encontrar respostas sem terem que olhar para o Céu. Aqueles que dominaram o mundo material formaram os Dalou-laoshi os primeiros Tecnocratas chineses.





Com a queda da dinastia Chou, os Wu Lung guerrearam entre si. Suas doutrinas davam a um deles o direito de governar como imperador, mas nenhum dos candidatos era forte o suficiente”.

Peter ouvia enquanto ele comia (ou sonhava estar comendo). O homem voltou para suas máquinas, mas observava, rangendo os dentes, por alguns minutos. *Ele deve pensar que eu sou uma vítima faminta*, ele pensou. Peter olhou para baixo para ver um corpo de pele amarela, vestido com farrapos. *Ele é provavelmente o único em milhas com comida suficiente, mas ele divide com todos que passam*.

“Fatigados pelas guerras do Himalaia e do Rio Dragão nós deixamos o Drahma em prol da sobrevivência. O Dô proliferou nessa época. Centenas de estilos desenvolveram dos melhores métodos dos guerreiros Adormecidos”.

“Em troca de nossos feitos nas lutas, nós fomos abrigados por alguns da velha nobreza Chou. Eles eram Legalistas, mas nós os convencemos de que o poder deve ser usado com compaixão, e que os elos da obrigação afetam toda a Trama da mesma forma que o simples ofício de governar. Eles aceitaram nossas práticas e se tornaram os Shi-Ren”.

“Da mesma forma, muitos Vajrapani seguiram Motzu, esperando limpem-se de seus pecados, lutando por um estado pacifista, livre dos grilhões da tradição. Estes Li-Hai trouxeram suas práticas para o Sangha consigo. Eles queimaram uma cópia do Sutra da Pedra por dia até serem reconhecidos como uma seita. Então eles acusaram os Kannagara de 'covardia' e os outros Vajrapani de serem 'sedentos por sangue'!

Desde então, eles vêm servindo como voz para nos lembrarem do vazio essencial da tradição.

“As crenças da China e da Índia inspiram nossos métodos. Mestre Lao ensina que a harmonia na alma é a mesma que a harmonia com a natureza, e que ambas, de fato, pendem da mesma interação do Yin e do Yang. Nós aprendemos a encontrar o prazer simples no mundo natural”.

“Os ensinamentos de Buda convenceram aqueles Irmãos mais próximos ao território Chakravanti a desistirem de lutar, e deixarem as terras ao sul de Ganges para os clérigos da morte. Quando o imperador Asoka adotou o Buddhadharma, os Chakravanti deixaram nossos Irmãos no Sangha budista em paz. Nós lhes demos o mesmo respeito quando eles vieram ao Tibet para rezarem. Eles adotaram um código ético chamado Chodona como resultado, mas no fim, rejeitaram essa religião”.

“Por quê?”

“O Buda diz que o atman, a alma eterna, não existe, e que os seres humanos podem se libertar do karma e do sofrimento. Isso contradiz o próprio estilo de vida dos Chakravanti. Sem atman, eles não podem alegar que estão fazendo justiça a alguém em uma vida futura quando o matam nessa vida. Sem o inescapável karma, eles não podem garantir que suas vítimas não se tornariam boas pessoas ou mesmo sábios que salvariam o mundo”.

“Mesmo que a magia que eles usam para julgar se uma alma está pronta para a morte se baseia em uma grande falácia que a alma é uma fagulha imutável, separada de todo o resto. Nós vivemos num mundo onde homens e mulheres

Diga-me, o 'Avatar' vem da pessoa, da rocha, ou da água? Todas essas coisas fazem o Bodhicitta entrar em erupção no ser. Quando você faz uma pergunta, mesmo uma pergunta mágica, o que você pergunta determina a resposta. Quando os Chakravanti adivinham o destino de uma alma imortal, eles nunca irão aprender toda a verdade. Eles fazem a pergunta errada”.

“A reencarnação não acontece porque uma alma se move de um corpo para outro. Ao invés disso, nós deixamos uma impressão de nosso karma no Akasha primordial, e quando a Roda gira, o Akashakarma nos reconstitui dos elementos que nós tivemos influenciado em nossas vidas passadas. O Bodhicitta não é uma alma, mas um Despertar potencial que usa as lições de nossas encarnações anteriores para nos lembrar de nossa natureza amorfa e verdadeira. Através de muitas vidas ele tenta nos curar da ignorância nos lembrando dos hábitos que tem nos acorrentado ao nascimento e a morte. Um atman não tem nada de novo para nos ensinar, Peter. O Bodhicitta tem tudo”.

⊕ PRIMEIRO IMPERADOR

Ao seu redor, a casa cresceu num grande palácio. Ele estava sentado num assento ornamentado. Homens e mulheres com longas tranças caminhavam, o ornamento dourado de seus mantos gentilmente varria o chão. Ele também estava vestido dessa forma. Seda deslizava por seus ombros.

“Esse é o século II a.C, e os Wu Lung tem seu imperador, Fu Xia, mesmo que os chineses se curvem para Win Shihuang, o primeiro imperador de toda a China”.

Era uma voz feminina, mas indiscutivelmente pertencia a Águia Devastadora. Peter procurou em volta de um leão de pedra, e lá estava ela, sentada do outro lado.

“Sifu?”

“Os Wu Lung e os Dalou'laoshi tem a influência para destruir o Sangha Akashayana na China. Nessa encarnação, estou indo assassinar Fu Xia”. Ela retirou uma fina lâmina de seu cabelo e levantou-se. “Eu falharei, mas isso irá distrair sua atenção para longe do exército que está se unindo sob o comando de Luo Fu, que irá tomar parte da Rota da Seda para a Irmandade. Ela será retomada na Guerra do Tigre Flamejante, mas a breve vitória nos dará o momento que precisamos para sobreviver até a dinastia Yuan”. Águia Devastadora estalou seu pescoço para a esquerda e para a direita e ficou de pé, seu cabelo em cascata sobre a seda verde de seu manto.

Ela é bonita, Peter pensou. Eu nunca pensei que Sifu pudesse algum dia ter essa aparência.

Com uma adaga em sua manga, a mulher sorriu e se foi.

⊕ SHAOLIN E ⊕ SAITURAI

Peter levantou-se e seguiu, e passando por um arco ele chegou em um sombrio pátio de pedra, bem diferente do rico salão ao qual ele rumava. Uma linha de monges com mantos alaranjados estavam agachados em ma bu, a posição do cavalo, golpeando com seus punhos para frente em unísono.

A voz de Águia Devastadora entrou em sua mente.

“São oitocentos anos depois. O budismo se espalhou pela Ásia, e com ele foi o Sangha do Akashayana. Esse é o Templo Shaolin original em Honan, China”.

“No começo, o lugar estava infestado com Wan Xian e os espíritos dos mortos. Um dia, um professor indiano chamado Bodhidharma chega com a doutrina do Dhyana, que irá se tornar o budismo Zen e o Ch'na. De início, ele se retira para uma caverna e medita, olhando para uma parede, por nove anos. Logo, os Wan Xian Shaolin são afligidos com uma queimação terrivelmente dolorosa. A maioria foge, mas alguns irrompem em chamas nesse pátio. Os fantasmas somem. Finalmente, um monge acorda Bodhidharma cortando seu próprio braço como prova de seu desejo por seus ensinamentos”.

“Bodhidharma foi um de nós?”

“Não. Eu não sei se ele era qualquer coisa além do que ele afirmava ser, então eu acredito em suas palavras: 'Vazio, nada sagrado'. Estas são, claro, as coisas mais sagradas de todas”.

“Akashayana de toda a China vieram estudar no Templo Shaolin; eles aprenderam com Bodhidharma, e então com seus sucessores, que começaram a linhagem Zen. Em 550 dC, o templo está sob nosso controle, e em 590, nós temos uma voz nos mosteiros budistas e taoístas pela China. Nós ainda somos mais fortes no Tibet, onde os Kannagara que mantêm o Sutra da Pedra guiam a Irmandade através das grandes mandalas mentais do Akashakarma”.

“Alguns dos Wan Kuei retornam para o Templo Shaolin. Nós somos movidos pelo Voto do Bodhisattva: “Irei atrasar minha libertação final para ajudar todos os seres que sofrem à alcançarem a iluminação”. Nos os permitimos estudar ao nosso lado. Os shen aprendem que o Templo é o lugar onde eles podem viver vidas de paz uns com os outros. Ataques de shen invejosos e dos Chi'n Ta falham em conquistar o Shaolin. Ele cai somente quando nós nos voltamos uns contra os outros.

“Escapando da perseguição Wu Lung e Dalou'laoshi, muitos de nós se firmam no Japão, com as primeiras missões budistas. Nós mantemos uma distância respeitável de seus xamãs, e em troca eles nos deixam prosperar. Famílias Vajrapani são membros influentes das milícias plebéias que irão se tornar os clãs samurais. Pela Coréia e pelo sudeste asiático o padrão se repete, até que nossas famílias e mosteiros alcancem de Burma até as Ilhas Ryukyu”.

BÁRBAROS

Um único passo a frente, e Peter estava andando pela Grande Muralha. Ele notou as pedras frescas e o cheiro do carvão vegetal das tochas gastas. Era o meio da noite, e ele podia ver tochas junto das seteiras. Uma linha de fogo e pedra corria pelo horizonte.

À frente, ele ouvia vozes agitadas virem de uma torre adjacente. Ele entrou, tapando o nariz ao sentir o cheiro de carne apodrecida.

Dentro, corpos estavam empilhados em uma sala. Uma mulher girou para vê-lo, com duas espadas curvas prontas. Ao reconhecê-lo, ela abaixou suas armas e lhe prestou uma rápida reverência.

Seu companheiro, um homem de pele escura vestindo uma armadura laminar, sussurrou algo para ela e saiu para o paraapeito.

“Eu sou Jiu Ling”, ela disse. “Akkila e eu estávamos apenas conversando sobre a praga”.

“Os mongóis estão aqui, não estão?” Peter tinha certeza de reconhecer aquele período. Seus olhos continuavam vagando pelos corpos.

“Eles venceram, claro. A doença é o que sobrou da batalha. Yu Lung dos Shi-Ren a criou para mantê-los na baía, mas ela se espalhou para todos envolvidos na batalha”.

“O Dragão de Jade?”

A GUERRA KAITIKAZE

Os Akashayana que se firmaram no Japão adaptaram seus métodos rapidamente à cultura local, misturando crenças xintô e valores tradicionais em seu próprio entendimento do Drahma. Em troca, a Irmandade influenciou a cultura japonesa; sua filosofia contribuiu para a estética japonesa de simplicidade e harmonia natural, e os Vajrapani influenciaram a ética samurai. Akashas japoneses desenvolveram rapidamente um amor por seu novo lar, e tradições distintas fora do fluxo principal do Sangha.

Em 1274, uma esquadra mongol tentou invadir o Japão. Apesar da aliança da Irmandade do continente com os invasores, os Akashas japoneses saíram em defesa de seu povo. A bondade da causa foi confirmada pelo kamikaze, um tornado que destruiu toda a primeira força de invasão. Em 1281, o Japão com a ajuda da Irmandade de Akasha havia expulsado o último dos invasores.

Infelizmente, isso criou um cisma entre o Sangha japonês e o continental. Eles não teriam contato algum até que Nichiba, o Defensor Desarmado, acompanha-se os Akashas do continente para a Grande Convocação. A Irmandade japonesa ainda tem alguns costumes que servem para distingui-la de suas contrapartes em outras nações, uma distinção que foi agravada pela Segunda Guerra Mundial.

“Os Shi-Ren financiaram filmes e livros sobre a espiritualidade oriental e os Li-Hai adaptaram os ensinamentos para servirem ao povo de todos os tipos de vida. Eu estava preocupado que nós mudássemos nossos métodos demais; os Kannagara concordaram. Depois dos anos oitenta, tais inovações pararam”.

“Em 1998, Mestre Hyemy'ong, nosso Primus no Conselho dos Nove, foi morto na invasão à Concórdia. Um ano depois, a Muralha foi despedaçada. Milhares de devotos às crenças que nós compartilhávamos com os Eutanatos foram mortos em ataques nucleares e magia potente. Os Vajrapani clamavam por uma vingança final e suicida, e elementos dos Eutanatos se preparavam para fazerem o mesmo”.

“Os Kannagara e os líderes sobreviventes dos Eutanatos virem as mesmas inclinações que causaram a Guerra do Himalaia surgir nestes magos. Juntos, nós clamamos às outras Tradições para abandonarem a Guerra da Ascensão”. “Guerras sem fim para uma paz fraturada.

Uma escolha dura, mas eu sei que não estou preparado pra ser um guerreiro para sempre”.

IRITIAOS ESTRANHOS

Durante a Grande Convocação, o Akashayana foi procurado por um pequeno grupo de consortes, guerreiros Herméticos e Verbena que encontraram algo familiar nos ensinamentos da Irmandade sobre o Dô e a unidade da mente e do corpo. Sob a tutela akáshica, três deles Despertaram, baseando suas magias nas artes de combate que eles aprenderam ao serviço de magi ocidentais. Eles foram aceitos nos Li-Hai como uma irmandade chamada Gladius Argentum, apesar das objeções de seus antigos mestres.

Os Li-Hai começaram a recrutar artistas marciais, dançarinos e ascetas não-asiáticos, especialmente do oeste africano e da Espanha. Por volta do século XVIII, membros que falavam português e espanhol dominavam a irmandade, e o nome do grupo foi mudado para Roda d'Ouro, ou Círculo Solar. Eles continuam pouco conhecidos, porém influentes nas práticas akáshicas.

DRAGÕES ENTRELAÇADOS:

OS WU LUNG E A IRMANDADE DE AKASHA

Peter se mexeu para pegar suas malas quando elas vinham até ele. “E os Wu Lung?”, ele perguntou, enquanto ele pegava uma valise. “Por que estamos aliados com eles se eles nos trataram tão mal no passado?”.

“Os Feiticeiros do Dragão foram... abalados pelos eventos dos últimos anos. Os Shi-Ren começaram os diálogos. Não há espaço suficiente em muitas comunidades chinesas para dois grupos de feiticeiros ficarem nervosos uns com os outros. Entretanto, quando eles vieram a nós oferecendo uma aliança permanente, nós ficamos genuinamente surpresos, embora visionários Jnani entre nós já tivessem nos dado dicas de que isso iria acontecer”.

A LONGA NOITE RUBRA

Em 1438, cabalas Akashayana e Chakravanti se encontraram enquanto atacavam um grupo de guerra dos Dalou'laoshi que impedia que outros místicos viajassem pela Rota da Seda. Após as máquinas inimigas serem desmanteladas, os dois grupos acamparam juntos a primeira vez que as duas Tradições haviam se reunido pacificamente em quase dois milênios.

Não durou. Dois dos magos na reunião haviam sido inimigos jurados por várias vidas passadas, e os problemas começaram no momento em que eles se reconheceram. Em troca, isso abriu uma centena de antigas *vendetas*, levando a dois anos de guerras de bater-e-correr pela Mongólia e o norte de Burma até que ambos os lados decidissem se retirar.

Ao menos, é como os Akashayana e Eutanatos dizem. Rumores persistentes dizem que ambas as cabalas abandonaram seus respectivos grupos e começaram a recrutar outros para desertarem também. É dito que o conflito acabou com o assassinato de ambas as cabalas por duas Tradições repentinamente cooperativas.

Estranhamente, ninguém conseguiu recordar o evento através do Registro Akáshico, e ninguém jamais admitiu ter participado dele em uma encarnação anterior.

“Eles tem um lugar à mesa com as outras seitas agora, e entre os recursos das Tradições. Tem havido alguma tensão entre a Escola do Dragão e os Kannagara os nobres não gostam da idéia de terem monges como líderes

mas eles trabalham próximos aos nossos Shi-Ren em vários projetos. Algumas vezes, eu acho que seus pontos de vista são muito similares”.

ONDE OS DRAGÕES SE REÚNEM: GEOPOLÍTICA



Eles tomaram a primeira condução na fila do aeroporto. Águia Devastadora pagou-lhe uns cem dólares americanos. Respondendo ao olhar confuso no rosto de Peter, Águia Devastadora disse, “O motorista ia nos roubar. Ele precisa do dinheiro”.

Eles andaram até um hotel sujo, espremido entre um templo e uma loja de nozes. Águia Devastadora subiu as escadas direta e rapidamente, e bateu na porta do quarto 309.

“Quem é?” Era uma voz feminina, com um leve sotaque espanhol.

“Samo e Jackie”.

A fechadura fez barulho, e a porta se abriu. Ela tinha um cabelo preto anelado, orelhas inchadas e uma fina cicatriz na lateral de seu musculoso pescoço. Ela sorriu.

“Nu Ying. Há quanto tempo”.

Águia Devastadora se inclinou. “Cinco anos. É bom te ver, Sataghni”.

“Isso significa 'Ariete', não?” Enquanto Peter falava, ela esticava-se para apertar-lhe a mão.

“Ou 'Matadora de Centenas'. Eu prefiro em sânscrito. Soa menos violento.” Ela segurava sua mão com uma pegada firme e inclinava-se sutilmente. “E você é?”

“Peter Lasky”. Ele inclinou-se um pouco.

“Bem, entrem!” Ela os levou ao quarto. Havia duas camas; em uma delas, uma mulher sentada na frente de um laptop. “Essa é Tanaka Masako”. A mulher inclinou-se sem nem olhar para eles.

Águia Devastadora sentou-se no chão e começou a falar com Masako num rápido japonês. Peter sentou-se na outra cama, descansando dos efeitos de ficar sentado durante muito tempo no voo. Um momento depois, um maravilhoso cheiro apimentado o arremeteu.

Sataghni colocou um saco plástico na cama ao seu lado. “Eu achei que você poderia estar com fome, após todo esse tempo sem poder engolir nada além de arroz e disciplina em Lhasa”.

Ele estava.

⊕ AKASHAYANA NO ⊕ ORIENTE

Eles estavam em silêncio. Águia Devastadora esticou suas mãos para fora da mesa e falou.

“Você são tudo o que o Sangha pode nos prover? Para missões como essa, estou acostumado a ter mais pessoas com quem trabalhar”.

“A Irmandade está tentando tornar as operações mais eficientes”, Masako respondeu, assustando Peter com sua voz alta. “Nós não podemos colocar Despertos em perigo como fazíamos antigamente”. Ela olhou para Peter com um olhar irritado.

“Você viu a bagunça no Vale Garuda. Vai levar anos para reconstruir o Templo da Verdade Interior. A presença chinesa não está ajudando também. Embora seja nossa casa espiritual e sempre será, nós não podemos confiar que o povo tibetano seja tão receptivo quanto eles foram no passado. É perigoso ser visto apoiando os lamas, e nós não podemos deixar o Exército Vermelho seguindo-os até nossa Bodhimandala mais antiga!”

Peter viu Masako e Águia Devastadora trocarem mudras. Conforme eles falavam, os sinais manuais tornaram-se mais rápidos e complexos. Mesmo a silenciosa Sataghni mexia suas mãos e dedos em resposta de vez em quando. Ele odiava isso. Significava que o que eles falavam constituía apenas metade do que eles diziam.

Isso o deixou nervoso, também. Ele tinha apenas começado a aprender os sinais secretos antes de ter sido transferido para a tutela de Águia Devastadora, mas ele reconheceu o mudra para “perigo” que apareceu várias vezes durante a conversa.

“Na China, nós ainda temos bastante apoio, mas nós precisamos do Sangha aqui para ficar e guardar nossos Ninhos de Dragão contra os Wan Kuei e os metamorfos. Os Wu Lung tem sido uma tremenda ajuda, mas a cada dia, o governo ordena que um dos nossos mosteiros seja realocado ou destruído para acomodar projetos industriais ou novos conjuntos habitacionais. Os Cinco Dragões de Metal estão usando a população em sua vantagem lá.”

“Os Shi-Ren estão nos ajudando a atrasar alguns dos desenvolvimentos, mas ainda existe um problema ético os chineses precisam de muitos dos projetos e não agrada os Shi-Ren trabalhar contra algo do qual eles poderiam tirar algum lucro.”

“Na Índia, nossa presença é modelo, mas não poderia ser nada menos ou os Eutanatos iriam nos tirar de lá. Embora as relações tenham melhorado nós trabalhamos juntos mais do que nunca desde aqueles problemas por lá as coisas ainda estão tão complicadas que apenas budistas e ascetas Jain dos Kannagara fiquem lá por algum tempo. E aqueles homens santos e sábios não serviriam aos nossos propósitos.”

“No Japão, nossos problemas são o oposto dos da China. O Zaibatsu é excelente em divergir as fileiras dos dragões para longe de nossos templos e mosteiros. Os kami caíram em silêncio. A maioria de nós está fazendo seu melhor para lidar com o povo enquanto o materialismo e o estresse tomam conta de suas vidas. As famílias de Vajrapani lá são ferozes e competentes, mas são relutantes em deixar o país. Eu não posso culpá-los. Existem muitas Bodhimandalas no continente que não apreciariam sua chegada devido a guerra. Uma situação similar acontece na Coreia, exceto que lá existem alguns Vajrapani que estão com o Salsa, e eles são necessários para cuidar do mercado de jade, que fede com a influência Wan Kuei.”

“O que nós leva aqui.” Disse Água Devastadora. “Que apoio local nós temos?”

“Os Kannagara e os Jnani irão ajudar que o governo olhe para o outro lado. Os monges têm bastante influência na sociedade tailandesa; em termos de respeito, eles parecem os Shi-Ren.

Nos é permitido visitar um monastério local para nos prepararmos e nos beneficiarmos do Chi de lá, mas não podemos envolvê-los diretamente. A missão é muito sensível.”

“E você, Nu Ying? Não podia arrumar mais alguém para vir com você da Montanha de Ouro?”

MADALAS DE PODER: FORTALEZAS AKÁSHICAS

O Akashayana perdeu várias Bodhimandalas (Capelas) Após o Acerto de Contas. Muitas delas existiam em Reinos do Horizonte que foram separados da Terra. Entretanto, a Irmandade ainda tem fortalezas e templos espalhados através de uma área geográfica mais larga que qualquer outra Tradição, dando a eles um bom número de recursos acessíveis.

Tibet

A Bodhimandala ancestral da Irmandade, o Templo da Verdade Interior, foi perdida com a Tempestade de Avatares. Uma versão terrena do monastério está sendo construída sobre seu Ninho de Dragão no Vale Garuda. O próximo Monte Kailas é sagrado para o Akashayana e para os Adormecidos tibetanos. Embora não seja um Nodo *per se*, ele Ressoa com o poder da Correspondência e com magias de Espírito, ambas são mais fáceis quando se está próximo aos restos materiais de Meru. Existem outras Bodhimandalas pelo país, mas desde a ocupação chinesa elas têm se tornado extremamente discretas devido ao medo de um ataque Tecnocrata ou um simples arreio do governo chinês.

Índia e Sri Lanka

O Akashayana mantém uma pequena coleção de acampamentos Kannagara no norte de Ganges. Os Irmãos jain e budistas evitam a política externa ou então ficam viajando, uma coisa que acalma os Eutanatos próximos e provêm um lugar para os Akashas procurando paz e isolamento retornarem.

Uma considerável porção do material ancora para o Registro Akáshico existe no Sri Lanka. Os Irmãos lá são Kannagara e Jnani, com um pequeno contingente de Vajrapani com descendência da casta Kshatriya, que foram encarregados da defesa do Registro por todas as suas encarnações.

China

Os Irmãos chineses são a maioria do Akashayana, mas eles têm menos segurança que qualquer outro país. O governo comunista investiga líderes religiosos e prende membros de qualquer organização que possa ameaçar o status quo. Grupos como o Falun Gong, que serviam como cobertura para recrutamento akáshico, tornaram-se fora da lei, e todos os monges são, tecnicamente, empregados do governo.

Os Kuei-jin e os Tecnocratas freqüentemente fazem seus movimentos contra a Irmandade sob a cobertura do estado. A aliança com os Wu Lung ajudou a aliviar o fardo, mas na maior parte, o Akashayana tem se afastado do monasticismo e integrado suas práticas com a vida moderna. Muitos Irmãos trabalham como técnicos de artistas marciais ou membros de conspirações criminosas.

Ainda assim, em algumas montanhas e florestas remotas, alguns dos mais poderosos membros da Tradição vivem vidas reclusas e pacíficas.

Japão

Os Shi-Ren e Vajrapani japoneses tendem a seguir as tradições samurais, apoiando a praticas das artes marciais e costumes japoneses tradicionais. Entretanto, a Zaiatsu ocupou muito dos Nodos do país. Nas montanhas, entretanto, os Jnani ainda se beneficiam do poder do kami. Estes místicos têm acesso a muitos Ninhos de Dragão ainda intocados, escondidos em Hokkaido e no norte de Honshu.

Okinawa tem servido como refúgio para os Vajrapani por centenas de anos. O Castelo Shuri, a casa da velha dinastia Sho, serve como um ponto de encontro e um Nodo tanto para a Irmandade quanto para os Oradores dos Sonhos nativos. Muitos lugares potentes foram perdidos para a construção de bases militares americanas.

Coréia

Este país dividido apóia uma porção equilibrada de cada seita, embora eles cultivem uma presença mais discreta na Coréia do Norte. Os Akashas mantém Bodhimandalas em vários monastérios, escolas de artes marciais e imóveis privados. O orgulho que os coreanos têm da sua descendência serviu bem ao Akashayana, já que ela poupou vários lugares sagrados da destruição e provem uma sólida base de acólitos que já entendem o básico da filosofia akáshica.

Sudeste Asiático

Apesar da considerável influencia Kannagara na Tailândia e em Burma, a guerra e o tumulto exauriram a Irmandade. O Sangha vietnamita fugiu para a França ou para os Estados Unidos.

O Sangha se re-estabeleceu no Camboja num pequeno número, após quase ser exterminado pelo regime assassino de Khmer Rouge. Ankor War, que foi um dos Ninhos de Dragão mais poderosos sob os cuidados da Irmandade, atualmente se encontra num conflito tri-facetado entre os Akashas, o misterioso culto Toc Faan e a misteriosa força que mata ou fere qualquer um que passe próximo as ruínas sagradas (veja **Dragons of the East**). Outros lugares foram tocados pelo genocídio do Ano Zero ou estão em ruínas devido a bombardeios e desfolhação.

Europa

Após a primeira visita dos Andarilhos, a Irmandade começou a lentamente diminuir em números, embora não em influência. Os recursos mágicos da Europa continuam em propriedade da Ordem de Hermes, do Coro Celestial e (em menor extensão) dos Verbena.

A única Bodhimandala bem conhecida consiste num grupo de Kannagara vietnamitas expatriados. Estes monges vivem no sudeste francês, onde eles operam uma comunidade que atrai os necessitados espiritualmente de todos os tipos de vida.

Na maior parte, os Akashas europeus estão presos a Capelas que pertencem a Tradições ocidentais.

Generalizando, a ênfase materialista das Capelas ocidentais faz a Irmandade de Akasha não ficar muito confortável. Muitos deles servem como Emissários das Capelas as quais estão ligados, para evitar qualquer tipo de diferença de personalidade que possa surgir com as longas estadias num único lugar.

As Américas

Os números do Akashayana estão crescendo aqui devido a popularidade das artes marciais, espiritualidade alternativa e outras práticas. Ao mesmo tempo,

a América do Norte tem a proporção mais larga de acólitos falhos, pois estudantes criados com os confortos modernos acham os métodos da Irmandade severos e que faltam recompensas imediatas. Na Costa Oeste, o Akashayana prospera devido as comunidades asiáticas que prevaleceram por lá. Toronto, com uma das maiores Chinatowns da América do Norte, tem a maior Bodhimandala composta por Irmãos de todas as seitas e um contingente de Wu Lungs.

Chicago comporta uma presença akáshica de uma variedade menos benigna. Yu Lung, o Dragão de Jade, mantém o poder com um grupo de Akashas, Órfãos e outras estranhas criaturas corrompidas. Embora ele não possa retornar para a Terra, ele ainda pode enviar ordens para seus seguidores através de alguns meios desconhecidos.

Finalmente, no Rio de Janeiro, a Roda d'Ouro divide uma Capela com Oradores dos Sonhos e o Coro Celestial.

Quando a seita se reúne, normalmente é lá.

A IRMANDADE NO OCIDENTE

“Vocês têm que entender”, ele respondeu. “que a Tecnocracia está muito forte na América do Norte. Estamos perdendo muitos recrutas para as escolas de artes marciais comerciais, o tipo de lugar onde você compra sua faixa preta. Se é o Sindicato, estou impressionado com seu artifício, mas se são Adormecidos, então eu me preocupo com nosso futuro lá.

Existe um fluxo formado de estudantes em centros de meditação e escolas de artes marciais, mas aqueles que ensinam as preliminares ao Dô tem tido problemas em segurar seus alunos. Os velhos modos não são excitantes o suficiente, eu acho.”

“Meu próprio kwoon começou a perder estudantes rapidamente.

O punhado que permanece não é nenhum desafio para os Homens de Preto que mandaram para nós.

Nenhum de nós foi morto, mas eu os mandei para outras Bodhimandalas, para ficarem num canto mais seguro. Peter era um estudante de Chang As em Toronto. Eu tenho a honra de continuar seu treinamento de onde o Lenhador parou.”

“Na Europa, nós estamos um pouco mais seguros, mas estamos competindo com os Herméticos, os Verbena e os Coristas por Chi e recursos. Na América do Sul, é claro que temos a Roda d'Ouro, mas eles estão conosco mais por práticas em comum que por crença. Nosso trabalho aqui envolverá um dos nossos velhos legados. Eu não poderia trazer ninguém que não levasse a sério.”

“Eu confiei na ajuda do Sangha para conseguir informações. Ambos nossos alvos viviam na América do Norte”. Ele retirou duas pastas de seu saco. “Tudo o que eles encontraram sobre Pratts e Wong está aqui. Nós podemos procurar por eles amanhã, após o treino”.

⊕ CAITINHO ⊕ E SEU PODER: FILOSOFIA AKÁSHICA



O treinamento no monastério começou com vários cumprimentos e reclinações. Todos os monges perguntaram sobre a saúde de Peter.

Alguns deles conversaram com ele sobre o futebol em francês, e ele estava aliviado em ver que suas habilidades com a língua não eram piores que as deles.

Após meia hora disso os monges encheram o salão principal para começarem a meditar. Os quatro se trocaram e foram para o jardim.

Águia Devastadora estava vestindo seu manto novamente, mas Sataghi e Masako escolheram roupas comuns para praticarem.

Peter vestiu um par de calças gi e uma camisa velha, e passou as próximas duas horas realizando os movimentos básicos do Dharmamukti.

Praticar katas acalmavam-no. Só havia técnica, sem nenhum passado ou futuro para preocupá-lo.

“Não fique tão absorvido nisso.” Disse Águia Devastadora. “O Dô deve ser tão usado quanto praticado”.

“Falou como um verdadeiro Vajrapani” Sataghi falou enquanto trabalhava com uma espada reta. “Eu ainda não posso acreditar que você se tornou um monge”. Ela deixou sua espada com inscrições em sânscrito repousar num dos ombros e marchou.

“Peter passou tempo suficiente com os Kannagara.” Águia Devastadora respondeu. “É hora dele escolher seu próprio caminho”.

“Peter?” Ela sorriu e sentou-se nos degraus do salão principal. “O que você acha que o Drahma é? Como você se cultivaria?”

SAÚDE E MATERIALISMO

Águia Devastadora parou seu alongamento e rolou para frente para ouvir Peter falar; isso deixou Peter nervoso. Ele respirou e então começou.

“Bem, eu acho que o primeiro passo é criar uma fundação apropriada para o treinamento. Você precisa de um corpo e de uma mente saudável. Isso significa exercícios e meditação. Você não pode agir de acordo com o Drahma a menos que você esteja preparado”.

“O Buda prescreveu o “Caminho do Meio”. Quando ele tentou resolver os problemas do sofrimento primeiro, ele voltou-se para o extremo ascetismo, para livrar-se de um corpo que iria prendê-lo ao sofrimento. Mas ele descobriu que havia uma armadilha lá. Para começar, seu corpo gritava por atenção, então a prática se tornou menos libertação e mais derrotar o corpo. O segundo problema é que um asceta corria o perigo de ver sua habilidade em superar a fome e a auto-tortura como uma realização própria, perdendo a Roda de vista.

“Os membros Jain da Irmandade iriam discordar.”

Disse Sataghni.

“Eu sei. Talvez sua fé os treine para verem coisas de forma diferente, então não é um problema para eles. Ainda existe o problema de ir muito longe na outra direção.” Ele fez uma abertura total. “Eu costumava ser obcecado com a habilidade de fazer isso. Eu achei que eu seria capaz de chutar alto, como uma estrela de cinema.” Ele agachou e juntou suas pernas. “Mas isso não tem nada a ver com o tipo de pessoa que eu sou. Muitas pessoas estão empacadas na idéia que eles têm ou que eles podem realizar coisas que poderão torná-los felizes, mas isso apenas deixa apetite mais faminto. Não importa se é a habilidade para vencer uma luta ou as chaves de um carro novo. Elas são todas formas de materialismo.”

“Eu acho que o que estou dizendo é que eu vou tentar encontrar um meio termo, onde eu possa usar meu corpo como um veículo para o entendimento sem centralizar minha atenção nele. Eu quero uma janela limpa para contemplar o universo”.

“Então?” Ela perguntou. “Como você irá encontrar esse meio-termo?”

EQULÍBRIO E AÇÃO

“Você tem que entender que eu vim à Irmandade através do aikido e do karatê. Estas artes ainda falam comigo,” Peter disse. “Temos de nos lembrar do suave e do duro, do externo e também do interno.”

“No aikido, nós falamos sobre render a força agir em harmonia com ela. Quando alguém me ataca ou ofende, não tem utilidade em simplesmente resistir ou devolver. O que isso irá provar? Se eu falhar, então o conflito foi inútil, e se eu for bem sucedido, isso só significa que eu fui mais forte, não que eu estava certo.”

“Por outro lado, não podemos ser seres passivos. Nós despertamos por uma razão. Nós não podemos passar a vida aceitando cada assalto ou acidente. Eventualmente, a força combinada das coisas não remediadas irá destruir sua vida. Então criando uma analogia com o karatê, quando nós agimos, nós o fazemos com kime, ou foco, e com compromisso completo.”

“O princípio combinado é como o Tao. Nós temos de viver nossas vidas em harmonia com as coisas a nossa volta.

Quando nos deparamos com uma intrusão desagradável ou agressiva em nossas vidas, nós temos que redirecioná-la em algo que valha a pena ou simplesmente deixá-la ir. Ao mesmo tempo, quando nós sentimos uma ausência em nossas vidas, se estamos famintos, ou se somos destratados, nós temos que ir e encontrar a comida ou a

PONTOS DE VISTA DIVERGENTES

As opiniões expostas nessa seção representam um grupo da Irmandade de Akasha a visão que um novo Sidai pode compartilhar com a Tradição antes dele despertar seus elos com uma seita e transformar suas crenças básicas em afirmações metafísicas mais complexas. Entretanto, cada seita tem sua própria visão do melhor caminho para cultivar a mente e o corpo.

Os **Shi-Ren** acreditam que o corpo precisa de disciplina dura, pois ele guarda a mente da preguiça e da avareza. Ao invés de trilharem o caminho do ascetismo, os Legalistas caminham para um regimento estrito de exercícios complementados por estudo intensivo e exercícios mnemônicos. A memória também é altamente valorizada como uma forma de organizar eficientemente as tarefas materiais e os estados mentais. Uma Pessoa Superior deve dominar sua própria vida para dominar a de outros depois.

Os **Li-Hai** preferem uma aproximação eclética, retirada de fontes antigas e modernas. Os Li-Hai raramente negam novas experiências aos seus corpos e mentes, mas eles tentam uma aproximação com um senso de moderação. Meditação bem-orientada para um objetivo é uma prática popular, pois muitos mohistas querem benefícios utilitários e imediatos e preferem não se afundarem em conceitos abstratos quando eles podem estar lutando por uma causa. O treinamento Li-Hai serve tanto para suas comunidades como para qualquer grandioso conceito cosmológico.

Ascetismo é o método chefe para o controle corporal empregado pelos **Kannagara**, mas não é o único. Treinamento de Dô repetitivo é usado para firmar a mente. Os monges também se focam em livrarem-se e pensamentos extrínsecos através de meditação silenciosa e mantras. Um Manto da Fênix usa estas técnicas comprovadas à tempos para obliterar as distrações que ficam entre ele e a Ascensão.

Os Jnani praticam a auto-negação antes de um trabalho maior, mas usam estados de transe, danças e também a disciplina da sobrevivência na selva. Os membros japoneses da seita favorecem a corrida e a escalada como formas de melhorar sua saúde e traçar os caminhos para os espíritos. A maioria dos treinos é criada para sentir o sectário às forças místicas da Trama, para que então o individual possa se identificar com o todo.

O dever é o foco do treinamento **Vajrapani**. Os guerreiros do Akashayana usam a meditação e o canto devoto para removerem o temor à morte; isto os liberta dos medos e dúvidas que os distraem quando servem a Irmandade. Exercício físico é praticado para os feitos de combate. *Sparring* e o exercício de condicionamento “Corpo de Ferro” são comuns. Como um recipiente para o Sangha, um Vajrapani se atêm a virtude moral e substitui o egocentrismo com um compromisso com a Irmandade.

Finalmente, os **Wu Lung** orientam suas práticas em torno das especializações. Um guerreiro da Escola do Tigre treina o aprimoramento estratégico, enquanto um pupilo da Escola do Dragão aprende os clássicos confucianos e as posturas que alinham seu Chi pessoal com o Mandato do Céu. Em todos os casos, os Feiticeiros do Dragão se disciplinam seguindo a imagem da Burocracia Celestial na Terra. Veja **Dragons of the East** para mais detalhes.

justiça, e nós temos que fazê-lo com nossos melhores e mais comprometidos esforços.

Renda-se quando puder, use o mínimo de esforço quando precisar, e faça esse esforço o melhor esforço possível.

Para fazer isto, você tem de olhar além das pré-concepções, para que então você saiba *o que fazer*.”

Quando eu estava no fim de minha adolescência, eu viajei ao redor do mundo, procurando por respostas para perguntas importantes em minha vida.

RELIGIÃO E A IRMANDADE DE AKASHA

A Irmandade de Akasha não pede uma prática religiosa específica de seus membros, embora algumas crenças precisem de re-interpretações radicais para poderem se adaptar à crença akáshica. Um mito que os forasteiros têm sobre o Akashayana é que todos os membros são budistas, ou seguidores de religiões orientais em geral. Embora isso realmente descreva um grande número de Irmãos, muitos se submetem a outras fés sem o medo de censura do Sangha.

Para mais informações sobre a magia e a religião oriental, veja **Dragons of the East**.

Budismo

Muitos, mas não todos, Irmãos de Akasha são budistas, e a maioria incorpora elementos budistas em suas práticas. O paradigma akáshico é compatível com o caminho budista, e muitos Mestres Akashas passam virtualmente todos os seus ensinamentos em terminologia budista.

Impermanência, karma subjetivo e a importância do Caminho do Meio entre a auto-indulgência e a auto-negação são algumas das crenças divididas entre os pensadores budistas e akáshicos. A religião tem um segmento dedicado por cada seita, embora os Wu Lung geralmente apenas realizem gestos de piedade.

Jainismo

Quase todos os Jain na Irmandade são ascetas indianos dos Kannagara. Estes jina nunca deixam suas comunidades e tem austeros votos de pobreza e castidade. Muitos vêem as vestes e até mesmo a comida como ligações desnecessárias com o mundo. Praticamente uma seita, estes Irmãos são reverenciados por sua sabedoria, e são freqüentemente consultados pelo resto do Sangha para responderem questões morais e ontológicas. Mesmo alguns Eutanatos e Extáticos, que respeitam estes renunciados por seus motivos, vem até eles procurando conselhos.

Taoísmo

A maioria dos chineses tem crenças taoístas. A maioria celebra ritos taoístas ou confucianos em algum momento de suas vidas. O Akashayana não é exceção. O Akashayana acredita nas forças do Yin e do Yang, e estudam o taoísmo filosófico.

A magia é bem integrada nas crenças taoístas. Muitos Akashas usam a alquimia interna e externa do taoísmo, assim como outras magias vindas da fé. Os Jnani e os Shi-Ren são mais propensos a tal, embora cada Akasha seja influenciado pela filosofia taoísta.

Confucionismo

Embora os escritos do Mestre K'ung sejam mais filosofia política que religião, escritores posteriores adicionaram crenças místicas ao cômico confuciano, como a

Eu conversei com homens santos na China e na Índia, e passei um mês em Jerusalém, quando eu pensei que andar naquelas ruas me daria algum tipo de inspiração. Não havia nada. Eu perdi todo o dinheiro que meus pais me deixaram, e não sabia como eu iria me sustentar quando eu voltei para Toronto.”

“Quando eu retornei, a primeira pessoa que falou comigo foi Cheng Sa. Ele disse “Você parece um homem que desistiu de tudo.” Ele estava certo, e eu lhe disse isso.

teoria da arma dual (Hun e P'o) e o objetivo de refinar o li (propriedade e harmonia) fora do Chi básico.

A maioria dos asiáticos tem pelo menos uma familiaridade com o confucionismo, e muitos mantêm costumes retirados desta tradição.

Exceto por alguns Kannagara e por todos os Li-Hai (que aderiram a crença anti-confuciana de Mo-tzu), a maioria dos Akashayana asiáticos respeita os ditados confucianos. Mesmo os Shi-Ren, que discordam com a afirmação do Mestre K'ung de que as pessoas são basicamente nobres, aceitam o modelo confuciano de propriedade e estado.

Xintoísmo

Quase todos os Akashayana de descendência nipônica praticam a religião nacional japonesa. A maioria prática o Xintô Duplo, que combina as crenças budistas e xintoístas num sistema metafísico que equaciona o budismo com um kami poderoso. Além do mais, as comunidades sobrenaturais japonesas são notórias por reconhecerem somente ritos Xintôs. Uma rotina que possa servir para atrair um espírito em Burma freqüentemente não funciona no Japão, embora um seguidor devoto do Xintô possa conseguir resultados mesmo sem magia. Sendo assim, mesmo Irmãos forasteiros que vem viver no Japão aprendem o Caminho do Kami.

Cristianismo

Uma fé que freqüentemente não é associada à Irmandade, o cristianismo se tornou a religião com o crescimento mais rápido entre suas fileiras, mesmo que seja um sinal de cristianismo considerado herege pelos adoradores mais conservadores. Por um longo tempo, os únicos cristãos no Akashayana eram os Nestorianos que combinavam crenças budistas e cristãs, e os Roda d'Ouro, que eram católicos hereges, seguidores da Santeria ou tinham outros ensinamentos derivados de suas culturas natais.

Agora que movimentos ecumênicos na comunidade budista e uma teologia radical aconteceram muitas vezes nas crenças akáshicas em termos cristãos, a religião tornou-se mais popular. Irmãos ocidentais vêem um pouco de contradição entre suas escolhas religiosas e suas vidas mágicas agora que conceitos como o Espírito Santo são comparados com a natureza impermanente da realidade e os ensinamentos de Jesus são comparados com os de Buddha.

Outras Fés

O hinduísmo é uma fé cívica para muitos Irmãos de Akasha que vivem na Índia ou no sudeste asiático. Embora as teorias hindus da alma sejam normalmente deixadas para os Eutanatos, ritos de passagem e costumes sociais são

O Sufi Islam é praticado por um pequeno numero de Jnani e Li-Hai, mas os Ahl-i-Batin (mesmo estando escondidos) são bastante rápidos em absorver os Despertos entre estes praticantes.

Bon, a religião tibetana original, ainda é praticada pelos xamãs Jnani. Como a religião Adormecida, ela foi influenciada profundamente pelo budismo Vajrayana, ou vice-versa.

“Ele disse que ele era um amigo de meu sensei, e que ele não falou comigo antes porque parecia que eu sabia o que eu estava fazendo. Eu lhe disse 'Bem, eu realmente não me sinto mais daquela forma.'”

“Então, ele me disse que eu estava pronto para aprender”.

ILUSÃO E VAZIO

“Sim,” Masako disse, unindo-se a Sataghi nos degraus. “É importante parar de se prender à conceitos fixos.”

“Cada segundo é novo e diferente, e qualquer experiência pode lhe levar ao Samadhi. Quando você se apóia em velhos hábitos mentais, você está apenas olhando através de um filtro baseado em seus próprios preconceitos. Para viver em harmonia com o universo, você tem de ver as coisas como elas são. Em japonês, isso é chamado mushin, ou sem-mente. Você quieta sua consciência para que o que você percebe então não seja mediado por suas opiniões, sonhos e medos. De qualquer outra forma, você irá viver num sonho, enquanto você vai cada vez mais longe para fora do equilíbrio com o mundo real. É isso que o Samsara é, Peter: ficar cego consentidamente para a verdade.”

“Isso é correto,” disse Águia Devastadora, “o mundo não é feito de conceitos fixos. Coisas, pessoas e idéias têm ciclos. Quando nós nos atemos a uma dessas coisas, nós estamos criando uma ficção, como “Eu nunca serei capaz de dominar essa técnica”, ou “Esse é o momento mais feliz da minha vida”. Então você nunca aprenderá a técnica e cada momento após o mais feliz lhe tornará miserável”.

O Sam Chein, o Karma e a Reencarnação

“O que isso significa para o Akashayana então?” disse Peter. “Isso significa que nossas idéias não são melhores que a dos outros?”

“Todos tem seu próprio caminho, mesmo no Sangha”, disse Águia Devastadora.

“É verdade”. Masako flexionou seus joelhos e pulou para o topo das escadas. “Os li-Hai enfatizam isso. Se uma tradição honrada a tempos é inútil, jogue-a fora! A diferença é, nós sabemos que nossos caminhos não são chaves fixas e imutáveis para o universo. A única coisa constante é que elas não existem”.

“Não é só isso”. Águia Devastadora subiu para unir-se a ela. “Nós entendemos o karma. Os outros magos fazem mal uso da palavra. Os Verbena dizem que o Retorno Triplo é uma lei mágica, e os Eutanatos dizem que é o preço imposto em cada alma por sua jornada pela Roda. Nós sabemos a verdade o karma vem de nossa cegueira consentida”.

“Nós infringimos os frutos do karma em nós mesmos por nos recusarmos a encarar a realidade como ela é.

Bonpo (os xamãs do Bon) freqüentemente tem a distinção de separar cerimônias para honras espíritos tibetanos específicos daqueles usados para contatar Bodhisattvas, sábios indianos e budistas. Muitos Akashayana praticam o Mongol, o Okinawa e outros tipos de xamanismo. Normalmente, eles integram estas práticas com uma religião mais comum como o Budismo.

Nós temos remorsos e ressentimentos, e eles influenciam nossas ações até que elas nos machuquem”.

“Não existem bom karma?” Perguntou Peter.

“O karma não é nem bom nem mal, mas ele nos cega no Samsara confirmando nossas crenças sobre o mundo. Se nós nos fixarmos em sentimentos como raiva, o mundo se torna um lugar nervoso. Nós discutimos e brigamos o tempo todo. Mesmo doenças e acidentes acontecem dessa forma”.

“Nosso próprio conflito interno, o Sam Chien, é movido pelas mesmas forças que giram a Roda das Eras.

NOMES AKÁSHICOS

Nomes peculiares como “Águia Devastadora”, ou “Brisa do Outono” povoam os anais da história akáshica.

Existe um número de motivos para isso, além do fato de que muitos nomes asiáticos soam estranhos quando traduzidos para o português.

Quando entram na vida monástica, um Irmão de Akasha recebe um novo nome que ou representa um elemento do Drahma que ele tenta exemplificar ou uma falha pessoal que ele tenta superar. Frequentemente, um nome representa uma qualidade que, embora seja inicialmente negativa, possa se tornar um veículo para um entendimento maior.

Vejam Sataghi (“Aríete, Assassina de Centenas”). Em termos curtos, é um nome que seria dado a uma mulher com um temperamento explosivo. Conforme ela progrediu, sua falha tornou-se recurso, conforme ela direcionava seus impulsos em uma rota mais direta para resolver um problema e terminar confrontos rápida e misericordiosamente.

Muitos Akashas, especialmente os Vajrapani e os Shi-Ren, preferem continuar com seus nomes familiares.

Alguns se dão nomes completamente novos para sublimarem o ego com uma tarefa ou atributo. Por exemplo, a alcunha de Cheng Sa, “O Cortador de Lenha Vingador”, foi dado a ele para significar seu papel como protetor da Irmandade em sua jornada para a Grande Convocação, sendo capaz de trilhar um novo caminho por terras estranhas ou pelos corpos inimigos.

Entretanto, nomes akáshicos não são usados para fortalecer laços com o individual místico, como os Nomes da Sombra e os Nomes Verdadeiros dos Herméticos. Se tiver alguma, a intenção é o oposto desassociar um Akashayana da idéia de uma identidade especial intrínseca. Sob o jugo do Narrador, os Akashas podem ser especificamente resistentes à magias envolvendo o uso de Nomes Verdadeiros, já que o conceito é muito alienígena às suas crenças. Entretanto, uma lista das manchas kármicas do personagem, ou seu lugar na hierarquia do Sangha, sua vida social ou familiar, podem preencher o mesmo propósito.



Nosso desejo por ordem está onde nós nos intercalamos com o Paraíso. A Fênix, o mensageiro do Paraíso, existe em nossos corações tão quanto ela fixa as estrelas no céu. O Tigre, o Yang selvagem e sem forma, nos dá a mesma energia e vitalidade que anima os espíritos da natureza. O Dragão nos ajuda a deixar nossos desejos partirem, quebrando o mundo e nos levando nossos corpos com a morte. Frequentemente, nós rejeitamos o Dragão e nos atemos a nossa noção individual mesmo após a ida de nosso corpo. É assim que a reencarnação acontece”.

“Nós não somos 'almas' pulando de corpo para corpo. Nós surgimos porque a Trama obedece ao karma que nós colocamos sob a Grande Roda. Se nossas paixões eram coisas simples, nós tomaremos o corpo de um animal. Se elas eram refinadas, poderemos surgir como deuses. Entretanto, elas ainda são paixões. Mesmo os deuses estão acorrentados ao sofrimento, porque eles trocam sua liberdade pelo poder. Esta é uma lição que muitos magos fariam bem em aprender”.

“Os seres mais distorcidos são fantasmas e demônios. Eles se prenderam ao desejo ou a avareza. São necessárias as lições do Inferno para ensiná-los o caminho da libertação”.

DRAHITA E SATTIADHI

“Mas, com o tempo, mesmo o Inferno pode ser transcendido,” disse Masako. “Samadhi. É mais que um reflexo condicionado vindouro do domínio do Dô, e mais que mushin. É quando sua própria natureza não é diferente da do universo. Você não pode rejeitar o mundo; você tem que ver e ouvir o movimento da Roda e agir de acordo.

Você tem de *se tornar* a Roda, e aceitar que você não é diferente do seu girar.

Quando isso acontecer, você estará livre ale de todo o karma, pois suas ações nunca poderão violar seu fluxo”.

“Isso é o Drahma, 'a lei de transcender o inimigo'. Quando nós rejeitamos a dualidade e a ilusão, a Roda gira conosco ao invés de contra nós. Nós sabemos como e quando agir, então milagres surgem e nós estamos livres para sentir a paz”.

“Samadhi é o que as Tradições chamam de Ascensão. Não é um feito mágico; não é tornar-se um messias ou um deus. É o entendimento final de que toda magia, todo deus, não é diferente de você. Você tem de rejeitar a idéia de que você é um ser separado, à parte do ciclo que une tudo”.

“Quando nós nos aproximamos da verdade de nossa natureza verdadeira, existe uma ligação na Roda. Neste intervalo atemporal, nós estamos livres, e visões surgem sobre a verdade de nossa existência. Nós chamamos isto de Bardo. A maioria das pessoas só está familiarizada com o Bardo da morte e do renascimento, quando todo ser recebe a chance de atingir o Samadhi. Quando você Desperta, o Bardo acontece em seu corpo. Nós recebemos a chance de escapar da Roda com uma única vida, ou para nos prepararmos para a próxima”.

“É um conflito tanto moral quanto metafísico. A violência não é nada além da desarmonia. Forças levantam-se em oposição e fazem a Roda tremer. Costumes sociais convencionais normalmente nos atraem ao Samsara, nos dizendo que algumas pessoas merecem ser atacadas ou oprimidas. O Sutra do Drahma nos diz que o ciclo do Tudo deve ser governado pelo equilíbrio, não pelo desastre”.

Peter franziu as sobrancelhas. *Então porque nós combatemos os Eutanatos? À que propósito isso serviu se nós estávamos arriscando a integridade da Roda?*

DO SUTRA DO DRAHMA

Oh, nascidos Nobres! Prestem atenção no Drahma; sigam o Caminho, não façam o mal! Nada está oculto à Roda. Todas as ações seguem com o grande corpo do Akashakarma como o sangue pelas veias. Tolice, egoísmo, ódio tudo passa pelo coração do mundo. Aprenda o caminho da bondade, o caminho da paz. Não seja enganado pelo Samsara. Olhe profundamente, e veja a lei eterna.

Trican

A Roda da vida e da morte gira, sempre criando, sempre preservando, sempre destruindo, girando no sacro eixo de Meru. Este é o Conflito Triplo, do qual todos os seres nos Seis Reinos da existência surgem, sendo cada parte ilusão, mas sendo a Verdade no todo.

Saiba que sua natureza original não é diferente da Roda, governada pelo Conflito Triplo: que o Tigre criará a luz interior, a Fênix a disciplinará, e o Dragão a julgará, retornando-a para o Tudo. Ouça a Lei Tripla de seu ser verdadeiro.

Vyahgradharma

Ouça a Lei do Tigre. A paixão surge, a atividade surge, o sofrimento surge. Não satisfaça a paixão cegamente! Deixe que o Drahma seja sua paixão; deseje a paz. Quando o Tigre surgir em ti e ao redor de ti, use-o como uma espada temperada, cortando a ilusão.

Aceite as paixões que destroem o ódio, a aflição e o egoísmo. Cultive-as com o Caminho. O Jnani; deseje a sabedoria acima do êxtase.

Garudadharma

Ouça a Lei da Fênix. O mandato do Paraíso fixa as

Estrelas no céu e abençoa a mente com a razão, mas embrulhado na ordem, o céu não pode virar e a mente não pode crescer. Enamorado com conceitos fixos, o indivíduo se torna cego para a mudança. Fascinado com sua própria esperteza, a mente contempla o mal, pois como pode uma mentira ser defendida senão pela violência? Ordene o Tudo a entendê-lo, mas nunca ignore o que surge fora dos conceitos fixos. O Kannagara; não confunda rituais com verdades.

Nagadharmha

Ouça a Lei do Dragão. Todas as coisas passam. Negar isto joga o indivíduo e a Roda em desequilíbrio. Mas não se torne obcecado com o vazio. O Dragão sofre, temendo a dissolução, seus servos ignoram a Roda, destruindo o que é saudável, preservando o que está doente, porque eles tornaram o Esquecimento no que é ao invés do que passa. Não tome este caminho! Tornar o Vazio seu objetivo é descer até o Fosso da Harmonia, e girar a Roda com os urros dos demônios. O Vajrapani; não seja tentado pela destruição.

Haridharma

Ouça, ao menos, a Lei do Cavalo de Vento. O Tigre não é um ser separado. A Fênix não é um ser separado. O Dragão não é um ser separado. Tudo brota, dividido, dos sonhos, Samsara. Lembre-se da mente sozinha; ela cria, preserva, destrói. Use o sonho da Roda para opor seu próprio egoísmo e para encontrar a harmonia com o Tudo. Deixe o Samsara ensinar o Drahma. Deixe-o apontar o caminho para o Akasha, além dos conceitos, além das leis. Seguidor do Caminho inconhecível, abandone a verdade pelo Drahma.

“Os Li-Hai acreditam que podem cumprir isto librandose de idéias fixas”, disse Águia Devastadora, “mas existem outros jeitos. Nos Kannagara, nós nos despimos das coisas que causam os hábitos egoístas e egotistas, como a fortuna e o prazer sexual. Nós usamos um caminho ordenado para entender nosso vazio individual e nossa conexão fundamental com o Tudo. Os Shi-Ren usam ligações invisíveis da obrigação e da lei para cimentar a relação com algo maior que eles. Os Jnani observam espíritos e deuses, e as forças da natureza, e encontram as semelhanças entre eles e o universo, e os Vajrapani-“

“Nós servimos os outros”, interrompeu Satagni.” Nós deixamos que os desejos de toda a Irmandade tornem-se os nossos, e melhoramos nossas habilidades até que nos tornemos meros veículos para o Drahma. Esse é o caminho mais duro. Nu Yin sabe; foi por isso que ele nos deixou”.

Os olhos de Águia Devastadora se arregalaram. “Cada um de nós tem seu próprio caminho à trilhar. Dizem que existem 84.000 Portas do Drahma, caminhos para se tornar um Buddha, ou um akasha. Eu tenho meu próprio karma para pagar, e assim também tem Peter”.

“Todos nós temos nossos pecados, Sataghi”.

SUTRAS ESTRANHOS: RELAÇÕES EXTERNAS



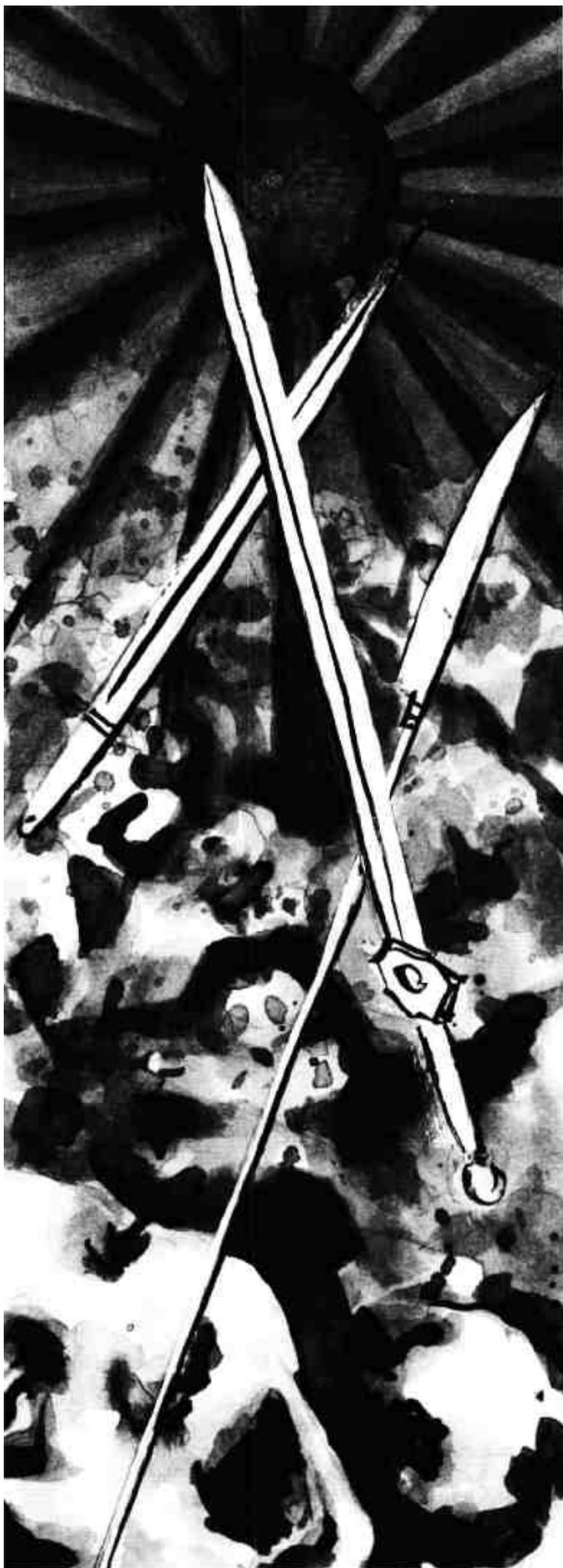
Eles treinaram por mais cinco horas: duas horas de meditação e mais três horas de prática de combate. Peter estava estupefato com a diversidade do Dô. As técnicas simples e brutais de Sataghi não eram nada como o estilo eclético de Masako, de onde ele reconheceu elementos do Boxe, da luta filipina com bastões e da ginástica ocidental.

Peter treinou com ambas. Lutar com Sataghi era como atacar uma barra de ferro. As marcas roxas deixadas por seus calejados nós dos dedos que haviam ferido seu braço fizeram Águia Devastadora parar a sessão e tratá-lo com remédios a base de ervas.

Masako o surpreendia constantemente, atraindo-o às suas falsas guardas e estapeando-o levemente em pontos que teriam sido fatais se golpeados. Enquanto isso, Águia devastadora simplesmente praticava os mesmos movimentos básicos que Peter havia feito no começo do dia.

Eles tomaram uma ducha no hotel. Peter se sentia alerta e revigorado. *Meu Chi deve ter sido recarregado no monastério*, ele pensou. Ele só havia se sentido assim antes em Lhasa, onde os monges haviam levantado bandeiras ao redor de um stupa para lhe desejar boas vindas.

Águia Devastadora moveu a mesa para o meio da sala e deixou dois dossiês em cima dela. Masako estava de volta com seu laptop.



Um grunhido staccato e modular começou além, subindo de tom até que passou sua capacidade de ouvir. Masako proferiu um longo suspiro, pressionando suas mãos num mudra.

“É o Sutra do Coração. Eu o acelerei e o alterei para que ele não nos distraia, e deve manter ouvintes indesejados longe”. Águia Devastadora lhe deu uma longa olhada. “Ouçam”, ela disse, “Eu o escrevi conscientemente. Só porque uma ferramenta não tem seis mil anos de idade não significa que não possa ser usada para tocar o Drahma”.

UMA RODA COM NOVE TRAVÕES: AS TRADIÇÕES

“Tudo bem”, disse Águia Devastadora, puxando uma cadeira. “Aqui está alguma informação sobre nossos alvos”.

“Mitchell Pratts. Ele é um Iniciado Eutanatos no começo de seus quarenta. Ele teve muitos professores, inclusive Senex”.

“O Velho”. Sataghi soltou um longo pigarro. “Então ele é uma das suas crianças problema”.

“Em 1990, o Coro Celestial pediu aos Eutanatos para providenciarem um Cavaleiro de Radamantys para a Capela de São Pedro Acorrentado em Nome, Alaska. Pratts tomou a posição e se comportou bem, minimizando perdas quando a Tecnocracia tomou-lhes seu Nodo”.

Peter falou “Porque não pediram a nós? Eu achei que fosse o tipo de trabalho que nós fazíamos para as Tradições”.

“Desde a Grande Convocação, nós discordamos com a direção do Conselho. Muitos de nós ainda lembram a Tecnocracia e o Coro entrando na Ásia de mãos dadas, e estão relutantes em confiar novamente. Do lado deles, eles nos culpam por não apoiar a crença em Deus como base de unidade para o Conselho. Nós acreditamos que você deve se disciplinar para servir a qualquer coisa maior, não o oposto”.

“Em 1996, Hong Endi, um Extático da seita K'na Lu, veio ao Sigung Jou Shan com várias visões sobre um 'homem tatuado' vindo para 'abrir um enferrujado pote de veneno, para que nós bebêssemos e lembrássemos'. O Culto do Êxtase sempre nos ajudou. Embora nossos caminhos se dividam com o tempo, nós reconhecemos a mesma fonte primordial, como a criação dos Ahl-i-Batin prova”.

“No outro ano, Pratts parecia assim”.

Águia Devastadora passou uma foto adiante. Nela havia um magérrimo homem com uma cabeça raspada, em roupas frouxas e negras. Formas trançadas marcavam suas têmporas, orelhas, pescoço e as costas de suas mãos/ alguns franziram a testa com os distorcidos caracteres em sânscrito. Peter reconheceu Yama Morte em sua jugular.

“Nós não sabemos como ele recebeu estas marcas. No outro ano, nós mandamos uma Vajrapani, Marie Rowlands, observá-lo. Naquele momento, ele havia se unido a uma cabala inter-Tradição, a Pedra Divina. Pratts e uma Oradora dos Sonhos chamada Rosa Valdez assumiram liderança conjunta”.

“Rowlands se uniu a cabala, mas não conseguia ganhar a confiança de Valdez. Esse foi nosso erro. Alguns Irmãos, assim como os Jnani, tem uma forte aliança com os Oradores dos Sonhos”.

“Os Mongóis. Nós ajudamos samani”.

Peter sentiu-se estranho dizendo uma palavra que ele só havia ouvido em sonhos.

“Está certo. É de lá que a palavra “shaman” veio”. Águia Devastadora se reclinou para Peter. “Entretanto, como muitos de nós, Rowlands acreditava que os espíritos eram um reflexo da própria mente. Isso não fez Valdez estimá-la em nada. Os Oradores dos Sonhos tem uma tolerância bastante limitada para esse tipo de coisa”.

“A Pedra Divina voluntariou-se para rastrear renegados da Consangüinidade da Diversão Eterna naquele ano. Eles viram a Casa de Helekar, a fortaleza de Voormas, no norte da Polônia. Os registros ficam confusos nesse ponto, mas nós sabemos que Rowlands e outros dois foram mortos em uma emboscada depois de terem sido separados do resto da cabala. Pratts e Valdez vieram para Nova York com a cabeça de Serge Payjak, um membro da Consangüinidade”.

“Valdez recusou-se a falar sobre o que aconteceu e se retirou um mês depois. Tentativas de questionar Pratts foram infrutíferas. Ele só iria falar para outro Eutanatos. Os Cavaleiros de Radamantys deixaram claro que nós deveríamos ir cuidar do que é da nossa conta”.

Peter notou mudras surgindo entre Águia Devastadora e os outros novamente. *O que é dessa vez? Droga! Sou eu quem tem mais chances de morrer aqui. Jesus, por que é que eu...*

Águia Devastadora fez um gesto final e fitou os olhos de Peter. “Apesar de nossa inimizada passada, nós sempre fomos fascinados pelos Eutanatos. Nossas crenças são tão similares e nós constantemente apoiamos as mesmas políticas para as Tradições. Eu acho que nós devemos ter isso em mente quando interrogarmos Ming Wong. Ela se voluntariou para segui-lo”.

“O que aconteceu com ela?” Peter retribuiu o olhar de Águia Devastadora, sua voz mais rude do que ele queria.

“Tudo o que sabemos é que Pratts deixou dois acólitos mortos em Nova York.. Wong foi testemunha, mas ao invés de nos contar, ela o seguiu”.

“Ela também é uma Vajrapani. Ela trabalhou com uma cabala em Liverpool. Para um mago, sua vida foi marcadamente parada, então nossa informação é apenas um esboço. Poucos de nós ficam nas ilhas britânicas ou na Europa por muito tempo. A magia lá não é sintonizada com os nossos métodos”.

“Você quis dizer os magos,” disse Masako. “Os Verbena acham que eles entenderam tudo sobre nós. Cada vez que eu encontrei com um eu fui levada a uma polemica sobre como eu estou 'negando a carne'. Eles costumam acreditar todos os estereótipos sobre nós. Apesar de tudo, eles descendem dos grandiosos Wyck! Eu acho a ênfase deles no físico divertida, considerando que eles fazem tão pouco esforço para dominar seus próprios corpos”.

“De qualquer forma, aqui diz que sua cabala era de cientistas,” ela disse, folheando a pasta. “Herméticos, um Adepto da Virtualidade e um Filho do Éter. Ela tem alguma inclinação nessa direção?”

“Frequentemente, os Li-Hai como você exploram essas coisas. De acordo com seu Diácono, Louis Eades *bani* Bonisagus, ela era um ser curioso por lá.

De qualquer forma eu duvido que ele esteja muito interessado nela. Os Herméticos vêem o poder como um fim em si, enquanto nós o consideramos como um efeito colateral de um entendimento maior. Eles costumam nos excluir quando estão trabalhando em algo que eles considerem realmente importante”.

“O Adepto da Virtualidade e o Etéreo expressam opiniões similares, embora o último tenha tentado envolvê-la num numero de experiências para 'provar' que Chi é Éter. Ambas as Tradições são muito materialistas, então nossas ligações com eles carecem de um chão em comum. Meu contato foi muito limitado para descobrir qualquer coisa de útil”.

“Vamos dormir. Começaremos a procurar amanhã de manhã”.

NOITE

Enquanto Peter arrumava um saco de dormir no chão imundo em seu quarto, Sataghi veio a ele, descendo em uma meia lótus e tocando levemente seu ombro.

“Peter, me desculpe ter mantido-o no escuro sobre tantas coisas”.

Ele sussurrou “Por que? Como eu posso ser parte do time quando eu nem sei o que fazer?”

“Montanha Gentil queria que fosse assim”.

“Quê?”

“Ele sabia que ele nunca sobreviveria sua passagem pela Muralha. Ele o fez para planejar essa missão, e ele pediu a Nu Ying para levá-lo, sem olhe contar porque”.

“Quem sou eu, Sataghi? Eu vi você no Registro. Você me chamou de 'General'. O que isso significa?”

“Eu não posso lhe contar, Peter. Você não sabe que isso pode ferir seu desenvolvimento?” Ela franziu as sobrancelhas, e falou suavemente. “É necessário maturidade para encontrar suas vidas passadas. Sei disso por experiência própria”.

“Droga! Eu sei disso!” Peter apertou suas mãos juntas para liberar a tensão. “Tudo o que Águia Devastadora tem feito é me dizer que eu tenho que trabalhar mais duro, me concentrar, possuir menos, manter até mesmo as minhas mãos longe dos meus malditos bolsos existe todo tipo de coisinhas que ele me diz que eu estou fazendo errado, todo dia”.

Ela segurou seu ombro, e Peter temeu, por um segundo, seus dedos o perfurando, machucando-o, mas nada aconteceu. Ela olhou em seus olhos.

“Nu Ying fez mais pela Irmandade que qualquer outro ainda vivo”, ela disse. “Ele salvou minha vida no primeiro dia em que eu o encontrei, e ele *nunca, nunca mesmo* falhou conosco, mesmo quando isso o custou caro. Ele ainda carrega as cicatrizes por seus serviços. Você deixou Lhasa a quanto tempo, seis dias?”

“Sim”

“Você não sabe? Ele carrega um fardo kármico pesadíssimo. O Registro Akáshico diz que ele irá morrer se ele deixar a Bodhimandala por mais de uma semana”.

“Eu vou lhe dizer o seguinte. Você é uma parte vital dessa missão, tão vital que ele está arriscando sua vida para lhe trazer aqui.

Sua encarnação anterior conhecia um dos alvos”.
“Pratts ou Wong?” Peter forçou as palavras para fora,
para manter sua compostura.

“Eu não posso lhe dizer, Peter. Durma agora”.
Mas Peter não podia.

⊕ OUTRAS CRIANÇAS DE MERU

A Irmandade de Akasha acredita que todos os seres têm seu lugar na Roda, mas esse conhecimento verdadeiro é mais fácil de cultivar num corpo humano. D

As massas da humanidade, aqueles que rejeitam o materialismo e seguem os ensinamentos akáshicos (praticando ou não da mesma maneira e com os mesmos rituais) tem a chance de alcançar o Samadhi nesta vida. Isso é relatado na visão akáshica da Tellurian, que mantêm que existem seis reinos de existência, pelo qual cada ser toma o papel de humanos, espíritos, fantasmas e um grupo de outras formas.

A Tecnocracia

Materialista de uma forma extrema, a Tecnocracia é vista mais com pena que com ódio pela Irmandade. Sua visão, embora tenha produzido algumas ferramentas espertas, é extremamente tola, pois eles tentam levar os Adormecidos a um mundo de engenhocas e prazeres que irá definitivamente passar. O Akashayana tem algum respeito pelas realizações que eles fizeram no campo da psicologia e da performance física, mas a teoria Tecnocrata definitivamente limita ambos.

Órfãos

A Irmandade de Akasha é uma Tradição antiga e poderosa. Sendo assim, ela não gosta de ter suas crenças duramente conquistadas sendo usadas para a diversão casual de alguém desenhando mandalas no porão de seus pais. Embora alguns desses magos mostrem compromisso, a maioria deles parece ver a magia simplesmente como outra ferramenta para satisfazer seus egos.

Uma vez que a magia Órfã se apóia na criatividade individual, muitos Irmãos vêem isso como uma armadilha ainda mais sedutora, pois convence o indivíduo que ele pode criar a magia sem a Roda. Os piores destes são rapidamente punidos pelo Samsara, mas alguns podem ser peões dos Reis Yama.

Kuei-jin e Outros Vampiros

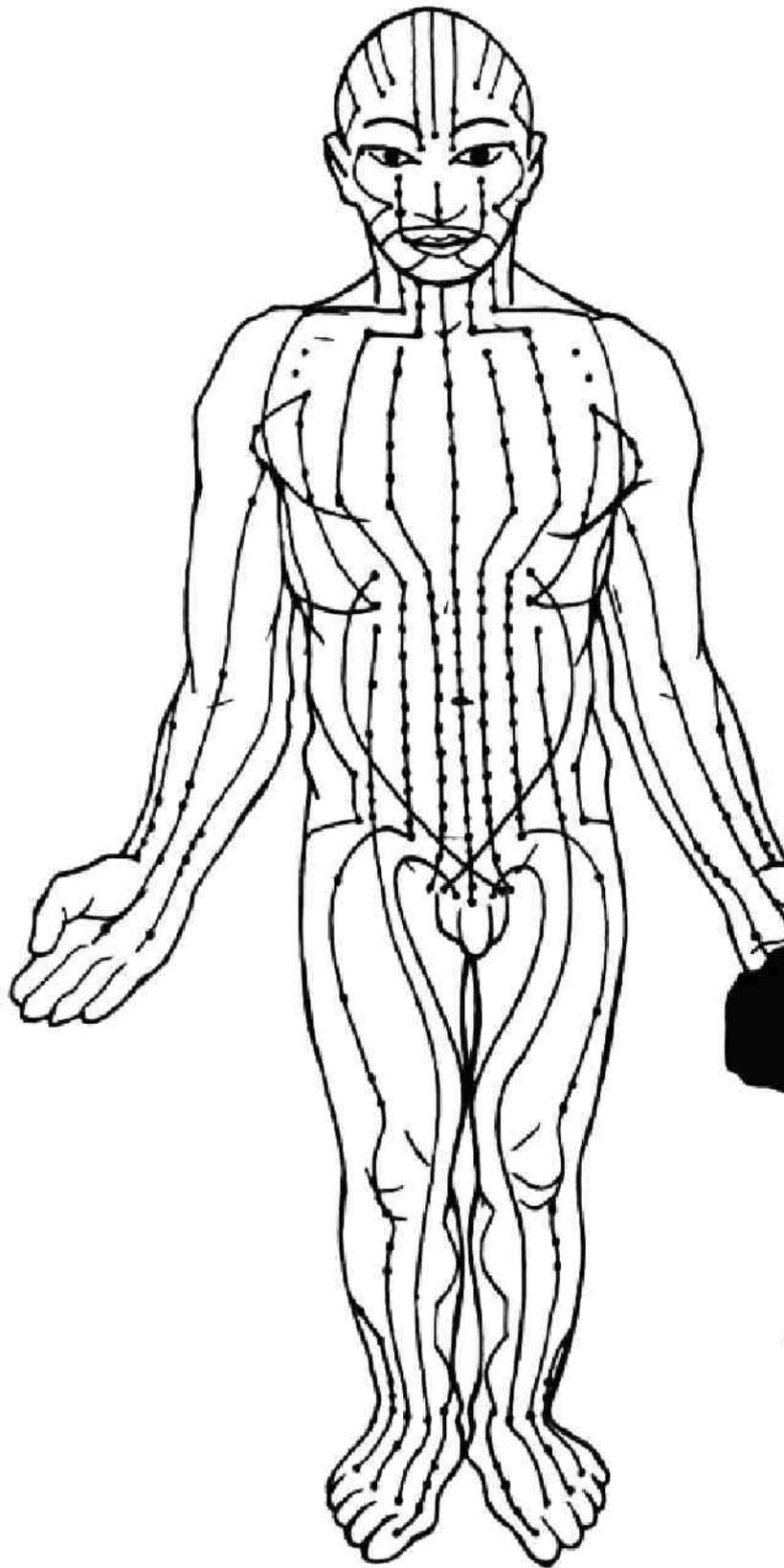
O Akashayana tem pouco amor pelos mortos-vivos. Dos declives de Kailas até os salões do Templo Shaolin, a Irmandade e os Kuei-jin tem batalhado por ninhos de dragão, território e ideologias. Finalmente, as antigas lendas acusam os Kuei-jin de terem causado a destruição de Meru. Embora isso não seja importante para a maioria dos Irmãos, alguns dos membros mais velhos da Irmandade vêem o fardo kármico desde evento como um sinal de que o Povo Demônio são seres sujos que são perigosos apenas por andarem por aí.

Ao mesmo tempo, o Sangha reconhece o direito destes seres buscarem a salvação. A metafísica akáshica vê os Kuei-jin como seres que caíram do reino dos asuras, o Paraíso Celestial menor dos demônios e divindades Um Akasha pode ajudar um vampiro merecedor que procure por paz interior e harmonia, provendo que ele exercite a compaixão pelos outros.

A Irmandade tem pouca experiência com os vampiros ocidentais. Embora os Shi-Ren tenham se deparado com seus negócios sendo subvertidos por adversários misteriosos e sugadores de sangue, suas Artes de Mente normalmente colocaram as coisas no lugar. Irmãos ocidentais são apenas um pouco mais interessados nos mortos-vivos ocidentais. Os Akashas não são pessoas mórbidas.

Hengeyokai Os Metamorfos

Guardiões do Reino do Yang, os Hengeyokai são respeitados, porém raramente vistos pelos Irmãos de Akasha. Eles realizam seus mandados perfeitamente. Ao invés de procurarem por sabedoria, eles protegem o mundo natural de ser destruído. Os Akashayana não assaltam Ninhos de Dragão dos Hengeyokai tipicamente, mas já houve conflitos entre ambos.



LEIF
JOHNSON

CAPÍTULO DØIS: Ø CAMINHO E A LEI

*Tudo no mundo reconhece a beleza como beleza.
Nisto repousa a feiúra.
- Tao Te Ching*

TIGRE ESFUMIÇADO: Ø CADAVER ESCONDIDO



Eu encontrei o terceiro corpo no pé da Ponte Sathorn, uma mulher enfiada entre uma caçamba de lixo e um pilar de concreto. Uma multidão se juntava; turistas, carregados com sacolas e livros de frases, apontando para as mãos pálidas do corpo. Eles tiram fotos enquanto a polícia se aproxima em mobiletes, atravessando entre o cintilar dos flashes das câmeras.

"Saia da frente, senhora." Diz um, em um inglês grosso. Eles repetiram em francês e em tailandês.

"Ela estava doente." Eu digo. "Você tem de dizer a essas pessoas para saírem." Minhas mãos fazem mudras para confiança e paz, e início uma dura expiração para moldar o Chi ao meu redor.

Um dos policiais começa a gritar para a multidão. Os olhos do outro se abrem bem e sua cabeça fica bamba. Suas mãos tremem, batendo contra a manopla de sua moto.

"Sim, senhora". Ele diz em um tom distraído. "Mais alguma coisa?"

"Não. Nada aconteceu aqui. Você entendeu? Você vai subir em sua moto e sair. Agora".

Os oficiais saem e eu me ajoelho perto dela. O corpo ainda está quente. Ranjit deve estar a apenas algumas quadras de distância.

Um tremor no céu e a chuva cai novamente. Estou tão cansada, como se meu espírito sangrasse. Meus pés cambaleiam em frente por si só, começando a correr no momento em que atinjo a próxima quadra.

Você é uma guerreira, Lou Fu. Não um monge ou uma mística ou uma mestra em qualquer coisa que não seja o seu dever. Quando você tem um propósito, o Dharma corre através e em volta de você. Você é mais do que você mesma. O Tigre guia meus passos através da brilhante Rede de Indra. Existem milhares de caminhos secretos entre os lugares e ele conhece todos.

Com o vento e a água em meu cabelo, eu viro em uma esquina invisível, e lá está ele. Tem um osso em sua mão. Nós corremos.

PETER:

DISCIPLINA E ØBEDIÊNCIA

"Foco, Peter. Faça como eu lhe ensinei".

Águia Devastadora ficou parado. Ele observou Peter praticando os lentos movimentos do kata. Com suas mãos e pés, ele descreveu o Kokhadhatu, o mundo como ele veio de Meru. Cada dedo traçou a corrente primordial do Akashakarma. A face de Ming Wong, memorizada de uma fotografia, suspensa como uma estrela distante, os fluxos de poder alcançando-a.

Em um instante, uma imagem queimou em sua mente: a mulher, com suas mãos ensangüentadas, correndo, uma ponte ao fundo.

Peter estava pálido. Ofegava devido ao trepidar de seu peito. "Ela -"

"Sim, eu sei. Vamos. Vocês todos sabem seus deveres." Águia Devastadora respirou fundo e foi até o carro.

Masako ajustou o cabo de sua wakizashi em uma capa de PVC e a atirou lá. Sataghi abriu uma mochila de ginástica. Em movimentos rápidos e econômicos, pedaços de plástico e metal estalaram entre seus dedos.

Peter voltou-se para ela, com um olhar atônito em seu rosto: "Isso é uma arma?"

"Você é muito observador", ela respondeu, nem sequer olhando-o.

"Esse não é o nosso caminho! Não é Dô!"

"Esse não é o seu caminho. Eu sou um soldado do Sangha, Peter, não uma filósofa. Meu caminho significa terminar o serviço para que então nós possamos voltar para casa e trabalhar no nosso karma em paz."

"Nós nunca viemos aqui para prender eles, não é?" Ele disse. "Nós fomos mandados para matá-los."

"Por que tanta surpresa?" Agora ela estava de pé, colocando as últimas balas no pente num ritmo acelerado. "Os Kannagara podem ser pacifistas, isso porque pessoas como nós fazem coisas terríveis, coisas que poderiam nos condenar por centenas de vidas." As Tradições podem franzir a testa para nós pelo que eles vêem como hipocrisia e instigação de guerra, mas eles nunca teriam existido se não fosse pelo nosso trabalho e pelos nossos sacrifícios.

"Conheça seu lugar, Peter. Você é um Sidai. Se você não pisar de volta na linha agora, eu não posso me responsabilizar pelo que acontecer."

ORGANIZAÇÃO E TREINAMENTO AKÁSHICO

Contrária a suposição popular, a Akashayana tem uma hierarquia além de um simples relacionamento estudante-mestre. Diferente das outras Tradições, ela não é forçada com votos ou rituais de iniciação, mas espera-se que os Irmãos vivam e trabalhem juntos em harmonia. Qualquer outra coisa é vista como sinal de imaturidade. Fora os Li-Hai, um Irmão rebelde pode esperar ser evitado e recusado ao solicitar instrução tanto mágica quanto marcial.

RECRUTAMENTO E APRENDIZADO

Aprendizes ou Sidai são tipicamente selecionados de instituições onde a Akashayana tem influência por milênios. Ashrams de yoga, escolas de artes marciais, mosteiros e sociedades secretas são campos de recrutamento onde se escolhem estudantes. No caso da disciplina física, a Irmandade tem muitas escolas tradicionais, onde as artes marciais que eles ensinam são versões diluídas das técnicas do Dô. Usando este princípio, o Akashayana desenvolveu muitas formas bem conhecidas do kung-fu, jujutsu e outras artes. Chamadas "artes-chave", elas atraem estudantes que são tulku (Irmãos em outras encarnações), e afastam estudantes impacientes e indisciplinados.

Após serem selecionados por seus mestres para um "treino especial" e serem instruídos sobre a natureza da Irmandade, um Sidai tipicamente passa algum tempo em uma comunidade monástica Kannagara. Lá eles recebem novos nomes e aprendem a história e as tradições da Irmandade. Então, espera-se que um estudante encontre a seita que apele a ele de uma forma serena e não-coerciva.

Ao menos, é assim que se supõe que seja. Na realidade, o primeiro professor de um Sidai tem uma influência poderosa sob qual a seita que o estudante irá selecionar.

Por exemplo, as famílias dos Varjapani e dos Shi-Ren raramente têm membros que passam suas vidas produtivas como monges, xamãs ou rebeldes. Ainda assim, a vida monástica permite a um estudante absorver as raízes dos ensinamentos akáshicos.

Após este período de treinamento que pode durar de alguns meses até vários anos (ou para sempre, no caso dos Kannagara), o estudante é re-enviado a Bodhimandala de seu primeiro professor. Um professor de sua seita (seu primeiro professor, se possível) supervisiona seu treinamento.

Cada professor tem apenas um estudante. O caminho akáshico é muito intensivo para ser ensinado de qualquer outra forma.

Nesse estágio, alguns Akashayana trilham o caminho dos eruditos e guerreiros itinerantes. Chamados Rygakusei ("trocar estudantes") ou Shugyosha ("estudantes guerreiros"), estes Irmãos servem em cabalas inter-Tradição, ganham inteligência e mantém padrões de ensino através de Bodhimandalas competindo com seus residentes. Essas disputas *sparrings* começaram com competições letais entre os Vajrapani japoneses na idade média.

Desde então, o costume foi abrandado. Agora, muitos Jnani e Li-Hai também têm a oportunidade de testarem suas habilidades de modos relativamente seguros.

IRMÃOS MAIS VELHOS

No passado, Mestres treinavam todos os Sidai. Agora que magos tão habilidosos são poucos e esparsos, um "mestre" é normalmente um Sihing, um "Irmão mais velho" que guia o treinamento mágico e Dô do Sidai. Na nomenclatura da Tradição, Sihing (chamados Shidoshi pelos Irmãos japoneses) são Iniciados em uma Esfera ou pelo menos Discípulos em Mente. Um Shihing também deve ser um Tao-shih competente (ter atingido o quarto nível de um dos membros do Dô) e deve possuir dedicação e caráter inquestionáveis.

Estes Irmãos são responsáveis pelos afazeres diários de uma Bodhimandala, desde assegurar que um monge Kannagara visitante receba lanches vegetarianos até coordenar as defesas da construção.

Nem todo Shiging aprecia as responsabilidades adicionais que vêm com o título.

Muitos continuam sendo Sidai, embora seja considerado um comportamento irresponsável quando a Bodhimandala está com professores e zeladores em falta. Um Vajrapani tem a maior liberdade nesse caso, já que seus deveres marciais normalmente obstruem a estabilidade que a vida de um Sihing requer.

MESTRES

Enquanto o Akashayana desencoraja os cargos baseados em poder, deve existir um nível mínimo de competência mágica para guiar os outros através do caminho do Drahma, que é o motivo pelo qual o cargo de Sihing tem padrões tão estritos. Isso é ainda mais verdadeiro para um Sifu, um dos mestres da Tradição. Além dos poderes mágicos requisitados, um Sifu só é reconhecido depois que uma abertura no Kannagara aparece através de morte ou aposentadoria (o que torna o reconhecimento particularmente difícil de ser obtido em monastérios Kannagaras!). Uma Bodhimandala dificilmente suporta mais de um Sifu de cada seita. Nos dias de hoje, ter mais de um Sifu já é algo raríssimo.

Seu predecessor normalmente designa um novo Sifu antes de partir.

Quando não tem ninguém para escolher o novo Sifu, a Bodhimandala toda decide um líder interino e contatam o Sangha pedindo ajuda. Quando existem candidatas múltiplos, um teste é planejado para escolher o mais capaz dentre eles. Eles podem ter de compor um poema sobre os princípios do Drahma, debaterem, ou se encararem num combate não-letal.

AVÓS SÁBIOS

Raramente vistos, os Sigung são os Arquimestres da Tradição. A maioria sumiu na Tempestade de Avatares, mas alguns poucos confiam mensagens de tempos em tempos.

PETER RECORDA

O carro era alugado. O nariz de Peter franziu com o cortante cheiro do desinfetante do acolchoado quando ele foi para o banco traseiro. Ele deixou a porta aberta para Sataghni, mas ela balançou a cabeça, jogou sua mochila sobre seu ombro e saiu andando pela rua. Do outro lado, ela trocou um aceno e um mudra com Águia Devastadora que sentou na frente, encolhendo-se num acento demasiado pequeno para ele.

Masako dirigiu. A chuva caiu minutos depois, martelando nos pára-brisas. Águia Devastadora virou-se para ele.

"Peter, você se lembra do plano?"

"Sim, Sifu. Depois que tivermos terminado o serviço aqui, nós tomamos rotas separadas para voltar ao monastério. Nós iremos encontrar nosso contato Shi-Ren, Chan Chin-Fu e Yen Ping dos Wu Lung. Chan irá procurar vistos para nós nas próximas duas semanas e Yen irá alterar nossas feições. Eu pegarei o primeiro vôo com Yen, e vocês dois vão com Chan três dias depois."

"Bom. Viu? Nós trabalhamos juntos. Cada um tem seu lugar no corpo de Sangha." Ele demonstrou um fraco sorriso. Peter podia ver os músculos do pescoço de Águia Devastadora tencionando, como tendões prontos para rasgarem.

Ele está com medo de morrer. Já tem sete dias. Ele acha que vai morrer.

Estas encarnações vivas dos Dharmas são ditas por observar a Tradição de longe para assegurar que todos os Irmãos mantenham o caminho do Drahma. Sigung são reverenciados por seu conhecimento, mas a maioria dos Irmãos entende que, não importa quão poderoso um Sigung seja, ele nunca irá alcançar o Samadhi.

O único Sigung que se tem notícia de manter contato com a Terra é o sinistro Yu Lung. O Dragão de Jade atrai estudantes ambiciosos por grandes poderes ao invés de sabedoria. Os mais afortunados morrem sob sua tutela. Os sobreviventes se tornam inimigos trágicos e temerosos para o resto da irmandade.

BODHISATTVAS

Embora os Wan Kuei tenham manchado o termo, os Akashayana sabem o que os Bodhisattvas verdadeiros são. Quando um Irmão renuncia a Samadhi por compaixão pelo sofrimento dos seres do mundo, ele é transformado em uma manifestação viva da própria iluminação. Lendas falam sobre seres intervindo nas horas mais escuras do Akashayana, ditando o Drahma Sutra e parecendo liderar os dignos para a Ascensão.

Embora os Akasha que completaram a jornada do Dharma e se tornaram unos com a Roda são amados e admirados, os Bodhisattvas recebem atenção especial por que eles abandonaram a iluminação suprema de um Akasha para guiar outros através do caminho. A veneração aos Bodhisattvas é uma parte importante da tradição Akasha. Alguns irmãos acreditam que figuras como Buddha e os Oito Imortais do taoísmo são as máscaras terrenas destes seres. Também se acredita que eles aparecem disfarçados durante estados de Bardo para gentilmente guiar Irmãos para um entendimento maior e que eles até mesmo vêm à Terra para iniciar momentos chave para a salvação global.

Peter repentinamente sentiu-se sem fôlego, desorientado. Ele sussurrou um mantra em sua mente para fazê-lo parar. O mundo estava encurralando-o, cercando-o.

"Claro", disse Masako. "Nós somos uma grande pirâmide humana dedicada a elevar o Kannagara o mais próximo possível do Céu."

Águia Devastadora virou-se para respondê-la e repentinamente Peter estava lá, atrás dos olhos que viraram para olhá-lo.

"Não banque o Li-Hai agora". Ele sentiu os lábios de Águia Devastadora se moverem. "Não tão perto do fim". Havia medo ali. Peter seguiu sua linha irregular, como a forma da luz da lua na água.

E agora ele estava flutuando nela, voando sobre padrões intrincados. *Eu estou em sua mente. Eu estou vendo seus pensamentos.* Cada vez mais rápido, através das linhas eficazes e suaves de sua alma treinada, arrancando nos músculos memórias queimadas neste ser pelo Dô. O som de Babel: inglês, chinês, sânscrito, línguas antigas que colidiam em uma tempestade de sussurros. E sempre medo, tamponando seus pensamentos como uma brisa tibetana.

Em frente, uma estrela pálida, a luz cinzenta do Bardo Thodol acenou. Ele correu rumo à natureza original da luz, seu Bodhicitta. Era uma porta.

Num campo de sangue e lanças quebradas além, Peter descobriu quem ele era.

AS FACES DO DRAHITA: SEITAS E FACÇÕES DE AKASHA

O estereótipo akáshico - artistas marciais e monges carecas - concilia uma grande e diversificada Tradição. No passado, pensava-se que o Akashayana era homogêneo e pequeno, uma vez que guerreiros e líderes (Vajrapani e Kannagara) fizeram a maioria dos contatos da Irmandade com forasteiros. Muitos Akashas continuaram relativamente sem envolvimento na Guerra da Ascensão que era batalhada no Ocidente. Invasões barulhentas a Construtos Tecnocratas pareciam tolices se comparadas às engenhosas táticas econômicas dos Dragões Dourados.

Agora que a Guerra da Ascensão tornou-se o mesmo assunto obscuro que a maioria dos Akashayana praticaram, as outras Tradições tiveram a chance de descobrir que sua pequena coleção de humildes aliados não era tão pequena nem tão humilde como eles tinham pensado. Com a maior base de Adormecidos para recrutarem no mundo, somente a disciplina rigorosa requerida para entrar manteve a sociedade da Irmandade tão menor se comparada às populações de onde eles recrutam.

PAI E JATI

De certas formas, a Irmandade é uma duplicata oriental da Ordem de Hermes; ambas são uma coleção de diversos grupos que funcionam de acordo com um conjunto compartilhado de crenças. Entretanto, a semelhança acaba com a coesão básica que brota de uma lenda de Meru e que se expressa na organização das seitas.

Os jati ("grupos de nascimento") são seitas que traçam sua história diretamente do Vale Garuda e de Meru. Normalmente semelhantes a castas, os jati tendem a atrair os mesmos Irmãos por várias encarnações. É possível mudar seu jati, mas não é feito com frequência, já que a familiaridade que um Irmão sente quando ele retorna para sua velha seita é um poderoso chamariz. Os três jati são o Kannagara, Jnani e Vajrapani. Cada um tem um conjunto específico de obrigações para com os outros e para a Irmandade como um todo.

Os pai ("escolas"), ao contrário, são seitas que não se originaram com o Meru'ai. O Shi-Ren, Li-Hai e Wu Lung se uniram a Irmandade ou ganharam conversão akáshica e então foram aceitas no grupo.

Os pai têm de aceitar o Sutra de Pedra como a verdade revelada dos Bodhisattvas e seguir o Drahma, mas eles não têm a mesma relação interdependente como os jati.

Dentro de cada seita, facções desenvolvem-se baseadas na nacionalidade e práticas variadas.

Nem todo Akashayana são membros de uma facção específica e todos sabem que uma facção é parte de um jat ou pai maior. Essa é a grande diferença entre a Irmandade e suas Tradições companheiras. Todos os membros, não importando a prática, se vêem como parte de um todo unificado, ao invés de uma desorganizada coleção de casas ou cultos.





LIDERANÇA E POLÍTICAS INTERNAS

Em teoria, os Kannagara são os líderes indiscutíveis do Sangha Akashayana. O Sutra de Pedra diz "acima até mesmo de um conquistador mundial está um asceta que dá a si mesmo para Akasha". A liderança dos Kannagara deve impedir a Irmandade de se tornar egoísta e de fugir de seus princípios.

Na verdade, o Kannagara é muitas vezes acusado de ser ignorante aos fatos da vida no século XXI. Os Shi-Ren compartilham duramente esta visão, já que serviram como advogados e carteiras para o Sangha por dois milênios. Muitos Vajrapani que lutam e morrem para manter os retiros Kannagara intactos, começaram a compartilhar esta visão, embora eles sejam mais uma exceção que uma regra. Os Wu Lung, humilhados pela sua atual associação com a Irmandade, tem sido constantes partidários com os Shi-Ren. Com objetivos e pontos de vistas semelhantes, eles são aliados naturais.

Os Li-Hai estão mais contentes em se opor às decisões dos monges do que a própria estrutura. Eles iriam contestar uma decisão dos Shi-Ren ou dos Wu Lung muito mais energeticamente que um ditado Kannagara. Somente os Jnani são inteiramente leais aos Kannagara. Os dois compartilham uma relação simbiótica em todas as culturas que a Irmandade já tocou. O andarilho ermitão e o asceta enclausurado, cada um explora os territórios místicos e físicos no quais os outros falham.

Além do mais, o Akashayana deve resolver um paradoxo em suas políticas.

Enquanto o Kannagara bloqueia a modernidade, rejeitar sua orientação aleijaria a espinha dorsal ética de Sangha. Embora eles interfiram no progresso da Irmandade, os Mantos da Fênix os mantêm de se extraviarem do caminho do Drahma.

QUESTÕES CULTURAIS E ADMINISTRATIVAS

A vaga estrutura do Akashayana aceita uma grande quantidade de diferenças tanto pessoais quanto culturais. Para os Irmãos mais tradicionais, o sistema jat e pai é um pouco vago *demais*. Estes Akashayana formam cabalas baseadas em práticas culturais, funções ou especialidades místicas comuns. O Karmachakra existe por que *alguém* precisa manter o registro das encarnações dos Irmãos. Entretanto, isso não previne o punhado de Karmachakra que existe em um dado tempo qualquer de se envolver com os Shaolin. Organizações maiores, como os Estandartes do Dragão de Ébano e a Academia de Ping Fa clamam todos os Irmãos como membros. Estas organizações consistem em uma maioria de Adormecidos dirigidos por uma cabala central. Um Irmão que fizer o mudra correto em uma escola da Associação Atlética Heilong pode conseguir uma refeição ou um lugar para dormir, mas não espere encontrar os dez ou mais Dragões de Ébano que servem em período integral em qualquer período.

Um Irmão pode pertencer a vários grupos ou pular de grupo para grupo baseado em suas inclinações pessoais. Exceções existem: os Kaizankai insistem nas linhagens japonesas, e os Wu Shan consideram todos os Jnani que guardam os memoriais *lu* como membros, não importando o que mais eles fazem com suas vidas.

SHI-REN

Nomes: Aristocratas Benevolentes, Mantos de Jade, legalistas, Eunucos (depreciativo)

História: Os primeiros Shi-Ren foram da nobreza Chou do oeste. Durante o Período dos Reinos Combatentes, estes príncipes perderam poder e influência, já que generais e nobres mesquinhos recusavam-se a reconhecer uma lei maior que o poder militar ou a propriedade feudal. Muitos abraçaram a florescente filosofia do Legalismo - uma vez que a natureza humana é essencialmente má, ela deve ser controlada com punições estritas, severas, e recompensas escassas. Estes déspotas trouxeram ordem para suas terras, tornando-as patronos atraentes para místicos, filósofos e prototecnistas.

Enquanto os Wu Lung e Dalou'laoshi proveram alguns destes lordes com conselheiros e estrategistas, a Akashayana tomou um caminho diferente. Eles desafiaram seus mestres a procurar por um significado maior nas leis que eles forçavam e nas punições que eles aplicavam. Explicando o Drahma num termo Legalista, a Irmandade logo atraiu uma pequena aliança de velhos nobres que estavam cansados das discórdias causadas pela ambição de seus contemporâneos.

Os Shi-Ren tramavam cautelosamente. Eles apoiavam mosteiros budistas por seus artistas marciais e místicos patrocinados. Entretanto, a influência penetrante dos Wu Lung nas dinastias Han e Tang proveram poucas oportunidades para eles. Como sua influência diminuiu no século VII, muitos emigraram para o Japão, insinuando-se na nobreza local.

Depois que os mongóis invadiram a China no século XIII, os Shi-Ren foram devastados quando terras hereditárias foram postas nas mãos de administradores confucianos. Eles também tinham a inimizade dos xamãs de Genghis Kahn, já que o corrupto Yu Lung dizimou as fileiras invasoras com a praga.

Desesperados, muitos dos Aristocratas Benevolentes uniram-se aos Feiticeiros do Dragão e ao Dalou'laoshi. Em 1325, alguns destes atenderam ao Chamado da Torre Alva. Em menos de um século, eles foram absorvidos no Povo de Pedra. O resto auxiliou sociedades secretas, dedicadas a derrubar os conquistadores. Os protestos do resto de Sangha, que por suas largamente apreciadas boas relações com os mongóis, foram ignoradas, enquanto os Shi-Ren auxiliavam bandidos e rebeldes que lutavam contra a burocracia imposta pelos mongóis.

Suas ambições foram finalmente recompensadas em 1368, quando o imperador apoiado pelos Shi-Ren, Ming, tomou o trono.

A Irmandade toda apreciou um breve e incomparável período de paz e prestígio na sociedade chinesa. Infelizmente, a dinastia Ming era podre por dentro; os Shi-Ren, orgulhosos de seus sucessos, ignoraram ou acobertaram a subversão Wu Lung e a presença de oficiais corruptos.

Essa ignorância consentida afetou a Akashayana como um todo, até que a ilusão de um Reino Médio coesivo cegou-os da ameaça de invasão e derrota.

No Japão, os Shi-Ren mudaram de auxiliares de um imperador não-efetivo a lordes feudais endurecidos pela batalha. Os daimyo Shi-Ren encorajaram a transição das batalhas feudais em uma nação unificada apoiando as iniciativas neo-confucianas e o etos de bunbuichi - "caneta e espada em acordo."

O surgimento da dinastia Qing forçou o fim da nobreza Shi-Ren no poder. Enquanto o Templo Shaolin queimava, os Legalistas retornaram para as táticas que eles usaram contra os mongóis. Centenas de sociedades secretas logo caíram sob a influência coordenada dos Dragões de Ouro, uma organização ambiciosa que unia os interesses dos Shi-Ren através da Ásia. Seus esforços foram tão bem sucedidos que eles se tornaram a face política da Akashayana, com um alcance se estendendo dos salões de Doissetep até a economia asiática. Sob a liderança do venerável Kunio Ashida, os Dragões de Outro se dedicaram a acabar com a influência Tecnocrata, especialmente a do Sindicato.

Quando as moedas e negócios asiáticos caíram no fim dos anos noventa, as instituições apoiadas pelos Shi-Ren estavam entre as mais afetadas. A perda de Ashida na queda de Doissetep aleijou a base de poder legítima dos Shi-Ren. Enquanto os Legalistas começavam a se recuperar, eles se concentraram mais nas suas atividades em atos criminosos como o contrabando e tráfico de drogas. Embora eles financiem a Irmandade, os Shi-Ren se tornaram cada vez mais e mais discretos sobre a origem de suas fortunas. Muitos Irmãos se preocupam se o poder se tornou um fim, ao invés de um meio, para os Mantos de Jade.

Filosofia: Os Shi-Ren combinam Legalismo com o misticismo akáshico. O mundo material é uma ilusão que mascara as ligações dos deveres e desejos que todos os seres compartilham. Sintonizadas a essas conexões invisíveis, as Pessoas Superiores usam recompensa e punição como ferramentas para influenciar o giro da Roda. O karma dos seres terrenos força-os a aceitar essa influência assim como espíritos e deuses na Burocracia Celestial devem obedecer ao Mandato do Céu que, como todos os contratos, tem suas brechas e penalidades. A doutrina Legalista mantém que todos os seres são essencialmente egoístas e podem ser influenciados por ações que trabalham em seus desejos.

Estilo: Os Shi-Ren preferem longos rituais, uso da escrita, e o exercício da lei e da tradição. Um Legalista deve também exercitar a disciplina social; amigos próximos e generosidade excessiva alteram as ligações kármicas que põem o mundo ao seu dispor. Contratos, pactos, cortes da lei e débitos providenciam focos nos quais um Manto de Jade pode influenciar o mundo. A magia dos Shi-Ren é sutil - vítimas de suas Artes de Mente normalmente desculpam suas ações como estipulado no pacto ou o acordo que foi usado para uni-los. Fotografias e emblemas de autoridade também servem como uma maneira para sentir e mudar forças associadas com eles. A aproximação dos Shi-Ren sobre o Dô enfatiza superação pessoal e vantagem psicológica.

Iniciação: O Shi-Ren treina membros de suas próprias famílias quando podem. A ética de recompensa e punição permeia as vidas das crianças destinadas à Aristocracia Benevolente. Fora das relações sanguíneas, figurões de negócios, ditadores e políticos são cuidadosamente observados por potencial. Candidatos bem sucedidos são convidados a participar de uma sociedade secreta que pode ser qualquer coisa desde uma fraternidade colegial até uma *tong*. Se o observado é leal e toma métodos Shi-Ren, então ele é aceito. Todos os outros têm suas memórias apagadas ou caem em "acidentes" para assegurar que eles nunca compartilhem o que viram.

Organização: Os Shi-Ren tem uma hierarquia estrita. Nada mais vale a pena, por que nada mais garante que os esforços dos Legalistas serão recompensados. O prestígio de um Manto de Jade entre seus companheiros é tão importante quanto seu relacionamento com o resto da Irmandade.

A Academia Han Fei Tzu serve como o braço administrativo dos Shi-Ren. Seus membros coordenam os negócios do pai com o resto da Irmandade. A Academia também atrai estudantes de todo o mundo através de companhias de fachada que ensinam "poder pessoal através de antigos princípios chineses de liderança." Os membros da cabala vêm de todas as nacionalidades e caminhos da vida, mas eles são todos sagazes e ambiciosos. A Academia Han Fei Tzu age como um *think tank* para os iniciantes akáshicos e uma fonte de tutela. Os membros são encorajados a usarem suas habilidades primeiramente para a Irmandade, depois para eles mesmos. Os Irmãos que esperam tornarem-se Shi-Ren influentes normalmente vão até a Academia somente após terminarem seu estudo inicial com os Kannagara

A confraria não é exclusiva. Kaizankai e os Dragões Dourados estudam e ensinam na academia regularmente. De fato, a organização serve como um "campo de treinamento" informal onde os Shi-Ren podem se entreter com jogos de influência e debates.

Os Kaizankai são uma cabala de Shi-Ren japoneses que traçam sua história às cortes do Imperador Shotoko do século VII. De uma forma ou de outra, os Kaizankai agiram na terra como nobres, samurais soberanos e monges ricos.

A restauração Meiji foi um desastre para eles, mas a reinvenção do Japão como um poder econômico os permitiu entrar nos negócios e na política. Muitas das suas práticas giraram pela imprensa como "corrupção" pelos Zaibatsu, mas como patriotas, os Kaizankai tem desprezo à idéia de oporem-se ao Dragão Elementar por temerem danificar a prosperidade que seus rivais ajudaram a criar. O Kaizankai não aceita membros não-japoneses.

Finalmente, o Gam Lung ou Dragões Dourados, é uma sociedade secreta que foi fundada por um Vajrapani refugiado de Shaolin e um Shi-Ren japonês. O grupo tinha uma missão: usar qualquer meio necessário para destruir os inimigos da Akashayana. Os dois Akashas rapidamente estabeleceram uma rede de sociedades secretas através da Ásia, usando-as como fundação de um império que unia tanto negócios legais quanto o submundo. Durante a Segunda Guerra Mundial, eles resistiram às disputas que afligiam a Irmandade, coordenando o mercado negro e ganhando capital suficiente para criar um império de negócios que prosperou no fim dos anos noventa.

Quando Kunio Ashida começou a direcionar seus esforços contra o Sindicato e a Pentex, um desastre mágico e econômico abateu-se.

Embora este esforço tenha aleijado suas posses legítimas, eles continuaram como uma das maiores conspirações criminais na Ásia, manipulando Triades, gumi Yakuza e outros grupos.

A que propósitos a conspiração serve após o fim da Guerra da Ascensão ainda não se sabe.

O Gam Lung aceita membros de fora do Shi-Ren e da Irmandade de Akasha.

Para mais informações, veja **Dragons of the East**.



KEIF JAMES

LI-HAI

Nomes: Mohistas, Recipientes Vazios, Dharma Híbrido (um insulto que muitos Li-Hai podem achar lisonjeiro).

História: Mo-tzu era um estudante de Confúcio, mas partiu com os ensinamentos de Mestre K'ung por recusar-se a aceitar a necessidade da tradição e o conceito do amor gradual. Mestre Mo era um pacifista ardente, porém versado nas artes da guerra. Ele guiou seus discípulos para defender pequenos estados que eram ameaçados por rivais maiores e mais agressivos e insultou costumes que afirmavam que algumas vidas eram mais valiosas que outras aos olhos do Céu.

Fartos da Guerra do Himalaia, muitos Akashas abraçaram os ensinamentos de Mo-tzu como uma maneira de viver vidas virtuosas enquanto faziam a diferença para os plebeus. Enquanto os Kannagara cortejavam com os Shi-Ren, eles se recusavam a reconhecer os Irmãos Mohistas como uma seita distinta. Iconoclastia e pacifismo não se assentavam bem com os Legalistas, sob quem o Akashayana colocava suas esperanças de sobrevivência na China.

Em resposta, os Akashas Mohistas reuniram-se fora da fortaleza Kannagara de Omei Shan. Durante os "108 Dias Flamejantes", os Mohistas, sem água ou comida, queimaram uma cópia do Sutra da Pedra por dia. Finalmente, os Kannagara abriram seus portões reconheceram o Mohismo como uma porta legítima do Drahma.

Um dia depois, o líder deles, Te Kwan, desprezou o tradicionalismo obstinado dos Kannagara. Perplexos, vários Vajrapani desafiaram-no para um combate. Te Kwan riu e disse que isso era mais uma prova de sua "dedicação ao Samsara." Os Mantos da Fênix poderiam ter reconsiderado sua decisão na mesma hora, se um ataque surpresa dos Dalou-laoshi e soldados aliados não tivesse cruzado com um bando de cansados seguidores de Te Kwan superados em números. Quando mais da metade dos primeiros Li-Hai morreram em batalha, os mesmos Vajrapani que ameaçaram Te Kwan se tornaram seus estudantes.

Com suas morais utilitárias, os Li-Hai não se limitaram aos ensinamentos Mohistas. Com os ideais do Mestre Mo em mente, os Li-Hai estudaram os ensinamentos do Tibet, Índia e até mesmo do ocidente, de onde pingos da filosofia Grega e Romana chegavam através da Rota da Seda para influenciar suas práticas. Os Li-Hai postulavam a existência de um quarto Ministro Celestial para complementar o Tigre, o Dragão e a Fênix. O Lung-ta, ou Cavalos de vento, representava o Drahma como ele se manifesta no Samsara, simbolizando a crença dos Li-Hai de que a iluminação pode ser encontrada até mesmo nas coisas mais profanas.

Quando os mongóis invadiram a maioria da Ásia, os Li-Hai fizeram uso do amplo território da Horda Dourada para explorar o mundo. Crenças cristãs e muçulmanas estavam se fundindo com o Drahma, e viajantes renovaram contato com os evasivos Ahl-i-Batin. Como resultado destas experiências, os Li-Hai apoiaram fortemente a participação dos Akashas na Grande Convocação.

Neste evento, o Akashayana encontrou ocidentais que usavam disciplinas físicas como foco para suas artes. Os Li-Hai os aceitaram em sua congregação de fiéis e, em troca, mandaram os primeiros Andarilhos explorarem o oeste e compartilharem idéias com o Conselho dos Nove.

Durante a Rebelião dos Boxers, os Li-Hai viram exemplos brutais da tecnologia ocidental. Os Recipientes Vazios adotaram alquimia taoísta e redescobriram velhas teorias dos Dalou-laoshi. Foram pioneiros nas primeiras tentativas de unir métodos akáshicos com princípios científicos. Enquanto a industrialização varria a Ásia, eles tentavam encontrar caminhos no qual uma máquina poderia ser usada tanto para libertar como para oprimir. No Japão, a Restauração Meiji e o desenvolvimento do Judô, uma arte marcial adaptada dos princípios ocidentais, os encorajou a experimentar novas aproximações do Dô. Na esfera política, muitos aceitaram teorias comunistas como forma de adaptarem-se ao mundo tecnológico.

Entretanto, os Li-Hai nunca predisseram os resultados da vitória de Mao. Por esperarem que uma sociedade pacífica e igualitária erguer-se-ia do caos da revolução, eles estavam alarmados em ver a velha tirania se reafirmar com estrelas vermelhas ao invés de dragões dourados. O pacifismo rebelde da seita se tornou um alvo fácil para a Guarda Vermelha. Partidários dos Mohistas sumiram ou foram exilados em desgraça. De tempos em tempos, a Tecnocracia contribuía com o seu declínio, mas na maior parte do tempo os Adormecidos estavam contentes em fazer o trabalho por si só.

Muitos Li-Hai juntaram-se aos protestos pró-democracia na Praça Tiananmen. Quando o Exército Vermelho massacrou os protestantes, foi desencadeada uma nova onda de fervor na seita. Os Mohistas estavam retornando aos seus antigos modos, reforçando somente regimes contra a agressão e ajudando em revoluções contra os injustos. Com o fim da Guerra da Ascensão, pouco mudou para eles. Uma vez que eles atacavam os elementos da Tecnocracia primeiro, agora eles simplesmente defendem seu fardo contra os opressores mais perigosos, não importa suas origens. Ser um Li-Hai pode ser arriscado, mas o pai tem mais de duzentos anos de heroísmo para lhes inspirar.

Filosofia: Qualquer coisa que funcione. As práticas Li-Hai são baseadas mais em fundamentos morais do que metafísicos. Um dos princípios é o chien-ai, o "amor igual". Em contraste com a moralidade confuciana que diz que o amor pertence primeiro a família e aos outros em degraus abaixo, os Li-Hai acreditam em uma ética universal de carinho e respeito. Os Li-Hai têm este costume arbitrário por que chien-ai foi maculado com a propriedade e com a inveja. Embora eles acreditem no Drahma e no Akashakarma, eles afirmam que esses princípios podem ser acessados, teoricamente, num infinito número de modos. Mohistas seguem os caminhos que os permitam conhecerem seu potencial e cuidar dos outros.

Estilo: Os Li-Hai tomam os elementos básicos da magia akáshica e os modificam de acordo com seus gostos pessoais e as necessidades da comunidade.

Se um efeito de Mente precisa ser dissimulado na psicanálise ocidental, então que seja, desde que siga a essência do Drahma. Os Li-Hai também ganham força quebrando tabus e virando suposições de ponta cabeça para enfatizar o vazio inerente da experiência subjetiva. Os 108 Dias Flamejantes foram tanto um ato político quanto mágico. Para os Li-Hai, ambos são inseparáveis. Um Li-Hai pode usar computadores, teorias anárquicas e esgrima ocidental para explicar o Drahma e o Dô. Entretanto, eles não são Órfãos; cada foco válido deve obedecer a teoria de Akasha e o chien-ai.

Iniciação: Os Li-Hai pegam Sidai que nutrem paixão por seus ideais e trilham o caminho mais estreito para os realizar. Um Sihing ou um Sifu se aproxima do candidato tanto como um amigo ou como um mestre o faz. Depois de um período de diálogo livre, um professor Li-Hai gradualmente introduz os conceitos de Akasha.

Eventualmente, um mestre derruba os preconceitos do estudante com a magia e o diálogo até que o mesmo atinja o Bardo, brigue com o professor ou fuja. Diferente das entrevistas dadas pelos mestres Kannagara, estas experiências acontecem em qualquer lugar do mundo e normalmente envolve justiça social como filosofia oculta. Os Li-Hai treinam aprendizes em conjunto quando possível, achando que um estudante não sofrerá muito com rígidos preconceitos se ele tiver uma variedade de perspectivas.

Organização: A organização dos Li-Hai é extremamente fluida. Sociedades envolvem-se num grupo de práticas que seus membros consideram úteis. Se essa utilidade não persistir, os membros estão livres para ir para qualquer lugar, com uma única condição: enquanto defender as pessoas, um Li-Hai nunca pode abandonar seu posto ou seus companheiros. Essa é uma das instâncias na qual a seita demanda punições severas.

Os grupos a seguir são mais campos intelectuais do que organizações. Cada fluxo filosófico é apoiado por todo o Li-Hai. Nomes são usados quando um Recipiente Vazio quer explicar seus trabalhos mágicos ou intelectuais para a seita ou para a Irmandade como um todo. É possível, claro, que um Mohista persiga múltiplas direções na seita: eles simplesmente personificam algumas crenças predominantes entre os Li-Hai.

A escola mais velha da seita, a Mo-tzu Fa carrega a tradição de heroísmo folclórico e amor universal iniciado pelo próprio Mestre Mo. Seus membros juram usar quaisquer meios necessários para promover o chien-ai; anarquistas, pensadores utópicos, filantrópicos e vigilantes coordenam seus esforços ao redor do mundo para ajudarem áreas abatidas pela pobreza, violência e desastre. Esses Li-Hai também mantêm a posição Mohista original quanto aos mundos espirituais, cuja afirmação que sob um ser supremo, uma ordem caótica de espíritos deve ser aplacada através de sacrifício de animais e consultada através de rituais de divinação. O mundo invisível não se divide em tarefas, mas deve ser aplacado com oferendas de amizade e amor. Atualmente, a seita está dividida nas questões de autoridade. Os Mohistas tradicionais querem líderes fortes, enquanto ativistas modernos não confiam em líderes poderosos e querem ver o Drahma ser ensinado em termos menos autoritários.

Os Peles Azuis já foram o elemento melhor-conhecido da seita. Derivados de uma síntese do misticismo tibetano e da doutrina Mohista, os Peles Azuis retiram seu nome de uma lenda tanto indiana quanto tibetana na qual seres divinos de peles azuis apontavam o caminho para o Samadhi. Os Li-Hai criaram esta escola para induzir melhor os ocidentais, mas desde o retorno do Akashayana às práticas tradicionais, poucos Li-Hai usam a aproximação dos Peles Azuis. A escola aderiu a "Sabedoria Louca". Estes ensinamentos dizem que Samadhi é o coração de Samsara e que até mesmo intensos sentimentos "pecaminosos" apontam o caminho para a iluminação. Medo é o sentimento da impermanência disfarçada e luxúria é a paixão pelo conhecimento expressada inarticuladamente. Enquanto estes Akashayana usam de práticas tântricas e vestem finas roupas de seu próprio jeito, eles são tão controlados quanto os Kannagara. Em seus pontos de vista, a moda existe para disciplinar tanto o corpo como a mente e o prazer é um mantra vivo para ajudar na concentração.

Especializada em tradições não-asiáticas, a Roda d'Ouro, ou o Circulo de Ouro, aceita estudantes de fora dos padrões tradicionais do Akashayana. Formada no despertar da Grande Convocação, a Roda d'Ouro tomou sua forma atual no despertar da colonização portuguesa e espanhola. Nas Filipinas, na parte ocidental da África e no Brasil, povos indígenas desenvolviam artes da luta tão potentes e conectadas a espiritualidade quanto sua contraparte asiática. Ao Despertar, muitos descobriram que a Irmandade de Akasha provia a única forma com o qual expressar magicamente seu treino. Capoeiristas, esgrimistas, espadachins, boxeadores, dançarinos, teólogos renegadores e outros fundiram suas perspectivas com o Drahma. Alguém pode usar o catolicismo, enquanto o outro usa a análise jungniana, mas todos interpretam estes sistemas de forma com que se entenda os ensinamentos de Akasha. O grupo consiste em uma cabala central de artistas marciais e acadêmicos. Estes eruditos compartilham seus vislumbres com o resto da Irmandade.



KANNAGARA

Nomes: Mantos de Fênix, Monges, o Caminho Anciã e (menos complementar) o Caminho Inferior.

História: Os Kannagara traçam suas origens de volta ao próprio Monte Meru. Dizem que o primeiro sermão de Akasha Despertou o povo do Vale Garuda para sua herança como Meru'ai. Os primeiros Mantos de Fênix tomaram conta dos ensinamentos e disseram ao povo de Garuda para viajar pela terra, levando adiante os ensinamentos do Sutra de Pedra.

Os primeiros Kannagara procuraram por outras crianças de Meru. Sua jornada ao Ocidente colocou-os em contato com os predecessores dos Eutanatos. Uma então aliança baseada em suas semelhanças logo se tornou um conflito. Devido ao caos formado pela Guerra do Himalaia, os seguidores do Caminho Anciã abraçaram o ascetismo das comunidades indianas, evitando largamente o peso da violência. Guerreiros de Akasha cansados uniram-se a eles quando não puderam mais lutar e jovens e sanguinolentos tulkus, ávidos para vingar suas prévias encarnações, eram enviados a esses refúgios para por um fim nesse ciclo de ódio. Subseqüentemente, o Akashayana começou a enviar todos os Irmãos aos Kannagara durante seus aprendizados.

De fato, quando o budismo aflorou em solo Indiano, os Chakravanti permitiram que os monges Kannagara seguissem os ensinamentos onde quer que ele os leve - mesmo ao coração do território Chakravanti. Não foi um acordo perfeito - espiões e assassinos vestiam mantos amarelos na esperança de atingir seus oponentes - mas a fé avassaladora das comunidades onde eles se esconderam, tanto quanto a censura dos líderes de ambas as Tradições, tornaram o panorama difícil. Ninguém queria macular o Buddhadharma com tarefas de feiticieiros.

Logo, povoados Kannagara existiam por toda Índia, em associações secretas com os monges budistas. Os ensinamentos dos santos de Jain atraíram uma pequena, porém devotada seita de ascetas extremos que rejeitavam roupas, palavras e até mesmo comida. Na China, os ensinamentos de Lao-tzu eram adaptados às necessidades dos Kannagara que usavam alquimia interna taoísta como foco para a arte do auto-aprendizado. No Tibet, o poder dos Kannagara os permitiu influenciar tarefas temporais e disseminar os segredos do Sutra da Pedra na religião popular. Os Kannagara japoneses participaram no desenvolvimento da comunidade monástica e no sudeste da Ásia, os Mantos da Fênix influenciaram a forma de cidades mandala no Camboja, Tailândia e em Laos.

Depois que os Kannagara seguiram o Bodhidharma ao Templo Shaolin, eles começaram a fazer mais que liderar a Irmandade e praticar no isolamento. Monastérios tornaram-se instituições comunitárias. Os preceitos do Budismo Mahayano compeliram os monges para guiar outros ao Despertar e a iluminação final. Para os governadores terrenos e também para os ardilosos shen, sua orientação era equivalente a interferência. Enquanto os Wu Lung certamente invejavam o domínio que os Kannagara tinham sob o povo, muito freqüentemente burocratas e nobres Adormecidos dirigiam a perseguição resultante.

Os possuidores de ministérios poderosos desconfiavam dos ensinamentos dos Kannagara, que pareciam oferecer felicidade e paz sem recorrer à violência e a conquista. O fato é que os Mantos da Fênix foram forçados a refinar o aspecto marcial do seu Dô em resposta; foi um infortúnio, mas proveu outra alameda de práticas para a seita desenvolver.

Após o crescimento do colonialismo ocidental, os Mantos da Fênix se retiraram dos assuntos Adormecidos e pressionaram o resto da Akashayana a fazerem o mesmo. Durante a Segunda Guerra Mundial, sem direção, a seita agiu conforme as linhas nacionais, aleijado a Irmandade como um todo. O esforço do Sigung Jou Shan reunificou os monges e expandiu o Sangha para incluir mais ocidentais. Com o fim da Guerra da Ascensão, o Caminho Anciã mudou seus ativismos para abraçar preocupações Adormecidas. Este "Drahma Atarefado" segue o conjunto de orientações budistas abrindo suas filosofias para diferentes interpretações. Ele enfatiza que o serviço comunitário pode ser uma prática iluminadora.

Filosofia: Os Kannagara abraçam o núcleo de ensinamentos akáshicos com uma ênfase na condenação do materialismo e promoção do ascetismo. O sofrimento vem por se entregar ao prazer, temer a dor e sentir-se insatisfeito com a natureza básica de alguém. Por conseguinte, um Manto da Fênix rejeita os prazeres passageiros e ilusórios do Samsara por uma vida de autodisciplina e de estudo silencioso. Isso não só serve para purificar o espírito como também garante um exemplo para o resto da comunidade. Não sendo atrapalhados com preocupações materiais, os Kannagara podem dispensar conselhos e guiar outros para o Drahma. Fênix, o Ministro da Estase, equilibra a renúncia dos monges ao mundo dando a suas simples vidas ordem e um propósito limpo.

Estilo: Práticas ascetas e a rejeição da sensação como um fim por si própria permite que um Kannagara olhe além do Samsara e toque um cosmo de vácuo e mudança. A consciência é cultivada através da meditação prolongada, yoga, treinamento de Dô, canto e uso da linguagem, que divide o Drahma externo em formas e eventos perceptíveis. Arte e canções têm funções similares com as emanções do microcosmo num todo maior. Até mesmo trabalho manual mundano pode ser usado como um foco, desde que seja feito com a mesma concentração com que se canta um mantra ou se realiza um movimento do Dô. O ato é tão importante quanto seu produto. Tudo é feito com esforço sincero e a certeza de que ele irá passar com o tempo. Apesar de tudo, mesmo a mais ornamentada mandala de areia vai sumir com o vento.

Iniciação: Todo membro da Irmandade de Akasha gasta parte de seus anos como Sidai como um Kannagara, mas aqueles que continuam com a seita normalmente eram monges antes de Despertarem e simplesmente decidem continuar assim. Akashas de outras seitas freqüentemente se aposentam em comunidades Kannagara. Adormecidos são abundantes em uma Bodhimandala Kannagara.

Monges Despertos normalmente formam um grupo especial dentro de um monastério, mas não clamam mais influência que os sacerdotes budistas, cristãos ou quaisquer outros que vivam com eles. Em contraste, o controle dos Kannagara sobre Sangha, como foi estipulado pelos ensinamentos do Sutra da Pedra, dá a eles uma autoridade silenciosa entre os Despertos. Os ensinamentos são a essência e um Sifu monástico se preocupa com isso além dos problemas temporais.

Organização: Os Kannagara se unem em grupos fixos, centrados em comunidades ascetas. Mantos da Fênix errantes são raros, mas já se ouviu falar de alguns. Suas associações normalmente espelham comunidades religiosas dos Adormecidos próximos. A maioria dos Kannagara são simplesmente monges; alguns lugares enfatizam certos ensinamentos, enquanto outros simplesmente se atam ao Sutra da Pedra.

Os Jina são ascetas Jain que seguem as mais estreitas restrições que qualquer um do Sangha. Todos os Jina são ascetas celibatários. Os Irmãos Jain renunciam todas as posses materiais, praticam uma ética de não-violência estrita e não viajam ou se envolvem com assuntos mundanos. Alguns até mesmo abandonam as vestimentas, e tomam precauções especiais para se assegurarem que não machucam nem mesmo um organismo microscópico ou invisível. Usando filtros para beber água e vassouras para varrer insetos que podem ficar presos embaixo de seus pés, eles planejam praticar a não-violência para o benefício de todos os seres vivos. Por conseguinte, os Jina nunca se envolveram na Guerra da Ascensão. Suas magias são quase todas usadas para preveni-los de machucar qualquer ser. Estes pacifistas são muito respeitados no Sangha por seu conhecimento e a força de suas convicções. Embora os Jina não sejam mais que uma única cabala, eles têm uma grande autoridade moral dentro da Irmandade. Muitos Irmãos visitam sua comunidade em Benares quando um dilema ético ou problemas morais recaem sobre eles.

Os Shaolin são os mais conhecidos membros do Kannagara, se não de toda a Tradição. Embora eles não habitem mais seu epônimo monastério, eles mantêm vários outros na China, Taiwan, Coréia, Japão e no ocidente. Os Shaolin usam uma variação acrobática do Dô e praticam o budismo Zen para focar suas Artes. O nível de ascetismo varia de monastério para monastério, mas sempre é observado de alguma forma. No Japão, um Irmão Shaolin pode se casar, porém ainda é um *vegan* e estrito pacifista, enquanto um Manto da Fênix chinês tem permissão para se defender, mas devem ser castos e pobres.

Os Eruditos da Grande Roda, a escola Karmachakra mantém as mais antigas tradições do Akashayana. Os Irmãos mais velhos da cabala são os mais respeitados membros da Irmandade. Recrutados dos Shaolin ou de outras linhagens dos Mantos da Fênix, os Karmachakra orientam a reconstrução do Bodhimandala ancestral da Tradição no Vale Garuda. Estes historiadores e linguistas também guardam o Registro Akáshico, reconhecem rinpoches e são os árbitros finais da política da Tradição. Embora não seja especificamente obrigatório, o costume há tempos demanda que Irmãos que estão no Sangha por várias encarnações unam-se ao Karmachakra. Isso cria um longo senso de comunidade - e de estase. Muitos Akashas vêem esses Mantos da Fênix como muito presos ao passado e desatentos com a realidade do mundo moderno.

Antes do Acerto de Contas, o Karmachakra consistia no Primus da Irmandade e em vários Akashayana com graduação mínima de Sifu. Como resultado da queda do Conselho, a escola esta contente em apontar representantes de fora quando as circunstancias assim ditarem. Simplesmente não existem Irmãos competentes suficientes para cuidar do Registro Akáshico e representar a Tradição ao mesmo tempo.



Nomes: Rishi ("monges"), Iogues, Lamas, Vagabundos (uma difamação usada em referência aos Lin Shen)

História: Os Jnani são uma das três seitas originais do Akashayana que nasceram do Vale Garuda. Os Jnani eram eremitas, xamãs e andarilhos, viajando através da Ásia e absorvendo as influências das culturais locais. Isso permaneceu uma marca na seita como um todo, já que suas práticas variam largamente de lugar para lugar.

Durante a Guerra o Himalaia, os Jnani aprenderam a usar suas habilidades de forma violenta. Os Jnani usaram suas técnicas de divinação e constrição espiritual para contra-atacar a necromancia Chakravanti. No processo, ambos os grupos influenciaram um ao outro. Os Jnani desenvolveram uma facilidade com os caminhos do karma e seus efeitos nos espíritos enquanto eles passam pela Grande Roda. No Tibet, isso se fundiu ao xamanismo Bon e deu início a um conflito entre os Jnani Bonpo e os Kannagara, que promoviam a introdução do budismo como "uma representação mais perfeita do Drahma".

Após a Guerra, a expansão akáshica no oriente continuou. Enquanto os Vajrapani mesclavam-se a famílias de guerreiros, os Kannagara estabeleciam mosteiros e os Shi-Ren e Li-Hai ficaram próximos a suas raízes chinesas, os Jnani tomaram as montanhas como seus lares e as estrelas como teto. Eremitas Jnani floresceram em lugares onde pessoas precisavam de uma alternativa para as religiões ortodoxas de suas áreas. Os Jnani falavam com espíritos, espantavam forças malignas e faziam encantos simples para seus benfeitores. Isso os tornava alvos freqüentes para ataques dos Dalou'laoshi e Wu Lung, que viam os caminhos Jnani como uma ameaça para a hegemonia confuciana secular que dominava a China.

Os Jnani chineses freqüentemente vinham de antecedentes taoístas ou xamanísticos e convenções sociais desprezadas. Ainda assim, eles abstiveram-se das práticas decadentes que levaram a formação dos K'an Lu do Culto do Êxtase. Para os Jnani, o taoísmo expressava uma rota desobstruída para a Samadhi e não uma desculpa para satisfazer os sentidos. Similarmente, práticas tântricas ainda permeiam o misticismo Jnani, porém dando mais importância aos elementos simbólicos do ocultismo Vajrayana do que as drogas e a sexualidade para atingir estados superiores de consciência. No Japão, os Jnani levaram o Drahma para as montanhas e florestas e aprenderam como o reconciliar com o Caminho de Kami.

Durante a invasão mongol no século XIII, os Rishi impediram o desastre para o Akashayana fazendo contato com os samani, xamãs nômades que apoiavam a causa mongol. Depois que os crimes do Dragão de Jade foram desmascarados, os místicos Jnani e mongóis trabalharam juntos para por um fim na praga que ele conjurou e o expulsaram de sua Bodhimandala corrompida. A cooperação permitiu ao Akashayana sobreviver e florescer pelo período em que budismo Vajrayana se espalhava entre os mongóis. Enquanto isso, os ramos japoneses dos Jnani abandonaram suas vidas como eremitas para proteger os interesses akáshicos através de todo o país que havia sido despedaçado pela guerra; Bodhimandalas Jnani se tornaram refúgios para rebeldes e insurgentes. Na época, estes assassinos e místicos eram chamados shinobi. Diferente dos ninjas, estes Jnani não agiam como mercenários. Na maior parte, eles protegiam o Sangha contra generais como o infame Oda Nobunaga, que instituiu um pogrom contra os budistas tendai. Após o Japão ser unificado por Tokugawa Ieyasu, estes iogues retornaram a

perseguições pacíficas, porém retiveram um visual mais marcial que seus primos do continente.

Os Jnani também participaram do grande experimento do Templo Shaolin, adicionado doutrinas esotéricas aos ensinamentos oferecidos pelos Kannagara Shaolin. Os Lamas contribuíram com alguns residentes permanentes, porém disseminaram inteligência sobre os inimigos do templo e carregaram mensagens que não podiam ser transmitidas pelo Registro Akáshico. Quando os Qing e os Wu Lung devastaram o mosteiro, os Jnani desapareceram na selva. Os únicos sinais deixados eram as mortes de oficiais dos Qing, Wu Lung e outros inimigos. Combinando antigas técnicas do Yamabushi com o uso refinado dos ensinamentos do Dô Sunyakaya, eles se transformaram nos Lin Shen, uma facção secreta de assassinos e espíões. Conforme a Guerra da Ascensão se intensificava no século XX, os Wu Shan usaram seus efeitos de Espírito para combater os Cinco Dragões de Metal enquanto os Lin Shen se livravam silenciosamente de Tecnoocratas e Tradicionalistas que ameaçavam diretamente o Akashayana. Os Vagabundos também foram responsáveis pelo aumento da animosidade entre a Irmandade e os magos Eutanatos no começo dos anos noventa, uma vez que as espadas Jnani e Tanatóicas cruzavam sob os mesmos alvos. Nos salões de Doissetep e Concórdia estas facções secretas disputavam, enquanto o Akashayana e os Eutanatos na Terra lutavam para entender os confusos diretivos que resultavam. No século XXI, os Jnani começaram a abraçar as cidades, como faziam antes com a vida selvagem. Tecno-xamanismo e misticismo tibetano se tornaram aliados na luta para transmitir os valores do Drahma para o povo. Muitos Jnani acham isso natural, uma vez que místicos da Nova Era de todas as estirpes se apropriam de métodos sem dar crédito à fonte. Quando livros Wicca discursam sobre os chakras ou o pós-modernismo Tecnocrata fala sobre o vazio do Indivíduo, os Iogues sorriem e os utilizam como combustível para acender o fogo do Despertar.

Filosofia: Os Jnani acreditam que seus corpos, mentes e espíritos são essencialmente idênticos ao todo da Trama. Além disso, espíritos e deuses não estão claramente fora do indivíduo. Magia Espiritual Jnani identifica o mundo individual com o sobrenatural e afeta um alterando o outro.

Um gesto para o universo também é um gesto com o indivíduo. O Drahma é a realização final que o Indivíduo e o Outro, Natural e Sobrenatural, Profano e Divino não são mais que divisões arbitrárias. O monge fica no centro. Ouvindo a canção de Meru, ele mesmo é como a própria primeira montanha, o centro de uma flor de lótus por onde o cosmo revela-se. Meru é o símbolo do Absoluto, a natureza de Buda e o princípio eterno do Drahma que jaz além do mundo da ilusão. Seu patrono, o Tigre, esmaga barreiras e ilumina o universo das possibilidades, enquanto rasga as "verdades" que escondem uma visão mais profunda do Absoluto. **Estilo:** Os yogues usam mandalas elaboradas, listas de seres sobrenaturais e artes marciais internas em sua jornada para se identificarem com o Tudo. Exercícios de visualização são usados para unir o ser do iogue com um espírito e alquimia interna o dá o poder para investir sua mente e corpo com forças cósmicas. Os Jnani versados em Primórdio e Espírito freqüentemente hospedam espíritos em seus próprios corpos. Além de prover o poder dos espíritos, tal magia também serve como um exercício de disciplina, já que o Jnani tenta ligar sua vontade com o resto de seu ser, destruindo a barreira da identidade.



Iniciação: Os Jnani não buscam estudantes. Seus aprendizes têm que encontrá-los. O iogue não torna isso nada fácil, já que muitos vivem em áreas remotas ou perigosas por conta própria. Um Sifu Jnani será tão desestimulante quanto ele puder sem ser francamente abusivo, mas irá "rabugentamente" ensinar o Caminho para um seguidor persistente, sumindo após cada lição para começar uma nova perseguição. Eventualmente, a rotina se inverte, quando o Sifu começa a invadir a vida diária do estudante em momentos imprevistos. Espera-se que os Sidai sejam respeitosos e disciplinados quando seu mentor aparecer. Depois de um período com os Kannagara, o Sidai retorna ao lado de seu mestre, tomando para si o mesmo estilo de vida excêntrico.

Organização: Os Jnani normalmente se encontram ao redor de lugares sagrados como Ninhos de Dragão e templos. Viagens e eremitério fazem associações Jnani bem parecidas com divisões territoriais. Seja na estrada ou nas montanhas, espera-se que todos façam sua parte.

Os Jnani se classificam por afiliação cultural. Os Jnani são solitários por circunstância (e freqüentemente por natureza), mas retêm um senso de identidade de seu treinamento formativo. Um Yamabushi pode muito bem ser considerado um dos Wu Shan se ele viajou para a China e incorporou sua cultura mágica em suas práticas.

A exceção é o Chabnagpa, que preserva uma parte controversa da cultura akáshica; seu pequeno número significa que muitos segredos podem morrer com eles a não ser que eles aceitem novos membros.

Yamabushi é um termo que refere aos ascetas japoneses que seguem práticas de esoterismo budistas e xintoístas. Os Yamabushi Jnani seguem as mesmas tradições que sua contraparte Adormecida e, como eles, retornam para as montanhas para realizar curas e exorcismos quando eles sentem que é necessário. Nas montanhas, eles realizam feitos físicos sobre-humanos para focalizar suas mentes, como correr distâncias longas mais rápido que os

maiores corredores olímpicos, ou aperfeiçoar suas habilidades no Dô treinando com o vento, as árvores e a terra. Nos tempos modernos, o Yamabushi também treinam nas cidades. Seus mantos distintos podem ser vistos em cruzamentos e na televisão japonesa, enquanto eles usam metáforas selvagens para descrever a vida urbana.

O Chabnagpa, ou "Seita da Água Negra", combina a espiritualidade tibetana Bon e os ritos Vajrayanos. Seus membros ou são lamas que tomam votos monásticos estritos ou iogues, professores amadores que realizam ritos práticos como divinação do clima e exorcismos. Possessão e constrição espiritual são atos comuns para esses Jnani. Meru tem um papel central em seus ensinamentos como o ponto irremovível de onde o Drahma brota. O Chabnagpa é o ramo mais velho dos Jnani; eles usam um número de ritos secretos, preservados dos primeiros dias da Irmandade. A Seita da Água Negra mantém os segredos que foram roubados dos Chakravanti durante as Guerras do Himalaia. Eles matem sutras e crônicas do Registro Akáshico que detalham os segredos das maldições da necromancia e muitos de seus poderes estranhos derivam desse estudo proibido. Estes monges mantêm um monastério tibetano recluso, sob o qual jaz uma série de celas profundas ditas por manter transcrições físicas do todo do Registro. Alguns murmuram que lá também residem outras coisas...

Os Wu Shan são místicos taoístas que se especializam em alquimia interna. Retirando seus nomes de eremitérios, o núcleo das práticas Wu Shan é o *lu*, um livro-mestre passado de professor para estudante que cataloga um grupo de espíritos, suas propriedades e os rituais para invocá-los, aplacá-los e atá-los. Os Wu Shan usam o Dô para equilibrar suas energias físicas para cultivar uma serenidade que ressoa no mundo invisível. Para estes magos, o corpo é mais que uma veia de carne. Ele contém um universo espiritual, com seus próprios deuses e ritos, cada pedaço tão importante quanto as terras além da Muralha. Princípios simpáticos conectam os dois - purificar o indivíduo pode curar o mundo.

Os Lin Shen não existem. De acordo com a política akáshica, os Vagabundos são apenas rumores criados pelos inimigos da Irmandade. Em qualquer evento, as lendas atribuídas a eles são similares às associadas aos ninjas. Furtividade, armas ocultas, habilidade de sobrevivência e o poder de alterar o terreno para sua própria vantagem supostamente fazem o grosso do treinamento Lin Shen. Dizem ter envolvido refugiados Shaolin e reclusos da floresta, os "espíritos da floresta" são um sussurro na vida selvagem, ou uma sombra flutuante na calada da noite.

Isso, claro, se eles caso eles realmente existissem.

De fato, os Lin Shen não existem como uma organização per se. Ao contrário, eles servem como uma alcunha conveniente para os Irmãos que espionam e assassinam com o consentimento do Sangha. Ensinamentos Jnani provêm o núcleo de princípios místicos que estes Akashas usam. Esta coleção comum de feitiços e técnicas criam a ilusão de um grupo de assassinos. O único aspecto concreto dos Lin Shen é o Clássico da Floresta, um livro que descreve as estratégias, feitiços e justificações éticas para espionagem e assassinatos. Uma cópia do Clássico da Floresta é tipicamente passada para o Irmão que é designado para realizar o serviço e ele, em troca, veste o manto dos Lin Shen por tanto tempo quanto for necessário para terminar o serviço.



VAJRAPANI

Nomes: Escamas do Dragão, Guerreiros (bushi, wu-shih), Punhos Guerreiros (incrivelmente comum, mas é um insulto).

História: Os Vajrapani começaram como os Meru'ai que praticavam o Drahma através de trabalho físico duro e exercícios devotados. Estes homens e mulheres reverenciavam os Bodhisattvas e esperavam que seu estilo de vida devotado leva-los-ia para uma "transferência de mérito" destes seres iluminados.

Viajando através da Ásia, os Vajrapani descobriram em seus feitos físicos uma ferramenta útil para repelir bandidos e tropas hostis. O Dô transformou-se num caminho para aperfeiçoar as atividades da vida cotidiana em uma arte de guerra. Na época em que a Irmandade chegou à Índia, as Escamas do Dragão eram soldados duros. Seu líder, o Sigung Chan Ng, era encarregado de proteger o Sangha contra possíveis ameaças. Ele usou o Akashakarma para coordenar os grupos akáshicos espalhados pela Índia.

Quando a Guerra do Himalaia começou, Chan, o Protetor, se tornou General Chan. Os Vajrapani uniram-se sob sua liderança. Como um, eles lutaram contra cultos da morte que eventualmente uniram-se na forma dos Eutanatos. Nem mesmo a morte repeliaria os Punhos Guerreiros, já que os guerreiros eram impulsionados por suas crenças em novos corpos assim que eram mortos. No fim do conflito isso se tornou um problema sério, já que tentativas de acabar com o conflito eram arruinadas por Irmãos traiçoeiros que estavam obsessivos em vingar suas antigas encarnações. Já que o fenômeno consumia tanto o Sangha quanto os Chakravanti, Chang Ng tomou para si uma tarefa árdua: caçar seus camaradas impertinentes.

Após a guerra, a Irmandade retirou-se para seu território tradicional, para então se encontrar embrulhada no conflito dos Reinos Combatentes da China. Os Vajrapani, descansados com o retorno da Guerra do Himalaia, uniram-se à batalha com avidez, procurando por causas justas para auxiliar e livrá-los do débito kármico que carregavam. Um grupo de cruzados seguiu os ensinamentos de Mo-tzu, transformando-se nos Li-Hai. O resto assentou-se em comunidades menores e serviram como auxiliares provisórios para os Jnani e Vajrapani. Um grande número deles seguiu para a Coréia e para o Japão, onde suas Artes e características tornaram-se relíquias em suas culturas hospedeiras.

Durante a Guerra dos Kamikazes, os Vajrapani japoneses ignoraram as demandas dos Kannagara do continente e combateram os invasores com ferocidade patriótica. Com a elevação subsequente da classe samurai, os Guerreiros se tornaram cada vez mais independente de seus superiores enclausurados. Somente a Grande Convocação proveu excitação suficiente para fazer eles voltarem para suas fileiras e ainda assim, o Punho Guerreiro demandou mais voz nos assuntos da Irmandade.

Na Coréia, os Vajrapani ligaram-se aos guerreiros Hwarang, uma sociedade militar que recebia a benção dos sacerdotes budistas.

Diferente de sua contraparte japonesa, eles trabalhavam próximos aos Kannagara, agindo como partidários de reino de Silla e seus sucessores. O Salsa, uma facção Vajrapani dos Hwarang, combinou o misticismo budista de seus patronos Kannagara com suas próprias artes marciais.

Durante o declínio da dinastia mongol Yuan, os Vajrapani jogaram seu peso atrás dos esforços de independência dos Shi-Ren.

Quando a dinastia Ming subiu ao poder, muitos se retiraram para monastérios akáshicos com a crença honesta de que seu trabalho haviam acabado.

Os Manchus e seus aliados Wu Lung levaram ainda mais Punhos Guerreiros a escolher a vida monástica, porém por razões menos inocentes - monastérios budistas proviam um lugar ideal para planejar outra rebelião. Quando os Wu Lung finalmente destruíram o Templo Shaolin, os Punhos Guerreiros entraram num bando de movimentos anti-Qing, frequentemente acompanhados pelos Shi-Ren.



Eventualmente, estes planos caíram na beira da estrada, pois seus aliados Adormecidos desenvolveram-se em meros criminosos e uma ameaça ainda maior surgiu: o ocidente. Os Wu Lung e a Irmandade uniram-se para combater o imperialismo ocidental e os Tecnoctatas que o seguiram, mas tanto Adormecidos quanto Despertos caíram para as balas e para o ópio. Alguns guerreiros uniram-se aos Shi-Ren para formar os Dragões Dourados, enquanto outros saíram para as Américas ou simplesmente se esconderam. Similarmente, a Restauração Meiji arruinou os samurais e os Vajrapani tiveram de lutar para manter suas tradições ancestrais.

A Segunda Guerra Mundial e a incorporação da Coréia viram os Punhos Guerreiros se virarem uns contra os outros. Os Vajrapani japoneses ainda estão largamente evadidos por seus primos chineses e coreanos. Após a guerra, guerreiros norte-americanos foram os primeiros a curar as feridas, conforme eles faziam tênues contatos através da nascente comunidade de artes marciais. Hoje, os Vajrapani usam escolas tradicionais de artes marciais para atrair novos membros mais que qualquer outra seita. Enquanto o treinamento que eles oferecem é extraordinariamente severo, poucos o teriam de qualquer outra forma.

Iniciação: Como os Shi-Ren, os Vajrapani têm uma forte tradição familiar e preferem ensinar membros Despertos de sua família se for possível. Nos últimos quinhentos anos, a atitude se suavizou para incluir membros sinceros das artes-chave que eles dão apoio e mulheres éticas e homens da ação que Despertam e procuram por orientação. O Dô marcial é a base do treinamento. A maioria dos Vajrapani vê o período monástico como um mal necessário antes deles voltarem para o aprendizado *de verdade*. Não importa a linhagem, os Punhos Guerreiros pensam em si mesmos como membros de uma família onde seus mentores são seus pais e seus companheiros são seus primos. Essa solidariedade torna os Vajrapani perigosos de se cruzar. Um intrometido raramente ofende apenas um deles.

Filosofia: Os Vajrapani acreditam que o esforço sincero é o caminho para o Drahma. As verdades a serem encontradas na ação são extremamente mais importantes que os detalhes morais, embora o esforço certo nunca pode ser atingido sem consciência limpa. Seu Ministro Celestial, o Dragão, revela suas fraquezas e desafia suas noções de ordem destruindo ideais que se tornaram corruptos. Para ganhar clareza mental, um Guerreiro deve ser completamente devotado, seja ele ao Sangha, a família ou a um pacto. A violência é uma metáfora para o conflito interior e deve ser confrontada ao invés de negada. Encarada com verdades selvagens de seu próprio coração, um Vajrapani pode usá-la para um bem maior. Algumas vezes, é necessário ir ao templo com as mãos ensangüentadas.

Estilo: Mais que qualquer outra seita, os Vajrapani focam suas magias através do Dô. Armas, técnicas atléticas e afins devem servir para tornar um Irmão uma lâmina mais afiada para ser posta nas mãos do Sangha. Magia ritualística envolve o uso de pactos, canto de mantras da devoção e exercícios ascetas para sincronizar a mente, o corpo e o espírito.

Em todo o caso, os Vajrapani reduzem estes rituais para seus núcleos essenciais. Aos katas faltam movimentos floridos e artes de Mente tomam o caminho direto, usando o poder do espírito do Guerreiro para aterrorizar e imobilizar os inimigos.

Organização: Sociedades Vajrapani são divididas entre linhas familiares e nacionalistas. Tecnicamente, existem 36 clãs Vajrapani, mas menos da metade deles tem Irmãos Despertos o tempo todo. Para preservar métodos que poderiam ser perdidos de qualquer outra forma, os Guerreiros desenvolveram escolas que ensinam os métodos combinados das 36 famílias. A maioria dos estudantes são Adormecidos que estudam ou ensinam artes-chave associadas com a escola. Os Vajrapani Despertos coordenam várias escolas ou viajam de escola para escola para complementar os esforços dos instrutores Adormecidos. Conseqüentemente, as escolas prosperam mesmo com os poucos membros Despertos.

O Tenshin Arashi Ryu é uma sociedade de artes marciais japonesa, que foi fundada pouco depois da Guerra dos Kamikazes. Originalmente restrita aos membros do clã Tanaka, ela foi aberta a forasteiros pouco depois da Restauração Meiji. Os Ryu ensinam suas artes-chave publicamente sob o mesmo nome e selecionam Vajrapani para se tornarem uchideshi, estudantes em tempo integral que aprendem o Caminho enquanto cuidando da Bodhimandala Tanaka. Eles expressam o Drahma usando terminologia xintoísta e budismo tendai. A arte da espada, combate montado e arquearia são partes da interpretação Tenshin Arashi do Dô e muitos Irmãos usuários de katanas vêm desta seita. A escola treina Irmãos ao redor do mundo. Com a exceção do Salsa, a maioria dos Vajrapani já estudou num dojo Tenshin Arashi uma hora ou outra.

Nas comunidades chinesas, o Estandarte do Dragão de Ébano ensina kung fu e wushu como artes-chave para qualquer um querendo aprender. Estes Guerreiros têm obtido extremo sucesso, tanto no continente chinês como em Taiwan, integrando seus ensinamentos com o treino de artes marciais sancionadas pelo estado e sutilmente retornando seus antigos métodos para modificar artes como o wushu competitivo. O Estandarte é uma sociedade secreta de clãs Vajrapani que cuidam de si mesmos e defendem os Kannagara e Jnani chineses. Na América do Norte, a Sociedade Atlética Heilon ensina suas artes-chave em ginásios e lojas onde quer que alguma população chinesa tenha se assentado.

O Salsa é uma cabala secreta de guerreiros e espíões coreanos. O estilo mágico mais complexo pertence a eles, uma vez que práticas Kannagara e Jnani os influenciaram pesadamente. Como os Tenshin Arashi Ryu, o Salsa se especializaram na arte da espada. Sua lâmina, o gum, vem em muitas formas e tamanhos, mas é sempre forjado pelo guerreiro que a usa. Os Salsa também aprendem um estilo único de dança com espadas que fascina seus inimigos e esconde a violência sob a aparência de passos graciosos. O Salsa combina feitos marciais com artes da invisibilidade e do controle da mente, fazendo-os mais que meros Despertos carregando lanças. Qualquer Vajrapani pode treinar com eles, mas eles demandam obediência completa durante o período de treinamento. Diferente das outras escolas, o Salsa consiste exclusivamente de membros e feiticeiros Despertos.



Novatos no Sangha do Akashayana, os Wu Lung só contam como pai no nome. Mesmo forasteiros os consideram como uma parte fora do resto da Irmandade. Aliados por desespero e por uma profecia misteriosa, as práticas Wu Lung misturam feitiçaria taoísta e confuciana que clama o Imperador Amarelo como seu primeiro praticante.

Os Feiticeiros do Dragão se consideram os representantes mortais da Burocracia Celestial. Assim sendo, eles perseguiram implacavelmente a Irmandade de Akasha por centenas de anos. Isso culminou na queda do Templo Shaolin, onde os guerreiros do General Tigre combateram os monges num maléfico combate mano-a-mano. A aliança temporária durante a Rebelião Boxer logo se partiu e foi só depois que os membros chineses de ambos os grupos serem forçados a dividir o mesmo território que as velhas *vendettas* cessaram. Durante o Acerto de Contas, os Wu Lung foram aleijados pela Tempestade de Avatares e vieram a seus antigos inimigos oferecer uma aliança.

Os Shi-Ren e Wu Lung agora trabalham juntos extensivamente, já que suas filosofias e objetivos são bastante similares. Uma tendência que vem preocupando o resto da Irmandade tem sido a grande quantidade de casamentos entre famílias Shi-Ren e Wu Lung. Irá isso cimentar a paz, ou jogará os Aristocratas Benevolentes contra eles? Só o tempo dirá.

Os Feiticeiros do Dragão usam uma hierarquia estrita de repartições mágicas. O Feiticeiro Imperial do Dragão, sua Feiticeira Imperial da Fênix e o Lorde General do Tigre encabeçam sua Burocracia Mágica.

TIGRE ESFUMIÇADO: AS PALAVRAS DOS MORTOS

A tigela de um mendigo se parte sob meus pés rapidamente e eu vejo os monges saindo do caminho. Seus lamacentos mantos açafraão giram como chamas dançarinas na chuva. Estou perto o suficiente para ouvir Ranjit sufocando no ar com cada respiração ineficiente, um estranho ruído áspero em cada rápido e desajeitado passo num vôo - e sente, embaixo da mortalha de carne, o fogo irritado de um deus.

Ranjit manda uma parte de Shiva na parede ao nosso lado. Ela desaba em centenas de fragmentos afiados. Eu salto e grito, uma pétala de lótus pega pelo vento e as navalhas de argila dos tijolos cortam apenas minha trança. Quando eu chego ao chão em uma posição arqueada, uma corda de cabelo passa diante de meus olhos e quando eu me foco na rua além, ele sumiu.

Ele está acima de mim. No telhado. Eu inspiro, seguro o poder em meu umbigo até que ele queime para sair, então expiro. Eu salto dez, então vinte pés, com Samsara ondulando em minha vigília. Eu rolo para uma banca.

Ranjit faz gestos com seu osso. Eu posso sentir os anos escorrerem e minha pele definhar. O Dragão está devorando minha vida. Meus braços cruzam e minhas palmas se apertam, o Chi brilhando.

Em troca eles selecionam a Escola do Dragão (liderança e magia de Espírito), a Escola da Fênix (cura, piedade e magia de Vida) e a Escola do Tigre (estratégia, táticas, artes marciais).

Somente os Wu Lung mais habilidosos alcançam as posições de liderança. Os preguiçosos e cansados de coração são jogados fora através de cansativos Exames de Serviço Mágico.

O paradigma Wu Lung combina o misticismo taoísta com os ritos confucianos de propriedade e culto aos ancestrais. Ritos mágicos são criados para apelar a Burocracia Celestial ou aos ancestrais, ou alterar as propriedades elementais de uma pessoa, lugar ou coisa. Os Wu Lung são guiados por seus Avatares ou shih.

De acordo com a doutrina dos Feiticeiros do Dragão, o shih é um ancestral divinificado que guia um Chi'n Ta através do caminho da propriedade e iluminação. Enquanto os Wu Lung balbuciam serviços aos sutras akáshicos, a maioria preferiria virar suas costas completamente para filosofia da Irmandade. Paz interior é boa e legal, mas comparada com o esplendor do Céu, é uma recompensa estúpida!

A maioria evita o Dô. Feiticeiros do Dragão marcialmente inclinados praticam o Kuei Lung Chuan, uma arte marcial desenvolvida pela Escola do Tigre para defender a Burocracia Mágica.

A Escola do Tigre dos Wu Lung desenvolve um pequeno grupo de técnicas mágicas para aumentar suas capacidades de luta e habilidades estratégicas.

Para mais informação sobre os Wu Lung, veja **Mago Companheiro do Narrador e Dragons of the East**.

Em minha mente, eu vejo o Tigre, estrangulado pela negra cauda do Juiz de Ébano. Eu inspiro e concentro o poder, alimentando-o com ele. Ele cresce e rasga a cauda, quebrando o yantra da morte onde o corpo do Dragão prendia-me.

A dor em meus ossos cessou. Eu arremesso minha faca.

O ar grita por onde ela passa. Ranjit muda de lado para escapar, mas é lá onde eu o quero. A lâmina fixa seu ombro à chaminé. Ele uiva e se contorce, preso no lugar. Logo, a áspera respiração se acalma e, tremendo, ele levanta seu braço bom em rendição.

"A água já os estava matando, Vajrapani", ele diz. "Eles teriam sofrido por meses ao invés de dias. Todos eles viveram próximos a uma fábrica que os envenenou." Quando seu casaco se abriu, eu vi um avental com um osso vivo, como aquele que Jou Shan às vezes vestia para os rituais. Poderíamos ser realmente metades da mesma verdade?

"Não", eu digo. "Agora eles nunca poderão escolher lavar as manchas do karma. Onde você vê piedade, eu vejo outra vida de tortura. Onde você vê destino, eu vejo liberdade. Como você pode saber que o próximo momento da vida que você roubou não era o que poderia libertá-los?"

Ele olha para mim e sorri. "Quantas vezes você me disse isso antes, Tigre Esfumado? Mas a matança serve para outro propósito: Como mais você poderia saber que fui eu?"

"Sim." Uma segunda lâmina vem para minhas mãos, espontaneamente, pelos pensamentos conscientes.

"Nós dois sabemos a verdade sobre a guerra. É por isso que nossas vidas são tão curtas. Nossos mestres temem as coisas que nós podemos dizer ou fazer a tragam para a luz. Assim como você, eu gastei meu aprendizado aos joelhos de um mestre que a escondeu de mim. Então Voormas me mostrou a terrível realidade."

"Todas as nossas almas são amaldiçoadas, Vajrapani, para a libertação de poucas outras. E o que isto nos trouxe? O Povo da Pedra atropela a terra até que ela chore. A morte anda entre os Chakravanti, vestindo nossos próprios corpos. Algumas vezes, eu penso que teria sido melhor se nós tivéssemos perdido."

Um passo em falso e minha faca estará pronta. "Você ainda é um assassino, Handura."

"Você poderia viver mais mil vidas e não entenderia porque, Tigre Esfumado. Foi minha lâmina passada através de cada pescoço com piedade em meu coração ou julgamento? Você tem o que você veio buscar. Você sabe que eu sou rea, e que suas visões do passado são reais. O preço é pesado: Enquanto você viver, você jamais saberá se você estava certa em me matar em seus sonhos, e você nunca saberá se você está certa em me matar aqui, sob as nuvens."

Ele olha acima para o céu escuro e tempestuoso.

"Agora pegue a lâmina, e leve a verdade para nossas famílias feridas."

Será indolor. Yin queima em minha mão e um frio entorpecido toma a lâmina da faca. E este velho homem tatuado que eu nunca vi antes tem os mesmos olhos joviais que ele sempre teve. O gesto é horrivelmente familiar, eu levanto minha mão para golpear.

De repente, o som de um trovão. O rosto de Ranjit vira uma flor vermelha. Sangue banha minha mão.

Com os Dharmas queimando tão fortemente em mim, eu posso ver a bala girando no topo de sua cabeça. Tem o cheiro de fumaça e cordite.

Tem pés roçando contra a ferrugem da escada metálica. Eu me viro para encarar três deles.

Eu não vou retornar para meu povo.

PETER:

UMI ESPELHO GIRANDO RAPIDAMENTE

"Peter?" Águia Devastadora disse. "Você está se sentindo bem?"

"Merda." Masako. "Estamos aqui, Águia. Samsara o acertou em cheio. Deixe-o." A chuva no pára-brisa soava como milhares de pedras furiosas.

"Não. Ele tem de vir conosco. Acorde, Peter."

"Quê?" Sua voz era irritada e alta. "Para que então ele possa distrair Tigre Esfumado com suas vidas passadas? Cristo! Nós vamos ser mortos, seu maldito koitsu maluco!" A porta abriu. "Eu estou indo agora, Sifu. Eu posso morrer com ou sem você."

"Espere", disse Peter. Seus olhos abriram, e ele deslizou para a porta num fácil movimento.

FALHA E PUNIÇÃO

O Akashayana normalmente não insiste no mesmo nível de formalidade que Tradições como a Ordem de Hermes e o Coro Celestial. Já que se espera que os membros tenham autodisciplina, o único conjunto de censuras é um frouxo código chamado Sanghakarma.

A raiz do Sanghakarma é uma série de condenações que tem raiz nos sutras akáshicos. Estas regras consistem num número de precedentes impostos por vários Sifus quando a situação as pediu. Os regulamentos resultantes agora cobrem o aprendizado, etiqueta dos Bodhimandalas e punições por crimes contra Sangha.

Uma tradição do Sanghakarma enfatiza a obediência aos seus professores. Jati e pais diferentes o impõem de formas diferentes. Um mestre Li-Hai raramente pede obediência completa. Um Shi-Ren quase sempre a pede. Falta de atenção às instruções nunca são toleradas e normalmente é punida com o ostracismo. A Irmandade simplesmente se nega a reconhecer a existência de um estudante fracassado. É possível se redimir aos olhos de um Sihing ou Sifu, mas requer um gesto tão impressionante (muitos apontam para o exemplo de Hui-ke cortando fora seu próprio braço para provar seu compromisso com o Bodhidharma) que ele raramente acontece.

Outros crimes são tratados como uma variação do fracasso. Um Irmão foi simplesmente muito indisciplinado para se conduzir num tipo ético. Tipicamente, um grupo de Sangha experiente tenta reabilitar o ofensor com treinamento intensivo. Se isso falhar, o Bodhicitta (Avatar) do Irmão é marcado com uma lista de seus crimes, e ele ou é votado ao ostracismo (freqüentemente com magias de Mente para prevenir que ele prejudique o Akashayana) ou morto. O Gilgul raramente é usado pela Irmandade. A Maioria dos Irmãos vê o ato como sendo equivalente a matar um Buddha ou um monge iluminado.

Casos sérios são tradicionalmente julgados por um Kannagara, embora alguns Shi-Ren respeitosos já tenham feito de tempos em tempos. O juiz processa o caso e ao réu é permitido um advogado, mas não é um sistema adversário. Confia-se que o juiz tentara encontrar um veredicto justo ao invés de tentar punir o acusado não importa a veracidade da questão. Os juizes e mais ninguém tem permissão para usar magia como parte do procedimento.

Enquanto muitos outros forasteiros desvalorizam o aparente desequilíbrio do poder no sistema akáshico, ele normalmente funciona. Como ascetas, os Kannagara não são distraídos por tentações materiais, enquanto o Shi-Ren precisam ter suas próprias crenças para impor, justas ou duras, penalidades.

Tudo estava rápido e fluido, ele podia sentir o Chi estalando nele. "Eu estou bem. Me dê uma espada, Nu Ying. Eu sei que você tem uma extra com você."

Ele balançou suas pernas para fora do carro e ficou de pé. A luz de um relâmpago iluminou a bainha que Sifu passou a ele. O peso da lâmina era familiar.

Águia Devastadora limpou a água de seus olhos. "Você está pronto para vir conosco, Peter? Tudo estará logo acabado. Você pode retornar para Cheng Sa para terminar seu treinamento."

"Eu sempre estive pronto, Nu Ying. Eu só precisava me lembrar."

Suas mãos formaram um mudra: *Eu sei, Sifu. Você estava certo em me levar com você.*

Águia Devastadora inclinou a cabeça. Eles se viraram e correram juntos, saltando sobre os pedaços de uma parede quebrada em seu caminho.

No pé de uma escada enferrujada, eles ouviram um barulhento estampido soar pela noite: O rifle de Sataghni. Naquele instante, Peter sabia que Pratts estava morto e, erguendo sua espada sobre seu ombro, ele começou a subir.

HARITONIA E BONDADÉ: ⊕ PARADIGMATA AKÁSHIC⊕

A magia akáshica não é um fim para ser perseguido, mas um efeito do Despertar. Entendimento espiritual é a chave para o avanço. A habilidade de realizar milagres é uma preocupação secundária que pode distrair um Akashayana do caminho verdadeiro.

A magia vem do conhecimento dos Dharmas, os princípios primordiais da criação, forma e destruição. Estes poderes são postos em ação pelo Sam Chien e são invisíveis aos Adormecidos, que preferem o sonho materialista do Samsara, o Consenso.

DRAHMATA

Para transcender o Samsara, o Akashayana pratica o Drahma. Drahma é a abreviação de dois conceitos. Drala, um termo tibetano que significa "acima do inimigo", é um estado especial onde as dualidades são reconciliadas e as ilusões são penetradas. Atingir o Drala é rejeitar conceitos divisíveis como o indivíduo e o outro, matéria e espírito. Sem oposição, um Irmão está acima do inimigo por que os inimigos não são diferentes de sua própria natureza intrínseca.

Drahma é uma palavra sânscrita de vários significados. No hinduísmo, um Drahma é um dever com a família, casta e sociedade. Realizar o Drahma ajuda o homem ou a mulher a atingir encarnações mais altivas e eventualmente a união com o próprio Deus. Nos ensinamentos de Buda, o termo foi transformado na descrição dos princípios da realidade. Embora essa é a definição que a Irmandade abraça, não pense que ela não tem implicações com a responsabilidade pessoal. As verdades fundamentais da Roda integram a consciência moral no entendimento místico. Para o Akashayana, não existe diferença entre os dois.

Desta forma, o Drahma é uma aproximação do universo que prega viver em harmonia com a natureza e só fazer coisas que lhe tragam mais próximo de entender a grande verdade da existência: as Dez Mil Coisas da realidade não são diferentes e não estão separadas da verdadeira natureza individual. Todos agem como uma parte de um todo maior. Criação, preservação e destruição quebram as barreiras que isolam as pessoas do ciclo da Grande Roda.

⊕ SAITI CHIEN

Quando um Irmão de Akasha vive de acordo com os princípios do Drahma, ele naturalmente invoca o poder do Tudo, já que ele sempre age de acordo com as forças dinâmicas que o envolvem e o permeia. Baseado em seu jat, pai ou temperamento pessoal, ele se alinha com um dos Três Ministros do Sam Chien: o Tigre, o Dragão ou a Fênix. Ele não se torna um veículo de seu patrono escolhido, como os distorcidos Nefandi ou os impulsivos Hengyokai. Ao invés, a personificação do Dinamismo, Estase, ou Entropia equilibra as tendências do Irmão a rejeitar ou ignorar estas forças em sua vida cotidiana. O Sam Chien, como outros aspectos do Drahma, não é um fenômeno externo. O Conflito Triplo é interno. Além disso, um Kannagara que se foca em destruir suas amarras com o mundo material invoca a Fênix para

Ele subia, mão sobre mão, superando o peso das encarnações.

Peter Lasky. Nichiba. Chan Ng. Ele viu o brilho e o sangue destas vidas, mas elas não eram dele.

Elas eram somente nomes, não pesavam mais que uma brisa em suas costas.

O último de três, ele saltou para o telhado para tirar o fardo de Tigre Esfumado dos ombros de Ming Wong.

impor ordem em sua prática para que isso não se torne um exercício de niilismo. Magicamente, isso significa que ele se tornou um recipiente vazio pelo qual se manifesta o poder de um Ministro, moderando-o com seu temperamento em contraste.

Os Li-Hai falam de um quarto Ministro, Lung-ta, serve para equilibrar todos os outros. O Cavalo dos ventos representa o poder do Drahma no mundo fenomenal, mesmo em meio ao caos, destruição ou as rígidas leis; A grade lição de Lung-ta é encontrar a iluminação mesmo nas coisas comuns e imperfeitas. Os Li-Hai agem em seu nome, tentando impedir que o Sangha se isole do mundo moderno.

BODHICITTA: ⊕ CORAÇÃO DA ILUMINAÇÃO

É no meio do Conflito Triplo que o Bodhicitta, conhecido pelos outros magos como Avatar, se manifesta. Os Akashas não acreditam que seja uma bateria de Quintessência, um deus ou a alma. O primeiro cheira a irreverência. Por todo o seu poder, o segundo é inferior para um humano Desperto e o terceiro isola o Irmão da Roda.

Além do mais, o Bodhicitta é uma fagulha de Akasha, a sabedoria primordial chamada Natureza de Buddha, o Tao e vários outros nomes. Todos os seres têm um Bodhicitta e a iluminação é própria, não em função da linhagem ou da sorte. Mas para a maioria, as respostas fáceis de Samsara o afogam no materialismo e no barulho de uma mente egoísta. Todos os seres vêem sua natureza verdadeira após a morte, mas muitos temem a luz e fogem para uma nova encarnação. Mesmo Despertos tem problemas ao lidar com a verdadeira natureza de um Bodhicitta que escapa todas as tentativas de definir ou conceituá-lo, então eles freqüentemente se disfarçam em uma forma divina ou num símbolo místico. Para a maioria, isso representa sua luz Desperta. O Bodhicitta irá até mesmo prover orientação nesta forma, vestindo máscaras Dinâmicas, Estáticas, Primordiais ou Investigadoras para ensinar o Drahma. Muitos invocam aspectos do Sam Chien para preencher estes papéis, então a ilusão irá, ao menos, levá-los ao equilíbrio. Mas tragicamente, servos dos Reis Yama freqüentemente transformam suas luzes interiores em formas grotescas com a força de suas ilusões. Ainda assim o Bodhicitta está funcionando, enquanto ele tenta colocar medo em um mago Decaído para que este vá de volta ao caminho da bondade.

SAITSARA: ⊕ CONSENSO DA ILUSÃO

Os dons Despertos não são sempre fáceis de usar. Muitas vezes, a Pessoa Superior cai vítima da ilusão. Samsara não é só o produto de sonhos de escape ou crenças sem base. É toda a atitude do mundo, onde se vêem separados seres imutáveis, imunes as forças ao seu redor. Estas idéias só servem para forçar a vontade contra o giro da Roda e rejeitar a verdade de que nada é permanente. Mudando um universo ou arrumando entidades com a força da vontade não é só arrogância; é ilusão.

Um Irmão de Akasha que o tente fazer verá que as forças que ele tenta comandar já deixaram suas noções para trás. Elas podem ter se distorcido em algo nada desejável.

O Samsara não é completamente mau - nós precisamos de conceitos fixos do universo para podermos viver nele - mas isso não é a verdadeira paisagem da Trama. Ironicamente, Adormecidos presos no isolamento e permanência reforçam o poder da ilusão devido a uma interdependência que eles não reconhecem. Como parte do corpo da humanidade, o Akashayana também é parte do todo e pode cair ao Samsara na presença de Adormecidos.

De fato, o perigo real é que um Irmão pense que está separado de Samsara e construa uma dualidade entre a vida Desperta e Adormecida. Mas o Samsara não é um lugar ou um sinônimo para realidade. Ele tem as chaves para o Samadhi dentro dele.

AKASHAKARMA

Além de ser um recurso mágico, o Registro Akáshico é um fenômeno paradigmático a seu próprio modo. O Akashakarma é uma impressão subliminar das ações sob a própria Roda. Cada ato é posto em movimento por um pensamento e deixa um traço de todas as outras ações e pensamentos. Irmãos de Akasha usam a idéia do Registro para estudar seqüências de suas ações e para trabalhar a magia que transcenda os princípios do próprio karma. Por exemplo, um Irmão poderia sentir estados emocionais que ocorreram num antigo campo de guerra sintonizando-se com as impressões que a história deixou no Registro. Respiração profunda e o canto de um mantra podem libertá-lo de distrações materiais. Então, ele poderá sentir o fluxo akáshico que existia antes de qualquer ciclo de destruição ou criação e poderá usar ecos kármicos que aparecem para aprender o nome do general do lado perdedor ou talvez o temperamento de um Vajrapani que lutou naquele antigo conflito.

Caligrafia, criação de mandalas com areia, pintura ou movimentos e recitar escrituras sagradas também abrem a mente para o Akashakarma. Métodos que usam laços simpáticos com o objeto sendo estudado ou influenciado (como se o Akasha do exemplo acima se recita a história do lugar como ele aprendeu num antigo documento), facilitam o trabalho mágico às custas de alguma flexibilidade.

DÊ

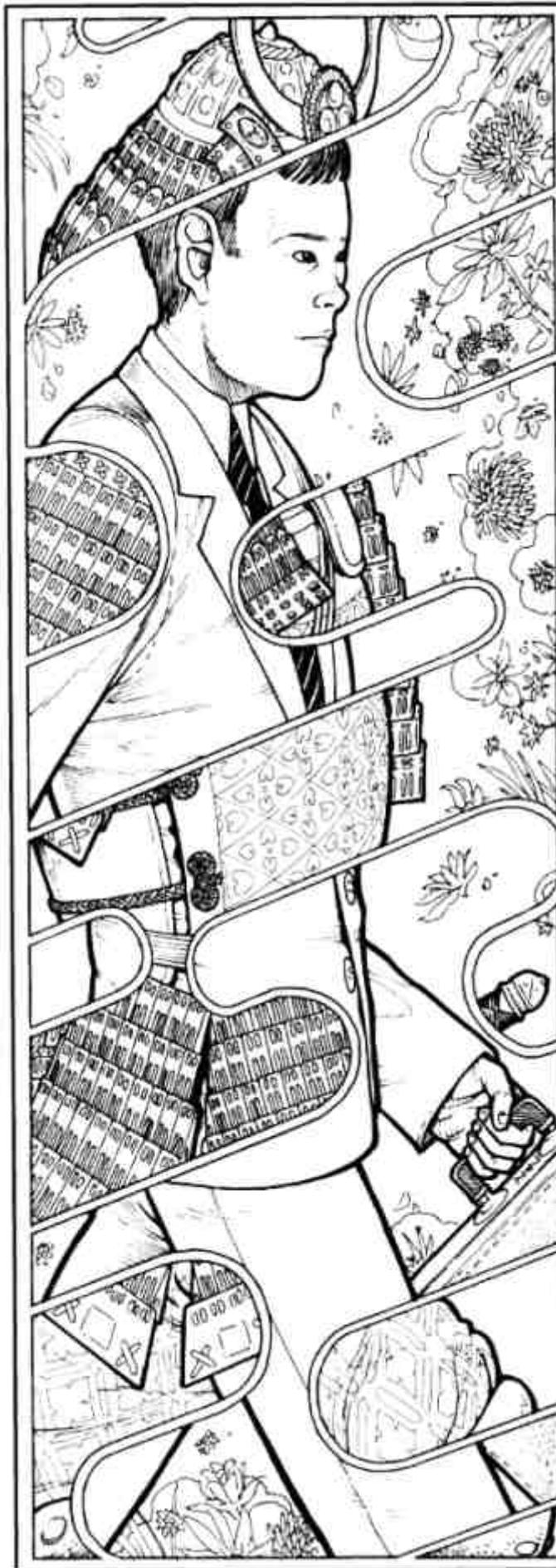
Para seguir o Drahma, o Akashayana deve agir com foco, determinação e com o senso do efeito que suas ações terão sobre o todo. O Dê é o estudo e a prática de ações corretas e focadas, e sendo assim é parte integral à crença e magia akáshica.

Por exemplo, um Vajrapani pode fazer um gesto, em forma de garra para focalizar sua raiva num bloco que não só lembra um ataque, mas que também inspire terror em seus inimigos. Perante uma doença, o mesmo Irmão poderia mover-se através de um kata feito para retificar o desequilíbrio energético em seu corpo. Combinado com a respiração apropriada, o fluxo do Chi através dos meridianos estimulados leva a melhora da saúde.

SAMADHI

Sat-Chit-Ananda. Unidade com o Tao. Nirvana. Ascensão. Ele tem muitos nomes, mas para a Irmandade, todos são o Samadhi, um estado indiferenciado do ser. O Bodhicitta revela sua forma verdadeira e o conhecimento de Akasha permeia tudo. Ele é uno com a Roda e está livre dela. Os grilhões da ilusão se foram, como Confúcio observou, ele pode fazer o que quiser, porque o que lhe agrada não é diferente da vontade Divina.

O Akashayana tem muitas histórias sobre os Akasha, seres Ascendidos que dominaram a Roda do Nascimento e da Morte. Estes koans, parábolas, poemas e canções são os maiores tesouros da cultura akáshica, por eles apontarem o caminho para atingir o que toda a Irmandade treina, estuda e se sacrifica.



PETER E TIGRE ESFUMIÇADO

O corpo de Pratts - Ranjit - estava espantosamente em pé, fixado na parede por uma longa faca.

O resto de seu crânio apoiado em seus ombros, um cálice irregular que sangrava sobre suas tatuagens como uma horrenda libação.

À direita de Peter, Ming Wong estava em uma tola posição pronta para o combate, outra faca apontando de sua mão anterior.

A lâmina e os braços que a carregavam estavam banhados em sangue. A chuva a tornou num riacho de água rosa que seguia através do embreado telhado.

À sua esquerda, Masako sacou sua espada, cobrindo a distância com passos *staccato*. Águia Devastadora moveu-se para pará-la, e disse.

"Ming." Paz, diziam suas mãos. *Acalme seu coração*. "Nós podemos lhe ajudar. O Drahma não irá lhe deixar, mesmo nestes tempos. Nós podemos lhe ensinar e podemos aprender com você, mas você tem de vir conosco."

O Chi ondulava enquanto ele tentava tomar o Santana, o fluxo de seus pensamentos.

Sua mão espalmou seu punho em resposta, a saudação enrijecendo as energias ao seu redor. Quando ela falou, Peter estava surpreso pela gentileza de sua voz. "Eu acho que você sabe meu nome verdadeiro, Nu Ying.

Nos giros da Roda, não faz muito tempo desde que você me matou da última vez. Ou você se esqueceu sobre Luo Fu?"

"Você quer que eu lhe chame de Tigre Esfumaçado? Suas vidas passadas não a prendem, Ming. Você pode mudar, e trabalhar em direção ao Samadhi com o resto de nós."

"Será que isso é verdade?" Ela perguntou. "Cada vez que eu tentei dizer a verdade, cada vida veio se partindo sobre mim. A 'Irmandade' recebe uma mentira com cada respiração. Nós fizemos - você fez coisas terríveis. Você já encarnou no Fosso da Harmonia. Irmão?"

O rosto de Águia Devastadora repentinamente se contorceu de dor, mas suas palavras eram calmas como a pedra. "Sim."

"Então Você sabe que você é amaldiçoado, assim como eu era. Eu posso ver o karma lhe dilacerando, pronto para lhe punir. Eu vou encerrar o ciclo. Eu vou deixar a verdade ser conhecida!"

E lá estava Sataghni. As mãos em forma de garra, emergindo de uma cortina invisível de vento e água. Caracteres Kaja estavam pintados em seus finos braços marrons.

Na chuva, uma névoa e uma repentina torrente vermelha. Peter chegou através da deslumbrante abertura da Rede de Indra e viu violência.

NOVE DHARITIAS, DEZ MIL FERRAMENTAS

Os poderes do Akashayana não vêm de coisas tão forçadas como "Vontade Verdadeira". Ao invés disto, ao aspirar ao Samadhi e praticar o Dô, eles se abrem para as verdades eternas que se manifestam como uma conseqüência das praticas iluminadas.

Isso não quer dizer que estes poderes não são invocados deliberadamente.

O Drahma precisa de defensores e é algo auspicioso usar sua magia para guiar outros em seu caminho. Ao mesmo tempo, esta aproximação - na qual a magia é a verdade a ser percebida ao invés de uma força impessoal a ser conquistada - significa que um Akasha raramente cai nas armadilhas de valorizar feitos mágicos acima da Ascensão pessoal.

Devido a influencia do Conselho, a Irmandade reconhece nove Dharmas místicos. Membros do Akashayana mais velhos e mais tradicionais algumas vezes medem as leis de realidade de forma diferente (veja *Dragons of the East*), mas a maioria aceita estes padrões.

CORRESPONDÊNCIA - A REDE DE INDRA, ⊕ LOKHADHATU

Devido ao princípio da impermanência, todas as coisas estão conectadas, partes do mesmo Tudo Cósmico.

A Rede de Indra é uma rede que cobre o mundo. Onde os fios da rede se cruzam, há um espelho, então cada ponto na rede reflete cada outro. Desta forma, a separação dos objetos é uma ilusão, uma das mentiras confortantes de Samsara.

O Lokhadhatu é todo o universo, onde Meru é o único ponto irremovível, o eixo onde gira a Roda. Todas as Dez Mil Coisas são unidas pela montanha irremovível - que não é diferente da verdade de um próprio ser.

Mandalas mostram as conexões kármicas entre objetos através do espaço, e Meru, na concepção da Irmandade do Ponto de Correspondência (entre outras coisas) é o centro de tudo. Formas de Dô com movimentos giratórios e a contemplação silenciosa de lugares longínquos usam a idéia de uma Roda sempre em movimento, que não é governada por um centro irremovível.

ENTROPIA - KARITIA, SUNYATA

A Grande Roda é mantida em movimento pelo karma. Os pensamentos e ações de seres conscientes põem todos os eventos em movimento. Os resultados destas ações refletem na forma de reações. O Sunyata, o princípio da impermanência, ensina que tudo passa. Objetos, pessoas e idéias definham, e seus elementos se re-configuram em formas novas e maravilhosas. Até mesmo o karma depende das nossas ligações com a estrutura da causa e efeito. Um Ser Desperto corta através da ilusão de que somos presos ao karma; com seu entendimento do sunyata, ele pode dispersar ligações kármicas e alterar seu curso.

Manipular pontos fracos com golpes de Dô permite a um Irmão danificar alvos com uma facilidade assustadora. Cantar porções de um sutra e fazer os mudras corretos pode transferir karma "bom" ou "ruim" para outras pessoas ou coisas e permite a um Akasha temporariamente desafiar a Roda da causa e conseqüência.

FORÇAS - ⊕S CINCO AGENTES

Místicos chineses afirmam que o Yin e Yang primordiais se expressam através de cinco elementos: Terra, Metal, Água, Madeira e Fogo. Metal vem da Terra, se difunde na Água, enquanto Água nutre a Madeira, que se transforma em combustível para o Fogo, e, como cinzas, retornam para a Terra. Este círculo criacionista é equilibrado pelo círculo destrutivo onde a Terra captura a Água, Água extingue o Fogo, o Fogo derrete o Metal, e o Metal corta a Madeira, cujo crescimento sufoca a Terra. Os Cinco Agentes são mais que elementos físicos brutos. Eles representam a interação das forças cósmicas e individuais. Assim, uma manobra de Dô agressiva num espírito do Fogo pode superar um fraco e preciso ataque no Metal. No espírito holístico da magia akáshica, este conceito pode ser usado para mais que forças físicas, mas é aqui que ele encontra sua aplicação mestra. Para mais informações sobre os cinco agentes, veja *Dragons of the East* e o suplemento para *Changeling* chamado *Land of Eight Million Dreams*.

Enquanto técnicas em Dô podem canalizar Forças com eficiência sobrenatural, esse não é o único método que o Akashayana usa para tocar o Dharma de Forças. Estes ciclos criacionistas e destrutivos dos Cinco Agentes também podem ser manipulados desenhando os caracteres do elemento apropriado, apelando pela intervenção de um agente da Burocracia Celestial com oferendas ou com posturas físicas que simbolizam a força apropriada.

♠ATÉRIA - ALQUÍMIA EXTERNA

Matéria é a esfera mais difícil para o akashayana praticar. Alquimia akáshica envolve imprimir os Cinco Agentes em objetos materiais, usando rituais que envolvem astrologia, mover objetos para um lugar especial (como para o topo de uma montanha para absorver Terra) e técnicas de um artesão experiente. A visão não-materialista da maioria dos Irmãos de Akasha lhes requer o uso de concentração intensa para focalizar mais no processo que no resultado. Ainda assim, alguns armeiros podem forjar lâminas tão afiadas quanto as lâminas monomoleculares das Maravilhas Tecnocratas, e alguns Shi-Ren cuidam de suas fortalezas com leões de pedra animados. Com suas técnicas de campo superlativas, os Wu Lung começaram a eclipsar estas realizações com maravilhas mecânicas e alquímicas preservadas das cortes do Imperador Amarelo.

Criando objetos num estado de absorção meditativa é melhor maneira de um Irmão de Akasha controlar este Dharma. Por exemplo, um armeiro diligente pode controlar a composição e o fio de suas criações com habilidades sobrenaturais. Máquinas baseadas ou incrementadas pelos princípios da alquimia chinesa também têm uso dentro da Irmandade. Materiais como o óxido de mercúrio e o minium (ferrugem) são usados como contrapartes inorgânicas para as energias elementares de Padrões de Vida e podem ser usados para investir objetos com movimento ou alterá-los para interagir seletivamente com seres vivos.

♠ENTE - MUSHIN, SANTANA

Paradoxalmente, a Esfera da Mente é descrita por muitos Akashas usando o conceito japonês do mushin, ou "sem-mente". O Mushin é um estado onde a mente não é confundida pelo egoísmo ou "barulho" consciente, capaz de perceber, agir e reagir sem impedimentos. Ao silenciar a mente, você pode se abrir para as outras mentes. Quando a ilusão do individual desaparecer, você será as outras mentes. Isso não é a telepatia como os magos ocidentais entendem, mas um entendimento espontâneo que surge num grupo de mentes que são expostas a verdade que jaz além do Samsara e do egoísmo. Sem referência ao indivíduo, a mente é um santana, um "fluxo" de consciência que pode seguir para outras.

Mas pragmaticamente, os Legalistas Shi-Ren vêem os pensamentos egoístas que confundem a mente como uma ferramenta para mudar o comportamento do alvo. Motivações egoístas ditam as reações de uma pessoa à disciplina e à recompensa, e podem ser ferramentas efetivas para manipuladores.

Meditação é uma ferramenta fundamental para as Artes akáshicas da Mente. O Dô também pode ser usado para alterar a mente alterando o corpo, assim como acupuntura e massagem. Mantras, mudras, caligrafia, estados de transe, ascetismo e exercícios pesados também permitem a um Irmão se livrar das distrações e alterar tanto o seu quanto o estado mental de outros. Em muitos casos, um Akasha também pode fazer uso do Registro Akáshico para sentir e alterar o fluxo da consciência pura antes dela se manifestar num evento físico. Um monge pacifista em meditação silenciosa pode contatar outras mentes eliminando as barreiras do ego e um Li-Hai pode entoar porções relevantes do Sutra da Pedra de tal forma que preencha um policial invejoso com vergonha.

VIDA - ALQUÍMIA INTERNA

Chamada neigong (feitos internos), o estudo akáshico da Vida é centrado no treino do indivíduo para dominar seu próprio corpo ao invés de tornar seu corpo um alvo físico estático. O Chi flui através do corpo em meridianos que correspondem ao Yin, Yang e aos Cinco Agentes. Deste modo, o corpo humano é um microcosmo da Tíama, com suas próprias linhas do dragão e equilíbrio elemental. A balança do Chi pode ser harmoniosa, desequilibrada ou despedaçada através de ervas, manipulação de pontos de pressão e atos do Dô.

O ambiente também pode afetar o corpo. A Trama afeta o microcosmo humano. Todos os seres seguem o padrão primordial, com as energias dos seres se manifestando como plantas e animais. Somente a interação exata com os elementos primordiais difere.

Um Irmão de Akasha pode usar a manipulação de pontos de pressão para dissipar a dor e parar o sangramento de um ferimento. Gritos e cantos também podem ser "sintonizados" às vibrações de organismos, meridianos, músculos e ossos específicos. Uma rotina akáshica de Vida chamada Mahasuklaja (Grande Despedaçamento Branco) consiste num mudra específico e cantos designados para destruir tecidos de pele específicos. Embora ela seja baseada em uma técnica usada para remover infecções e destruir crescimentos malignos, ela pode, como qualquer medicina, ser usada para propósitos menos piedosos.

PRIMÓRDIOS-CHI

O Chi começa com o sopro de Pangu, a Pessoa Cósmica. A energia básica da existência, o Chi se incorpora ao Yin e ao Yang, e se ordena de acordo com o Mandato Divino. O Sam Chien e seus ministros Tigre, Dragão e Fênix, regulam o fluxo do Chi. Ele é o Absoluto manifesto, onde o karma e a interação dos Cinco Agentes quebram todos os fenômenos antes que lhe seja dada nova existência. O Chi é identificado como Akasha, a revelação primordial da existência. Seres humanos regulam o Chi através da respiração. O ato no qual Pangu trouxe sua força para o universo. Todos os seres e objetos possuem Chi, mas somente uns poucos seres podem conscientemente juntá-lo e colhê-lo. Seres como os Kuei-jin roubam-no de mortais, acumulando uma Ressonância trevosa. Os Despertos podem tocar a energia do Tudo com penalidades que variam de acordo com suas intenções e com a fonte do poder. Ressonância Yin (Entrópica), Yang (Dinâmica) e Li (Estática) devem estar equilibradas e purificadas ou um Akashayana arrisca perder o contato com sua própria natureza Desperta.

A yoga alinha os meridianos de um Irmão de Akasha com o Chi ambiente de uma área. Seu corpo e mente se tornam muito receptivos as mudanças da Ressonância de um lugar ou coisa, e ele pode estocar e descarregar este poder praticando técnicas de Dô onde seu corpo imita o alinhamento com as Fúrias Cósmicas. Ascetismo remove o auto-centrismo que impede seu Chi de interagir livremente com a Trama e vice-versa. Um místico iluminado pode fazer uso de sua severidade para manifestar milagres como à criação espontânea de jóias, flores ou até mesmo fogo, e a aura ao seu redor é dolorosa para os espíritos malignos estarem próximos.

ESPÍRITOS-SHEN

Os Irmãos de Akasha têm duas opiniões sobre o reino do Espírito. Uma escola, apoiada pelos Jnani e Kannagara, acredita que os espíritos são reflexos de seres conscientes sobre o Tudo. Espíritos não são diferentes dos aspectos de sua natureza. Além do mais, a mente Desperta contém os próprios reinos espirituais. Enquanto isso leva alguns a acreditar que a Irmandade de Akasha tem pouco respeito pelo shen, a verdade é que xamãs e invocadores akáshicos acreditam que eles são tanto aspectos dos espíritos quanto os outros ao redor.

A outra escola diz que todos os shen, do mais fétido e incansável Kuei-jin até o próprio Dragão, pertencem a uma burocracia Celestial que administra as tarefas das Dez Mil Coisas. Espíritos e deuses são seres separados com suas próprias agendas, mas eles estão sempre presos aos mandatos dados a eles pelo Augusto Personagem de Jade. Esta é crença Adamantina dos Shi-Ren e Wu Lung.

Ambas as escolas aceitam que existem seis reinos de existência, pelo qual todos os seres viajam em jornada através da Roda. Tien (Céu), conhecido no ocidente como a Umbra Astral, é a morada dos deuses. Ao seu cume, ele leva aos restos de Meru. Abaixo disto, Maya, o Sonhar, é onde os deuses planejam o domínio uns dos outros bem como do mundo mortal. O Mundo Yang é o Reino da Besta, onde os espíritos da natureza descem e o conflito do Sam Chien começa. O Mundo Yin, em desacordo, é onde todas as coisas dissolvem no abraço do Dragão, salvo aqueles com uma paixão por suas vidas passadas. Os Dez Mil Infernos, normalmente chamados de Yomi, ou Tu Yi, é onde aqueles consumidos pelo pecado renascem para a tortura eterna. Um inferno, o Fosso da Harmonia, é dito ser feito para os Akashayana caídos.

Mas o reino mais importante é o Reino Humano. Sem os prazeres divinos ou as torturas infernais, um Desperto pode chegar até o Samadhi. Somente homens e mulheres mortais Despertam - e somente eles podem encontrar a salvação verdadeira.

Jnani taoístas usam registros das repartições de espíritos importantes e então os rastreiam até lugares onde eles podem ser encontrados. Irmãos mais inclinados à metafísica meditam sobre formas e fazem-nas em movimento, desenhando ou escrevendo. Os espíritos que surgem de tais práticas surgem da consciência do Irmão? Somente os espíritos e os Bodhisattvas sabem.

ΤΕΙΠΘ - A RODA DAS ERAS

O tempo não é uma linha reta, mas um ciclo. A Roda das Eras é o ciclo contínuo da criação e da destruição por onde o karma se resolve. O grande mahakalpas de milhares de Eons se parte em yugas de meras centenas de anos, décadas, anos, dias, horas e segundos, tudo refletindo a Roda primordial. Mas o tempo em si não é um fenômeno objetivo.

⊕ FIMI DA VIOLÊNCIA

A lâmina acertou-a no olho, mas Sataghi, violenta e sorridente ainda girou com sua mão-garra. Ming, Tigre Esfumaçado, caiu sob um joelho quando seu ombro saía fora do lugar, ela deslizou para frente, deixando uma esteira de água de chuva para Aríete cair, morta.

Enquanto ela caía, Peter viu suas mãos ainda tencionadas, sedentas para golpear novamente.

Masako virou num chute para acertar o pé de apoio de Ming com sua wakizashi, mas o alvo foi para o ar. O corpo giratório de Tigre Esfumaçado cortou através do céu chuvoso em uma manobra que deixou a todos em seu campo de visão. Peter sacou sua espada e Águia Devastadora varreu seus pés pela água, ondulando o espaço pelo canal de Meru com seus passos.

A Rede de Indra ondulou, e havia dois dele. Um apareceu no flanco de Tigre Esfumaçado, segurando seu braço e golpeando com seus dedos, enquanto outro ainda estava na frente de Peter com suas mãos levantadas, para proteger seu Sidai.

Tigre Esfumaçado torceu o braço de Águia Devastadora, girando seu pulso, enquanto a mão dele, em forma de lança, a cortou através da testa.

Ele é visto pelos olhos limitados do observador. Com o treinamento, o Akashayana pode ver além do tempo medido com respirações mortais. Com este vislumbre, um milênio pode passar num único sopro e uma hora pode expandir uma vida inteira.

Estados de transe e meditação podem libertar a mente de um Irmão de uma ligação com um lugar particular. Já que a teoria da Irmandade sobre o karma sustenta que se é redutível a eventos mentais, os Akashas podem manipular o tempo na esfera física começando com a mente. O Akashayana pode aparecer em vários momentos simultaneamente - ou nenhum, sumindo da Roda completamente, se eles disciplinarem suas mentes e corpos ao ponto em que o Grande Ciclo não possa mais agir sobre eles.

ΔΡΑΗΤΙΑ - EXISTÊNCIA BONDOSA

Os Akashas sustentam que a décima esfera é o Drahma. A Lei de Transcender o Inimigo é o princípio no qual todos os Drahmas emanam. Para tocar a essência do universo, você deve viver de acordo com suas regras. Para atingir a harmonia com o Tudo, haja com sinceridade e deixar os desejos é tudo o que os Bodhisattvas esperam de um mago - ou de qualquer um, na verdade.

FEITIÇARIA

A Irmandade de Akasha não tem outros operadores de milagres em suas fileiras. Embora a feitiçaria seja potente, não é um sinal de grande iluminação. A feitiçaria não desafia o Samsara, mas trabalha dentro de seus confinamentos.

Feiticeiros estáticos que se unem a Irmandade o fazem na esperança de ganhar mérito suficiente para atingir Samadhi depois da morte, ou ganhar o mérito para Despertar mais tarde ou em outra encarnação. Feiticeiros de Akasha gravitam em direção aos Jnani e os Shi-Ren, onde seu estilo ritualístico cuidadoso é apreciado. Muitos Akashas sabem que ser Desperto confere a possibilidade de iluminação verdadeira a qualquer momento, mas têm pouca idéia da diferença funcional entre praticar magia Desperta ou a feitiçaria. Eles meramente acreditam que os feiticeiros ainda não estão prontos para ver as verdades além do mundo da ilusão e tentam ajudá-los a realizar essa travessia.

Ela mergulhou e caiu no teto. Uma onda de água veio juntamente, lavando os joelhos de Masako. Peter viu a Li-Hai deslizar pelo teto, sua espada girando fora de sua mão. Ela se agarrou em uma calha com uma mão.

Tigre Esfumaçado torceu violentamente o pulso de Águia Devastadora, mas ele virou, pegando a própria mão dela para reverter a imposição. Ela virou seu quadril para o grande homem, forçando-o a recuar, uma palma estendida para defender o movimento. Saltando para longe dele, ela fez gestos com seu braço ferido. Dois dedos enlaçados em uma conta de preces se voltam para Masako. A calha cede e Masako cai.

Peter abaixou sua guarda, levantou sua espada para se juntar à batalha, mas Águia Devastadora, em sua frente, levantou uma mão para manter ele no lugar. Ainda não, ele lhe disse.

Um dos corpos de Sifu aproximou-se de Ming e os dois se jogaram contra o outro tão rapidamente que somente rastros escuros e pingos de água voando podiam ser vistos. Então Águia Devastadora foi atingido por um punho e na frente de Peter, seu dublê vacilou, quando costelas quebraram, furando a pele, pelo golpe recebido por sua contraparte. Os ossos dilacerados brilharam na luz néon que

Tigre Esfumado rugiu. O som animal foi emitido de uma face coberta de vermelho do golpe de Águia Devastadora. Seus dois pés se ergueram e os dedos do pé, apontando, foram contra seu torso, mas ele virou de costas com o golpe, girando novamente com um lento antebraço que parecia somente escoriar seu tórax.

Ela estava acima de seus pés. Ela deu um mortal de costas para voltar a ficar de pé, mas derrapou uma dúzia de pés pelos ladrilhos molhados, finalmente parando de joelhos.

Enquanto um de seus corpos avançava para ela, Peter ouvia a dolorida, ofegante respiração do homem ao seu lado. A pele de Águia Devastadora estava coberta de escoriações, e ele estremeceu.

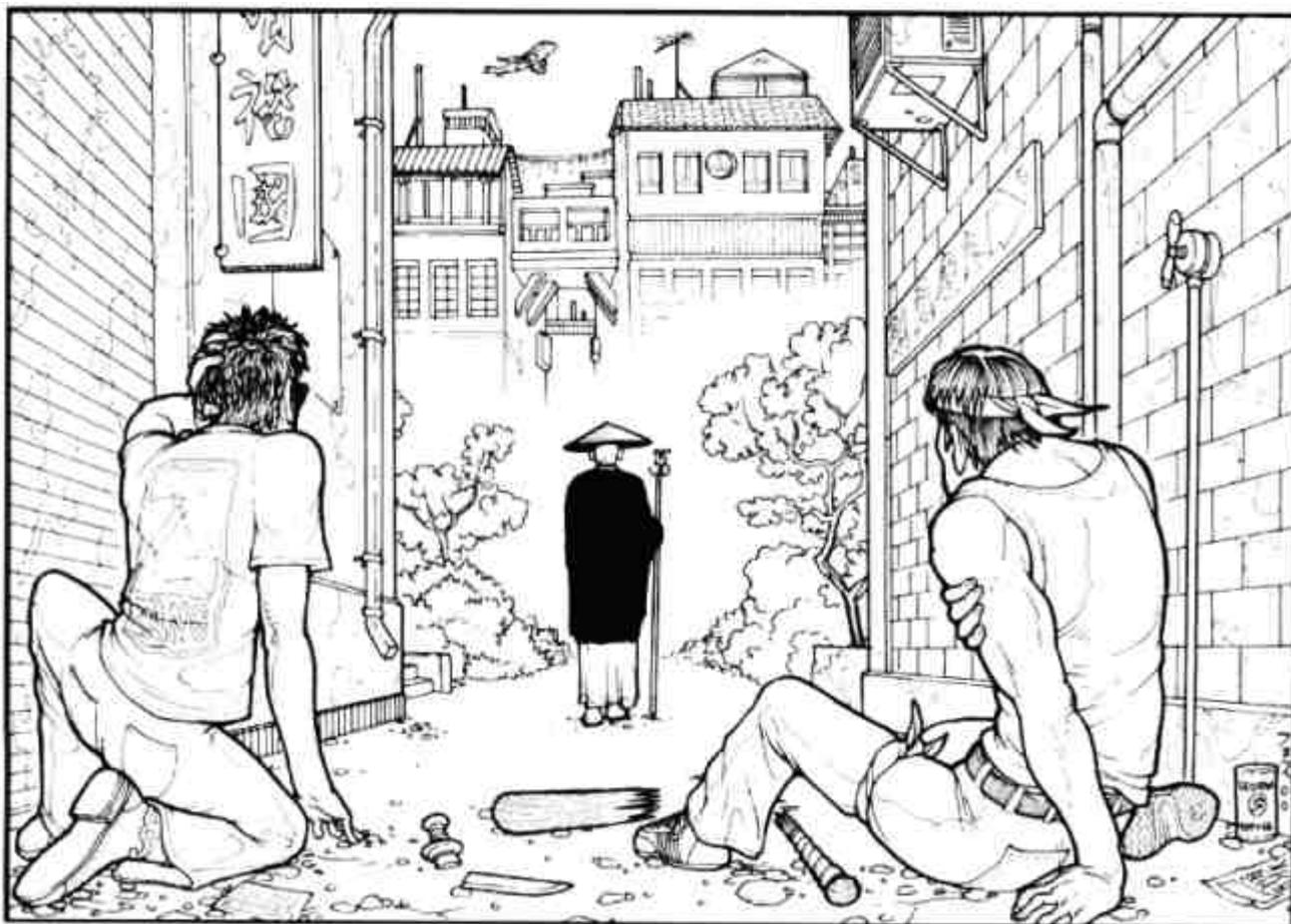
"Por favor, Ming." O que andava em direção a ela disse. "Você tem de vir ao Vale Garuda comigo. Os Kannagara lhe farão ver que este é o melhor caminho." Ela sorriu maliciosamente e encolheu os ombros, seu ombros voltando ao lugar.

"Tudo se parte, Nu Ying. Isso é o que os Chakravanti sabem. Nossos melhores planos. As portas que servem de barricada para nossos segredos. Até mesmo nossos corpos." Ela se virou para o que estava cuidando de Peter. "Até mesmo seu corpo real, ali."

Sua mão direita açoitou novamente, e a conta de preces chicoteou a frente. O fio de seu rosário quebrou e ouve um estampido barulhento como o som da arma de Sataghni.

O homem avançando em sua direção sumiu e Peter viu Águia Devastadora cambalear com três buracos escarlates em sua cintura, todas no formato das contas de preces. Ele viu o resto das contas voarem da mão dela para a água, caindo tão lentamente quanto seu Sifu se dobrava

Peter o pegou enquanto ele caía, e os olhos negros cansados de Águia Devastadora olharam para ele. Tigre Esfumado se levantou e andou em direção a ele. Ela não estava mais sorrindo.



⊕ LÓTUS DE DEZ MIL PÉTALAS: SISTEMAS DE AKASHA



Eu declaro a você que dentro deste corpo profundamente longo jaz a origem e o fim de todo o universo.

- Atribuído ao Buddha Sakyamuni

O Domínio do Dô, vantagens escondidas e franquezas secretas tornam os membros do Sangha distintos entre seus colegas de outras Tradições.

NOV⊕ TALENTO⊕: DÔ

Xiao Mengli apurou o sabre, sentindo somente a mordida do aço em seus antebraços condicionados. Trovão Escarlata encurvou sua arma envolta de seu braço bloqueador, demonstrando sua técnica ao se recusar à se aproximar e prover-lhe uma abertura.

Conforme ela apertava a lamina entre suas duas palmas caledadas, a mente de Xiao Mengli começou a cobrir a batalha num redemoinho de elementos. A lamina de seu oponente era como uma poderosa torrente, tentando encontrar um caminho para seguir através de sua defesa. Como pedra, seus rápidos bloqueios iriam ser eventualmente desgastados ou trespassados.

Ela mudou de estratégia. Quando o espadachim desferiu um golpe com as costas da mão contra a guarda antecipada, ele deixou uma abertura para que ela pudesse atacar com sua mão diretamente no pescoço, como uma lança de metal perfurando o olho de um tornado.

Enquanto a morte do espadachim ainda soava em seus dedos, Xiao Mengli foi tomada por um súbito senso de futilidade. A vida era uma coisa passageira.

A técnica do Dô representa toda a dedicação de um personagem aos métodos de treinamentos akáshicos, com uma ênfase no Dharmamukti, as artes do combate desarmado. O Dô é a "arte secreta" cujos vários nomes são sussurrados nas lendas sobre artes marciais, o progenitor dos mais modernos e mais eficientes, efetivos estilos de combate desarmado que existem. Uma parte vital do paradigma akáshico, ele serve como foco para muitas das magias da Irmandade. Tanto que os aspectos mágicos e mundanos da arte são considerados inseparáveis.

Em termos estritos, o Dô é muito mais que o talento apresentado abaixo. Outras Habilidades devem ser compradas para aprendê-lo e ele é restrito aos Irmãos de Akasha e aliados muito próximos. Para mais informações, veja a página 61.

Dô é um Talento por que, aos olhos akáshicos, é um modo de remover bagagem excessiva e retornar a pura e livre existência humana. Embora seja praticado, ele não é formalmente uma Perícia.

• **Amador:** Às vezes, o movimento certo vem naturalmente, mas normalmente você responde por reflexo.

•• **Praticante:** Sua mente e corpo trabalham juntos eficientemente, mas ainda estão separados por falta de prática e conhecimento.

••• **Competente:** Você pode chamar a si mesmo de Tao-Shi, sem que seu mentor ache isso um ato de arrogância.

•••• **Especialista:** Reflexo e percepção são um. Akashas iniciantes lhe chamam de Sihing.

••••• **Mestre:** Você nunca planeja seus movimentos, ou usa uma técnica em particular. Você é o movimento e a técnica, e suas ações flutuam com a Roda.

Possuído por: Irmãos de Akasha, seus aliados mais confiáveis e seus melhores estudantes Adormecidos. Artistas marciais iluminados são conhecidos por desenvolverem-no de forma independente também, mas a maioria deles é levada rapidamente à Irmandade.

Especializações: Restringir sem machucar, Ataques nos pontos de pressão, Performance fora de combate, um estilo específico.

NOV⊕ CONHECIMENT⊕: CONTROLE CORPORAL

Xiao Mengli podia sentir cada espasmo de seu coração enquanto ele bombeava sangue e Chi através de seu corpo. Ele era irregular, correndo como um atleta trôpego. Sua perna tinha quebrado na queda e sua cabeça bateu no peitoril da janela. Ela estava em choque.

Em sua mente, ela viu seu coração e visualizou-o se acalmando, retornando para um ritmo regular. Ela arrancou a dor de sua perna e se levantou.

"Ainda há trabalho a ser feito", ela disse para si mesma "Não é hora de morrer."

Pratique por alguns dias e pode-se dominar o simples movimento de um membro em combate. Pratique por anos, e mesmo os músculos e sistemas do corpo que funcionam naturalmente vêm ao controle. Com disciplina e estudos suficientes, um estudante focado pode aprender a moderar a respiração, bloqueando a dor, até mesmo tomando conta das batidas do coração, digestão e outras funções corpóreas.

O Controle Corporal *normalmente* não é mágico, embora seja um feito rigoroso. Como o Dô, é uma habilidade que requer estudo dedicado e foco, mas em teoria qualquer um com disciplina suficiente pode aprendê-lo. Entretanto, ele freqüentemente funciona melhor quando ampliado com um pouco de magia de Vida, que em troca permite ao praticante realizar feitos realmente extraordinários - metabolizando venenos, curando ferimentos rapidamente e resistindo a queimaduras.

Em situações estressantes, use Raciocínio + Controle Corporal (dificuldade 8) para exercer uma faceta deste Conhecimento. Em situações calmas, use Inteligência + Controle Corporal (dificuldade 7). Normalmente, uma rolagem estendida é possível, representando um personagem levando vários minutos de concentração para ajustar suas funções corpóreas.

Sucessos Efeito

1 Arrancar Testículos: O personagem não sofre a dor debilitante de um golpe no saco escrotal.

1 Trancar Respiração: O personagem tranca sua respiração por um minuto por ponto em Vigor. Cada sucesso adicional adiciona outro minuto.

Sucessos estendidos não adicionam isso à duração, entretanto.

1 Sono Moderado: Com um momento de relaxamento o personagem pode cair no sono sob quaisquer circunstâncias.

2 Tolerar Temperatura: O personagem consegue aliviar os efeitos de calor ou frio extremo. Reduz a parada de dano para fogo, calor ou congelamento em um dado. O personagem não sofre nenhuma fadiga ou inconveniência devido à temperatura.

2 Transcender a Dor: Reduz a penalidade por ferimentos em 1 pelo resto da cena.

3 Sangramento e Respiração Lentos: Regulagem da respiração, da frequência cardíaca e dos reparos do corpo permite que o personagem alivie os efeitos de choque e de vários ferimentos. Um personagem reduzido ao nível de vitalidade Ferido ou pior pode estabilizar ferimentos sem risco de mais sangramento ou outras complicações (o que não inclui ser golpeado novamente, claro)

3 Controle Digestivo: O personagem pode exercer o controle sobre os músculos que ajudam na digestão no estômago e nos intestinos. Isso pode reduzir a velocidade da absorção, no caso do personagem ter ingerido alguma substância envenenada ou estragada. Embora o personagem eventualmente absorva a substância, isso atrasa o efeito da toxina em uma hora por sucesso.

4 Transe da Morte: O personagem entra num estado semelhante ao coma. Somente tecnologia (ou magia) medicinal avançada pode determinar se o personagem ainda vive. Neste estado, o personagem consome pouco oxigênio, porém o corpo se mantém. Sangramentos param, o corpo atrasa o efeito de venenos e o indivíduo essencialmente se mantém num estado parecido com animação suspensa onde todas as funções do corpo andam lentamente.

Você pode usar um destes efeitos de cada vez, embora com concentração (e jogadas múltiplas bem sucedidas) você pode ser capaz de combiná-las. Você não pode usar todas elas de uma vez automaticamente se você conseguir sucessos múltiplos, nem tomar os efeitos da maior rolagem (isto é, só por que você conseguiu cinco sucessos na tentativa de seu personagem trancar sua respiração não significa que o personagem entra num coma). Você não pode obter um nível de sucesso maior que seu número de pontos no Conhecimento - ter um Atributo alto associado simplesmente lhe faz melhor em conseguir certo nível de efeitos.

• **Estudante:** Você aprendeu a sentir sua respiração

•• **Universitário:** Com concentração você pode ignorar espinhos, se livrar do calor e abrandar sua respiração, como um iogue.

••• **Mestre:** Mesmo funções normalmente autônomas caem sob suas rédeas quando você pausa para prestar atenção nos ritmos de seu corpo.

•••• **Doutor:** Você pode levar seu corpo próximo à morte ou incapacitarão e ainda recuperar-se devido ao seu impressionante controle dos músculos, sangue e processos de cura.

••••• **Catedrático:** Você aprendeu a sentir sua respiração.

Possuído por: Xamãs, Iogues, Jnani, participantes de shows de aberrações.

Especializações: qualquer uma das realizações listadas acima.

Especializações: Qualquer um dos feitos listados acima

NOVO CONHECIMENTO; ESTRATÉGIA

Gar-Quen fechou seu laptop e olhou para o outro Sihing que ansiosamente olhava através da pesada mesa de carvalho.

"Os Dragões de Metal planejam uma ofensiva maior, para cercar o ninho de dragão de um templo local." Seu 'presente', um novo templo, irá incluir aparelhos de vigilância.

"Eles começaram a cercar o sacerdócio local com seus seguranças. Patrulhas regularmente varrem a área a procura de nossos batedores. Entretanto, eles não contavam com uma coisa."

Um Kannagara levantou suas sobrancelhas em curiosidade.

"Nós não vamos atrás do santuário, nós iremos atrás deles. Com todo aquele pessoal ocupado, eles deixaram seu quartel general perigosamente desarmado."

"Matem o cérebro, Irmãos, e o corpo morre."

Você é habilidoso em organizar pessoas e recursos para superar um inimigo, seja ele uma tropa, uma tong ou uma ambiciosa firma jurídica. Você pode dar ordens efetivas, embora fazer as pessoas acreditar que estas são as ordens certas é o serviço de da Habilidade Liderança. Similarmente, você deve ter alguma noção da organização na qual você está trabalhando, o que pode requerer outras Habilidades. Entretanto, só você sabe como pegar os pontos fracos do oponente e os explorar com os espólios na mão.

• **Estudante:** Jogador de jogos de estratégia com miniaturas

•• **Universitário:** General de poltrona. Você já leu o *Arte da Guerra*.

••• **Mestre:** Um oficial comissionado. Você entende o *Arte da Guerra*.

•••• **Doutor:** Oda Nobunaga

••••• **Catedrático:** Sun Tzu

Possuído por: Shi-Ren, Vajrapani, Wu Lung da Escola do Tigre, Chefões do crime, Soldados, Figurões dos negócios

Especializações: Militar, Negócios, Crime, Antiga, Moderna, Nuclear, Espionagem, Jogos

AS SEITIENTES DO KARITIA:

NOVAS QUALIDADES E DEFEITOS

As Qualidades e Defeitos a seguir provêm novos meios de tornar personagens Akasha distintos. Algumas destas vêm da filosofia Akasha de paz e disciplina mental, enquanto outras são relacionadas a tradições culturais que a Irmandade abraçou através da história.

HERÓI POPULAR (QUALIDADE SOCIAL; 3 PT.)

Seu povo te ama. Você se impôs contra um oficial corrupto, pôs fim a uma seca, arranhou a construção de um novo hospital ou fez qualquer outro número de outras coisas que lhe fizeram cair nas graças do povo da sua comunidade.

Quando você está lá, eles farão quase qualquer coisa para lhe ajudar, desde que você mantenha sua conduta.

Uma qualidade que qualquer Li-Hai deveria ter, *Herói Popular* lhe garante -2 na dificuldade em todas as rolagens Sociais com as pessoas da comunidade que você ajudou. Além do mais, seu personagem sempre pode conseguir comida e abrigo básicos lá, e se ele estiver em apuros com a lei ou simplesmente precisar de um lugar para se esconder, eles irão lhe encontrar uma garagem ou quarto dos fundos para descansar sua cabeça. Só mantenha duas coisas em mente: Primeiro, esse é um povo agrário ou de uma classe trabalhadora comum; seu personagem não vai conseguir emprestado um jato ou um laptop deles (embora consiga uma bicicleta). Segundo, embora eles não esperem que você resgate cada gato e cultive cada campo rochoso de seu vizinho doente, eles esperam que ele se imponha por sua comunidade quando os tempos estiverem difíceis. Se você virar suas costas para eles, eles virarão suas costas para você também.

MET: Você ganha duas Características na resolução de Desafios Sociais com membros de sua comunidade. Num Desafio Social bem sucedido, "seu povo" irá lhe esconder da lei ou garantir que você tenha as necessidades básicas para viver, se você lhes prover ajuda periodicamente e não abusar dos privilégios, como notado acima.

VOZ DO DRAHMA (QUALIDADE SOCIAL DE 4 OU 6 PT.)

Quer você seja uma criança, um bêbado ou um monge, você fala com mais sabedoria do que possui. Talvez você seja um sábio reencarnado ou talvez você simplesmente tenha uma conexão intuitiva com o Absoluto que se expressa em sua voz e em suas ações.

Em termos de jogo, seu personagem é um Mentor para magos akáshicos (e, a escolha do Narrador, outros que possam entender suas palavras), a despeito do fato de que ele não é particularmente sábio. A versão de 4 pontos da Qualidade torna seu personagem num Mentor de um ponto - você pode adicionar mais pontos ao custo de um ponto por nível. Por seis pontos, seu personagem serve como um Mentor de três pontos para outras pessoas, mesmo que lhe falte o conhecimento necessário para ensinar deste modo. Ele não pode se beneficiar disto. Ele simplesmente não entende por que os outros Sidai tem um entendimento repentino quando lhe conta uma piada ou uma história de bar!

MET: Embora você não seja particularmente sábio ou iluminado você pode agir como um *Mentor*.

A versão de quatro pontos lhe dá uma Característica no Antecedente *Mentor*, e níveis adicionais adicionam Características de *Mentor* em uma base de uma para um que seus aliados (mas não você) podem usar para justificar a compra de Esferas e Habilidades que só poderiam normalmente ser ensinadas por um *Mentor* com o valor de característica apropriado.

NUTI CAMPO DE CORPOS

Tigre Esfumado estudou Peter e, por um momento, o velho Chan Ng veio à tona, ajustando sua espada, preparando-se para a batalha. Peter lutou contra a pressão e soltou a arma. Um barulho soou quando ela atingiu o chão.

Para fazer isso, eles têm que discutir o conhecimento que eles estão tentando ganhar de você.

SABEDORIA DO JUIZ (QUALIDADE MENTAL: 4 PT)

Você não é dominado pela emoção. Nunca. Talvez você seja um Legalista estrito que segue o conselho de Han Fei Tzu de manter as emoções fora dos negócios da vida, ou seu coração foi acalmado pelos anos de meditação. Em qualquer ocasião, até mesmo tentativas mágicas de alterar seu estado emocional sempre falha.

Seu personagem é imune a todos os efeitos de *Mente* que trabalham as emoções, o poder da disciplina *Presença* ou efeitos similares. Ele ainda pode ser dominado por controle direto da mente, como *possessão*, *ilusões mentais*, a disciplina *Dominação* e afins, e poderes extremamente potentes (com seus ou mais níveis) podem sobrepujar suas defesas. Seu personagem pode ser calmo, porém de fraca vontade, afinal. Note que você não pode ter essa Qualidade e a Qualidade *Vontade de Ferro*. Isso resultaria num rápido ingresso para a *Clareza*!

MET: Exceto pelo uso de *Arquiesferas*, *Disciplinas Superiores* e poderes de potência similar, você é imune a qualquer tentativa de controlar suas emoções. Nenhum teste é necessário.

PACIFISTA ONTOLÓGICO (DEFEITO MENTAL DE 3 OU 5 PT.)

Você literalmente acredita que a paz é o caminho do *Drahma*. *Violência* é uma ofensa contra os *Drahmas* e eles nunca iriam se manifestar em alguém que se banhou com ela.

Por três pontos, seu personagem imediatamente perde todos os benefícios do uso dos focos se ele chegar a cometer um ato de violência que não seja em auto defesa direta (i.e. golpear primeiro ou sem motivo.) Você provavelmente terá de *Superar Focos (Mago: A Ascensão, pg. 203)* para lançar efeitos. Os focos não funcionarão para o seu personagem até que ele restitua a vítima de algum modo ou se purifique de uma forma árdua (a restituição geralmente deve ser uma opção mais fácil). Por cinco pontos, você sofre essa penalidade se seu personagem cometer, direta ou indiretamente, um ato de violência contra qualquer criatura consciente por qualquer razão. E sim, o problema se torna menos agressivo conforme você descarta focos.

MET: Se você ativar as condições listadas acima, qualquer tentativa de lançar magias é tratada como se você não usasse focos, mesmo que você tenha o foco bem na sua frente ou tiver mais Características de *Habilidade* para proceder normalmente com a tarefa. Isso dura até que você compense sua vítima ou se arrependa genuinamente de suas ações. O Narrador determina o que conta como uma compensação adequada ou um arrependimento sincero.

Tigre Esfumado levantou seus punhos uma guarda *Wu Chuan*, seus nós dos dedos mortíferos estendidos e levantados para cobrir a cintura e o pescoço. Se posicionando em uma postura profunda, ela disse "Então, porque ele estava lhe protegendo?"

A voz de Peter caiu profunda e prontamente quando

ele respondeu "Eu não sou ameaça para você, Luo Fu. Estou aqui para lhe ajudar." Ele olhou para baixo. Água Devastadora ainda estava vivo, embora ele sangrasse por três ferimentos. "Eu-eu não sou como ele. Eu não sou um assassino." Com o canto de seus olhos, ele viu os pálidos dedos de seu Sifu em espasmos.

"Então você está aqui para aprender a troca, eh? Eles devem ter algum importante preparado para você."

Peter? Era Masako. Ele sentiu seus pensamentos lavarem por sua mente. *Mantenha-a falando. Logo estou aí.*

"Eu me lembro, Luo Fu. Eu estava lá. Eu quero ajudar a Irmandade a se lembrar." Ele podia sentir Masako silenciosamente deslizando por entre esta construção e a outra, seus músculos contraídos.

Tigre Esfumaçado franziu; "Óbvio demais, Sidai. Seus olhos se mexem demais quando falam com você. Isso lhe entrega. Eu cuido disso." Ela girou, fazendo uma crescente na água da chuva. Seu punho girou, reunindo poder, quando ela olhou em direção de onde Peter sabia que Masako viria.

"Não, Luo Fu. Venha ao Registro comigo. Eu irei abrir minha mente e então você poderá fazer o que quiser." Ele varreu sua mente, a grande mandala de seus pensamentos. Ele virou-se para as linhas do poder guardadas com areia, e o vento de sua alma a levou. Ele largou as defesas mentais que ele aprendeu com Chen Sa há muito tempo atrás. "Se você olhar profundamente, você saberá do que falo." Ele sufocou em seu medo, sabendo que a mulher em sua frente poderia ordenar que ele matasse Masako ou a si mesmo, ordenar que ele fizesse qualquer coisa que desejasse. E ele veria estes desejos como seus.

Com sua guarda mental baixa, a voz de Masako parecia gritar em sua cabeça. *O que você está fazendo, Sidai? Ela vai te matar!*

Ele recuou. *Fique longe. Você está muito ferida para lutar. Eu acho que sei o que fazer agora.*

"Então, isso significa que você está querendo morrer," disse Tigre Esfumaçado.

"Não. Olhe mais fundo, Tigre Esfumaçado. Não reconhece seu general?"

DÔ



Dô é uma prática misteriosa. Virtualmente, ela nunca foi ensinada fora de Sangha e todo e qualquer conhecimento exterior sobre o Caminho consiste em um grupo de educadas suspeitas iluminadas por centenas de disciplinas mente/corporais que a Irmandade influenciou. No passado, as formidáveis técnicas do Dô eram ensinadas aos não-irmãos que simplesmente lutavam ao lado da Tradição. Agora que a Akashayana está retornando as suas raízes, os métodos do Dô se tornaram um dos segredos mais bem guardados, compartilhados apenas com os magos que entendem e aceitam a magia e a ética akáshica ao lado da própria.

ORIGENS

A antiga seita dos Akashas sempre praticou disciplinas holísticas que cultivavam a mente, corpo e espírito. Estas traçam sua história de Meru, cujos monges realizavam cada ato com foco e sinceridade. Jardinagem, guerra e canções eram alcançadas deste modo. Discriminar atos entre "importante" e "fútil" iriam apenas cegar os Akashi da verdade do Dharma.

Depois da queda de Meru, essas artes eram usadas para assegurar a sobrevivência da Irmandade através de perseguições e revoltas políticas. Os Vajrapani foram pioneiros no Wu Chan para proteger os Jnani e os Kannagara do perigo. As antigas técnicas de guerreiros indianos, chineses e coreanos influenciaram e foram influenciadas pelas pessoas que os primeiros Akashi encontraram. Em resposta, a Irmandade começou a ensinar as artes-chave para o povo. Essas eram variantes intencionalmente dissolutas ou distorcidas do Dô que serviam bem o bastante aos seus praticantes, porém preveniam que os métodos realmente perigosos da arte caíssem nas mãos erradas. Além do mais, um estudante prodígio dessas artes que crescesse além das limitações da prática, se mostraria pronto para a Irmandade e seus insolúveis mistérios.

O Dô dividiu-se em centenas de estilos para servir às necessidades de um Irmão ou grupo em particular. Drala yoga, Akasha-mukti e Jou Chuan eram três das muitas artes formadas

pela conveniência, egoísmo ou ambos.

O Período dos Reinos Combatentes e as Guerras do Himalaia proveram um teste brutal para as éticas e os métodos do Dô. Técnicas não-praticáveis morreram com seus usuários, e guerreiros corruptos revelaram-se quando eles rapidamente reencarnaram, sedentos por vingança.

Em resposta, os Akashas aceitaram grupos como os Li-Hai e os magi budistas em seu grupo. Essas novas seitas deviam ênfase ao serviço ético e ao pacifismo, dominando os piores excessos do Punho Guerreiro. Finalmente, em 300 AC, os Jnani compuseram o Sutra do Dharma a partir das reconstituições do Registro Akáshico e das experiências amargas dos guerreiros e monges pacifistas do Himalaia. Os estilos do Dô, como também seu nome, foram codificados pela primeira vez.

Essa estrutura foi usada pelos próximos 2300 anos sem grandes modificações. Os Li-Hai e escolas associadas, como a Roda d'Ouro tomaram a mais aberta das variantes do ensino. Os Kannagara, a mais estrita. Poucos estudantes se tornaram mestres das formas mais estritas do Dô como ensinadas no Sutra do Dharma. As técnicas eram normalmente ensinadas sem nenhuma adaptação individual e pouca instrução além das formas tradicionais. No passado, isso era feito para prevenir que estudantes egoístas ou preguiçosos progredissem, mas no século XXI, as mais velhas formas do Dô sucumbiram à visão Tecnocrata do corpo (o que tornou algumas das técnicas tradicionais do Dô, como o endurecimento corporal, mais perigosas do que úteis). Poucas pessoas estarão felizes em desistir de sua liberdade sem fazer algumas perguntas sérias aos seus "mestres".

A ARTE

O Sutra do Dharma divide o Dô em oito "membros" ou áreas de estudo. Enquanto ele enfatiza certas práticas para curar males físicos, mentais e morais, nenhum membro é considerado mais importante que o outro.

Os Oito Membros são:

Dhyana: O membro da meditação é usado para acalmar a mente excitável e relaxar os picos de ego na consciência do Akasha. Tigre, Dragão, Fênix, os Cinco Elementos e mandalas

de movimentos e desenhos são apenas algumas das técnicas usadas para libertar a mente.

Habilidades: Prontidão, Enigmas, Meditação.

Prajna: O estudo da ética e filosofia, este membro é feito para estudantes com tendências violentas ou impulsivas. Dos pacifistas iconoclastas de Mo-tzu aos sermões budistas, o Akashayana aprende a tratar os outros de forma reflexiva com compaixão e respeito, aprendendo a origem do sofrimento e suas soluções, e como eles são espelhados na Trama e nas leis do karma.

Habilidades: Acadêmicos (Filosofia), Cosmologia, Direito (Códigos Akáshicos)

Karma: Trabalho duro, ao lado de sua utilidade absoluta, foca a atenção dos Irmãos no aqui e no agora, e enfatiza a importância da vida cotidiana acima das espetaculares e perigosas perseguições de um mago. O membro do Karma ensina um estudante a tratar a cozinha e a limpeza com a mesma devoção e carinho estético que os diagramas ocultos ou a esgrima.

Habilidades: Ofícios (Perícias artísticas ou profissionais), Etiqueta

Sunyakaya: O membro do Corpo Vazio contém as técnicas da furtividade, ilusão e espionagem. Enquanto estas são mais comumente cultivadas para ensinar humildade através do anonimato, o seu uso prático não é necessariamente tão inocente. Os Lin Shen e os Salsa muitas vezes devotam suas vidas à maestria das artes do Sunyakaya

Habilidades: Performance, Furtividade, Lábria

Dharmamukti: As técnicas de combate desarmado do Dô são ensinadas a todos os membros da Irmandade. Os anos violentos da Guerra da Ascensão fizeram-na a faceta mais

popular do Dô. Katas, treinamento e centenas de exercícios englobam os métodos do "Punho Fechado do Dharma". Como as artes marciais Adormecidas desenvolveram inovações, o Dô desarmado foi adaptado para acomodá-las, particularmente pelos Li-Hai e Vajrapani. Enquanto as técnicas da arte englobam praticamente cada movimento de combate já desenvolvido, estilos e professores diferentes muitas vezes divergem nos seus métodos.

Habilidades: Prontidão, Dô, Esquiva

Shastamarga: O Caminho das Armas estende o Dô além do corpo, ensinando ao discípulo como se tornar um com a ferramenta. Uma especialidade dos Vajrapani, o shastamarga também é usado por Irmãos que desejam se aperfeiçoar no uso de um objeto ao invés de se tornarem melhores assassinos. Estes Akashas normalmente constroem armas complexas ou pesadíssimas para desafiar suas habilidades ao limite.

Habilidades: Ofícios (Armas), Armas Brancas, Estratégia

Tricanmarga: O Caminho do Conflito Triplo inclui os segredos da alquimia interna, controle da respiração, atletismo e ascetismo enquanto o estudante resolve o conflito entre o Tigre, o Dragão e a Fênix em sua mente, corpo e emoções. Domando o microcosmo, o Akasha pode realizar feitos físicos fantásticos e agir em harmonia com as forças cosmológicas além de si próprio.

Habilidades: Acrobacias, Esportes, Controle Corporal

Jivahasta: A Mão da Vida contém as artes médicas e terapeutas. Isto inclui herborismo, acupuntura, massagem, movimento corporal e mais métodos místicos envolvendo o uso de canções, feitiços escritos e até mesmo tatuagens.

Habilidades: Acadêmicos (Teoria médica tibetana ou



chinesa, Herborismo), Medicina, Sobrevivência

DEZ MIL PUNHOS: OS ESTILOS DO DÔ

A Guerra do Himalaia e os períodos da Primavera e Outono chineses forçaram uma rápida evolução do Dô, das relativamente simples e eficientes perícias que os Akashas trouxeram consigo de Meru para um hospedeiro de métodos de como se lidar com problemas específicos. Muitos destes caíram em desuso. Uma técnica para derrubar um guerreiro montado com uma lança raramente vem à tona no século XXI.

A Irmandade usou versões diluídas destas técnicas para ensinar seus ideais para o povo comum e para recrutar novos Iniciantes. Ao mesmo tempo, inovações mortais nas artes marciais influenciaram os métodos do Dô. Hoje, muitos Tao-shih ensinam uma arte-chave, como o aikido, wing chun ou karatê, para atrair seguidores e testar novas idéias.

No tempo da Primeira Convocação, a Irmandade instituiu um esquema de treino padronizado, que treinaria cada seita nas perícias que eles necessitavam para servir a Tradição e o Conselho como um todo. Ainda assim, alguns Tao-shih empacaram em seus métodos pessoais e continuaram a ensinar as artes antigas em contraste com os estilos oficiais.

Hoje, os seguintes estilos são vistos em uso freqüente entre os Akashas. Outros existem, mas seus professores são difíceis de encontrar e requerem uma lealdade enorme de seus estudantes.

Lohan Chuan: O Punho do Monge foi a arte dos famosos monges Shaolin. Os Kannagara usam-no para testar os limites da forma física através de árduos exercícios, acrobacias e posturas complexas. Embora seja uma arte "externa" nos termos técnicos, ela raramente é usada para combate. Algumas das posturas do Lohan Chuan são tão complicadas e demandam tamanho atletismo que somente um artista marcial tão bem treinado como um Akasha poderia utilizá-las eficientemente em combate. Posturas yogas, canções ritualísticas e uma dieta estrita também são partes deste regimento.

Hsien Chuan: O Punho dos Imortais é um estilo interno que se foca no cultivo do Chi, desviar o inimigo e manipular emoções. Os Shi-Ren praticam essa arte tanto para as salas de reuniões como para os campos de batalha. Eles aprendem como usar a linguagem corporal para assustar ou encantar, e eles invocam seu poder interno para irradiar calma e confiança. Clássicos legalistas e medicina são estudados junto de gentis e duradouras posturas.

Wu Chan: O Punho Guerreiro é um estilo prático e brutal cujo nome foi utilizado para definir a Irmandade como um todo. Desenvolvido durante a Guerra do Himalaia, o estilo combina movimentos internos e externos com uma variedade de armas. Um estudante aprende estratégias e táticas, e a como explorar as fraquezas da mente e do corpo. Diretos e marciais, os métodos dos Vajrapani são criticados pelas outras seitas por serem *muito* combativos e aquém das qualidades espirituais.

Shen Chuan: Os Jnani ensinam seus para seus estudantes um método interno que explica o corpo como um microcosmo de toda a Trama. Medicina e a metafísica ligam as ações ao todo e restituem-se das agressões vindouras. A arte resultante é similar ao aikido ou tai chi tanto no visual como na técnica, e muitos praticantes estudaram estas duas artes-chave antes de se unir ao Akashayana. Dizem que os mestres são capazes de acertar ou arremessar um oponente à distancia fazendo que o universo se mova em harmonia com

Yung Chuan: O estilo de Dô dos Li Hai enfatiza a liberdade e criatividade sob a ilusória alcunha de "Punho Mundano". Mestres do estilo avaliam as necessidades individuais do estudante e prescrevem as técnicas mais indicadas para ele. Esta não precisa ser um movimento de uma arte marcial tradicional - boxe, dança moderna e Nietzsche são estudados ao lado do kung-fu tradicional. Usando os Oito Membros como a base estrutural, um praticante do Yung Chuan despe-se de suas ligações a uma escola ou método em particular. A arte também segue as éticas dos Li-Hai enfatizando o desarmamento e restrição. O objetivo é parar a violência ao invés de dominá-la.

A ARTE VIVA: SISTEMAS

Versões anteriores do Dô eram apresentadas como um tipo de "super kung fu", com muito poder, mas pouca variedade. Embora a Irmandade de Akasha receba o melhor treinamento do mundo (embora não o mais dedicado; veja os Shih em **Demon Hunter X**), sua diversidade vai além da habilidade de desferir golpes mortais e pular sobre telhados.

Um personagem Akasha recém-criado não pode começar com mais que dois pontos em Dô, mesmo após o gasto dos Pontos de Bônus. Membros de outras Tradições não podem começar com nenhum e só poderão aprender se puderem fazer uso de magia sob o paradigma akáshico e se tiverem a confiança de um Irmão sênior (veja **Iniciantes da Arte** para informação sobre o uso de paradigmas múltiplos).

O Dô não pode ser aprendido no isolamento, por que é uma síntese de técnicas unidas sob o paradigma akáshico. Para entendê-lo efetivamente (e preencher aqueles pontos em sua ficha de personagem!) um Irmão deve possuir duas vezes os níveis das Habilidades que pertencem a membros que não sejam o Dharmamukti (combate desarmado) que o nível de Dô que o personagem está tentando aprender. Estes devem ser distribuídos entre um número de membros iguais aos níveis de domínio requeridos.

Por exemplo, Sai Fong está tentando aprender o quarto nível de Dô. Para fazê-lo, ela precisa ter oito níveis em outros membros, espalhados por outros quatro membros que não o Dharmamukti. Ela tem Ofícios (tingir roupas) 2, Armas Brancas 3, Acadêmicos (Filosofia Budista) 1 e Esportes 1. Ela estudou os membros Karma, Shastamarga, Prajna e Tricanmarga aprendendo essas Habilidades, então suas perícias estão boas o suficiente, mas ainda falta um pouco em termos de conhecimento. Ela aprende um nível de Medicina de um Adormecido acupunturista e começa a ver ligações em comum entre o Dô e as artes terapêuticas. Após um período de intenso treinamento, estas reflexões lhe permitem atingir o quarto nível.

Além do mais, individualmente, Sihings e Sifus muitas vezes têm seus próprios padrões além do mínimo. Jou Shan sempre insistiu que seus estudantes devem ser tão versados na meditação e nos rituais quanto nas artes da luta.

O Dragão de Jade aceita somente estudantes que conhecem uma técnica que ele mesmo não conheça (considerando que ele tem quase oitocentos anos de idade, esta não é uma tarefa nada fácil), então os agentes do Irmão Caído terão uma diversa gama de perícias.

⊕ BÁSICO ⊕ SOBRE DÔ

Em sua forma básica, o Dô é usado da mesma maneira que o Talento Briga. Entretanto, treinamento duro e instrução Desperta significam que estes movimentos são mais certos e letais que os usados por lutadores de rua e a maioria dos artistas marciais. Lembre também que Dô, Briga e Artes Marciais (para os que estão usando **Vampiros do Oriente** ou outros livros do Ano do Lótus) são Habilidades separadas. Se seu personagem tem 2 pontos em Dô e 4 em Briga, você deverá escolher entre a melhor parada de dados e a habilidade mais bela. Você não pode misturar e comparar para ter o melhor dos dois.

Estes são os principais benefícios que o Dô provém assim que é aprendido:

Ataques Letais: O Dano do Dô desarmado é letal devido a facilidade do Tao-shih em pressionar pontos ou o poder focado. Ele pode escolher em reduzi-lo à contusão (mudar o tipo de dano é uma ação reflexa que pode ser declarada a qualquer momento antes do jogador rolar os dados para ver se ele acerta).

Defesa Enrijecida: Similarmente, ataques de Briga ou Armas Brancas que causem dano letal podem ser bloqueados estando desarmado rolando Destreza + Dô, dificuldade 5 (veja abaixo qual a razão para a dificuldade reduzida). Membros duros como o ferro param a arma, ou o personagem é rápido e fluido o suficiente para fazer contato seguro agarrando a lâmina entre suas mãos, bloqueando o antebraço ao invés da arma, etc. Isto não pode ser usado contra projéteis ou balas.

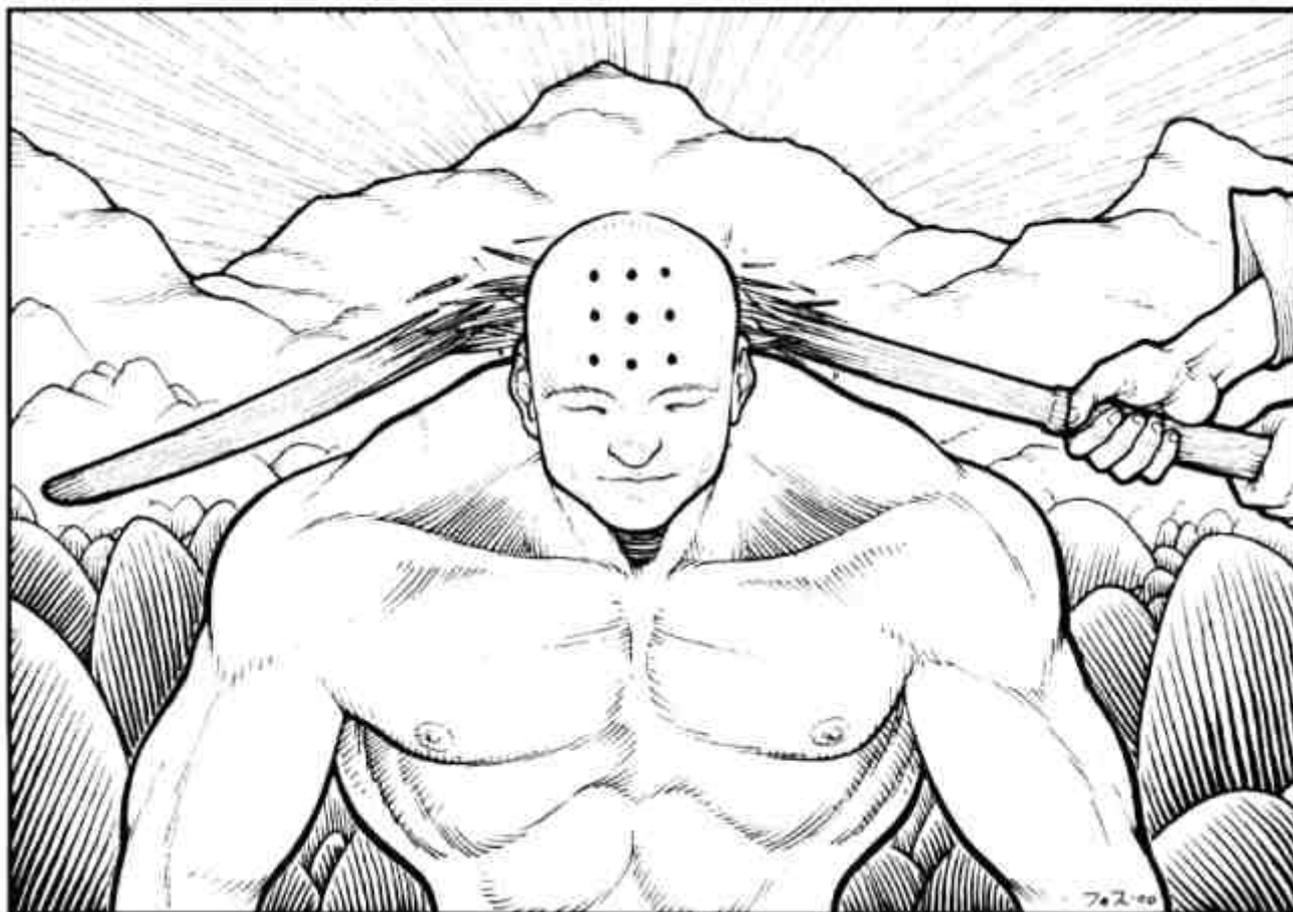
Bem Treinado: Devido ao intenso treino metal e físico que os Tao-shih atravessam, a dificuldade para usar Dô em combate é sempre uma a menos que sua correspondente em Briga. Por exemplo, um Tao-shih usando Dô para socar um oponente faria isto com uma dificuldade 5, enquanto um chute teria dificuldade 6.

Estes benefícios fazem o Dô uma arte marcial estupenda, mas os Irmãos de Akasha devem (como sempre) frear seus egos. Dando uma mesma quantidade de tempo para estudar, um artista marcial mundano pode se tornar mais realizado em menos tempo, pois não tem que estudar nada além da luta para crescer. Dô, ao contrário, ganha sua força aprendendo as lições de muitos campos, promovendo a adaptabilidade e fazendo o todo mais que a soma de suas partes.

DÔ NO MIND EYE'S THEATRE

No **MET**, o Dô é amplamente simplificado. Jogos de **MET** devem ter um mínimo de combates em quaisquer circunstâncias. Intrigas e o desenvolvimento dos personagens deve ser a ordem do dia.

Ainda assim, o Dô é uma habilidade de combate potente. Nenhum Akasha pode começar com mais de duas Características em Dô, e nenhum personagem pode possuí-lo sem tutela segura em jogo. Como citamos antes, os que não pertencem a Irmandade devem ser capazes de usar magia sob o paradigma akáshico para poderem qualificar-se ao treinamento em Dô, e devem demonstrar lealdade ao Sangha. Estudantes Adormecidos também devem ser devotados a Irmandade.



Qualquer um que aprende o *Dô* deve ter o dobro das Características nas Habilidades relacionadas (aquelas listadas nos Oito Membros do *Dô*) que o número de Características em *Dô* que o jogador pretende ter quando ele gastar as Características de Experiência. Estas devem estar espalhadas entre tantos membros quanto o nível de *Dô* a ser adquirido.

Dô não pode ser usado no mesmo conflito que as Habilidades *Briga* ou *Artes Marciais*. Quando usar *Dô*, o personagem pode escolher entre desferir dano letal ou por contusão em ataques desarmados. Ele adiciona uma Característica às suas Características Físicas durante as disputas de combate enquanto ele tiver algum nível restante em *Dô*, como se estivesse usando uma especialização.

Além do mais, um Akasha pode escolher manobras especiais, como descritas abaixo (cada manobra especial tem uma equivalente no **MET**). Cada nível de *Dô* aprendido permite uma manobra especial.

Se o Narrador estiver usando as Regras do Dragão (**Laws of the East**, pg. 193) então o *Dô* garante o mesmo benefício que *Briga*, *Artes Marciais* ou *Armas Brancas* quando estiver determinando dano extra.

O treinamento do *Dô* consome tempo. Um Irmão de Akasha deve gastar uma hora ao dia por Característica *Dô* treinando, ou suas perícias diminuem. Isso pode ser lidado durante recessos de jogo, mas dificulta a habilidade do personagem em manter *Influências*, *Contatos* e afins. Como regra opcional, o Narrador pode decidir que as Características *Dô* são adicionadas ao total de *Influências* do Irmão, quando determinar o número máximo de influências que o personagem pode ter a qualquer momento. Um Irmão pode escolher ignorar os aspectos do treinamento diário do *Dô*, mas o Narrador deve reduzir as Características em *Dô* do Tao-shih preguiçoso também.

MOVIMENTOS DA MAESTRIA: MANOBRAS

Se você está usando o sistema apresentado em **Vampiros do Oriente** (pg. 140-142) e em **Kindred of the East Companion** (pg. 131-134), permita ao praticante de *Dô* aprender quaisquer manobras apresentadas nestes livros desde que o personagem consiga encontrar um professor. Artistas marciais tipicamente conhecem um número de técnicas, mas se especializam somente em algumas. Um professor normalmente pode ensinar um número de manobras iguais ao seu *Dô* ou *Artes Marciais* + *Inteligência*, incluindo as manobras no qual ele decidiu se especializar (e selecionou como manobras seguindo as regras para *Dô* e *Artes Marciais*). Note que se você usar as regras destes livros, o benefício **Bem Treinado** nunca é usado com as dificuldades listadas em **Vampiros do Oriente**, pg. 140. Ele sempre usa a dificuldade base para as manobras de *Artes Marciais*; o benefício já compensa pela eficiência destas técnicas marciais.

Se o personagem já tem uma manobra como parte de sua Habilidade *Artes Marciais*, ele pode escolher aprendê-la novamente como parte de seu *Dô* se sua Habilidade em *Dô* for igual ou maior a sua Habilidade em *Artes Marciais*. Ele não precisa de um professor neste caso porque ele já tem o conhecimento essencial para olhar para suas velhas técnicas de uma forma nova.

Apesar disso, existe um número de técnicas que um Tao-shih pode se especializar.

Devido ao intenso treinamento que os Irmãos de Akasha recebem, eles podem selecionar mais manobras de *Artes Marciais* ou *Dô* que qualquer outro lutador. Para cada nível em *Dô* além do primeiro, o jogador pode escolher uma nova manobra. Magia pode incrementar ou defender-se destas táticas, como descrito abaixo.

Palmas de Borboleta: O Tao-shih treina o lado inábil de seu corpo, e pratica katas complexos que englobam ataques simultâneos, defesa e movimentação. Se ele realizar múltiplas ações, ele ganha uma rolagem extra em qualquer Parada de Dados depois que elas forem reduzidas. **MET:** Quando estiver usando as regras de Combate com Duas Armas (veja **Laws of Ascension**) desarmado (ou com uma arma na qual você tem a manobra *Arte Armada*), você sofre uma Característica de penalidade a menos por sua mão inábil.

Arte Armada: Aplicando as lições do *Dô* ao uso de armas, o Tao-shih ganha o benefício **Bem Treinado**, reduzindo sua dificuldade em um quando estiver usando uma arma familiar (como regra opcional, assuma que o personagem tem uma "arma familiar" por nível em *Armas Brancas*), e o benefício de **Ataques Letais** quando estiver usando armas familiares que normalmente causam apenas dano por contusão.

O personagem também pode usar as seguintes manobras de *Dô* com armas familiares: **Palmas de Borboleta**, **Cortar Flechas** (esta não pode ser usada para segurar mísseis com armas) e **Ritmo Quebrado**.

Quando estiver usando este benefício, a Parada de Dados do Tao-shih em Destreza + *Armas Brancas* não pode ser maior que sua Destreza + *Dô*. A maioria dos Wu Chuan aprende esta técnica de luta. **MET:** Você ganha o bônus por especialização em *Dô* (uma Característica bônus na resolução) com uma arma de sua escolha

Caminho Pacífico: O Tao-shih aprende a ver outras artes com a mesma diligência que o *Dô*, aplicando soluções inesperadas aos problemas baseados em sua visão holística do mundo. O personagem ganha o benefício **Bem Treinado** para uma única perícia que é listada entre os Oito Membros. A Parada de Dados do personagem não pode ser maior que o atributo apropriado + *Dô* para ganhar este benefício.

Embora o personagem pode criar belas obras de arte e realizar maravilhosos talentos com o controle do corpo e concentração, a fonte de sua visão extra revela-se para qualquer um que olhar bem o bastante (role Percepção + *Dô* ou Prontidão, Dificuldade 8), Você pinta como um guerreiro, e medita com um semblante ameaçador. Outros artistas marciais podem até mesmo ser capaz de parcialmente perceber a habilidade de seu personagem olhando-o trabalhar ou até mesmo as coisas na qual você trabalhou. **MET:** Você ganha uma especialização bônus em *Dô* em outra Habilidade de sua escolha.

Cortar Flechas: Nomeada devido a uma técnica comum do kenjutsu e naginajutsu japonês, o Akasha pode defletir e pegar projéteis com suas próprias mãos. Se obtiver sucesso em uma rolagem de Destreza + *Dô* (Dificuldade 7), seu personagem pode bloquear um projétil que não seja mais

rápido que uma flecha (nada de balas!). Com uma dificuldade 9, ele pode pegar os projéteis e usá-los em combate durante sua próxima ação. Guerreiros Akashas normalmente optam por ações múltiplas para retornar o "presentinho" para seus atacantes, a lá Jack Burton versus Lo Pan no fim de *Big Troubles in Little China*. **MET:** Se você levar uma penalidade de duas Características em sua defesa contra qualquer flecha, virote de besta, faca arremessada ou coisas do gênero, você pode escolher agarrá-lo ao invés de o defletir.

Ritmo Quebrado: Derivado do Kung Fu Mi Zong, da esgrima e do boxe, esta manobra que é a favorita da escola dos Yung Chuan, é o resultado do treinamento da música e aprendizado a *não* seguir a batida. Agora o lutador pode atacar a qualquer momento.

Em qualquer turno em que ganhe a iniciativa, o Tao-shih pode adiantar-se e atacar enquanto o inimigo ainda está aprontando sua defesa ou relaxando sua guarda. Embora o ataque seja mais evasivo (+2 na dificuldade), o defensor aplica a diferença entre suas iniciativas como penalidade em qualquer tentativa para bloquear, esquivar ou contra atacar naquele turno, até um total de +3. Se o Tao-shih realizar ações múltiplas, esta manobra só pode ser usada uma vez por turno. Se um inimigo está com percepção de Tempo ativada, esta manobra se torna inútil, embora um atacante com Tempo 2 ou 3 talvez seja capaz de reverter isto. **MET:** Você deve apostar uma Característica a mais para realizar um ataque com Ritmo Quebrado. Se acertar, seu oponente não pode usar nenhuma Habilidade para um tentar o teste novamente.

Camisa de Ferro: Comum no estilo Lohan Chuan, a Camisa de Ferro envolve exercícios punitivos nos quais os antebraços, queixo e torso são repetitivamente expostos a golpes com punhos, pés e bastões, assim como exercícios de respiração e posturas feitas para coletar o Chi nos ossos, músculos e fortalecê-los.

No fim do treinamento, o personagem ganha um número de dados iguais ao seu nível em Dô para absorção para o dano contusivo (mesmo que você use a opção de Dano Cinematográfico de **Mago: A Ascensão**, pg. 238). O personagem irá sempre receber um nível de dano se não houver forma dele ser absorvido por seu Vigor. Por exemplo, se um Irmão de Akasha com Vigor 3 é atingido por 5 níveis de dano por contusão, ele ainda receberá um nível de dano mesmo que o total de sucessos em sua rolagem de Vigor + Dô for 6. Magias de Vida podem incrementar o poder de várias formas, de incrementar a capacidade de absorção até curar o dano depois de ele ter ocorrido. **MET:** Você sofre apenas metade do dano de todo os ataques que cause dano por contusão (arredonde para cima).

Punho de Ferro: A contraparte da Camisa de Ferro é usada no estilo Wu Chuan. Punindo as mãos e usando tratamentos a base de ervas para fortalecê-los enquanto eles se curam permite ao Tao-shih quebrar objetos soltos (em oposição aos tijolos e tábuas especialmente feitas e preparadas que os artistas marciais normalmente quebram) e golpear com força suficiente para trespassar armaduras e ossos - um dado de absorção é ignorado da Parada de Dados do alvo, seja da armadura ou do Vigor.

Infelizmente, as mãos do Tao-shih estão permanentemente dormentes, impondo uma penalidade de +1 para rolagens envolvendo Percepção ou Destreza envolvendo boa coordenação motora ou sensibilidade tátil. Entropia 2 e Forças 2 podem ambas serem usadas para atingir pontos fracos, criando um nível adicional de dano por sucesso. Muitos Akashas desdenham o condicionamento das mãos em favor de aprenderem o método mágico. **MET:** Ao atingir um alvo com armadura, um nível de dano de seu ataque sempre penetra a armadura inimiga. Porém, isso não trespassa defesas mágicas.

Kiajutsu: Os Hsien Chuan ensinam o uso da voz como arma de terror e enganação. Com esta manobra, o personagem aprendeu tais técnicas. Uma vez por combate, o personagem pode assustar um inimigo com um grito profundo rolando Manipulação + Dô, com uma dificuldade igual à Força de Vontade + 3 do oponente. Cada sucesso aumenta a dificuldade das ações do inimigo em um no próximo turno, até uma penalidade máxima de +3. Além do mais, se o Tao-shih conseguir mais sucessos que a Força de Vontade do inimigo, ele estará imobilizado na próxima rodada ou então fugirá (a escolha do Narrador).

Um Akasha também pode usar o poder mais sutilmente, mudando o timbre de sua voz e "segurando o grito lá dentro", então se encher com está poderosa energia. Rolando Carisma + Dô (dificuldade 8), o Tao-shih pode adicionar os sucessos em suas rolagens Performance, Liderança, ou Intimidação pelo resto da cena. Esta tática tem o mesmo problema que o **Caminho Pacífico**: Um observador perceptivo pode deduzir do que você é capaz.

Está tática é inútil contra defesas mentais básicas garantidas por Mente 1, mas ela pode ser usado como um foco de um efeito de controle mental de Mente 2 ou 4. **MET:** Se você gastar uma ação para canalizar seu grito em um oponente e vencer uma Disputa Social, você causa na vítima uma penalidade de uma Característica em todas as resoluções de disputas no próximo turno.

Jou Chuan: Enfatizado em Shen Chuan, o Punho Suave permite a um Akasha habilidoso redirecionar um ataque desarmado ou com uma arma branca a outro assaltante ou até mesmo retorná-lo ao atacante. Se o jogador rolar Destreza + Dô (Dificuldade 7) e conseguir mais sucessos que o atacante, o Tao-shih pode ferir um inimigo próximo (incluindo o atacante original), causando dano igual a Força + dano da arma do atacante e adicionando quaisquer sucessos extras além do necessário para completar a manobra. Alternativamente, o personagem pode segurar a arma que, este caso, estará automaticamente pronta para ser usada no próximo turno. Tipicamente, pode ser amplificada usando **Mãos Deslizantes**. **MET:** Se você derrotar um atacante usando armas brancas num desafio, você pode tentar um Desafio Estático em seguida. A dificuldade é a mesma que o teste anterior, mas o inimigo não arrisca nenhuma Característica.

Se você vencer, poderá redirecionar o ataque para outro inimigo ou qualquer um atacando-o com armas brancas.

Esta é uma ação reflexa e não gasta qualquer ação de seu turno.

Artes da Fuga: Os misteriosos Lin Shen aprenderam a derrotar fechaduras e cadeados e a deslocar suas juntas de modo indolor. Qualquer um que aprender estas artes pode escapar sem nenhuma rolagem se for amarrado por um amador. Se restringido por um policial, um mestre do hojutsu, ou um praticante do BDSM, o Akasha deve rolar Destreza + Dô contra uma dificuldade variando entre 5 para uma rápida soltura de mãos até 7 ou 8 se o captor prendeu todos os seus membros e o deixou em uma posição ruim. Com as alterações corpóreas de Vida 3, quase todas estas fugas são feitas automaticamente. Casos excepcionais requerem um ou dois sucessos no máximo. **MET:** Você automaticamente escapa de amarras com cordas normais sem nenhum desafio. Se de mãos atadas, experientemente amarrado ou, de qualquer outro modo, preso pro alguém com *Segurança*, *Tortura* ou Habilidades similares, você ainda pode testar suas Características Físicas contra as Características Mentais do captor, usando *Dô* para testar novamente. Se vencer, você escapa. Isto leva um minuto/conflicto inteiro.

O Desabrochar das Pétalas da Flor: Treinando enquanto está equilibrado no topo de toras de madeira - postas cada vez mais altas e longe conforme o treino avança - um Tao-shih pode realizar saltos e acrobacias espantosas. Rolando Destreza + Dô (dificuldade 6), o personagem duplica a distância de seu salto ou impulso de objeto para objeto por turno, aumentado um para cada dois sucessos. Se um desses saltos é um ataque, ele é penalizado pela ação adicional e sua dificuldade é aumentada em um, porém adiciona dois dados extras de dano. Forças 2 e Correspondência 3 podem aumentar a distância do salto para níveis vistos somente nos mais fantásticos filmes de Hong Kong. **MET:** Se você fizer um Desafio Estático Físico (dificuldade 6) você poderá fazer um ataque saltando. Você pode mover-se até seis passos e ainda atacar com seu *Dô*, ainda que sofrendo uma penalidade de duas Características no golpe.

Dez Mil Armas: O Tao-shih aprende a como usar qualquer objeto como uma arma branca, de um clipe de papel até um jornal enrolado. Qualquer objeto que ele segurar, arremessar ou cuspir (como aquele grampo de papel) com uma intenção violenta sempre causa seu *Dô* em dados de dano por contusão. Se um objeto normalmente é capaz de causar essa quantidade de dano, ele se torna letal, como o objeto é certamente mirado em pontos fracos e usado de formas inesperadas. Se o objeto causa dano letal, ele causa um dado extra nas mãos do personagem. Entropia e Forças podem fazer estas armas baterem ainda mais forte.

O limite supremo desta habilidade é a imaginação do jogador; se ele não puder descrever como o personagem usaria aquele objeto como uma arma, então não pode ser feito. Objetos particularmente grosseiros (como uma televisão grande) podem impor uma dificuldade maior, mas nunca devem ser tão altas como para alguém que não conhece esta manobra. **MET:** Você pode fazer um objeto normal infringir dano por contusão e uma arma contusiva infringir dano letal. Qualquer coisa não especificadamente desenhada como arma automaticamente recebe a Característica Negativa *Frágil* e também pode ser

Desajeitado ou *Pesado* perante a descrição do Narrador.

A MANDALA DOS MOVIMENTOS: ROTINAS DÔ

Além de usar magias para incrementar o *Dô*, ele também pode ser seu foco. Qualquer um dos Oito Membros pode ser usado para isto, mas para funcionar como foco, a Habilidade deve ser usada corretamente. Normalmente, isso significa que a rolagem aplicada deve ter ao menos três sucessos. Qualquer coisa a menos significa que a concentração do Irmão não foi completa. Isso é equilibrado pelo fato que o foco pode ser normalmente usado ao mesmo tempo em que a mágica está sendo realizada, dando aos Irmãos uma vantagem em combate e em outras situações sensíveis ao tempo.

As rotinas a seguir usam *Dô* como foco. Muitas variações existem, e os jogadores e Narradores estão livres para adicionar à ou modificar a lista.

PASSO PURIFICADOR (FORÇAS •• OU ESPÍRITO ••)

Os Tao-shih Japoneses desenvolveram esta técnica para frear os movimentos esmagadores que agora encontrados no sumo moderno e em rituais xintoístas. Um golpe focado no chão pode ter seu poder canalizado para um adversário, desequilibrando-o ou causando-lhe ferimentos.

O movimento também pode chamar a atenção dos espíritos locais que respondem ao tremer da terra e do ar. Em uma área onde um Akasha costuma atrair bons espíritos, isto pode ser uma benção.

Bater palmas e cantar vigorosamente também pode ter o mesmo efeito.

Sistema: Com Forças, esta rotina transmite a energia criada ao golpear o chão para um alvo. Ela pode tanto causar ferimentos diretos (dano padrão, menos um sucesso por afetar outro alvo) ou empurrar o alvo 0,9 m por sucesso em qualquer direção onde ele normalmente cairia. O alvo pode rolar Destreza + Esportes, Artes Marciais ou *Dô* (dificuldade 7) para continuar em pé. Cada sucesso reduz o balanço em um pé. Três sucessos o permitem continuar em pé.

Como o efeito de Espírito, esta rotina é uma versão mais rápida de Chamar Espírito (**Magô: A Ascensão**, p. 187). Ela é mais usada quando um Irmão está defendendo uma Bodhimandala, e ele pode facilmente atrair espíritos amigáveis onde a Película é fraca.

Como um ataque, esta rotina - normalmente vulgar - pode ser coincidente com o uso de alguma criatividade. A versão com Espírito pode ser coincidente ou vulgar dependendo do que os Espíritos invocados fazem.

MET: Iniciante em Forças ou Espírito. Você deve dar um forte piso ou bater uma palma vigorosa.

Você pode usar esta rotina para invocar espíritos, como a magia de Espírito descrita em **Laws of Ascension**, ou você pode direcioná-lo como um ataque. Se usar para desequilibrar o adversário, faça uma disputa com suas Características Mentais contra as Características Físicas do inimigo (o inimigo usa Esportes para re-testar).

Se você vencer, o inimigo cai no chão e deve realizar uma ação para levantar. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso lhe permite acertar um oponente a mais.

MÃOS DESLIZANTES (FORÇAS •)

Também conhecida como mãos adesivas, mãos impulsionáveis ou emboscáveis, esta técnica se torna ainda mais potente nas mãos de um Tao-shih Desperto. Fazendo contato com o corpo do oponente (normalmente tocando sua guarda no antebraço ou cotovelo), um artista marcial pode reagir ao inimigo sentindo e redirecionando a força. Com Sentir Forças, esta prática se torna mais fácil e efetiva.

Sistema: Cada sucesso reduz a dificuldade em aparar ou bloquear em 1, até um máximo de -3. Se o Tao-shih golpear no mesmo turno, ele pode dividir os sucessos entre o ataque e o bloqueio ou aparo. Este efeito é coincidente.

MET: Aprendiz em Forças. Você sente as forças envolvidas em seus golpes e nos do oponente. Como resultado, você ganha uma Característica bônus nas resoluções em seu próximo ataque ou defesa. Isso dura um turno. *Níveis de Sucessos:* Cada nível de sucesso estende a duração em um nível. Por um nível você pode garantir estes sentidos para outra pessoa.

LÁGRIMAS DE CINÁBRIO (VIDA •••, MATÉRIA ••)

Esta forma maligna de alquimia interna transforma os fluidos corporais do Irmão em toxinas perigosas. Ingerindo uma pequena quantidade de substâncias para serem produzidas e movidas em uma série de posturas especiais, um Akashayana pode destilar e liberar estas substâncias sem se ferir. Um Akasha pode ter suor cianídrico, chorar ácido ou envenenar uma faca com "sangue" cinábrio (sulfeto de mercúrio) cortando seu braço.

Sistema: O Akashayana é imune aos venenos que ele cria com esta rotina. Geralmente, a toxina causa um nível de dano por sucesso na ponta de uma arma ou golpe desarmado. Ferramentas ou partes do corpo envenenadas podem durar tanto tempo quanto os sucessos gastos para reter a toxina, mas eles não podem ser permanentes. Substâncias realmente exóticas ou artificiais não podem ser criadas com essa rotina, que normalmente é vulgar.

MET: Discípulo em Vida, Iniciante em Matéria.

Com um desafio de Arete bem sucedido, você transforma um fluido corporal num líquido tóxico ou venenoso. Este fluido infringe um nível de dano como veneno quando atinge - e é adicionado ao dano da arma que cobriu, embora algumas toxinas podem ser ácidas e danificar sua arma. Qualquer um que mordê-lo ira sofrer um nível de dano letal. Está toxina não é cumulativa. Você não pode criar múltiplas toxinas em uma arma para adicionar mais de um nível de dano. A toxina retém sua potencia por um minuto/conflicto, ou até ser usada. Cada uso lhe permite tratar uma arma ou fazer um ataque venenoso. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso aumenta a duração em um nível.

CØBRA DE FERRØ (CORRESPONDÊNCIA ••, FORÇAS •, MENTE •••)

Desenvolvido pelo mestre kusarigama Shishidi Baiken, esta rotina dá a uma arma flexível, como uma corrente, corda ou até mesmo roupas o poder de se trançarem e atacar o inimigo de muitas direções ao mesmo tempo. Girar a arma em padrões especiais aumenta sua força e velocidade. Ela pode criar ilusões de ótica, parecendo distante quando já está quase o atingindo.

Sistema: O Tao-shih tem de ter ao menos seis dados

em sua Parada de Dados para Armas Brancas para usar esta rotina e deve gastar um turno tecendo o formato da corda, corrente ou roupa. Se bem sucedida, esta rotina reduz a Parada de Dados para ataques desarmados ou de Armas Brancas em um por sucesso (depois de um sucesso ser gasto para afetar o alvo). A habilidade do alvo em perceber a distância e a posição da arma é embaralhada com magias de Mente e Correspondência. A magia de Forças permite-a acertar com toda a força em ângulos que não seriam normalmente possíveis ao Irmão atingir um golpe duro. Gastando um sucesso adicional, um cinto ou roupa pode se tornar uma arma efetiva (infligindo dano contusivo) embora precise canalizar energia cinética. E esta rotina normalmente é combinada com Tempo, permitindo múltiplos ataques para atingir um oponente relativamente desprotegido. Esta rotina normalmente é coincidente, exceto quando se criam pedaços de roupas duras como ferro.

MET: Iniciante em Correspondência, Iniciante em Forças, Discípulo em Mente. Usando uma corrente, corda ou pedaço de roupa, você pode causar no oponente uma Característica de penalidade em todas as resoluções contra ataques. Este efeito dura um minuto/conflicto. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso estende a duração em um nível. Por um nível, você pode usar uma peça de roupa ou objetos não-letais similares como uma arma causando dano contusivo por toda a duração.

PUNHØ DA VIRTUDE (VIDA •••, MENTE ••••, TEMPO ••••)

Atingindo um ponto que pressione um Elemento Mental enquanto entoa partes do Sutra do Dhahma, membros das escolas dos Hsien Chuan e dos Lohan Chuan podem dominar a dor do golpe através dos pensamentos e ações do alvo. Se a vítima realizar uma ação proibida ou tiver pensamentos perigosos, seus zênites canalizam forças destrutivas através de seu corpo.

Sistema: Três sucessos devem ser gastos para afetar o alvo, contatar sua mente e manter sua condição com a magia de Tempo, antes de gastar os sucessos para dano e duração do efeito. Isto permite ao Irmão estipular um único pensamento ou ação que machuque o alvo. Sucessos podem ser gastos para adicionar outras condições. O Dano é um ataque agravado ao Padrão, que toma a forma de um mal súbito. Sucessos podem ser usados para espalhar o ferimento com o tempo, tornando o efeito coincidente.

MET: Discípulo em Vida, Iniciado em Mente, Iniciado em Tempo. Você deve conseguir golpear o oponente (com uma Disputa Física), embora não precise infringir dano algum. Então você deve dizer uma condição com não mais que uma única sentença de até vinte palavras. Se o alvo violar tal condição, ele deve realizar uma Disputa Estática (dificuldade igual as suas Características Físicas na ocasião do golpe) ou então sofrer um nível de dano agravado. Dura um minuto/conflicto. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso lhe permite estender a duração em um nível, ou adiciona três palavras à sentença condicional.

ARASHI-WAZA (CORRESPONDÊNCIA ••, FORÇAS ••, TEMPO •••)

Os Vajrapani japoneses inventaram a rotina da "Técnica da Tempestade" durante a Guerra dos Kamikazes.

Um rápido kata giratório reúne o poder interno e então o liberta num círculo de punhos, pés e armas dilacerantes. Quando o redemoinho se dissipa, o cansado Punho Guerreiro terá vários inimigos mortos aos seus pés.

Sistema: Esta rotina aumenta a velocidade do Irmão de Akasha, e então canaliza seus movimentos para afetar qualquer alvo em sua linha de visão. Cada sucesso gasto ou é adicionado ao seu dado de combate efetivo, ou permite golpear um alvo que normalmente estaria fora de alcance. O Irmão usa ações múltiplas como nas regras de combate padrão, mas beneficia-se de sua parada de dados aumentada. Armas podem ser usadas com esta rotina. Normalmente ela é vulgar.

MET: Iniciante em *Correspondência*, Iniciante em *Forças*, Discípulo em *Tempo*. Você pode atingir um alvo fora de seu alcance mano-a-mano com um ataque desarmado, fazendo uma Disputa Física comum. *Níveis de Sucesso:* Cada nível lhe permite atacar um alvo adicional ao custo de uma Característica de penalidade na resolução de todos os ataques para cada alvo além do primeiro. Os Alvos não precisam estar necessariamente fora do alcance.

⊕ GOLPE FINAL (ENTROPIA ••••, VIDA •••, MENTE •••••, PRIMÓRDIO •••)

Esta famosa rotina de Dô permite a um guerreiro manter sua vida tempo suficiente para lutar mais alguns segundos. Esta rotina é curta, exigindo apenas que o Irmão tranque sua respiração e se concentre na tarefa com cada fragmento de sua concentração, então ele literalmente não irá notar que sua vida acabou até o fim da batalha.

Sistema: Entropia segura a decadência tanto física quanto metafísica, Vida permite ao corpo continuar operando, Mente permite que a consciência do Irmão se

retenha num cérebro morto e Primórdio prove a energia para manter o Irmão sem um suprimento natural da Quintessência que permeia os seres vivos.

Cada sucesso adiciona um nível de vitalidade extra, chamado "Morto", que quando usada em conjunto com um ponto de Força de Vontade, permite ao irmão lutar depois de sua morte física. Sucessos adicionais devem ser gastos para duração. Se a magia acabar, e o personagem estiver ferido até "Morto", ele perecerá. Qualquer magia usada para curar níveis "Morto" deve ser um efeito vulgar envolvendo Vida e Matéria.

MET: Iniciado em *Entropia*, Discípulo em *Vida*, Mestre em *Mente*, Discípulo em *Primórdio*. Você segura sua respiração por um momento (tomando um turno completo para realizar o efeito) e então resiste ao efeito da própria morte. Você pode lançar este efeito antes do ferimento ou até mesmo enquanto estiver Mortalmente Ferido (desde que você use uma Característica de Força de Vontade para realizar ações durante a incapacitação), ou até mesmo imediatamente depois de um ferimento que iria matá-lo! Se você for bem sucedido nesta rotina, você ganha um nível de vitalidade adicional de Morto. Funcionalmente você está morto, mas gastando Características de Força de Vontade você pode ignorar suas penalidades como qualquer outro nível de vitalidade. Danos além deste nível destroem seu corpo de uma forma severa demais para mantê-lo. Esta rotina dura por um minuto/conflito. Feitiços de cura usados enquanto você está "morto" devem incluir níveis de *Matéria* equivalentes ao nível de *Vida* usado, e são vulgares. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso estende a duração em um nível, ou adiciona um nível "Morto" adicional. Você não pode tornar esta rotina permanente.

AS 1000 PORTAS DO DHARMA: ROTINAS E FOCOS



A magia akáshica não é uma arte que é confrontada no lugar da confiança e vontade, mas surge quando um indivíduo coloca seus próprios desejos em harmonia com o Tudo. Assim como as células de um corpo simplesmente agem ao invés de esperar que o corpo deseje-o, o Akashayana age como um reflexo de todo o corpo do Tudo.

A ESPADA QUE CORTA ATRAVÉS DA ILUSÃO: ROTINAS

Assim como o poder Desperto é supostamente um subproduto, ao invés de um alvo de um treino espiritual, a maioria dos Akashayana prefere magia espontânea. Entretanto, para aprender a natureza dos Dharmas, um Irmão deve praticar suas formas. A seguinte é uma pequena seleção do que essa disciplina inclui.

⊕ BRIGAÇÃO INTERNA (MENTE ••••, PRIMÓRDIO ••••, TEMPO •••• OU VIDA •••, PRIMÓRDIO •••, TEMPO ••••)

Os Shi-Ren usam esta rotina para assegurar a dedicação de seus guarda-costas. Os Jnani usam-na como uma técnica terapêutica que previne excessos emocionais nos indisciplinados. Usando técnicas avançadas de

acupuntura, um Irmão altera o movimento do Chi do alvo para criar uma resposta sempre que um determinado evento ocorrer. Os Shi-Ren normalmente incorporam uma frase de ativação enquanto eles intensificam a energia do Fogo do dever, enquanto os Jnani meramente descrevem uma condição que pode surgir enquanto provocando a tranquilidade da alma de Metal.

Quando a condição surgir e o condicionado fizer o que a condição requer, desde ter certas emoções até cometer assassinatos. Variantes alteram o equilíbrio do Chi do alvo para dar a ele certas forças ou franquezas quando o evento chegar.

Sistema: O limiar para esta rotina é de cinco sucessos mais a duração de acordo com as regras listadas em **Mago: A Ascensão**, pg.209. Devido ao uso de Primórdio, o mago não precisa se concentrar no efeito de uma vez só. A versão com Mente pode controlar memórias, ações, e estados emocionais que o condicionado experiência como se elas fossem dele próprio. A versão baseada em Vida simplesmente move o corpo do sujeito como uma marionete. Ele pode atirar em alguém ou cair inconsciente enquanto o estímulo ocorrer. Combinando ambas as versões, o mago pode tecer um contingente do efeito **Corpo**

Aperfeiçoado ou reduzir Atributos Físicos. Sucessos extras devem ser gastos nessas variações, entretanto. Esta rotina normalmente é coincidente nos tipos de pessoas em que são tipicamente usados, mas na maioria das pessoas, é vulgar.

MET: Iniciado em *Mente*, Discípulo em *Primórdio*, Iniciado em *Tempo* ou Discípulo em *Mente*, Discípulo em *Primórdio*, Iniciado em *Tempo*. Você usa acupuntura ou massagem (ambas governadas pela Habilidade *Medicina*) no alvo por no mínimo uma cena inteira. Então você descreve uma condição que consista em uma sentença de até vinte palavras de comprimento e uma ação que irá levar não mais que um único turno para ser completa. Quando a condição surgir, o sujeito deve derrotá-lo num Desafio Mental Estático para a versão em *Mente*, ou Desafio Físico Estático para a versão de *Vida*. Cada desafio é contra as Características que você tinha quando lançou esta rotina. Você deve fazer um cartão específico com as condições e dificuldade nele e dá-lo ao condicionado para referencia futura. Se o condicionado falhar, ele deve realizar as ações que você descreveu. O condicionado está sob as condições dessa rotina por um minuto/conflito. **Graus de Sucessos:** Cada grau de sucesso entende a duração em um grau, adiciona três palavras para a sentença que você usar para descrever a condição ou adiciona um grau para a duração durante o qual o condicionado deve agir em resposta à condição a ser atingida. Você também pode combinar *Vida* e *Mente* para aumentar ou reduzir as Características Físicas do sujeito.

DIALOGOS AUSPICIOSOS (MENTE ••• OU ENTROPIA ••, MENTE ••)

Originalmente criada pelos Kannagara, os Li-Hai aperfeiçoaram esta rotina em seu trabalho para modernizar a Irmandade. O **Diálogo Auspicioso** traduz gírias, linguagem corporal e nuances emocionais para um Irmão e o permite duplicá-los de volta. Concentrando e segurando sua mão no mudra para *Compaixão*, ela aprende o significado real por trás de gírias de rua, adornos vocais e linguajar corporativo, podendo usar os mesmos gestos para responder. Ele abre sua mente para outras perspectivas e o conhecimento surgirá espontaneamente.

Sistema: Embora essa rotina não traduza diretamente, o personagem pode entender e usar qualquer gíria e dialeto de uma língua que ele fale e usá-lo em retorno. Assim, o personagem pode ganhar seus pontos em uma - e parecer bom no que faz - sala de reuniões do Sindicato ou em uma casa cheia de Escoceses viciados em heroína que constantemente se referem aos filmes de James Bond estrelados por Sean Connery (ou ambos, se necessário). Cada sucesso diminui as dificuldades Sociais em um para uma sub-cultura específica ou estilo fonético, até um Máximo de três. Esta rotina é coincidente. Um Choque de Retorno de Paradoxo ou uma falha crítica normalmente aponta alguma gafe horrível ou engano.

MET: Iniciante em *Entropia*, Iniciante em *Mente* ou Discípulo em *Mente*. Você deve realizar uma mudra (um gesto especial - *Lábia* pode ser usada para disfarçá-lo como uma linguagem corporal normal). Você ganha uma Característica Social bônus quando estiver falando com um

grupo de pessoas com os mesmos antecedentes culturais (um guia grosseiro seria considerar todos cobertos pela mesma Influência). Dura por um minuto ou até você perder a Característica por ter apostado. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso estende a duração em um nível, adiciona uma Característica Social ou adiciona um grupo no qual você ganha esse benefício. Você deve ser capaz de falar a mesma língua que as pessoas nas quais você está utilizando esta rotina.

PROTETOR DO DRAHMA (MENTE ••••, ESPÍRITO ••••)

Os Jnani usam esta rotina para converter os espíritos ao Drahma. Estes seres guardam Bodhimandalas e ajudam a Irmandade devido a sua sincera crença na verdade dos ensinamentos akáshicos. No fundo, essa é a situação ideal na qual os Protetores do Drahma são alistados. Na verdade, muitos espíritos presos ao caminho akáshico nem sempre vêem em suas vozes uma necessidade óbvia de salvação através do Sangha.

Protetor Drahma convence um espírito a ver o Akashayana como o verdadeiro caminho para a paz interior. Este espírito protege os Irmãos de Akasha onde quer que eles possam ser encontrados. Protetores infelizes podem se rebelar, mas este é meramente um sinal de seu próprio conflito com a verdade. Um Jnani ento a sabedoria dos sutras akáshicos após se purificar, então o espírito pode conhecer a vontade do Tudo.

Sistema: Esta rotina tem um limiar igual a Gnose + Força de Vontade do espírito. Esta rotina torna o ser afetado num servo leal do Akashayana por tempo determinado pelos sucessos gastos na duração. O espírito ira fazer qualquer coisa em seu poder para ajudar a Irmandade, enquanto essa ajuda não violar os ideais akáshicos ou a natureza essencial do espírito. Estes espíritos guardam um bom numero de Bodhimandalas controlados pelos Jnani.

MET: Iniciado em *Mente*, Iniciado em *Espírito*. Após purificar-se ritualmente por no mínimo dez minutos, você deve cantar por um turno completo. Isto irá invoca um espírito, que é então convertido às crenças akáshicas. Este espírito toma a iniciativa em ajudar e protegê-lo por um minuto/conflito, enquanto você for fiel às filosofias akáshicas que ele agora acredita. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso estende a duração em um nível.

SHINBIJUTSU (CORRESPONDÊNCIA ••• OU ENTROPIA ••••• OU FORÇAS ••• OU MENTE •••)

Muitos Akashas conhecem a arte da invisibilidade, desde os engenhosos Lin Shen até os graciosos Sulsa. Estas rotinas variam muito de seita para seita. Alguns usam técnicas especiais para andar, outros usam mudras bizarros, e outros ainda sentem que a visibilidade é egoísmo e que a falta de uma forma pode ser cultivada com uma mente iluminada.

Sistema: Todas estas rotinas usam métodos diferentes para torná-lo invisível. Correspondência 3 envolve um espaço minúsculo envolta do mago, então a luz viaja através dele. Forças 3 cria uma ilusão física, enquanto Mente 3 cria uma ilusão mental; a penúltima pode afetar várias pessoas ao mesmo tempo, enquanto a última requer concentração para afetar mentes múltiplas, mas engana os cinco sentidos.



A versão mais avançada é usada por assassinos Eutanatos - chamada "Fechando os Olhos de Shiva", que destrói a *idéia* da presença do mago; sendo assim, não pode ser resistida com defesas mentais ou poderes extra-sensoriais como as Disciplinas vampíricas ou os Dons dos Garou. Somente magias cautelosas de Primórdio e Entropia têm alguma chance. Ainda assim, o mago pode gastar sucessos para penalizar a tentativa.

MET: Discípulo em *Correspondência* ou Mestre em *Entropia* ou Discípulo em *Forças* ou Discípulo em *Mente*. Você realiza passos e gestos especiais. Isso lhe rende invisibilidade (e você deve cruzar seus braços sob seu peito como sempre) por um minuto, embora com todas as versões desta rotina exceto da versão de *Entropia*, você pode ser detectado normalmente por quaisquer poderes sobrenaturais que o permitam. Além do mais, a versão de *Mente* permite que você seja visto em filmes, fitas de vídeo de quaisquer outras mídias graváveis (embora a imagem não possa ser vista por ninguém se você estiver invisível e em sua presença). Diferente das outras versões, a versão com *Entropia* não pode ser detectada por câmeras ou esferas de poder, sendo as únicas exceções os sentidos de Entropia e mágica de Primórdio que é usada para detectar sua ressonância. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso estender a duração em um nível ou estender a invisibilidade para outra pessoa.

TUMI⊕ (VIDA ••, ⊕PCIONALMENTE FORÇAS ••)

Tumo é uma forma de yoga na qual o praticante aprende a controlar a temperatura de seu corpo.

A variante mágica da habilidade foi desenvolvida pelos Irmãos Chabnagpa e Karmachakra como uma ferramenta para opor-se aos ferozes invernos do Tibet. Através desta prática especial, eles podem agüentar incômodos ascéticos ou atingir lugares sagrados normalmente barrados aos místicos por temperaturas abaixo de zero. Em climas do sul, os Irmãos usam uma variante para resistir aos efeitos de altas temperaturas, prevenindo a insolação e a desidratação. Indo aos limites do controle corporal, o Tumo Desperto também pode resistir ao fogo e temperaturas que congelam a carne.

Taoístas Akashas usam movimentos gentis, enquanto outros Irmãos concentram-se em aprender complexos tipos de respiração. Qualquer que seja o método, ele leva somente um momento para unir o corpo com a mente.

Sistema: Com apenas Vida, o Irmão pode superar o frio ou calor que não causem dano imediato. Seu corpo regula a temperatura perfeitamente. Com Forças, temperaturas antárticas e fogueiras têm pouco efeito; cada sucesso reduz o dano de um ataque baseado em temperatura em dois níveis de vitalidade. Meditar em uma montanha por um dia todo ou caminhar em brasas é coincidente; dar os ombros para um lança-chamas ou ser imerso em nitrogênio líquido com certeza não é.

MET: Iniciante em *Vida*, opcionalmente Iniciante em *Forças*. Sentando em uma postura meditativa e respirando fundo por um turno, você pode resistir ao calor e ao frio extremo. Com apenas Vida, você pode resistir

qualquer temperatura extrema que um ser humano não poderia sobreviver. Com a variante de Forças, você pode até mesmo resistir ao ser jogado no meio de uma fogueira ou ser congelado com nitrogênio líquido. Você ganha uma Característica Física *Resistente* adicional que pode ser usada tanto contra ataques baseados em frio ou calor (você deve escolher um) e você pode apostar Características relacionadas ao Vigor como *Resistente* para resistir a ataques letais ou agravados baseados em calor ou frio. Esta rotina não lhe permite resistir qualquer outra forma de dano e dura por um turno. *Níveis de Sucesso*: Cada nível de sucesso o permite estender a duração em um nível.

EQULIBRANDO AS FÚRIAS (PRIMÓRDIO ••• OU •••••)

Esta perigosa rotina permite que um Irmão de Akasha temporariamente supere sua Ressonância ou conceda-a para outro ser. Yin, Yang e o Paraíso temperam o Chi de um ser. Através de uma variedade de métodos, um Akashayana pode ajustar o equilíbrio entre as três forças. Por exemplo, um Irmão com Ressonância Yang (Dinâmica) em excesso pode impor uma Ressonância Divina (Estática) meditando em uma livraria confuciana, ou retirar-se em uma caverna úmida para corroer-se com essência Yin (Entrópica). Ervas, dietas e exercícios podem ser usados para ajustar o equilíbrio de seu Chi.

A rotina também pode forçar o ajuste do equilíbrio do Chi de outro ser, atingindo-o em seus pontos vitais, entoando mantras especiais, ou usando certas posturas do Dô. Isso pode fazer com que os mortais rapidamente peguem alguma doença. Esta rotina também pode danificar os poderes de outros seres sobrenaturais.

É uma prática perigosa. A harmonia externa deve vir da iluminação, não do controle mágico, e é de mau agouro alterar as fúrias de outros sem sua permissão. Ainda assim, acontece; de fato, é dito que uma técnica secreta permite que o equilíbrio seja alterado permanentemente. Porém, os Mestres são poucos e distantes hoje em dia. Por enquanto, permanece como uma lenda.

Sistema: Esta rotina sempre é penalizada por opor-se a Ressonância do mago. Ela pode ser usada para mudar temporariamente a Ressonância pessoal; isso requer dois sucessos para cada Característica de Ressonância alterada. Estas Características nunca podem ser eliminadas, mas três Características Entrópicas podem se tornar duas Entrópicas e uma Dinâmica, ou uma de cada tipo. E também existem outras utilidades: Ela pode manter o mago seguro de ser reconhecido por sentidos de Primórdio ou reduzir a dificuldade de efeitos subsequentes.

Quando usada contra outros magos, ela pode desviar a magia do inimigo, fazendo-o parecer um impostor aos seus amigos que usarem sentidos de Primórdio e quebrar quaisquer laços com qualquer coisa que ele tenha ligado a seu Padrão. Num uso terapêutico, ela serve como um último recurso contra Silêncio, Jhor ou Clareza, distribuindo Ressonâncias perigosamente altas entre as três fúrias.

Kuei-jin, Shih e outros seres com níveis quantificáveis de Chi Yin e Yang podem ter o equilíbrio de seu Chi temporariamente alterados em um por sucesso (depois que um sucesso for gasto para afetar outro alvo).

Outras criaturas podem ser afetadas perante a decisão do Narrador. Enquanto ser infundido com Yin causa poucos efeitos num vampiro, um lobisomem pode ser abatido por uma infecção Entrópica, a qual seus amigos podem tomar por uma mácula.

A versão desta rotina com Primórdio 5 pode alterar permanentemente a Ressonância do alvo e temporariamente adicionar Características de Ressonância no total do alvo. Não existe meio de eliminar Ressonância sem destruir a parte do Avatar na qual ela está.

MET: Discípulo ou Mestre em *Primórdio*. Você deve tocar o alvo três vezes dentro de um minuto/conflito. Em combate, isso requer três Desafios Físicos bem sucedidos, mas que não precisam causar dano algum. Você pode então alterar uma das Características de Ressonância do alvo por um turno. Isso afasta quaisquer conexões entre o alvo e quaisquer pessoas ou objetos que estiverem ligados em seu Padrão pelo uso da Esfera de *Primórdio*. Você também pode alterar a Ressonância de um ser que normalmente não a possua, em termos qualificáveis; o Narrador determina o efeito. Você pode usar esta rotina em você mesmo, mas você sempre será penalizado por ir contra sua Ressonância.

Se a criatura tem medidas de Chi, seja ele Yin ou Yang (veja **Laws of the East**), você pode mudar um ponto de Chi Yin para Chi Yang, e vice versa. Isso também dura por um turno. Com o nível de Discípulo em *Primórdio*, essa rotina afeta a criatura como se o equilíbrio de seu Chi fosse temporariamente alterado. Quando Mestre em *Primórdio*, a criatura age como se o equilíbrio de seu Chi fosse permanentemente alterado (embora isso não afete a duração do efeito). *Níveis de sucesso*: Cada nível de sucesso pode estender a duração em um nível ou alterar uma Característica Adicional de Ressonância. O nível de Mestre em *Primórdio* também pode tornar o efeito permanente perante a decisão do Narrador. Usando o nível Mestre de *Primórdio*, você também pode adicionar Características de Ressonância totalmente novas; porém não são permanentes, e você deve gastar um nível de sucesso para cada Característica que você adicionar.

GESTOS FLORIDOS (MENTE •••, TEMPO •••)

O Buddha Sakyamuni levantou uma flor na conclusão de seu último sermão. Como um gesto ele conferiu a essência de seus ensinamentos à Mahakasyapa.

Com esta rotina, um Irmão pode transferir suas idéias em um instante. Como a iluminação de Mahakasyapa, ela vem em uma súbita explosão de inspiração. Anciões dos Kannagara e eruditos dos Shi-ren usam mudras e breves frases para transmitir uma explosão de pensamentos, quem dizem surgir do próprio Akashakarma.

Sistema: Essa rotina é, essencialmente, uma rápida telepatia. Depois que um sucesso for gasto para fazer contato, cada sucesso após multiplica a velocidade na qual a informação chega até a mente do alvo. A informação é imediatamente compreendida.

MET: Discípulo em *Mente*, Discípulo em *Tempo*. Após usar um mudra ou um koan (uma charada irrespondível), você deve contatar telepaticamente o alvo e gastar até um minuto comunicando-se com ele, a despeito do fato que somente um turno se passe no jogo.

Níveis de Sucesso: Cada nível de sucesso adiciona outro minuto de comunicação efetiva num turno ou estende a duração atual da ligação telepática em um nível de sucesso. Narradores devem banir o uso desta rotina, se o jogador usar esta rotina para fins não-interpretativos.

ATOS AUSPICIOSOS: FOCOS

Os focos a seguir são comumente usados pela Irmandade:

Ascetismo e Abstinência: Exercícios rigorosos e rápidos, a pobreza e o celibato libertam um Irmão de provocações materialistas e egoístas. Universalmente usados pelos Kannagara, todas as seitas praticam disciplinas ascetas até certa extensão. Embora não sejam tão inconvenientes quanto os outros focos (se você é ou não celibatário não afeta a maioria das cenas de combate), é recomendado que não mais de duas Esferas use esta prática como foco especializado. Habilidade no **MET:** Nenhuma - você não pode re-testar asceticismo; ou você fez ou não.

Respiração: Respiração yoga, respiração com o diafragma invertido taoísta e sopros com durações específicas podem ajustar o equilíbrio interior de um Akasha e refinar suas percepções. Expiração expele poder, enquanto inspiração o absorve. Essas rotinas requerem algum tempo ininterruptas para funcionarem. Habilidade no **MET:** *Meditação*

Trabalho Corporal: Massagem, acupuntura, moxabustão e terapias de equilíbrio energético servem como métodos úteis para refinar e canalizar o Chi. Um acupunturista habilidoso também sabe onde ficam as fraquezas do corpo e pode explorá-las com uma agulha, um dedo ou até mesmo um pensamento. Manipular o corpo também pode afetar a mente, o espírito e até mesmo o karma. Habilidade no **MET:** *Medicina*.

Caligrafia e Poesia: Ambas disciplinam a mente e representam os estágios primordiais da criação, quando o caos inicial do universo combinou-se com padrões sugestivos. Chinês tradicional e Kaja são as chaves para o Registro Akáshico. Infelizmente, somente os Kuei-jin retém o domínio da língua. A habilidade de escrever e entender o Kaja é conhecida apenas por uns poucos Kannagara, Jnani e Wu Lung.

A poesia é escrever os pontos de um grande significado externo. A poesia inspira novos vislumbres do universo e serve como um foco comum para artes da Mente, do Tempo e do Espírito. Habilidade no **MET:** *Expressão (Poesia e/ou Caligrafia)*. O personagem também deve saber ler e escrever na língua apropriada para surtir efeito.

Cantar e Recitar: De simples mantras à porções do Vedas, o som e a voz são mais que barulho. Os Akashas concordam que a expressão primordial do Akasha foi uma palavra cuja vibração sagrada levou as Dez Mil Coisas. Quer seja o Om, o kotodama Shinto, ou um som misterioso representado por um caractere Kaja morto, a voz é um sopro investido com inteligência - a própria vida. Habilidade no **MET:** *Performance (Canto)*

Ofícios: Boa concentração pode ser aperfeiçoada realizando-a quão perfeitamente pode ser possível. Um canal para esta prática é a produção de obras de grande engenhosidade e talento artístico.

O ato da criação inspira a mente Desperta em por um pouco de magia no produto final. Habilidade no **MET:** *Ofícios*.

Tambores: Os Akashas japoneses clamam que kami vive em seus tambores tradicionais, e alguns Irmãos chineses usam os tambores para treinar o senso de tempo e aumentar a energia emocional de seus guerreiros. Artes de Espírito, Mente e Entropia normalmente beneficiam-se das vibrações criadas pelo tamborilar - eles soam tanto no reino mortal como no reino invisível. Habilidade no **MET:** *Performance (Tambores)*

Olhos: Os olhos revelam tudo sobre uma pessoa. Contato visual começa uma porção de rotinas de Mente, e certos olhares podem assustar ou desviar. Habilidade no **MET:** Nenhuma. Você deve fazer contato visual com o alvo durante o jogo.

Ervas e Comida: O pedestal de cultos ancestrais e de magia espiritual, arroz, manteiga, ginseng e incenso servem como agradáveis oferendas aos habitantes do Paraíso. Além do mais, as propriedades metafísicas das ervas e da comida permitem-nas criar ou destruir a saúde. Sejam inaladas, fumadas, comidas ou bebidas, o equilíbrio do Chi da substância invariavelmente se entrelaça com o da pessoa que o consome, permitindo uma variedade de efeitos. Habilidade no **MET:** *Habilidade Profissional/Expert/Hobby (Cozinhar)*

Kata e Dança: Um kata é um conjunto de movimentos pré-combinados feitos para aperfeiçoar as técnicas de alguma arte marcial, e transmitir uma mensagem simbólica. O "Dô kata" (também chamado hyung ou chuan) conecta o Irmão às forças da própria Roda. A dança tem uma função similar, mas também conta uma história sobre o Sangha ou descreve os seres que povoam os mundos espirituais, demonstrando suas ações por meio de mímica. Habilidade no **MET:** *Dô, Performance (Kata)* ou *Esportes*, porém não mais de um destes, já que cada um retém uma abordagem diferente do kata

Mandalas: Uma mandala é um diagrama das estruturas místicas da Trama. Ela pode ser feita com seda, areia, jardins ou até mesmo com templos e cidades. O Dô é algumas vezes descrito como a mandala do movimento. Efeitos de Espírito e Correspondência muitas vezes usam uma mandala. Alguns desenhos são passados adiante por milênios, e outros são criações pessoais. Habilidade no **MET:** *Expressão (Desenho ou Pintura)*

Mudras: Os Akashayana usam estas posições sagradas de mãos e dedos para invocar uma variedade de efeitos, e também agem como uma linguagem de sinais. Cada palavra e cada frase tomam forma perante o significado místico de um dado gesto. O mudra inclui as posturas defensivas do Dô e kuji-kiri, os passos dos dedos-tecelões usados pelos místicos Yamabushi e seus primos ninjas. Habilidade no **MET:** *Linguística*.

Montanhas e outros lugares sagrados: Além de serem potenciais fontes de poder, montanhas dão ao Akashayana uma conexão original com Meru. Dragões residem na forma do cume das montanhas, como rios, começando em suas alturas gélidas. Habilidade no **MET:** Nenhuma.

Você deverá viajar até o local em questão, através de uma jornada arduosa. *Sobrevivência* pode ser apropriada.

Sexo: Embora poucos forasteiros estejam cientes disso, ritos sexuais tem sido parte dos métodos do Akashayana por toda a existência da Tradição. A diferença é a ênfase. Enquanto a maioria das magias sexuais envolve atingir o orgasmo, a Irmandade direciona o desejo carnal da paixão para a iluminação. As facções dos Chabnagpa e dos Peles Azuis usam muitos estes ritos. Habilidade no **MET:** Nenhuma. Cheque com seu Narrador antes de selecionar ou usá-lo como foco. Pode não ser apropriado em todos os lugares.

Armas: Os Vajrapani preferem espadas e lanças. A maioria dos Irmãos japoneses pelo menos tem uma katana, e os Salsa constroem espadas sozinhos. Seitas menos combativas usam armas extremamente complexas que pertencem ao dojo ao invés do campo de batalha. Tridentes de nove lâminas e espadas flexíveis requerem precisão para serem utilizadas, aperfeiçoando a mente e o espírito do Irmão para um sem número de propósitos. Alguns Kannagara e os Vajrapani mais pacifistas usam simples bastões de madeira. Armas em harmonia com seus usuários podem ser usadas tanto para magias beligerantes e pacíficas. Habilidade no **MET:** *Armas Brancas*.

⊕ CAMINHOS DO ARTESÃO:

MARAVILHAS

Os Akashayana são desgostosos em contar com ferramentas externas. Quando a iluminação pode ser alcançada em seu próprio corpo, por que objetos materiais

deveriam ser tão importantes? Ainda assim, Irmãos de Akasha criam suas Maravilhas; Armeiros forjam lâminas com estampas de suas almas, e calígrafos escrevem palavras que mexem com corações por centenas de anos. A criação aperfeiçoa a mente.

SISTRO AUSPÍCIOS

Arete 2; Talismã de 5 pts.

Este cajado é adornado com três anéis entrelaçados em seu topo, representando tanto as Três Chamas da Avareza, Ignorância e do Ódio que devem ser superadas ou as Três Jóias de Buda, seus ensinamentos e seus monges. Quando chacoalhado, ele afasta o perigo e invoca seres benevolentes que vêm em ajuda do usuário. O chacoalhar destes três anéis alerta a todos das crenças do portador.

Sistema: Um efeito de Entropia 3 e Mente 3 atrai pessoas amigáveis, que são bem dispostas com portador, ou repele aqueles que lhe desejam o mal. Alguns sistros também são encantados com efeitos de Espírito 3 e Entropia 1 que chama espíritos amigáveis e repele os nocivos. Possui um Arete efetivo de 2, mas pode ser usado por dois turnos consecutivos como parte de um ritual. A magia do sistro normalmente é coincidente.

AS GÊTIEAS

Artefatos especiais

Lendas atribuem a criação destas espadas aos Oito Imortais, vários imperadores da China e ao ferreiro japonês Muramasa. Todas elas podem estar corretas, já que as duas lâminas têm sido destruídas e recriadas várias vezes em várias nações. Toda vez que são criadas, elas são de fina



engenhosidade - são armas da nobreza, sejam elas jianns chineses, gums coreanos ou katanas japoneses. Ao menos dois Akashas criadores de armas às forjaram na história da Irmandade.

Uma lâmina brilha com o Yang. A outra pisca com o Yin. À parte de sua qualidade, cada arma canaliza Chi em seu portador e ferem horrivelmente o shen. E cada uma carrega uma maldição, por que as espadas buscam um equilíbrio através de seus possuidores. Quando um guerreiro possui uma, ele é compelido a buscar a outra. Infelizmente, um destino horrível vem para qualquer um que possuir ambas. Somente aqueles que nunca usaram as lâminas são imunes a maldição.

Sistema: As espadas infringem dano agravado e um dado de dano adicional devido a sua qualidade superior. Cada uma provê cinco dados de contra-mágica contra magias da essência oposta a sua. Por exemplo, a lamina Yin contra ataca magia de fogo, e a lamina Yang contra ataca magia de frio.

Cada uma age como um Nodo de nível dois, cada uma com uma Ressonância que bate com seu

A VERDADE

Peter viu uma súbita linha laranja. Ele sentiu o cheiro de um predador. *Ela está olhando através de meus pensamentos.* Uma breve impressão de uma presa e uma garra deslizou por seus pensamentos. Parada na chuva perante ele, ela sorriu sarcasticamente, como se estivesse dizendo *Você não me apresenta perigo algum.*

Então, o tigre nos pensamentos de Peter rastejou até a mente de Alaya, nas memórias de suas vidas passadas. Tigre Esfumaçado quebrou o contato, e seu duro sorriso sumiu.

"General..."

Tigre Esfumaçado tirou sua jaqueta de algodão preto. Atrás do colar apertado tinha um top azul escuro. Seus braços eram marrons e finos (*Como Sataghi*, Peter pensou). Ela se virou. Ela tirou sua camiseta para mostrar suas costas.

Havia cicatrizes. Uma lâmina afiada havia cortado dúzias de caracteres Kaja nela. Peter conhecia os sons que eles representavam, mas não os significados.

"É uma injúria," ela disse. "Uma lenda diz que, há muito tempo, uma família pobre mandou sua filha para o imperador com uma injúria gravada em suas costas. Eles entalharam as palavras com cuidado e precisão para atrair a atenção dele."

"Eu sei," disse Peter. "Ela confrontou seu caminho até a presença do Filho do Céu para clamar por ajuda contra os bárbaros, e ele estava tão impressionado com a beleza das escrituras que ele dedicou suas tropas a causa dela."

Ela passou um dedo por uma cicatriz que significa "homem" e disse, "Isso irá nos levar para a parte do Registro que nós queremos ir, não?"

"Sim," ele respondeu "Sente-se comigo."

Ela desceu em uma postura de meio lótus. Peter sentou-se atrás dela e entou o que estava escrito em suas costas. Tigre Esfumaçado também começou a cantar, e eles encontraram um tipo de harmonia enquanto os sons

temperamento. A Quintessência da espada Yin tem Características de Ressonância Entrópica Gélida e Metálica. O Chi da lamina Yang é Dinâmico, Flamejante e Energética.

Segurar uma arma permite que sua Ressonância afetar o usuário. A maldição é um efeito simples de Mente 3 que pode ser resistido normalmente.

Entretanto, quando choques de retorno ocorrem de magias que afetam a Quintessência das espadas, elas são imediatamente postas num estado de Silêncio que compele o usuário a buscar pela outra espada. A dita "perdição" simplesmente vem do fato de que ambas as espadas, quando colocadas próximas uma da outra, perdem sua magia; elas obtêm uma harmonia entre elas que silencia seus poderes. Normalmente, isso se manifesta quando as espadas estão prestes a serem usadas.

Estas espadas são normalmente feitas quando se está num estado de Silêncio ou como parte de uma Procura. Elas parecem estar ligadas ao padrão básico da Tellurian, ou então elas "reencarnam", quase como os Avatares dos magos...

ancestrais eram arrancados de gargantas humanas que nunca deveriam contê-los. O som se tornou uma luz; um lugar delimitado pelos rápidos caracteres em movimento que caíam com a chuva. Fluxos de pensamentos cintilantes os cercaram. Eles foram jogados na corrente, girando com a Roda. À frente, uma luz meio enfumaçada acenou. Peter lembrou-se do Bardo Thodol; tais luzes eram as entradas para renascimentos negros como os mortos famintos ou seres-infernais. Eles eram as vidas onde a jazia a escuridão.

Eles caíram através. A névoa vermelha partiu-se.

Peter tinha uma espada novamente. Estava presa a um grosso cinto de couro enquanto ele saía de sua tenda.

Um jovem garoto correu até ele. O fraco ar da montanha não tinha sido gentil com ele. Quando chegou, ele se encostou em seu cajado, ofegante. "General Chan?" O garoto disse. "Luo Fu mandou-me para lhe dizer que o prisioneiro está pronto."

"Eu sei, Heng. Levem-na para a tenda dos Kannagara."

Heng respirou profundamente e correu para repassar a mensagem. Os olhos de Peter - Chan Ng - seguiram seu caminho até as montanhas que apareciam gradualmente na névoa atrás dele.

O centro do acampamento estava barulhento. Oito Vajrapani se movimentavam em exercícios armados juntos, girando e estocando com suas lanças em uma sincronia perfeita. Ele sentiu o cheiro de arroz cozinhando no fogo, amargado pelas plantas rugosas da montanha que haviam sido adicionadas como tempero.

Ele deu um passo ao lado para evitar Heng, que corria da larga tenda em frente a ele com uma nova mensagem, segurando a faixa da entrada antes dela cair para que pudesse passar.

Três Kannagara estavam sentados lá dentro, túnicas vermelhas dobradas sobre seus joelhos. Luo Fu e um pequeno homem de pele negra em uma capa puída os flanqueavam.

No centro estava o prisioneiro. Ela não parecia ter mais de 12 ou 13, mais suas mãos e pés estavam presos em correntes de ferro, e num poste próximo a Luo Fu, seu carcereiro. Ela fez uma carranca quando Peter sentou-se.

"Esta é Nu Ying," disse Luo Fu. "Ela matou três pessoas no Vale da Tartaruga."

"Uma dos Dacoit, e seus dois servos," interveio a garota. "Eu os reconheço de minha vida passada. Por que eu estou acorrentada?"

Luo Fu franziu as sobrancelhas. "Esta área está tomada pela luta. Os Handura estão procurando por ela e entrando em conflito com patrulhas Vajrapani pelo caminho. Alguns dos sacerdotes da morte têm lutado por várias vidas." Ele fez gestos para ela. "Eles não vão descansar até carregarem o corpo dela de volta a Kali."

Nu Ying fechou uma mão e a ergueu, balançando a corrente. "Eu cumpri meu dever." Ela olhou nos olhos de Peter. "Eu não entendo por que eu fui confinada, General. Você ouviu Luo Fu - é hora de acabar com eles, enquanto eles estão fracos, espalhados procurando por nós."

Peter abriu sua boca, e a grave voz de Chan Ng falou. "Você é uma criança, Nu Ying. Você precisa viver a vida de uma criança. Muitas coisas mudaram desde sua última encarnação. Você."

"Eu estou pronta *agora*." Ela não desviou de seu olhar, da forma que uma criança faria. "Eu lembro das artes de luta, e os Dharmas fazem minha vontade. Eu estou tão pronta para matar pelo Sangha quanto eu sempre estive."

"Você não entende. A Guerra já serviu seu propósito. Ela só continua por que os Irmãos irritados como você não a deixam de lado."

"Não, não é. Nossos inimigos ainda vivem eles ainda matam. Luo Fu os viu massacrar os doentes e seus homens santos ainda enviam os fracos na direção de suas encarnações." Ela não estava nem ao menos piscando. Ele já havia visto aquele olhar louco em muitos Vajrapani. Luo Fu fitou dela para ele, seus lábios estavam de uma forma como se ele estivesse para falar. Ele continuou em silêncio.

"Quando esta guerra começou, nós éramos um povo, viajando entre muitas vozes espalhadas. Neste país, o povo está dividido entre rios, montanhas, e selvas. Seus Despertos eram unificados pela crença na Grande Roda, mas eles não podiam ao menos ver suas próprias semelhanças. Eles eram ignorantes um do outro. Você já ouviu falar da Noite de Fana?"

"Não." Nu Ying se levantou e andou num pequeno círculo, tão longe quanto suas correntes permitiam.

"Nossos Irmãos encontraram o Samadhi através das verdades em comum nos nossos caminhos e aqueles do Darwushin, um culto externo. Ao ver sua própria iluminação nos ensinamentos de um estranho - o Drahma revelou-se a nós de uma nova forma."

"Nosso erro foi atacar eles de uma vez só, General Chan. Se não, eles ainda estariam dispersos e os Chakravanti não iriam nos perturbar hoje."

"Eu pedi a eles para nos atacar daquela forma," disse o homem de pele escura.

Nu ying girou para encará-lo e saltou, rosnando. As correntes a puxaram de volta ao chão.

Ambos os seus pulsos se quebraram quando as algemas caíram sobre eles.

Os três monges levantaram o mudra para paz. As pálpebras de Nu Ying caíram e sua respiração diminuiu. O homem negro cantou suavemente, e os pulsos inchados da garota se curaram.

"Eu sou um profeta, garota," o Chakravanti disse. "Eu estive em muitos giros da Roda. Eu vi sua poderosa Irmandade cruzar montanhas, e eu lanço os ossos para ver como nós poderemos trazer este futuro para nós."

Nu Ying levantou sua cabeça em consideração.

"Os sacerdotes de Kali dizem que a Idade do Ferro está vindo ao mundo. O povo em dez direções cairá nas mãos de falsos professores, e os verdadeiros portadores dos Dharmas irão se esconder. Eu presenciei aquele tempo, criança. O mundo estava sufocado em metal, e pessoas temerosas queimavam os templos da Roda. Os sobreviventes eram de sociedades fortes. Os Akashi eram um desses povos; agora os Chakravanti estão do seu lado.

"Os sobreviventes de Fana desenham os caminhos no qual tudo retorna para o Tudo. Sem seu trabalho, os sábios escondidos da era vindoura jamais iriam aprender a compartilhar seus lugares sagrados ou trabalhar os milagres que guardam nosso conhecimento.

"Não me entenda mal. Seus Vajrapani ainda estão sedentos por meu sangue. Nossas doutrinas *não* são as mesmas, e você não é o único aqui que pensa que a Roda sagrada demanda minha morte." Ele olhou para Luo Fu. "Mas minhas visões são puras. Nós vamos sobreviver a Idade do Ferro, por que vocês nos levaram a se unir, e os impelidos Ahl-i-Batin a descobrir uma nova verdade."

• • •

Peter meditou na beira do penhasco, sentindo o corpo de Chan Ng fixo nas pedras brutas. Ele tomou lentos suspiros, exalando uma névoa que obscureceu os picos cobertos de neve a distancia.

Ele ouviu passos. Ele virou-se num instante. Luo Fu chegava.

"É verdade?" O homem musculoso perguntou. "Nunca teve haver com vingar os mortos, os oprimidos? Foi por causa de um... sonho?"

"Uma visão," o General respondeu. "Um oráculo. Quando a guerra começou, eu jamais imaginei por que os Kannagara iriam pedir-me para combatê-los todos de uma vez. Você nos disse seus crimes; como poderia uma guerra ser somente a punição pelos assassinatos de um só homem? Mas eu estava irritado, Luo Fu. Eu pensei no Bodhicitta, privado de seu Despertar pela faca de um feiticeiro arrogante. Foi somente depois que o Batini veio que eu entendi a verdade."

O rosto de Luo Fu tencionou em amargura "Mas o que eles fazem é errado! Cada 'boa morte' mata alguém que poderia ter sido um Bodhissattva! Como nós podemos estar ajudando-os, quando sua existência zomba do próprio Drahma?"

"Nós estamos completando o Voto do Bodhisattva. Nós estamos atrasando nosso Samadhi final para salvar o mundo." Ele sorriu. "Você pensou que seria fácil?"

Você não deve contar a mais ninguém, Luo Fu. Nu Ying representa a última das doenças que fizeram que esta guerra fosse tão longe. A verdade pode curar sua loucura, mas colocaria o Sangha contra si mesmo. Os Vajrapani iriam abandonar os Kannagara.

Eles iriam lutar esta guerra sozinhos, destruindo os Chakravanti. E a nós."

"Eu não posso acreditar," disse Luo Fu. Ele tropeçou para trás. "Nós não podemos estar morrendo e perdendo a chance de nossa iluminação por *eles*. Mesmo que o oráculo esteja certo, nós poderíamos simplesmente nos espalhar por suas terras."

"Nós seríamos conquistadores insignificantes e nada mais. Ganância por poder nos aprisiona no Samsara. Se nós revelarmos o que sabemos, então o Sangha se esmigalharia, e o Chakravanti ruiaria quando eles entenderem que sua unidade é uma invenção. Então nossos irmãos e irmãos no Batini irão cair, pois como você pode postular a união entre as ruínas?" Ele sacou sua espada num único e suave movimento. "Mas você não acredita em mim. Eu posso ver em seus olhos e no modo como seu corpo se move."

"Não, General. Por favor." Ele olhou para a arma com descrença e medo.

"Desculpe-me, meu amigo. Eu--"

O General olhou para Tigre Esfumado, tremendo diante dele. Ele sabia o que aconteceu depois - Luo Fu se ajoelhou e deixou que Chan Ng desse o corte fatal.

O passado é uma ilusão.

Ele pode mudar, se nós mudarmos o Agora eterno com ele.

Ele jogou a espada no penhasco. Ela brilhou com a luz do sol e caiu na névoa.

"A verdade é a essência do Drahma," ele disse a Tigre Esfumado. "A verdade sobre nós mesmos e o que nós fizemos, seja salvar os outros ou condená-los."

"Vá e diga a verdade,"

Mas quando ele olhou para baixo, Tigre Esfumado estava morto. Sua cabeça repousava próximo a ele. Ainda havia uma espada ensangüentada em suas mãos. Peter olhou firmemente para a arma que havia retornado do abismo. As mãos de Chan Ng sacudiram em culpa, com tristeza e horror. Ou elas haviam, nessa memória.

Ouve um cintilar e o mundo sumiu, como se ele tivesse sido desvelado pelo puxão de um fio cósmico.

Peter estava novamente em Bangcoc. A chuva havia parado.

Seus joelhos estavam ensopados em uma água ensangüentada. Em frente a ele, Tigre Esfumado estava despencada; a lâmina de uma wakizashi brotava de seus ombros, fazendo uma cicatriz perfeita para "justiça".

Masako estava arqueada, metros há frente. Sua perna esquerda estava distorcida e inchada da queda, e ela tinha marcas de severas contusões. Seu peito levantou-se e caiu, mas ela não se levantou, como Peter fez.

Ele olhou para seu professor e lamentou na água parada.

⊕ REGISTRO ⊕ AKÁSHICO ⊕



Os feitos de Mente do Akashayana são mais que uma decisão organizacional do Conselho.

O paradigma akáshico clama que a percepção e o pensamento estão nas raízes de todos os fenômenos. Por esta razão, a Irmandade tem cultivado o Registro Akáshico a impressão do pensamento sobre a Trama.

⊕ QUE É ⊕ REGISTRO ⊕ AKÁSHICO ⊕

O Akashayana acredita que o karma gira a Grande Roda da causa e efeito. O Karma começa com o pensamento. A Irmandade clama que todos os fenômenos derivam das mentes de seres conscientes. Mortais, demônios, deuses e seres Despertos inspiram o seguimento do cosmo com sua própria cautela.

A forma que todos os fenômenos tomam é impermanente, mas vem da revelação básica do próprio ser. Essa forma primordial é chamada Akasha, o "vácuo". Akasha não é uma substância ou um poder, como o Chi, mas é o campo de pura consciência por onde o Chi e a matéria atravessam.

Este vazio primordial toma forma através do pensamento. Como um vale para o rio correndo através dele, o Akasha determina a forma que os eventos tomam e o caminho por onde segue o Chi. Akashas confucianos o chamam de Li, o poder refinado da vontade Divina.

Dizem que o primeiro Akasha (o nome que a Irmandade também usa para seus membros Ascendidos) se desmembrou no pé de uma queda d'água. Este ato demonstrou a ruptura das barreiras entre o fluxo do pensamento e o karma, e a concepção egoísta do indivíduo. Demonstrando radicalmente a fragilidade e mortalidade de seu corpo, ele identificou sua dissolução com o fluxo constante da Grande Roda.

As impressões causadas por desejos, crenças e ações são conhecidas como Akashakarma. Ele é a impressão por onde todo o karma se expressa. Embora isso teoricamente o levaria a tocar todos os fenômenos, os Despertos podem tocar somente uma parte dele sem atingir o Samadhi. Então, o Akashayana normalmente pode apenas sentir impressões mentais do Akashakarma, e somente as impressões mais similares a eles próprios.

Os traços que o Akashakarma deixa têm muitos nomes; o Merumandala e o Akashayana são designações em comum, mas em tempos modernos, ele é simplesmente conhecido como Registro Akáshico. Muitos forasteiros acreditam que ele é algum tipo de rede telepática, mas o Sangha não acredita em energia se transferindo de mente para mente. Ao invés, quando um Irmão silencia sua tagarelice consciente, ele pode sentir a vastidão vazia da qual o karma e o pensamento surgem. Ele não está mais limitado aos pensamentos de um corpo, tempo ou lugar em particular. Estes pensamentos *são* dele, tanto quanto ele pode se dizer ser um ser discreto e pensante no oceano do Tudo.

O Registro é simbolizado pela linguagem, especificamente escrita. Enquanto o Akashakarma guia a Roda das Eras, assim também a linguagem guia os outros, agindo como um recipiente que molda e contém seus conceitos. O Registro Akáshico não é uma combinação de livros e mentes. O ato de ler e entoar textos sagrados ressoa com o próprio Akasha. Sendo assim, a maioria dos focos para o Akashakarma toma a forma de palavras escritas. Estas podem ser antigos registros preservados do Templo Shaolin, ou no caso dos Li-Hai progressistas, documentos da web esperando para serem chamados em palmtops. Eles incluem sutras akáshicos e também livros e canções sagradas de cada país que a Irmandade já chamou de casa.

⊕ REGISTR⊕ CŌIT⊕ UITI ĒLEITENT⊕ D⊕ PARADIGITIA

As Artes akáshicas de Mente contam pesadamente com a idéia do Registro. O principio mushin é o argumento de que o ego cega um Akashayana das volta da roda. Silenciar a mente garante a um Irmão o acesso a todas as mentes, já que elas não são diferentes da sua. Para a Irmandade, consciência é um santana, ou "fluxo", que simplesmente segue os entalhes impressos pelo Akashakarma. Quando um Irmão larga seu ego, ele não está mais preso às impressões criadas por seus medos, esperanças e hábitos. Esse fluxo segue para todas as direções, sentindo, porém nunca preso, as impressões de outras mentes.

CŌNSCIÊNCIA AKÁSHICA

(QUALIDADE SOBRENATURAL; I A S PONTOS)

Os Rinpoche, que foram Irmãos por muitas encarnações, normalmente têm uma conexão estranhamente forte com o Akashakarma. Isso é tanto uma bênção quanto uma maldição. Embora ele seja uma fonte de informação, o Registro Akáshico não é um substituto para a experiência. Além do mais, as mentes dos outros podem ser viciantes ou perigosas. Um Irmão tolo pode se apegar aos vislumbres de outros ao invés de ouvir ao Bodhicitta interior.

Esta Qualidade representa uma sintonia excepcional com o Akashakarma. Ela funciona em conjunção com efeitos mágicos (veja Lendo o Pergaminho Infundável, abaixo) que unam a mente do Irmão ao Registro, e com as *Vidas Passadas* do Irmão. Para cada ponto que o personagem tiver nesta qualidade, o jogador rola um dado (dificuldade 6). Cada sucesso reduz a dificuldade de um efeito em um (até o modificador final padrão de -3). Uma falha crítica prende o personagem no Registro por tanto tempo quanto o Narrador achar adequado.

Este qualidade nunca poderá ser utilizada para algum ataque ou defesa mágica. Só se aplica aos feitiços de informação que estão ligadas ao Registro. Entretanto, isso pode facilitar a roubar secretos de mentes relutantes e superar obstáculos colocados em certos lugares ou coisas, desde que a tentativa seja feita dentro do Registro.

A Qualidade *Consciência Akáshica* também reduz a dificuldade das tentativas de outros Irmãos de acessar os pensamentos e memórias do personagem. Embora isso seja útil quando viajando por mentes, ela também facilita intrusões indesejadas. Isso se aplica somente aos efeitos que normalmente ganhariam os benefícios citados acima e geralmente não se aplicam aos efeitos gerados fora do

Registro ou do paradigma akáshico. O que constitui um "Irmão de Akasha" é determinado pelo paradigma do indivíduo em questão. Assim, um *barabus* de Akasha pode fazer uso total do Akashakarma desde que ele acredite em uma forma distorcida de Drahma.

MET: Cada Característica nesta qualidade lhe dá uma Característica bônus na resolução de todas as magias relacionadas ao Registro Akáshico e suas rotinas (abaixo). Entretanto, qualquer outro membro da Irmandade de Akasha ganha Características bônus na resolução de qualquer Disputa Mental mágica contra você.

LEND⊕ ⊕ PERGAMINHO INFUNDÁVEL.

Embora o paradigma do Akashakarma seja muito flexível, acessar o Registro em si não é. Para propósitos de jogo, o Registro Akáshico é limitado às mentes coletivas da Irmandade, suas memórias e histórias. Ler as mentes de forasteiros e o uso de magia física (como as Esferas Padrão) deve seguir as regras padrões de Mago. As rotinas a seguir são os métodos padrões usados para ler o Akashakarma. Outras rotinas podem se beneficiar da Qualidade *Consciência Akáshica* à escolha do Narrador.

ISHIN DEN SHIN (CORRESPONDÊNCIA ••, MENTE ••)

"Da minha mente para a sua mente." Esta rotina permite a um Irmão de Akasha sentir as emoções atuais do Sangha local, incluindo quaisquer sensações físicas como dor ou excitação. O Irmão respira profundamente e visualiza a esfera de consciência se expandindo para englobar seus camaradas.

Sistema: Após gastar sucessos para afetar outros alvos, e para alcance de Correspondência para cada pessoa sentida, o personagem deve gastar um sucesso para cada alvo para conseguir senti-los.

MET: Iniciante em *Correspondência*, Iniciante em *Mente*. Após gastar um turno ou mais meditando, você forja uma ligação empática (ou uma ligação telepática, se todos estiverem de acordo e você for Discípulo em *Mente*) com um alvo que não estiver em sua linha de visão. Se ambos forem Irmãos de Akasha, você não precisa saber a identidade ou a localização do alvo; você pode simplesmente declarar que você está tentando contatar outro Irmão. Essa ligação dura por um turno. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso lhe permite estender a duração em um nível ou adicionar outro alvo à ligação mental.

GIRAND⊕ A RODA DAS ERAS (MENTE •• OU •••, ESPÍRITO •, TEMPO ••)

Os Eutanatos, que chamam-na de Shrutu e a usam fora do Registro. Lendo textos antigos em conjunto com a meditação, um Irmão de Akasha experimenta o passado de outro membro do Sangha, mesmo que para isso tenha de relembrar suas vidas passadas. Alguns eventos, como a guerra do Himalaia e momentos do Samadhi, não podem ser acessados desta forma.

Sistema: Mente sonda os pensamentos do alvo. Espírito permite que seu Avatar seja rastreado através de muitas vidas, e Tempo manda estas percepções ao passado. Esta rotina tipicamente tem um limiar de cinco sucessos, mais aqueles gastos para explorar o passado do Avatar.

Mente 3 é usado em alvos dispostos ou membros do Akashayana.



Mente 4 é requerido se o Irmão está estudando um alvo relutante, a menos que ele também seja um irmão. A Qualidade Consciência Akáshica não garante nenhum benefício quando o personagem explora os Avatares de forasteiros.

MET: Iniciante ou Discípulo em *Mente*, Aprendiz em *Espírito*, Iniciante em *Tempo*. Você gasta um minuto ou mais lendo o Sutra da Pedra. Isso lhe permite experimentar uma das vidas passadas de um único alvo. É necessário ser Discípulo em *Mente* quando você está explorando as vidas passadas de um alvo relutante, a menos que ele também seja um membro da Irmandade de Akasha. *Níveis de Sucesso:* Cada nível de sucesso lhe permite explorar uma vida passada adicional.



CAPÍTULO TRÊS: SÁBIOS E GUERREIROS

Ele retirou uma cara da antiga galeria, e andou pelo corredor
- The Doors, "The End"



As Tradições acham que conhecem a Irmandade de Akasha. Cabeças raspadas e golpes voadores de karatê fazem os Punhos Guerreiros fáceis de se identificar, não fazem?

Para cada monge Kannagara ou samurai moderno na Irmandade, tem um Shi-Ren fazendo sua magia através de saudações e apertos de mão e um Jnani encontrando traços de Meru em uma floresta de arranha-céus. O Sangha Akashayana acredita que cada pessoa

tem de encontrar seu próprio caminho para o Drahma. Fora dos templos e dojos da Tradição, a sutileza e a diversidade triunfam.

Mesmo as Artes dos outros magos vêm são normalmente mal interpretadas. Enquanto um forasteiro pode ver um monge se torturando, a Irmandade vê alguém que tenta lavar seu corpo das manchas dos erros. Embora suas ações possam parecer muito óbvias para todos, as razões de seus atos ainda permanecem em mistério para a maioria.

Entretanto, o caminho que um monge ou artista marcial escolhe não pode ser usado para descrever toda a Irmandade. Enquanto o Sangha Akashayana valoriza seus defensores e seus líderes espirituais, a maioria leva uma vida completa fora do campo de batalha ou da Bodhimandala. Os Shi-Ren conhecem o poder do dinheiro e cultivam ligações

em negócios para eles e para seus Irmãos e os Li-Hai são o suprassumo das artes marciais, política e da medicina. Mesmo os Kannagara são mais que Mantos da Fênix reclusos; muitos promovem a filosofia oriental na mídia.

Parte de toda essa interpretação errônea da Irmandade acontece devido a aproximação que os ocidentais têm das crenças da Irmandade. Eles vêm a Irmandade como uma entidade exótica e misteriosa, isolada do mundo ao redor deles. Embora isso possa ser verdade em várias Bodhimandalas ocidentais, a Irmandade Asiática é integrada em suas sociedades nativas. O Akashayana toma uma parte ativa e dinâmica na política e cultura, e as práticas que parecem tão estranhas para os ocidentais são uma parte da vida cotidiana no oriente.

No fim, o fato é que muitas pessoas não *querem* acreditar no caminho Akáshico. Eles querem se agarrar aos seus egos e preferem pensar que seus pensamentos errantes e egoístas não podem escapar de suas mentes para perpetuar o sofrimento. O Drahma desafia exatamente o que os outros magi vêm como fundamental para sua existência: eles são agentes livres que controlam o Tudo através de seus pensamentos. Então, a roda do karma gira, e os místicos que mais precisam da orientação da Irmandade confortam-se em ilusões vazias.

SUSSURROS DO VÁCUO: AKASHAYANA NOTÁVEIS



A Irmandade como desaprova a noção de que algum dos seus mereça um lugar mais exaltado (ou insultado) na história que outros. Ainda assim, o Sangha aprecia sua história; os Irmãos compartilham suas histórias de professores que os inspiraram e de inimigos que encheram o caminho para Samadhi com perigo e sofrimento.

NU YING;
ÁGUIA DEVASTADORA

Histórico: Um dos poucos Sifu verdadeiros que ainda continuam na Terra, Águia Devastadora pode traçar suas encarnações até a Guerra do Himalaia, o que lhe deixou um fardo que poucos Irmãos carregariam por vontade própria.

Nu Ying descobriu a verdade sobre a guerra e trabalhou para escondê-la com o apoio do Sangha. Para fazê-lo, ele tornou-se um mentiroso e um assassino, cortando Irmãos que lembravam-se da guerra e recusavam a calar-se. Ele pagou por seu serviço, com um débito kármico que recai sobre ele sempre que ele deixar uma Bodhimandala por mais de uma semana. Alguns sussurram que ele já sofreu no Fosso da Harmonia, encarnando na tortura Yomi, quando o peso de seus pecados ficou muito grande para um nascimento humano.

Águia Devastadora começou sua vida atual em 1950, quando ele nasceu em uma família de trabalhadores em Denver, Colorado. Ele começou com os esportes quando criança, tornando-se um boxeador habilidoso aos 16 anos. Ele Despertou após uma intensa sessão de *sparring*, onde ele facilmente derrotou seu mais forte e experiente treinador. Jou Shan apareceu um dia depois e tomou o garoto como seu aprendiz.⁴ De início, Nu Ying serviu como um Vajrapani em uma Bodhimandala montanhosa próxima de sua antiga casa. Conforme estudava o Akashakarma e aprendia sobre seu passado, foram confiadas a ele algumas das missões mais perigosas da Guerra da Ascensão. Após a destruição da Cosanguinidade da Alegria Eterna, ele se aposentou nos



Kannagara, mas os segredos trancados em sua mente deixaram pouco espaço para paz interior. Sem as distrações da Guerra da Ascensão, ele foi forçado a encarar seu passado.

Como Sifu formado, Águia Devastadora faz seu serviço para a Irmandade, mas ele escolhe o isolamento quando pode, treinando em uma antiga caverna no Vale Garuda. Ocasionalmente, ele ensina à um Sidai alguns segredos do Dô combativo, mas essas lições são dadas de pouco em pouco com freqüentes leituras mentais e lições éticas para assegurar que o estudante não faça mal uso de seus potentes ensinamentos.

Imagem: Águia Devastadora raspa sua cabeça completamente, o que faz com que seus olhos castanhos pareçam mais escuros e profundos. Nessa encarnação, ele é um caucasiano com poderosas definições nos músculos. Embora ele esteja em seus cinqüenta, ele parece cerca de 20 anos mais jovem. Esse resultado é mais devido a um estilo de vida disciplinado e saudável do que da magia ele é capaz de superar seus alunos sem nenhum sinal de ajuda sobrenatural. Ele se move com uma precisão segura e está sempre tranqüilo. Em combate, ele é especialista em movimentos simples, perfeitos e letais.

Por outro lado, ele se veste terrivelmente mal. Quando ele deve aparecer fora de sua vestimenta clerical, ele veste uma camisa azul horrível ou roupas casuais que estão 20 ou 30 anos fora de moda. Ele prefere conforto ao estilo. Ele mantém um terço consigo o tempo todo. Ela funciona como um Periápto de 5 pontos de Quintessência, um presente dado a ele por Jou Shan.

Dicas de Interpretação: Não gaste palavras. Cada fala deve ser uma lição, um aviso ou uma forma de praticar o Drahma. Você raramente elogia seus estudantes porque você acredita que eles podem encontrar uma satisfação mais profunda na prática do que com suas tentativas de atingir seus egos. Quando você se lembra dos erros de suas vidas passadas, algumas vezes você é tomado por tristeza e preocupação. Nessas situações, você retorna para sua caverna e treina quando pode. Nas conversas, você praticamente nunca demonstra suas emoções. Quando você tem que expressar seus sentimentos, você o faz com silêncio ou prática. Você despreza a violência, e algumas vezes isso faz você perder mais tempo com seus oponentes do que deveria para derrotá-los, mas sua habilidade superlativa raramente torna isso um problema.

Seita: Kannagara, antigamente Vajrapani

Essência: Investigadora

Natureza: Penitente

Comportamento: Pedagogo

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 4 (Sentir Emboscadas), Esportes 5 (Saltos), Consciência 3, Briga 4 (Boxe), Esquiva 5 (Atacantes Múltiplos), Intimidação 3, Liderança 3, Manha 1

Perícias: Ofícios 3 (Armeiro), Dô 5 (Movimentos Básicos), Etiqueta 4 (Akáshica), Meditação 4 (Silêncio), Armas Brancas 4 (Espadas), Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos (História Akáshica) 3. Controle Corporal 4 (Respiração), Cosmologia 2, Enigmas 2,

Investigação 3, Direito 3, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 4 (Asiático), Estratégia 3

Antecedentes: Arcano 2, Avatar 3, Destino 4, Sonhos 3, Biblioteca 3

Arete: 7

Esferas: Correspondência 4, Entropia 3, Forças 3, Mente 5, Primórdio 3, Espírito 2, Tempo 3

Força de Vontade: 9

Quintessência: 8

Paradoxo: 5

Ressonância: (Dinâmica) Explosiva 1, (Entrópica) Implacável 1, (Estática) Focada 2

ΧΙΑΘ ΜΙΕΝΓΛΙ:

A ENCRUZILHADA

Histórico: Mengli está no cerne de problemas de muitos dos elementos Akáshicos modernos. Ela não tem nenhuma encarnação passada conhecida ou impressão kármica no Registro, embora ela tome os estudos Akáshicos fácil e naturalmente. Ela tem um temperamento forte, porém continua justa e introspectiva mesmo quando em fúria. É chinesa e bastante tradicional, ainda que suavemente adote convenções e costumes modernos quando necessário. Ela é um lembrete do que a Irmandade era e para onde está indo.

Mengli ainda é jovem, não mais que 21 ou 22 anos. Não se tem conhecimento de sua idade exata, já que ela vem de uma comunidade agrária provinciana da China que mantém poucos registros. Quando ela chegou na Bodhimandala em Beijing, os surpreendidos monges a colocaram para dentro e perguntaram porquê ela viria, “Meus pés vieram aqui porque eles já conheciam a estrada”, foi sua resposta.

Como estudante dos Kannagara, Mengli foi excelente na furtividade, técnicas de combate e nos aspectos marciais do Dô. Ela tinha uma perspicaz introspecção para a lei. Entretanto, ela continuou agitada, embora tenha proferido palavras ao léu para a tradição e franzido a testa para aqueles que faltavam com paciência ou respeito, ela tinha pouca tolerância por estudo excessivo. Por um tempo ela se inclinou na direção da filosofia utilitária Li-Hai, antes de finalmente admitir ter tendências mais Vajrapani.

Quando ela dominou os rudimentos do Dô e autocontrole suficiente para conseguir se manter fora de *muitos* problemas, Mengli deixou os cuidados dos Kannagara para “deixar seus pés encontrarem a estrada novamente.” Ela desapareceu da vista por cerca de três meses, aparecendo nos Estados Unidos com uma identidade alternativa e alguns contatos entre outros magos lá. Pelos próximos dois anos, ela manteve um círculo de contrabandos, movendo itens, armas e até pessoas valiosas aliviando o governo chinês de um item com significância mística, trazendo um expatriado de volta ao país ou apenas transportando uma relíquia de uma Bodhimandala para outra. Tradicionalistas Akáshicos mais velhos cerram os lábios e franzem as sobrancelhas por sua falta de propriedade ou respeito pela lei, mas eles devem reconhecer seu valor para o Sangha. Ela conseguiu evitar a Tecnocracia (por enquanto) e cada ano vem com algum artefato valioso ou pedaço de conhecimento da história da Irmandade, mesmo que ela não tenha nenhuma memória disso.

Onde a estrada irá levar Mengli, nem ela mesma sabe.

Imagem: Xiao Mengli tem as características de uma mulher chinesa clássica, jovem e séria, ainda que bastante afiada e esbelta de sua criação rural e treinamento marcial. Seus olhos são escuros e penetrantes, mudando de ponto para ponto ela está sempre suspeitando que alguém esteja atrás de seu contrabando. Na batalha, ela analisa o oponente, atacando para aleijar e então fugir com uma flexibilidade incrível. Ela mantém seu cabelo preto curto e fora de seus olhos.



Dependendo da ambientação, Mengli se veste ou com um sobretudo pesado ou com simples calças e camisetas pretas, ou então com uma roupa chinesa tradicional. Ela aprendeu cedo o valor da discrição.

Dicas de Interpretação: Você não tem muita certeza sobre de onde você veio ou para onde está indo os monges dizem que você não tem passado, uma lousa limpa sem nenhum karma para pesar sobre você. Os Kannagara iriam mantê-la cantando e rezando por toda a sua vida na esperança de atingir a libertação sem o peso de nenhuma encarnação passada sobre você, mas você não tem paciência para isso. É melhor *fazer* alguma coisa!

Embora você concorde (na maioria das vezes) com as crenças da Irmandade, você acha a filosofia do não-apego irritante. Claro, é simples dizer que nada realmente existe, mas isso não ajuda os milhões lá fora que guerriam e morrem de fome. Você tem que fazer as pessoas superarem a necessidade das substâncias antes que eles possam se levantar e buscar a iluminação. É por isso que você faz o que você faz: Não é somente uma vida emocionante, mas provém ferramentas e fundos valiosos para a Irmandade ajudar os outros.

E, é claro, você é uma chutadora de traseiros de classe mundial quando precisa ser.

Seita: Vajrapani

Essência: Investigadora

Natureza: Caçadora de Emoções

Comportamento: Sobrevivente

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3/ Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Consciência 2, Briga 2, Esquiva 4, Intimidação 1, Manha 4, Lábria 3

Perícias: Ofícios (Armeiro) 2, Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Meditação 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Enigmas 1, Investigação 1, Direito 1, Linguística 3 (Inglês, Francês, Japonês, Sino-Tibetano), Ocultismo 1

Antecedentes: Aliados 2, Arcano 2, Avatar 1, Contatos 5, Destino 3, Influência 1, Recursos 3

Arete: 3

Esferas: Correspondência 2, Mente 3, Tempo 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 1

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Improvisável 1



É fácil cair no estereótipo com personagens Akáshicos, ou ignorar suas origens culturais completamente e apresentá-los simplesmente como artistas marciais Despertos. Um modo de prevenir isto é dar a um Akashayana um lugar distinto em uma cabala multi-Tradição.

Além de seus papéis tradicionais como guerreiros, Irmãos de Akasha também são excelentes eruditos (o Registro Akáshico é particularmente útil para isso), exploradores (Jnani normalmente aprendem um bom pedaço de conhecimento da selva como resultado de seu estilo de vida), meditadores e especialistas em controle da mente. Esta última particularmente vale a pena se mencionar, como é uma capacidade freqüentemente esquecida. Os Shi-Ren tendem a ser os mais eficientes, embora os Kannagara freqüentemente alterem pensamentos para libertar as pessoas de alguns ciclos comportamentais destrutivos. Embora poucos admitam, alguns Akashayana tem usado seus feitos com Artes de Mente para implantar sugestões tortuosas, dignas de uma lavagem cerebral da NOM em termos de eficácia.

Isso não significa que os guerreiros Akáshicos devem ser esquecidos! Os Vajrapani são simplesmente os melhores guerreiros-magos que a Tradição tem para oferecer. O preço por essa habilidade é a prática constante e dedicada, tão incomparável na intensidade como seus resultados são na efetividade. Este aspecto da Tradição tem oportunidades de interpretação abundantes, conforme os personagens procuram pelo Sifu que sabe o segredo do Chute Relâmpago ou aprendem a pintar uma paisagem perfeita em troca de uma lição crítica. Feitos atléticos e *sparring* podem retratar a agitação do combate sem deixá-lo dominar o enredo da crônica. Mesmo em uma história com pouca violência, um guerreiro pode ser uma presença intimidadora, e faz uma diferença crucial nos combates ocasionais.

UMA CRÔNICA APENAS COM AKASHAS

Normalmente subestimados, uma cabala consistindo completamente de Irmãos de Akasha pode ter seus temas e recompensas únicas. Essa é uma grande forma de evitar estereótipos, já que cada personagem deve encontrar uma voz única sem as armadilhas de uma Tradição para sustentar a "originalidade".

Cabalas akáshicas podem se formar por uma variedade de razões, seja simplesmente serem um grupo que treina junto até grupos especializados que protegem os interesses financeiros, políticos, legais e até mesmo criminosos do Sangha. Um Kannagara normalmente lidera uma cabala akáshica, mas não existe nenhuma regra que diga que tem de ser assim, ou que até mesmo tenha que ter um líder.

Um elemento distinto do Akashayana é que eles enfatizam uma relação estudante-professor. Uma cabala normalmente consiste de pares de Sidai e Sihing. Os poucos

CONTROLANDO O DÔ

Para um Narrador iniciante, o Dô pode ser uma Habilidade intimidadora. Embora ele faça dos Akashayana incríveis lutadores de curto alcance, ele não os torna onipotentes. Se sua crônica descarrila porque o Dô sempre destrói a oposição, você tem um número de opções nas mãos para pesar a balança.

Primeiro, o Dô é invariavelmente ineficaz quando seu oponente está num telhado com um rifle. Que agente Tecnocrata *não* carrega uma arma? Mesmo com o auxílio de Correspondência, o Dô não lida com alcance tão bem como a alternativa mundana.

Em segundo, o Dô é uma prática que requer tempo. Se o treinamento não é incorporado na crônica, o Narrador tem todo o direito de dizer ao jogador que ele não pode gastar experiência para aumentar seu Dô. O Narrador pode até mesmo reduzir o nível de Dô se o treinamento for ignorado constantemente.

Por fim, o Dô mesmo suas aplicações pacíficas marca o personagem como um lutador treinado. Assim que um pescoço for destroncado ou uma mão inconscientemente fizer um punho perfeito, o outro lado saberá que tem encrenca vindo. Assim, eles estarão menos inclinados a serem justos. Se alguém vir um Tao-Shih em ação, eles tentarão o superar numericamente e com mais armas no próximo encontro.

Por que ter Dô? A razão é que no Mundo das Trevas, os ensinamentos da Irmandade estão nas raízes das artes marciais. Eles sistematizaram o combate com as próprias mãos quando ferramentas de bronze estavam em sua infância. Eles incorporaram o Dô em seu paradigma mais completamente que qualquer outra Tradição ou Ofício. Sua recompensa é que eles podem realmente dominar estas artes, mas conforme as armas de fogo se tornam mais baratas, mortais e comuns e as pessoas viram suas costas para a honra a utilidade do Dô desaparece. Isso não incomoda o Akashayana; o Dô sempre foi tomado como sendo mais um veículo para a iluminação do que uma forma de treinar guerreiros.

Sifu normalmente agem como mentores para todo grupo. Os Irmãos de Akasha consideram o aprendizado como sendo toda uma vida de empenho, e poucos acreditam que eles algum dia irão se livrar da necessidade de orientação externa.

Uma crônica de Irmãos de Akasha pode estar centrada no conflito dos personagens para praticar e aprender. Tais jogos são mais que sentar num monastério cantando e respirando; aprender a equilibrar as necessidades materiais e espirituais podem ser um desafio.

Quem paga pelo dito monastério? Como os monges se alimentam? As respostas para essas perguntas podem ser mais interessantes do que você pensa. Quando Tecnocratas traçam a Bodhimandala através de seus registros de propriedade e um Nephandi desliza uma coisinha extra nos seus mantimentos, o lado mundano de uma Capela se torna uma consideração importante.

VIOLÊNCIA E HORROR

Em uma crônica carregada de ação, existirá uma quantidade justa de violência. Adicione Dô, ossos quebrados e mãos ensanguentadas podem rapidamente se tornar uma cena padrão.

Não deixe que isso aconteça. Embora os habitantes do Mundo das Trevas possam ser um pouco mais rígidos para o lado feio da vida, a violência ainda deve ter um impacto emocional. Uma mulher que pode matar com um único soco é bem mais que uma boa lutadora. Ela é tão horripilante como um corpo animado ou um feiticeiro demonologista. A ficção neste livro tenta enfatizar o fato de que a batalha é mais que dados rolados e contagem de corpos. Quando alguém é morto diante de seus olhos, o trauma pode nunca ir embora.

Só existe um tipo de pessoa que pode testemunhar uma matança sem o acompanhamento de um trauma emocional.

Estas pessoas são chamadas sociopatas. Sociopatas não Ascendem (embora os Nefandi provenham uma rota alternativa para um operador da vontade psicótico procurar por entendimento mágico). Deixar um personagem agir desta forma trai crucialmente o tema de **Mago**: se tornar uma pessoa mais sábia.

Isso não significa que os personagens têm que chorar e gemer toda vez que um corpo atingir o chão. A reação pode ser sutil, de uma insensibilidade crescente até pesadelos. Um Vajrapani pode tentar viver com suas tarefas sangrentas enquanto mantém um senso de bondade. Não será fácil, mas a sabedoria nunca é.

Dê a violência o peso que ela merece. É uma ferramenta potente do Narrador, mas violência no jogo, como na vida real, deve carregar conseqüências tanto internas quando externas. Embora este conselho seja especialmente pertinente para crônicas akáshicas, ele se aplica a qualquer jogo onde combates mortais têm lugar.

Explorar as ligações mundanas da Irmandade também pode servir para uma história mais sutil. É fácil tomar a decisão certa quando o Rei Yama Emma-O manda assassinos shikome através do portão da Bodhimandala, mas quando o estudante confuciano que dá aula de chinês clássico para seus Sidai também é viciado em drogas, a água fica bem mais lamacenta. Escolas de artes marciais mantidas por Akashas podem trazer questões de violência e responsabilidade, conforme estudantes Adormecidos fazem bom ou mau uso de suas habilidades no mundo fora do dojo. A idéia não é enfiar uma certa opinião goela abaixo dos seus jogadores, mas permitir que os personagens lidem com essas questões.

Uma crônica de viagens também pode abrir várias oportunidades para Narradores. Imagine o choque cultural que pode acontecer quando um bando de Kannagara asiáticos enclausurados viaja para Nova York para pegarem um tulku. Desentendimentos podem surgir entre Akashayana e membros de outras Tradições, ou até mesmo entre Akashayana dos lados opostos do globo. Jogue com as diferenças entre o estilo de vida calmo e saudável da Irmandade e as afetações bizarras de outros magos.

Irmãos viajantes podem estar em uma missão para o Sangha ou as Tradições, ou eles podem simplesmente estar buscando por um Sifu que pode lhes ensinar uma Habilidade ou Esfera crucial. Os Jnani particularmente fazem-se difíceis de se encontrar, tanto para preservar seus estilos de vida quanto para testar a prospectiva de seus estudantes. Missões incluem encontrar Maravilhas e Ninhos de Dragão perdidos, missões de espionagem ou até mesmo operações paramilitares nas quais as habilidades de combate da Irmandade dão uma mão.

Se você planeja rodar uma crônica Akashayana na Ásia, os livros do Ano do Lótus, particularmente **Dragons of the East** e **Vampiros do Oriente**, provêm um guia valiosíssimo para a atmosfera e as forças sobrenaturais que trabalham no Reino Médio.

⊕CEANO ⊕ À MEIA-NOITE: UMA CABALA AKÁSHICA



Oceano à Meia-noite é um exemplo de como a Irmandade de Akasha se adaptou ao século XXI sem fugir de suas raízes. O Akashayana sempre enfatizou o treinamento, e a maioria das cabalas se formam em torno dos métodos que seus membros preferem.

No caso da Oceano à Meia-noite, seu caminho para o Drahma é bastante peculiar: pirataria. A cabala começou quando um grupo de Ki-Hai foi aos mares para roubar os restos dos Dalou'laoshi e mercadores egoístas.

Os espólios eram doados ao Sangha e a Adormecidos necessitados.

Hoje, os membros do Oceano à Meia-noite abandonaram o mar para as ruas, o mercado de ações e a Internet.

Onde quer que os inimigos do Drahma apareçam, a Oceano à Meia-noite estará lá para os pilhar e espalhar a riqueza para aqueles que realmente precisam dela.

HISTÓRIA

A Oceano à Meia-noite traça suas raízes até o meio do século XIII. Os fundadores, todos Li-Hai de Fujian, China, serviram originalmente como guardas em naus mercantes que faziam a rota de trocas entre a Índia, Okinawa, Vietnã e a China. Segundo a tradição Mohista, os cinco fundadores defenderam suas cargas dos *wako* japoneses, de fortes tempestades e de cobiçosos burocratas imperiais.

Com o tempo, os fundadores entenderam que muitos de seus empregadores não eram melhores que os piratas que os atacavam. O ouro que eles guardavam comprava mercenários e propinas, ou vinha do assalto ao povo honesto através de dívidas de escravidão. Encarados pela hipocrisia de suas posições, eles escolheram tomar a iniciativa e decidiram por si próprios quem merecia as riquezas que flutuavam através do Mar do Sul da China. Eles roubaram um bote de um senhor de escravos que eles uma vez protegeram e começaram a carreira de pirataria nobre.

Nos portos onde o trabalho é duro, como Shuri e Hong Kong, eles recrutaram outros Akashayana e alguns poucos Adormecidos também. Logo, a Oceano à Meia-noite era praticamente uma Bodhimandala com velas. Duas dúzias de Irmãos e mais de uma centena de Adormecidos varriam as águas por lucro e justiça.

Os números da Oceano à Meia-noite diminuíram durante as dinastias Ming e Qing. Ambos eram insulares, puniam viajantes e desencorajavam trocas com os “bárbaros”. Quando os encouraçados ocidentais vieram à China durante o tempo da dinastia Qing, a Oceano à Meia-noite foi forçada a se reduzir para uma nau comandada por seis Irmãos e uma tripulação Adormecida. Durante a Guerra do Ópio, eles foram o pesadelo das naus britânicas da Índia, mas isso logo trouxe retribuição britânica e Tecnocrática. A última nau da Oceano à Meia-noite explodiu em pedaços, e os sobreviventes só conseguiram chegar à praia se escondendo no navio metálico da Tecnocracia.

Em terra, a cabala se aliou com os Dragões Dourados e começou a perseguir outros caminhos de realizar sua missão jurada. Eles se insinuaram no contrabando e na fraude, atualizando seus métodos conforme o tempo passava e novos membros adicionavam seus vislumbres. O ocidente provou ser um marco fácil; a complexidade dos bancos e das trocas internacionais abriu novas oportunidades para direcionar os lucros adquiridos de forma ilegal em projetos mais valiosos. Os Shi-Ren gravitaram naturalmente para a nova Oceano à Meia-noite, criando tensão entre os Li-Hai que herdaram a cabala de seus mestres. Esta divisão persiste até o dia de hoje.

Agora, a Oceano à Meia-noite raramente realiza as pilhagens que foram o pão e a manteiga dos dias de navegante da cabala. Os membros modernos se especializaram em fraudes por computador, chantagem e espionagem industrial. Hoje em dia, o roubo direto é reservado para aquelas vezes em que a cabala precisa de uma rápida injeção de dinheiro.

PRÁTICAS

Os membros da Oceano à Meia-noite mantêm casas separadas em Nova York, Londres, Hong Kong, Tóquio, Bangcoc e Nova Deli, monitorando a entrada de dinheiro em cada cidade. Cada uma dessas residências age como uma base de operações quando a cabala se reúne para uma missão.

Bispo Chen, residente em Hong Kong, tem a autoridade para começar uma operação, embora ele raramente o faça sem consultar Lucy Hark. Espera-se que os membros descubram tudo o que puderem sobre os eventos financeiros e os interesses secretos que os colocam em movimento. Durante a Guerra da Ascensão, eles monitoraram Tecnocratas com grandes fortunas. No século XXI, a cabala vai atrás de qualquer um que lucre conscientemente do sofrimento dos outros.

Quando eles encontram um alvo, os membros da Oceano à Meia-noite reúnem quanta informação for possível e a usam para decidir que tipo de ação tomar. O próximo passo é uma prática, na qual eles tentam seu plano contra uma instituição similar a da vítima sem chegar ao ponto de realmente roubar. Finalmente, a operação em si começa.

Os membros normalmente coordenam suas ações através de magias de Mente, mas usam outros efeitos separadamente, para conciliar sua natureza Desperta.

Oceano à Meia-noite rouba bancos, carros forte e afins quando eles querem deixar uma pista falsa ou fazer o melhor em uma situação na qual eles não reuniram informação suficiente para usarem meios mais sutis.

Quando o fazem, eles usam magias de Mente para minimizar o trauma que os guardas de segurança e contadores podem sentir quando eles se confrontam com um assalto. A cabala tem uma regra de ferro: Se um membro matar um inocente durante uma operação, ele deve deixar a cabala.

A cabala prefere ataques indiretos a conflitos abertos. Chen é um hacker experiente, e as conexões nos negócios de Hark e sua personalidade dinâmica lhe permitem bisbilhotar os segredos dos confidentes mais próximos do alvo.

A ILHA DE JADE BRANCA

A história da Oceano à Meia-noite é cheia de histórias de aventuras e maravilhas. Uma dessas é a da Ilha de Jade.

Em uma das últimas aventuras da dinastia Ming, uma nau da Oceano à Meia-noite levou o Andarilho Wing Chao para o ocidente. Quando ele falhou em retornar de sua viagem nas terras estrangeiras, o Capitão Au Chin-fu e sua tripulação varreram os mares atrás de seu antigo passageiro. O Capitão Au procurou no Registro Akáshico e sonhou com Wing Chao estando em pé em uma montanha de jade branca.

Seguindo sua visão, ele viajou para partes do mar que nenhum navio humano jamais perturbou. Ele encontrou a ilha de jade, mas ela era negra e gelada. Seus mestres eram piratas Wan Kuei, que atacaram o barco do Capitão Au. O líder da esquadra morta-viva ofereceu-se para levá-los à Ilha de Jade Branca se lhes dessem um membro da sua tripulação. O Capitão Au se voluntariou; é dito que seus gritos ecoaram através do nevoeiro no mar conforme a tripulação progredia.

Quando a tripulação inicialmente chegou à Ilha de Jade Branca, eles a encontraram em ruínas, como se ela tivesse desabado por dentro. Nos destroços de uma Bodhimandala de Akasha, eles encontraram um manto laranja enrolado e uma tigela cheia de cinzas. Com pesar em seus corações, eles traçaram o curso de volta para casa, levando o manto, a tigela e um pedaço de jade branca.

Cem anos depois, a tigela foi mostrada para uma jovem que exclamou “Vocês encontraram Wing Chao!”. Ela Despertou naquele instante, com todas as memórias do Capitão Au. O vento do oeste levou as cinzas para fora da tigela conforme ela colocava o manto. Quando ela ficou velha e sábia, tomou um pequeno bote para o mar aberto. Ela deixou um pedaço de jade com um Sidai, e disse “Se você precisar de mim, jogue isto no oceano.”

Ninguém sabe onde o pedaço de jade branca se encontra hoje, muito menos de onde a ilha veio. Entretanto, uma coisa é certa Au Chin-fu não reencarnou desde então.

Quando eles tiverem roubado o que puderem e fizerem a vida o mais difícil possível para a vítima, eles irão bater em retirada para suas moradas individuais. A Oceano à Meia-noite mantém dez por cento do total e divide o resto entre doações para os alvos da vítima, caridade e Bodhimandalas necessitando dinheiro ao redor do mundo. Os Dragões Dourados normalmente lidam com estes pagamentos para o grupo através de sua própria rede formidável.

USANDO A OCEANO À MEIA-NOITE

Embora a Oceano à Meia-noite traga muito dinheiro, o grupo em si vive modestamente. A maioria do dinheiro que eles pegam fica para as casas, o transporte e o equipamento da cabala. Um Irmão de Akasha não pode lhes pedir um empréstimo, sem providenciar alguém de quem a cabala possa tomar dinheiro, ou esperar que a cabala pagar cobre de forma suja por si.

Entretanto, a Oceano à Meia-noite segue uma missão onde quer que seja. Em duas ocasiões, eles voltaram a assaltar os mares. Outra cabala pode se encontrar com eles quando roubam antagonistas em comum (ou podem até mesmo *ser* o alvo se eles insensivelmente deixaram outros sofrendo no caminho para o poder).

A cabala adaptou muita da sua magia à tecnologia moderna. Embora ainda seja akáshica em seu núcleo, alguns membros encontraram modos de usar os Dharmas de um modo que iria espantar um Sifu nascido no meio do século. Isso o torna tanto mentores valiosíssimos quanto exemplos de como a Irmandade de Akasha pode adaptar sua magia num mundo que está mudando.

A associação à Oceano à Meia-noite também roda com uma boa regularidade. Um Irmão pode ser capas de se unir ao grupo se ele não for violento ou impulsivo, e ter um olho atento aos detalhes. Habilidades financeiras são um bônus, mas a maioria dos novos membros é treinada por Hark para ancorarem quaisquer ganchos em seu conhecimento.

Membros: Bispo Chen (Li-Hai, Sihing), Lucy Hark (Shi-Ren, Sihing), Miwako Kabayama (Jnani, Sihing), Quentin Kolinsky (Vajrapni, Sidai), Suchart Jones (Li-Hai, Sidai), Jean Fountain (Shi-Ren, Sidai).

BISPO CHEN

Chen Shiu-yik cresceu em uma família de imigrantes chineses na cidade de Nova York. Ele começou a se chamar de “Bispo” quando os professores de uma escola católica que ele freqüentava não conseguiam pronunciar seu nome. Embora tenha começado como uma piada, ele o usou por tanto tempo que ele eventualmente parou de responder por seu nome de nascimento. Isso irritou sua família até o fim. Igualmente, eles apreciaram sua natureza tranqüila e generosa.

Um tio rapidamente notou o Despertar de Bispo e lhe deu tutela nas Artes akáshicas. Bispo sempre teve um interesse em computadores e rapidamente os incorporou em seu estilo mágico, guardando o Drahma Sutra no disco e criando rodas de orações virtuais e digitalizando mandalas para o ajudar em sua concentração. Quando seu tio se aposentou nos Kannagara, Bispo tomou seu lugar na

Oceano à Meia-noite. Após usar suas artes inovadoras para elevar a cabala a novas alturas de eficiência, ele foi reconhecido como seu líder.

Bispo é um líder tranqüilo e uma boa pessoa genuína. Em seu tempo livre, ele trama esquemas secretos para fazer outras pessoas felizes. Ele leva isso tão a sério quanto seu trabalho na Oceano à Meia-noite e considera isso uma parte de sua prática espiritual. Ele pode espionar alguém por semanas para encontrar a melhor forma de ajudá-la anonimamente. A parte mais importante é arranjá-lo de forma que ele não possa ser agradecido em troca. Dessa forma, ele não ficará muito orgulhoso de si mesmo.

Como líder da Oceano à Meia-noite, ele decide quais missões a cabala toma e coordena o grupo como um todo. Ele prefere missões não-violentas que são planejadas com folga para que então ele possa improvisar com pouco risco para os outros. Lucy Hark tem o pressionado para planejar com um pouco mais de estrutura e organizar as missões por seu potencial lucro. Eles concordaram em não concordar por enquanto, e Bispo reconhece que os dois precisam encontrar um ponto médio.

Imagem: Um homem no início da casa dos trinta, Bispo Chen se mantém em forma caminhando e pedalando. Ele amarra seu cabelo com um rabo de cavalo para esconder uma falha careca e se veste com roupas esportivas pretas casualmente, preferindo bermudas para mostrar suas esculpidas canelas e tirar a atenção de sua barriga saliente. Seu único vício são tênis esportivos; ele é dono de uma dúzia de pares dos mais caros topos de linha em modelos de várias cores berrantes. Sua voz tem um acento do sul da China.

Dicas de Interpretação: Fale sobre suas idéias constantemente. Pense em uma nova forma de usar a magia akáshica todo dia. Seja fanfarrão e faça o papel do pirata moderno num momento, e lance uma discussão sobre modernizar o Drahma depois. Todo o seu papo é artifício para encobrir o fato de que você se importa com as pessoas ao seu redor. Você quer os ajudar por trás dos panos, ao invés de bancar o herói conquistador.

Seita: Li-Hai



Essência: Dinâmica

Natureza: Samaritano

Comportamento: Galante

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 4 (Técnico Natural), Raciocínio 4 (Graça sob Pressão)

Talentos: Prontidão 2, Esportes 4 (Correr), Dô 4 (Voadoras), Esquiva 2, Liderança 3

Perícias: Armas de Fogo 1, Meditação 3, Furtividade 2, Tecnologia 3

Conhecimentos: Computador 4 (Hacking) , Enigmas 2, Investigação 3, Direito 2, Linguística 2, Ocultismo 2, Estratégia 3

Antecedentes: Avatar 1, Biblioteca 3, Recursos 3

Arete: 5

Esferas: Entropia 2, Forças 3, Mente 4

Força de Vontade: 7

Quintessência: 5

Paradoxo: 1

Ressonância: (Dinâmica) Entusiástica 1, (Estática) Humilde 1

LUCY HARK

Lucy Hark ama Hong Kong. Ela ama as ruas ocupadas, os lucros a serem feitos, e mais do que tudo, ela ama ser uma Shi-Ren. Seu pai foi um Dragão Dourado. Ela gastou sua infância sonhando no dia em que Despertaria e se uniria aos Dragões, mesmo que ele disse-se que isso era uma fantasia tola.

Ela Despertou no funeral de seu pai, depois que assassinos da Tríade o mataram em seu escritório. Milhares de pessoas vieram lhe dar condolências. Lucy sentiu uma explosão de iluminação vir quando ela entendeu as ligações invisíveis que ligavam todas aquelas pessoas ao seu pai. Ela sentiu o poder que corria por trás das lágrimas e apertos de mão e queria uma parte disso.

Sua mãe recusou lhe deixar tomar o manto deixado por seu pai, mas entendeu que Lucy tinha uma obrigação de usar seus dons para ajudar os outros. Com a benção relutante de sua mãe, Lucy entrou num monastério em Taiwan, mas achou os métodos Kannagara sufocantes. Depois que sua mãe se foi, ela procurou os Dragões Dourados.

Entretanto, os Gam Lungs foram relutantes em desobedecer aos desejos de sua mãe. Eles a treinaram, apenas para a mandar nas mais simples incumbências. Ela se uniu à Oceano à Meia-noite para se provar capaz o suficiente para não sofrer o destino de seu pai. Ela entrou no lugar de um membro Shi-Ren que morreu roubando um banco apoiado pela Zaibatsu pro trás dos panos e tomou suas tarefas entusiasticamente.

Lucy lida com as finanças da Oceano à Meia-noite, incluindo suas contribuições ao Akashayana e certos Adormecidos. Entretanto, ela ainda serve aos Dragões Dourados com uma capacidade secreta, assegurando que a maioria do dinheiro que a cabala distribui encontre seu caminho para os cofres dos Gam Lung. Ela racionaliza suas ações garantindo que dinheiro suficiente vá para outras causas para justificar seus pequenos desvios. Sempre que a Oceano à Meia-noite marca mais um ponto, ela briga com sua consciência, mas o conflito entre sua cabala e sua ambição ainda não foi resolvido.



Sendo de fato a segunda em comando da cabala, Lucy Hark organiza os detalhes que os planos criativos de Chen normalmente não olham. Ela freqüentemente lhe diz para fazer preparações mais rigorosas. Embora ela esteja subvertendo os objetivos da cabala, ela ainda liga para seus Irmãos e quer que as coisas corram suavemente.

Imagem: Uma mulher chinesa de semblante escultural no fim dos seus vinte anos, Lucy Hark anda confiantemente e olha as pessoas diretamente nos olhos. Ela é apaixonada por jóias simples de ouro e veste roupas de negócios com cores brilhantes e sólidas. Quando ela está no campo, ela veste um impecável uniforme do exercito, um boné preto e uma bandoleira de moedas afiadas para usar como armas de arremesso. Seu cabelo comprido normalmente é mantido num coque.

Dicas de Interpretação: Explique alguma coisa novamente e novamente até que você tenha certeza que todos entenderam. Você sabe que as pessoas são fracas e passíveis de erros, e é sua responsabilidade cuidar destas falhas. Você é ambiciosa; se algum dia tiver poder suficiente em suas mãos, você poderia fazer grandes coisas pela Irmandade. O único problema é que você não sabe como obter esse poder sem tapear as pessoas que colocaram suas vidas na linha por você. Você faz uma aposta pela liderança da cabala, mas você sabe que Chen é realmente a melhor escolha. Vocês dois são um bom time entre as idéias malucas dele e sua execução racional, a Oceano à Meia-noite pode fazer qualquer coisa.

Seita: Shi-Ren

Essência: Aventureira

Natureza: Autocrata

Comportamento: Diretora

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 4 (Parecer Confiável), Aparência 3; Percepção 3, Inteligência 4 (Precisa), Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Dô 4 (Instrução Errada), Esquiva 3, Intimidação 2, Liderança 3, Lábia 4 (Mentiras)

Perícias: Condução 3, Etiqueta 3, Meditação 2, Furtividade 3

Conhecimentos: Controle Corporal 1, Investigação 2, Direito 3, Linguística 3, Ciência 4 (Economia), Estratégia 2
Antecedentes: Avatar 2, Sonhos 2, Recursos 4
Arete: 4

Esferas: Entropia 4, Mente 2, Tempo 2
Força de Vontade: 7
Quintessência: 6
Paradoxo: 0
Ressonância: (Estática) Ornamental 1

CRIANÇAS DE MERU: MÓDELOS

Guerreiros que dominam as artes da morte. Ascetas honoráveis que se cegam para a carne.

A Irmandade de Akasha sofre das ilusões perpetradas pelo ocidente e até mesmo por si mesmos.

Em seu núcleo, o Akashayana é composto por homens e mulheres que acreditam que eles podem se salvar do sofrimento e guiar os outros pela estrada para um auto-

entendimento maior, o que é mais que silenciosa reflexão da natureza do ser é uma aventura que testa corpos e almas.

Todos têm que seguir um caminho do meio entre se sacrificar para a Roda e sucumbir aos prazeres vazios e as dores persistentes.

Os seguintes modelos representam o caminho pelo qual o Sangha luta para manter o equilíbrio.



GUERREIRO ⊕ DO RELÂMPAGO ⊕

Citação: *Eu aceito minha morte; você não aceita a sua. É por isso que você irá perder.*

Prelúdio: Você sempre soube o que você seria. Quando criança, treinou as artes de combate com um Sifu akáshico, preparando-se para as linhas de frente da Guerra da Ascensão. Sua família o fez por gerações e cada parte de sua criação foi pensada para prepará-lo para sua vida como Vajrapani. Você ouviu histórias de heróis como Chang Ng e Kwan Te. Seus pais lhe tiraram da escola e lhe encheram a cabeça com o sutra do Drahma e filosofia asiática.

Durante sua adolescência, sua fachada de normalidade tornou-se difícil de manter. Hematomas e ossos quebrados provenientes de seu treinamento intensivo fizeram seus amigos suspeitarem de abusos. Quando isso acontecia você era instruído a arrumar novos amigos. Enquanto os aliados do Sangha estavam em todos os lugares, algumas vezes você teve vontade de sair para o mundo afora e descobrir as coisas por si mesmo. Algumas vezes, você fugia por dias de uma vez, apenas para se integrar no mundo exterior sem a pressão de sua herança pesando sobre você.

Foi um pensamento idiota. Quando os Dragões de Metal mataram seus pais, você entendeu que o Akashayana era mais importante que suas próprias necessidades egoístas. Você retornou ao treinamento com desejo de vingança, dedicando cada movimento e cada suspiro para a defesa da Irmandade. Quando você praticava com esse nível de devoção sincera, você sentiu-se deslizando além dos laços dos desejos egoístas.

Você finalmente Despertou durante certa noite, após pesadelos com seus pais terem te forçado a sair da cama. Você foi até o altar da família e entoou um mantra para se acalmar, mas a imagem de seus pais cresceu mais e mais brilhante. Você chorou e gritou, mas as aparições não sumiram. Você correu para uma espada - quem sabe o que você estava indo fazer com ela? - e então você foi banhado em uma luz dourada. Você soube o que realmente eram os fantasmas, emanações do Bodhicitta. Você apareceu na Bodhimandala no dia seguinte, aliviado por ter dado o próximo passo rumo ao Samadhi.

Conceito: Um Vajrapani de corpo e alma; você está disposto a dar sua vida pela Irmandade. Você é um guerreiro cuja violência bruta foi lapidada nas facetas brilhantes de um estudioso, poeta e servo obediente. Você é a encarnação moderna de heróis ronin e wuxia, pronto para lutar sem medo ou hesitação. Infelizmente, você não tem muita vida fora disso. Seu comportamento rígido é uma fachada para esconder uma personalidade tímida e pouco desenvolvida.

Dicas de Interpretação: Não tolere críticas à Irmandade de Akasha. Em outra era, você estaria preparado para matar por qualquer menosprezo à sua Tradição, mas um silêncio petrificante é a melhor opção nos dias atuais. Você quase nunca se assusta, pois aprendeu a substituir o pânico pela cautela devido a anos de disciplina. Quando o perigo se aproxima, entre em posição de combate silenciosamente. Quando a batalha começar, mova-se como um furacão. Aja de forma indiferente (na verdade assustada e confusa) quando confrontado com relacionamento pessoal e a vida diária.

Magia: Você canaliza Forças e Primórdio através do Dô e de um conjunto de armas brancas. Mantras fazem o grosso de seu treinamento de Mente. Quando chamado para tocar os Dharmas, você o faz com total compromisso, ignorando os riscos do Samsara.

Equipamento: Roupas tradicionais e modernas, armas brancas (inclusive uma espada mágica: um Talismã de dois pontos), contas de reza e belas tatuagens dos Três Ministros.

IRMANDADE DE AKASHA

Nome: _____ NATUREZA: Oringa TRADIÇÃO: Vajrapani
 Jogador: _____ Essência: Investigador Cariceto: Guerreiro do Relâmpago
 Criação: _____ Contraponto: Conformista CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●○○○○	Carisma: ●●●●○○○○	Percepção: ●●●●○○○○
Destreza: ●●●●○○○○	Mantipulação: ●●○○○○○○	Inteligência: ●●○○○○○○
Vigor: ●●●●○○○○	Aparência: ●●○○○○○○	Raciocínio: ●●○○○○○○

HABILIDADES

TALENTES	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Previdência: ●●●●○○○○	Ofícios: ○○○○○○○○	Acadêmicos: ○○○○○○○○
Esportes: ●●●●○○○○	Condição: ○○○○○○○○	Computador: ○○○○○○○○
Consciência: ○○○○○○○○	Engenharia: ●●○○○○○○	Cronologia: ○○○○○○○○
Briga: ●●●●○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○○○○	Engimas: ●○○○○○○○
Espada: ●●●●○○○○	Meditação: ●●○○○○○○	Investigação: ○○○○○○○○
Esportes: ●●●●○○○○	Armas Brancas: ●●○○○○○○	Oratória: ○○○○○○○○
Intimidação: ○○○○○○○○	Atuação: ○○○○○○○○	Linguística: ○○○○○○○○
Liderança: ○○○○○○○○	Furtividade: ●○○○○○○○	Medicina: ○○○○○○○○
Música: ○○○○○○○○	Subterfúgio: ○○○○○○○○	Quilismo: ●●○○○○○○
Lida: ○○○○○○○○	Tecnologia: ○○○○○○○○	Quilismo: ○○○○○○○○

ESPERAS

Correspondência: ○○○○○○○○	Vida: ○○○○○○○○	Primórdio: ●●○○○○○○
Entropia: ○○○○○○○○	Mente: ○○○○○○○○	Espírito: ○○○○○○○○
Forças: ●●○○○○○○	Materia: ○○○○○○○○	Tempo: ○○○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Autor: ●●●●○○○○	●●●●○○○○	Escortado: 0 <input type="checkbox"/>
Destino: ●●○○○○○○	●●○○○○○○	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
Balística: ○○○○○○○○	●●○○○○○○	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
○●○○○○○○○	●○○○○○○○	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
○●○○○○○○○	●○○○○○○○	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
○●○○○○○○○	●○○○○○○○	Aliviado: 5 <input type="checkbox"/>
○●○○○○○○○	●○○○○○○○	Incapacitado: 0 <input type="checkbox"/>

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Dô: ●○○○○○○○	QUINTESSENCIA	RESISTÊNCIA
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Dinâmica: ○○○○○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Entropia Fatigada: ●○○○○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Essência: ○○○○○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	EXPERIÊNCIA
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	○○○○○○○○○

PARADEIXA

○○○○○○○○○





ANTECEDENTES

Avatar X3

Destino

Biblioteca X3

ESFERAS

Discípulo em Forças

Aprendiz em Mente

Iniciante em Primórdio

PROCEDIMENTOS

FÍSICO

Vigoroso

Resistente

SOCIAL

Cartismático

Controlador

Aparante

MENTAL

Atento

Intuitivo

Reflexivo

HABILIDADES

Esguiva X2

Armas Brancas X2

QUALIDADES & DEFEITOS



ANTECEDENTES

Avatar X3

Arcanum X3

Sonhos X2

ESFERAS

Discípulo em Mente

Aprendiz em Primórdio

Iniciante em Espírito

PROCEDIMENTOS

FÍSICO

Incansável

Definido

SOCIAL

Cartismático

Persuasivo

Enganador

MENTAL

Brilhante X2

Reflexivo X2

Sábio X3

HABILIDADES

Acadêmicos (Teologia)

Enigmas

Linguística

QUALIDADES & DEFEITOS



IRMANDADE DE AKASHA

ARTE

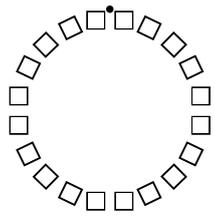
●●●○○○○○○○

●●●●○○○○○

●●●●●○○○○

□□□□□□□□□

⊕UNTESSÊNCIA✓PARAD⊗X⊗



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: _____

ENTRÓPICA: *Fatalista*

ESTÁTICA: _____

IRMANDADE DE AKASHA

NOTA: _____

PERSONAGETI: *Guerreiro do Relâmpago*

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: *Vajrapani*

ESSENCIA: *Investigadora*

CABALA: _____

NATUREZA: *Criança*

COMPORTEMENTO: *Conformista*

ARTE

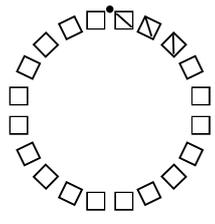
●●●○○○○○○○

●●●●○○○○○

●●●●●○○○○

□□□□□□□□□

⊕UNTESSÊNCIA✓PARAD⊗X⊗



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: _____

ENTRÓPICA: _____

ESTÁTICA: *Calma*

IRMANDADE DE AKASHA

IRMANDADE DE AKASHA

NOTA: _____

PERSONAGETI: *Monge Shaolin*

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: *Kamagata*

ESSENCIA: *Padre*

CABALA: _____

NATUREZA: *Masquista*

COMPORTEMENTO: *Perfeccionista*



OFICIAL DAS RUAS

Citação: *Propriedade é roubo e isso é uma re-apropriação!*
(com um tijolo sendo jogado em uma janela da Starbucks para enfatizar)

Prelúdio: Você sabe o que desigualdade social significa. Você cresceu em um país realmente pobre e veio de uma família mais pobre ainda. Você trabalha desde que tem seis anos de idade. Quando você tinha doze anos, suas mãos chegaram a ficar paralisadas de operar uma máquina de costura que fazia sapatos para os norte-americanos. O pagamento foi mais dinheiro que você e sua família tinham visto até aquele momento, mas levaram quatro meses de salário para comprar o par de sapatos que você montava todo dia.

Mas ver os frutos de seu trabalho serem levados para longe mexeu com suas ambições. Você queria levar sua família para a "Montanha Dourada". Você estudou em cada segundo livre. Quando pode ir para a escola, você se sobressaiu. Você finalmente *chegou* na América em uma bolsa de estudos governamental. Eles lhe davam apenas o suficiente para o ensino e um rendimento mínimo, mas era mais dinheiro do que você já havia visto na sua vida toda.

Mas a "Montanha Dourada" não era tudo que você pensava que seria. Entre o racismo da rua e a ignorância típica dos americanos sobre de onde seus luxos vinham, foi suficiente para lhe fazer gritar. Pessoas continuavam pobres e a justiça continuava rara. Apenas parecia que a opressão havia sido mais bem financiada por ali. Você mandava dinheiro para casa sempre que podia e procurava por trabalho na universidade. Ao mesmo tempo, você ficou próxima dos imigrantes de sua terra natal. Todos eles responderam suas reclamações com um cansado e familiar aceno com a cabeça, menos um homem mais velho que disse para você continuar se esforçando. Com o passar do tempo, ele se tornou seu amigo mais próximo e mentor.

Você acabou trabalhando para o jornal do campus, que estava cheio de pessoas de idéias parecidas. Você aprendeu a organizar manifestações com pôsteres, grafite e a Internet, e aprendeu a manter um grupo de manifestantes juntos quando a polícia viesse em investida usando cavalos e granadas de gás lacrimogêneo.

AKASHA

Nome: _____ NATUREZA: Arquiteto TRADIÇÃO: Li-Hai
 Jogador: _____ ESCOLA: Investigadora CONCEITO: Oficial das Ruas
 Criação: _____ CONTINENTE: Valente CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●○○○○○	Carisma: ●●●○○○○○	Percepção: ●●●○○○○○
Destreza: ●●●○○○○○	Marginalização: ●●○○○○○○	Inteligência: ●●○○○○○○
Vigor: ●●●○○○○○	Aparência: ●●○○○○○○	Raciocínio: ●●○○○○○○

HABILIDADES

TALENTES	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Protetido: ●●●○○○○○	Ofícios: ○○○○○○○○	Acadêmicos: ●●○○○○○○
Esportes: ○○○○○○○○	Condição: ○○○○○○○○	Computador: ●○○○○○○○
Consciência: ○○○○○○○○	Esportes: ○○○○○○○○	Comunicação: ○○○○○○○○
Briga: ●●●○○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○○○○	Enigmas: ○○○○○○○○
Esquiva: ●●●○○○○○	Meditação: ●●○○○○○○	Investigação: ○○○○○○○○
Espreito: ●●●○○○○○	Armas Brancas: ●●○○○○○○	Direito: ●●○○○○○○
Inimização: ○○○○○○○○	Astúcia: ○○○○○○○○	Linguística: ○○○○○○○○
Liderança: ○○○○○○○○	Furtividade: ●○○○○○○○	Medicina: ○○○○○○○○
Machos: ●●●○○○○○	Sobrevivência: ●○○○○○○○	Qualitativo: ○○○○○○○○
Língua: ○○○○○○○○	Tecnologia: ○○○○○○○○	Ciência: ○○○○○○○○

ESFERAS

Correspondência: ○○○○○○○○ Vida: ○○○○○○○○ Primórdio: ○○○○○○○○
 Entropia: ●○○○○○○○ Mente: ○○○○○○○○ Espírito: ○○○○○○○○
 Força: ○○○○○○○○ Matéria: ○○○○○○○○ Tempo: ○○○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Alados: ●●○○○○○○	●●●○○○○○	Escorrido: 0 □
Autor: ●●○○○○○○	●○○○○○○○	Mitificado: -1 □
Camaleão: ●●○○○○○○	●○○○○○○○	Perdoado: -1 □
Mentor: ●●○○○○○○	●○○○○○○○	Perdoado Gravemente: -2 □
00000000	●○○○○○○○	Espancado: -2 □
00000000	●○○○○○○○	Atirado: -5 □
00000000	●○○○○○○○	Incapacitado: 0 □

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Isa: ●○○○○○○○
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000

BOBOD

PARADIGMS

RESSONÂNCIA

Dinâmica: ●○○○○○○○
 Entropia: ○○○○○○○○
 Estática: ○○○○○○○○

EXTRÍNSECAS

Após essas aventuras, você debateu com seu mentor sobre a moralidade de suas ações, e ele lhe desafiou a implantar suas crenças anti-autoritárias em outros aspectos de sua vida.

A princípio, as técnicas de autodefesa que ele lhe ensinou foram o que te mantiveram voltando à visitá-lo. Eventualmente, você começou a procurar por competições de raciocínio com ele. Você aprendeu a refinar suas opiniões após cada argumento.

Após confrontar a polícia de Seattle, você comandou um bando de rebeldes para uma área isolada pela polícia. Eles nem mesmo pareceram reparar em você até que um oficial à paisana saiu de um carro preto. Ele saiu e apontou para você uma pistola esquisita, e de repente você desapareceu. Em um piscar de olhos, você estava a cinco quadras de distância, nos braços de seu mentor.

Seu mestre lhe disse o que era ser um Li-Hai, mas no seu coração, você já sabia. Você será o punho que esmagará os pés de barro de hegemonia ocidental e fazer seus benefícios acumulados caírem para o povo onde cresceu.

Conceito: Você é uma revolucionária, mas não uma terrorista. Você acredita na resistência, não na violência, e não perdoa o uso da força exceto na autodefesa. De qualquer modo, propriedades são um alvo justo - as multinacionais que correm desenfreadas pelo mundo precisam aprender uma lição. Como uma Li-Hai, você acredita que *todos* devem ser tratados igualmente antes do Paraíso.

Dicas de Interpretação: Não seja paciente - esse é o conselho das autoridades que desejam alimentar os menos afortunados por outro dia, outro ano, outra década. Respeite a habilidade, não a posição, e siga o Drahma por desprezar seu comportamento exterior. Você não se considera uma pessoa violenta - num mundo perfeito você seria pacifista - mas você tem uma raiva a ponto de estourar das coisas terríveis que o ocidente tem como certo. Lembre a todos o que aquelas coisas são.

Magia: Mente lhe dá um cunho emocional nos seus discursos e Entropia lhe mantém no lugar certo na hora certa durante o caos dos protestos que dão errado. Vida lhe dá um impulso quando é hora de correr ou lutar; você afia suas habilidades no Dô para fazer apenas isso.

Equipamento: Roupa de exército extremamente rasgada, grandes coturnos pretos com um laço azul, uma bandana preta, folhetos políticos, uma proteção de corpo arranjada por uns contatos em academias (1 dado de proteção), um laptop e um tubo de tinta spray.





Armas Brancas _____
 Briga: Dô _____
 Performance (Dô) _____
 Esportes X2 _____

PRŒDICIITENTŒS _____

HABILIDADES
 Introspectivo _____
 Intuitivo _____
 Refletivo _____

PRŒDICIITENTŒS _____

ESFERAS
 Expressivo _____
 Espŕndido _____
 Sedutor _____

ESFERAS
 Iniciante em Mente _____
 Iniciante em Primórdio _____
 Aprendiz em Entropia _____
 Iniciante em Correspondência _____

MENTAL
 Magnético _____
 Carismático _____

MENTAL
 Magnético _____
 Persuasivo _____
 Intimidante _____

SOCIAL
 Rápido _____
 Resistente _____
 Ágil X2 _____

SOCIAL
 Recursos X2 _____
 Avatar X2 _____
 Aliados X3 _____

FISICŒ

ANTECEDENTES

QUALIDADES & DEFEITOS

PRŒDICIITENTŒS

HABILIDADES
 Esquiva _____
 Prontidão _____
 Briga: Dô X2 _____
 Sobrevivência _____

ESFERAS
 Disciplinado _____
 Dedicado _____
 Alerta _____
 Sábio X2 _____

MENTAL
 Magnético _____
 Intimidante _____

ESFERAS
 Brutal _____
 Resistente X2 _____
 Feroz _____
 Rápido X2 _____

FISICŒ

ANTECEDENTES

AKASHA

IRMANDADE DE

NOTE: _____

PERSONAGETI: Capoeirista
Roda D'ouro

CRÔNICA: _____

FACÇÃŒ: Li-Fai

ESSENCIA: Aventura

CABALA: _____

NATUREZA: Competidor

COMPŒTAMENTŒ: Bon Vivant

ARTE

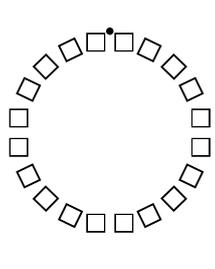
FORÇA DE VENTADE

●●●●●●●●

○●●●●●●●

□□□□□□□□

⊕UNTESSÊNCIA✓PARADŒX⊗



RESONÂNCIA

DINÂMICA: Ilusória

ENTRŒPICA: _____

ESTÁTICA: _____

AKASHA

IRMANDADE DE

NOTE: _____

PERSONAGETI: Oficial das Ruas

CRÔNICA: _____

FACÇÃŒ: Li-Fai

ESSENCIA: Investigadora

CABALA: _____

NATUREZA: Arquiteto

COMPŒTAMENTŒ: Valentão

ARTE

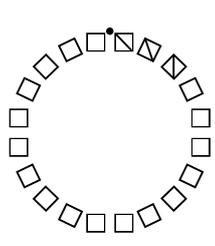
FORÇA DE VENTADE

●●●●●●●●

○●●●●●●●

□□□□□□□□

⊕UNTESSÊNCIA✓PARADŒX⊗



RESONÂNCIA

DINÂMICA: Enthusiastamente

ENTRŒPICA: _____

ESTÁTICA: _____





ANTECEDENTES

Aliados X2

Contato X2

Biblioteca X2

ESFERAS

Discipulo em Mente

Discipulo em Espirito

PROCEDIMENTOS

FISICO

Incansavel

Agil

Leal

SOCIAL

Charmoso

Amigavel

Expressivo

Maravilhoso

MENTAL

Desperto

Alerta

Atento

HABILIDADES

Briga: Dó

Academico (esquisito)

Linguística

Meditação

QUALIDADES & DEFeitos



ANTECEDENTES

Biblioteca X2

Recursos X2

Santuário X2

ESFERAS

Iniciante em Entropia

Iniciante em Vida

Aprendiz em Mente

Aprendiz em Primórdio

Aprendiz em Espirito

PROCEDIMENTOS

FISICO

Forte X2

Rápido

Brutal

SOCIAL

Aterrorizante

Intimidador

MENTAL

Racional X2

Reflexivo

Intuitivo

HABILIDADES

Briga: Dó

Medicina

Proteção

Funerária

QUALIDADES & DEFeitos



IRMANDADE DE AKASHA

ARTE

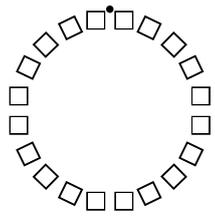
●●●○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

⊕QUINTESSÊNCIA/ PARADOX⊗



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: *Aligre*

ENTRÓPICA: _____

ESTÁTICA: _____

NOTA: _____

PERSONAGETI: *Teóloga*

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: *Kanagara*

ESSENCIA: *Primordial*

CABALA: _____

NATUREZA: *Celebrante*

CONTORTAMENTOS: *Pedagogo*

ARTE

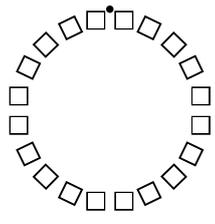
●○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

⊕QUINTESSÊNCIA/ PARADOX⊗



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: _____

ENTRÓPICA: *Sinistra*

ESTÁTICA: _____

IRMANDADE DE AKASHA

ARTE

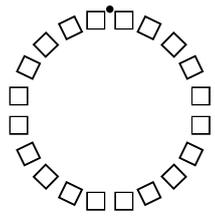
●○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

⊕QUINTESSÊNCIA/ PARADOX⊗



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: _____

ENTRÓPICA: *Sinistra*

ESTÁTICA: _____

NOTA: _____

PERSONAGETI: *Alquimista enlouquecido pelo Vin*

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: *Jnani*

ESSENCIA: *Primordial*

CABALA: _____

NATUREZA: *Fanático*

CONTORTAMENTOS: *Monstro*



TEÓLOGA

Citação: *Eu não acredito num Deus pessoal. Isso seria egoísmo.*

Prelúdio: Você foi apresentada à igreja quando seus pais lhe matricularam na Escola Dominical. Você parecia sempre fazer as perguntas erradas. Como poderia um Deus de amor mandar os descrentes para o inferno? Como ele poderia ter um sexo? Seus professores não ficaram impressionados.

Mesmo assim, você continuou sendo um membro ativo da igreja durante sua adolescência. De início, você simplesmente trabalhou com caridade e programas dedicados aos jovens, mas o sexismo e a homofobia de alguns dos seus estimados paroquianos lhe deixou perguntando a si mesma se você estava fazendo a coisa certa. Para responder a essas perguntas de uma vez por todas, você estudou para se tornar parte do clero.

Infelizmente, o seminário não lhe trouxe mais perto de fazer você se reconciliar sua fé com as doutrinas do seu ramo do cristianismo. Você recusou ordens sagradas porque não achava que podia ajudar a Igreja que você pediu para servir. Então, você ficou no colégio e se tornou uma teóloga.

Você foi apresentada à religião asiática através de seus estudos: quando Thomas Merton discutiu as similaridades entre as tradições monásticas orientais e ocidentais, ele lhe falou sobre sua crença de que toda cultura deveria ter alguma idéia da verdade divina. Você foi a conferências onde encontrou monges budistas e padres taoistas, e ficou impressionada pela sua sabedoria, desprezando o fato da maioria deles achar que Deus não poderia lhe oferecer nenhuma iluminação para sua condição espiritual.

Com o tempo, suas crenças mudaram de louvamento de um Deus pessoal que poderia responder suas preces para um principio absoluto da realidade. Deus era amor e a justiça que esta intrínseca com o tecido de todas as coisas. Você aprendeu a ver o Nirvana ou o Absoluto como o caminho que pelo qual Deus se manifestou para outras culturas. Como Ele (ou Ela) o fez através de Jesus na sua.

Você trabalhou próxima aos clérigos asiáticos, compartilhando euforicamente suas novas crenças para quem pudesse ouvir. Quando você foi convidada para falar em um monastério no Japão, você fez suas malas rapidamente e, transbordando de idéias, você escreveu seu discurso até o fim do voo.

IRMANDADE DE AKASHA

Nome: _____ NATUREZA: Celebrante TRADIÇÃO: Kannagara
 INSCAÇÃO: _____ ESSENCIA: Primordial CONCEITOS: Teólogo
 CRIANÇA: _____ COMPARTAMENTO: Pedagogo CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●●●●●	Carisma: ●●●●●●●●	Percepção: ●●●●●●●●
Destreza: ●●●●●●●●	Marginalização: ●●●●●●●●	Inteligência: ●●●●●●●●
Vigor: ●●●●●●●●	Aparência: ●●●●●●●●	Raciocínio: ●●●●●●●●

HABILIDADES

TALENTES	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Pronetido: ●●●●●●●●	Ofícios: ●●●●●●●●	Acadêmicos: ●●●●●●●●
Esportes: ●●●●●●●●	Condição: ●●●●●●●●	Computador: ●●●●●●●●
Consciência: ●●●●●●●●	Esportes: ●●●●●●●●	Comunidade: ●●●●●●●●
Beira: ●●●●●●●●	Armas de Fogo: ●●●●●●●●	Ensaios: ●●●●●●●●
Esportes: ●●●●●●●●	Meditação: ●●●●●●●●	Investigação: ●●●●●●●●
Esportes: ●●●●●●●●	Armas Brancas: ●●●●●●●●	Direito: ●●●●●●●●
Intimidação: ●●●●●●●●	Atuação: ●●●●●●●●	Linguística: ●●●●●●●●
Liderança: ●●●●●●●●	Furtividade: ●●●●●●●●	Medicina: ●●●●●●●●
Machos: ●●●●●●●●	Sobrevivência: ●●●●●●●●	Quilismo: ●●●●●●●●
Líbia: ●●●●●●●●	Tecnologia: ●●●●●●●●	Ciência: ●●●●●●●●

ESFERAS

Correspondência: ●●●●●●●● Vida: ●●●●●●●● Primórdio: ●●●●●●●●
 Entropia: ●●●●●●●● Mente: ●●●●●●●● Espírito: ●●●●●●●●
 Força: ●●●●●●●● Matéria: ●●●●●●●● Tempo: ●●●●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Alidos: ●●●●●●●●	●●●●●●●●	Escritório: 0 □
Contato: ●●●●●●●●	●●●●●●●●	Miticação: -1 □
Biblioteca: ●●●●●●●●	●●●●●●●●	Perda: -1 □
●●●●●●●●	●●●●●●●●	Perda Grave: -2 □
●●●●●●●●	●●●●●●●●	Espancado: -2 □
●●●●●●●●	●●●●●●●●	Alheio: -5 □
●●●●●●●●	●●●●●●●●	Incapacidade: 0 □

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Isa: ●●●●●●●●
 ●●●●●●●●
 ●●●●●●●●
 ●●●●●●●●
 ●●●●●●●●
 ●●●●●●●●

PARADIGMS

●●●●●●●●

RESONÂNCIA

Dinâmica Ativa: ●●●●●●●●
 Entropia: ●●●●●●●●
 Estática: ●●●●●●●●

EXTRÍNSECA

●●●●●●●●

Você falou com eles por horas e sentia um novo senso de iluminação crescendo cada vez mostrava um novo conceito. Os monges lhe ouviram atentamente, conforme você sentia uma luz crescendo dentro de si. Você terminou dizendo que Deus era o Girador da Roda, e o último terreno onde a realidade era criada e destruída. Ao fim da sua fala, você Despertou.

Em seus estudos, você veio a identificar um Deus que não era diferente do Drahma, e os Kannagara estavam felizes em lhe ensinar mais sobre o Caminho.

Conceito: Sua missão religiosa lhe levou à Irmandade de Akasha. Embora você use uma estrutura cristã para se aproximar do Drahma você não acredita que esse seja o melhor caminho para todos. Diferente de alguns monoteístas do Coro Celestial, você não vê deus como um redentor pessoal muito menos como uma fundação que suporta a realidade em si. Seu Deus não toma lados nem interfere como um indivíduo mas provém o mundo para a humanidade viver e uma correção de karma gentil para nos lembrar das nossas tarefas para com os outros.

Dicas de Interpretação: Aponte a similaridades entre místicos religiosos, mas mostre respeito para o caminho que cada um leva. Não reze por outras pessoas; a reza é um caminho para treinar sua mente para unir-se com a divindade, e seria rude exigir seus próprios valores aos outros. Nunca tolere discriminação ou imoralidade, mas aceite que elas são uma parte necessária de Deus. Até o sofrimento é uma parte de um todo maior. Deus esta sempre mudando, mas essa mudança é a força que circula a justiça através do Tudo.

Magia: Mente lhe abre às crenças dos outros e Espírito lhe permite ver suas formas corpóreas. Em seus trabalhos mágicos você usa rezas de muitas culturas, meditação e o estudo de textos sagrados. Você não está invocando Deus, mas tentando ver a vontade divina em primeira mão.

Equipamento: Crucifixo africano, contas de reza, roupas confortáveis e despreziosas, e uma grande coleção de textos religiosos de todo o mundo.

EPÍLOGO: APÓS A CHUVA

Sonhos

- O ensinamento final do Mestre Zen Takuan



Peter fitou o céu. O sol nascente havia transformado as nuvens em um teto rubro. A água escorreu do telhado abaixo dele. Ele estava cansado, cansado como um homem que só percebe o peso de seu fardo quando o solta.

"P-Peter..." Era a voz de Águia Devastadora.

"Sifu." Ele disse, ajoelhando para encarar seu mestre. "Tigre Esfumado morreu. Ela me contou a verdade."

Águia Devastadora tocou o braço com a mão trêmula. "Trouxemos você aqui, General, pois assim você lembraria da verdade." Ele engasgou em agonia enquanto falava. "Você sabe do perigo, tem que manter o segredo ou as Tradições... cairão."

Águia Devastadora sorriu. "Eu irei morrer agora, Peter. Karma..."

"Não Sifu," disse Peter. "Não vai, agora você está livre disso." Ele colocou as mãos sobre os ferimentos no abdômen de Águia Devastadora e sentiu o calor do Chi Yang - vida - concentrando-se em seus dedos. As contas de rosário surgiram dos ferimentos de Nu Ying rolando até as mãos de Peter, enquanto a carne se unia. "Você irá viver Sifu, por que as coisas vão ser diferentes dessa vez."

Águia Devastadora piscou, sua face era uma interrogação. Ele colocou as mãos no chão para se apoiar, e então tentou se levantar fazendo uma pequena careta. Ele cambaleou, e o sol aqueceu sua face.

"Peter - como você -"

"As coisas vão ser diferentes agora. Nós esquecemos que as pessoas podem mudar, Nu Ying. Nenhum de nós é um prisioneiro da Roda. Nem os Akashayana, nem os Chakravanti, nem ninguém."

"Nós vimos a guerra apodrecer-nos por dentro, mesmo depois que ela fez o bem que todos nós desejávamos. Eu o vi com sede de sangue nos olhos, Sifu. Eu me vi destruindo um homem, cujo único crime cometido foi ter uma consciência. Por isto muitos de nós se encontram trancados dentro desse ciclo, estamos esperando uma chance de confrontar as nossas ações e finalmente promover a paz com elas. Como podemos fazer isso, enquanto mantemos a verdade em segredo?"

"Não, Peter." A face de Águia Devastadora se endurecia, enquanto rastejava falando para Peter. "Você não pode. O Sangha cairá. Os Vajrapani irão -"

"Nós não cairemos, Sifu. Nós lutamos e morreremos pelo voto do Bodhisattva por tanto tempo que até parece que esquecemos da existência do Samadhi. Mas ele está aqui, dentro de nós, gritando pra se levantar.

Cada vida vivida, desde as Guerras do Himalaia, é simplesmente uma tentativa do Bodhicitta de escapar dessa prisão que construímos ao redor dele. Nós aprendemos as lições da guerra, e agora precisamos aprender a verdade. Esta é a chave para abrir nossas almas para o Akasha."

Águia Devastadora puxou sua perna quebrada para frente, para se sustentar. Ele ainda estava fraco e bastante abalado com o esforço de se levantar do chão. "Eu tenho que te parar. Por favor, reconsidere."

Peter sorriu. "Você pode me parar a qualquer momento, Nu Ying, mas você não vai. Você está vivo porque falhou em impedir a verdade de vir à tona. Você desistiu de seu dever e assim ganhou sua liberdade." Ele andou na direção do telhado. "A Roda não te liga mais à morte."

Águia Devastadora se levantou, e então passou suas mãos por sua cabeça raspada. Sua pele brilhava, dourada na luz da aurora. Pingos de água caíram de suas mãos e brilharam no sol. Sua face estava agitada, demonstrando uma grande preocupação. Ele andou até Masako e sentiu seu pulso com um dedo calejado. Seus olhos abriram por alguns momentos, e então Peter os viu trocar um mudra: Paz.

Ele estava na ponta do telhado, quando Águia Devastadora virou-se até ele e perguntou, "O que a verdade irá dar a eles, Peter?"

"Vazio," ele respondeu. "Nada sagrado."

Ele saltou para fora do telhado, em direção ao mundo.

REFERÊNCIAS



A Irmandade de Akasha é inspirada por vários sistemas de tradições asiáticas diferenciados, mas não confunda o que você leu aqui com a coisa real. O Budismo, Taoísmo, Confucionismo e muitas outras crenças que compõem o mosaico da cultura asiática merecem respeito. Se você deseja aprender sobre eles para melhorar seu personagem com essas crenças, as referências a seguir dão um bom ponto de partida.

Se você deseja estudar essas crenças como um caminho de crescimento espiritual, encontre um bom professor. Esse aviso aplica-se duplamente para aqueles que querem estudar artes marciais; aprender de um livro não é somente inútil. É perigoso.

LIVROS

Oxford World Religions: Tradições orientais. Um recurso indispensável (e caro) que serve para banir muitos mitos sobre as tradições asiáticas.

Bubishi: The Bible of Karate. Um texto traduzido em inglês que influenciou o surgimento do Karatê. Ele explica a filosofia do ponto de vista de um guerreiro, junto com as técnicas e práticas medicinais. Um aviso: Nem tente usar alguma dessas técnicas ou fórmulas que são listadas no livro; elas estão lá apenas por propósitos de informação, e não foram editadas para refletir nosso entendimento moderno sobre o corpo humano.

Living Buddha, Living Christ. Thich Nhat Hanh, candidato ao Premio Nobel da paz, monge e também ativista, explora as crenças similares que o Budismo e o Cristianismo têm, e dá um argumento poderoso para o ecumenismo.

The Bodhisattva Warriors. Enquanto você deve encarar a história de Terrence Duke com uma pitada de sal, este livre discute os detalhes do Budismo esotérico e das artes marciais em detalhes úteis. Não importa o que você ache, ele comprime muitas que servem na Irmandade de Akasha.

The Inner Athlete. Dan Milman incorpora filosofias orientais nos esportes ocidentais. Ele explica esses conceitos no tipo de linguagem simples que seria adequada a um Li-Hai.

O Tao Te Ching. Uma leitura praticamente essencial, por razões demais para se colocar aqui. Uma destas que vale quase nada de se citar, é que é um texto relativamente pequeno, do cânon oficial da religião taoísta.

A Arte da Guerra. Estratégia militar na aurora da Renascença Legalista. Qualquer Shi-Ren que valha a pena deve decorar este livro.

O Livro dos Cinco Anéis: Seu autor, Myamoto Musashi é considerado por vários o maior espadachim do Japão. Existem varias traduções do livro, que usam o esgrimista como um modelo no campo de batalha e na própria vida.

Musashi: O conto de Eiji Yoshikawa sobre Musashi é um recurso excelente para jogadores e narradores que procuram detalhes sobre a Irmandade Japonesa, ou até mesmo para uma crônica feita na aurora do Regime Tokugawa.

FILMES

Os filmes a seguir foram escolhidos porque eles são relativamente fáceis de encontrar. De qualquer forma, filmes asiáticos agora estão atraindo uma audiência internacional. Procure um pouco e veja o que você consegue descobrir.

Iron and Silk. A história verdadeira de Mark Salzman e sua experiência com as artes marciais, assim como sua vida na China. Salzman atua como ele mesmo no filme, junto com seu professor, Pan Qingfu, o "Punho de Ferro". Uma introdução gentil para uma cultura importante e fascinante.

Kundun. Martin Scorsese dirige este filme que fala sobre o Tibet e sobre o Dalai Lama. Todos os jogadores de **Mago** devem ver as partes aonde Dalai Lama consulta Nechung, o oráculo do estado.

Era uma vez na China. Este épico com Jet Li tem inicio durante a Rebelião Boxer. Artes marciais deslumbrantes, ação e confrontos culturais se encontram nesse filme.

Star Wars, Episodio Um: A Ameaça Fantasma, assim como *Matrix.* Ambos os filmes dão uma inspiração visual para o Dô. Tire os sabres de luz e a VR, e os personagens poderiam ser facilmente vistos como se estivessem usando magia akasha.

慕心

Mushin

APÊNDICE UMI: TÔQUE PESSOAL

"O que quer que possa fazer, comece-o. Existe algo de genialidade, força e magia na intrepidez"
-Johann Wolfgang Goethe



Para deixar o **Livro de Tradição: Irmandade de Akasha Revisado** o mais completo possível, tomamos a liberdade de fazer um apêndice "mais encorpado" que o normal. Se você quiser jogar com um Shi-Ren mas não tem tempo/paciência para pesquisar sobre o Legalismo, aqui vai ter um resumo sobre a dita filosofia chinesa. Se você quiser jogar com um Kannagara enclausurado, que tal conhecer alguma coisa sobre o Budismo? Algumas servem até como curiosidades: o que, afinal, é cinábrio?

Como é um *parka*? O que é um *Think Tank*? Enjoy!

Ashram: *Ashram*, na Índia, é um local onde pessoas que buscam uma vida saudável vivem segundo a filosofia Yoga. A característica principal de um *Ashram* é o não-contato com bebidas alcoólicas, drogas, cigarro e o não-consumo de carne. Orientados por um Guru que serve como ponte de reificação com as forças da natureza, esses estudiosos recebem visitantes que queiram entrar em contato com energias positivas e aprender ensinamentos desta filosofia. Algumas pessoas apelidaram os Ashrams de "Spas Espirituais" ou de "Yoga Spas", na tentativa de traduzir para o mundo ocidental o significado deste lugar tão especial. A diferença entre um Ashram e um Spa é que no Ashram o objetivo é a melhoria de qualidade de vida, baseando-se na preocupação com o lado espiritual e no equilíbrio entre as coisas. Enquanto no Spa existe uma atenção voltada para a vaidade e o culto à boa forma, no Ashram as lições transmitidas vão, de alguma forma, contribuir para a melhoria de vida como ser humano.

Augusto Personagem de Jade: O Imperador de Jade, formalmente conhecido como o Augusto Personagem de Jade e informalmente chamado pelas crianças e pessoas comuns de o Avó do Céu, é o legislador Celeste e está entre os mais importantes deuses do panteão taoísta chinês.

Bardo Thodol: O Livro Tibetano dos Mortos ("Bardo Thodol"), uma das jóias da Psicologia e Filosofia oriental, é um tratado antiqüíssimo que descreve os passos que a alma do falecido cumpre para atingir a "Clara Luz", sendo que uma série de técnicas são descritas para orientar o falecido neste processo. Apesar de ter sido ostensivamente escrito para oferecer ao morto ou moribundo conforto, orientação e libertação pela audição, o Bardo Thodol também mostra como viver, porque, segundo sua filosofia, cada momento é tanto um nascimento quanto uma morte.

Budismo: O Budismo é uma religião e filosofia baseada nos ensinamentos deixados por Siddhartha Gautama, o Buda histórico, que viveu aproximadamente entre 563 e 483 a.C. na Índia. De lá se espalhou através da Ásia, Ásia Central, Tibet, Sri Lanka, como também para países do Leste Asiático, incluindo China, Coréia, Vietnã e Japão. Hoje o budismo se encontra em quase todos os países do mundo, amplamente divulgado pelas diferentes escolas budistas, e conta cerca de 376 milhões de seguidores. Os ensinamentos básicos do budismo são: evitar o mal, fazer o bem e cultivar a própria mente. O objetivo é o fim do ciclo de sofrimento, *samsara*, despertando no praticante o entendimento da realidade última - o Nirvana. A base do budismo é a compreensão das Quatro Nobres Verdades, ligadas à constatação da existência de um sentimento de insatisfação (inerente à própria existência, que pode no entanto ser transcendido através da prática dos Oito

Caminhos Nobres.

Cinábrio: Cinábrio é o nome usado para o Sulfeto de Mercúrio II (HgS), o minério de mercúrio comum. O nome vem do grego, usado por Teofrastus e provavelmente foi aplicado a muitas substâncias diferentes. Fontes diferentes informam que a palavra vem do persa *zinjifrah*, originalmente significando "perdido". Cinábrio foi extraído pelo Império Romano por seu conteúdo e é o principal minério de mercúrio ao longo dos séculos. Algumas minas usadas pelos romanos continuam em operação até hoje. Geralmente é encontrado como um mineral associado com atividade vulcânica e fontes termais alcalinas. Cinábrio pode estar associado ao mercúrio elementar (líquido) e, portanto, de manipulação perigosa. Em geral a temperatura do corpo humano é suficiente para vaporizar o mercúrio, que escapa da rocha em forma de gás e que pode ser absorvido pela pele.

Confucionismo: Religião oriental baseada nas idéias do filósofo chinês Confúcio (551- 479 a.C.). Contudo, Confúcio não pretendia fundar uma religião. Seu propósito era propiciar instrução moral e ensinar as pessoas a viver bem, de acordo com os valores de dever, cortesia, sabedoria e generosidade. Uma das idéias mais importantes de Confúcio era que os filhos deviam honrar e respeitar os pais tanto em vida como após a morte. Por isso, ele encorajava o culto dos antepassados, que já fazia parte da religião chinesa. Sábios posteriores como Mêncio e Zhu Xi transformaram as idéias de Confúcio em um sistema religioso. Como o Taoísmo, preza o equilíbrio entre o Yin e Yang. O Feng Shui (mapa de uma casa sobre os locais o chi flui mais facilmente para determinados assuntos) também é confucionista.

Confúcio compilou, editou e escreveu alguns escritos depois dos seus 43 anos de idade. Seus ditos, juntamente com os de Mêncio e de outros discípulos, foram reunidos no "*Wu Ching*" (os "Cinco Clássicos") e no "*Shih Shu*" (os "Quatro Livros"), onde se incluiu o Anacleto (ditos de Confúcio).

⊕S CINCOS CLÁSSICOS:

Shu Ching (*Livro dos Documentos*), sobre a organização política de cinco dinastias da China.

I Ching (*Livro das Mutações*), sobre a metafísica.

Li Ching (*Livro das Cerimônias*), sobre a visão social.

Shi Ching (*Livro das Poesias*), sobre a antologia secular e religiosa.

Chun-Chiu (*Anais das Primaveras e Outonos*), sobre a história da China.

⊕S QUATRO LIVROS:

Ta Hsio (*Grande Aprendizado*), ensinamentos sobre a virtude.

Chung Yung (*Doutrina do Meio*), ensinamentos sobre a moderação perfeita.

Lun Yu (*Anacleto*), coleção das máximas de Confúcio, seus princípios éticos.

Meng-Tze (*Mêncio*), obra do grande expositor de Confúcio.

No Confucionismo não existe igrejas, clero, ou credo. Entretanto, a religião influencia as formas de pensamento, educação e governo do povo chinês. De 125 a 1905 d.C., os membros da classe de servidores públicos dos mandarins eram nomeados para os postos governamentais, com base no exame dos clássicos de Confúcio. Este sistema permitiu que muitos indivíduos de procedência humilde atingissem a proeminência e premiou a honestidade do governador e do súdito.

Dumog: É a luta corpo a corpo da esgrima.

Era Comum, Antes da Era Comum: Era Comum é o período que mede o tempo a partir do ano 1 no Calendário Gregoriano. É um termo alternativo para a Era Cristã. Todos estes nomes de eras são cronologicamente equivalentes, ou seja, o número de qualquer ano dado é o mesmo não importando em qual destes nomes de eras é usado. Quando usado, o termo para d.C é Era Comum, anos antecedentes são descritos como Antes da Era Comum. As abreviaturas para Era Comum e Antes da Era Comum são EC e AEC, respectivamente. O título Era Comum é preferido por alguns como uma alternativa para os mais publicamente usados d.C e a.C cristãos, já que Era Comum não faz explicitamente o uso de títulos religiosos. Alguns criticam a notação Era Comum como um eufemismo que não altera o ano fundamental, já que ele ainda se centra na vida de Jesus. Durante os anos de 1800, a frase "era comum" era freqüentemente usada em um sentido genérico, não necessariamente para referir a Era Cristã, mas para qualquer sistema de datas em comum uso através da civilização.

Esgrima: Arte marcial Filipina que enfatiza o combate com bastões e facas.

Ivy League: A Ivy League é uma associação de oito universidades do Nordeste dos Estados Unidos. A designação tem conotações acadêmicas de excelência e também certo elitismo. Estas universidades também são referidas como *As oito antigas*. Harvard e Yale, por exemplo, fazem parte da Ivy League.

Koans: Koans são enigmas absurdos, cuidadosamente preparados com o fito de fazer com que o estudante do Zen se aperceba, do modo mais dramático, das limitações da lógica e do raciocínio. O palavreado irracional e o conteúdo paradoxal desses enigmas tornam impossível sua resolução através do pensamento. Na verdade o koan seria apenas um desafio aos arraigados hábitos de nossa mente, ao seu modo de pensar e então agir.

Legalismo: Na História da China, *Legalismo* (ou ainda *Legismo*), foi uma das quatro principais escolas de pensamento durante o Período da Primavera e Outono e Período dos Reinos Combatentes. O Legalismo pode ser considerado uma visão pragmática de filosofia política, e seus princípios essenciais são da Jurisprudência. "Legalismo" pode significar, de uma maneira geral, "filosofia política que sustenta o poder da lei", e portanto é distinguida do significado ocidental.

Legalismo era a filosofia política central da Dinastia Qin, culminando na unificação da China pelo 'Primeiro Imperador' (Qin Shi Huangdi). O pensamento legalista freqüentemente foi comparado com a obra do pensador político florentino Nicolau Maquiavel. O legalismo foi criado por **Shang Yang**. Contratado pelo Duque Xiao de Qin, ele foi incumbido de tornar Qin um Estado forte e desenvolvido. Shang Yang fez muitas reformas no Estado, sendo uma das principais a idéia do avanço de graduações, retirando o status da aristocracia e suas vantagens, fazendo com que tanto os aristocratas quanto o povo fossem iguais legalmente. Tal reforma contribuiu muito para a efetivação de um sistema centralizado. A Lei era usada para criar um paradoxo no quais os agentes imperiais poderiam escolher qual lei aplicariam em determinada situação. A "arte" (Shu) estava no calculado excesso de leis criadas, as quais, apesar de serem claras individualmente, criavam um sistema no qual uma mera acusação poderia ser dada a qualquer um, que estaria violando algo, com a inocência sendo dificilmente provada.

O mais famoso pensador da escola, **Han Fei** sustentava

que um governante deveria governar seus subordinados de acordo com a seguinte trindade:

Fa: lei do princípio. O código legal deve ser escrito de forma clara e deve ser feito público. Todas as pessoas sob a jurisdição do governante são iguais perante a lei. Leis devem recompensar aqueles que as obedecem e punir de acordo aqueles que não o fazem. Assim garante-se que as ações tomadas sejam prognosticadas. Em adição, o sistema legal comanda o Estado, não o governante. Se a lei é garantida de forma efetiva, mesmo um governante fraco será forte.

Shu: método, tática ou arte. Táticas especiais ou "secretas" devem ser tomadas pelo governante para garantir que outros não tomem controle do Estado. Assim, ninguém pode prever as motivações do governante, e portanto não é possível saber qual atitude pode agradá-lo, exceto seguir as leis.

Shi: legitimidade, poder ou carisma. É a posição do governante, não o governante em si, que possui o poder. Para tanto, análises do contexto, dos acontecimentos e dos fatos são essenciais para o governante.

Milhete: O milhete ou milho-painço é o nome dado a várias espécies de gramíneas produzidas por todo o mundo para alimentação humana e animal, principalmente na Ásia e na África. Estas espécies não formam um grupo taxonômico, mas particularmente um funcional grupo agrônomico, baseado em características e usos similares. Incluem-se nesta designação espécies de vários gêneros, sobretudo da sub-família *Panicoideae*, da família *Poaceae*.

Moxabustão: Moxabustão é uma técnica terapêutica originária da Medicina Tradicional Chinesa. Baseia-se nos mesmos princípios e conhecimento dos meridianos de energia trabalhados na acupuntura. É amplamente utilizada nos sistemas de medicina tradicional da China, Japão, Coreia, Vietnam, Tibet, e Mongólia. Acredita-se que seja anterior à acupuntura.

Parka: Parka é uma peça de vestuário, impermeável, que se assemelha a um agasalho com capuz e geralmente é utilizado por praticantes de esportes ao ar livre onde estão sujeitos às condições do clima.

Período dos Reinos Combatentes, O: Após um processo de consolidação política, restavam, no final do século V a.C., sete Estados proeminentes na China. A fase durante a qual estas poucas entidades políticas combateram umas contra as outras é conhecida como o Período dos Reinos Combatentes. Manteve-se assim até a unificação por Qin Shi Huang em 221 a.C. O período é normalmente considerado como uma segunda parte da Dinastia Zhou Oriental, seguida pelo Período das Primaveras e Outonos. Na China, a época dos Reinos Combatentes foi um período de grande atividade.

Santeria: É a religião yorubá, tribo africana. Também chamada de lukumi.

Sparring: *Sparring* é o pugilista que ajuda o outro a treinar, e quase sempre é de ótimo nível. O termo também é utilizado para designar o treino.

Tao: Significa, traduzindo literalmente, o *Caminho*, mas é um conceito que só pode ser apreendido por intuição. O Tao não é só um caminho físico e espiritual; é identificado com o *Absoluto* que, por divisão, gerou os opostos/complementares Yin e Yang, a partir dos quais todas as dez mil coisas que existem no Universo foram criadas.

Taoísmo : O Taoísmo se baseia no sistema politeísta e filosófico de crenças que assimilam os antigos elementos místicos e enigmáticos da religião popular chinesa, como: culto

aos ancestrais, rituais de exorcismo, alquimia e magia.

A origem da filosofia do Taoísmo é atribuída aos ensinamentos do mestre chinês *Erh Li* ou *Lao Tsé* (velho mestre), um contemporâneo de Confúcio, nos anos 550 a.C.. Apesar de não ser uma religião mundialmente popular, seus ensinamentos têm influenciado muitas seitas modernas. Embora formulado há mais de 2.500 anos, o Taoísmo influencia a vida cultural e política da China até hoje.

Suas manifestações mais populares são o chi-kung, arte de autoterapia; o wu-wei, prática da inação; ioga; acupuntura; e as artes marciais wu-shu ou kung-fu.

Trigramas: Os Trigramas são desenhos que correspondem às 8 possibilidades de combinação de Yin Yang em três linhas. São elementos que estruturam o livro chinês *I Ching*. Basicamente são seqüências formadas por três linhas, compostas pela combinação de linhas contínuas e linhas quebradas. As linhas contínuas representam o Yang (o convexo, a força, o movimento) enquanto as linhas quebradas representam o Yin (o côncavo, a fraqueza, a quietude).

Yin e Yang: O lado positivo é o Yang, e o negativo, o Yin. Esses elementos transformam-se, complementam-se e estão em eterno movimento, equilibrados pelo invisível e onipresente Tao. Yang é a força positiva do bem, da luz e da masculinidade. Yin é a essência negativa do mal, da morte e da feminilidade.

Quando esses elementos não estão equilibrados, o ritmo da natureza é interrompido com desajustes, resultando em conflitos. Eles ensinam que da mesma forma que a água se modela dentro de um copo, o homem deve aprender a equilibrar seu Yin e Yang, a fim de viver em harmonia com o Tao.

Think Tank: Um *think tank* (do inglês 'reservatório de idéias') é definido no dicionário como: "Grupo de especialistas de várias áreas que se congregam para encontrar estratégias de resolução de um plano de comunicação política.

Este gênero de grupos começa a ser mais freqüente à medida que se constata o nível de complexidade de problemas envolventes nos processos políticos, tornando necessário analisar as várias vertentes com profissionais que dominem cada setor específico."

Tongs: Uma *tong* é uma espécie de sociedade secreta chinesa. Embora originalmente criadas para ajuda mútua e proteção, especialmente em áreas hostis à rápida imigração chinesa, muitas de suas atividades desprezam a lei ou são dignas de criminosos.

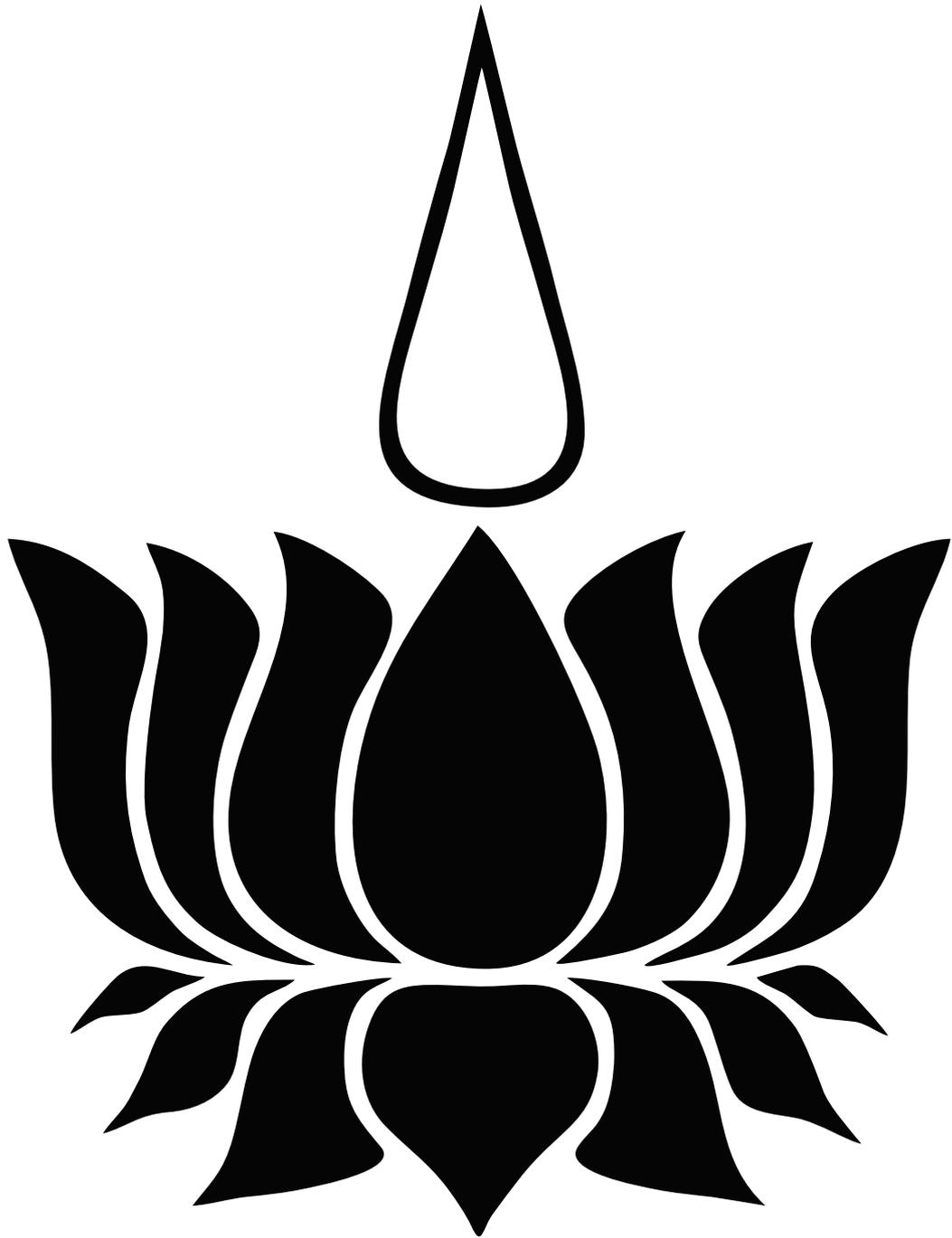
As primeiras *tongs* se moldaram sobre as Tríades, organizações *undergrounds* dedicadas à queda da dinastia Qing, e adotaram seus códigos de irmandade, lealdade e patriotismo. Ao contrário das tríades, as *tongs* formaram-se sem motivos políticos honestos e logo acabaram envolvidas em atividades criminais lucrativas, incluindo extorsão, jogatina, imigração ilegal e prostituição.

Wu-wei: Agir pelo não-agir.

No entanto, isto não significa "espere sentado que o mundo caia no seu colo".

Essa filosofia descreve uma prática de se realizar coisas através da ação mínima.

Pelo estudo da natureza da vida, você pode influenciar o mundo do modo mais fácil e menos disruptivo (usando a sutileza em vez da força).



APÊNDICE DOIS: ENTREVISTA COM MALCOLM SHEPPARD

*Nada resiste à vontade do homem, quando sabe a verdade e quer o bem.
- Eliphas Levi -*



ESCRITOR DESTA ENTREVISTA QUE VOCÊS
ACABAREM DE LER.

MS - Em primeiro lugar, eu gostaria de dizer que sempre estive impressionado com o tamanho do apoio e popularidade de **Mago: A Ascensão** no Brasil. Eu tomei ciência disso, quando eu "googlei" sites de fãs e me deparei com a **Page of Mirrors**. Pareceu ser uma comunidade vital para fãs que é uma das mais fortes, se não a mais forte de suas contrapartes em qualquer outro lugar do mundo.

RC - Seu primeiro trabalho na White Wolf foi o Livro de Tradição da Irmandade de Akasha Revisado? Como foi isso? Teve algum de seus trabalhos anteriores recomendados à algum executivo da White Wolf? Você era fã da White Wolf antes de escrever para eles?

MS - Na verdade meu primeiro livro é o **Dragons of the East**. Gosto dele, mas meu trabalho melhorou bastante depois disso. Jess Heinig me contactou após ler alguns dos meus posts na Usenet. Eu não tinha nenhuma experiência como escritor anteriormente. Ele me ofereceu o Akasha Revisado pouco depois. Jess me contactou em 1998 (eu acho), mas eu não coloquei as mãos no material até um ano depois. Eu acredito que Jess estava impressionado com as referências que eu fiz às idéias budistas que podiam estar relacionadas aos Akashas. Tenha em mente que o Livro de

Tradição da primeira edição não tinha muitas bases em crenças do mundo real por que, naquele tempo, a White Wolf não queria usar fé e magias reais para as Tradições. Isso mudou no meio da linha, e a Irmandade de Akasha iria ser para a revisão para concertar isso.

RC - Você é formado em filosofia, história, psicologia ou algo assim? Os trabalhos da White Wolf, especialmente os de **Mago: A Ascensão**, são muito sofisticados nesses conceitos. Qualquer um que estude estas coisas pode reconhecer os profundos e importantes conceitos de Jung, Freud e Nietzsche, assim como os dos velhos sábios orientais - esses sino-japoneses são reconhecidos especialmente em seus livros.

MS - Eu tenho um Bacharelado em Estudos Culturais pela Universidade de Trent (Peterborough, Canadá). Estudos Culturais é um campo interdisciplinar voltado à interpretação e análise da cultura através de uma interface pós-moderna. Meus outros interesses filosóficos estão em dois campos bastante separados: Filosofia Moral Utilitária (Ética) e o Existencialismo. Essa base realmente me serviu bem conforme eu escrevia para **Mago: A Ascensão**. Eu tenho interesses pessoais na filosofia e religião asiática e por que eu sou um (admitido de certa forma involuntária, nesses dias) budista "Zen". Zen entre aspas, pois o grupo ao qual sou afiliado usa uma liturgia ocidentalizada do Thich Nhat Hanh.

Você vai ouvir bastante sobre pós-modernismo em

Mago, mas eu acho que eu fui um dos poucos escritores da linha com uma educação formal sobre pós-modernismo/teoria pós-estrutural. Eu penso que as pessoas erroneamente vêem o pós-modernismo de **Mago** como sendo uma visão de uma realidade subjetiva, mas os pós-modernistas não acreditam em realidade subjetiva. Eles acreditam em narrativas subjetivas informando nossas "experiências" da realidade. **Mago** tira isso de sua costureira interface política e aplica a tudo, o que na verdade não é tão comum em discursos pós-modernistas reais. No entanto o jogo pergunta: Quem tem o direito, a autoridade para falar sobre o modo como o mundo funciona? Em quê esse direito é baseado? No jogo, existe um conflito entre o popular e o individual. O Consenso dá a realidade à narrativa dominante/paradigma, mas tende a sobrepujar os interesses individuais e de pequenos grupos.

Essa é o clássico problema Utilitário da "tirania da maioria". Tem muito para ser dito sobre este tipo de coisa, mas em **Mago** o importante é ir devagar com isso e deixar que isso surja no jogo naturalmente, ao invés de impor essas idéias diretamente no cenário. Menos papo, mais ação!

RC - Existe uma orientação para seguir alguma escola filosófica ou algo do gênero, quando eles lhe pedem para escrever um livro? Algo como: "Sendo um especialista na cultura oriental, então você tem uma chance de nos ajudar com os Akashas?"

MS - Eu acredito que meu histórico no budismo e nas artes marciais definitivamente me ajudou a começar. Depois disso, o Developer começa a sentir qual tipo de escritor você é. Nós aprendemos um pouco um sobre o outro e pegamos tarefas e projetos de acordo com isso.

RC - Você dedicou de uma forma linda, o Livro de Tradição Eutanatos para seu pai. Eu fiquei emocionado pela maneira como você se referiu a ele como sua influência. O clima do livro é esplêndido ao mesmo tempo em que tem uma postura e atmosfera austera. Como foi a experiência de escrever aquele, livro naquele momento de sua vida?

MS - Em primeiro lugar, eu gostaria de dar um grande aplauso para Jess Heinig e Michelle Lyons. Jess fez um trabalho fantástico desenvolvendo o livro, ele me deu a liberdade de ir um pouco além da contagem de palavras e estruturá-lo da forma que eu queria, ainda me deixando com orientação suficiente para trabalhar nele. Michelle ditou o livro e fez um trabalho espetacular nele. Eu adoraria trabalhar com ambos no futuro, mas ambos estão ocupados com outros campos no momento.

Eu escrevi o Eutanatos em 2001. Foi um tempo difícil para mim. Meu pai acabava de ter sido diagnosticado de um câncer colo-retal. A cirurgia mostrou que ele havia progredido ao ponto em que ele não poderia ser reabilitado. Ele faleceu em 9 de julho daquele ano. Eu estava vivendo em uma quitinete de um cômodo, dividindo o tempo entre visitá-lo e escrever. Meu pai foi um poeta e um ativista da paz e eu continuo pensando em seu trabalho e suas crenças enquanto escrevo. Eu não concordo com a ética moral dos Eutanatos, então houve um ponto de tensão aonde vivenciei, pensando nas crenças de meu pai e sobre a forma que ele estava perecendo. Ele morreu em grande agonia; Eu me senti totalmente impotente. A morte não me parecia

uma coisa natural. Era algo que torturava e tomava seus entes queridos. Como você reconcilia isso com a inevitabilidade? Essa certeza monstruosa?

Eu não tenho uma resposta, mas acho que, talvez, se eu tentasse experimentar estar em paz em vez de furioso, eu poderia encontrar uma resposta para personagens fictícios que ainda não descobri em minha própria vida. Então, aqui temos personagens homicidas que fizeram coisas terríveis, o pano de fundo da influência corruptora da morte e da decadência, e que, no fim, você só tem que aceitar que isso vai acontecer, estar em paz com isso e fazer algo de bom.

RC - Quais são suas influências filosóficas pessoais?

MS - Eu acredito que eu tenha respondido esta em uma pergunta anterior sobre meu histórico acadêmico. Mas aproveitando a deixa, eu também me interessei por anarquismo esquerdista, e me envolvi em ativismo antifascista por alguns anos. Na verdade, eu quase fui espancado até a morte por um neonazista nos anos 90, então esse assunto nunca está afastado da minha mente.

RC - Como você procura passá-los em seus livros?

MS - Bem, quando você trabalha na propriedade intelectual de outra companhia, você tem que seguir a liderança do Desenvolvedor, mas existe bastante espaço para você dizer a sua parte. Uma coisa que eu sempre tentei fazer era apresentar organizações cujos membros eram céticos ao dogma e sentiam-se capazes de mudar as coisas. Então os Akashas nunca falavam simplesmente quão grande é a Irmandade o dia todo. Existe uma tensão entre os desejos do indivíduo e os costumes do grupo. Meus protagonistas normalmente se perguntam como eles podem formar uma relação ética com suas próprias tradições culturais. Cultura é um instrumento que nós usamos para realizar nossos desejos, mas ela *muda* nossos desejos quando nós a usamos.

Em **Mago**, eu sempre tentei (e com o novo jogo, eu ainda o faço) enfatizar que por trás dos conflitos de várias facções e das diferenças intelectuais e filosóficas, existem pessoas reais (bem realísticas, mas fictícias) que vivenciam o impacto psicológico destes movimentos em conflito. Você pode falar o dia todo sobre os Eutanatos e seu dever com a Roda, mas na prática, como isso realmente leva uma pessoa a passar seu tempo assassinando pessoas terríveis, ou aplicando a eutanásia às pessoas que estão sofrendo?

RC - Muitas pessoas aqui querem saber: Qual a sua visão pessoal da Ascensão? É a mensagem em seus livros, ou algo que sobre o qual você gostaria de falar fora deles?

MS - Eu sugeri algumas coisas em Ascensão, mas eu não quero explicar muito para que os fãs possam realmente tirar suas próprias conclusões. Eu acho que eu caracterizaria a Ascensão como a habilidade de realmente perceber a base fundamental da realidade - o que os budistas chamam de Dharmakaya -- e usar paradigmas e outras ferramentas intermediárias para relacionar outros sem ser afetado cegamente por eles. A cultura e o paradigma se tornam instrumentos ao invés de algo que te separa das experiências autênticas.

RC - Você escreveu os Livros de Tradição mais

religiosos. Existe uma razão para tal?

MS - Eu acho que isso foi mais accidental. Eu não sou um cara muito científico, apesar de que eu adoraria ter trabalhado com o livro da NOM - mas ele nunca saiu, de qualquer forma. Oh bem... Eu tenho algum conhecimento sobre o sistema das crenças asiáticas, que provavelmente me fez ser escolhido para alguns livros. Eu fiz mais Livros de Tradição Revisados que qualquer um, e estes incluem o Filhos do Éter Revisado. Foi divertido, por que eu tive que ir atrás de UFOs, coisas Forteanas e pré-socráticos como Parmênides.

RC - Qual é a sua religião ou visão da religião em si?

MS - Como eu disse, eu sou um budista não-praticante. Meus pais eram budistas e Cristãos Anglicanos e eu tive uma boa educação religiosa em ambas as tradições. Eu penso que existe abismo real entre quem paga para intuições religiosas e acha que isso vai para eles. Eu conversei com padres e monges com crenças muito abertas e diversas, mas congregações tendem a ser mais conversadoras. Eu ouvi dizer que esse não é bem o caso do Catolicismo, mas eu não poderia falar sobre isso através de nenhuma posição de experiência.

As pessoas têm experiências religiosas, mas religião é realmente um instrumento para trazer a experiência a algo relevante na vida cotidiana. É brutalmente difícil seguir seu próprio caminho.

Se eu acredito em Deus ou vida após a morte? Eu não sei. Gautama Buddha diz que estas questões não são realmente relevantes para praticar sua salvação espiritual.

RC - Você prefere mensagens metafísicas, algo como "A Tellurian em si nos ensina como lidar com os cosmos e o caminho entre o individual e externo" ou você acha que as epistêmicas mensagens humanas textuais são mais verdadeiras que qualquer silêncio divino e enigmático?

MS - Eu acho que nós precisamos entender nossas próprias experiências. Isso não é necessariamente religioso. Por exemplo, nós temos modelos para psicologia, biologia e física, mas nossas experiências diretas sobre essas coisas precedem modelos - ou eles parecem os modelos construídos em nossos cérebros. Você fica doente, desmaia, tem uma experiência mística - todas essas são experiências diretas que nós devemos reconciliar com nossa análise intelectual das coisas.

Em **Mago**, eventualmente comecei a falar sobre um "Outro", que é a realidade que existe antes da manipulação paradigmática. Esse Outro é maior que o sistema de crenças de qualquer pessoa. Eu acho que eu diria que a realidade é uma história que surge quando usamos o paradigma para explicar e viver com o Outro.

RC - O Rogue Council tem algo a ver com essa opinião? Ele é uma criação exclusivamente sua? Estou evitando Spoilers aqui, já que a maioria das pessoas no Brasil não leu a maior parte do metaplot de **Mago**, mas nós estamos tentando incita-los a ler mais e mais aqui em nosso país, porque nós adoramos o desenrolar da trama!

MS - Bill Bridges veio com a idéia de completar planos de longo prazo para a linha inicial de **Mago** (desde a primeira edição). É um modo de reiniciar conflitos grupais no jogo sem a falácia "magia versus tecnologia" do passado.

Os Psicopompos/Anakim são os primeiros sinais de que este Outro não pode ser negado; magos devem confrontá-lo para guiar a humanidade para a Ascensão.

SOBRE A CULTURA BRASILEIRA E ⊕ PARADIGMA DE MAGO:

RC - O Brasil é um país que mistura a maioria das culturas no mundo, mas com a maioria portuguesa, com a italiana pós-Primeira Guerra e culturas africanas e indígenas. Nosso paradigma cultural varia do clone dos EUA nas regiões mais populosas, à regiões tão supersticiosas quanto a Irlanda ou o Sudeste dos EUA. Também temos regiões que se parecem com países africanos com uma grande variedade de clima e cultura. Como esses, nós passamos por fenômenos antropológicos e mitológicos, misturando catolicismo ou outras religiões e mitos em um grande sincretismo, mas nós temos uma grande extensão de terra, o que nos deu um aspecto peculiar: nós temos regiões isoladas que por sorte preservaram aspectos originais de suas culturas. Índios que ainda não tem contato com a "civilização", literalmente centenas de linguagens e dialetos ainda alienígenas para o resto da humanidade.

A maioria das coisas você deve saber, mas as informações trabalham como uma contextualização para as questões dos tópicos que atendem ao que a maioria dos fãs de **Mago** brasileira gostaria de perguntar sobre o jogo:

RC - A Tecocracia certamente teria problemas por aqui. Se os aspectos da Realidade Consensual geográfica dependem em maior parte da variação de fé local, por que a cultura brasileira passou praticamente em menção ao longo da série?

MS - Provavelmente por que a maioria de nós não conhece o suficiente sobre o Brasil! Tenha em mente que a Tecocracia é muito adaptável. Eles são capazes de manipular crenças espirituais. O Sindicato faz muito disso, unindo o espiritualismo ao materialismo. Uma vez que a prática é controlada pelo dinheiro, a Tecocracia a tem, o dinheiro tem o poder, não as crenças.

Além do mais, o paradigma não é somente a crença consciente; são as crenças que você *pratica*. Você pode acreditar em todo tipo de coisas, mas trabalhar em uma fábrica de alta tecnologia e lidar com maquinas e contas como se o paradigma Tecocrata fosse a verdade suprema o torna mais poderoso, mesmo se você disser a si mesmo que você acredita na Mãe Terra ou em magia Hermética.

MS - Nós notamos que você fez o estereótipo do Akasha lutador de capoeira da Roda d'Ouro, e nós realmente amamos vê-lo! Alguns de nós que leram o Verbena Revisado notaram que um dos últimos Primi dos Verbena era de fato um brasileiro.

MS - Hah! Na verdade isso surgiu de um breve treino que eu fiz com um grupo de Capoeira em Toronto. Foi bastante divertido, mas em uma ocasião eu agachei próximo demais na roda para ver a ação e fui nocauteado.

RC - Com a exceção de Getúlio Vargas São Cristóvão - que afirma ser português - eu não me lembro de muitas outras relações aos brasileiros antes de você, Jess e Kraig escreverem para a White Wolf. É uma tendência dos livros revisados ou os caras antes de você não tiveram espaço

para as culturas americanas vizinhas aos EUA?

MS - Eu acho que isso realmente tem a ver com nossas experiências locais. Apesar de tudo, se você vai muito além delas, você pode cometer erros estúpidos - e nós todos já vimos eles acontecendo em livros da White Wolf. Eu sou canadense, então eu trouxe coisas canadenses com mais frequência.

A White Wolf produziu suplementos regionais no passado, especialmente na França e na Alemanha. E eu sei que eles usam escritores do Reino Unido para material do Reino Unido, mas eu acho que eles têm problemas ocasionais nisso. No Brasil vocês têm comunidades de fãs realizando bastante trabalho. Mantenham-se assim; nós não podemos cobrir tudo, e eu tenho certeza que sua comunidade tem todo tipo de idéias esperando para sair.

RC - O primeiro presidente após a ditadura militar brasileira, tinha um pai de santo pessoal (um feiticeiro do paradigma afro-brasileiro) especialmente para seus trabalhos! Esse pai de santo era chamado "Mestre Bitá do Barão" e tinha aproximadamente 400 "terreiros" (a versão do candomblé para Santuário) espalhados através do norte do Brasil além da sua "própria" cidade - chamada por seus 111.000 habitantes de "Codó, a Capital Mundial da Feitiçaria". Desconsiderando o fato de que as pessoas das cidades grandes vêem esse homem como um doido, ele é dono de um paradigma geográfico cultural, teológico e até mesmo político. Músicos, escritores, políticos e muitas pessoas que supersticiosas vão até seus terreiros procurar por ajuda e conselhos. Ele não é o único, e nós temos muitas variações das práticas mágicas por aqui, tão variadas quanto o candomblé afro-brasileiro. No século XIX, o primeiro Imperador do Brasil, que era português, admitiu publicamente ser maçom. Um amigo historiador me contou que, quando o Papa da época proibiu que os Maçons tivessem casamentos católicos, Dom Pedro ordenou a prisão de todos os bispos e padres brasileiros que aplicassem a lei da igreja. Então a igreja católica brasileira foi a primeira a negar aquele edital do Papa. No início do século XX, uma revolta separatista de um estado brasileiro que era apoiado somente por estes maçons que queriam a cabeça de Getúlio Vargas. No senso paradigmático comum brasileiro, a maçonaria existe praticamente de forma aberta, seja em livros, seja um amigo de um amigo que vai às reuniões de quinta-feira a noite. Nosso lema escrito na bandeira de nosso país é "Ordem e Progresso", o que é praticamente um dito Maçom.

Essa mesma "revolta separatista" aconteceu 2 anos depois de o verdadeiro Getúlio Vargas chegar ao poder. Até onde sabemos o famoso NPC Getúlio Vargas São Cristóvão diz não ser o verdadeiro Vargas. No entanto ele o faz com um argumento muito fraco - o que é muito estranho vindo de um arquimago Tytano - dizendo que ele não pode ser um cara centenas de anos mais novo que ele (como se isso fizesse mentira de que ele pode muito bem ser o verdadeiro mentindo, improvável). O que gostaríamos de saber é, se como escritor da White Wolf, você sabe se há uma relação proposital entre a ficção e os fatos da história brasileira.

MS - São Cristóvão é, se eu me lembro bem, muito velho -- mais velho que Vargas. Eu realmente não me lembro de sua história. Você terá de perguntar ao Phil Brucato.

Simplesmente pode ter sido que alguém pegou o primeiro nome que soasse brasileiro que eles encontraram sem nem mesmo saber o que era. Eu realmente não sei. Mas isso foi uma coisa realmente fascinante de se ler.

RC - Há uma razão para os Maçons (Craftmasons) serem mencionados tão discretamente pelas séries?

MS - Os Maçons (Craftmasons) em **Mago** não a mesma coisa que os Maçônicos (Freemasons). Os Maçons eram uma sociedade idealista e socialista que o resto da Tecnocracia eliminou por lutarem por uma distribuição igual de poder para os Adormecidos.

RC - Caso você não possa nos responder por alguma razão, nos gostaríamos de saber se você acha que o Brasil tem um potencial para ganchos de histórias, e se tem algum que gostaria de compartilhar conosco. Qualquer idéia breve para inspirar as pessoas a explorarem o universo de **Mago** observando seus próprios aspectos culturais.

MS - Eu acho que você deve saber melhor que eu. Minha maior exposição à cultura brasileira foi ter levado uma chave de braço (armlock) e um chute na cabeça por vários artistas marciais brasileiros! (de Capoeira e Jiu-Jitsu).

SOBRE OS LIVROS, JOGOS E A WHITE WOLF:

RC - As pessoas aqui contam lendas sobre isso! Algo como "Justin Achilli vai cortar seus dedos se você matar seu metaplot mwahaha!"

MS - Eu me encontrei com Justin Achilli por cinco minutos, anos atrás. Ouvi dizer que ele é... intenso. Eu nunca gostei o aspecto das convenções, até por que eu só ia em algumas locais como convidado. Alguns fãs, entretanto, tem sido... um tanto quanto doidos. Pessoas ameaçavam os escritores e desenvolvedores no passado. As pessoas ameaçaram chutar minha bunda algumas vezes. Eu acho que alguns fãs têm de relaxar, sério.

RC - Como é sua relação com a equipe da White Wolf? Digo, nós vemos vocês como inspirações vivas para nossos próprios projetos. Como são os irmãos Wieck, Kraig, Brucato, Jess, Kathleen, Mark, Bill? Todos aqui morrem de curiosidade disso!

MS - Eu vivo na região rural de Ontario, Canadá. Eu só me encontrei com alguns desses em pessoa algumas vezes e nem isso com o resto. Os irmãos Wieck são... altos. Eu nunca consegui falar com eles. Eu encontrei com Bill na Gen Con de 2003 para discutir **Mago: The Awakening** e nos comunicamos por e-mail regularmente, mas normalmente sobre negócios. O atual foco principal de Bill no momento são as coisas do EVE Online, pois os criadores do EVE e da White Wolf se uniram esse ano. Eu nunca me encontrei com Phil Brucato, mas eu comprei Deliria (seu novo RPG) e achei-o muito bom. Veja se você consegue arranjar uma cópia. Eu me mantenho em contato com Jess através de seu blog e e-mails ocasionais.

Meu contato com Kathy Ryan foi através de alguns e-mails e uma maratona de ligações telefônicas quando falávamos sobre seu trabalho, Eutanatos e o metaplot de **Mago**, então nós poderíamos cooperar para o livro final de Ascensão. Ela é uma mulher muito inteligente. Nós falamos sobre encontrarmos na Dragoncon daquele ano, mas eu não consegui ir.

RC - Quanta liberdade você teve para escrever seu primeiro livro? As permissões em relação ao metaplot foram aumentando com o tempo, ou era uma definição canônica?

MS - Jess tinha uma linha que ele queria coberta. Eu pensei que os Akashas poderiam se beneficiar da estrutura das facções da Ordem de Hermes, então eu o fiz. Acabou sendo bem sucedido o suficiente para formar um modelo para os outros Livros de Tradição. Eu tinha que me centrar no metaplot básico, mas qualquer coisa além disso era comigo.

RC - Como foi o processo de definir as seitas e facções dos Akasha? Você teve alguma inspiração especial para isso?

MS - Veja acima, eu fiz algumas pesquisas, e quando eu tinha que escolher entre a história e a diversão, eu escolhia a diversão. **Mago** é ficção, então você não precisa estar preso à história.

RC - E sobre o Dô? Nós adoramos o sistema revisado! Quando você escreve um livro de RPG, você mantém a relação do Sistema de Jogo com a metafísica, ou com a jogabilidade? Sabemos que é quase impossível ser imparcial, então, se tivesse que escolher entre eles, qual seria?

MS - Eu modelei o Dô nos sistemas de artes marciais anteriores e tentei mantê-lo balanceado, mas interessante o suficiente para deixar os jogadores envolvidos, eu queria que os Akashas fossem os *melhores* artistas marciais, mas não que eles fossem tão bons que ninguém poderia com eles de forma alguma. O Dô não é bem uma magia, mas é "tão mágico" quanto um tipo de habilidade que você desenvolve examinando algum alvo com magia.

RC - Teria algo que mudaria se tivesse a chance no Akasha Revisado? A adição de algum material, algo que você escreveu, mas foi cortado pela falta de espaço?

MS - Eu teria detalhado os estilos específicos do Dô e talvez mudado um pouco das facções. Eu poderia ter pego mais inspiração dos filmes chineses (wuxia) do que eu peguei.

RC - Alguns adolescentes vêm a mim pedindo "me ensine sobre o Consensus e essas coisas!" e eu os vejo lendo grandes livros após jogar **Mago**, se ele jogou com um Akasha, ou um Eutanatos, é bem provável vê-lo lendo A Arte da Guerra, ou Confúcio, ou mesmo Sidarta, com as inspirações do jogo. Você reconhece a magnitude da influência de RPGs como **Mago: A Ascensão** podem ter na mente das pessoas? Eu estou falando até na pessoa e tempos verbais errados aqui; o Brasil pode muito bem ser um país miscigenado e orgulhosamente culturalizado em varias faixas, mas o simples hábito da leitura não é popular aqui. Então a pergunta exata é:

Você reconhece a influência que VOCÊ tem em muitas mentes?

MS - Eu não sei. Eu espero que seja uma influência positiva! Eu gosto de receber respostas dos jogadores. Isso me ajuda como escritor e me mantém feliz.

RC - Eu não sei se você tem filhos, eu tenho um. Você vê o RPG como um instrumento de ensino e educação?

MS - Eu tenho dois filhos; um de 4 anos e um de 14. Meu filho mais velho se interessa mais por RPGs de computador, mas eu o vejo lendo meus livros de tempos em

tempos :-)) eu acho que a grande coisa sobre RPG e **Mago** em particular é que quando você toca em todas as influências do personagem, você se refere a coisas que outras pessoas podem olhar mais profundamente, se assim escolherem.

RC - Você já escreveu livros de ficção, ou didáticos, ou qualquer coisa fora da indústria do RPG?

MS - Eu fui instrutor de computação por três anos e escrevi algum material educacional interno, mas isso é aparte de algum trabalho do meu jornal da universidade anos atrás.

RC - Você está satisfeito com o fim do velho World of Darkness? Eu vi o nome do Kraig entre os playtesters do Novo WoD, você está escrevendo algo para essa linha?

MS - Eu sou um freelancer constante para a linha **Mago: The Awakening**, meu grupo testou todos os novos jogos. Eu também tenho uma contribuição para o Mundo das Trevas vindo logo. Para o novo **Mago**, eu trabalhei nos seguintes livros:

- **O livro básico.**
- **Boston Unvelied**
- **Guardians of the Veil**
- **Tome of the Mysteries**
- **Legacies: the Ancient (coming soon).**
- **Tem mais coisa vindo no futuro.**

Eu terminei minha contribuição na série Ascensão em cerca de 15.000 palavras e poderia ter facilmente ido mais longe, mas não tinha espaço suficiente -- ou tempo.

RC - Quais foram as inspirações para escrever o **Time of Judgement: Ascension**?

MS - Do metaplot de **Mago** através dos anos e especialmente minha própria crônica. Meu cenário para Ascensão é baseado no jogo do meu próprio grupo. Eu joguei o antigo **Mago** continuamente por sete anos. Tanto Manifesto quanto Ascensão usam minha crônica como base.

RC - Há algo que você quis publicar em qualquer livro de referência que não pode por falta de espaço, sem contar o fim do WoD per se?

MS - Eu escrevi algumas regras alternativas para a criação de personagem que foram cortadas de Mage Storyteller's Handbook (**Mago: Manual do Narrador**). Elas eram regras bem simples. Ian Watson em Wolf-Spoor.com eventualmente as publicou. Eu também gostaria de ter publicado um livro de **Mago** na Era Vitoriana.

RC - Eu tenho aqui algumas questões meio difíceis dos veteranos brasileiros das duas primeiras edições: "Por que o livro básico 3ª Edição soa menos denso e misterioso que o da segunda? **Mago Segunda Edição** incita você a questionamentos profundos, enquanto os revisados se parecem com um simples "Guia do Jogador". Acaso a White Wolf deliberadamente deixou o conceito de "a renaissance in games" ou nenhum deles viu as mudanças acontecendo? Eles também evidenciaram que você salvou o espírito que Brucato e Wieck deram às duas primeiras edições quando você escreveu "**Manifesto: Transmissions from the Rogue Council**" e me pediram para parabenizá-lo pelo grande trabalho.

MS - Vocês têm que entender que o desenvolvimento do jogo é muito mais unificado do que as

peças pensam. Planos de recomeçar os conflitos de antigas edições sempre vão acontecer e existe certa unidade de propósitos atrás de cada um que trabalhou no jogo até hoje. **Mago** realmente foi feito para ser jogado - não apenas discutido - então qualquer coisa que torne mais fácil fazer o jogo ser mais fluente é mais importante que filosofia profunda. Nós confiamos que *vocês sejam capazes de fazer as grandes perguntas durante o jogo.*

Então com Manifesto, nós fizemos algo que era para ter começado na Revisão (porém de uma forma diferente). A mensagem da edição Revisada é que não importa suas crenças sobre a realidade, você tem que seguir uma posição de compaixão moral. Manifesto realinhou o conflito de **Mago** para fazê-lo moral ao invés de puramente paradigmático. A ciência da Tecnocracia não a torna má. Suas crenças totalitárias são o problema. Eles justificam-nas de formas diferentes, mas totalitarismo *nunca* é justificado, não importa quão seguro ele possa fazer as pessoas se sentirem. Às vezes eu penso que o jogo apresenta o argumento totalitário como sendo muito eficaz. Por isso, alguns fãs não notaram o fato de que a Tecnocracia *não é o equivalente moral* às Tradições.

RÁPIDAS:

RC - Qual é...

...seu personagem favorito de sua autoria?

MS - Publicado? Jupiter's Forge em Manifesto é baseado nos PJs do meu próprio jogo de **Mago**. Alexei DeJeans era personagem de meu amigo Kearsley. Ele era muito divertido como um radical inter-cultural.

...seu personagem favorito da White Wolf (mas não seu)?

MS - Voormas. Como um arquimago que tem os mesmos medos que você ou eu sobre a mortalidade é algo que eu realmente gostei.

...seu personagem favorito de qualquer outro lugar e qualquer outra mídia?

MS - Não tenho certeza. Meu personagem favorito atualmente é Jack Harkness de Doutor Who e Torchwood.

RC - Você ainda joga algo? Qual jogo? Com quem?

MS - Resposta para ambos: Eu tenho um crossover de **Mage: The Awakening/Vampire: The Requiem** como meus amigos nas terças-feiras e um jogo caseiro de super-heróis nos domingos. Meu primeiro grupo ficou comigo de alguma forma ou de outra por quase 10 anos. Eu também jogo D&D regularmente e tento jogar aventuras one-shot de outros sistemas de jogo.

RC - Você chega a inspirar-se nele a ponto de escrever sobre os personagens envolvidos nessas crônicas?

MS - Eu nunca escrevi sobre meus personagens, mas eu já escrevi sobre os PJ dos meus amigos.

SOBRE METAFÍSICA:

RC - Quando você começou a escrever, eles deram limitações sobre a metafísica? Se sim, poderia nos dizer quais foram? Como você nos recomenda lidar com os crossovers metafisicamente incompatíveis das linhas do jogo?

MS - Você não pode trivializar os cenários dos outros jogos, mas não são regras rígidas e rápidas. Parte do cenário é

lógico. Se você pudesse facilmente curar o vampirismo, então não haveria nenhum vampiro por aí, haveria?

RC - Magos estão dentro ou fora do Consenso, para os propósitos que o determinam? Não estou falando sobre o poder para gerar evidências obviamente mágicas. A fé pessoal de um mago tem algum peso no Consensus?

MS - Eles não são testemunhas (magos tem mentes obrigatoriamente mentes abertas e sabem que coisas extraordinárias são possíveis), mas eu acho que eles podem dizer que a realidade é *algo*, mas não tanto quanto ela *não é fundamentalmente*.

RC - Se sim, quanto? Tanto quanto um humano normal? Tradições Mágicas, Convenções e Ofícios podem, por exemplo, estar vivendo no mesmo lugar, gerar grandes campos de Consensus Local com suas Ressonâncias fortíssimas?

MS - Magos podem gerar mais Ressonância que praticamente qualquer outra pessoa ou coisa, mas magia representa influência extra.

RC - Os Psicopompos de Toj: Ascension tem, intencionalmente, algo a ver com os demônios de **Demon: The Fallen**? Quero dizer, Anuaki, Anakin, os nomes babilônicos de Demônios da forja e da forma. O nome aparece em ambos os livros, isso é uma coincidência como os Malfeans da Wyrn, e os Malfeans Senhores da Morte de **Aparição: O Esquecimento**?

MS - Existe uma relação, mas é subliminar. Eu acredito que é verdade, mas não é canônico. Eu escrevi algo mais extenso sobre isso aqui:

<http://www.shadown essence.com/forum/index.php?s=&showtopic=11635&view=findpost&p=315458>

VEJA ⊕ REST⊕ DAS RESPOSTAS PARA DISCUSSÕES FUTURAS.

RC - A rotina Holy Union mesmo a falsa pode ser feita apenas incorporando elementos do Paradigma hermético e babilônico nem que seja em sincretismo. Há uma razão para isso?

MS - Isso não é verdade. A Holy Union foi descoberta por estas Tradições, mas existem outras formas de fazê-la. Você ainda precisa do nome correto, embora no caso de paradigmas que não utilizam nomes mágicos, o "nome" pode ser uma descrição precisa de outro tipo.

RC - Somente esses Paradigmas podem traçar linhas através dessa era obscura de onde os Psicopompos podiam ser evocados?

MS - Na verdade isso é mais o ponto de vista dos descobridores desse rito. A verdade é que é um conhecimento raro de como fazê-la.

RC - A Inércia Histórica é tão forte que ninguém consegue alcançar os Psicopompos, mesmo se tivesse Paradigmas e outros Paradigmas aberto o suficiente para acreditar em algo como os Psicopompos?

MS - Os Psicopompos não são parte do Consenso e não são capazes de ir até a Tapeçaria sem serem invocados. Eles são o Outro de onde Telos é parte.

RC - Eu notei que algumas rotinas especiais têm estranhas variações das "regras formais". Eu sei que **Mago** tem muitas exceções às suas próprias regras, mas eu estou falando especificamente da Tsuiho do **Dragons of the East** e algumas que Kraig usa como o Ghaiba (ocultação),

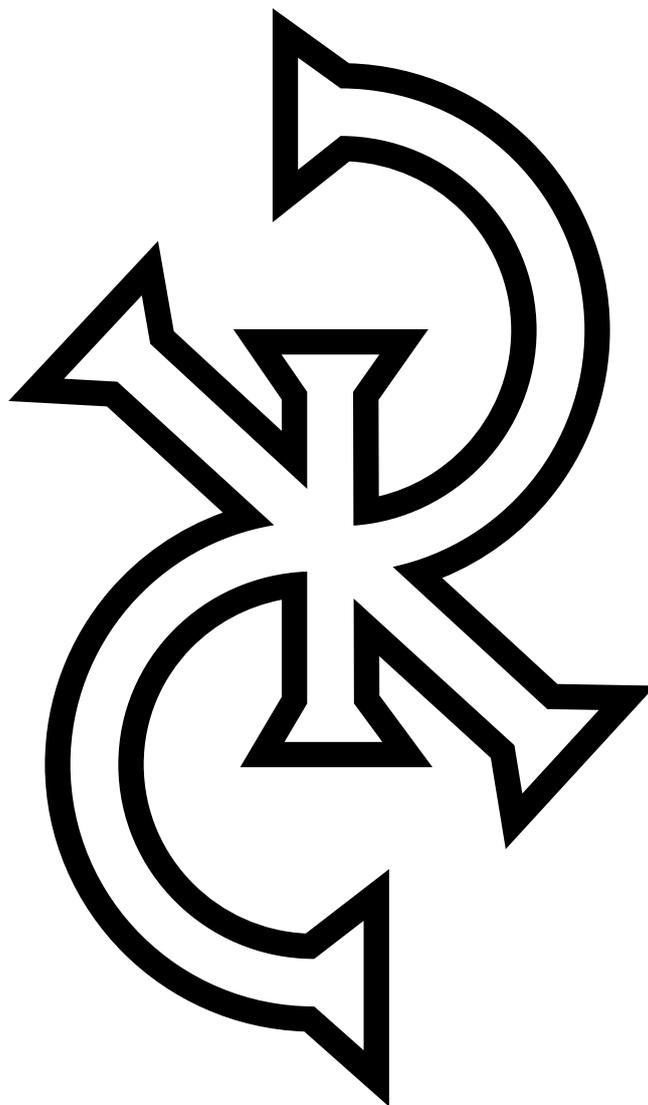
e algumas outras rotinas especiais. Há alguma orientação que o desenvolvedor dá a você sobre elas? Algo como “você não pode alcançar o Sol com Correspondência, a não ser que quebre alguma Constante Cosmológica.” Existe uma “regra para Desenvolvedores” para lidar com isso?

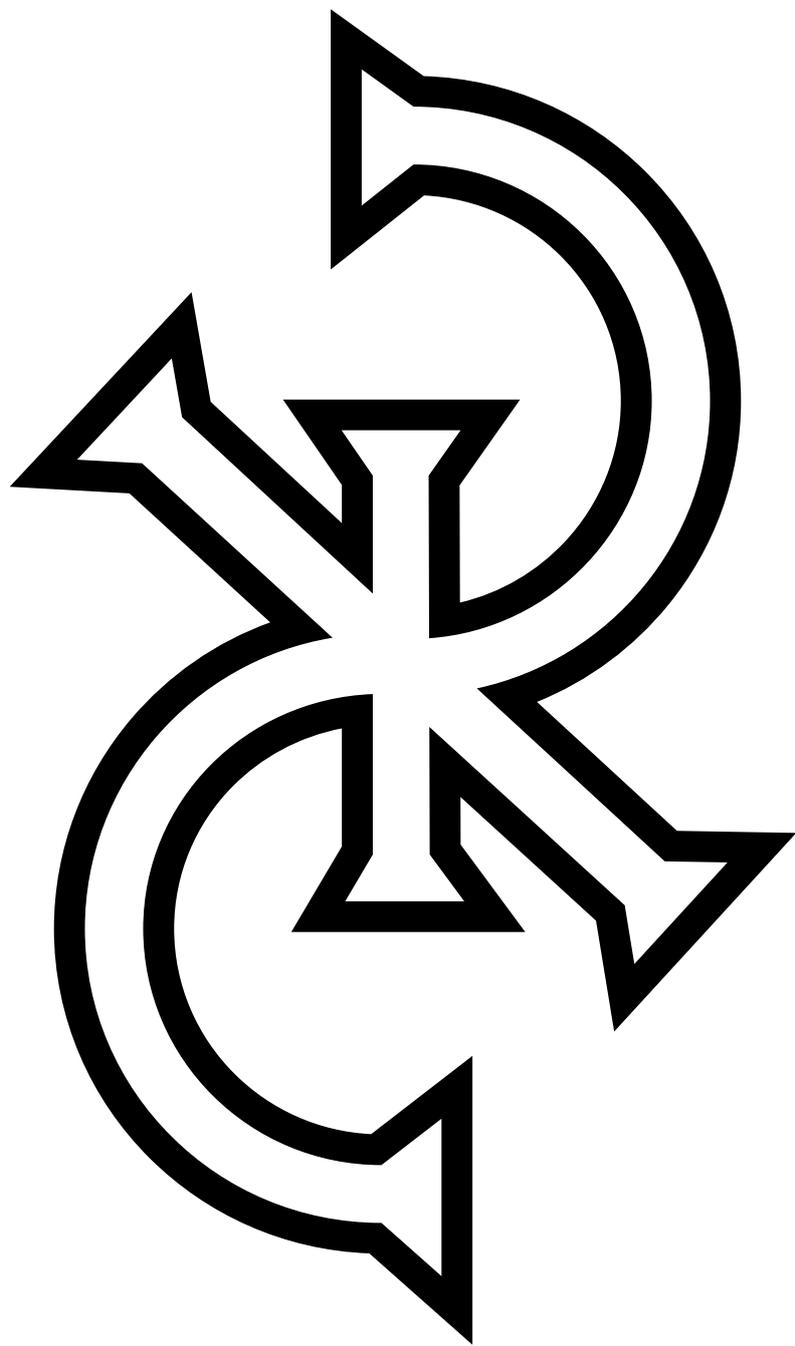
MS - Muitas rotinas deveriam ser cheat codes (truques) que foram descobertos por magos de vários lugares e tempos que encontraram uma maneira de quebrar as regras das Esferas em alguns instantes específicos. Infelizmente, isso nunca foi codificado no sistema de jogo.

É POR FIM, AS TRANSMISSÕES DO CONSENSUS REGIONAL:

RC - Nós fãs brasileiros da **Page of Mirrors** e do **Rogue Council** gostaríamos de agradecer-lo novamente pela entrevista. Desculpe pelas perguntas “saia justa”, como eu falei em nome de muitas pessoas, eu tive que ser democrático. Apesar da carência de lançamentos aqui, nós consideramos seus fãs de carteirinha e gostaríamos de agradecer-lo por seu grande trabalho! O Rogue Council irá Ressoar em nossas próprias almas para sempre!

MS - Disponha! Obrigado. Por favor, divirtam-se em seus jogos.





APÊNDICE TRÊS: PALAVRAS FINAIS

Melhor que milhares de palavras vazias, é apenas uma palavra que trás paz.
- Gautama Buda



Como uma lagarta dentro de um casulo, esse livro ficou incubado por intermináveis meses sendo modificado e transformado até que a natureza a levasse ao estado mais perfeito possível de se obter dentro de um casulo. Agora esse livro voa como uma borboleta na forma desse PDF que você leitor tem na memória do seu computador ou impresso de qualquer forma. Tal qual os Akashas da Índia acreditam, para ser uma borboleta é preciso ser uma lagarta, feia e lenta, e não foi diferente com esse livro.

O início foi sofrido, se arrastando por uma distância absurda; o casulo, pior: o sentimento de desesperança por não saber se era lagarta ou borboleta, e o desespero ao achar que ficaria no casulo para sempre como um casulo, incompleta. Mas finalmente o casulo se abriu e dele alçou asas uma bela borboleta com o nome de **Irmandade de Akasha Revisado**. Se para uns essa borboleta é bela, outros a vêem feia e tentarão esmagá-la com rancor, magoa e ódio.

Que essa borboleta morra, então, para poder ressurgir num patamar mais elevado, como todas as coisas um dia já fizeram e novamente o farão: é preciso ter sido bílis, urina, uma lagarta, uma borboleta, um homem e uma mulher para Ascender. E que cada livro seja como essa borboleta: cada livro melhor que o outro, cada trabalho mais próximo da perfeição, leve o tempo que tiver de levar.

Enquanto o espírito livre e a dedicação forem maiores que os arrependimentos e as mágoas, enquanto forem capazes de sobrepujar o sofrimento, estaremos mais longe das correntes do *Samsara* que nos ligam ao *Karma* e mais próximo de atingir o *Samadhi*.

Esse livro representa tudo isso, o renascimento do **Rogue Council**, o grupo pioneiro em traduções para o cenário **World of Darkness**, como essa borboleta que, não se esquecendo das lições aprendidas em outras encarnações, tem tudo para se mais.

Atenciosamente,
A equipe do Rogue Council.

CABRAL, REVISOR:

Foi uma satisfação imensa ser um dos escolhidos para revisar um suplemento deste que hoje é meu jogo de RPG predileto. É apenas o primeiro, e desejo muito contribuir para os próximos. Agradeço a oportunidade.

CORKA, REVISOR:

Mah, wtf? Depois de ~~xingarmos~~ comemorarmos um aniversários de início de projeto enfim ai está, após muita tradução, retradução, ~~discussão~~ debate de termos, e cara, revisar é mais f*** que traduzir! Enquanto o povo dos outros grupos lançavam livros feito água nós víamos nossos livros mofando num canto do HD. Eu não sei se isso nos motivava a acelerar ou desanimava de vez, até porquê isso deve variar de membro pra membro... Mas independente disso terminamos a tradução, e depois da enésima revisão, ai está, desfrutem dele com o mesmo prazer (ou alívio...) que temos de entregá-lo. Até o próximo.

DALTON, TRADUÇÃO:

Sobre o meu trabalho no **Irmandade de Akasha Revisado**, direi apenas algumas palavras, que não julgo tão necessárias, já que minha participação no projeto já foi suficiente por si só, para mim. Foi muito bom trabalhar com toda essa galera do **Rogue Council**, foi bom resgatar a cultura de **Mago** mais uma vez e fazer algo pelo RPG nacional, principalmente diante de empresas que nada fazem para melhorar a situação do mesmo. Gostaria de agradecer ao Kaichkull pela paciência que ele teve, tanto em me ajudar no projeto, tanto com estímulos como em revisar os meus erros, também ao Squall, que se mostrou um grande cara e também diretor =P

Acho que é só, até a próxima galera =P!

GREG, REVISÃO E APÊNDICE:

Depois de alguns meses de trabalho, ai está! **Livro de Tradição: Irmandade de Akasha Revisado**. Foram meses de trabalho suado e cansativo. Passei noites e noites revisando os mínimos erros dos nossos [ironia] queridos tradutores...[/ironia] Bem, o que vou falar agora? Eu apenas gostaria de dizer que eu cresci muito com essas revisões. Para me auxiliar nessa árdua tarefa, eu tirei a teia da gramática e do dicionário tão esquecidos na minha estante. Não sou profissional: se você achou alguns erros, me desculpe. Tentei (e tento) fazer o meu melhor. Esse foi meu primeiro trabalho no **Rogue Council**; espero que não seja o único. Gostaria de agradecer também ao Kaich e ao Squall. O primeiro por me aturar e o segundo por acreditar em mim e no meu potencial. Não é todo mundo que faria isso. Muito obrigado!

Agora jogadores de **Mago** do nosso país: esse livro foi traduzido para VOCÊS! Tenho certeza que a equipe que trabalhou nele quer que **Mago** seja popularizado, mesmo com o descaso da editora detentora dos direitos no Brasil.

Gostaria de dizer também que não quero fazer mais NADA oriental da *White Wolf*. Sério. No início é legal, mas depois você não agüenta mais ver *Bodhicittas*, *Bodhimandalas*, *Bodhisattvas*, *Samsara*... Aff! Só de lembrar me dá calafrios! Gostaria dizer também que eu gostaria de tirar umas férias. Preciso estudar pro meu vestibular!

Pois bem, é isso. [ironia] Divirtam-se como eu me diverti revisando isso aqui. [/ironia].

Brincadeira!



KAICHKULL COORDENADOR E REVISOR GERAL:

Para Samadhi o desapego é essencial, mas o desapego jamais deve ser confundido com o desamor. Pode parecer idiotice, mas o trabalho e o carinho que temos com os projetos leva-nos a incorporá-los em nossos paradigmas. Eu vou escrever aqui algo sem estrutura, nem revisão, mas de todo coração que pode caber em uma folha branca de papel. Esse é o primeiro de uma nova era em todos os sentidos. Uma era união, harmonia, paz e prosperidade. Entenda que para um homem manchado pelo passado, aprender a libertação emocional foi o ápice da evolução em anos. Você é o que você faz de você, e a quem eu deveria ensinar acabou me dando a lição: Squall, Alexandre, meu filhote. Isso tem sim um pouco a ver com os personagens do livro e sua desenvoltura, mas também conosco. Eu devo minha perseverança aos meus irmãos, minhas amantes, minhas cicatrizes, mas sobretudo à fé desse moleque, que acreditou nas essências do RC, a boa herança de seus antepassados que filtrei das batalhas e tristezas.

Eu devo mencionar o trabalho inspirador da Nação Garou e todos os seus membros que nos ensinaram como é ser um time e como ter amor pelo trabalho, Em especial Chokos e Frankie, gostaria de agradecer as risadas das conversas, com o Tschope, Filipe do Arcadia e todo o pessoal de todos os grupos de tradução. Aos novos amigos entre o último projeto e esse, Morigan e seu lindo “sotaque cantado” que me inspirava a escrever, Malcolm Sheppard, Renam, Corka, Raoni, DALLLTON, Greg, pela consideração e colaboração, à todo o pessoal da comunidade Mago: A Ascensão por manter a chama viva. À Devir por continuar fazendo a merda que sempre fez – e nos inspirar por contra-exemplo. Ideos, nosso salva vidas, e um especial para quem o ajudou com os materiais de primeira – prefere manter segredo né malandrão? :*

Uma grande saudação para Lud e sua metade, bons ventos os carregue em Portugal! Um agradecimento especial pra Jeanne, pela nossa defesa e suporte deste humilde produtor.

RAONI, TRADUÇÃO:

Bom galera, essa foi minha primeira tradução de um livro de RPG, eu não tenho muito a dizer pois eu sou só um fissurado em **Mago**, e na verdade eu também não sabia que eu teria que escrever as palavras finais. Afinal quem vocês precisam agradecer por esse maravilhoso livro são aos caros rogues: Squall, o Dalton, o Corka, o Kaichkull e a galera que ajudou a botar esse livro para frente e espero que vocês curtam esse livro e o usem como se fosse um guia de como jogar com a Irmandade de Akasha e não como um livro com alguns rituais bacanas e coisa do tipo. Abraços e desculpem qualquer coisa.

SQUALL, COORDENAÇÃO, REVISÃO E TRADUÇÃO:

E enfim, os créditos do livro. Quase dois anos depois que eu dei o *start* no projeto com um chamado às armas na comunidade do **Rogue Council** (tremendo feito vara verde, diga-se de passagem), esse livro chega aos discos rígidos de fãs do cenário de todo país. Dos membros do Cabalgama que iniciaram o projeto (eu, Kaichkull, Sr. Fábio, Raoni, Dalton e Corka), só dois se mantiveram ativos até o final. Diversas substituições (sem rancores, Fábio!), muito material refeito (Dalton, Dalton...) e até material perdido (né, Gregório?) que dificultaram **muito mesmo** que esse livro tivesse chegado no prazo que eu imaginei (pobre e inocente de mim) no começo. Depois do primeiro aniversário e de problemas com o segundo diagramador (o Tehuti sofreu uma morte virtual) eu não sabia mais se o que eu sentia era desesperança ou desespero por ver todo mundo menos o meu grupo lançar livros. O Chokos do Nação Garou sabe quantas vezes eu apostei (e perdi feio) com ele que o Akasha ia sair numa dada data. Num dado momento do projeto não fosse um dos fundadores do Rogue Council ter me dado um xingão talvez a ainda estivéssemos revisando esse livro.

E por falar em revisão eu não posso deixar de comentar o trabalho do Gregório e do Kaichkull nesse livro. O primeiro, apesar das confusões com material fez um bom trabalho braçal corrigindo os meus inúmeros erros de português (que quando não meus, eram do meu teclado ruim), e o segundo... Caramba, se eu sou o pai desse projeto o Kaichkull é a mãe. Com toda sinceridade, se não fosse ele me dar uma força na hora de coordenar as coisas (“Seja tirano de vez em quando, Squall!”, dizia ele) esse livro teria ficado engavetado igual a trocentos outros livros (quem quiser ver quais são só precisa fuçar os tópicos da comunidade). E então, quando estávamos sem contato há **meses** com o diagramador, surgiu o Ideos. De longe, disparado mesmo, a pessoa desse projeto que menos me deu trabalho (nenhum, na verdade) e que simplesmente fez **tudo** direito sem ter que explicar mais que meia vez. Sério cara, tu botou prá quebrar, espero que você diagraphem mais livros do grupo. No mais, gostaria de agradecer a todas as pessoas que deram apoio à equipe (Renam, Pescaldo, Kael, Cabral, todo o pessoal da comunidade de **Mago**; aos membros Rafael, Tita, Dhionnes e Hugo da **Cabala do Dragão**, a cabala mais porreta de **Mago** jamais existente; a todos aqueles que já fizeram parte da tripulação de alguma encarnação da **Scavenger**; ao Carrinho e seus Capoeira Spirits que me fizeram rchar o bico de rir numa madrugada de trabalho inglória com o Kaichkull; e a Ludimilla pela estória do “véio”). Aproveitem esse livro, leiam com o respeito que a Tradição merece e façam valer a pena toda à espera por ele, e nos vemos no próximo!

IRMANDADE DE AKASHA

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA:
ESSÊNCIA:
COMPORTAMENTO:

TRADIÇÃO:
CONCEITO:
CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

SOCIAIS

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

MENTAIS

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Consciência _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Liderança _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

PERÍCIAS

Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Meditação _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Atuação _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000
Tecnologia _____ 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ 00000
Computador _____ 00000
Cosmologia _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Ciências _____ 00000

ESFERAS

Correspondência _____ 00000 Vida _____ 00000 Primórdio _____ 00000
Entropia _____ 00000 Mente _____ 00000 Espírito _____ 00000
Forças _____ 00000 Matéria _____ 00000 Tempo _____ 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

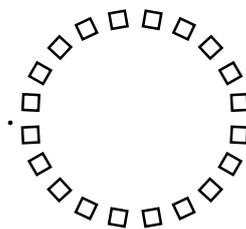
ARETE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

QUINTESSÊNCIA



PARADOXO

VITALIDADE

Escoriado 0
Machucado -1
Ferido -1
Ferido Gravemente -2
Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Dô _____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

RESSONÂNCIA

Dinâmica _____ 00000
Entropica _____ 00000
Estática _____ 00000

EXPERIÊNCIA

IRMANDADE DE AKASHA

⊕ QUALIDADES E DEFEITOS ⊕

⊕ QUALIDADES	TIP⊕	CUST⊕	DEFEIT⊕	TIP⊕	B⊕NUS
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

⊕ OUTRAS CARACTERÍSTICAS ⊕

_____	OOOOO	_____	OOOOO	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	OOOOO	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	OOOOO	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	OOOOO	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	OOOOO	_____	OOOOO

⊕ MÁGICA ⊕

EFEIT⊕S PREFERID⊕S

R⊕TINAS

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

⊕ COMBATE ⊕

Manobra/Técnica Do	Dif	Rolagem	Dano/Efeito
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

ARTIADURA: _____

ESTILO D⊕: _____

IRMANDADE DE AKASHA

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

CONTATOS, ADORTECIDOS

CONTATOS, DESPERTOS

INFLUÊNCIA ADORTECIDOS

ALIADOS, DESPERTOS

RECURSOS

MENTOR

FAMILIAR

CAPELA

ACÓLITOS

NODO (S)

POSSES

EQUIPAMENTOS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

FOCOS

ENCARNAÇÕES PASSADAS

IRMANDADE DE AKASHA

HISTÓRIA

DESPERTAR

METAS/DESTINO

BUSCAS:

SILÊNCIOS:

APARÊNCIA

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Nascimento: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo: _____

Peso: _____

Altura: _____

Aparência/Natureza do Avatar: _____

VISUAIS

SÍMBOLO DA CABALA

ESBOÇO DO PERSONAGEM



IRMANDADE DE AKASHA

ROTINAS EXPANDIDAS

Nome: _____ Nome: _____
Livro: _____ Página: _____ Livro: _____ Página: _____
Esferas Requeridas: _____ Esferas Requeridas: _____

Descrição: _____ Descrição: _____

Sistema: _____ Sistema: _____

Nome: _____ Nome: _____
Livro: _____ Página: _____ Livro: _____ Página: _____
Esferas Requeridas: _____ Esferas Requeridas: _____

Descrição: _____ Descrição: _____

Sistema: _____ Sistema: _____

Nome: _____ Nome: _____
Livro: _____ Página: _____ Livro: _____ Página: _____
Esferas Requeridas: _____ Esferas Requeridas: _____

Descrição: _____ Descrição: _____

Sistema: _____ Sistema: _____

Nome: _____ Nome: _____
Livro: _____ Página: _____ Livro: _____ Página: _____
Esferas Requeridas: _____ Esferas Requeridas: _____

Descrição: _____ Descrição: _____

Sistema: _____ Sistema: _____

IRMANDADE DE AKASHA

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA:
ESSÊNCIA:
COMPORTAMENTO:

TRADIÇÃO:
CONCEITO:
CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

SOCIAIS

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

MENTAIS

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Consciência _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Liderança _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

PERÍCIAS

Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Meditação _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Atuação _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000
Tecnologia _____ 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ 00000
Computador _____ 00000
Cosmologia _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Ciências _____ 00000

ESFERAS

A Rede de Indra _____ 00000 Alquimia Interna _____ 00000 Chi _____ 00000
Karma _____ 00000 Alquimia Externa _____ 00000 Shen _____ 00000
Os Cinco Agentes _____ 00000 Mushin _____ 00000 A Roda das Eras _____ 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

ARETE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Força de Vontade
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

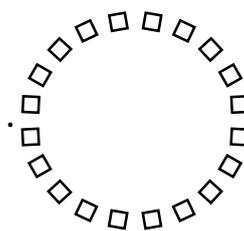
VITALIDADE

Escoriado 0
Machucado -1
Ferido -1
Ferido Gravemente -2
Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Dô _____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

QUINTESSÊNCIA



PARADOXO

RESSONÂNCIA

Dinâmica _____ 00000
Entropica _____ 00000
Estática _____ 00000

EXPERIÊNCIA

IRMANDADE DE AKASHA

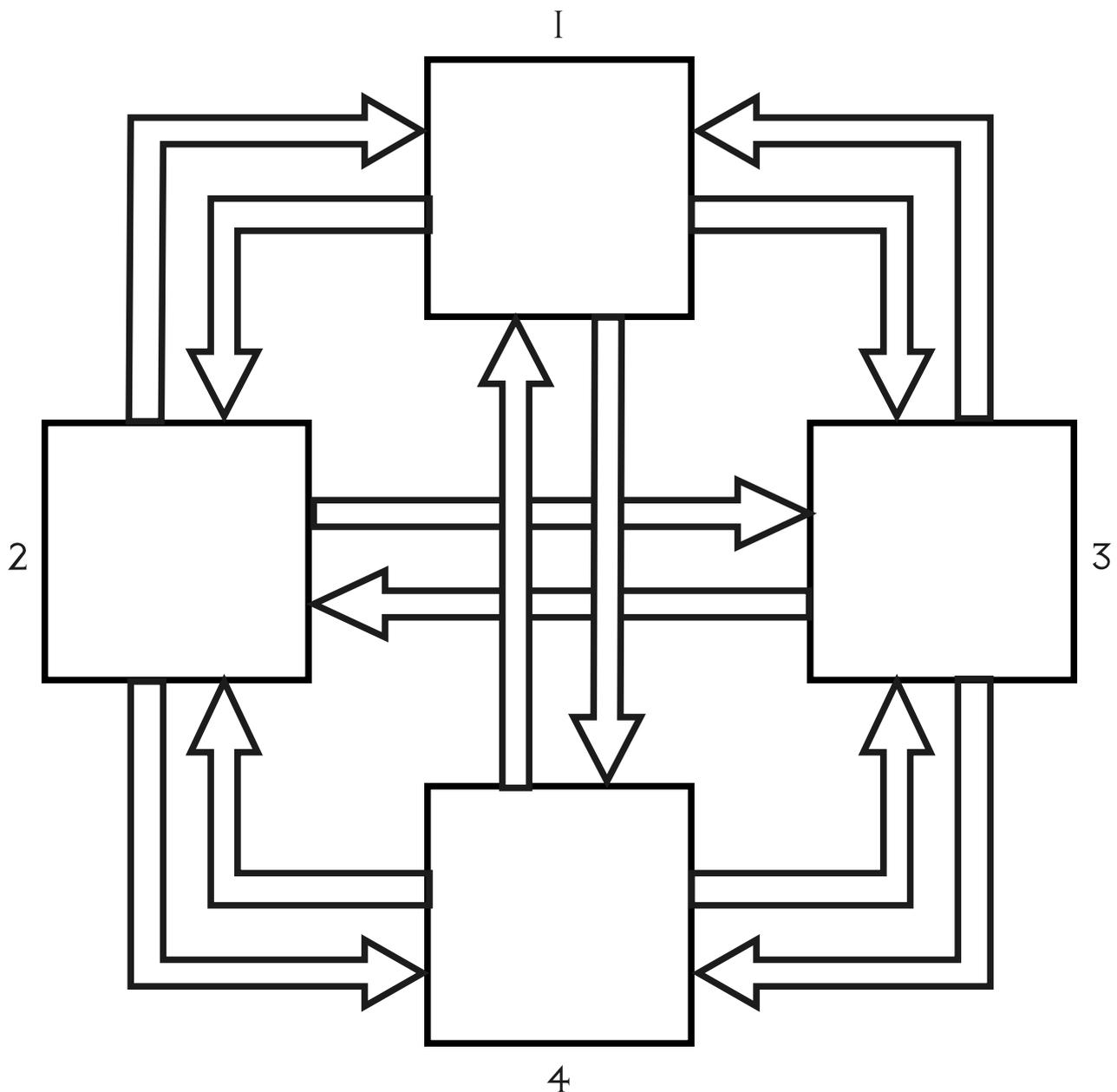
ESQUEMA DE CIRCULO SOCIAL

NOME

JOGADOR

CABALA

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



IRMANDADE DE **AKASHA**

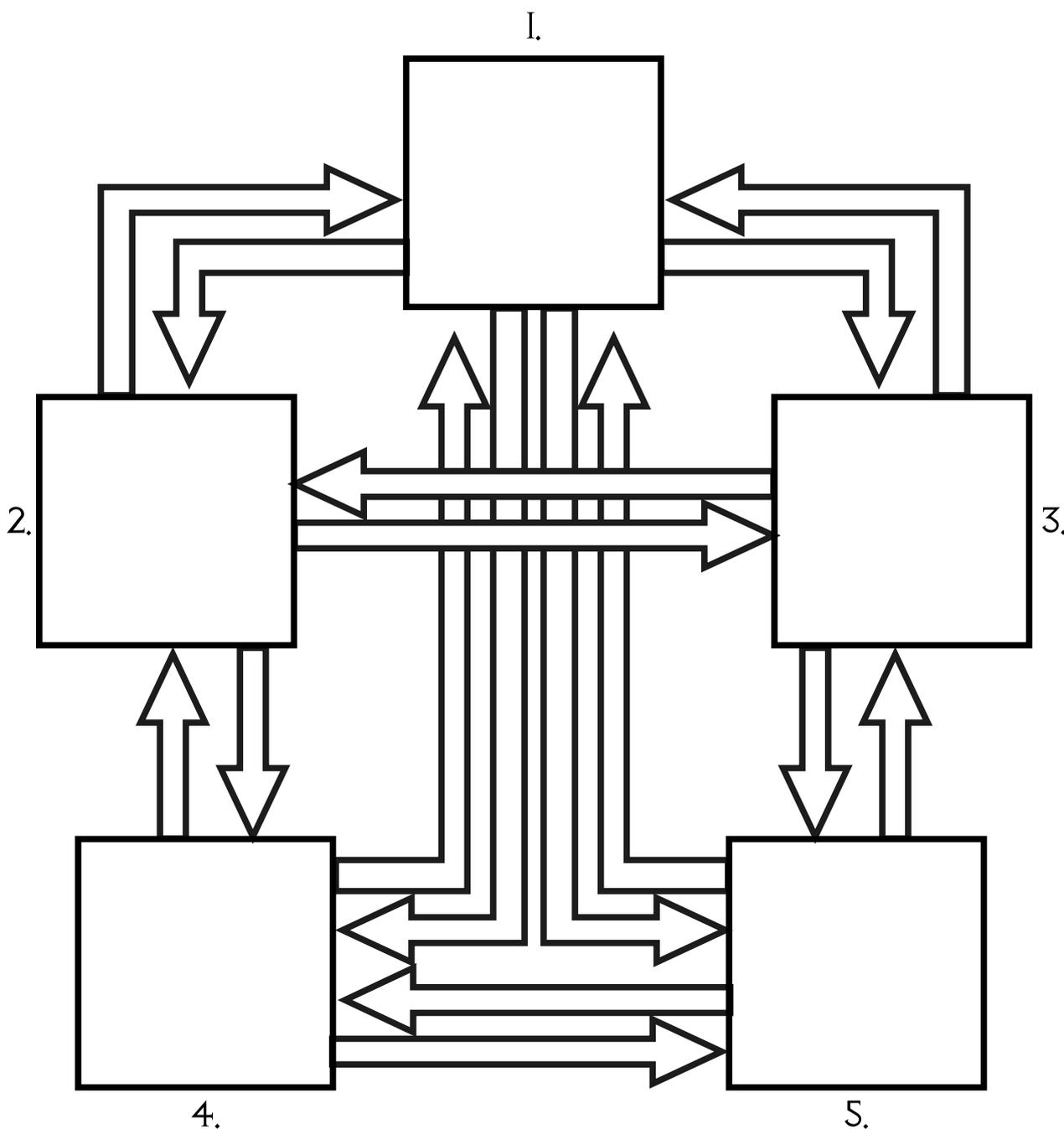
ESQUEMA DE CIRCULO SOCIAL

NOME

JOGADOR

CABALA

1.	_____	_____	_____
2.	_____	_____	_____
3.	_____	_____	_____
4.	_____	_____	_____
5.	_____	_____	_____



MAGO

A ASCENSÃO

DADOS PARA O NARRADOR

DADOS DA HISTÓRIA

Narrador: _____
Nome da Crônica: _____
Dados Geográficos: _____
Data do Início: _____
Personagens: _____

Conceito da História: _____

Arquétipo (s) da Trama: _____

Subtrama (s): _____

Tema: _____
Atmosfera: _____
Resumo da Trama: _____

Npcs Chave: _____

Locais Chave: _____
Situações Chave: _____
Soluções para Problemas: _____

Recompensas: _____
Condições para Recompensas: _____
Início: _____
Localização: _____
Npcs: _____
Término: _____

Locais: _____
Npcs: _____
Condições para o Sucesso: _____

Condições para a Falha: _____

MAGO

A ASCENSÃO

DADOS PARA O NARRADOR

RESULTADO DA CRÔNICA

Nome da Crônica: _____

Narrador: _____

Local das Sessões, Dias e Horários: _____

Cenário: _____

Tema(s) e Atmosfera: _____

DIRETRIZES DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Tradições ou Convenções Restritas: _____

Antecedentes Restritos ou Limitados: _____

Rotinas Restritas ou Limitadas: _____

Qualidades ou Defeitos Restritos ou Limitados: _____

Elementos de Cenário de Conhecimento Comum (Locais Importantes, Personagens, Etc.): _____

LIVRO DE TRADIÇÃO :

A IRMANDADE DE AKASHA

A Iluminação é uma Jóia que Tudo Reflete

Tanto guerreiros quanto sábios, os magos da Irmandade de Akasha levam milhares de anos de feitos filosofia e feitos marciais às Tradições. Os Punhos Guerreiros disciplinam suas mentes e afiam seus corpos até o topo da perfeição física natural. Como diz o Registro Akáshico, entretanto, deve-se lutar pela verdadeira virtude sem ser consumido pela violência. Como jovens magos podem batalhar por um mundo livre da dependência tecnológica enquanto ainda se empenham na iluminação pacífica? É um quebra cabeças digno de um verdadeiro mestre...

Mas Tudo é Nada

Enfim, um olhar revisado nas Tradições de Mago: A Ascensão. Materiais completamente novos cobrindo a história, práticas, crenças, regras especiais para personagens e mais. Veja o novo papel da Tradição no despertar da Revanche e os poderes e segredos ocultos das Tradições sobreviventes.

MAGO

A ASCENSÃO

Mind's Eye Theatre

