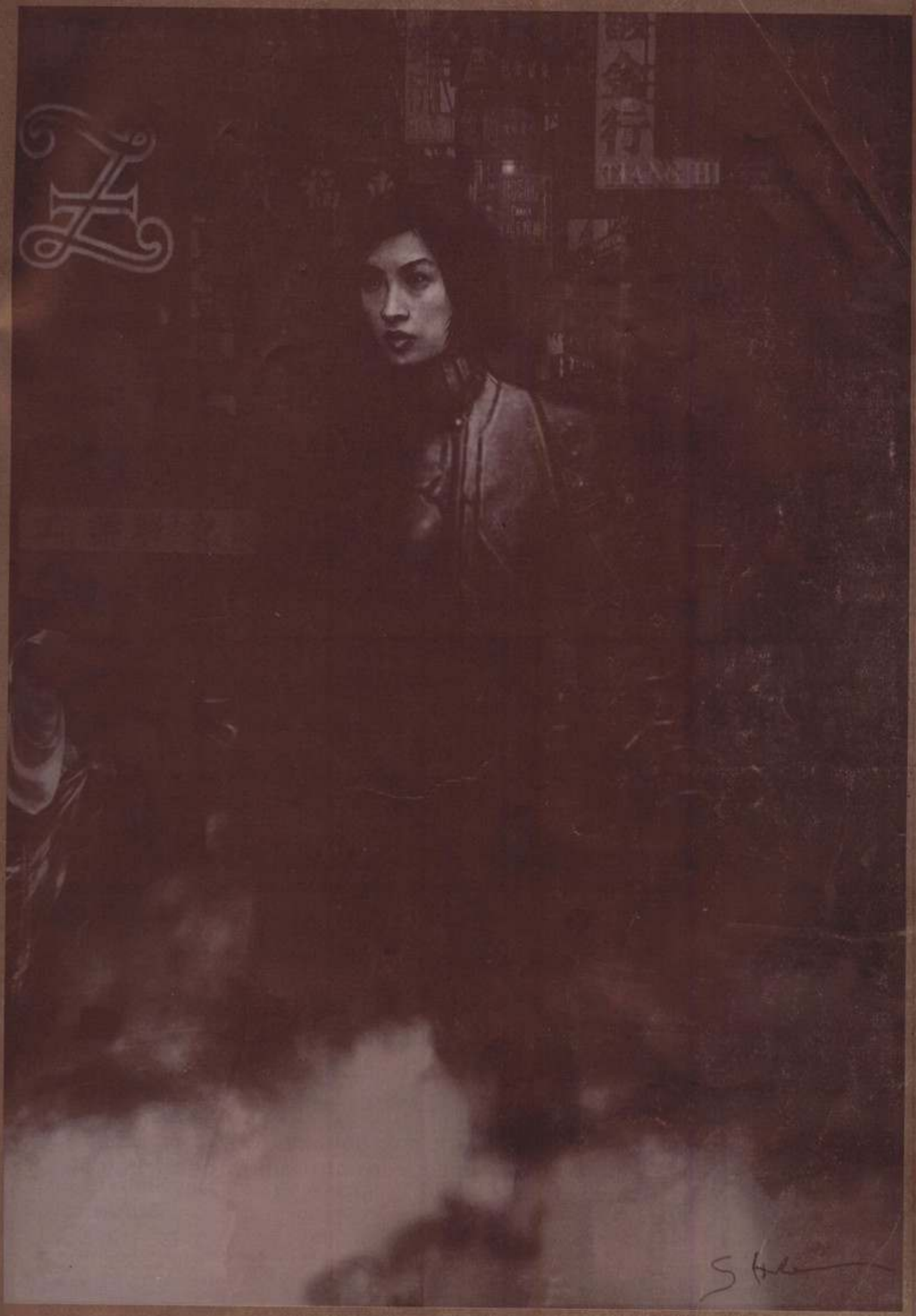
MAGO

A ASCENSÃO

Recomendado para Maiores


TIANSHI

Prólogo: Através de um Espelho Escurecido

Eles dizem que a magia está morta. É uma ficção conveniente, a magia – um produto fantástico de uma história que nunca existiu, um conto de fadas. Unicórnios e dragões, espadas mágicas e tomos antigos são apenas contos de criança, ninguém acredita em nada disso. Mas, agora mesmo, provamos que isso é uma grande mentira, conforme atravessamos esta parede... assim... e aqueles policiais do outro lado não terão nenhuma idéia de onde fomos.

Vá em frente e sente-se um pouco; você precisará absorver o que vou lhe contar e eu preciso recuperar meu fôlego. Não, não pegue essa tábua. Eu não vou matá-lo, amaldiçoá-lo, comer sua carne ou nada dessa baboseira, portanto cale-se e me escute ou você terá uma vida muito curta durante os próximos minutos e *não* será por minha causa.

Espere um pouco, eu tenho que fazer algo antes.

Pronto. Nós podemos nos esconder aqui por enquanto, sem nos preocuparmos com aqueles policiais. Eles estarão ocupados do outro lado do quarteirão. Me dá algum tempo pra fazê-lo entender.

O Mundo Mágico

Você vem cambaleando pela vida com a crença de que este é um mundo racional e ordenado, de que a ciência pode explicar tudo e de que os mitos e contos de fadas são coisas de criança. Você vem usando tapa-olhos criados por uma centena de anos de uma história fabricada. Todos aceitam isso e se você é diferente, é visto como um excêntrico, psicótico ou avoado. O problema é que esse é o mundo que as pessoas aceitam isso só porque é seguro. Tudo é ordenado, mundano e pode ser explicado. Todos podem comer fast food e ter um emprego tedioso sem ter que se preocupar com loucuras como demônios e magias.

Você é diferente. Você achou que era louco quando olhou pela janela hoje à noite e viu o que realmente estava acontecendo, certo? Aquela pressão constante em sua cabeça tinha que ser um tumor e você estava somente alucinando – fim. Uma forma conveniente de evitar a noção de que talvez o seu reconhecimento súbito da magia seja realmente uma consciência repentina da verdade que vem sendo escondida de você durante toda a sua vida.

Sim, magia. O mundo está cheio dela. Todas as coisas, desde rituais pagãos até lutas de kung fu e estranhos avanços da ciência confirmam a existência dela neste mundo. Contudo, ao contrário do que acontecia antigamente, ela é quieta, sutil e escondida cuidadosamente dos olhos das pessoas comuns.

Entenda, as pessoas comuns não desejam um mundo mágico. Elas querem um mundo seguro onde não tenham que confrontar os perigos dos demônios, dragões, sonhos e da imaginação. Entretanto, como você aprendeu tão recentemente, algumas pessoas simplesmente não se encaixam no molde "comum". Nós abrimos os olhos para um mundo em que podemos criar nossas próprias regras e escolher por nós mesmos no que acreditar. Nós Despertamos para uma magia que está escondida bem à vista.

Não acredita? Você acabou de ver uma pequena mágica quando atravessamos aquela parede. Eu aposto que você também sentiu alguma coisa quando eu fiz aquele selo com o amuleto – um arrepio na nuca, o sentimento repentino de estar com uma palavra na ponta da língua, certo? Isso também é magia. Só porque ela não é visível, não significa que não é poderosa. Ela está por aí e, depois de vê-la algumas vezes, você irá acreditar nela. E quando acreditar nela, você a verá *todo* o tempo.

Não, você não é louco, assim como eu também não. Você simplesmente entrou em um mundo maior. Leva algum tempo pra se acostumar, mas é bom você aceitar, porque não é possível voltar por aquela porta. A súbita compreensão que explodiu em sua mente nunca mais irá desaparecer.

Eu sei como você se sente porque sei do que estou falando. Tudo o que você tem a fazer é escutar.

Mag 101 (ou Magia I)

Não me olhe assim. Eu estou tentando ajudar.

Bom, você já viu alguns truques legais com seus próprios olhos. Só pra ajudá-lo a cruzar a linha, eu vou mostrar o que realmente está acontecendo. Não se mova; eu não vou machucá-lo. Apenas observe o que eu vou fazer. Espere um pouco — maldito elixir, está sempre no bolso errado.

Pronto. Você se lembra daquele tipo de vibração que é possível sentir na cabeça, aquele que te avisou sobre algo de errado com o cara da loja e que te assustou quando atravessamos a parede? Concentre-se naquele sentimento. Eu quero que você se concentre no *poder* por trás daquele sentimento. Eu sei que você está cético, mas nada disso irá funcionar se você não acreditar. Portanto, apenas se lembre de como nós atravessamos aquela pedra como se ela fosse névoa. Respire fundo e feche os olhos por um segundo. Pense sobre aquele poder e então abra-os novamente.

Você está vendo?

Legal, não acha?

O que você está vendo na minha mão é o que nós chamamos de Quintessência. Ela é basicamente a energia que compõe a magia. Toda a criação deriva da energia da Quintessência; ela é ligada de uma forma que definimos como Padrões. Você é um Padrão, eu sou um Padrão e tudo aquilo com uma representação que podemos sentir ou afetar possui algum tipo de Padrão. Essa explicação pode ficar muito mais complexa do que isso, mas tentarei ser breve.

Quando você recebe esse golpe metafísico na cabeça, você adquire o potencial de fazer mágicas. Algumas pessoas fazem isso sem nunca ver o mundo dessa forma, mas estas não conseguem controlar sua habilidade. O Despertar para um mundo maior, por outro lado, sempre é marcado pela capacidade de aprender a magia verdadeira. Você percebe que há mais no mundo do que aquilo que foi levado a acreditar e aprende a recriar o mundo de acordo com sua vontade.

É isso que a magia reflete: desejo. Ela é moldada com a vontade e a sabedoria, mas na verdade só surge quando você decide exercer mudanças. Ela nos dá várias formas de transformar a Quintessência do universo. Ao alterar essa energia, nós reelaboramos, criamos ou destruímos os Padrões do mundo ao nosso redor. Sua magia é uma ferramenta. Cada ritual, prática ou expressão vocal concentram essa energia e a distorcem. O resultado final: eu digo algumas palavras em uma linguagem mágica e nós atravessamos a parede; você se concentra no poder da magia e é capaz de vê-la; nós acreditamos com veemência e ela se torna real.

Existem diversas formas de discutir a magia, formas de categorizá-la e meios de aprendê-la. Graduações complexas, títulos e fórmulas a codificam em um grau infinito. Só vamos nos preocupar com essa baboseira adicional depois de entender alguns dos conceitos mais básicos.

⊕ Preço ⊕

Obviamente, nada neste mundo vem de graça e a magia não é uma exceção.

Embora traga poder, ela não é toda poderosa. Um mago só é capaz de fazer aquilo que suas crenças, vontade e treinamento são capazes de suportar. Eu nunca aprendi a controlar o clima, por exemplo, e isso é uma tarefa tão complexa e de larga escala que está fora do meu alcance. Você pode elaborar uma mágica para voar, mas não será tão fácil desfazer o conceito da gravidade. Lembre-se, você também tem limitações. Eu suponho que seria capaz de criar um portal mágico para Tóquio, mas o esforço seria tão monstruoso que é preferível pegar um avião.

Um outro problema é que a magia tende a sair de controle. Ela não é totalmente caótica, mas possui seus efeitos colaterais. Uma vez que reflete o seu desejo, ela naturalmente demonstra suas intenções e suas emoções. Se você faz uma mágica com a intenção de matar, ela irá demonstrar isso – ela será forte, violenta e furiosa. Faça algo com luxúria em mente e o quadro muda totalmente.

As tentativas mais ostensivas correm o risco de sofrer Paradoxo. Entenda, eu sei pelo meu treinamento e compreensão que sou capaz de atravessar uma parede com o ritual correto, embora nosso conhecimento das leis do mundo nos diga que isso é impossível. Isso é um Paradoxo! Portanto, quanto mais estranha for sua magia, maior será o risco de um tiro pela culatra. Fazer algo que apenas desvia levemente a realidade de sua rota é simples. Realizar mágicas mais potentes e causar grandes maldades, por outro lado, não apenas requer trabalho, mas envolve grandes mudanças. Quanto mais você tenta mudar o universo ao seu redor, maior a probabilidade do Paradoxo atingi-lo na cabeça. O Paradoxo poderia simplesmente destruir sua magia, ou então provocar todo tipo de esquisitices para afligi-lo. Em vários casos, ele até mesmo explode. A moral é manter sua magia sutil e com pouca intensidade. Confie em mim, você irá durar mais dessa maneira.

O Longo Caminho

Dados os problemas e dificuldades da magia, você deve estar se perguntando por que alguém se daria ao trabalho. A verdade é que não há volta. Agora que você Despertou, não dá mais pra fechar os olhos. Pra você, a magia sempre existirá e sempre irá atraí-lo. Além disso, depois que Despèrta você enxerga o mundo com outros olhos. Nós magos temos a tendência de ver coisas que as pessoas normais não vêem e, como resultado, somos tragados para dentro de um mundo sobrenatural que pensávamos só existir nos romances.

É justamente por isso que eu estou te fazendo esse favor. Apenas concorde e finja estar prestando atenção. Entenda, agora que Despertou você mesmo encontrará seu caminho neste mundo mágico. Isso significa que você pode aprender a usar sua magia com responsabilidade ou vai acabar se matando. Se estragar tudo, há grandes chances de que você encontre um conhecido meu. Chame de sabedoria egoísta se desejar, mas eu acho que vou gastar umas poucas horas para ao menos fazê-lo compreender essa confusão.

Uma Aula de História

Eu tive o meu primeiro contato com a magia há muitos anos, mas eu era tão ignorante quanto você. Eu pensei que tinha endoidado, que havia visto muitos horrores e minha mente tinha simplesmente parado de funcionar. Levou algumas semanas até alguém perceber minha situação e decidir me mostrar a verdade. Com meu professor, eu aprendi as primeiras noções da mágica, história e sociedade, tudo em um estilo místico. Agora, estou te fazendo um favor e passando isso adiante pra você.

Os maços sempre existiram. Nós somos os pioneiros e visionários que fazem o impossível: os homens e mulheres que exploram o desconhecido, abraçam causas e buscam respostas para grandes mistérios. Durante boa parte dos últimos, digamos, dez mil anos, essas pessoas desenterraram segredos bizarros, dançaram com entidades estranhas e basicamente andaram por aí realizando todo tipo de experimentos na busca do poder, sabedoria, segurança e qualquer outra coisa que um ser humano pode desejar. Está tudo na história se você souber procurar – histórias como o épico de Gilgamesh, a Bíblia, os contos do Rei Artur. As pessoas realmente fizeram todas aquelas coisas miraculosas e elas continuam fazendo ainda hoje.

O que, você quer saber como irá aprender a usar esse poder agora que percebeu o seu potencial para mudar o mundo e abriu os olhos para a verdade? Os primeiros maços provavelmente tinham que improvisar conforme seguiam em frente. Em algum lugar no meio do caminho, eles começaram a falar uns com os outros sobre como eles faziam as coisas. Os maços trocaram idéias e teorias, eles inventavam motivos para suas mágicas e passaram suas crenças adiante para seus alunos. Destas raízes nasceram as ordens mágicas.

Obviamente, contudo, quando você reúne vários visionários poderosos em um mesmo luçar, eles não vão concordar com nada. Essas fraternidades mágicas briçaram como çatos furiosos sobre a essência de seus doçmas, teorias e práticas. Mestres de artes marciais surraram o diabo dos existencialistas Kevorkianos, enquanto a Içreja queimava bruxas na foçueira. Profetas e alquimistas do Oriente Médio discordavam dos cavaleiros europeus. Culturas xamanistas eram erradicadas no foço cruzado. O triste é que cada uma delas estava convicta de ter o domínio sobre "a verdade".

Tudo bem, eu estou sendo um pouco teatral, mas foi mais ou menos assim que aconteceu.

Basicamente, os maços estavam çuerreando para ver quem estava certo, quem estava errado e quem merecia çuiar e proteçer a humanidade. Todos tinham sua própria visão mas ninçuém conseçuia concordar. Mestres e seus alunos formavam conspirações cuidadosas para defender seus tesouros ocultos e cada çrupo briçava contra todos os outros. A humanidade oscilava, alternadamente temendo e adorando esses místicos que lhe traziam poderosas novas formas de pensar mas também a aprisionava com idéias conflitantes ou uma descrença pura e total. Isso tudo foi varrido para baixo do tapete por razões que eu ainda vou explicar, só espere um pouco.

Uma Idade de Trevas

Durante a Idade Média, as pessoas haviam estabelecido uma çrande quantidade de sociedades diferentes. A Europa trabalhava sob um sistema feudal, no qual a nobreza e a Içreja lutavam pelo domínio

enquanto eruditos e místicos fuçiam dos olhares atentos a fim de prosseçuir tranqüilos em sua busca pelo conhecimento. Na Ásia, çrandes impérios – que mais tarde formariam a China, o Japão, a Coréia e outros – conduziam a criação de complexos sistemas sociais entrelaçados com as oriçem das artes marciais e reliçiões filosóficas como o Budismo e o Xintoísmo. A África abriçava cidades prósperas, reinos e maços conselheiros antes de ser dizimada pela praça, a fome e a colonização. As Américas ostentavam povos nativos que desenvolveram sistemas matemáticos, proezas de arquitetura, reliçiões complexas e alçuns inventos assustadoramente ençenhosos. Em cada uma dessas culturas, os maços conduziam tudo desde desenvolvimentos na açricultura até feitiçaria mecânica e mudanças sociais. É claro que alçuns humanos normais também çeraram çrande impacto, mas de forma çeral, os maços inspiraram muitas das mudanças mais radicais e extraordinárias.

A Europa se orçanizou com ambição. Não há outra forma de dizer; os maços chineses eram orçanizados mas nunca cheçaram a expandir-se, enquanto os americanos eram profundamente fraçmentados e os africanos não tinham nenhum desejo de poder. Na Europa, os maços envolvidos com a Içreja se encontravam em estado de çuerra, enquanto os mais eruditos viam sua maçia como uma forma de entender e controlar o universo. Naturalmente, eles se *expandiram*. Os feiticeiros realizaram um çrande experimento para tentar unir todos os maços sob uma mesma bandeira, mas falharam diante de suas próprias limitações e da tentação de demônios, enquanto os clérigos decidiram erradicar todos os que não pensavam como eles. Cada um dos çrupos estava tão obcecado por estabelecer sua própria superioridade que os humanos que não haviam Despertado acabaram como vítimas da çuerra dos maços.

Embora os maços tenham feito çrandes proçressos, eles abandonaram o povo. Esse orçulho lhes custou muito.

Razão para as Massas

Uma coisa importante a se lembrar: só porque você repentinamente viu o mundo como ele é, isso não siçnifica que você é capaz de fazer mâçicas tão repentinamente. Cada um Desperta para o poder de uma forma diferente. Para alçuns, a mâçica é a habilidade de fazer as coisas acontecerem por meio de princípios estudados misticamente, pela fé ou pela prática extensiva de exercícios. Para outros, ela surçe com o lampejo de um çênio intuitivo que conduz a façanhas científicas. O ponto em comum é que um dia você acorda e subitamente acredita que pode mudar o mundo – *e você pode*.

Havia várias çrupos de maços andando por aí caçando hereçes, invocando demônios, sacrificando virçens e basicamente destruindo tão abruptamente o panorama que as pessoas normais pouco podiam fazer além de se esconder em suas casas. Mais ou menos na mesma época, alçumas pessoas começaram a insistir na

os e carças de alimento trazidas de fazendas mecânicas e pronto, você estará vivendo sob os princípios deles. Não é uma vida ruim se você não deseja nada melhor. A Ordem da Razão adotou a tecnoloçia como a salvadora da humanidade e tomou o nome de Tecnocracia.

Hoje a Tecnocracia joça com todas as cartas. Embora os Tecnocratas não controlem o mundo, eles certamente o observam e têm influência em todos os luçares certos. Eles proteçeram a humanidade contra a destruição por forças sobrenaturais e construíram o mundo seçuro e próspero que você vê ao seu redor.

Então você me perçunta, mas por que ninçuém mais acredita na maçia? Por que os livros de história içnoram isso? Tudo faz parte do proçrama da Tecnocracia – ou Poçrom, como eles chamam. Loço nos seus primeiros dias, a Tecnocracia decidiu que a maçia era muito periçosa (e muito concentrada nas mãos de pessoas irresponsáveis) para ser permitida neste mundo. Assim, eles adotaram uma atitude de buscar e exterminar. Grupos de açentes, fossem eles cavaleiros da Idade das Trevas, ou Homens de Preto dos dias de hoje, caçariam "manifestações irreçulares" e as "esterilizariam". (É claro que alçuns cientistas bem que çostariam de estudar esses fenômenos, mas um confronto com uma manifestação mágica hostil e fora de controle ou um demônio de verdade vindo do Inferno cura-os rapidamente desta curiosidade.) De qualquer forma, a Tecnocracia decidiu que a maçia era ruim para o mundo e tomou providências para curá-lo deste mal. Se isso siçnificava matar ou converter maços, erradicar culturas nativas e reescrever a própria história para eliminar todos os traços de lendas... que assim seja.

A maçia está sendo dizimada. Os cientistas que acreditam que a razão é uma ferramenta mais seçura se asseçuraram disso.

A Sociedade dos Magos

Vamos sair daqui. Minha mâçica de proteção só dura por alçum tempo e eu não posso esperar que você entenda tudo isso se nós passarmos a noite sentados nesta ruela coberta de lixo. Vamos para alçum luçar onde possamos sentar por alçum tempo – restaurantes de noitada são perfeitos para esse tipo de coisa. Eu conheço um não muito lonçe daqui.

O quê? Você ainda acha que eu estou dizendo um monte de besteiras? Tudo bem, olhe isso.

Bastante impressionante, não? Você não vê muitas pessoas conjurando foço nos dias de hoje. É simplesmente muito difícil. Você também pode fazer isso, mas há um preço. Vamos; eu não posso manter isso por muito tempo e se você quer evitar a Tecnocracia, é melhor ouvir e aprender. Eu aposto que neste exato momento alçuma coisa na sua nuca está dizendo pra você concordar comiço. Eu falarei sobre isso depois.

Como eu estava dizendo, a Ordem da Razão certamente acertou em cheio maços de todos os tipos – e a paulada machucou. A Idade das Trevas floresceu em uma Renascença de possibilidades, mas a Ordem permaneceu bastante ôfensiva. Os maços começaram a ver suas culturas nativas e sistemas mâçicos morrer conforme as pessoas se tornavam cada vez mais hostis à noção de maçia. Naturalmente, os maços que estavam perdendo tinham que tomar alçuma atitude sobre isso, e então, finalmente, fizeram o que a Ordem da Razão havia feito: orçanizaram-se.

Essencialmente, uma das maiores cabalas da era contatou alguns outros grupos sob uma bandeira de trégua e propagou uma mensagem que dizia: "Esses outros caras estão chutando todos nós. É hora de cortar a baboseira e nos unirmos." Várias disputas e brigas internas se seguiram, mas conforme um local mágico após o outro caía diante da influência esterilizante da Ordem, os magos de heranças discrepantes colocaram de lado suas diferenças. Eles finalmente concordaram com um sistema coerente pelo qual eles poderiam trabalhar juntos e discutir suas formas de magia. Esse novo grupo formou as Tradições, abraçando a herança de culturas por todo o globo.

O Conselho da Tradição começou a consolidar os recursos dos magos da Tradição e propagar seus estilos mágicos. Combinando suas posses, eles conseguiram evitar a destruição total. Contudo, era tarde demais. As Tradições ainda não haviam concentrado sua atenção no homem comum e a Ordem da Razão tinha muito incentivo por trás dela. Sofrendo perdas constantes, os magos da Tradição se encontravam dispersados, fugindo e incapazes de estabelecer uma oposição séria. A guerra da magia se tornou uma guerra de ideologias conforme a Tradição tentava converter as pessoas à sua forma de pensar, com sucesso limitado. Por outro lado, a nascente Tecnocracia destruía todos os traços de magia de todas as culturas que encontrava.

O Conselho da Tradição passou por vários altos e baixos, mas sofreu algumas das piores derrotas nos dias modernos. A maioria dos antigos Mestres da Tradição estão mortos ou sumidos. A era da tecnologia finalmente se enraizou em uma descrença na magia. Contatos com o mundo dos espíritos e a utilização da energia mágica vêm se tornando cada vez difíceis e perigosos. Mesmo os melhores magos restantes têm apenas uma compreensão média sobre o que estamos fazendo. É difícil o bastante tentar sobreviver.

As Tradições tentam manter a magia viva em um mundo que nem ao menos conhece sua existência. Se ouviu o chamado, você irá se tornar um de nós e se juntará à luta pela magia.

Mas por que se juntar ao lado perdedor?

Uma Guerra Silenciosa

A essa altura, você deve estar realmente disposto a acreditar que existe essa coisa de "magia". Você já a viu em ação e ouve aquele constante sussurro em sua alma dizendo que ela é real. Ainda assim, as Tradições soam como um bando de loucos tentando desenterrar histórias antigas enquanto a Tecnocracia está na liderança. Em um certo nível, essa visão é até mesmo verdadeira.

A luta entre a Tecnocracia e as Tradições costumava ser chamada de a Guerra da Ascensão. Era uma guerra sem barreiras para ver quem iria moldar o

destino da humanidade. A Tecnocracia iria convencer todos de que a ciência é tudo o que há ou as Tradições iriam permitir que o mundo percebesse que a realidade é tão fluente como o ar que ela respira? Neste momento, você provavelmente pode dizer que as Tradições perderam.

É justamente esse o ponto. Nos dias em que as Tradições tinham tudo, elas perderam tudo devido ao seu orgulho. O Coro Celestial tentou comungar com Deus, mas criou uma Igreja que era surda às necessidades dos paroquianos. A Ordem de Hermes postulou uma versão formulada da magia, mas que só estava disponível para alguns poucos talentosos. Os Verbena praticam uma forma de magia de sangue que é totalmente assustadora. Dada a relativa indiferença das Tradições pelas pessoas comuns, foi somente natural que ela fosse derrotada pela Tecnocracia, que possuía o apoio de toda a humanidade.

Outrora, as Tradições tinham a esperança de recuperar uma forma mística de ver o mundo. Os magos queriam liberar seus poderes mágicos novamente e voltar no tempo. Eles desejavam abrir as portas da represa do misticismo e tornar a magia acessível. Fim da estrada. Em todos os sentidos, a Guerra da Ascensão acabou.

Hubris Monumental

Contudo, a Tecnocracia caiu na mesma armadilha que as antigas Tradições. Originalmente, eles só desejavam tornar o mundo mais seguro para as pessoas. Os Tecnocratas criaram melhores grãos, sociedades mais estáveis e um mundo onde você não poderia ser tocado por Deus ou carregado por uma besta qualquer do reino ínfero, onde os mortos permanecem mortos e tudo se encaixa em categorias triviais e organizadas. A Tecnocracia permitiu que a humanidade saboreasse um mundo onde ninguém tinha que correr riscos, usar a imaginação ou se perguntar se a vida poderia ser melhor. As pessoas gostaram disso.

Todo mago acredita conhecer um caminho melhor. Eu posso fazer algumas coisas bastante potentes, nada de se jogar fora. Contudo, os Tecnocratas se convenceram de que sua forma não apenas era a melhor, como não havia nenhum outro caminho com a menor possibilidade de ser bom. Eles determinaram que o julgamento deles era o melhor e que eles decidiriam pela humanidade o que era certo, o que era bom e o que deveria ser destruído.

As pessoas não querem mudar mais. As pessoas não querem ter que pensar, usar a imaginação, aspirar coisas melhores do que a mediocridade ou abrir suas mentes para outras possibilidades.

Eu não estou dizendo que há algo inerentemente mau em refeições diárias. O problema é que a Tecnocracia não acredita mais que as pessoas tenham a responsabilidade de escolher as coisas por si mesmas. Os Tecnocratas acreditam que somente eles podem tomar as decisões pela humanidade. O verdadeiro problema é que agora, ninguém quer aceitar *nada* novo. Pense sobre quanto tempo eu estou

levando para fazê-lo acreditar que a magia é uma possibilidade, mesmo com ela te encarando bem de frente e com sua nova percepção gritando para que você acredite. Agora imagine tentar convencer seis bilhões de idiotas preguiçosos da mesma coisa. Boa sorte.

Aí é que está o problema. A Tecnocracia não consegue criar nenhuma nova supertecnologia nos dias de hoje devido a essa onda monolítica de apatia. As pessoas simplesmente não aceitam. Veja os protestos contra a clonagem e a total falta de interesse no programa espacial. A humanidade escolheu viver em um mundo de merda. É o mais próximo que podemos chegar da estagnação e nem os Tradicionalistas nem os Tecnocratas conseguem tirar esses seis bilhões de pedaços de carne de sua complacência programada.

É por isso que a Guerra da Ascensão *realmente* terminou. As Massas proferiram e escolheram a mais pura e absoluta mediocridade. Nos dias de hoje, a guerra em que lutamos está totalmente ligada a escalas. A Tecnocracia continua querendo acabar conosco e nós continuamos sem ninguém para quem nos voltar além de nós mesmos. Do jeito que as coisas andam atualmente, a maioria dos Tradicionalistas não consegue nem ao menos se diferenciar uns dos outros. Todos têm que se esquivar e mergulhar tanto quanto sempre fizeram a fim de escapar das engrenagens da Máquina. O que mudou é que nós não estamos mais tão preocupados em fazer com que o resto do mundo pense como nós. Você nem ao menos conseguirá me convencer de que vale a pena continuar lutando por isso. O que eu acredito é que vale a pena lutar por um mundo onde você pode pensar e acreditar no que quiser. Esse é o segredo da magia. Sem essa liberdade, ela irá morrer e levar consigo toda a maravilha e elegância da vida.

Onde Quero Chegar

Aqui estamos. Vá, escolha um lugar; eles não se importam. Eu recomendo um canto imperceptível onde ninguém possa me ouvir.

Tudo bem, eu já enchi a sua cabeça com métodos mágicos, as Tradições e a Tecnocracia, a guerra pela humanidade e a moldagem da própria realidade. Pelo olhar no seu rosto, eu posso dizer que você vai precisar de um pouco de café e alguns dias para absorver tudo isso, então eu vou mandar embrulhar tudo isso.

Agora você é um de nós. Você pode voltar suas costas e fechar a porta para a magia, mas ela sempre estará esperando do lado de fora. É melhor você aprender a fazer algo de útil com ela do que simplesmente deixá-la de lado ou perder o controle.

Nós não somos os únicos praticantes de magia por aí. Para quem sabe onde procurar, o mundo está repleto com todo tipo de mágica. Ela está escondida, claro, e

certamente também está morrendo. Ainda assim, ela está por aí. Nós às vezes podemos mostrá-la a alguns pessoas, levantando o véu e deixando-as perceber que o mundo é mais glorioso do que elas querem acreditar. Nós podemos proteger as pessoas das criaturas fantásticas e outros poderes. Nós podemos até mesmo decidir deixar este mundo pra trás e partir para algo novo. Mas não podemos deixar a magia.

Todos nós temos o potencial de nos tornarmos alguém melhor. Não sabemos exatamente o que, mas todos sentimos o chamado. Você também irá recebê-lo, em sonhos ou como pressentimentos e devaneios. Talvez o resto da humanidade não acorde, mas ao contrário do gado, você tem uma escolha. Você pode deixar que o "pensamento racional" controle o seu mundo ou pode aceitar os riscos e recompensas da magia. Todo o que você tem a fazer é acreditar.

As Tradições podem ensiná-lo, ajudá-lo e encontrar uma forma de usar sua magia e alcançar seu potencial. A Tecnocracia poderia fazer o mesmo, mas apenas em seus próprios termos. Eu não posso tomar essa decisão por você. O fato de ter Despertado indica que você tem sabedoria para fazer essa escolha – ou nenhuma escolha – por si mesmo.

Bem-vindo a um novo mundo, garoto. Eu espero que você sobreviva à experiência.

MAGO

A ASCENSÃO

Créditos

Criadores de Mago: A Ascensão: Phil Brucato e Stewart Wieck, juntamente com Kathy Ryan, Stephan Wieck, Chris Early, Bill Bridges, Andrew Greenberg, Mark Rein-Hagen e Travis Williams

Autores da Nova Edição: Rachel Barth, Dierd'ei Brooks, John Chambers, Ian Dunteman, Marty Hackleman, Jason Langlois, Angel McCoy, Kevin A. Murphy, John Snead, Scott Taylor, Rachelle Udell e Lindsay Woodcock

Contribuições Adicionais de: Andrew Bates, Kraig Blackwelder, Bruce Baugh, Phil Brucato, Jackie Cassada, Ken Cliffe, Richard Dansky, Geoff Grabowski, Rob Hatch, Clayton Oliver, Kathy Ryan, Nicky Rea, Ethan Skemp e Rich Thomas

Planejamento: Jess Heinig

Edição: Carl Bowen

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte Interna: Richard Clark, John Cobb, Joe Corroney, Mike Danza, Guy Davis, Steve Ellis, John Estes, Langdon Foss, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Jeff Holt, Mark Jackson, Leif Jones, Jeff, Laubenstein, David Leri, Vince Locke, Larry MacDougall, Matthew Mitchell, William O'Connor, Shea Anton Pensa, Steve Prescott, Alex Sheikman, Christopher Shy, Ron Spencer, Drew Tucker

Arte da Capa: Joshua Gabriel Timbrook

Projeto da Capa e Contracapa: Aileen E. Miles

Diagramação e Composição: Aileen E. Miles

Jogadores da Fase de Testes: Bruce Baugh, Andrew Bates, Jason Belanger, Deird'ei Brooks, Ryan Casper, Alex Caton, Scott "Beast Macabre" Cihlar, Kwei-Cee Chu, Kieran Dewhurst, Brian Goodson, Huey Hoague, Joseph M. Jones, Jesse Means, Brooks Miller, Brett Murphy, Charlsie "Here" Patterson, Richard Stratton, Chenaya Strutton, Eric Tolle, Dave Weinstein, Kathy Weinstein e inúmeros outros que não puderam ser citados aqui mas cujas contribuições são lembradas

Dedicatória

Àqueles que mantêm a magia viva. Vocês sabem quem são.

A Advertência (como sempre)

Mago: A Ascensão é um jogo. É um jogo sobre temas maduros e questões complexas. Como tal, ele não requer apenas imaginação, mas também bom senso. O bom senso diz que as palavras de um jogo imaginário não são reais. O bom senso diz que as pessoas não devem tentar realizar "feitiços mágicos" baseadas em uma criação totalmente derivada da imaginação de uma outra pessoa. O bom senso diz que você não deve tentar desvendar agentes do sobrenatural com inspiração em uma obra completamente fictícia. O bom senso diz que jogos são apenas para se divertir e quando eles acabam, é hora de colocá-los de lado.

Se você perceber que está distante do bom senso, coloque o livro sobre a mesa, afaste-se calmamente e procure ajuda profissional.

Para o restante de vocês, aproveitem as irrestritas possibilidades de sua imaginação.

White Wolf Game Studio

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha do personagem que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension e World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, Iniciates of the Art, Masters of the Art, Digital Web 2.0 e Guide to the Tecnocracy são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos citados no livro não caracterizam violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a construção de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet
http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller.

Créditos da Edição Brasileira

Copyright® White Wolf

Título Original: Mage: The Ascension™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Douglas Ricardo Guimarães e Otavio Augustus Ferreira Baptista Gonçalves

Revisão: Devir Livraria

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-85443-99-5
publicado em julho/2001

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

Mago: A Ascensão
Tradutores Douglas Ricardo Guimarães, Otávio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo : Devir, 2001

Título original: Mage : The Ascension.
Vários Autores
Vários Ilustradores
1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

01-2890 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

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

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

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone:(0xx) 11 3272-8200
Fax: (0xx) 11 3272-8264
E-mail: rpg@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

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

MAGO
A ASCENSÃO

SUMÁRIO

PRÓLOGO	1
INTRODUÇÃO	20
CAPÍTULO UM: UM MUNDO DE TREVAS	26
CAPÍTULO DOIS: AS TRADIÇÕES	44
CAPÍTULO TRÊS: PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS	82
CAPÍTULO QUATRO: AS ESFERAS	132
CAPÍTULO CINCO: REGRAS	210
CAPÍTULO SEIS: SISTEMAS E DRAMA	220
CAPÍTULO SETE: A HISTÓRIA DA GUERRA DA ASCENSÃO	250
CAPÍTULO OITO: NARRATIVA	258
CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS	272
APÊNDICE	286
EPÍLOGO	302

INTRODUÇÃO

Imagine um mundo onde visionários lutam para trazer a maravilha ao mundano. Imagine uma guerra onde os vencedores decidem o destino do mundo e os perdedores são caçados por sua presunção. Esse mundo e essa guerra aconteceram. A antiga guerra terminou e é chegada a hora dos sobreviventes assumirem. A idade e a deslealdade fracassaram; agora, a juventude e a velocidade deixarão sua marca em uma luta desesperada pela raça humana.

Durante dez mil anos, a humanidade vem lutando para compreender o cosmos, a vida e a própria realidade. Exploradores do conhecimento buscam regras para o universo, mas apenas alguns poucos Despertam para a compreensão de que os únicos regulamentos são aqueles criados pela fé. Forjando suas próprias leis por meio do poder da vontade, esses poucos iluminados projetam o molde do amanhã. Acima de tudo, eles buscam superar as limitações do universo, transcender esta realidade por intermédio da Ascensão. A sabedoria desses visionários os separa para sempre do mundano – eles são magos.

Para o homem comum, o mundo inclui televisões, automóveis e pratos rápidos. Feitiços mágicos, antigos pactos, jornadas espirituais e visões xamanistas pertencem a histórias de ficção, livros e filmes. As pessoas contam histórias sobre magos e feiticeiros, visualizam feitiços de cultos esquecidos e a sabedoria contida em tomos empoeirados e depois voltam a suas vidas normais. A magia é apenas uma excitação e uma fantasia. O mundo é um lugar ordenado, onde o que se vê é tudo o que há.

Exceto que isso não é verdade. Um mundo indistinto se esconde sobre o quadro do quotidiano. Mitos e lendas ditam que apenas aqueles com o discernimento apropriado são capazes de se comunicar com essa outra camada do mundo. Usando rituais vindos da antigüidade, encantadores e feiticeiros comungam com poderes que nenhum homem comum consegue ver ou crer. Esses magos vêem o mundo de uma forma muito diferente daquela dos cidadãos. Suas crenças moldam a forma desse mundo, mesmo quando suas ações permanecem despercebidas.

Em um mundo onde magos disputam por suas visões singulares da realidade, esta luta se estende a todas as crenças da humanidade. Há muito tempo os magos vêm guiando os homens com sua presciência, mas eles também lutam pelo direito de moldar seu próprio destino. Para alguns, a magia em si é o bastante. Para outros, cabe a eles a responsabilidade de conduzir a humanidade por um caminho único e unificado. O próprio direito de acreditar é o foco da guerra. O futuro da raça humana se encontra na balança conforme cada mago busca a Ascensão, seja como um indivíduo ou para todo o mundo.

Narrativa

Contar histórias, uma arte antiga, faz parte do comportamento comunitário. As pessoas se reúnem para narrar lendas e contos e também para aprender. Um jogo de narrativa como este permite que você e seus amigos criem suas próprias histórias. Mago: A Ascensão é um jogo da White Wolf que fala de crenças, heroísmo, arrogância e sabedoria. Com estas regras você pode criar histórias sobre seus próprios magos e seus destinos.

As regras apresentadas neste livro ensinam como criar um personagem – um segundo "eu" dentro do jogo – e depois como narrar uma história com este personagem. Cada jogador interpreta um papel, muito semelhante a um ator em uma peça. Contudo, essa história não é pré-escrita; cada jogador descreve o que o seu mago diz e faz. No mundo onde se passa o jogo, cada mago tem sua parcela de triunfos e tragédias. A narração do conto é a diversão do jogo. Certamente, o resultado final da história é tão incerto quanto o progresso de nossas próprias vidas. Em alguns casos, portanto, as regras presentes neste livro fornecem orientações para a resolução de situações onde a probabilidade pode influenciar na história. O mais importante é desenvolver a personalidade e as habilidades do personagem no decorrer dos acontecimentos.

Lembre-se: o mais importante é a narrativa. As regras são apenas estruturas convenientes para decidir as chances de sucesso com consistência e imparcialidade. As regras não são a essência do jogo, e por isso, sempre devem abrir espaço para uma história mística e excitante.

A Dimensão de um Mago

Em um mundo como o nosso, os papéis mais emocionantes são aqueles que se diferenciam de nós de maneira significativa, enquanto ao mesmo tempo refletem algumas de nossas crenças e desejos mais importantes. Cada participante de um jogo de **Mago** assume o papel de um mago capaz de alterar a forma do mundo por meio de palavras e ações. É um mundo imaginário não muito diferente do lugar onde vivemos, embora os jogadores assumam os papéis daqueles poucos seres humanos capazes de mudar o mundo (e a si mesmos) por intermédio de um discernimento além da compreensão das pessoas comuns.

⊕ Despertar

Embora muitas pessoas estudem vários anos a fim de desvendar os segredos místicos do universo, apenas alguns poucos abrem os olhos e Despertam para suas verdades individuais. Nenhuma fórmula ou caminho é capaz de decretar o Despertar; esta consciência atinge onde quer, sem distinções. O mago descobre que possui a habilidade de moldar o seu próprio destino e virar o mundo de ponta-cabeça por meio da vontade e prática.

O Despertar pode chegar súbita ou gradualmente. Alguns magos simplesmente "acordam" e percebem ter sido dotados de uma nova forma de compreensão depois de algum acontecimento traumático – ou nenhum acontecimento específico. Outros passam por uma lenta intensificação da consciência, uma longa seqüência de pressentimentos, alusões e sentimentos que finalmente levam à iluminação. De qualquer forma, o suplicante entra em um novo mundo. Depois do Despertar, não há caminho de volta.

O Despertar revela a um mago nascente o poder de moldar a magia com o seu Avatar, mas não traz um conhecimento prático automaticamente. Estimulados por visões, sonhos ou impulsos subliminares do Avatar, muitos desses magos buscam uma compreensão de sua nova e estranha consciência. Por meio do estudo ou treinamento em uma Tradição, eles descobrem técnicas e formas de controlar seus poderes mágicos. Em troca, a magia deixa sua marca no mago. Os acontecimentos se entrelaçam de formas estranhas e o mago se encontra irrevogavelmente em uma nova estrada, na qual eventos místicos e situações de risco se tornam a norma.

A Procura

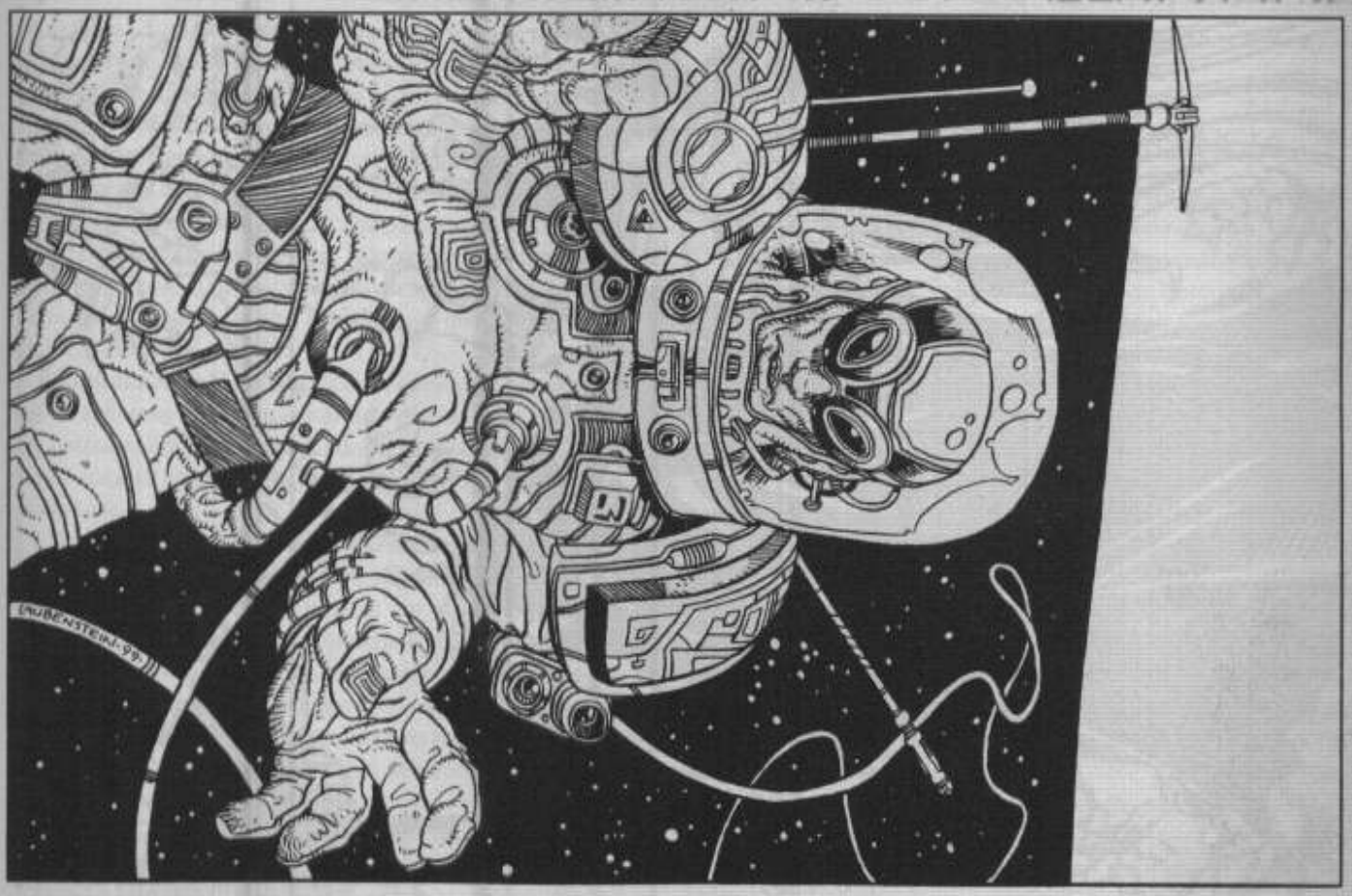
Depois de Desperto, o Avatar de um mago não fica satisfeito em descansar. Em vez disso, o mago é levado a alturas cada vez maiores de compreensão. Confrontando seus próprios medos e fraquezas, o mago se levanta ante o desafio e atravessa o fogo a fim de se tornar uma alma de boa têmpera, forjada – ou cai, impotente, na tentativa. Em seus sonhos e buscas, o mago tenta, instintivamente, alcançar novos conhecimentos.

Alguns magos deixam de lado a Procura em detrimento do poder mundano ou de ganhos pessoais. Outros se retiram da sociedade, vendo esta como a melhor forma de explorar sua verdadeira natureza. De um modo ou de outro, todos buscam justificar suas crenças. Embora a magia traga poder, este vem da sabedoria. A magia é uma mudança, tanto do exterior quanto do interior. Com essa mudança, o mago é elevado a um estado mais sublime, de boa vontade ou não. Seguindo o seu inconstante Avatar, um mago pode ser levado a uma Procura a qualquer hora, avançando através de enigmas espirituais e regiões de sonhos em busca da verdade interior ou na tentativa de vencer seus próprios defeitos.

No fim, o mago aprende com suas Procuras e supera as frágeis preocupações da existência humana. Ele coloca seus defeitos e problemas de lado na busca de uma forma mais perfeita. A Ascensão é o fim desse caminho, mas poucos magos chegam tão longe. Muitos nunca passam pelo fogo de suas próprias imperfeições. Alguns são tentados a seguir um caminho mais fácil em direção ao poder. Outros morrem antes de alcançar a verdadeira compreensão. Aqueles que não podem devotar seu tempo às práticas da magia escolhem passar sua vida prestando serviços, lutando ou se escondendo. Alguns deixam de lado a Ascensão em troca de uma existência diferente como espíritos ou até mesmo deuses. Uma vez que nenhum deles retorna após a Ascensão, não há como dizer onde ela leva, mas as gloriosas revelações que surgem depois de cada Procura demonstram que a Ascensão deve realmente ser um final bastante promissor. Talvez os magos acreditem nesse ideal porque, em um mundo de trevas, o maior dos feitiços é a esperança.

Sábio, Cientista e Erudito

Os magos muitas vezes guiam a humanidade ao visionar formas novas e diferentes de moldar o mundo. Ao mesmo tempo, eles ficam de fora, marcados por suas excentricidades, visões dis-



crepantes e feitos mágicos. A magia segue seus manipuladores, transformando a vida deles em contrapartida. Até mesmo aqueles magos que ajudam ou conduzem a humanidade, aqueles que reúnem os crentes sob sua bandeira, encontram-se desvinculados para sempre do modelo padrão do homem. Os magos, incapazes de se relacionar com as massas Adormecidas de mortais, consumidos por uma necessidade de conhecimento e guiados ao pináculo da excelência, encontram-se dissociados da humanidade como as estrelas brilhantes de futuras possibilidades.

Muitas instituições humanas se curvam diante das estranhas visões ou manipulações dos magos. De fato, o mundo está repleto de conspirações mágicas ligadas a praticamente todos os aspectos da atividade humana. Ao mesmo tempo, os magos também esboçam suas filosofias a partir da cultura, sociedade e história humanas. As duas se alteram mutuamente em uma dança entrelaçada. O legado de inovações passadas influencia os poderes mágicos até mesmo dos magos mais reclusos. A magia dá origem a novas formas enquanto se curva diante das limitações de antigas crenças. Por mais que os magos gostem de dizer que controlam o destino da humanidade, a história humana molda os magos com a mesma facilidade.

A Guerra da Ascensão

Todo mago aprende a manipular a matéria do cosmos por meio da prática, estudos assíduos e rituais. Naturalmente, essas formas determinam o que os magos podem fazer, como eles fazem estas coisas e o que eles entendem como as "verdades" da prática da magia. Os magos acreditam firmemente na veracidade de suas opiniões e esta crença canaliza a vontade deles de transformar suas visões em realidade. Grupos de magos com os mesmos ideais se reúnem para compartilhar sua sabedoria, enquanto seitas opostas censuram abertamente as práticas errôneas do adversário.

Desde o início, os magos discutem sobre suas doutrinas místicas. Onde a fé, a ciência e a mágica colidem, batalhas estouram. Todos os magos acreditam que seus caminhos místicos levam a um estado de iluminação além da mera consciência humana, mas nenhum deles consegue concordar em uma única trilha para tal Ascensão. Durante eras, os Despertos têm aderido a suas versões da "verdade" e batalhado uns contra os outros pelo direito de colocar toda a humanidade sob seus dogmas. O conflito que visava trazer uma maior consciência ao mundo foi chamado de Guerra da Ascensão.

Durante os últimos séculos, a Guerra da Ascensão tem se intensificado entre a magia e a ciência, conforme os adeptos do pensamento científico espalham suas crenças por todo o mundo. Os magos vêm descobrindo que as pessoas estão cada vez mais céticas e hostis aos seus caminhos. Místicos têm que se esconder da perseguição e de um mundo paranóico que nem conhece e nem deseja suas doutrinas. A própria magia está morrendo conforme o mundo é sufocado por constantes estáticas. As pessoas trocam a inovação pela complacência e a audácia pelo conforto. Outrora, os magos lutavam para trazer a magia de volta para um mundo sob o poder da ciência; agora, eles lutam para manter viva a sua própria magia.

A própria ciência estagnou sob o peso de sua própria retórica e inúmeras invenções morrem diante dos pensamentos "bom o bastante" e "auto-suficiente". As Massas declararam sua vontade e decidiram ser abandonadas. Os guardiões da humanidade empurram mais e mais ciência enquanto a centelha do misticismo morre. Os idealistas que buscavam trazer a Ascensão ao

mundo e dar a todos o dom dessa compreensão superlativa vêm descobrindo que as próprias pessoas de quem eles tomam conta não se importam mais. A Guerra pela Ascensão de todo o mundo está terminada.

Ainda assim, alguns magos se prendem à idéia de trazer a magia de volta ao mundo. Alguns querem abrir as portas da possibilidade para as Massas. Outros querem criar uma humanidade que tenha o desejo de explorar, aspirar e aprender. Ainda outros visam uma Renascença da magia em que eles possam criar uma nova fronteira e trazer apenas os melhores e mais brilhantes. No que diz respeito à humanidade, ela parece contente em um ventre de tecnologia segura e estagnada. É nesse mundo que atualmente ocorre uma guerra pela Ascensão do indivíduo – antes que a magia morra de uma vez por todas.

Esperança Dentre os Destroços

Pode parecer que os magos lutam uma batalha perdida. A Guerra da Ascensão que guiava a velha guarda pode estar terminada, mas a juventude dos dias de hoje tem um novo caminho. Onde antes os magos lutavam através do globo por idéias efêmeras, agora eles lutam na Terra por causas humanitárias. Mesmo que o mundo não possa voltar aos tempos da magia, ainda há coisas pelas quais vale a pena lutar. Jovens magos assumem o manto da liderança em seus grupos; onde antes eles cumpriam seus deveres dentro das Tradições, agora eles estabelecem os objetivos destes grupos. Todos os conflitos humanos que os magos acham importantes – família, amizade, religião, comunidade, aprendizagem – ainda existem e estas ainda são situações em que um mago pode fazer uma diferença maior do que qualquer humano solitário. A influência da Tecnocracia não é tão firme quanto ela pensa; os magos espreitam pelas sombras da superstição, trazendo a crença de volta às massas e usando o mundo da ciência para seus objetivos. Com o fim da Guerra da Ascensão, cada vez mais magos se perguntam se ela era uma guerra importante ou mesmo digna de se lutar – ou se talvez fosse mais importante ajudar indivíduos onde podem, em vez de tentar mudar todo o mundo de uma só vez. É nesse conflito que foram lançados os magos do novo milênio.

Como Usar Este Livro

Cada capítulo deste livro detalha um aspecto diferente do jogo, desde contar histórias e criar personagens até resolver questões que dizem respeito às regras. Você deve folhear o livro na seqüência e depois ler com profundidade as partes que o interessam. Deixe que sua imaginação o conduza. Nenhuma das regras apresentadas aqui é imutável e todas elas visam inspirar e não restringir.

Capítulo Um: Um Mundo de Trevas examina o mundo onde os magos lutam pelas Ascensão. O Mundo das Trevas é mais do que o mundo que vemos. Ele também inclui o mundo invisível e os reinos de espíritos, onde os magos lutam por princípios mágicos abstratos ou locais de poder.

Capítulo Dois: As Tradições explora a herança dos estudos mágicos passada adiante por métodos antigos. Cada Tradição abraça uma única forma de praticar a magia, codificada por séculos de prática e requintes culturais.

Capítulo Três: Personagens e Características explica as regras de construção de personagens e vai mais adiante em blocos

específicos. Aqui você irá encontrar descrições detalhadas para descrever seus personagens e defini-los em termos de jogo.

Capítulo Quatro: As Esferas elabora os poderes da magia. Os magos dividem o estudo da magia em nove Esferas, sendo que cada uma corresponde a uma faceta da realidade. Todas as aplicações abstratas e práticas da magia são exploradas aqui.

Capítulo Cinco: Regras detalha o conjunto simples de regras usado para a condução do jogo. Essa estrutura demonstra como usar os dados de 10 faces para resolver situações indeterminadas no caso de você não ter uma resolução em mente que esteja relacionada à história.

Capítulo Seis: Sistemas e Drama descreve formas específicas de aplicar as regras em certas situações de jogo. Aqui você irá encontrar descrições detalhadas dos tipos de situações que podem surgir durante o jogo, assim como algumas sugestões sobre como resolvê-las.

Capítulo Sete: A História da Guerra da Ascensão resume as atividades dos magos desde tempos imemoriais até seus conflitos atuais. Essa ampla visão fornece um pano de fundo sobre o qual expor sua crônica durante o desenrolar de um conflito milenar.

Capítulo Oito: Narrativa oferece conselhos ao Narrador sobre como criar contos atraentes e interessantes. Aqui você também encontrará formas de introduzir os personagens ao jogo e sugestões sobre temas, atmosferas e elementos clássicos de uma história.

Capítulo Nove: Antagonistas descreve os principais problemas e inimigos que importunam os magos modernos. Aqui você encontrará a descrição de algumas das outras criaturas que espreitam a noite, assim como dos poderes medonhos que elas utilizam contra os artesãos da magia.

Por último, o **Apêndice** fornece uma seleção de regras opcionais para temperar o jogo com um sabor adicional.

Materiais de Referência

Mago tira sua inspiração de diversas fontes de sabedoria mística, diferentes culturas e até mesmo do charlatanismo. Também no mundo real, o interesse pelo místico é uma tendência presente em todas as culturas. Pesquise nos livros de histórias e você irá encontrar uma miríade de exemplos sobre crenças mágicas.

Na literatura, busque livros que analisam toda a amplitude da atividade humana ou que mostrem arquétipos místicos da prática da magia. Tente *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance*, *The Book of Five Rings*, *The Once and Future King*, *Uma Breve História do Tempo* e praticamente qualquer outro trabalho histórico que você conseguir arranjar. Afinal, a magia se origina na crença.

Os magos não aparecem tão notoriamente nos filmes quanto na literatura, mas há muitos exemplos de pessoas mudando o mundo por meio do poder da fé ou percepção. Confira *Matrix*, *Pratical Magic*, *Dark City*, *Cast a Deadly Spell*, *O Corvo*, *Rashomon* ou até mesmo alguns filmes menos célebres como *Zardoz*, *Contos da Cripta: Demon Knight*, *The Wizard of Speed and Time*, *A Lenda das Cruzadas*. Os seriados de TV *Kung Fu*, *G vs. E*, *In Search Of*, *Poltergeist: O Legado*, *Sexta-feira 13: A Série*, *Contratempos*, *Além da Imaginação* e *A Quinta Dimensão* também podem fornecer algumas inspirações interessantes.

O Mundo das Trevas é muito bem refletido em muitos dos filmes mencionados, assim como em cenas de filmes como *O Corvo*, *Batman*, *Nick Knight*, *Fear and Loathing in Las Vegas* e *Missão Impossível*.

O Homem cruzou as pernas e enlaçou as mãos. Sobre o colo, ele mantinha uma agenda fechada e um lápis amarelo colocado precisamente sobre ela. Uma perplexidade amigável ecoava em seu rosto conforme ele julgava seu correlato por alguns instantes.

O prisioneiro escolheu não se manifestar. Ele só podia observar do confinamento de seu assento. Uma frouxa fita argêntea prendia seus braços e pernas enquanto a paredes bege do aposento estéril e o carpete marrom opaco não ofereciam nem inspiração e nem ajuda. O prisioneiro encarava O Homem.

Após alguns rápidos momentos de olhares indecisos por ambas as partes, O Homem pegou o lápis, abriu a agenda e limpou a garganta.

"Entenda que eu não estou aqui para machucá-lo, incapacitá-lo ou convencê-lo de que está errado. Você está aqui porque tomou uma decisão importante — você escolheu assumir o controle de sua própria vida. Ao fazê-lo, você deu um passo que a maioria das pessoas nunca dará."

O Homem observou suas anotações e depois encarou o prisioneiro. "Você também escolheu usar esse dom para se entregar às suas fantasias. Você escolheu um caminho que machuca as outras pessoas, um caminho que é perigoso para a raça humana e incompreensível para as massas."

O prisioneiro olhou furiosamente, mas nada disse.

"Eu não vou dizer que essas coisas são erradas," continuou O Homem. "Para você, elas certamente são reais. Agora, eu devo dizer que o que você fez foi negligente, egoísta e danoso para as pessoas. Você usou sua escolha para quebrar as rígidas limitações da sociedade, para atacar nossa Ordem às custas das pessoas comuns. Eu pergunto: Seria isso porque o desgosto que o consome fez com que suas escolhas o distraíssem de seus próprios defeitos?"

O prisioneiro balançou a cabeça violentamente mas não tinha palavras.

Capítulo Um: Um Mundo de Trevas

Pegue uma cadeira e se acomode. Se quiser, pegue também algo para beber, pois isso pode levar algum tempo. Inúmeros filósofos e poetas passaram seu tempo examinando o mundo ao seu redor. Existem postos de gasolina, árvores, cortiços, concertos de roque, instalações científicas e fenômenos inexplicáveis. Em algum lugar no meio dessa confusão há algo que chamamos de "mundo".

Em **Mago: A Ascensão**, esse mundo também existe. Ele possui os mesmos confortos modernos, falsidades históricas e debates incessantes. Contudo, ele é um reflexo sombrio de nosso universo, um lado tocado pelo sussurro corrupto de uma realidade arruinada. É um Mundo de Trevas, onde as ruas são um pouco mais sujas, as corporações mais sombrias e a luz do espírito humano é uma chama fraca e tremulante. Nas frestas entre a sanidade e a loucura, existem *coisas* que andam pelas ruas escuras. As lendas e contos populares são todos verdadeiros. Contudo, quando as pessoas se reúnem para assistir filmes sobre naves espaciais, monstros e grandes conspirações, elas nem imaginam que tais coisas realmente existem em seu mundo sombrio.

Esse Mundo de Trevas é o pano de fundo para algumas das maiores guerras que já foram travadas distantes de olhos humanos. Enquanto as pessoas brigam sobre fronteiras mundanas e preocupações materiais, o mundo místico está bem ao lado, invisível para todos, exceto alguns poucos dotados. Para aqueles que sabem onde procurar, todo um reino de espíritos, fantasmas, demônios, mágicas, antigas tradições e conhecimentos ocultos está à espera. Um mundo de magia o aguarda.

Com a presença de operadores de milagres que curvam o cosmo aos seus desejos, seria de espantar que o que está em jogo é a própria realidade? Enquanto inúmeros monstros se escondem nas fronteiras da humanidade, as verdadeiras estrelas sempre foram os magos — aqueles poucos que têm a inclinação, a sabedoria e a imaginação para agarrar o invisível, buscar o desconhecido e iluminar a escuridão. Esses guardiões do conhecimento travam sua própria guerra oculta, na qual eles determinam o futuro da humanidade (eles esperam) e lutam pelo direito de manter suas crenças diante das ondas do conformismo estéril. Durante todo o tempo, eles têm que equilibrar as exigências da magia com a maravilhosa e terrível panóplia de um mundo enlouquecido e decadente. Eles podem ser a última esperança contra os dentes afiados da história, contanto que sobrevivam ao seu próprio Despertar em uma noite fria e mágica.

O Mundo das Trevas

Embora o mundo dos magos seja semelhante ao nosso, ele é obscurecido pela presença de horrores que nos esperam do outro lado da imaginação. Os magos curvam os fios do universo conforme sua vontade e seu conflito aflige o coração da sociedade humana. Com tantas visões diferentes buscando o favor do homem e moldando o mundo, a discórdia é inevitável. Conforme os magos modelam o mundo de acordo com suas visões, o próprio planeta se torna um instrumento na guerra. As vidas de pessoas e nações são destruídas enquanto a ideologia e as necessidades pragmáticas do conflito deformam a realidade.

Punk-Gótico

O termo "Punk-Gótico" descreve bem o ambiente decadente e o fervor rebelde do Mundo das Trevas. A violência se combina com a elegância conforme a riqueza e os privilégios se misturam em uma panóplia de medo e conflito cultural.

Em cidades sujas e destruídas, as pessoas dançam e passam as horas em bares resplandecentes, tentando ignorar a decadência dos centros urbanos. Os grandes prédios do cenário comercial ascendem como uma escultura artística. Em contraste, as favelas se agitam com brigas e hostilidades, conforme as massas desesperadas se prendem a seus pedaços de terra. Do outro lado, as últimas áreas selvagens permanecem intocadas pelo homem, proibidas em seus recantos imaculados. As pessoas se prendem a seus governos repressores e protetores porque temem o caos que fervilha debaixo da crosta da sociedade. Sob os espirais brilhantes da Igreja, os saguões da justiça e os artifícios da sociedade, as massas lutam por uma vida de conforto e requinte. A imagem gótica da arquitetura avultada está por toda a parte, adornada com ouro e prata a observar os desabrigados.

Em contraste com os prédios que se erguem como *monumentos* às realizações da humanidade, o niilismo punk ecoa no desespero esmagador de sonhos destruídos. Ignorados pela sociedade, os menos afortunados se rebelam. A classe alta decadente festeja sua riqueza enquanto gangues, criminosos, loucos e depravados saqueiam vizinhanças em ruínas. Os zunidos da tecnologia são praticamente esmagadores ao passo que grupos desprivilegiados se rebelam através de demonstrações chocantes de brutalidade, arte, fé e misticismo. O mundo está tomando um caminho rápido para a autodestruição e todos querem escapar.

Por meio das descrições do jogo, o cenário Punk-Gótico fornece uma ambientação diferenciada. O Narrador deve fazer com que a sensação de um mundo desesperado e mordaz transpareça durante a ação, enquanto a reação dos jogadores reforça a presença deles neste cenário tão irremediável. Obviamente, cada grupo tem sua visão do Mundo das Trevas e a sua visão pode ser tão gótica ou punk quanto você quiser.

Magos

Certamente há força — e segurança — em grandes números. Inversamente, existem muito poucos magos na Terra, especialmente com as recentes mudanças que predizem novos perigos no mundo espiritual. Mestres habilidosos de todas as facções foram forçados a abandonar a Terra, pois a magia deles é muito perigosa para a nossa ignorante sociedade. Os magos mais jovens têm que se unir a fim de sobreviver e mesmo aqueles que não tomam partido acabam percebendo que sua singularidade os distingue da multidão. Os magos compõem uma sociedade à parte.

Uma vez que eles são tão diferentes dos humanos comuns que os rodeiam, os magos naturalmente se polarizam de acordo com os seus próprios padrões. Os magos analisam uns aos outros pela destreza de seus feitos mágicos, força de seus destinos e ideais aos quais aderem. A habilidade de um mago com suas artes mágicas determina o respeito que ele é capaz de impor dentro da sociedade dos magos, enquanto o seu estilo ajuda a decidir com quais grupos ele irá trabalhar. Místicos que levam adiante as crenças de

sociedades antigas ou teorias rejeitadas caem na categoria das Tradições, enquanto os filósofos cientistas da razão progressista caem na hierarquia da Convenção da União Tecnocrática. Além dessa fronteira estão magos envolvidos de maneira excessivamente insana com suas próprias crenças para serem capazes de interagir com o mundo (os Desauridos) e aqueles que vendem sua esperança de iluminação em troca do poder para trazer a desagregação da realidade (os Nefandi). Por último, alguns raros magos se apegam a sistemas de crenças culturais ou mesmo a suas próprias formas de praticar magia. Esses Ofícios e Órfãos são os mais raros e talvez os que mais correm perigo. Afinal, sem nenhuma organização para protegê-los, eles são os primeiros a serem colocados contra a parede quando surgem problemas.

Não há espaço para indecisos neste mundo héctico. Os poucos magos que ainda não escolheram um lado ou estão muito bem escondidos ou estão mortos. A maioria dos independentes decidiu se unir às Tradições e a guns poucos com as Convenções — mesmo que só pela proteção.

As Nove Tradições

Em inúmeras tradições mágicas, o nove é considerado um número de sorte. Para os seguidores do caminho hermético, esse número representa o mago que carrega a lâmpada da iluminação que atravessa a realidade. O nove também é o cume do poder e da experiência num ciclo de nove fases; ele representa a perfeição da mente e do espírito. Foi baseada em tal símbolo de superstição que a Ordem de Hermes, um grupo antigo de magos influenciados pela magia do Egito, de Salomão, de Tóteme e outros preceitos de estrutura similar, reuniu as Tradições místicas a fim de formar uma gloriosa união.

O Conselho das Nove Tradições tentou consolidar esse destino. Infelizmente, durante toda a história, ele foi incapaz de preencher todas as nove cadeiras de liderança durante um período significativo de tempo. Oito cadeiras — representando o mundano e suas armadilhas — tem sido o habitual a maior parte do tempo.

Durante algum tempo, houve esperança. Recentemente, com a adição dos Adeptos da Virtualidade, todas as nove cadeiras foram ocupadas. O Conselho foi revigorado por esse equilíbrio no pêndulo e seus membros realmente acreditaram que conseguiriam derrotar seus inimigos por meio da conjectura numerológica, embora fossem em menor número e não tivessem tantas armas. O Conselho acreditou que essa superioridade, juntamente com sua maior flexibilidade mágica e sua ênfase nas liberdades individuais — sendo esta última mais atraente aos Adormecidos do que o conformismo adotado pela União Tecnocrática — iria fornecer a vantagem necessária para vencer a Guerra da Ascensão.

O Conselho dos Nove serve como uma proteção mútua contra ameaças externas e como um campo neutro onde magos de diferentes Tradições podem trocar idéias ou trabalhar juntos em busca de um mesmo objetivo. O Conselho edificou o que deveria ser uma formidável aliança de Tradições místicas que buscam criar um mundo onde cada pessoa é livre para escolher seu próprio caminho.

Tempos Conturbados

O Conselho perdeu grande parte de seus líderes mais experientes durante uma invasão devastadora, seus reinos mais distantes perderam a comunicação com a Terra e a Película entre os mundos espiritual e material está muito inconstante para ser atravessada despreocupadamente. O consenso global se posicionou contra a magia mística, forçando os magos das Tradições a recorrer a aplicações mais sutis de suas artes.

Ainda pior, não se tem notícias dos Mestres antigos e dos Arquimagos desde o último comunicado oficial de Horizonte. Muitos dos que estavam na Terra simplesmente sumiram. Alguns foram encontrados, mas tiveram que fugir da Terra, onde sua própria existência mágica incitava conseqüências desastrosas.

Os magos que permaneceram, a maioria discípulos, aprendizes ou recentemente iniciados, foram deixados à sua própria sorte. Esses místicos lutam uma guerrilha urbana desesperada contra a Tecnocracia, provavelmente com a esperança vã de deflagrar um golpe certeiro e sobreviver até alcançar a Ascensão pessoal. Contudo, muitos já começaram a perder as esperanças e fugiram em busca de seus próprios objetivos.

Laços de Lealdade

O Conselho nunca constituiu um pilar de força unificado. Em vez disso, ele é composto por nove colunas distantes que sustentam um todo muito maior. Cada coluna possui uma arquitetura diferente, mas todas compartilham elementos comuns, tais como a crença na Ascensão pessoal e no direito da humanidade poder escolher seu próprio caminho. Faz muito tempo que o principal objetivo do Conselho é restaurar a magia ao mundo e trazer de volta a antiga era mística. A maioria dos magos do Conselho, contudo, entende que esse objetivo é, literalmente, uma impossibilidade. O mundo está tão envolvido pela ciência que não pode mais aceitar a magia.

Muitos jovens magos idealistas ainda acreditam que há esperança; eles têm fé de que deve haver uma maneira de explorar as falhas cada vez mais óbvias do Consenso e preenchê-las com os caminhos e filosofias da magia. Eles sabem que os caminhos antigos estão para sempre perdidos para as Massas, senão para as Tradições. Essas vozes dissidentes acreditam que precisam adaptar seus caminhos ao Consenso a fim de melhor explorar suas falhas. Isso realizado, o mundo resultante terá maravilhas jamais sonhadas e cada um estará livre para escolher seu próprio caminho para a Ascensão.

Muitos simplesmente abandonaram toda a esperança e lutam apenas para sobreviver. O desaparecimento dos Mestres, a perda de contato com Horizonte e a intensificação do Pogrom e do Paradoxo estão levando esses magos a um desespero desanimador.

Ascensão

As Tradições acreditam basicamente no equilíbrio da interação entre a Ascensão pessoal e o desenvolvimento coletivo da humanidade (tanto espiritual, como material). Os magos deveriam ser um modelo perfeito de suas filosofias, a fim de servir como exemplo aos Adormecidos. Se seus valores forem verdadeiros, os Adormecidos irão perceber. O Conselho acredita que nenhum mago tem o direito de forçar a humanidade a se acomodar sob um paradigma.

Quando a humanidade alcançar a perfeição — no seu próprio ritmo — a realidade irá avançar ao seu próximo estágio.

Adormecidos

Os magos da Tradição normalmente sentem compaixão pelos Adormecidos. Eles acreditam que todos têm o direito de alcançar seus objetivos pessoais sem influência externa. Todas as culturas merecem a iluminação.

Ironicamente, esse sentimento força os magos a proteger o bem estar das mesmas pessoas que, acima de tudo, apóiam o paradigma da Tecnocracia. O ceticismo da humanidade concretiza a ciência e torna os trabalhos místicos cada vez mais difíceis.

Um dos aspectos dessa filosofia que perturba os magos é o fato de que se os Adormecidos escolherem apoiar a ciência, então as Tradições devem proteger esta decisão. Alguns magos preferem caminhos um pouco mais preventivos.

Capela Horizonte

O Conselho dos Nove costumava compartilhar uma Capela chamada (erroneamente) de Horizonte, onde mantinha encontros importantes de nove em nove anos e realizava reuniões menos formais com freqüência. Horizonte foi o local de unificação para todos os magos da Tradição e um símbolo da união do Conselho.

Toda essa segurança e simbolismo mudaram recentemente, quando um revolucionário que se acreditava morto incitou muitos magos mais jovens a atacar Horizonte abertamente, conduzindo a uma luta dentro da própria Câmara do Conselho. O resultado desse ataque teve como conseqüência o engrossamento da Película. Diante da quase total inexistência da contatos confiáveis entre Horizonte e os magos ligados à Terra, o símbolo perdeu grande parte do seu poder. Com a morte de muitos Conselheiros, o ideal de união das Tradições se encontra despedaçado.

Alguns magos buscam estabelecer uma segunda Capela Horizonte na Terra, onde eles possam se reunir, coordenar-se e restabelecer sua antiga união novamente — ou talvez alcançar um sucesso ainda maior. Somente o tempo poderá dizer se esse novo esforço será bem-sucedido.

Postos e Títulos

Durante a Grande Convocação na qual o Conselho foi formado, as Tradições concordaram com um sistema de postos e títulos que deveria ser usado em sua hierarquia. Os postos classificam a iluminação relativa de um mago e sua habilidade com determinadas esferas. Adicionalmente, podem ser concedidos títulos por grandes obras, feitos mágicos, idade respeitável ou mesmo como um capricho. Contudo, um mago que não seja capaz de corresponder ao seu título irá perdê-lo rapidamente.

A forma mais comum de receber um título é por meio da aptidão em uma ou mais Esferas. Um mago inexperiente nos caminhos da magia normalmente é considerado um Aprendiz ou Iniciante, independentemente dele receber ou não instrução. Quando ele demonstra um contrple maior sobre uma Esfera, ele pode ser elevado ao posto de Discípulo. Com ainda mais domínio, vem o título de Iniciado. O exaltado posto de Mestre é concedido àqueles magos que atingem os maiores graus de controle sobre uma Esfera. Magos que alcançam um refinamento lendário de controle sobre a magia recebem o cobiçado e raro título de Arquimago. Tal reconhecimento só surge com o reconhecimento da responsabilidade concomitante.

Um mago idoso pode ser reconhecido como um Mestre de várias Esferas, mas a maioria destes magos poderosos deixou a Terra depois do engrossamento da Película, fugindo da prisão imposta pelo mundo material. Esses títulos valorizam o poder acima da compreensão e alguns até mesmo dizem que essa hierarquia encoraja a hubris. Um mago pode ansiar pelo domínio de uma Esfera simplesmente em busca de poder, sem se preocupar com a sabedoria que deveria acompanhá-lo.

O Que Significam Esses Títulos?

Em termos de jogo, esses postos refletem um nível de Esfera igual a um e dois para Aprendizes e Iniciantes, três para Discípulos, quatro para Iniciados, cinco para Mestres e seis ou mais para Arquimagos.

O Conselho dos Nove elegeu esses termos em 1466 para que servissem como um modo geral de cumprimento. Hoje em dia, contudo, apenas os Coristas e Herméticos *remotamente* apóiam esta decisão. Outras Tradições preferem seus próprios termos. Os Filhos do Éter usam Estudante, Cientista, Professor, Doutor e Cientista Mestre. Várias Tradições (Oradores dos Sonhos, Verbena e Adeptos da Virtualidade, por exemplo) não possuem nenhuma espécie de hierarquia.

A União Tecnocrata

No início deste milênio, o mundo e seus habitantes estão dominados pela Tecnocracia de corpo, mente e alma. Os programas feitos para destruir e banalizar focos isolados de resistência surtiram frutos e as Tradições estão arruinadas — agora, este monolito começa a pensar na finalização do seu trabalho. Os cientistas da União se vêem como os arquitetos do novo mundo, uma realidade que eles levaram seis séculos e meio para construir. Quando outras facções se misturam com as Massas, a União tem muito a perder. Por essa razão, os Tecnocratas reagem com rapidez e eficiência para oprimir quaisquer ameaças ao seu domínio.

Os Dias Modernos

O ritmo frenético dos dias modernos mantém a Tecnocracia ocupada com a invenção de novas teorias e equipamentos, a proteção do povo contra descobertas perigosas e a expansão da esfera do conhecimento humano. Ao mesmo tempo, contudo, as Tradições místicas desafiam a ciência convencional, enquanto a sociedade estagnada das Massas reprime toda forma de criatividade e desvio comportamental e a ciência e tecnologia fracassam sob o peso de sua própria complexidade quando manejadas por falíveis mortais. Os agentes da Tecnocracia respondem a essa pressão com ações enérgicas, seja caçando os místicos a quem não compreendem, buscando formas de reconstruir a tecnologia falha ou mesmo lutando contra os excessos de outras idiossincrasias Tecnocratas.

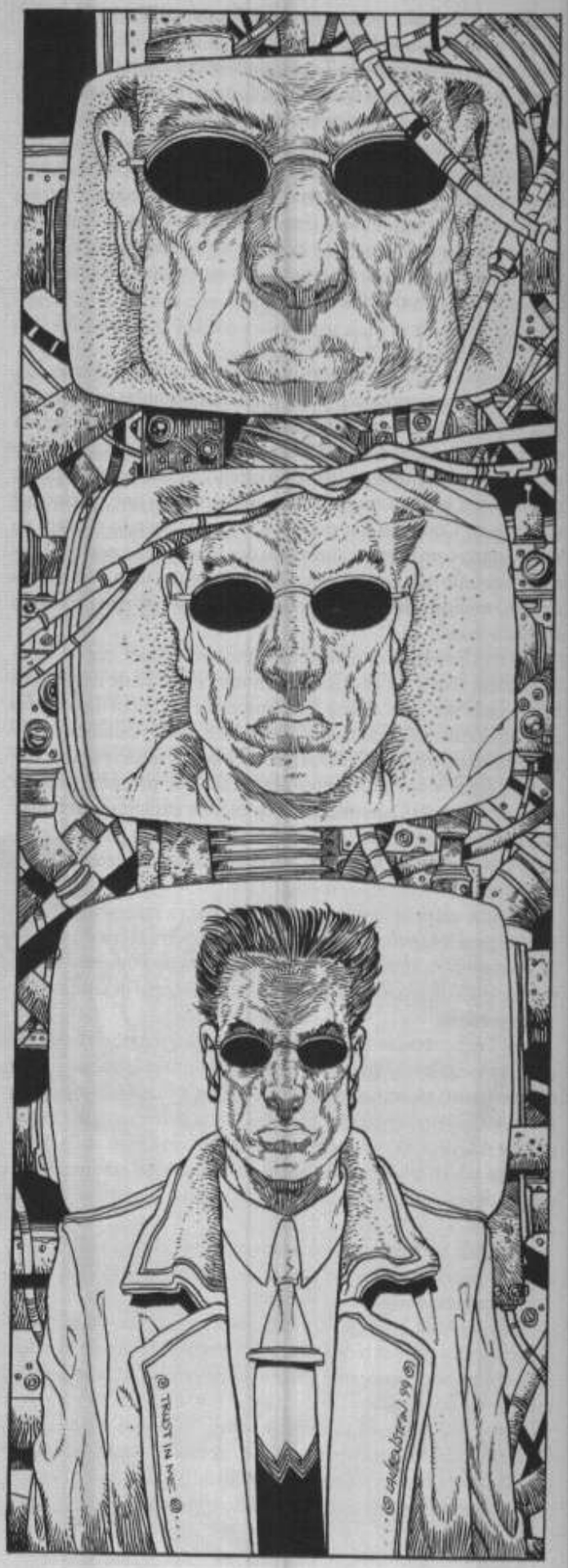
Com as coisas caminhando assim, quem se importa se alguns feiticeiros conservadores são esmagados no processo? Ao menos uma vez a Tecnocracia agiu de forma nobre, mas esta ação foi causada pelo medo, ganância e ódio e está fortemente ligada a raízes decadentes.

Procedimento Científico

Para as Tradições, a aplicação Tecnocrata da ciência e tecnologia é apenas uma forma de magia — para o Conselho dos Nove, a habilidade de transpor a Película, ler mentes, voar e transcender de alguma forma os limites da humanidade é um ato de aplicação da vontade para manipular a realidade. Para a Tecnocracia, nada poderia estar mais distante da verdade. Os cientistas da União pesquisam, constróem e lutam para criar e proteger um mundo onde a magia não existe. Para eles, a magia é uma superstição, uma regressão do pensamento, um fenômeno não reprodutível e um experimento perigoso que lida com forças incontroláveis.

A ciência é o alicerce de tudo pelo que a Tecnocracia luta. Ela defende princípios demonstráveis e constantes, uma tecnologia segura e acessível a qualquer ser humano e uma classificação das leis naturais e científicas. A ciência não é governada pela crença, mas sim demonstrada por procedimentos experimentais rigorosos.

Assim também, os Tecnocratas não aceitam os ornamentos que envolvem as crenças mágicas. Eles não aceitam a existência de Avatares, mas reconhecem o Gênio. Quando precisam obter alguma informação necessária, eles não se conectam com os So-



nhos da humanidade. Ao invés disso, eles decoram um banco de dados. Para um Tecnocrata, nenhum trabalho científico está relacionado à magia. Ele pode construir uma plataforma de teletransporte, mas não alimenta a crença de que ela irá funcionar somente porque ele assim deseja. Ela funcionará porque o cientista pesquisou, construiu e testou a máquina, provavelmente com a ajuda de assistentes. Os cientistas da Tecnocracia se vêem como as mentes mais iluminadas da humanidade, capazes de entender ciências muito mais esotéricas do que as Massas seriam capazes de compreender ou utilizar.

A Cadeia de Comando

A União é uma organização vasta e obscura, com ramificações que atingem praticamente todas as atividades humanas. A maioria dos magos nunca encontra mais do que um ou dois de seus irmãos. Embora se pense o contrário, a Tecnocracia não é uma entidade tão onisciente quanto acreditam os magos das Tradições.

O alicerce da hierarquia da União é o Círculo Interno, um grupo misterioso de cientistas que poucos chegaram a conhecer diretamente. Para a maioria dos Tecnocratas, o Círculo Interno não é nada mais do que um papel timbrado com notificações para o restante da União. Desde a suspensão das operações no espaço profundo, as comunicações com o Círculo Interno vêm sendo irregulares e a maioria dos Tecnocratas Terrestres está agindo mais a seu critério do que segundo as instruções do exaltado grupo. Essa mudança nos procedimentos está sendo um inconveniente, uma vez que se acredita que apenas o Círculo Interno possui um cronograma completo que dita quando as novas descobertas devem ser introduzidas às Massas.

O Círculo Interno planeja Simpósios mensais, nos quais os líderes de cada Convenção se reúnem para discutir a situação corrente e os planos da Tecnocracia. Quando chegam a um consenso, os objetivos são traçados e passados adiante para o restante da União. Novamente, devido à comunicação precária, esses planos nem sempre são plenamente distribuídos por toda a Terra. Às vezes, eles não são aplicáveis na situação corrente da Terra, sendo assim ignorados em favor de outras prioridades.

Apesar da aparência, a maioria dos operadores da Tecnocracia — em todos os níveis e todas as Metodologias — não são Iluminados. Eles são Adormecidos que receberam pelo menos um treinamento em técnicas avançadas que os habilita a utilizar equipamentos avançados. A maioria dos agentes da Nova Ordem Mundial que participa do governo e da mídia, ou os agentes do Sindicato infiltrados em grandes corporações também são Adormecidos. O fato é que não há pessoal Iluminado em quantidade suficiente para mantê-los em trabalhos de tão pouca importância.

Visão

Agora que a Guerra da Ascensão está oficialmente encerrada e as Tradições estão dispersas, a União dispõe de mais pessoal e tempo para devotar à realização de seus objetivos. Cada Convenção tem sua própria visão de como alcançar esses objetivos, mas todas trabalham para um mesmo fim.

Primeiramente, a União pretende tornar habitável a maior parte possível da Terra. A superlotação gera superstição, educação falha, poucas expectativas, baixas médias de vida e pobreza. Com espaço para que todos vivam confortavelmente — ou pelo menos com alguma privacidade — a Tecnocracia espera encorajar as Massas a se aperfeiçoar.

A União também tenta encorajar e melhorar a educação em um nível mundial; um objetivo que está ligado ao primeiro. Tudo se resume ao fato de que se os professores tiverem mais tempo para dedicar aos seus alunos, cada estudante terá uma chance maior de se destacar em qualquer que seja o seu campo de especialização escolhido. A Nova Ordem Mundial desenvolveu muitas técnicas de ensino que estão muito além daquelas comumente utilizadas nos países do primeiro mundo.

Uma vez que a Terra esteja segura, a União pretende mover a humanidade para as estrelas, primeiramente colonizando a Lua e depois outros planetas do sistema solar. Antes disso, os Engenheiros do Vácuo têm que se assegurar de que é seguro deixar a Terra — de que os Nefandi, criaturas alienígenas, Desauridos e outras ameaças estejam vencidos.

Os médicos da Tecnocracia reduzem e eliminam as doenças, imperfeições de nascença e outras condições debilitantes. Os Progenitores são os principais responsáveis pelo projeto de melhorar a tecnologia médica por todo mundo. Eles buscam a introdução de novos medicamentos, novas técnicas cirúrgicas e de diagnose e encorajam uma maior vigilância de condições que ameaçam a saúde. Eliminando os fantasmas das doenças e ferimentos, a União espera libertar a humanidade do seu medo da mortalidade.

Por último — e mais importante — a Tecnocracia busca iniciar sua visão de um Capacitação global. Cada Convenção tem sua própria idéia de como isso vai acontecer, mas parece que os Progenitores e a Iteração X são os mais aptos a desenvolver a tecnologia necessária para alcançar esta exaltação da humanidade a um estado de quase divindade. Eles desejam ampliar a inteligência via máquina ou através do melhoramento do próprio ser humano, tornando possível ainda outros avanços.

O resultado final de cada um desses cursos de ação é que a magia não será apenas esquecida, mas também será obsoleta. Tudo o que os magos esperam alcançar será obtido mais facilmente com a tecnologia, que será disponível para todos. Sem a necessidade da magia, a presença dos magos deve simplesmente definhar. Espalhando a humanidade por toda a Terra, não haverá mais regiões afastadas da presença humana, e portanto, nenhum lugar seguro onde Antevos possam habitar ou visitar a Terra. O mesmo raciocínio se aplica à viagem espacial e à colonização interplanetária. Quando a Terra não for mais segura, os perigos sobrenaturais do mundo precisarão fugir para outro lugar e os Engenheiros do Vácuo pretendem cortar todas as possibilidades de fuga.

Com a difusão de uma educação baseada em princípios científicos, não haverá necessidade de explicar qualquer aspecto da realidade com a utilização de deuses, magia ou outras superstições. Com a Ascensão da humanidade, até mesmo a Tecnocracia se tornará irrelevante — um desfecho que muitos Tecnocratas admitem não gostar. Outros cientistas acreditam que isso irá simplesmente trazer o restante da humanidade para a União. De qualquer forma, o sobrenatural deixará de ser uma ameaça. Observações mais agourentas apontam que a individualidade também será um artefato do passado. Talvez as criações da Tecnocracia desenvolvam sua própria inteligência e substituam a humanidade. Para muitos, esse é um pensamento inquietante.

Desauridos

Alguns magos simplesmente ficam loucos em seguida ao Despertar ou em algum momento logo depois disso. Embora a instabilidade não seja incomum entre os Despertos (dada a incrível mudança de perspectiva, isso é praticamente esperado), alguns raros magos são afligidos por uma loucura tão potente que afeta a própria interação deles com a realidade. O ponte de vista desses desafortunados muda para sempre e eles percebem que o mundo em que eles vivem não é o mesmo mundo em que todos vivem.

Essas criaturas são chamadas de Desauridos e podem surgir de qualquer afiliação, seja da Tradição, Tecnocracia ou dentre magos Discrepantes. Naturalmente, o estado de um Desaurido nem sempre é prontamente perceptível e um Desaurido que parece ser membro de uma facção em particular pode causar grandes danos ao expor os trabalhos internos do grupo, ou se tornar importante e depois partir para a realização de seus objetivos pervertidos. Por essa e outras razões, a maioria dos magos teme os Desauridos. Alguns até mesmo caçam essas criaturas, considerando-as como uma ameaça para a magia "controlada".

Aparte de seus mundinhos privados, nos quais eles encapsulam suas visões de uma realidade diferente da exterior, poucas coisas diferenciam um Desaurido dos demais magos. Contudo, tendo seus Avatares distorcidos por suas ilusões, os Desauridos mudam o mundo de uma forma consistente com suas próprias realidades e raramente sofrem os efeitos colaterais de tais mudanças. Um Desaurido *pode* atrair o Paradoxo e quanto mais são e estável ele é, mais provavelmente isso irá acontecer, embora muitas vezes este Paradoxo simplesmente "enfraqueça o Desaurido" sem mais efeitos — isso quando ele aparece.

Felizmente, os Desauridos são bastante raros na era moderna. Aqueles com as visões mais loucas e incapazes de lidar com o mundo ao seu redor, percebem que a Terra é difícil de ser tocada. Esses maníacos vivem nas profundezas do mundo espiritual e há muito tempo deixaram para trás os laços com a Terra pelos quais lutam os outros magos. Os Desauridos que permanecem na Terra certamente são perturbados e perigosos, mas estão em maior contato com o mundo exterior (como ele é) do que seus primos selvagens e extravagantes do passado.

Nefandi

Poucas palavras são capazes de afetar um mago com tanta intensidade e rapidez quanto o termo Nefandus. Os Decaídos são os servos do Limbo, dos pesadelos e do caos primordial do qual o universo foi cuspido durante a Criação. Individualmente, cada Nefandus serve um lorde ou conceito dessa decadência. Coletivamente, os Nefandi não desejam nada além da completa destruição de toda a realidade. Eles não têm visões de Ascensão, mas de Decadência.

Os Nefandi são odiados, caçados e temidos não apenas por seus desejos malignos, mas também porque eles são o inverso de tudo aquilo que os magos acreditam. Um Nefandus tem um Avatar literalmente às avessas, revertendo para sempre o seu destino e transformando-o em um agente de destruição em vez de criação. Ainda pior, qualquer mago está sujeito a Decair e os Nefandi estão sempre famintos por novos recrutas. Os traidores das Tradições e da Tecnocracia são chamados de *barabi* e ambos os grupos caçam estes magos com uma ferocidade inigualável, às vezes colocando de lado suas hostilidades para lutar contra os Decaídos. Talvez ainda mais aterrorizante é o fato de que depois da Queda, o Avatar de um Nefandus está para sempre corrompido. Apenas os Oráculos poderiam saber se uma alma tão horrorosamente deformada poderia ser salva.

Os Perdidos, Ofícios e Discrepantes

Alguns magos optam deliberadamente por não se unir às fileiras das Tradições nem da Tecnocracia. Outros simplesmente Des-

pertam sozinhos e aprendem a controlar sua magia com estilos únicos. Outros surgem de pequenas culturas estrangeiras que praticam estilos de magia menos amplos do que aqueles estudados pelas Tradições. Alguns até mesmo adotam uma mistura confusa de estilos, combinando-os e fazendo mágica com o resultado. Coletivamente, esses magos são Discrepantes — aqueles que não se encaixam na ordem da sociedade dos magos. Individualmente, eles podem ser Órfãos (magos que Despertaram e desenvolveram seus poderes sem um mentor) ou membros de Ofícios (pequenos grupos culturais).

Recentemente, os integrantes da Tecnocracia tomaram conhecimento da existência dos Ofícios independentes e partiram para a erradicação imediata destes grupos. Até mesmo pequenos grupos de magos de uma certa herança cultural são uma ameaça para o Consenso. A maioria dos grupos foi dissipado, destruído ou se uniu a uma das Tradições em busca de proteção.

Órfãos

Apesar de dificuldades como o Pogrom da Tecnocracia e o recrutamento agressivo das Tradições, os auto-Despertos vêm aumentando em número. Cada dia que passa, mais e mais pessoas Despertam espontaneamente sem o auxílio de um mentor e são forçadas a traçar o seu próprio caminho. Elas não possuem a estrutura organizada das facções e não têm acesso aos úteis contatos nas comunidades mágicas. Por essas razões, eles são chamados de Órfãos.

Os antigos Guerreiros da Ascensão vêem os Órfãos como um fator imprevisível; a falta de treinamento e coordenação faz deles um perigo para ambos os lados, para eles mesmos e para os espectadores. Por essa razão, os auto-Despertos são caçados e mortos ou convocados a tomar parte de uma Convenção ou Tradição, conforme o caso. A maioria dos Órfãos prefere traçar seu próprio caminho e muitas vezes sofrem mortes horríveis no processo.

Nos agitados dias de hoje, qualquer mago que não pertença às Convenções, Tradições, Nefandi e Desauridos é considerado Órfão — ou Discrepante, como cada vez mais vêm sendo chamados. Alguns grupos previamente reconhecidos como Ofícios foram fragmentados ao ponto de abranger somente meia dúzia de magos dispersos. Consequentemente, eles também são simples Disparates com sua própria cabala.

Os Oráculos

Os poderes, objetivos e até mesmo a existência destes magos divinos são freqüentemente contestados. Alguns alegam que os Oráculos ascenderam a um plano mais elevado da existência, enquanto outros insistem que eles são apenas mitos. Alguns seres poderosos que dominam reinos distantes alegam ser Oráculos, mas talvez sejam apenas espíritos poderosos ou Arquimagos.

Contudo, a maioria concorda que os Oráculos realmente existem. Sabe-se que muitos Arquimagos e Mestres partiram para regiões profundas da Umbra para encontrar o seu lugar entre os Oráculos. Nenhum deles nunca retornou, portanto seus paradeiros são desconhecidos. Supostamente, Avatares dos rejeitados são marcados de forma violenta e óbvia, mas ninguém nunca viu tais marcas ou tem a menor idéia sobre como elas são. Alguns rumores sugerem que há um número limitado de Oráculos e que é preciso um deles Ascender ou morrer antes que alguém outro possa se unir a eles.

Considerando-se as condições da Terra, é improvável que um mago um dia venha a encontrar esses seres (ou tornar-se um), portanto a maioria dos magos considera a questão discutível. É bem possível que a própria natureza de um Oráculo encare o Consenso como sufocante ou até mesmo fatal.

Cabala

Unidos por uma experiência em comum e afastados do restante da humanidade devido a suas percepções sobrenaturais, os magos tendem a se reunir em pequenos grupos denominados cabalas. Historicamente, aqueles magos que não se isolavam costumavam se unir a outros de mesma mentalidade, às vezes para compartilhar conhecimentos, outras em busca de proteção mútua. Obviamente, tais grupos abriam espaço para disputas internas, presunção e conflitos ideológicos. Ainda assim, algumas das maiores vitórias (e fracassos) só foram possíveis devido a esses agrupamentos de magos — como demonstram a União Tecnocrata, a Ordem de Hermes e até mesmo o Conselho das Tradições.

Na era moderna, as cabalas são muito menos abaladas por disputas internas, simplesmente porque há muito poucos magos restantes e os sobreviventes têm que se contentar com o que têm. Sob uma bandeira unificada baseada na partilha de conhecimentos, as Tradições não têm escolha senão tolerar a diversidade; a Tecnocracia há muito já desenvolveu sua própria política de interesses comuns. Obviamente, só porque essas organizações adotaram tais inovações dentro de sua hierarquia, isso não significa que seus integrantes não têm problemas com seus compatriotas.

Uma cabala é formada por inúmeras razões. É obvio que os magos podem se relacionar com as pessoas com mais facilidade quando estas conseguem entender a perspectiva que eles têm da vida, mas as coisas não são tão simples. Os magos naturalmente se encontram em situações estranhas. É como se, depois da apresentação ao mundo mágico, este mundo saísse do seu curso para lançar o mago em uma vida *interessante*. Quando vários magos se encontram em circunstâncias enigmáticas e incomuns, é apenas natural que eles compartilhem o seu conhecimento a fim de escaparem vivos (assumindo-se que eles ainda não tenham se matado devido a diferenças filosóficas). A companhia de pessoas que realmente *entendem* o que está acontecendo é extremamente confortante para os magos novatos e muitos permanecem juntos apesar de suas diferenças em estilo e dogma. A luta contra um mesmo inimigo também é capaz de formar laços de amizade.

As cabalas — a mais importante unidade social entre os magos — têm quase tantos objetivos quanto o seu próprio número. A maioria é constituída por magos de uma mesma Tradição, embora haja exceções. Alguns magos preferem trabalhar independentemente ou escolhem viver sozinhos. Ainda assim, a quantidade faz a força, assim como possibilita meios mais diversos de lidar com ameaças.

Outras Coisas

Só porque o mundo se abre um pouco mais para os magos, isso não significa que eles o conhecem com a palma da mão. A magia tem sido parte do cosmos durante milênios, assim como as lendas místicas — os duendes, demônios, zumbis e outras criaturas. Embora muitos desses Antevos tenham fugido da Terra, alguns permanecem — e os magos se deparam com eles com uma freqüência alarmante.

Descrições mais completas de diversas "criaturas" sobrenaturais podem ser encontradas no Capítulo Nove.

⊕ Cosmos

Agora, a grande pergunta: O que é realidade?

Primeiro é preciso entender que há uma diferença entre mundo e Mundo — e que esta diferença é maior do que uma letra maiúscula ou um tom mais grave na voz. No mundo, você acorda todos os dias de manhã e vai trabalhar. Esperando pelo seu retorno está o brilho pálido da televisão e um jantar congelado que promete ser tão bom quanto aquele "feito em casa". O Mundo, contudo, é um lugar bastante longe da monotonia estupefata dessa existência. Um lugar de milagres e maravilhas se esconde por trás da frágil fachada de tijolos e pedras. O Mundo é a Tellurian e ela não é nada menos do que tudo o que se pode imaginar.

A Tellurian

Este é um nome simpático para a realidade, Tellurian, que faz com que os magos floresçam com sua idealização e identidade. Ao dar importância a alguma coisa, isto ganha poder. Isso ajuda a separar a verdade colorida da existência do plano pardo em que todos nascemos — e a Tellurian é de fato uma verdade bastante colorida.

A Tellurian é o universo — um lugar de vastas possibilidades e oportunidades, limitadas apenas pela imaginação daqueles que a habitam. Toda e qualquer coisa que possa ser sonhada, discutida ou descrita tem o potencial de existir dentro desta vastidão. Muitas dessas fantasias já existem e muitas outras ainda estão por se formar. A Tellurian é a existência sem limites e um local onde a esperança toma forma. Ela é o mundo material e espiritual juntos, onde pensamentos se tornam ações e crenças se materializam.

A Trama

Não há como entender a Tellurian em seu estado natural de infinitas possibilidades. Apesar dos melhores esforços dos magos, todos têm limites de compreensão, e portanto, eles não podem realmente aceitar a limpidez do verdadeiro caos. Usando metáforas, os humanos estabelecem uma ordem e uma estrutura para a Tellurian — eles criam a Trama. Cada possibilidade ou sonho toma a forma de um filamento e é tecido na estrutura do mundo. O talento dos Despertos consiste em tecer novamente esses fios conforme necessário ou desejado, moldando assim as possibilidades para seus próprios fins. Fundamentalmente, a magia é capaz de tecer a matéria prima da Tellurian e mudar o padrão.

O problema é que grandes alterações nos filamentos podem causar desgaste, rompimentos ou deformações. Ainda mais importante, os Despertos só podem alterar a Trama ao variar o seu lugar dentro dela. Assim, cada puxão nos filamentos ecoa como um empurrão no mago. Puxando muito forte, um mago pode cair durante a quebra de um filamento, quebrar ou perder o controle em uma complicação repentina. É preciso observar os padrões da Terra muito atentamente, e ter o cuidado de não alterá-los muito de uma só vez. Ninguém sabe o que aconteceria caso ela se tornasse muito frágil ou gasta para permanecer unida, mas é fácil imaginar a conseqüência... o fim da realidade.

Sono Profundo

A razão é uma crosta de pus colocada sobre a realidade. Ela está por toda a parte, pressionando e sufocando-a. Ela pode explicar tudo, mas não resolve nada. É um cobertor que envolve a humanidade até as orelhas a fim de mantê-la tranqüilamente adormecida para as verdades da existência. Ela é tanto uma ferramenta poderosa, quanto uma limitação repressora.

O mundo mundano, das pessoas normais — os Adormecidos — é cinza. Sem dúvida há sol e pirulitos, arco-íris depois da chuva e muitos acres de gramados verdes tratados nos fins de semana por moradores do subúrbio que arrancam ervas daninhas como se elas fossem câncer. Há várias cores por todos os lados, mas elas são apenas um cobertor cinza sobre as verdadeiras cores. A magia é algo dos contos de fadas ou para aquela senhora estranha com tantos gatos que tem uma loja malcheirosa na esquina da Rua Mal-assombrada com a Avenida Fantasma.

Esta é a realidade do Mundo das Trevas — a maioria das pessoas não acredita em magos. Elas não acreditam em magia ou em criaturas que espreitam a noite, não acreditam que um homem pode se transformar em um monstro com apenas um pensamento ou que um cadáver nem sempre está morto para sempre. Mas afinal, por que elas deveriam pensar de outra forma? Tudo lhes diz que a magia faz parte das lendas, dos mitos e de histórias de criança.

O problema é que isso não é verdade.

Não que os Adormecidos percebam ou se importem com isso. Eles têm seus próprios problemas. Asseguradas por governos que precisam provar sua efetividade ao baixar os índices de criminalidade, as pessoas continuam indo dormir todas as noites com as portas trancadas e o sistema de alarme piscando durante a noite. Os empregos são abundantes mas, ainda assim, todos continuam atravessando a rua para evitar os desabrigados que só desejam sobreviver. Aparentemente, todos estão cada vez mais ricos, exceto você e seus vizinhos.

Não é o bastante que as cidades estejam se tornando locais estéreis que precisam ser "curados" da densa massa humana que se amontoa em prédios cinzentos. Os condomínios fechados, abrigos dos mais ricos, estão tão apodrecidos como qualquer maçã largada por muito tempo sobre o balcão. Por trás da fachada de gramados perfeitos e delegacias, espreitam corações doentes que geram o abuso infantil, as drogas, o álcool, o abuso de esposas, a pornografia infantil e o assassinato. Não há segurança nos jardins verdejantes e piscinas azuladas, pois o monstro da realidade já lançou o seu chamado.

Talvez você esteja pensando que as zonas rurais e locais desertos são a chave para a paz e segurança — você está errado. Essa onda de destruição e medo alcança até mesmo os locais mais remotos. A Antártida está sendo estudada como uma fonte de recursos naturais. A Amazônia continua queimando. Baleias novamente são caçadas em águas que permaneceram seguras por mais de 50 anos. Venenos continuam a ser lançados nos córregos, rios, lagos e oceanos que nos sustentam.

A idealização da razão não é um quadro tão bonito, afinal.

A Cama Está Feita

O mundo é uma loucura. As ruas estão lotadas, é quase impossível andar por aí sem chamar a atenção de alguém que queira usar um mago errante como alvo. Felizmente, ainda existem locais na Tellurian onde passear ou se esconder. Muitos deles se encontram aqui, na Terra. Contudo, eles são mais do que abrigos seguros — são depósitos de conhecimento, campos neutros e locais de aprimoramento da magia. No linguajar antigo, eles são chamados de Capelas.

As Capelas

Você nunca irá reconhecer uma Capela por sua aparência. Elas tomam diversas formas, desde uma antiga casa vitoriana com a palavra "assombrada" estampada na porta até uma caminhonete Volkswagen estacionada no jardim de uma casa. Não vá procurando por uma torre construída na beira de uma montanha e com relâmpagos na paisagem — pelo menos não nas Américas. Onde antes as Capelas eram o abrigo fortificado de um mago, agora elas são locais reservados onde se esconder ou pontos estratégicos ocultos no cenário cotidiano.

Uma Capela é qualquer lugar onde o mago pode se sentar, ficar fora de brigas e relaxar por alguns minutos. Algumas Capelas raras e disputadas com violência foram construídas próximas a locais de poder e ajudam na realização de mágicas. A maioria, contudo, é apenas um lugar pelo qual o mago pagou o aluguel mensal e onde escondeu um saco de batatas fritas.

Nodos

Os Nodos são locais de poder, lugares onde a Trama dá um nó e o poder do cosmos — a Quintessência, como alguns o chamam — se concentra. Quando magos estabelecem uma Capela sobre um desses locais, eles são capazes de manipular os filamentos da Trama com grande facilidade. Tais lugares se destacam pela facilidade com que os limites da magia são ampliados dentro dele. Ainda melhor, muitos Nodos deixam pequenas quantidades de poder disponíveis em objetos ao seu redor. Artigos simples dentro de sua área de influência acumulam o poder, tornando-se Sorvo, a energia mágica aprisionada na forma material.

É possível que os Nodos se formem para refletir o que está ao redor deles. Por exemplo, Stonehenge pode ter sido o resultado de alguém aplicando um grande esforço para posicionar as pedras naquele padrão. Às vezes as pessoas constróem coisas inconscientemente, para refletir o poder que sentem instintivamente quando estão dormindo. Outras vezes há um pouco dos dois e alguns magos usam essas dicas sutis para avistar um Nodo simplesmente ao olhar para um mapa. Ruas com projetos incomuns, construções que não se encaixam com a paisagem ou aspectos naturais um pouco regulares demais são todos sinais que apontam para um Nodo.

Constructos

Obviamente, os místicos não são os únicos por aí que procuram Nodos. A Tecnocracia também tem seus objetivos e estes envolvem a transformação de Nodos em bases de operação chamadas Constructos ou Colônias. Tais locais são muito pouco agradáveis. Por um lado, a Tecnocracia "purifica" a energia do Primórdio destes locais, afastando-a do seu potencial natural para a magia e aproveitando-a para a ciência estática. Por outro, essas bases são transformadas em laboratórios de pesquisa e terrenos industriais sem muitos lugares para sofás ou mesinhas de centro. O conforto raramente é uma prioridade para esses caras.

Assim como as Capelas, os Constructos raramente são reconhecidos por sua aparência. Certamente, a maioria deles são labo-

ratórios de pesquisa, faculdades de computação ou usinas, mas também há boas chances de que aquele furgão que nunca sai da esquina também seja um.

Não há como enfatizar o bastante a verdade de que as aparências não importam. Quando a própria realidade é mutável, a aparência de alguma coisa não diz obrigatoriamente tudo sobre ela.

Santuários

Magos que se tornam bons o bastante (ou infames o bastante) freqüentemente constróem seus próprios refúgios privados. Magos astutos evitam locais óbvios como torres e templos maçônicos; tais locais chamam muita atenção e isso é a última coisa que um mago da Tradição deseja, tendo em vista a onipresença dos Tecnocratas. O truque é encontrar algo que pareça modesto por fora e transformar o interior.

Um santuário é um espaço privado e um pedaço de realidade. O mago trabalha o interior do local, harmonizando-o com seu estilo mágico e desejos e ligando-o à sua visão de mundo. Aqui o mago pode fazer o seu trabalho melhor do que qualquer um. Experimentos, estudos, viagens astrais... todas estas magias são mais fáceis para um mago dentro de um santuário — ou mais difíceis para qualquer um que não se encaixe no paradigma do mago.

A Umbra Rasa

Chega de falar sobre a Terra; o universo é muito maior do que isso. Há uma grande parte de Tellurian por aí que a maioria das pessoas nunca chega a ver. Em noites passadas, os magos passeavam pelo mundo espiritual e outros territórios perdidos com impunidade. Contudo, assim como aconteceu com as magias mais poderosas, os dias de tais viagens se acabaram. Pense nisso tudo como algo vindo das histórias em quadrinhos — viagens dimensionais, realidades alternativas e viagens no tempo. Contudo, lembre-se que os Reinos são muito mais complexos do que qualquer história em quadrinhos.

A Película

A película é como uma daquelas luvas usadas por policiais ou motoqueiros para proteger o antebraço. Ao menos, essa é uma forma de se pensar na barreira que separa a Terra dos demais reinos espirituais. Contudo, a Película é mais como aquela antiga punição aplicada aos tripulantes dos navios de guerra ingleses que cometiam erros, também chamada de corredor polonês. Seus companheiros formavam duas fileiras e se armavam com bastões, atingindo o infrator tão forte quanto podiam conforme ele corria entre elas. Acredite, a dor de atravessar do mundo material para o mundo espiritual é bastante semelhante àquele de vários pessoas atingindo você com um bastão — e também dá uma dor de cabeça quase tão ruim.

Contudo, esta barreira não existe somente para impedir que os humanos saiam. Há várias criaturas ruins nos reinos espirituais que não querem mais nada senão vir à Terra e consumir almas. Ela funciona para ambos os lados — a Película mantém os magos em seu pequeno parque de diversões enquanto as Coisas Ruins permanecem do lado de fora. Não que ela impeça todos os magos de cruzá-la, claro que não. As viagens espirituais parecem estar mais perigosas do que nunca, mas os magos sempre foram conhecidos por serem heróis e tolos.

Costumava ser muito fácil viajar pela Película. Dores de cabeça e alguns machucados metafísicos sempre foram comuns, mas nos dias de hoje, é quase impossível preparar um mago novato para a viagem. É como se alguém tivesse colocado uma barreira de vendavais para impedir os magos de chegar ao outro lado — ou talvez ela tenha endurecido para impedir que algo pior entre. A Película costumava dificultar as viagens espirituais, mas agora ela tornou a travessia dolorosamente prejudicial.

Mesmo antes da nova "aspereza" da Película, as viagens espirituais eram arriscadas. Poucos magos conseguiam reunir forças para chegar aos espíritos da natureza ou às terras dos mortos. Dessas excursões surgiram as buscas lendárias.

A Penumbra

Depois de atravessar a Película, um mago pode se surpreender com a semelhança das coisas com o mundo que ele acabou de deixar. Isto é, ele só perceberá a diferença depois de vomitar um pouco e reprimir seus gritos de dor. Ao pisar no reino espiritual mais próximos da Terra, o mago estará muito longe de qualquer Kansas que ele já conheceu. Os magos chamam este reino de Penumbra. Ela é a Terra que se encontra logo após o horizonte mas reflete sempre o seu âmago.

A Umbra Astral

Um passo além da Penumbra está a Umbra Astral. Magos mais antigos chamam este local de Umbra Alta, mas não é assim que os magos mais jovens a vêem. Assim como a Penumbra leva em conta o contexto emocional e o intensifica para criar um ideal da Terra, A Umbra Astral amplifica o contexto racional.

Tudo o que alguém pode desejar saber sobre o significado do universo teoricamente pode ser encontrado aqui. Naturalmente, qualquer questão relativa ao universo também pode ser desmembrada com muitas discussões e buscas espirituais. Quando sua crença molda a realidade, a exploração do pensamento junto a um copo de cerveja é tão válida quanto qualquer Reino de conceitos abstratos.

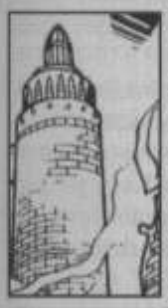
A Umbra Sombria

Este é o reino para onde são levados os mortos; e também para onde os desaparecidos desaparecem. A mácula da entropia infecta a todos e o impressionante peso da deterioração do universo está suspenso acima da cabeça. Se a Penumbra é o que as pessoas querem e a Umbra Astral é o que as pessoas pensam, então este Reino é o que elas temem. As cidades são morros destroçados de podridão onde rastejam os espíritos dos mortos. Tudo o que há nas cidades está à beira do colapso e da destruição. O lugar até mesmo cheira mal. Onde quer que se vá, os mortos invejam a vida do mago — e eles farão de tudo para sugá-la.

Domínios e Reinos

Nem *tudo* além da Película é abstrato e horrível. Afinal, se as coisas fossem tão ruins, por que um mago se importaria em cruzar para o outro lado? Às vezes um mago consegue investir tantos pensamentos e emoções em um canto da Umbra que ele se alonga. Somente os Oráculos sabem como isso acontece. De alguma forma, a fé se torna tão forte que isola um pedaço da Umbra e muda as leis dentro dele. As coisas passam a funcionar de forma diferente, em geral para vantagem do mago ativo.

O Horizonte



Vamos voltar um pouco. Já foi mencionado que a Tellurian é tudo o que um mago pode imaginar. Ela é tudo que *todos* podem imaginar. Contudo, há limites para aquilo que a humanidade pode imaginar e na extremidade deste limite se encontra o Horizonte — o cume da imaginação como ela é. O Horizonte se estende ao espaço, surpreendentemente até as margens de Vênus e Marte. Assim como a Umbra Rasa é uma espécie de paralelo da Terra, o Horizonte se iguala à exploração do sistema solar pelos Adormecidos. É aqui que os magos mais poderosos costumavam se estabelecer para batalhar uns contra os outros pelo direito de controlar a construção da Trama. A verdadeira guerra costumava ser aqui, com os mais poderosos dentre os poderosos lançando Quintessência quase que diretamente uns contra os outros.

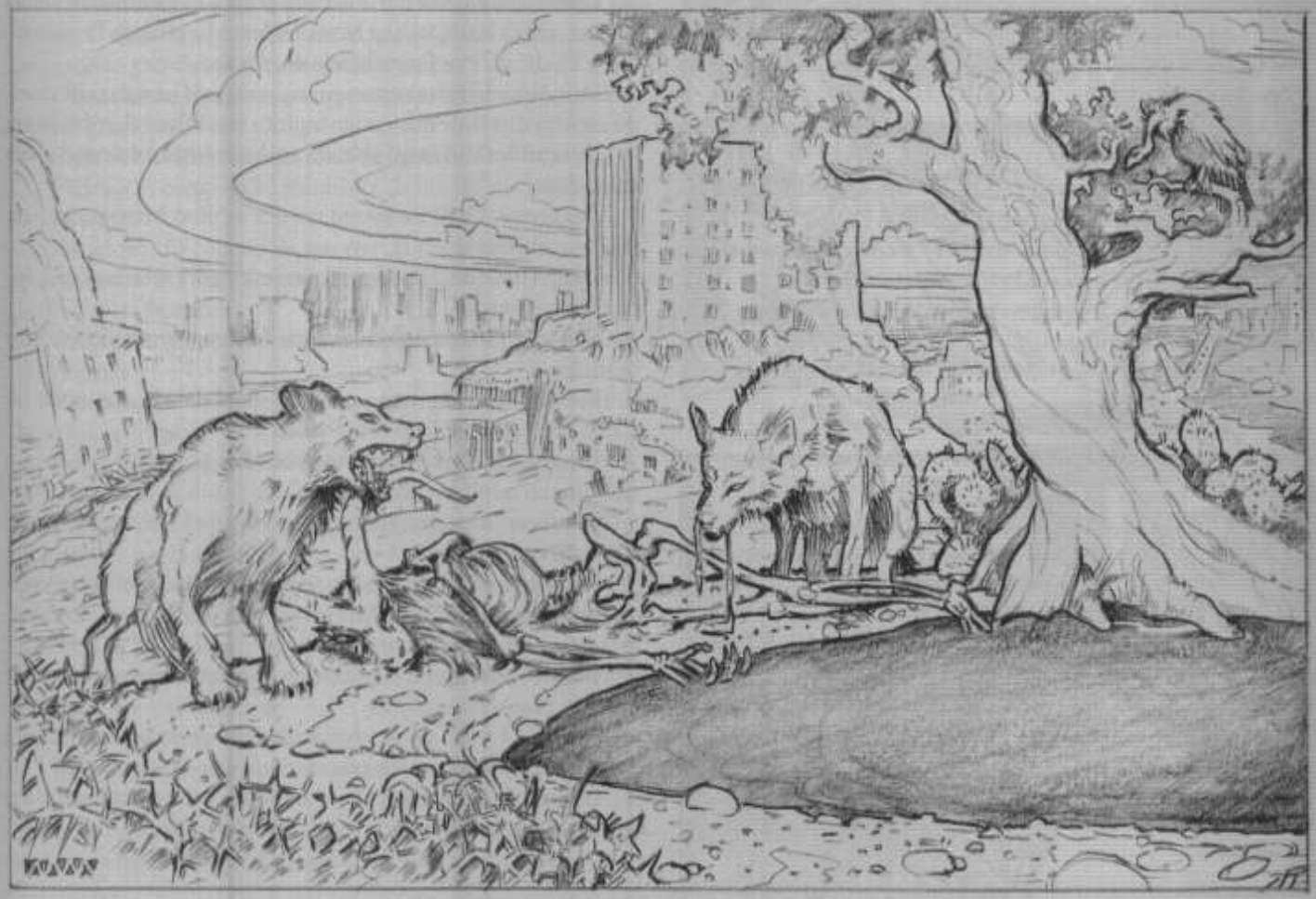
Contudo, o espaço não é mais o parque de diversões que costumava ser. Não são somente os magos que encontram dificuldade para atravessar a Película, mas também a Quintessência produzida pela Terra — e isso complica as coisas no Horizonte. A magia que mantém a realidade está cada vez mais fraca. A maioria dos Reinos do Horizonte está começando a demonstrar esse enfraquecimento e talvez não demore muito até que eles comecem a ruir.

Além do Horizonte

O que se encontra além dos limites da imaginação humana? Essa é a pergunta que parece levar os mais dedicados — ou loucos — dentre os Despertos além das fronteiras do Horizonte até a Umbra Profunda. Essa é uma boa forma de se dizer que há *algo* lá e que ninguém sabe se esse algo foi Destinado aos Olhos Humanos. Praticamente tudo o que se ouve sobre locais além do Horizonte vem de boatos, uma vez que poucos além dos Mestres se atrevem a viajar para lá. A sobrevivência é tênue e apenas uma magia extremamente poderosa pode manter vivo um mago tão longe da Terra.

Outros Mundos

Uma vez que a Umbra parece se assemelhar à Terra, parece plausível que ela se estenda ao espaço até outros mundos. Quem sabe realmente o que se encontra lá fora? Além dos Reinos mais próximos da Umbra pode haver todo tipo de esquisitices. Talvez Terras Alternativas, um Marte governado por quadrúpedes verdes, uma criatura demente e sombria à espreita além de Plutão. Tudo é possível. Ainda pior, a própria sugestão dessas coisas pode invocá-las . O universo é infinito... infinito demais para estar a salvo dos perigos ou membro da insanidade.



Armagedom

De acordo com as lendas, depois da criação, o universo se dividiu, fazendo com que a essência do Absoluto primordial se partisse em fragmentos chamados de Avatares. Em teoria, os magos buscam a Ascensão a fim de unir esses fragmentos à essência cósmica, curando assim os danos causados pelo nascimento do universo. Alguns magos lutam por uma Ascensão global, esperando que toda a humanidade contribua com este esforço.

Contudo, as lendas também contam sobre um destino mais sombrio e assustador: a possibilidade do Armagedom. Talvez o cosmos tenha sido criado com defeitos. Talvez os fragmentos do primordial nunca possam se reunir. Talvez a própria Ascensão seja uma mentira e a salvação não exista. No final, dizem, as forças da magia irão batalhar e o mundo será devastado pelos resultados.

Existem poucas profecias e lendas sobre o Armagedom. Alguns magos supõem que ele chegará caso a Tecnocracia realmente consiga acabar com as maravilhas do mundo. Outros acreditam que o Armagedom é uma condição inevitável ou talvez o produto dos Nefandi. Poucos magos se prendem à noção de que o Armagedom irá abrir as portas para uma nova era, destruindo o velho mundo como prenúncio de um novo.

O Armagedom seria um fim bastante desagradável, contudo, levando-se em conta a morte lenta da magia em nosso mundo e o curso de colisão em que se encaminha a própria realidade, o espectro da aniquilação total se inclina cada vez mais sobre os magos.

Glossário

Os magos freqüentemente usam seus próprios termos durante diálogos, sejam eles específicos de uma Tradição ou criados para preencher um vão. Alguns deles têm origens mágicas óbvias, enquanto outros parecem provenientes de fontes indeterminadas.

Linguagem Coloquial

Acólito: Um servo incapaz de fazer mágicas mas que acredita no poder dela.

Adormecido: Uma pessoa que ainda não Despertou para a realidade do mundo sobrenatural.

Antevo: Uma besta sobrenatural de outros mundos, como um dragão, que há muito tempo desapareceu da Terra.

Arcano: Uma espécie de "disfarce" inconsciente que alguns magos possuem, que os torna imunes a detecção.

Arete: O nível de compreensão mística de um mago e sua intimidade com a Tellurian.

Ascensão: Um estado místico de iluminação além da compreensão humana.

Aquele "K"

E o que aconteceu à "mágika"? Dos magos que permaneceram na Terra, poucos conhecem o suficiente sobre os Avatares e a teoria do Primórdio para serem capazes de reconhecer que o Avatar de um Desperto permite a realização de um tipo de magia diferente da feitiçaria dos Adormecidos. Fala-se numa língua estranha, faz-se alguns gestos com as mãos e - bum - seu inimigo explode em chamas! Foi a magia de um Desperto ou apenas feitiçaria?

Quem sabe a diferença?

Quando alguém altera o mundo por intermédio da prática da vontade, isso é magia. Talvez a idéia de que os magos Despertos fossem, de algum modo, especiais ou superiores aos demais graças à sua "Mágika Verdadeira" nunca tenha passado de pura presunção da hubris.

Avatar: Um fragmento da energia espiritual ligado à alma humana - talvez parte do(s) próprio(s) Puro(s) remanescente(s) de um universo antigo. É por meio da interação entre o Avatar e o universo que o mago realiza sua magia.

Cabala: Um grupo de magos unidos por um objetivo comum.

Capela: Uma fortaleza de magos.

Censura: Uma punição na qual o mago é alertado contra futuras violações, similar à liberdade condicional.

Convenção: Cada um dos cinco grupos que formam a União Tecnocrata: a Iteração X, a Nova Ordem Mundial, os Progenitores, o Sindicato e os Engenheiros do Vácuo.

Demônio: Um dos nomes para as criaturas perigosas do mundo espiritual, possivelmente um espírito mas talvez algo diferente.

Desaurido: Um mago voltado ao dinamismo e maculado pela insanidade.

Despertar, O: O momento em que se descobre o poder para mudar o universo.

Despertos, Os: Termo geral para entidades sobrenaturais, incluindo os magos.

Epifania: Uma revelação mágica ou descoberta súbita sobre o misticismo.

Esfera: Um elemento particular da realidade que pode ser codificado e manipulado com a mágica.

Espírito do Paradoxo: Uma entidade espiritual que caça o mago como resultado do Paradoxo.

Familiar: Um espírito encarnado, vinculado ao mago para servir e conseguir sustento.

Foco: Um objeto, ato, frase, gesto ou artifício similar necessário à execução da mágica. Através do foco, o mago concentra sua crença e vontade e executa a magia.

Gaia: A Mãe Terra, o espírito da Terra conforme descrito por diversos magos naturalistas.

Gilgul: O ritual de destruição do Avatar de um mago, bem como de sua habilidade de executar mágicas ou reencarnar.

Guerra da Ascensão, A: O conflito que determinaria se o mundo seria dominado pela magia, ciência ou fé.

Horizonte, O: O limite mágico que separa a Umbra Rasa da Umbra Profunda

Hubris: O orgulho exagerado que leva um mago a acreditar que pode desafiar o próprio cosmos, convencendo o Desperto que seu modo é o "modo certo". Essa presunção geralmente é fatal, sendo o cerne do conflito entre os magos.

Iniciação: Um teste de passagem para o jovem mago, que se tornará um aprendiz com total responsabilidade numa Tradição.

Magia Coincidente: A mágica camuflada pelas circustâncias. Esse tipo de magia parece algo "que podia ter acontecido" por coincidência.

Magia Vulgar: A mágica que quebra as "leis da realidade", como bolas de fogo, voar ou transformar alguém num sapo.

Magia: O ato de alterar o mundo através da força de vontade e do uso das crenças.

Mago: Termo para um humano que pode executar a mágica de acordo com um conjunto específico de crenças e práticas, alterando o mundo conforme seu desejo.

Marcação: Uma punição na qual o Avatar do mago é marcado.

Metodologia: Um sub grupo de uma Convenção Tecnocrata.

Místico: Relativo à magia.

Nefandus: Um mago que Decaiu e serve a escuridão, buscando levar o universo de volta a seu estado primordial.

Nodo: Um local de poder onde a Quintessência flui livre e com energia.

Ofício: Uma facção cultural de magos.

Oráculo: Um mago lendário que atingiu um estado de compreensão acima dos outros Despertos, talvez tendo chegado à Ascensão.

Órfãos: Magos que Despertam sem treinamento formal, sendo autodidatas em suas técnicas mágicas. Cada Órfão descobre seu próprio paradigma para executar a magia.

Ostracismo: Uma punição que expulsa um mago da Sociedade das Tradições.

Outros Mundos: Reinos além da Película.

Padrão: A composição metafísica de um objeto, lugar, pessoa ou conceito.

Paradoxo: O choque de retorno da realidade contra alterações mágicas. O Paradoxo pode atingir diretamente o mago ou se acumular sutilmente.

Passagem: Um portal mágico que permite a passagem entre dois lugares.

Película, A: A barreira que separa o mundo material dos mundos espirituais.

Pogrom, O: O programa Tecnocrata de extinção dos elementos sobrenaturais do mundo.

Portal: Uma Passagem permanente, que permite acesso para - ou de (mas nem sempre ambos) - um local específico. Os Portais podem ser criados de modo a permitir apenas a travessia de certas pessoas ou em determinados horários, além de outros tipos de medidas de segurança.

Primórdio: A força energética que compreende toda a composição básica da realidade.

Procedimentos: "Mágica" Tecnocrata.

Procura: A procura pela iluminação superior.

Protocolos, Os: Um código de honra e conjunto de regras mantido pelas Tradições. Muitos Tradicionalistas estão desesperados o suficiente para não respeitar nenhum Protocolo.

Puros, Os: Seres lendários primordiais do início da criação; alguns magos acreditam que os Avatares sejam pedaços dos Puros.

Quintessência: A energia da magia. Todas as coisas são criadas a partir da Quintessência e retornam para seu fluxo. Os blocos fundamentais da energia do Primórdio.

Realidade Estática: O "curso natural" da realidade, não afetado pela orientação mágica. A realidade estática tem se tornado mais e mais limitante conforme o mundo se restringe a um único paradigma, e a realidade torna-se menos susceptível à manipulação mágica.

Reino da Sombra: O componente Umbral do Reino Fragmento.

Reino do Paradoxo: Um Reino temporário criado por um enorme choque de retorno de Paradoxo, de onde o mago só consegue escapar se desfizer as distorções bizarras do universo que causou.

Reino Fragmento: Um Reino ou mundo que corresponde a um dos nove elementos da mágica, separado de Gaia há muito tempo. Cada um deles é governado por um Celestino e corresponde a cada um dos oito planetas, além de Luna.

Reinos Oníricos: Mundos povoados por sonhos que ganharam vida.

Reinos: Os diversos mundos da Tellurian.

Ressonância: Traços místicos e sintonias vinculadas às ações mágicas, emoções, intento e desejos. Toda magia carrega Ressonância e esta reflete a vontade do mago ao criar um Efeito.

Rotina: Um processo mágico considerado uma prática comum (ou muito usada).

Silêncio: Um estado de alucinação temporário (geralmente) causado pelo Paradoxo e pela mágica.

Simpósio: Uma reunião dos Tecnocratas.

Sorvo: Quintessência contida num objeto físico. Esse objeto pode ser usado para trocas ou para alimentar efeitos mágicos.

Talismã: Um objeto de poder mágico. Alguns Talismãs são objetos simples que realizam um pequeno truque ou contêm uma pequena quantidade de Quintessência, enquanto outros são artefatos lendários, capazes de proezas mágicas fenomenais e que comportam enormes quantidades de energia mística.

Tecnocracia, A: A organização e conspiração modernas dedicada ao desenvolvimento científico e racional do mundo. A Tecnocracia espera tornar a realidade "segura para a humanidade" removendo os elementos aleatórios e ocorrências perigosas. Ela acredita que a humanidade não possui a habilidade para lidar com esses elementos sozinha. Como resultado, a Tecnocracia (ou União Tecnocrata) se esmera para eliminar os fenômenos mágicos e impedir os magos, cujos poderes não compreendem.

Tellurian: Toda realidade.

Tradição: Uma das Nove Tradições Místicas, um grupo de amigos que partilha treinamentos e visões similares. As Tradições lutam contra a Tecnocracia para preservar a magia e para se defender das depredações dos Desauridos e dos Nefandi. Esses grupos são a Irmandade de Akasha, o Coro Celestial, o Culto do Êxtase, os Oradores dos Sonhos, os Eutanatos, a Ordem de Hermes, os Filhos do Éter, os Verbena e os Adeptos da Virtualidade.

Trama, A: A metáfora para a realidade como um todo.

Tribunal: Uma reunião de magos das Tradições para discutir assuntos importantes.

Trilha: Um termo geral para destino ou para um tipo específico de práticas mágicas.

Trindade Metafísica: As forças universais da Estase, do Dinamismo e da Entropia.

Umbra Profunda: Os aspectos da Umbra muito além da Terra, no espaço profundo.

Umbra Rasa: As partes da Umbra que cercam os Reinos e são próximas da Terra.

Umbra: O(s) mundo(s) espiritual(is).

Umbróide: Qualquer número de criaturas e espíritos que existam nos mundos espirituais.

Vazios, Os: Um grupo que se devota ao pós-modernismo, à subcultura Gótica e à decadência como resposta ao mundo em declínio.

Wyck: Um nome comum para magos e a magia primordial.

Títulos

Aprendiz: Um mago que ainda não foi iniciado, mas que estuda as maneiras de uma Tradição.

Assecla: Um espírito Umbróide de baixa classe.

Bani: Uma honraria indicando a afiliação Tradicional do mago: "Sombra Noturna bani Verbena".

Barabi: Um mago que se junta aos Nefandi.

Celestino: Um espírito grandioso, essencialmente um deus.

Companheiro: Um membro pleno de uma Capela, mas não um fundador.

Consorte: Um potente aliado do mago, mas que não é Desperto.

Diácono: Um título comum para o fundador de uma Capela.

Discípulo: Os aprendizes iniciados das Tradições. Discípulos podem executar mágicas limitadas e são aceitos como membros das Tradições.

Enganador: Um mago renegado.

Errante: Um mago cuja Capela e cabala foram destruídas.

Incarna: Espíritos Maiores; os servos dos Celestinos. Para todos os intentos, semi-deuses.

Iniciado: Um mago que possui um grau razoável de capacidade e poder — embora atualmente sejam alguns dos magos mais poderosos que ficaram na Terra.

Lorde: Um espírito Umbróide menos poderoso que um Incarna, mas mais poderoso que um Preceptor ou Assela.

Mentor: Um mago que ensina outro.

Mestre: Um mago de enorme poder e habilidade, que atingiu o ápice de uma ou mais Esferas. Esses magos são extremamente raros na Terra, e muitos executam suas mágicas perigosíssimas em planos espirituais mais flexíveis.

Pedagogo: Um tutor Hermético muito famoso, geralmente muito poderoso e cercado de alunos.

Preceptor: Um espírito Umbróide menos poderoso que um Lorde, mas mais poderoso que um Assecla.

Primus: "O Primeiro". Usado para se referir aos fundadores das Tradições e aos comandantes atuais dessas organizações. Devido à destruição de Doissetep e Concórdia, muitas Tradições estão sem um Primus.

Sentinela: Um mago que guarda uma Capela mas não é membro dela.

Tecnomante: Um mago de uma Tradição mística que utiliza artefatos tecnológicos, mas os combina com sua compreensão mística. Não confundir com um Tecnocrata, um mago que se baseia totalmente em teorias científicas e tecnologia.

Tutor: Magos que se tornam professores capacitados. Esse termo denota algum respeito.

Jargão Arcaico

Capanga: O mesmo que custódio, mas para um familiar.

Certame: Duelo mágico formal e não letal, usado para resolver disputas entre magos.

Cortina, A: A "falsa" realidade que os Adormecidos acreditam. Uma entidade Desperta passou "através da Cortina" para ver um mundo mais amplo.

Custódio: Uma pessoa que não é um mago, mas trabalha para uma Capela ou cabala.

Decaído: Um Nefandus.

Magus: Um mago. Plural *magi*.

Postulante: Um mago que serve aos Oráculos como tentativa de se unir a eles.

Turba: Um grupo de capangas.

Vis: Quintessência.

Termos Vulgares

Buldogues: Termo pejorativo para os Lobisomens.

Copperfield: Executar um efeito mágico como se fosse um truque ou uma coincidência.

Detonar: Ser atacado por um Espírito do Paradoxo.

Doido Varrido: Um mago insano, geralmente um Desaurido.

Doxado (ou indoxado): Alguém que acumulou muita energia Paradoxal.

Dracma: uma unidade de medida para a Quintessência.

Endemoniar: Decair e se tornar um Nefandus.

Excêntrico: Um mago perigosamente insano.

Fausto: Um mago que negocia excessivamente com espíritos, especialmente os perigosos.

Fritar: Atacar alguém com mágica, em geral com a Esfera Forças.

Homens de Preto: A Tecnocracia.

Manipuladores de Cristal: Mágicos da "nova era" que não compreendem nada de magia.

Merlin: Um mago antigo, especialmente se estiver trancado fora da Terra.

Mundano: Um humano normal.

Rosto Cinza: Um Tecnocrata ou qualquer mago excessivamente Estático.

Suco: Quintessência.

Tecnice: Um termo pejorativo para as práticas da Tecnocracia.

Trabalho de Sangue: Qualquer mágica que exija grande esforço ou que realmente precise do uso de sangue.

As cinzas do cigarro caíram, flutuando, na calçada cinza, rapidamente espalhadas por uma rajada de vento. David jogou o resto no chão, esmagando-o sob sua bota. Observando a rua, depois da multidão aglomerada e as luzes cintilantes, ele rosnou um protesto em voz baixa "Eu ainda acho que é uma péssima idéia. Conhecemos seus antecedentes, Mark, mas isso não significa que você seja o rei do pedaço."

Mark grunhiu e um sorriso vencedor se formou em seu rosto cansado. "Meu Deus, Dave, você me venceria no maior campeonato de cinismo do mundo. Falando sério, porém, vai funcionar especialmente porque ninguém pensaria que teríamos coragem de fazer isso. E também porque Cathrine pode usar a força deles a nosso favor."

Colocando as mãos na cintura, Cathrine lançou um olhar desafiador sobre David. "Vamos lá," disse forçosamente, "você tem um plano melhor?"

Os olhos de David se recusavam a encarar os dela. Finalmente, ele se virou para olhar ambos, fitando suas botas. "Merda," resmungou "eu nem preciso lhes dizer o quanto odeio isso."

"Muito bom" sorriu Mark "quando eu estou certo, estou certo." Ele deu um tapinha nas costas de David. "Acho que isso significa que você está dentro. Vamos aos negócios." Mark esfregava suas mãos com ansiedade.

Cathrine distraidamente recostou-se numa parede, observando a multidão enquanto sacava uma pistola lustrada e cuidadosamente inspecionada de seu longo casaco. O clique da troca do pente de munição chamou a atenção de David.

"Certo. Estou dentro," admitiu "nós entramos, Cathrine cria um tumulto, pegamos o convertido e fazemos parecer uma invasão, certo?"

Mark assentiu e começou a descer a rua, seu sobretudo batendo nos seus calcanhares. "Você criará o medo, eu criarei um clarão, agarraremos o cara e Cathrine explode o clube. Entrar e sair. Simples."

David balançou sua cabeça e o seguiu enquanto Cathrine vinha na retaguarda. "Eu já ouvi isso antes," disse com algum desgosto, "nunca funciona desse jeito."

Capítulo Dois: As Tradições

É muito mais fácil ser diferente quando existem outras pessoas — diferentes como você — a sua volta. Os magos não são exceção a essa regra. Eles se agrupam para compartilhar princípios místicos em comum, desenvolvendo seu próprio conselho e sistema unificado de magia. Das sementes que lançaram foram estabelecidas as Tradições. Essas Tradições têm suas discordâncias sobre teoria e estilo, certamente, mas perceberam — principalmente nos últimos tempos — que é muito mais produtivo trabalhar em conjunto, pelo menos superficialmente, para atingirem seus objetivos em comum e se defenderem contra as forças que podem destruir a magia e o mito.

O Conselho dos Nove, constituído de um membro de cada Tradição, serve como um governo oficial para essas instituições. O propósito do Conselho é guiar as ações das Tradições como um todo, servir como sentinela para as atividades dos magos e proporcionar o bem-estar dos magos e Adormecidos. Na verdade, o Conselho tem pouca influência na vida cotidiana do Tradicionalista comum. Seus ideais tendem a se concentrar no indivíduo; suas metas são atingidas por pequenos grupos de discípulos instruídos por magos próximos do Conselho.

Num nível individual, as Tradições têm uma grande variedade de propósitos na vida do mago. Elas o ajudam a aprender, lhe fornecem apoio moral e místico e o auxiliam a compreender e definir sua estrutura de crenças. Um mago das Tradições também será parte de um grupo de pessoas que irá apoiá-lo e protegê-lo em situações ruins. Por outro lado, as Tradições geralmente esperam que seus membros sejam úteis para elas.

Nos tempos atuais, as Tradições prezam pelas várias práticas mágicas advindas de muitas culturas e legados. Todas acreditam, contudo, que é importante manter viva a magia e dar aos Adormecidos a chance de um mundo mágico. Desde os mais altos postos do pensamento Tradicionalista nos Reinos do Horizonte até os aprendizes individuais que sonham com um mundo melhor, as Tradições defendem uma Terra onde as pessoas possam acreditar nas maravilhas, no misticismo e na espiritualidade. A União Tecnocrata não deixa espaço para essas indulgências e as Massas escolheram viver num mundo estático e seguro.

No entanto, nem todos os magos escolhem fazer parte de uma Tradição. Alguns preferem trabalhar e viver por conta própria, descobrindo soluções para seus problemas e celebrando seus sucessos sozinhos. Esses Órfãos não recebem os benefícios de integrar um grupo seleto, mas também não precisam lidar com as partes mais difíceis da vida em comunidade.

A IRMANDADE DE AKASHA

Mente, corpo e espírito são partes do todo em uma pessoa, do mesmo modo que uma pessoa é parte do todo universal. Identidade, divisão e conflito são ilusões. Quando a mente e o corpo estão em harmonia, a alma avança. Quando os indivíduos não oferecem resistência ao universo, e acompanham seu fluxo, abraçam sua natureza. A partir desses princípios filosóficos foi fundada a Irmandade de Akasha. Ao lapidar o corpo, os Irmãos e Irmãs constróem um templo para a mente; a mente refinada traz o entendimento do espírito. A Irmandade usa ferramentas simples — exercício, meditação, prática e estudo — para transformar o homem comum num irmão do conhecimento.

Histórico

As raízes filosóficas e históricas da Irmandade de Akasha remetem aos primeiros tempos, quando todas as pessoas viviam em harmonia. Os primeiros Akáshicos receberam sua perícia em Dô do Dragão e da Fênix e disciplinaram seus corpos e mentes por meio do equilíbrio entre movimento e imobilidade. Conforme a Terra girava e mais pessoas chegavam para viver próximos do Todo Cósmico, ele se fracionou e tornou-se dissonante. O equilíbrio entre mente e corpo, movimento e imobilidade, foi perturbado e aqueles que se transformariam na Irmandade de Akasha se afastaram para montanhas, cavernas e florestas de modo a continuar seus estudos do equilíbrio através do Dô. As artes marciais e os exercícios aperfeiçoavam o corpo enquanto rigorosas disciplinas, cânticos e preces purificavam a mente.

À medida que o mundo se fracionava e as pessoas seguiam caminhos dissonantes, o conflito atingiu a Irmandade de várias maneiras. Os antigos artífices trouxeram os primeiros vestígios de tecnologia para a humanidade, afastando o povo de sua relação com o mundo imaterial e solidificando a barreira entre os reinos material e espiritual. As ferramentas encorajaram as pessoas a se concentrar somente naquilo que podiam tocar, fazendo-as esquecer que havia algo mais; os bens materiais se tornaram um objetivo e substituíram a realização natural e a conquista pessoal. Mesmo dentro da Irmandade, jovens estudantes se esmeravam no aprendizado do Dô mas não conseguiam compreender a relação entre filosofia e aptidão física. Esses guerreiros viam as capacidades físicas da Irmandade como um fim, trazendo desarmonia para o grupo e para as suas relações com outros.

Depois, os conflitos da Irmandade se expandiram e abrangeram outro grupo de humanos Despertos, um bando de magos que viam a reencarnação como sua meta. Os Irmãos de Akasha não aprovavam os magos que tomavam em suas mãos o poder sobre a vida e a morte, declarando guerra contra os magos da morte — que depois seriam conhecidos como Eutanatos — por 300 anos. O conflito deixou ambas as Tradições enfraquecidas. Embora nenhuma tenha perdoado à outra por completo pelos os séculos de derramamento de sangue, elas aprenderam entre si. Nenhuma Tradição (como um todo) se lança num conflito afoitamente.

Conforme as filosofias espirituais do Budismo, Taoísmo, Xintoísmo e religiões similares se espalhavam pela Ásia, a Irmandade prosperava. Os monastérios Shaolin da China abrigavam seus membros, da mesma forma que os retiros das montanhas japonesas, os mosteiros de sacerdotes do Tibet e os misteriosos místicos da Índia. Muitas pessoas normais adotaram as crenças da Irmandade em suas vidas cotidianas. Esse apoio comum se tornou a maldição da Irmandade de Akasha: nações organizadas, ditadores cruéis e sociedades secretas se ressentiam da influência libertadora dos Irmãos sobre as Massas. A Irmandade acabou por ver-se envolvida em guerras quando exércitos e governos procuraram destruir sua influência. Suas fortalezas foram destruídas e seus integrantes dispersos. Sociedades hierárquicas e sistemas de castas aliadas ao foco da vida materialista voltaram o povo contra os ensinamentos de autocapacitação da Irmandade.

Mesmo assim, como uma organização devotada ao aperfeiçoamento do indivíduo, a Irmandade de Akasha sobreviveu. Monges peregrinavam, mantendo vivos os ideais da Tradição enquanto seus ensinamentos se estabeleciam como parte de muitas culturas e famílias. A influência Tecnocrata pode ter destruído a força material da Irmandade, mas esse nunca foi seu foco — o verdadeiro poder da Tradição vem da *alma* da humanidade. Aqueles que precisam de orientação, que sentem o chamado do Dô, encontram a Irmandade. Independente dos desejos, estruturas e posses modernas nessa era tecnológica, os irmãos e irmãs não podem ser aprisionados ou privados de sua luz interior.

Para as Tradições mais atuais, a Irmandade incorpora o equilíbrio entre violência e paz, compreensão e conflito, nos quais as próprias Tradições permanecem enredadas. As raízes da Irmandade são espirituais, portanto não podem ser destruídas por tiros, dinheiro ou leis. Os Punhos Guerreiros usam suas incríveis capacidades para enfrentar os inimigos das Tradições, enquanto seus ensinamentos pregam a Ascensão de cada indivíduo através da retidão de suas ações. À medida que o moderno renascimento das artes marciais e da filosofia asiática se mistura à cultura e tecnologia do século XXI, a Irmandade de Akasha se estabelece uma vez mais nos corações das pessoas comuns por toda parte.

Organização

A estrutura da Irmandade é vaga; a iluminação e o destino são reconhecidos como passos num longo caminho, mas todos os seres vivos têm virtudes e valores. Para a Tradição, elevar

uma criatura ou filosofia acima de outra é uma divisão falsa. Desse modo, os Mestres são respeitados por sua sabedoria, mas não possuem nenhuma autoridade real — simplesmente são reconhecidos por seu grau de iluminação. Os acólitos da Irmandade de Akasha provêm de vários modos de vida, mas todos estudam os caminhos Akáshicos para viver de maneira simples e pura em algum grau. Conforme o Irmão progride para um estado mais simples e desprendido no Dô e adquire um Arete maior, suas conquistas são registradas e seus ensinamentos distribuídos, de forma que todos possam se beneficiar deles.

Facções

A Irmandade de Akasha não é composta apenas de monges Shaolin; tampouco exclui os caucasianos ou qualquer outro grupo étnico. É verdade que o foco da Tradição é principalmente asiático, mas a busca por equilíbrio e compreensão é universal. Budistas, confuncianos e taoístas representam boa porcentagem das fileiras da Irmandade. Ateus, pagãos e cristãos são bem-vindos — qualquer alma iluminada buscando encontrar harmonia e estudar os caminhos do Dô pode se tornar um Irmão. (Aliás, o termo Irmão não é depreciativo para as mulheres da Tradição. 'Irmão de Akasha' é simplesmente um título para quem estuda os caminhos de Akasha e não tem intenção de diferenciar sexos.)

Embora de fora a Tradição pareça pacífica, internamente não é bem assim. Desentendimentos assolam a Irmandade da mesma forma que atingem as outras Tradições. As maiores dissensões para seus integrantes se originam entre os jovens membros que desejam declarar guerra contra os inimigos, os Mestres que buscam apenas iluminação e os membros recentemente iniciados do Ofício Wu Lung.

Elementos austeramente tradicionais compõem a **Shi-Ren** ou "aristocracia benevolente". Indivíduos legalistas e políticos que desejam uma influência maior para a Irmandade nos assuntos globais formam a base desse grupo. De acordo com a Shi-Ren, os caminhos da Irmandade irão continuar se enfraquecendo até sumirem se as culturas que os geraram se perderem na história. Ainda que muitos integrantes atuais não acreditem honestamente que um renascimento da China Imperial seja possível, eles acreditam que é importante para a Irmandade manter interesse na política e cultura modernas. Eles enfatizam o ensinamento da história e das origens da Irmandade; muitos têm Essências Padrão. Esses Irmãos estudam a magia da Mente com intensidade, se empenham numa organização melhor e servem com porta-vozes nos esforços diplomáticos e políticos.

No ponto exatamente oposto aos membros tradicionais da Irmandade estão os **Li-Hai**, que se submetem à filosofia de moralidade saudável de Mo Tzu. Esses Irmãos acreditam que as tradições ancestrais forçam a mente a acatar um falso senso de moral, que não é guiado pelo pragmatismo. Algumas dessas tradições insensatas levam as pessoas a realizarem ações prejudiciais. Os Li-Hai argumentam que toda moralidade deve advir da análise racional do que é saudável e do que é nocivo, e buscam abolir as velhas tradições que não possuem relevância nos tempos atuais. Esses integrantes acreditam que a Irmandade precisa se modernizar, aceitando novas idéias para se aproximar desse mundo em mutação e aprender a trabalhar com o sistema de ferramentas fornecido pela sociedade científica. Mesmo que esses Irmãos continuem a praticar o Dô, eles ignoram os elementos da magia Akáshica provenientes das velhas tradições. Por sua vez, tentam mesclar o Dô e o Registro Akáshico numa doutrina moderna e racional de saúde, moralidade e progresso pessoal.

Os **Kannagara** são ascetas que se apegam às práticas antigas da Irmandade. Esses monges se submetem a ordálios penosos de purificação, para fortalecer-se física e espiritualmente. Todos os integrantes da Irmandade usam essas técnicas de alguma forma, mas os Kannagara acreditam que a mente e o espírito plenos só podem ser atingidos com ações plenamente corretas, e que essas ações são provenientes de rituais, privação e treino. Muitos deles permanecem isolados em retiros da Irmandade, onde realizam devoções e preces diárias. Algumas vezes eles viajam pelo mundo externo, de modo a observar o que esperam superar. À medida que os retiros Akáshicos são reduzidos em função do turismo e expansão modernos, e o ascetismo perde popularidade, os Kannagara lentamente definham.

Os Irmãos com inclinação mística compõem a **Jnani**, um grupo de iogues que seguem as várias formas do Xintoísmo e dos ritos tibetanos de desenvolvimento espiritual. Como monistas, tentam reconciliar a consciência interior com o Avatar (que denominam "a mente de Buda"). Por meio da prática de ioga, tantras, preces, cânticos, meditação e do onipresente Dô, os Jnani buscam a unificação com o princípio absoluto da realidade. Em vez de enxergarem a realidade como algo maleável, eles acreditam que ela nasceu de um princípio e que todas as tendências de ilusão vêm da inabilidade de reconciliar o eu com esse princípio absoluto. Esses monges se empenham e buscas espirituais, almejando a sabedoria interior que removerá as fronteiras entre a consciência e o Avatar. Naturalmente, eles dominam mágicas potentes de Espírito. No entanto, também possuem bibliotecas incomuns e realizam práticas desconhecidas para a maioria dos Irmãos. Os rumores dizem que os Jnani ergueram vários monastérios secretos e que mantêm catacumbas escondidas profundamente na Terra, onde podem ser encontradas passagens para Reinos do Horizonte ou antigos locais de poder que se abastecem da consciência do absoluto.

Os guerreiros mais novos e esquentados da Irmandade se unem aos **Vajrapani** ou "portadores do Cetro de Diamante." Para eles, a iluminação é como um diamante: duro, inflexível, contendo apenas reflexos do mundo exterior. Os Vajrapani são responsáveis pelo apelido de "Punhos Guerreiros" da Irmandade, pois o nome da facção tem origem num termo que significa tanto "diamante" quanto "relâmpago", embora o seu homônimo cetro de diamantes seja uma metáfora para poder sobrenatural. Esses integrantes argumentam que a Tecnocracia somente pode ser derrotada com ações poderosas e usam o Dô como sua arma. Mais interessante, esta facção se originou de um princípio metafísico feminino, mas esse fato não limita a adesão ao grupo. De fato, para um jovem e impulsivo estudante se tornar um Vajrapani geralmente depende apenas dele receber essa denominação de um mentor (ou ser reconhecido como tal por outros jovens guerreiros). Esses Irmãos de Akasha trabalham para desenvolver sua capacidade marcial, freqüentemente buscando conflitos com inimigos declarados da Irmandade. Os membros mais velhos às vezes se unem a outras facções, mas alguns permanecem como guerreiros ativos — afinal, a Tradição precisa de protetores.

Por último, os **Wu Lung**, a família do Dragão, uma seita independente de magos que se uniu à Irmandade recentemen-

te. No passado, ambos os grupos lutaram pelo domínio sobre a China tradicional. Hoje em dia, com seus maiores líderes assassinados e seu legado diluído na China moderna, os Wu Lung foram forçados a deixar suas diferenças de lado e se aliar aos herdeiros remanescentes da antiga cultura chinesa.Os Feiticeiros do Dragão praticam um rigoroso e burocrático estilo de magia, remanescente dos antigos tempos imperiais chineses, aliado à adoração de ancestrais e prestação de tributos aos espíritos celestiais. Tanto os Irmãos quanto os Feiticeiros buscam um modo de conciliar suas crenças distintas, usando suas raízes em comum como base. Ainda assim, há um longo caminho a percorrer. Os Wu Lung praticam sua arte marcial particular, diferente do Dô. Parece que essa facção da Irmandade continuará existindo separadamente, forçada pelas circunstâncias a se prostrar ao peso maior dos Irmãos de Akasha nas Tradições. Os burocratas imperiais estudam primariamente a magia do Espírito, para comungar com seus ancestrais e responder adequadamente às exigências celestiais.

Filosofia

O retorno à simplicidade preenche o cerne das crenças da Irmandade. Os humanos obstruem suas vidas com objetos e desejos desnecessários e estranhos. Como alguém pode entender a harmonia natural do universo tentando aprisioná-lo, possuí-lo ou controlá-lo? O lugar natural de todo indivíduo — o papel do Dharma — fica claro quando não se está cego pelas ilusões de cobiça, desejo e poder. O exercício da vida fornece para a alma a chance de experimentar o universo de infindáveis formas, e o indivíduo deve aproveitar essa oportunidade para adquirir compreensão, desenvolvendo a harmonia com o Todo. Cada vida é apenas um passo no grande círculo do Dharma, até que o indivíduo se liberte das correntes que forjou com suas próprias crenças e desejos.

Fraquezas

A sutileza e a calma Zen dos Irmãos de Akasha são sua força, mas também sua maior fraqueza. Uma vez que a ordem se concentra tão intensamente no crescimento individual e na iluminação pessoal, seus Mestres não têm relação direta com os caminhos particulares de compreensão dos alunos. Em vez de estarem capacitados para auxiliar um Iniciado a evoluir em sabedoria com lições e sugestões, a maioria dos Irmãos de Akasha somente podem oferecer treinamento físico de rotina, passagens codificadas em velhos livros ou idiomas confusos que — supostamente — guiariam o estudante para seu auto-descobrimento. Alguns aprendizes não entendem nada sem orientação pessoal e alguns magos não conseguem ir além de determinado ponto do desenvolvimento deles sem ajuda.

Os mestres não podem ensinar aos mais jovens o que se deve aprender ou onde se pode encontrar esse aprendizado. Como resultado, a Irmandade perde uma quantidade desproporcional de magos aprendizes devido à simples frustração. Aqueles que se preocupam com a Tradição têm feito algumas tentativas para conter essa doença Zen, mas estão enfrentando o imenso peso da antiga e honrada tradição. A crença altamente individualista da Irmandade — de que todas as pessoas devem encontrar seu próprio caminho — paradoxalmente a impede de fornecer algo além de ferramentas simples aos magos aspirantes. Os Mestres acreditam que não podem ensinar o caminho para a iluminação, assim cada pessoa deve encontrar um caminho único. Os que são iluminados não podem explicar sua sublime compreensão; aqueles que não são não sabem como começar. Os Mestres indicam o caminho — cabe ao aluno segui-lo, mas apenas se puder compreendê-lo.

Teorias e Práticas

A Irmandade de Akasha guarda sua alma nas páginas do Registro Akáshico, uma coletânea de todas as experiências de todos os Irmãos de Akasha através do tempo. Suas páginas podem ser feitas de papel, mas o livro reflete todos as aspectos do mundo, material e espiritualmente. A lenda diz que o tomo foi iniciado pelo Avatar Ascendente chamado Akasha, de onde a ordem tirou seu nome. O Registro serve como inspiração e meditação para a Irmandade, permitindo que seus magos tenham acesso à experiência e sabedoria do passado. Porém, esse Registro não é um livro para ser apenas lido. Ele apresenta o conhecimento de uma maneira que o discípulo não esquecerá, em quebra-cabeças, enigmas, parábolas e passagens aparentemente mundanas. Ao se aprofundar no Registro, um Irmão pode reviver as experiências ancestrais, às vezes relembrando aspectos de suas próprias existências anteriores.

A alma da Irmandade está no Registro Akáshico, mas sua mente e seu corpo estão no Dô. Literalmente "o Caminho", o Dô é a arte de treinar o corpo de modo a atingir uma mente serena. Ele é a essência das artes marciais, a raiz dos estilos mais mundanos — seus movimentos permitem aos Irmãos de Akasha executar proezas que combinam precisão física, mental e mágica. Entretanto, ele é mais que um estilo de luta fantasticamente mortífero ou disciplina corporal; é um estilo de vida, um caminho para desenvolver todo o potencial do corpo humano, através de movimentos harmoniosos em ciclos naturais. Os adeptos dessa arte buscam o equilíbrio entre nutrição, exercício, sono, pensamento, criação e destruição, encarando-os como partes importantes de um todo maior. Mais do que isso, um praticante de Dô mantém sua mente e corpo em harmonia com o fluxo natural da vida, livre dos construtos artificiais de desenvolvimento, em um mundo atolado por materialismo supérfluo.

O Dô permeia todos os aspectos da postura dos Irmãos de Akasha a respeito da magia. Como devem existir pensamentos, palavras, compreensão e ações adequadas e corretas, deve-se possuir a mente adequada para alcançar o corpo e a vida corretos. Assim, a Tradição estuda a Mente como sua Esfera primária. Se esse bloco não estiver no lugar certo, nada mais pode estar equilibrado na vida e o mago — ou seu oponente — ficará tão obstruído como se não tivesse um corpo. Todos os Irmãos estudam o Dô de alguma forma, seja por meio das árduas artes marciais, do questionamento interno ou da meditação silenciosa.

Embora o Dô seja a estrutura primária para a magia dos Akáshicos, muitos deles usam outras práticas para concentrar suas energias. Como o Dô, essas práticas geralmente têm origem asiática — feng shui, meditação e caligrafia são maneiras excelentes de direcionar o chi — mas todas são desenvolvidas para unificar e canalizar o pensamento e o movimento em direção a uma meta. Os mundos mágico e espiritual não estão muito afastados do plano físico. Um homem equilibrado e iluminado pode, a seu tempo, acessar todas as camadas do universo.

Ainda assim, os Irmãos de Akasha não conseguem entender a dicotomia que sua Tradição ensina. Convencidos da retidão de sua causa, em harmonia com o Dô e o universo, os guerreiros da Irmandade tentam combater ou forçar outros grupos a se adequar a seus moldes, deixando de perceber que fazendo isso voltam humano contra humano, criando desarmonia ao invés de repará-la. Os habilmente denominados Punhos Guerreiros lutam uma guerra constante contra os elementos que consideram nocivos. Com essa atitude, promovem a violência que seus ensinamentos rejeitam. Para muitos, a iluminação virá depois, e esses monges se retirarão do mundo para encontrar a paz em vez do conflito.

Esfera de Especialização: Mente.

Focos Comuns: sinos, incenso, meditação, faixas ou flâmulas de prece, ritos de purificação, armas.

Conceitos: estrela de filmes de ação, atleta, explorador, estudante de artes marciais, sábio, herói errante.

Estereótipos

Coro Celestial: Sua consciência é elogiável, mas eles são consumidos pela idéia de que há apenas um caminho para o Todo.

Culto do Êxtase: O corpo precisa ser aperfeiçoado antes da transcendência. Logo, suas mentes não estão protegidas pelo plano material.

Oradores dos Sonhos: A dança dos sonhos ecoa em todos nós. Seus Avatares são puros e eles ouvem o Todo em vez de impor suas ordens sobre ele.

Eutanatos: Não cabe a eles determinar quem é digno de viver; todos os seres devem aprender o Dharma por meio da experiência.

Ordem de Hermes: Como alguém pode entender o universo tentando controlá-lo e rotulá-lo? O Todo é muito amplo para ser definido com simples números e símbolos.

Filhos do Éter: Eles se vincularam à idéia de que suas ferramentas são a iluminação, mas pelo menos valorizam o processo de aprendizado tanto quanto o resultado.

Verbena: A dor e o empenho são professores, mas não os únicos. A vida é mais que sangue.

Adeptos da Virtualidade: Eles encontraram ilusões novas e diferentes para seu deleite, mas onde está o valor de trocar uma ilusão por outra?

Vazios: O estudo da harmonia deve começar com a crença de que ela é possível.

Esqueça o cristal. Esqueça minha mão. Equilibre-se e seja.

Coro Celestial

O Coro Celestial é uma das Tradições mais incompreendidas dentre as Nove. Embora seja sem sombra de dúvida uma Tradição religiosa, não se concentra em uma religião sobre as outras. O Uno e Primordial que o Coro reverencia transcende qualquer deidade de qualquer congregação. Toda a humanidade é parte dessa canção cósmica, a irradiação gloriosa do Puro e Primordial. Quando a humanidade estiver reunida em Sua reverência, o Uno estará inteiro novamente, a canção soará e o universo será curado.

Histórico

Assim como a Irmandade de Akasha, o Coro Celestial afirma que é uma das primeiras Tradições, não necessariamente como a organização atual, mas como a incorporação da filosofia e exaltação que tem sido parte do universo desde sua criação. As raízes do Coro se estendem por hinos e exaltações que podem ser rastreados até milhares de anos atrás; sua existência atual como Tradição data aproximadamente da época do faraó Aquenaton. Desde aquela época, o Coro possui vasta influência sobre a história da humanidade, principalmente porque a Tradição mantém com fervor seu dever de proteger e guiar os Adormecidos rumo à Ascensão através do reconhecimento do Uno.

Desde de seus primeiros dias, o Coro tem convidado as pessoas para buscar a canção que os une na contemplação de um sistema melhor, uma harmonia celestial. Em algumas épocas e lugares, eles lideraram pelo exemplo e fundaram religiões tolerantes, acolhedoras e esperançosas. Em outras, o Coro se distorceu, impondo sua visão do Uno de uma forma única que não admitia desvios. Alternando-se entre hierofantes e hereges, os Coristas buscam inspiração em algo maior que a espécie humana, uma força criativa que poderá unir todos os povos sob sua influência.

Infelizmente, o Coro nem sempre é puro e certo, nem mesmo em seu desejo de ajudar. Muitos experimentos de Coristas que promoviam um "caminho verdadeiro" abriram as portas para cismas dogmáticos nas igrejas intolerantes do Catolicismo e Islamismo da Idade Média. Com base nos templos romanos e gregos, o Coro lentamente evoluiu para uma organização mais próxima da igreja católica. Todos os Coristas sabem do envolvimento do grupo na Inquisição e em ambos os lados das Cruzadas. Embora seu ideal — manter o mundo a salvo de influências perigosas — pudesse estar na mente dos inquisidores, sua crença fervorosa bloqueou sua visão e seu bom senso. Os novos Coristas são aconselhados a manter suas mentes abertas, para continuarem concentrados na unidade e se lembrar que todos os caminhos trilham para o Uno e Primordial. Os iniciados também aprendem sobre as ligações da Tradição com a Cabala do Pensamento Puro, um pequeno grupo dentro da Nova Ordem Mundial. Ainda que os dois grupos tenham começado unidos, a Cabala do Pensamento Puro recusou a idéia de que todas as pessoas, a despeito da fé, podiam ser parte de seu Mundo Uno.

Muitos acreditam que foi a separação entre a Cabala e o Coro que iniciou a derrocada desse último. Embora seu poder fosse proeminente na Idade Média, muitos Coristas foram declarados hereges por sua aceitação sistemática de outras crenças como caminhos válidos para o Uno, enquanto outros se apegaram tão firmemente a seus pontos de vista que combateram seus próprios irmãos. A compulsão inflexível da Igreja, combinada com sua corrupção pela cobiça material, levou as pessoas a abraçarem os ideais da Cabala — aprimorar as massas humanas em vez de construir esperanças de uma pós-vida melhor. Com o tempo, o poder da fé se desvaneceu à medida que a Ordem da Razão crescia. Os membros do Coro fugiram dos pilares arruinados da Igreja, freqüentemente caçados por religiosos comprados com os presentes materiais da Ordem ou pelos próprios soldados do que viria a ser a Tecnocracia.

Conforme as nuvens da Razão e da União Tecnocrata se reuniam, o Coro buscou abrigo em sub-grupos, comunidades aliadas, cultos misteriosos e organizações menores. A base destroçada da crença religiosa não poderia mais suportar o Coro e seus membros tiveram de esconder seus milagres entre as massas como líderes ou colaboradores de pequenos grupos. A visão da Tradição continuou focalizada numa comunhão sagrada, uma Cidade Santa onde toda a humanidade poderia unir sua voz em harmonia com a Canção da Criação, mas esse objetivo lentamente escorreu pelos seus dedos. Ironicamente, apenas essa derrota conjunta pôde realmente unir as facções distintas do Coro Celestial e, mesmo atualmente, elas mantêm uma relação desconfiada e recatada dentro da Tradição. As pessoas ainda *querem* acreditar. Existe a necessidade de algo maior, um desejo que pode ser atendido pelo Coro, e a Tradição reforça as chamas da fé a partir dessa pequena fagulha de questionamento.

Organização

O Coro Celestial se submete à estrutura mais restrita dentre todas as Tradições, com exceção da Ordem de Hermes. A hierarquia é muito parecida com a da antiga igreja católica, com um sistema de cargos baseado na antiguidade dentro da Tradição, responsabilidade e habilidade mágica. A comunicação é simples dentro do Coro, uma vez que cada Cantor apren-

diz sabe quem são seus superiores e inferiores, conseguindo passar a informação adiante. Entretanto, muitos oponentes da Tradição afirmam que o sistema de cargos encoraja os Cantores a esquecerem seu propósito e se concentrarem na escalada hierárquica. Essa afirmação é válida — alguns integrantes estão mais interessados em reconhecimento que altruísmo — mas o Coro Celestial defende seu sistema. Dizem que foi desenvolvido para ensinar novos membros e permitir que os mais experientes guiem a Tradição sabiamente.

O Coro é composto de vozes de todos os modos de vida e dos quatro cantos do mundo. Qualquer pessoa com fé no Uno e um desejo de ajudar pode se tornar um Cantor. Os Coristas Celestiais nem precisam ser religiosos no início; apenas devem crer que existe algo maior que eles. É mais importante que um Iniciado queira encontrar harmonia do que sua crença em certos dogmas. No entanto, algumas pessoas são mais atraídas para a Tradição: enfermeiras, sociólogos, pessoas com deficiências, clérigos e professores são propensos a se tornarem Coristas.

Facções

Muitas facções preenchem as fileiras do Coro Celestial. Embora a Tradição se divida em linhas religiosas, ela se subdivide pelas formas diferentes de encarar a religião ou buscar a divindade. Essas várias facções geralmente são, como o resto da Tradição, compostas por pessoas dispersas que concordam em algumas diretrizes básicas. De fato, mais e mais Coristas rejeitam essas divisões atualmente, em favor da verdadeira união entre todos os integrantes da Tradição.

Vivendo sozinhos nos longínquos extremos da Terra, os **Anacoretas** buscam sabedoria e salvação individual. Mais que uma facção propriamente dita, eles são um grupo de indivíduos que rejeitam as estruturas tradicionais. Cada qual procura um comprometimento pessoal com o divino. Raramente eles interagem com o "mundo real", pois muitos acreditam que o mundo material é uma influência corruptora e voltam rapidamente para seus refúgios. Em sua comunhão com lugares ermos e entidades desconhecidas, os Ancoradouros desenvolvem fortes conexões com a magia do Espírito.

Os Coristas conservadores tendem a trabalhar entre as linhas dos **Septários**. Esses integrantes rejeitam a colaboração do Coro com as outras Tradições, alegando que a influência de outros magos dilui a canção sagrada com tecnologia dissonante e magia herética. Apenas o Coro Celestial, dizem, possui a verdadeira visão da unidade. Embora suas palavras não sejam fortes dentro da Tradição — ela já tem inimigos demais para fazer outros — muitos Coristas simpatizam com sua desconfiança no trabalho de outros magos. Os Séptuores estudam mágicas de Primórdio de modo a purificar suas almas e aproximar-se de sua visão de unidade com o Uno.

O grupo contrário aos Septários é composto pelos **Latitudinários**, que pregam uma total reestruturação na Tradição, utilizando conceitos menos católicos. Eles acreditam que a estrutura medieval do Coro é muito limitante e exclusiva, e que são necessárias mudanças para acomodar não apenas outras religiões, mas também estruturas de crença de outras Tradições. Cada Latitudinário tem uma crença do que considera aceitável, claro, mas todos concordam que a Tradição precisa de uma organização mais aberta, um grau mais amplo de liberdade de debate e uma tolerância maior com a mágica das outras Tradições.

Os Coristas mais transigentes geralmente são **Monistas**, que buscam uma só igreja unificada, a base do monismo. Eles perguntam: como o Coro Celestial poderá unir a humanidade se não alcançar a unificação de suas fileiras? Os Monistas procuram conciliar as diferenças entre as outras facções e religiões, fazendo concessões e acordos para erigir uma igreja única. Sua meta não é seguir uma restrição dogmática "certa e verdadeira" para se aproximar da divindade, mas abrir as portas de todas as compreensões do Uno, considerando-as igualmente válidas. Embora enfrentem oposição considerável, eles são persuasivos e muito tolerantes em vista de sua Tradição, sendo excelentes para encontrar aliados entre grupos diferentes. Eles utilizam

elementos do Primórdio como meio de exemplificar as raízes comuns de toda a criação.

A **Sociedade Alexandrina** almeja a reconciliação entre ciência e religião, trazendo o pensamento científico para o campo religioso. Para eles, o processo de descoberta e questionamento é uma busca sagrada em si e as disciplinas científicas são partes da busca pela divindade. Mesmo que sejam acusados de abrigar elementos simpáticos à Tecnocracia, os Alexandrinos acreditam no direito de cada indivíduo de encontrar o equilíbrio entre a ciência e a fé. Além disso, eles acusam a Tecnocracia de ser uma criação estéril e sem alma. Ao estudar a ciência, desenvolvem sua compreensão da Matéria, tentando aprender como ela reflete as qualidades inerentes à divindade.

Os **Filhos de Mitras** compõem uma pequena mas ativa facção que abraça o antigo culto romano a Mitras. Esses soldados ainda guardam algum rancor do Coro devido à perseguição do Mitraísmo pelo Cristianismo, mas agem como defensores valorosos da Tradição, acreditando que todos precisam de segurança em sua busca pela divindade. Os Filhos de Mitras ainda são um culto obscuro, mas ao menos foram reconhecidos pelos Coristas modernos. Muitos estudam a Esfera Forças como a manifestação de Mitras, seu deus militar.

As **Crianças de Albi** são essencialmente os remanescentes do movimento herético Albigense da época das Cruzadas (na França, séculos XII e XIII), que se apegam à noção de que os mundos material e divino são separados e somente a rejeição do material permitirá a transcendência para o espiritual. Da mesma forma que outros grupos perseguidos durante as Cruzadas, as Crianças são membros relutantes do Coro Celestial. Eles pregam uma separação manifesta entre Igreja e Estado, crendo que o último seja do mundo material (e portanto corrompido), sendo fiéis às escrituras sagradas descartadas pelo Cristianismo. As Crianças de Albi estudam a mágica de Primórdio para desvendar os segredos do mundo oculto e sagrado, contrastando com o mundo material.

Os **Náxios** (originalmente da ilha de Naxos, no mar Egeu) são um culto Gnóstico com opiniões similares às das Crianças de Albi, só que mais radicais. Para eles, o Uno possui em si os elementos de toda a criação e o curso das almas viventes determina Sua vontade. Assim, os Náxios acreditam na possibilidade de uma divindade realmente malteísta (relacionada à Ordem dos Cavaleiros de Malta e suas crenças), pois caso a alma da humanidade se corrompa, o Uno também se tornará impuro. Naturalmente, eles procuram disseminar os ideais do bem e da compaixão a todas as pessoas que puderem, na esperança de elevar as almas de todos os seres humanos a padrões maiores, de modo que o Uno os acompanhe e eleve o universo a um estado mais sublime. Como as Crianças, essa facção estuda o Primórdio para discernir melhor o estado do Uno.

Talvez o grupo mais misterioso e separatista, os **Cavaleiros Templários** retornaram para o Coro apenas recentemente. Embora protejam ardentemente os antigos ditames do Cristianismo, também praticam rituais incomuns ensinados no decorrer das eras e têm uma estrutura conspiratória. A existência dessa estrutura não é surpreendente, considerando o "fim" dos Templários nas mãos de uma igreja e um comandante que os condenaram apenas para pilhar suas riquezas. Os Templários modernos são guerreiros da fé que empunham armas para defender os ensinamentos Cristãos e confrontar os inimigos da Ortodoxia e do Coro. Alguns Cavaleiros ainda recusam aliança com a Tradição devido a sua aceitação de outras religiões, mas a maioria vê a Tecnocracia como a grande traidora da capacidade de pensamento e livre arbítrio, concedidos divinamente para a humanidade. Enquanto outros Coristas buscam a unificação da humanidade na aproximação do divino, os Templários lutam pela retidão com zelo incomparável, apoiados por suas espadas mágicas, armaduras ancestrais, metralhadoras e treinamento militar! Conforme esperado, os Cavaleiros dominam a Esfera das Forças, manifestando-a como a verdadeira Ira de Deus.

Filosofia

Nada define melhor a humanidade que sua capacidade de buscar o divino. Todo indivíduo, em maior ou menor grau, está ciente dessa fagulha, esse ideal sublime, esse poder grandioso. Mesmo a monstruosidade mais maléfica e depravada reconhece essa divindade, mesmo que a rejeite deliberadamente, mas a unidade espera por todos. Como os fragmentos do Uno estão dispersos através do mundo, os humanos procuram uma unidade de propósito que lhes permita reuni-los. A pureza da canção une muitas vozes em uníssono, numa grande harmonia que as congrega e cria algo novo e belo, o que nenhuma voz sozinha conseguiria fazer. Desse coro, virá a canção de um todo glorioso. Mesmo a rivalidade e a discórdia serão levadas por essa enorme canção. Portanto, toda a humanidade poderá se unir quando a grandiosa unidade trouxer paz, compreensão e graça divina a todos.

Fraquezas

Os pecados do Coro são tão óbvios quanto suas virtudes. Superficialmente, pode parecer que a Tradição é composta de hordas de pessoas relutantes, todas acreditando que existe uma divindade e que essa divindade é o Uno e Primordial. Entretanto, as divisões entre as várias religiões dentro do Coro persistem. Os católicos e anglicanos ainda discutem, judeus e muçulmanos não alimentam confiança recíproca e todos os grupos têm algum problema com — pelo menos — um dos outros. Todos podem concordar definitivamente que adoram o Uno, mas não podem suprimir seus ideais religiosos individuais. Essa fraqueza impede diretamente a meta da Tradição de unificar a humanidade. Uma vez que existe discordância em sua própria filosofia, como esperam liderar todos os povos para a harmonia mútua? É uma enorme ironia que uma Tradição devotada à união tenha uma história maculada pelo conflito e pela opressão, debatendo qual a forma que a unidade deve possuir.

Teorias e Práticas

O credo básico dessa Tradição é no Ohm universal, o som que foi proferido antes do tempo ser tempo. O Uno iniciou uma canção, e essa Canção se rompeu na harmonia infinita que representa todos os filhos do Uno. Adormecidos e Cantores — o nome do Coro para seus membros — são filhos do Uno e parte de sua Canção. Embora a Tradição pareça ser composta apenas de cristãos, existem muitas outras crenças em suas fileiras. Judeus, muçulmanos, budistas e pagãos se uniram ao Coro Celestial. Eles continuam a praticar suas religiões, pois entendem que os nomes usados para seus deuses são parte essencial da energia do Uno que é a fonte de toda a divindade e luz.

A força da Tradição é sua devoção a esses ideais superiores. O Corista ideal é tudo que um bom cristão, muçulmano, judeu ou pagão deveria ser: gentil, apaixonado, forte, fiel e altruísta. Os integrantes do Coro se dedicam a ajudar seus companheiros humanos, tanto Adormecidos quanto Despertos, confrontando a opressão e o ódio. Essa Tradição pode ser pacífica, mas definitivamente não desconhece a violência . Uma guerra sagrada ainda é uma guerra, e guerreiros sagrados são aterrorizantes no campo de batalha.

A magia é a vontade do Uno, e os cantores apenas se abrem para ela. Eles se tornam canalizadores da Canção e permitem que o fluxo de harmonia preencha seus espíritos e vozes. Nenhum ser humano pode fazer nada além de guiar a direção da mágica. Os magos são apenas as mãos e dedos do Uno e Primordial. A Canção é a grande sinfonia da criação e um Corista é capaz de liberar essa sinfonia, mesmo que por um momento, através de sua veste mortal que se torna una com o divino. Já que os Coristas se concentram tão pesadamente em idéias metamágicas e meta-religiosas, sua área de especialização é o Primórdio, a Esfera que lida com a composição do universo. O Primórdio é a manifestação mágica direta do Uno.

Em áreas mais físicas, o empenho do Coro toma a forma de funções comuns à igreja, como alimentação de desabrigados, clínicas gratuitas ou cuidados com doentes e desamparados. Se as pessoas tiverem suas necessidades físicas saciadas, pensa o mago, estarão mais inclinadas a serem generosas com seu próximo. Também é mais fácil propagar uma mensagem para o povo se o mensageiro estiver entre ele. Pregar numa tribuna é válido, mas não alcançará as pessoas que realmente precisam ouvir a canção. O fato de liderarem pelo exemplo é fundamental na abordagem dos Coristas para promover a Ascensão.

Esfera de Especialização: Primórdio

Focos Comuns: Canto, candelabros, preces, sinos, incenso, símbolos sagrados

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Suas canções são poderosas individualmente, mas eles precisam aprender a trabalhar como um todo maior.

Culto do Êxtase: Eles vêem o divino, mas escolhem o profano.

Oradores dos Sonhos: O Uno veste muitas máscaras, mas ainda é o Uno.

Eutanatos: A unidade jaz na vida, não na morte.

Ordem de Hermes: Embora toquem os céus, escolhem barganhar com os poderes do inferno. Eles não respeitam seus poderes, portanto abusam deles sem responsabilidade.

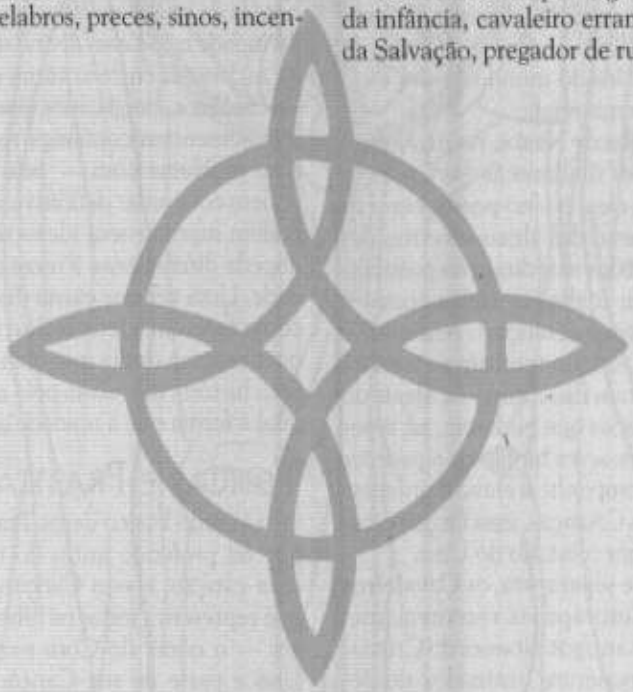
Filhos do Éter: A criação é um esforço nobre, mas construir coisas não faz de alguém um Deus.

Verbena: Suas crenças estão muito afastadas do Uno; o corpo pode ser um templo, mas a alma é o verdadeiro instrumento da música grandiosa.

Adeptos da Virtualidade: Caso não compreendam a divindade do que criaram, estarão liberando formas sem propósito. Eles têm um dom, mas o utilizam sem harmonia.

Vazios: Eles tapam seus ouvidos para a Canção. Se eles puderem aceitar a luz, então haverá esperança para todos.

Conceitos: arqueólogo, diplomata, professores de jardim da infância, cavaleiro errante, orador, voluntário do Exército da Salvação, pregador de rua, estudante de teologia, aspirante



O Uno é glorioso e inominável. O Uno carrega todos os nomes já entoados.
Ouça a canção que ressoa dentro de você e à sua volta e
irá perceber o Uno e Primordial.

Culto do Êxtase

Muitos Iniciados se unem ao Culto do Êxtase devido a sua reputação de estar sempre festejando. A opinião popular aponta que o Culto é composto apenas de sexo, drogas e rock'n'roll. Quando os magos entram na festa, contudo, descobrem que há um motivo específico para toda essa celebração. O Culto do Êxtase utiliza coisas como drogas, música e até mesmo sexo, mas elas são os meios para um fim. O objetivo é atingir um estado mental que transcenda o mundo físico, um transe que permita ao mago enxergar além de suas experiências normais, ultrapassando as linhas que mantêm a maioria das pessoas e dos Despertos encurralados. Os Cultistas tomam a palavra êxtase em seu sentido original: um súbito e intenso ímpeto de sensações que catapulta o alvo para um estado alterado. Não precisa ser uma sensação prazerosa, mas se tiver escolha, a maioria dos integrantes da Tradição prefere esse tipo. O Culto do Êxtase quebra barreiras e limitações autoimpostas para fornecer às pessoas uma experiência reveladora.

Histórico

Buscas extáticas por transcendência — e o próprio Culto do Êxtase — têm uma longa história, desde as danças das bacantes até os flagelos muçulmanos, passando pelas procuras por visões dos aborígines. O uso de drogas, a dor, a fome, a estimulação sexual intensa, a dança e a música são as ferramentas tradicionais para atingir esse estado de transe, e o Culto não encontrou motivos para alterá-las. Os membros da Tradição sempre foram visionários e rebeldes, em intensidade maior que outros magos. Proféticos e introspectivos, eles expandem suas mentes por meio de rituais exaustivos e substâncias perigosas, tudo em busca da consciência absoluta.

As novas encarnações do Culto nasceram de misteriosos visionários do Oriente Médio e da Índia. Ali, os videntes aprenderam o poder dos estados alterados da mente, por meio da dança, música e drogas simples. Comunidades inteiras assumiram as práticas fatigantes e contorcionistas dos videntes, enquanto em outras áreas pseudo-Cultistas eremitas viviam como homens misteriosos que proferiam pronunciamentos indecifráveis, vivendo à parte da pressão da humanidade mundana. Em ambos os casos, as raízes da Tradição se uniram ao redor de pessoas que rompiam seus próprios limites de percepção, encorajando a conquista da sabedoria.

Na Renascença, os Extáticos foram reconhecidos pelas outras Tradições, que os batizaram de Profetas. As práticas apaixonadas, loucas e frenéticas dos videntes os discriminavam no conservadorismo da época, ainda que tivessem o incrível talento de estarem no lugar certo, na hora certa. Eles abraçaram a totalidade da experiência humana, tornando iguais a paixão e a divindade, descartando os 'senões' sufocantes da Igreja. Os Videntes não aceitavam nenhuma limitação — de si mesmos, da sociedade ou qualquer deidade. Essa liberação fascinou e aterrorizou as Tradições mais conservadoras, que alternadamente insultavam e admiravam as práticas e poderes do Culto.

Ainda que a Tradição tenha mudado de nome muitas vezes — de Sahajiya para Culto de Baco para Culto do Êxtase — seu foco original persiste. Os Cultistas buscam ultrapassar as noções de divisas confortáveis para explodir em percepção além dos limites humanos, para alcançar uma transcendência extasiante onde suas percepções se estendam por todo o tempo e espaço. Atualmente, as ferramentas são diferentes, mas os resultados os mesmos. Música, dança, sexo, exercício, drogas — qualquer coisa que possa fornecer explosões exaustivas e passionais de sensações vale a pena. O Culto floresce no segundo eterno durante o clímax de uma dança elegante, a sensação de tremor da exaustão absoluta e os pensamentos latentes de uma mente aberta. Sua mensagem atinge as pessoas por meio da música, impelindo-as a lançar mão de suas noções banais em favor do êxtase, da experiência e de suas próprias visões malucas.

Organização

A flexibilidade é o maior valor da Tradição. Uma vez que entendem que nenhum limite é permanente, estão aptos a enxergar que sempre há novos caminhos para atingir objetivos e novas formas de viver a vida. Como um todo, o Culto ignora a estrutura em favor de encorajar a rebeldia criativa e freqüentemente caótica. Uma nova experiência é a melhor — mesmo se sair ferido, o mago aprenderá algo sobre como *não fazer* as coisas! O mais próximo que o Culto chega de uma estrutura formal é o Código de Ananda, os provérbios de benção que pregam prazer, compaixão, emoção sagrada e respeito pelas paixões alheias, formando um tipo de código de ética que encoraja cada Cultista a aceitar as diferenças das pessoas.

Como era de se esperar, a Tradição possui pouca organização real. Magos individuais não têm problemas para trabalhar juntos — em geral, apreciam a companhia — ,mas não vêem necessidade de uma hierarquia ou excesso de ordem. Quando algo precisa ser feito, será. Caso mais de alguns poucos Cultistas precisem se reunir para resolver um problema ou achar um consenso, o fazem durante uma convergência rara na Tradição. Suas Capelas tendem a parecer mais com abrigos comunitários, salas de ensaio ou casas de fraternidades universitárias que locais mágicos, e acostumam ser habitadas por Cultistas e Adormecidos ao mesmo tempo.

Facções

O Culto do Êxtase atrai mais magos novatos que qualquer outra Tradição, inicialmente devido a sua reputação como uma gangue de hippies. Contudo, todos que ficam são visionários, sem exceção. Não existe uma lista dos tipos de pessoas que se tornam magos Cultistas, pois qualquer um pode perceber que não está

vendo todo o panorama. A única característica unificante que os Extáticos partilham é a percepção — mesmo não Desperta — de que as limitações e divisas devem ser ultrapassadas.

Existem algumas divisões dentro do Culto, sobretudo de extremistas ou daqueles que sentem a utilidade de alguma organização.

Os **Aghoris** são uma facção centenária de Bengala, na Índia, que usam mutilação, dor e destruição como ferramentas para transcender o corpo mortal. Destruindo a casca, pensam, encorajam o crescimento da alma. Essa filosofia severa rejeita o Código de Ananda e a maioria dos Cultistas fica bem longe desses tipos perigosos.

Na Europa e nas Américas, alguns integrantes continuam as práticas decadentes dos antigos Clubes do Inferno, dirigindo círculos secretos de "sociedades de cavalheiros", com ritos de iniciação mutiladores, drogas tóxicas e nocivas, jogos mentais dolorosos e "prazeres" de manipulação emocional. Esses **Acharnes** se misturam a todas as sub-culturas de estilo-com-dor, especialmente no movimento Gótico moderno, espalhando seu apreço pela danação com tanta imoralidade que são rejeitados pelos Cultistas e pelos Vazios. Eles também enxergam o Código de Ananda como uma fraqueza. Eles praticam a Esfera da Mente em busca de domínio emocional.

Os **Hagalaz** são um grupo violento de guerreiros, magos de runas e trapaceiros nórdicos, vinculados a outras sociedades de feitiçaria que compartilhem suas paixões. Atraídos por sangrentas tatuagens de runas e perigosas armadilhas baseadas na divindade nórdica Loki, eles personificam a loucura que percorre o lado caótico da mitologia escandinava. Esses magos perigosos consideram fracos o mundo moderno e suas religiões, tentando suplantá-lo com uma sociedade mais militante do Valhala.

Enamorando-se das fadas, os **Seguidores de Pã** se entregam a rituais de sexo, bebidas, debate e poesia inspirada por Musas. Esses Cultistas mantêm vínculos com os descendentes modernos das fadas e iniciam seus membros através das festas selvagens dos sátiros.

Os integrantes politicamente ativos costumam unir-se à **Sociedade Dissonante**, um pequeno grupo que ensina a responsabilidade e a ética pessoal como pedra angular da sociedade anárquica. Os membros da facção executam várias atividades criminosas (algumas quase terroristas) e clamam pela demolição das correntes sufocantes da sociedade. Os integrantes desse grupo tendem a possuir veias intelectuais, usando o debate e a discussão como ferramentas similares à ação.

Os Taoístas da **K'an Lu** representam um contraste para a Irmandade de Akasha, sendo uma seita que pratica a paixão extrema e o prazer físico em oposição ao ascetismo dos monges. Entretanto, os K'an Lu iluminados sentem a necessidade de um equilíbrio entre disciplina e excesso, logo praticam artes marciais, meditação, transes e disciplina. O contraste entre disciplina e caos lhes permite conduzir os limites da experiência, abrindo as portas de sua percepção de maneiras controladas.

Os **Klubwerks** modernos (ou 'caras de clube' ou apenas 'clubbers', dependendo de quem responde a pergunta) são Cultistas que se misturam à consciência coletiva dos clubes noturnos e shows. Entre as multidões humanas que partilham a mesma batida, esses magos buscam alcançar o pulso primordial das turbas. Para eles, a batida cardíaca de muitas pessoas vai além da mente individual; as ações realizadas no calor da dança frenética refletem o impulso humano básico, liberto do pensamento racional ou pudico.

Esses dançarinos se misturam em todas os clubes, criando mágica entre as ondas de humanidade que se aglomeram nesses locais.

Filosofia

A filosofia Extática afirma que todas as limitações são auto-impostas. Os humanos constróem seus casulos confortáveis nos mundos material e mental. Para ultrapassar esses limites, eles devem se mover além das barreiras do conforto e da tranqüilidade. Embora a sanidade e a segurança sejam deixadas para trás, a verdadeira experiência está além — o aprendizado vem de novas experiências, não da repetição de atos antigos e cansativos. Todos devem se empenhar em ir além e descobrir suas próprias formas de aprendizado sobre o mundo. Atingir o estado de êxtase é como abrir a mente para novas experiências, pois ele está liberto do confinamento dos limites auto-impostos. Uma vez que as limitações humanas sejam ultrapassadas, a pessoa torna-se capaz de enxergar além do horizonte da compreensão humana, alcançando um estado de consciência cósmica genuína. Ferramentas como sexo e drogas — o Kamamarga ou caminhos do êxtase — apenas abrem as portas. Cabe ao indivíduo passar por elas, para ver o que há do outro lado e ultrapassar mesmo esses suportes, até o coração do Lakashim, o impulso que guia o mundo.

Fraquezas

Todo o discernimento do Culto é acompanhado por certa limitação, infelizmente. As ferramentas Extáticas geralmente se tornam muletas. Se o mago não prestar atenção no que está fazendo realmente — observando além de sua mente e sua vida por respostas — ele corre o risco de se tornar dependente do seu foco para executar qualquer mágica ou até mesmo para viver. E essa dependência não é apenas psicológica. Muitos Cultistas se tornam viciados em drogas ou absortos em seu foco de tal forma, que nada mais pode ser feito em sua vida sem eles. Os magos do Culto também são presas de seu próprio caos. Eles se rebelam com tanta veemência, ou tentam seguir tantas direções ao mesmo tempo, que nunca alcançam nada. O caos e a rebeldia devem ser direcionados de algum modo, ou a energia apenas se dispersará num tipo de tornado e não fará nenhum bem.

Teorias e Práticas

Cada Cultista tem suas ferramentas prediletas. Certas coisas funcionam melhor para certas pessoas. Mesmo assim muitos Extáticos se apóiam em determinadas combinações de drogas e música. A música é a ferramenta mais poderosa para alterar a percepção, de acordo com alguns Cultistas, e a maneira mais fácil de realmente entrar em contato com as energias primordiais e espirituais internas e externas.

Mesmo que o Culto do Êxtase encoraje o uso de artifícios para atingir estados alterados, nenhum deles irá forçar alguém a utilizar drogas, sexo ou qualquer outro tipo de experiência. O objetivo desses estados é aumentar o entendimento e a empatia, não destruí-los. Nenhum mago que tenha sentido a dor da Terra ou o sofrimento de uma criança de rua seria capaz de ferir um inocente. Os Cultistas não são traficantes de drogas ou gigolôs. Por outro lado, se alguém procurá-los, buscando uma nova forma de ver a vida, eles ficarão mais do que felizes em auxiliá-lo a ampliar seus sentidos de quaisquer maneiras que considere confortáveis.

Assim que o Cultista tem iluminação suficiente, pode atingir seu estado de transcendência sem auxílio externo. Ele começa a compreender que a única ferramenta realmente necessária para ultrapassar as barreiras individuais é a sua mente. Poucos Extáticos abandonam seus focos em definitivo, mas os poucos que o fazem se tornam sábios — sabem o que o futuro guarda e possuem um entendimento maior da completitude do universo, acima de muitos magos de outras Tradições. O truque é desacostumar o mago da idéia de que as drogas, a música ou outra ferramenta é a experiência.

O cerne do enfoque do Culto sobre a magia jaz na crença de que os sentidos podem ser ampliados para abranger quase tudo. Uma vez que o mago tenha experimentado e compreendido uma coisa ou situação, ele será capaz de ajustá-la ou influenciá-la de acordo com sua vontade. As percepções de outras pessoas também podem ser alteradas. É óbvio que a porta sempre esteve lá; você apenas nunca a percebeu antes, certo? Mudar a maneira como uma pessoa encara a vida ou uma determinada situação é uma das melhores visões do Culto sobre a magia. A percepção, afinal, é a realidade.

Do mesmo modo que os Cultistas superam as barreiras do pensamento e compreensão mundanos, eles também ultrapassam as barreiras do tempo. Eles entendem que o tempo é uma idéia construída pela mente humana, como a ética e a linguagem. O Tempo é a área de especialização da Tradição e os Extáticos parecem ter um controle e compreensão inerentes sobre a forma que eles e as pessoas percebem a passagem dos segundos e dos anos. Como resultado de seu olhar fixo desde cinco minutos atrás até três dias depois, eles têm uma aparência distraída. As pessoas descrevem essa aparência como uma expressão fixa, mas o mago provavelmente está mais preocupado com seu almoço do dia seguinte.

Esfera de Especialização: Tempo

Focos Comuns: música, dança, drogas, meditação, jejum, sexo, exercício

Conceitos: cabeça-oca, atleta supremo, dançarina exótica, músico, amante da natureza, transcendental, iogue

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Eles se limitam desnecessariamente. Há muito mais a ser aprendido indo além da meditação.

Coro Celestial: São muito inclinados ao "poder da negação"!

Oradores dos Sonhos: Uma arte moribunda, focalizada apenas em seu passado. Mas, cara, eles têm umas ervas muitíssimo boas....

Eutanatos: Somos lados opostos da mesma moeda. Ou Roda.

Ordem de Hermes: Você não pode quantificar a paixão. Quando descobrirem novamente o prazer da criação, seus poderes vão crescer de novo. Em breve.

Filhos do Éter: Tornar a ciência maior, melhor, mais rápida. Eles deviam sair mais do laboratório.

Verbena: Não há sentido em rejeitar o sexo e a dor quando eles podem te elevar.

Adeptos da Virtualidade: Amplas possibilidades...o espírito está disposto, mas a carne é fraca.

Vazios: Eles são uma Missa Negra. A morbidez tem seus limites, contudo.

Você sempre esteve encalhado na realidade. Quando canta, toca ou algo assim, deixando para trás o lugar onde está e permitindo que tudo aconteça, não é a melhor coisa que já fez? É disso que trata esse treinamento.

Oradores dos Sonhos

Interlocutores de espíritos, amigos dos animais, irmãos dos ventos e irmãs da Terra — esses magos caminham pela fronteiras entre o mundo físico e o reino dos sonhos, reunindo sabedoria e habilidades dos espíritos nativos da terra, do céu e da água. Os Oradores dos Sonhos são geralmente chamados de xamãs, e esse nome lhes é merecido. Eles são os intermediários entre a humanidade e o Espírito, comunicando-se com ambos os mundos, mantendo o equilíbrio e as relações entre os habitantes dos dois reinos em seu devido estado de estase ou fluxo. Dentre todas as Tradições, os Oradores possuem o papel mais difícil e a influência centralizadora mais forte e básica.

Histórico

No início, havia pessoas em todas as terras que sabiam como cruzar as terras espirituais e se comunicar com os totens do solo, os protetores tribais e os espíritos dos ancestrais. Essas pessoas partilhavam sua sabedoria com suas famílias e tribos; eram os mágicos e curandeiros entre os seus. Eles não falavam sobre todos os outros peregrinos dos sonhos que encontravam nos reinos espirituais e não se reuniam com freqüência. Quando houve a Convocação para criar as Tradições, os magos admitiram que esses povos deveriam fazer parte da aliança que se formava, não importando quão primitivos parecessem. Os xamãs que responderam ao chamado se tornaram os primeiros Oradores dos Sonhos.

Contudo, aqueles Oradores que se uniram às Tradições descobriram muitas razões para se arrepender. Inicialmente, as Tradições Euro-centristas, lideradas pelos preconceitos da Ordem de Hermes, rotularam todos os grupos espiritualistas sob um mesmo padrão. Os europeus não se importavam em entender os modos "primitivos e inferiores" desses visitantes e denominaram todos como Oradores dos Sonhos. De sua parte, os Oradores viam os Tradicionalistas como egoístas, ambiciosos e sedentos pelo poder, despreocupados com os aspectos sublimes da espiritualidade, sendo quase tão ruins quanto a Ordem da Razão. Apenas as visões poderosas sobre a aniquilação científica de suas culturas mantiveram os Oradores aliados ao Conselho — e mesmo isso não foi o suficiente. No século XVII, os xamãs tinham relações tão distantes com os Tradicionalistas racistas que metade de seus integrantes voltaram para suas terras nativas. Esse cisma resultou na morte de muitos Oradores, além de um desentendimento entre o Conselho e a Tradição que ainda não foi sanado. Atualmente, o grupo de xamãs percebeu que só poderá sobreviver com a ajuda do Conselho, ainda que este lhes ofereça ouvidos moucos. A profecia diz que os mandatários irão aprender com seus erros e finalmente aceitar os Oradores — mas isso pode acontecer tarde demais para que os sonhadores salvem aquilo que amam.

De todas as Tradições, os Oradores são os que sofreram menos mudanças. Muitos integrantes do grupo ainda reverenciam os espíritos dos ancestrais, velhos rituais e locais sagrados. Eles se lembram dos nomes dos deuses e das faces das lendas. A poderosa história oral e a manipulação vívida dos sonhos lhes permitem reter muito conhecimento hereditário sobre seus métodos, e algumas facções afirmam ser reencarnações de grandes xamãs ou personificações do espírito. Com o tambor e o fogo, cânticos e fetiches, os Oradores se vinculam ao mesmo Sonho eterno que os guia pela eternidade.

O papel dessa Tradição se tornou mais árduo ultimamente. A Película, a cortina divisória entre o mundo físico e o espiritual, oferece mais resistência para ser cruzada. Em cidades e locais onde a descrença é forte, é quase impossível passar para o mundo espiritual. Mesmo em solos sagrados e desertos, saltar para o sonho exige mais esforço que antes. Os Oradores dos Sonhos mais velhos estão cientes dessa mudança e os mais jovens vêem seus concílios espirituais se inflamar quando se encontram para debater o melhor método de lidar com o problema.

Organização

O xamanismo não está limitado aos nativos americanos e aborígines africanos. Todas as culturas da Terra contam com pessoas capazes de se comunicar com os espíritos do solo, mas o fazem de maneiras muito diferentes. Mesmo assim, os Oradores cultivam um amor profundo por seus lares, ainda que considerem todo o planeta ou apenas um canto dele como sua terra natal. Muitos magos dessa Tradição são conservacionistas ativos, buscando preservar o que resta das florestas ou retomando parte da terra que já foi desenvolvida. Sua conexão com os espíritos geralmente se apresenta quando o mago é jovem, às vezes na forma de amigos animais imaginários, ou durante o início da puberdade. A maioria dos jovens Oradores sai em buscas para encontrar alguém que possa lhes ensinar como compreender suas visões e achar sentido para suas novas vidas.

Desde a primeira vez que os Oradores dos Sonhos vieram até o Conselho dos Nove, seus líderes não têm sido muito formais. A Tradição sempre possuiu uma organização vaga, oferecendo a liderança para seus membros mais respeitados, quase como um acordo informal. Encontros da Tradição inteira são muito raros. Antes da Película se fortalecer, essas congregações aconteciam no mundo espiritual, com a participação de totens e espíritos ancestrais emprestando sua sabedoria ao debate. Agora, contudo, os Oradores se reúnem no mundo físico, divulgando entre si locais e horários através de sonhos e visões.

Facções

Os Oradores dos Sonhos se dividem em tantas facções quantas são as formas de espiritualismo e xamanismo existentes. Podemos destacar:

Os **Guardiães do Fogo Sagrado** são — de muitas maneiras — os Oradores que mais personificam a Tradição, permanecendo entre suas culturas nativas para manter suas raízes vivas. Eles aceitam que o mundo mudou, mas continuam a apoiar as práticas e legados originais de suas terras natais.

Os **Solitários** são isolacionistas que se retiram para locais desolados do planeta, sobrevivendo em pura comunhão com a terra. Eles se empenham em separar o mundo dos Sonhos do mundo moderno, que irá destruí-lo. Muitos aceitam jovens Iniciados em seus ermos, para aprenderem por meio de buscas por visões e então retornarem às suas sociedades nativas e as guiarem de volta ao caminho dos Sonhos.

A radical **Sociedade da Roda Fantasma** argumenta que o mundo moderno é apenas um progresso natural e que os Oradores devem abraçar a medicina das máquinas. Esses poucos inflexíveis procuram na tecnologia os símbolos ocultos dos espíritos. Os tecno-xamãs da Roda Fantasma aceitam a tecnologia e seus benefícios, mas a combinam com sua própria visão da espiritualidade. Naturalmente, são tratados com desconfiança (no mínimo) pelo resto da Tradição.

Os ativistas declarados e os guerreiros se unem à **Sociedade da Lança Vermelha**, composta por Oradores que deixaram o concílio da Tradição mas desejam permanecer em contato com seus aliados. Esses extremistas levam a guerra diretamente a seus opressores, atacando qualquer um que tente destruir seu modo de vida. Eles direcionam sua energia preferencialmente contra a Tecnocracia, mas atacam Tradicionalistas e Adormecidos de comportamento egoísta e insensato conforme a necessidade.

Por último, os contadores de histórias peregrinos **Baruti** mantêm vivos as velhas lendas e mitos. Antes da ciência explicar o mundo, as histórias falavam de criação, trapaças, descoberta, amores e desgraças. Os Baruti perpetuam essas histórias e memorizam a nova cultura dos Oradores modernos. Ao manter vivas a cultura e a sabedoria antigas, eles guardam muitos segredos, além de uma visão distinta do mundo antes do advento da ciência. De fato, mesmo que as histórias não sejam verdadeiras, foi assim que aconteceu.

Filosofia

Há infinitamente mais nesse mundo do que as pessoas conseguem tocar. Além dos limites da visão existem seres que estão conosco há gerações e cabe a eles o funcionamento e bem-estar do mundo. Os Oradores reconhecem esse fato e honram esses espíritos. Eles são os guardiães dos portões entre os dois mundos, servindo como mensageiros e intermediários. Se qualquer lado da Película for negligenciado, ambos irão sofrer, então os Oradores buscam equilibrá-los. Às vezes, esse equilíbrio exige que o mago execute ações que parecem triviais ou irracionais; outras vezes ele precisa fazer algum sacrifício para manter os mundos em harmonia. Muitas pessoas se esqueceram da existência dos espíritos da terra, e os Oradores precisam lembrar por si mesmos e por todos os outros.

Fraquezas

O xamanismo é uma profissão solitária quase por definição. Não há excursões de turismo pelo mundo espiritual. Os Oradores sofrem por essa falta de coesão. Uma vez que não existe uma identidade de grupo, não há muitos objetivos conjuntos ou ações unificadas para atingir pontos estabelecidos. O poder potencial da Tradição se encontra difuso em muitas metas, quando deveria ser canalizado numa direção maior e mais efetiva. Por outro lado, todos os Oradores estão trabalhando de alguma forma para reverter o enrijecimento da Película, outro dos problemas que assolam essa Tradição. Com o acesso ao mundo espiritual limitado, os magos xamãs perderam contato com grande parte de seus poderes místicos. A inabilidade dos Oradores de compreenderem uns aos outros, a despeito de sua unificação como Tradição, aumenta essa perda. Todos eles reverenciam e se empenham para equilibrar o mundo, mas suas abordagens são tão variadas e intuitivas que não conseguem trabalhar em conjunto com eficiência.

Teorias e Práticas

Em seus corações, os Oradores dos Sonhos ouvem a voz do mundo — seu pulsar invisível, a ondulação dos espíritos, o ritmo da natureza e o poder adormecido da grande Terra. Alguns falam com totens, outros com espíritos caprichosos de locais naturais. Alguns comungam com os espíritos modernos do homem, os símbolos e linhas que a tecnologia invoca. Em todos os casos, a magia advém do Sonho, não importa o nome que este receba. Os Oradores dos Sonhos geram imagens e arquétipos inconscientemente familiares para toda a humanidade.

'Primitivos' não é e nunca foi uma palavra que descreva precisa ou totalmente esses magos. Eles podem usar métodos de sociedades pré-tecnológicas para se comunicarem com coisas que ninguém mais vê, mas seu apego à realidade e ao mundo moderno é surpreendentemente forte. De modo a compreender o que acontece no mundo dos sonhos e interpretar as mensagens dos espíritos, os Oradores precisam ter familiaridade com o funcionamento do mundo físico. Além disso, não fará nenhum bem se um xamã no Alaska tiver uma mensagem para um Adormecido na Venezuela e não souber usar um telefone ou o correio eletrônico para avisá-lo.

Estando com um pé nesse mundo e outro do lado oposto da Película, os integrantes dessa Tradição possuem um entendimento único das conseqüências de suas ações. Eles não enxergam apenas os acontecimentos entre os povos e sociedades, mas também as ondulações causadas no plano espiritual, que quase sempre persistem por mais tempo. Essa dualidade de visão fornece à Tradição um profundo senso de dever — com os Adormecidos, os Despertos e os espíritos aliados. Com o destino de dois mundos diretamente sobre seus ombros, os Oradores dos Sonhos sabem que devem escolher sábia e cuidadosamente suas decisões.

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Eles começam pelo corpo, quando deveriam começar pelo espírito.

Coro Celestial: É verdade que todos os espíritos são o Uno — mas não necessariamente a visão deles do Uno.

Culto do Êxtase: A sabedoria advém do propósito; eles devem encontrar uma razão para ultrapassar seus limites ou a experiência não terá sentido.

Eutanatos: Espíritos negros guiam suas mãos, mas eles labutam sob um fardo pesado sem se queixar.

Ordem de Hermes: Sua suposta Arte pode comandar os espíritos, mas não pode controlar a alma.

Filhos do Éter: Máquinas não sonham.

Verbena: Eles são nossos irmãos e irmãs, embora permitam que a carne domine o espírito.

Adeptos da Virtualidade: Eles vêem o Sonho, mas buscam moldá-lo à sua própria imagem.

Vazios: Sua tristeza não possui a base que a perseguição em nosso passado nos dá. Eles devem aprender que outras pessoas podem ter problemas maiores que os deles, aprendendo assim a abraçar o mundo externo.

Esfera de Especialização: Espírito

Focos Comuns: Tambores, cânticos, fogo, mandalas, pinturas de areia, ossos, amuletos, ervas

Conceitos: Adestrador de Animais, garota urbana desgastada, mediador, intérprete de sonhos, ecologista, naturalista, xamã, tecno-fetichista, peregrino

EU TENHO UMA MENSAGEM PARA VOCÊ. NÃO É UMA MENSAGEM PARA SEUS OUVIDOS - VOCÊ DEVE RECEBÊ-LA COM O CORAÇÃO E SEU ESPÍRITO SABERÁ QUE É VERDADEIRA. VOCÊ GOSTARIA DE OUVI-LA?

EUTANATOS

É difícil de aceitar o fato mas, um dia, a consciência como todo ser humano a conhece vai acabar. A morte, para a maioria das pessoas, é o terrível desconhecido que deve ser evitado a todo custo. Não é surpresa, portanto, que as pessoas olhem para um Eutanatos e subitamente congelem. Os magos dessa Tradição conhecem a morte, e sabem que ela deve vir e virá. Às vezes, eles carregam a morte consigo. Mais freqüentemente trazem o potencial para o renascimento, para as sementes da criação, nas reminiscências do passado.

Histórico

As raízes da origem dos Eutanatos vêm das primeiras cidades que se situavam dentro e próximo à área que depois seria chamada de Índia. Os sacerdotes filósofos desses tempos antigos traçavam os ciclos da reencarnação e guiavam as pessoas através das suas muitas vidas no giro da Roda eterna. Esses antigos magos compreendiam o grandioso ciclo da vida e da morte, e conduziram civilizações inteiras através de sua ascensão, queda e renascimento. Suas filosofias acabaram por se acomodar à religião Hindu e credos similares da região. Dispersas por muitas cidades, essas raízes continham métodos e crenças parecidos, mas eram limitadas a pequenos grupos de curandeiros, sacerdotes e sábios.

A Tradição dos Eutanatos foi acusada no decorrer da história de matanças a sangue frio, assassinatos por prazer e chacinas que serviam a seus fins além de aumentar sua base de poder. Um dos maiores conflitos da história da Tradição é batalha de quase 300 anos contra a Irmandade de Akasha. Ambos os grupos, no final, estavam lutando pela mesma coisa — a preservação da vida e da reencarnação — mas os Akáshicos não podiam aceitar os métodos dos Eutanatos. A Roda deve continuar girando, por isso os Tradicionalistas indianos acreditavam que — às vezes — é mais sábio findar um ciclo improdutivo ou de sofrimento, liberando a alma para reencarnar, do que deixar as energias se estagnarem, retardando e impedindo o transcorrer das eras. Desse pragmatismo veio a necessidade de julgar e pastorear os vivos em tempos de fome ou pragas, mas a Irmandade não concordava com esses métodos. As Guerras do Himalaia entre os dois grupos resultaram numa terrível seqüência de mortes, não apenas de magos isolados, mas de linhagens inteiras de reencarnação. As seitas sobreviventes acabaram por unir-se, à medida que a oposição da Irmandade os forçava ao contato, e aqueles pequenos grupos finalmente se colocaram sob a bandeira de Chakravanti.

O estabelecimento do Budismo alterou a Chakravanti, fornecendo-lhes uma nova consciência sobre a compaixão e uma nova compreensão sobre a dor. Se antes os vários grupos trabalhavam como magos temíveis, com poder de curar e destruir, tinham aprendido agora a entender o medo em seus objetivos. A partir dessas raízes, os Chacravanti criaram as bases de seu próprio código moral. Mais tarde, durante a formação das Tradições, esse código serviu como base para todos os Eutanatos. Gregos, celtas, indianos e outros que serviam ao Grande Ciclo e acreditavam na necessidade de almas fortes para amenizar o sofrimento alheio se reuniram. A Tradição dos Eutanatos reencarnou em moldes que as outras Tradições poderiam chamar de "assassinos com consciência".

A verdade é que os Eutanatos precisam matar, mas não o fazem por prazer ou poder. A Tradição é baseada em seitas tanatológicas — centradas na morte — das culturas indiana, grega e árabe. Na Índia, devido a suas freqüentes pragas e péssimas condições de vida já na antiguidade, a morte era a melhor e mais amena resposta para o povo doente e sofrido. Na Grécia e no Oriente Médio, a morte permitiu aos eruditos e cirurgiões expandir seu conhecimento e ajudar as pessoas ainda vivas. Mesmo atualmente, os Eutanatos imergem em memórias antigas e almas reencarnadas para encontrar iluminação. Eles passam para o Mundo Inferior para experimentar a morte e seguem um código rigoroso. Para a Tradição, uma sagrada tarefa lhes pertence, que deve ser levada adiante, mas ela é tão tenaz e terrível que apenas os de vontade mais forte são capazes de executá-la. Eles a consideram mais um encargo do que um direito: a responsabilidade pela dor, pela liberação e pela renovação.

Organização

Essa Tradição é muito bem organizada, ainda que de maneira um tanto vaga, com sistemas para os aprendizes, mestres e líderes. Existem *Marabus* (Capelas) espalhadas pelo mundo, e o centro da Tradição na Terra fica em Calcutá. Os *Paramagurus* (líderes) também servem como Acarya (mentores) às novas aquisições da Tradição, mostrando-lhes os presságios do Destino enquanto esses Iniciados pairam à margem da consciência. Daí em diante, o treinamento pode prosseguir de vários modos. Alguns grupos de Eutanatos são notoriamente severos em sua disciplina, enquanto outros adotam uma atitude mais igualitária e informal. Em qualquer caso, o Acarya é formalmente responsável pelo Iniciado até que a jornada da *ágama* ("morte curta") seja completada, quando o aprendiz é reconhecido como um mago pleno. Uma vez dentro da Tradição, só existem três postos: aprendiz, membro e líder. O reconhecimento vem com a sabedoria e capacidade mágica e os líderes só permanecem no cargo enquanto seus seguidores os apóiam.

De forma a realmente compreender o poder da morte, os Eutanatos acreditam que um mago deve ser tocado por ela. Todos os Iniciados se submetem à ágama ao entrarem na Tradição. Essa jornada é uma pequena viagem até o Mundo Inferior, supervisionada por um mentor e usada como guia. Geralmente, um Iniciado é atraído pela Tradição quando seu Despertar envolveu algum tipo de experiência próxima da morte ou se alguém próximo morreu. Assim, eles tendem a ser pessoas familiarizadas de algum modo com términos e sacrifícios.

Facções

As seitas dos Eutanatos são tão diversas quanto no Culto do Êxtase ou entre os Oradores dos Sonhos (com os quais os Eutanatos possuem fortes ligações). Com essa diversidade de crenças e seitas, eles têm uma atitude muito tolerante com as diferenças filosóficas dentro de sua sociedade.

O tantrismo e a cultura indiana formam a base do grupo militante **Natatapas**, que se confinam no coração da Índia e perpetuam os mais antigos rituais dos Eutanatos. Todos os Iniciados dessa facção passam formalmente pela jornada da ágama para se unir à seita, além de aprender a história do hinduismo e do budismo. Naturalmente, seu afastamento do mundo os torna suspeitos para outras Tradições, mas os Natatapas formam um grupo conservador e racional.

Dos complexos rituais africanos surgiram os **Madzimbabwe.** Esses Eutanatos estudam seus próprios vínculos culturais com a espiritualidade e a cura. Eles detêm um legado de convocação de fantasmas, calma e compaixão advindo das velhas cidades da África, onde havia uma civilização antes da invasão européia. Embora sigam uma religião diferente de outros Eutanatos, os Madzimbabwe compartilham com eles o sentimento de compaixão e o senso do dever de ajudar as pessoas, permanecendo assim como membros da Tradição.

A descendência grega aparece na **Pomegranate Deme**, que estuda os mistérios de Perséfone e o Mundo Inferior grego. Seguidores literais da mitologia grega, esses magos são poucos, dispersos e sua religião está fraquejando. Dentro de poucas gerações, eles provavelmente serão apenas lembranças já que os novos Iniciados tendem a se unir a seitas menos teológicas.

A ultima facção antiga é composta pelos **Auxiliadores,** os magos da morte de origem celta. Essa ordem quase se extinguiu sob as perseguições do cristianismo, durante a Idade Média, mas sua aliança com outros Eutanatos lhes permitiu salvar alguns membros e ideais. Atualmente, eles realizam os sangrentos rituais e sacrifícios celtas destinados ao pastoreio adequado do rebanho (seja humano ou animal). Assim como as outras facções culturais, os Auxiliadores aceitam membros sem ligação direta com sua origem, desde que esses Iniciados tenham algum tipo de estilo ou doutrina relacionado aos métodos da seita.

As modernas teorias de acaso e probabilidade pertencem ao escopo dos **Lhakmistas.** Esses 'seguidores da sorte' se apóiam na aleatoriedade absoluta em quase tudo — magia, vida, decisões importantes, qualquer coisa. Desse modo, entregam-se avidamente às armadilhas da eletrônica moderna, sentindo-se atraídos pela teoria da probabilidade e incerteza quântica. Esses Eutanatos, que são os mais próximos da Teia Digital, observam as crescentes teias de caos se espalharem pela expansão indiscriminada da Internet.

Os membros reclusos do **Cálice Dourado**

servem como um grupo de assassínio político, especificamente contra indivíduos perigosos em posições de liderança e influência. Suas raízes remontam ao império Bizantino, e eles utilizam elementos de várias culturas daquela época. Nos tempos atuais, porém, eles são propensos à utilização de ferramentas de alta tecnologia para derrotar inimigos modernizados, misturando assim vários venenos e apetrechos a sua magia mais tradicional. Para tornar-se um membro é necessário ser convidado. Recentemente, a seita tem sido questionada — se a iniciação depende de um convite, o que estarão escondendo? Mais importante, como eles podem permitir as atrocidades de líderes como Pol Pot, se consideram justificáveis as ações contra chefes de estados menores?

Os **Cavaleiros de Radamantis** são uma das facções mais populares entre os Eutanatos. Esses guerreiros, contratados como mercenários por outras Tradições, são famosos por seu domínio da Entropia e suas aterrorizantes perícias de combate, mas somente aceitam causas que consideram justas. Desse modo, eles apóiam o Conselho como um todo, trabalham nas causas dos Eutanatos e ajudam a Tradição a se sustentar. Sensíveis e com ampla visão, os Cavaleiros estudam o combate moderno, ética e infinitas perícias de espionagem. Contudo, internamente, a maioria dos Eutanatos considera a facção um simples campo de treinamento, de onde os veteranos poderão se capacitar para os verdadeiros questionamentos de nível filosófico, em vez de serem apenas "atiradores de aluguel".

No que diz respeito aos Eutanatos, os **Albireo** parecem ser o grupo mais importante dentro da Tradição. Embora qualquer Eutanatos possa se afiliar livremente, tornar-se um membro depende de serviços probatórios. Esses diplomatas levam a face dos Eutanatos para as outras Tradições, explicando o código Tanatológico, empenhando-se em manter os ideais do grupo e investigando a Tradição em busca de corrupção. É claro que, devido ao seu papel privilegiado como embaixadores para as outras ordens mágicas, podem acabar encontrando corrupção nas fileiras alheias também.

Filosofia

A morte não é o fim; ela é *um* fim. Não há nada de bom numa existência sem propósito, e há menos ainda numa que traga sofrimento ou problemas para todos que atinge. É melhor cortar essa linha e permitir que outra tome seu lugar do que deixá-la ocupando espaço. Como as flores que crescem em campos florestais queimados, essas linhas irão se entrelaçar novamente na Trama. Uma grandiosa figura emana da Trama, mas o sofrimento e a dor apenas estragam essa figura. Cada homem deve conhecer suas limitações, ultrapassá-las e aceitar a responsabilidade de lidar com sua inevitabilidade. Essa responsabilidade tornar-se-á uma pedra fundamental em favor da sustentação do mundo, devido à disposição do homem a proteger e apoiar outras pessoas — e executar as tarefas necessárias para libertar aqueles que apenas causam ou conhecem o sofrimento.

Fraquezas

Existe outra razão por trás da atenção que os Eutanatos prestam às emoções: Jhor. Todos os magos se abastecem de Ressonância com suas atividades, mas essa Tradição adquire muito desse tipo específico, porque lida com as energias da Entropia. O Jhor é o reflexo físico da magia relacionada com a morte. É comum que os Eutanatos tenham olhos fundos, faces encovadas e pele pastosa. Conforme canalizam a Entropia, mesmo que apenas para adivinhar o resultado de um lance de dados, ela se acumula em seus corpos. Esse acúmulo de Jhor nem sempre está ligado à intenção do mago ao usar sua magia, mas um Eutanatos muito cadavérico chama a atenção. A Entropia não é uma força para ser usada impunemente ou com freqüência. Essa Ressonância também pode se acumular e causar Silêncios, levando o mago à morbidez e obsessão com a morte. Embora qualquer mago possa sofrer esse tipo de aflição, os Eutanatos são muito mais propensos. Eles sempre se entreolham à procura de Jhor excessivo. Um mago que sofra um Silêncio induzido por Jhor se torna uma máquina de matar insensível e deve ser impedido. A maioria dos membros da Tradição está ciente dessa ironia: que estão a poucos passos de serem mortos por seus próprios companheiros de crença.

Teorias e Práticas

Os magos Eutanatos têm abordagens diversificadas quanto à execução de sua magia. Muitos utilizam algum tipo de equipamento para analisar o equilíbrio de uma vida ou situação, adivinhando o resultado provável de certos cursos de ação. Esse apetrecho pode ser uma moeda — cara, a pessoa tem salvação; coroa, fecham-se as cortinas — ou um par de óculos que mostram ao mago o destino da alma. Várias coisas dependem daquilo que os Adormecidos chamam de probabilidade e os Eutanatos usam essa percepção a seu favor. Contudo, lançar um Efeito apoiado somente nas chances de algo *estranho* acontecer é rude e indiscreto. Um Eutanato astuto iniciará uma seqüência perfeitamente crível de eventos que acionará o Efeito desejado (um homem no bar bebeu demais, decide não dirigir para casa e chama um táxi — o Eutanato efetivamente conseguiu uma corrida para onde queria ir). Nem toda a magia dessa Tradição envolve assassinato — uma situação pode ser melhorada sem ninguém perder uma gota de sangue.

Os Eutanatos precisam observar os benefícios de conceder a Boa Morte para alguém, mas não podem ignorar o próprio sofrimento. A cura é alcançada ao separar o material infectado do saudável; ainda que o alvo sinta o corte da faca, tecidos novos e curados serão produzidos no local. Apenas ao experimentar todas as fases do ciclo da cura — a dor, inclusive — o Eutanato fará uma diferença positiva.

A dedicação da Tradição em auxiliar o progresso da Roda não se aplica somente a almas individuais. O próprio mundo está sob mudança e movimentos constantes, tendo se tornado doente. Os magos procuram essas áreas infectadas da sociedade e, ao lidar com os componentes individuais do problema, tentam erradicá-las. Esse trabalho tem se tornado mais difícil conforme o mundo degenera. Há pessoas demais envolvidas em problemas demais, e a Boa Morte não pode ser dada a cada um. Com mais freqüência, os Eutanatos realizam ajustes delicados em pessoas e situações em vez de simplesmente encerrar o ciclo e deixar a Roda seguir seu curso.

Assim como os Oradores dos Sonhos, os Eutanatos possuem um apurado senso de dever. Entretanto, ao invés de sentirem as repercussões de suas atitudes no mundo espiritual, eles estão intimamente familiarizados com as ramificações humanas de tudo que fazem. Toda vez que um mago da morte toma uma vida, precisa ter certeza do que está fazendo. A escolha é irreversível e as pessoas deixadas para trás devem suportar a

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Em sua fúria, trouxeram sofrimento para muitos. Essas feridas ainda não cicatrizaram.

Coro Celestial: Sua visão é estreita; eles tentam limitar as pessoas com suas religiões, mas se recusam a aceitar a responsabilidade disso.

Culto do Êxtase: Se eles olharem fundo o suficiente, irão compreender que o prazer é tão transitório quanto o sofrimento. A compaixão está em remover o sofrimento alheio, não em submeter-se a indulgência.

Oradores dos Sonhos: Incapazes de reconstruir sua história, estão aprisionados em seu grande Sonho.

Ordem de Hermes: O orgulho trará sua ruína. Uma vez aparada, porém, a árvore crescerá com maior esplendor.

Filhos do Éter: Da mesma forma que destruímos aquilo que não tem mais lugar no mundo, eles fornecem um renascimento aos restos.

Verbena: Vemos o mesmo ciclo de vida e morte, mas eles colocam seu dever com o ciclo acima de seu dever com as pessoas.

Adeptos da Virtualidade: Mesmo o pensamento conhece a decadência com o tempo. Nada criado por humanos pode ultrapassar o sofrimento humano.

Vazios: Seu abraço simplista da morbidez é apenas outra fuga da verdadeira aceitação da morte.

perda da vítima pelo resto de suas existências — não é uma escolha fácil para o Eutanatos. Portanto, ele deve estar apto a compreender as conseqüências, para pesá-las contra os benefícios da Boa Morte e tomar a decisão correta.

Onde quer que o mago encontre a Tradição, ele deve entender que a Roda continua a girar; precisa compreender que, embora afete alguns ciclos por curtos períodos de tempo, ele não terá mais controle ao morrer. Os jogos de azar são ilustrações comuns para os novos Eutanatos — os magos praticam predizendo o resultado de dados ou da roleta e, inevitavelmente, fazem uma escolha errada. Eles devem aceitar a inevitabilidade de suas mortes — precisam entender o medo de suas vítimas — antes de entregar a Boa Morte a qualquer um.

Esfera de Especialização: Entropia

Focos Comuns: Armas, dados, escamas, cinzas, mantras, matemática

Conceitos: Assassino, jogador, médico, oficial de polícia, padre, trabalhador voluntário, cirurgião

Nova vida, novas oportunidades — isso é belo e milagroso. Mas não pode existir nada novo se o velho não partir. Não existe vida sem morte; esse é o grande segredo: o segredo da mudança.

ORDEM DE HERMES

Avó das Tradições, místicos sem igual, guardiães das portas do céu — a Ordem de Hermes reclama muitos títulos. Sejam esses títulos verdadeiros ou apenas orgulho, a Ordem já auxiliou mais as Tradições, instruiu mais Arquimagos e criou mais teorias mágicas codificadas que qualquer outro grupo dentro do Conselho. Esses operadores da vontade formais se orgulham de suas conquistas como altos magos, mestres de ritual e feitiçaria, sábios de renome e construtores instruídos de artefatos e Capelas. Entrementes, sua união esconde poderosas intrigas políticas. Seu apogeu se foi, carregado pelos mitos antigos. Suas Capelas mais poderosas estão despedaçadas. Seus novos Iniciados abandonam os códigos ancestrais em favor de novos caminhos. A Ordem sobreviveu por séculos através da intensidade e dedicação, mas o novo milênio trará a agonia de sua morte — ou seu renascimento.

HISTÓRICO

Os historiadores Herméticos redigiram tomos e dissertações completas sobre a formação da Ordem. Muitos concordam que suas raízes florescem a partir do antigo Egito, onde a mágica nativa e a Cabala hebraica se fundiram com precisão matemática e mística poderosa. Na Suméria, na Babilônia e no Egito, os sacerdotes-feiticeiros da época geraram as sementes do misticismo com a escrita e a linguagem. A magia dos símbolos e seus significados carregou a consciência humana para uma nova forma de enxergar o universo, uma forma de unir e transformar idéias distintas. Outros historiadores apontam um par de Arquimagos como a inspiração por trás de Thoth, o deus egípcio da sabedoria, depois denominado "Hermes Trismegistus" ou Hermes Três-Vezes-Grandioso pelos gregos, de onde a ordem retirou seu nome.

Das raízes egípcias, a idéia de cultos misteriosos se espalhou pela Grécia e pelo Mediterrâneo. As escrituras de pensadores como Salomão e Pitágoras denotam uma combinação de misticismo e precisão nos trabalhos mágicos de vários grupos. Hermes, como símbolo de comunicação, conhecimento, jornadas e boa sorte, serviu como patrono para esses círculos. Os ideais dos Seguidores de Thoth e dos Herméticos permaneceram dispersos, como sociedades secretas, por vários séculos, ocasionalmente influindo na consciência de grandes filósofos como Platão. A grande virada veio em 332 aC, com a unificação da Grécia, Egito e parte da Pérsia por Alexandre. A partir desse império, as viagens e a comunicação permitiram a justaposição de vários tipos de Cabalas, Gnoses e religiões persas, criando a primeira mescla reconhecida como parte da Tradição Hermética.

Mesmo com o declínio da civilização helênica, a queda de Roma e catástrofes similares, a Ordem de Hermes prosperou. Textos poderosos codificaram alquimia, numerologia, teologia e magia simpática. O Culto de Mercúrio (a versão romana de Hermes) realizava mágicas potentes e propagava os ideais Herméticos entre a nata da sociedade intelectual.

Com o tempo, a Ordem passou a ser liderada por Trianon e Bonisagus. Esses fundadores, um político e um pesquisador lendários, uniram-se numa viagem pela Europa para combinar os ideais dos integrantes Mercurianos e Herméticos. A capacidade diplomática de Trianon atraiu muitos magos para o grupo, enquanto a mágica revolucionária de Bonisagus, o Parma (escudo contra mágica), permitiu que os operadores independentes e desconfiados da época se reunissem com relativa segurança. Depois, esses líderes se tornaram os Primi, fundadores das grandes Casas da Ordem, partilhando seus estilos mágicos e tradições com seus aprendizes. A partir dessas linhagens, a Ordem se cristalizou como uma força política unificada, cada Casa contribuindo e competindo numa sociedade mágica sob o código revolucionário de Bonisagus para a Grande Arte.

Com o decorrer dos séculos, a Ordem experimentou grandes triunfos e perdas. Durante a Idade das Trevas, a Tradição usou seu peso como conselheiros e místicos para se ocultar da sociedade e influenciá-la sutilmente. O Grande Experimento falhou, contudo, diante de disputas internas, elitismo e acusações consistentes de Infernalismo. Mesmo assim, a Ordem se reestruturou, expandindo-se e alistando novos grupos mágicos constantemente. As velhas Casas caíram ou foram deixadas de lado. A casa druídica Diedne foi destruída, sob a acusação que tinha sido inteiramente corrompida por demônios. Seus acusadores, os Tremere, mais tarde se entregaram ao vampirismo. A Ordem da Razão, contraparte ao misticismo da Ordem de Hermes, demoliu cabalas e Capelas Herméticas, mas a Tradição respondeu ao utilizar seus incríveis recursos e apoio para formar o Conselho das Tradições. Ela liderou o reconhecimento das Esferas como o sistema de estudo mágico entre as Tradições, mas acabou se afastando da proeminência desejada no Conselho que nascia. A Renascença trouxe novas idéias para a Ordem, mas mostrou definitivamente seu colapso como força pública entre a humanidade. A destruição de muitos bastiões forçou os Herméticos a recuar da visão cotidiana, sendo gradualmente expurgados das páginas históricas pela Tecnocracia.

Por meio de influências sutis, a Ordem trabalha atualmente para introduzir pequenos misticismos e segredos da Arte na sociedade. Embora estejam longe de um sucesso absoluto, esse projeto produz uma surpreendente curiosidade, especialmente quando as impressões em massa desses trabalhos Herméticos são disponibilizadas. No entanto, pode ser tarde demais para esse projeto dar certo. Com a queda de Doissetep, a destruição de Concórdia e a morte ou exílio involuntário da maioria dos grandes Mestres, a Ordem tem seus professores e estruturas tradicionais ameaçados. Novatos que mal podem ser considerados Discípulos agora precisam treinam os Aprendizes, munidos somente de seu conhecimento rudimentar e parcial. Segredos antigos e cuidadosamente guardados foram perdidos para sempre em muitos casos, enquanto objetos místicos e patronos poderosos são destruídos ou trancados do outro lado da Película hostil. Os sobreviventes na Terra só podem ter esperança de lembrar os seus ensinamentos e aprender tudo que puderem. A Ordem vai sobreviver, mas não será a mesmo que foi.

Organização

A Ordem de Hermes é, sem dúvida, a mais rigidamente hierárquica das Tradições. Iniciados e Aprendizes devem servir um mentor, que lhes ensinará a base da teoria e prática mágicas. Depois de um severo aprendizado (tradicionalmente de sete anos, mas no vigor do mundo moderno, costuma ser abreviado), o candidato faz um desafio por reconhecimento como magus completo — um desafio que pode terminar com a volta aos estudos ou mesmo com a morte. Uma vez aceito, cada mago recebe seu selo, um símbolo dos êxitos individuais. Embora todos os magos tenham direito de votar nas congregações Herméticas, a política segue os rumos ditados pelos Mestres e ambiciosos. Mais de uma vez, o emprego da política inibiu o potencial de crescimento material e moral. Cada degrau da escadaria da Ordem revela mistérios maiores, mas também torna o estudante mais leal à Tradição como um todo. Os que alcançam o nível de Mestre são enaltecidos por seu alto posto e respeitados por seus poderes, mas podem adquirir inimigos políticos. Cada Mestre, por sua vez, deve recrutar e treinar um novo aprendiz ou grupo de alunos. O ciclo continua, com os membros sendo doutrinados nos segredos da Ordem e se envolvendo cada vez mais profundamente em suas disputas internas.

A Ordem de Hermes tem um código de conduta detalhado, que rege a base da manipulação mágica interna. Dentre outras coisas, os magos Herméticos consideram um Santuário inviolável, são proibidos de usar a mágica para espionar outros magos da Ordem, devem treinar ao menos um aprendiz e são obrigados a evitar qualquer contato com entidades infernais. É claro que todas essas regras se resumem a um único axioma: não seja apanhado. Vários gêneros de corrupção assolam a Tradição. Quebrar as regras não é tão ruim quanto quebrá-las de modo politicamente inaceitável.

Isso deve mudar em breve, no entanto. Com a morte de professores experientes e dos Mestres da Terra, os novos magos só dispõem do conhecimento fragmentado dos Discípulos remanescentes para se instruir. Deserdadas do apoio tradicional, as facções políticas da Ordem não têm outra escolha senão deixar suas diferenças de lado ou se destruírem em labaredas de glória. A Ordem considera que a única opção é a união e seus muitos membros estão criando para si um novo enfoque para a Tradição.

Facções

A Ordem se divide em muitos estilos mágicos diferentes, denominados Casas, grupos que seguem os passos de um fundador em particular. Houve diversas Casas no passado e, embora algumas tenham sido destruídas, outras tomaram seus lugares.

Os magos da **Casa Bonisagus** mantêm vivas as bases da erudição e do conhecimento acadêmico do fundador da Ordem. Esses magos se aprofundam muito em teorias mágicas. Muitas das grandes descobertas da Tradição foram feitas por magos da Bonisagus. Com sua exaustiva pesquisa das fontes e causas mágicas, esses Tradicionalistas estudam a Esfera do Primórdio com afinco.

A **Casa Ex Miscelanea** — literalmente, "Casa da desarmonia" — nasceu da crescente necessidade dos magos cujos estudos não se adequavam a nenhuma das outras Casas da Ordem, mas que desejavam aprender e compartilhar o estilo Hermético. Ela foi constituída durante a Idade das Trevas e continua firme. Atualmente, sua afiliação é composta de necromantes, espiritualistas, pesquisadores de fadas, naturalistas, místicos metafísicos, artesãos, artífices e muitos outros que consideram seus talentos podem estar voltados para outras Tradições mas que apreciam a estrutura e sabedoria Herméticas. As velhas Casas, perdidas para o tempo, estão inclusas nessa facção.

As armas táticas da Ordem são englobadas pela **Casa Flambeau**. Estudantes inigualáveis de Forças, os integrantes dessa Casa são de origem moura e espanhola. Eles empunham o fogo purificador em sua cruzada vingativa contra os inimigos da Ordem.

A magia do acaso e da probabilidade se encaixa facilmente na matemática da **Casa Fortunae**. Essa facção relativamente nova se preocupa com numerologia, aleatoriedade e os espólios dos jogos de azar — o dinheiro. Diferente dos Tecnocratas, eles reconhecem a moeda como um conceito *mágico*, buscando um entendimento intuitivo dos eventos de probabilidade que conduz à manipulação dos acontecimentos. Naturalmente, esses magos tendem a negligenciar o foco da Ordem na Esfera Forças e se concentrar na Entropia.

O cumprimento da poderosa legislação interna cabe a **Casa Janissari**. Ainda que eles não façam as leis da Ordem, eles as defendem. Esses magos vigiam constantemente, à procura de sinais de corrupção interna, de magos que fazem acordos discutíveis ou desrespeitam os ideais da Ordem. Quando encontram, os Janissários cuidam do problema. Mas, quem vigia os vigilantes?

A **Casa Quaesitor**, uma das poucas originais, supervisiona a lei Hermética. Enquanto a Janissari funciona como força policial, os Quaesitori mantêm tribunais para julgar casos legais e punições, criar novas jurisdições ou descartar as antigas e inaplicáveis, além de determinar o destino de magos acusados de ações criminosas. Eles raramente aplicam essa legislação ostensivamente, servindo mais como intérpretes das leis divinas, pessoais, humanas e Herméticas. Embora seja aterrorizante, os Quaesitori detêm o mérito duvidoso de terem descoberto o ritual do Gilgul.

À margem das práticas da Ordem está a **Casa Shaea**, um grupo que pesquisa os antigos enigmas egípcios da Tradição e desenvolve bases lingüísticas como chave para a compreensão do pensamento e da percepção e, conseqüentemente, do universo. A partir desses elementos os Sheshati se dedicam à edu-

cação, aprendizado e sabedoria. Mesmo que outras Casas zombem deles, dizendo que são simples escribas, o grupo predominantemente feminino mantém seus registros com diligência e, sem dúvida, guarda muitos segredos que outras facções adorariam descobrir...ou destruir.

A **Casa Solificati** é a mais nova facção do cenário Hermético. Vários membros da Solificati se uniram à Ordem depois da dissolução de sua Tradição na Idade Média. Agora, os Filhos do Conhecimento remanescentes, ao lado dos pesquisadores da Ex Miscelânea, recompuseram a força de sua antiga Tradição e obtiveram reconhecimento como Casa. A facção é composta de alquimistas, que praticam a transformação de materiais como uma metáfora da evolução do humano para o divino. Eles também pesquisam a iluminação química, procurando uma substância metafísica que abra as portas para percepções mais amplas. Obviamente, os Solificati possuem vastos conhecimentos em Matéria e estudam essa Esfera mais do que as outras.

Talvez a facção mais estranha dentre os Herméticos seja a **Casa Thig**, também conhecida como Filhos do Rubi ou Crisol de Thig. Esses tecno-mágicos modernos fundem aparatos tecnológicos com o simbolismo da Ordem. Em vez de construir um computador mais eficaz, um integrante da facção tentará criar uma máquina mágica. Se os Tecnocratas se apóiam na inovação tecnológica, os magos Thig misturam espíritos e poderes místicos em fórmulas científicas. Mesmo excluídos em certo grau pelas outras Casas, os jovens e ativos membros desta facção demonstram muito potencial ao combinar os antigos métodos Herméticos com o pensamento atual. Uma vez que não procuram o apoio dos Mestres e velhos mentores, os Thig têm prosperado enquanto outras Casas são duramente assoladas nesse alvorecer do Juízo Final.

Por último, a **Casa Tytalus** enfatiza o crescimento por meio do conflito. Todo o movimento do universo advém da interação entre forças polarizadas e opostas. Os Tytalus elevam essa premissa a todos os níveis da existência, e seus membros procuram constantemente desafios, enigmas e testes dignos de suas capacidades. Nenhum mago da facção fica contente com o sedentarismo ou com um "já basta" — sempre existirá um mistério mais complexo, que exija níveis mais elevados de perfeição e erudição. A Casa certamente se empenha para aperfeiçoar a Ordem, mas seus métodos geralmente são perigosos. Alguns Herméticos se perguntam se a sua existência não traz mais prejuízo que ganho.

Filosofia

A filosofia Hermética é complexa e multifacetada. Em resumo, a Ordem de Hermes prega o alcance da perfeição. Esse objetivo se manifesta através de provas, testes, autodescoberta e a reunião de padrões fragmentados como línguas distintas e equações matemáticas. Essencialmente, cada pessoa possui uma Palavra, um imperativo divino que guia as revelações daquele indivíduo. Ao explorar os limites dessa Palavra e todos seus significados, o indivíduo descobre sua natureza interior e pode ir além. Cada passo no processo é um desafio que exige um salto de percepção, mas também revela o caminho para o próximo passo. Com o tempo, o ser humano terá caminhado o suficiente para se tornar cosmicamente divino.

Fraquezas

Embora a Ordem seja muito unificada e tenha vasto conhecimento, sua fragmentação política e seu orgulho representam um empecilho à iluminação. A história Hermética está cheia de decisões que satisfizeram egos, geraram ganho político ou foram tomadas porque a Ordem acreditava que seus estudos a colocavam acima dos interesses das outras Tradições. Cada mago Hermético atravessa as chamas do questionamento para adquirir conhecimento, e essa sabedoria conquistada a duras penas é guardada zelosamente e tratada como verdade indiscutível. Quando essas ideologias colidem, não há trégua.

No passado, a Ordem lutou arduamente por um reconhecimento maior no Conselho das Tradições, citando suas diversas contribuições e sua riqueza mágica. Internamente, as Casas lutavam entre si por recursos, alunos e até sobre pontos da teoria mágica. A despeito da invenção do Certame para resolver disputas de forma não fatal, os feiticeiros desafiavam e matavam uns aos outros, quando suas energias deveriam estar voltadas para a busca da Ascensão ou para o enfrentamento dos inimigos das Tradições. A Ordem também encobriu atrocidades e problemas somente para usá-las como trunfos secretos em maquinações políticas, além de tentar forçar as outras Tradições a aceitarem seus pontos de vista. Nenhuma dessas atividades gerou qualquer apreço pela Ordem de Hermes por parte dos outros magos.

Dentro de sua organização, a Ordem freqüentemente limita seus membros em função de seus poderes políticos. Caso um Mestre deseje que um curso de ação em particular seja seguido (ou não), que um Talismã mude de dono ou uma Capela ascenda ou decaia, os destinos de vários magos podem depender de sua concordância (ou discordância) com esse Mestre. Um Discípulo bem-intencionado pode ser repreendido apenas por citar algumas idéias úteis e o treinamento pode ser difícil de conseguir sem algumas promessas de pagamento posterior *per se* (em suma, favores). Muitos Herméticos são tão consumidos por seus planos políticos e buscas pessoais que perdem contato com o caminho para a Ascensão e auto-aprimoramento, escolhendo lutar uma guerra política que os atormenta e obstrui. Com a destruição de boa parte do alto escalão da estrutura Hermética, essa tendência pode diminuir — ou o sangue novo simplesmente se tornará outra velha guarda.

Teorias e Práticas

A Ordem treina seus membros de acordo com o estilo das Casas, mas o treinamento atual é mais eclético e baseado em questões de sobrevivência. A teoria Hermética estabelece que todo indivíduo possui uma fagulha de divindade e potencial para a perfeição, mas poucos a percebem ou estão preparados para isso. Assim, é importante separar as estrelas brilhantes do joio. Deixe que os não Despertos sigam com suas vidas banais e concentre sua atenção e aprendizado naqueles que são capazes de apreciá-los.

Muito preocupada com a simbologia, a mágica Hermética invoca nomes angelicais para abrir os portões da Criação, geralmente usando a linguagem secreta dos Enoquianos. Com essa linguagem celestial, eles podem liberar sons e vibrações que ressoam com os elementos chave da Tellurian, impondo sua vontade sobre eles. Outras ferramentas da Ordem incluem espadas, cetros e bastões, os instrumentos tradicionais que representam a violência e o poder, além de círculos, triângulos e outros símbolos geométricos, que representam direção, dimensionamento e restrição com sua pureza simples e precisão matemática. Algumas mágicas espirituais se baseiam em pactos antigos, feitos em tempos imemoriais. Da mesma forma que os magos Herméticos trocam favores entre si, o fazem com espíritos para adquirirem tutela e auxílio, convocando depois essas entidades por meio de símbolos ou objetos especiais. Considera-se que alguns símbolos — como o Selo de Salomão — são investidos perpetuamente com poder ou são chaves divinas de descobertas universais, de modo que podem ser utilizados repetidamente em encantamentos.

Os magos Herméticos se reúnem e estudam em Capelas, como outros magos, mas são notoriamente os pioneiros nessa prática entre as Tradições. Muitos integrantes da Ordem possuem uma vida dupla: uma Palavra hermética e um nome de mago e uma identidade mundana. Afinal, a despeito da necessidade de dominar várias línguas, matemáticas esotéricas e tomos de simbologia, eles também pertencem e devem sobreviver na sociedade mortal, especialmente com o perigo do mundo espiritual. Por essa razão, os magos Herméticos mantêm sua afiliação em segredo, assim como as sociedades mais conhecidas dos Maçons e Rosacruzes.

Esfera de Especialização: Forças

Focos Comuns: cânticos em Enoquiano e outras línguas obscuras, pentagramas e círculos, Selos de Salomão, números específicos, bastões, cetros e espadas.

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Embora ambos busquemos a perfeição, faltam-lhes os sinais e ferramentas adequados ao caminho.

Coro Celestial: Suas chamas já nos queimaram, mas nossas conquistas sobrepujam sua confiança simples numa divindade externa.

Culto do Êxtase: Sem foco ou disciplina, continuarão como crianças na Arte.

Oradores dos Sonhos: Nós comandamos nossas alianças com os espíritos; não nos rebaixamos a seus caprichos.

Eutanatos: Simples assassinos cujos trabalhos destróem o poder sagrado da magia.

Filhos do Éter: Existe mágica em seus brinquedos, do mesmo tipo que há em nossos antigos artefatos, mas eles devem ultrapassar o plano material.

Verbena: Feiticeiros limitados e herbalistas.

Adeptos da Virtualidade: Tão próximos de descobrir a mágica dos padrões, tão longe de realizar qualquer coisa com ela.

Vazios: Eles são o resultado de magos sem mentores de verdade.

Nos pertencem o trovão, a Palavra e a inspiração. Quando todos os humanos ascenderem para a perfeição, a Ordem ascenderá para a glória.

Filhos do Éter

Nem todas as ciências devem ser um procedimento banal e padronizado orquestrado pela Tecnocracia. É o que dizem os Filhos do Éter, e eles praticam o que pregam. A Tradição observa todos os campos, desde a ciência maluca e inspiradora dos criadores de maravilhas da Era Vitoriana até os limites da mais atual teoria científica alternativa. Enquanto outros Tecnomantes inventam um novo mundo, os Filhos do Éter pegam tecnologias descartadas e as transformam em criações imaginárias. Nenhuma invenção é estranha demais e nenhuma teoria muito obscura de modo que eles não possam adaptá-las e torná-las úteis. Contradições? Impossibilidades? Besteira — são apenas portas que ainda não foram abertas pela Ciência!

Histórico

Com origens arraigadas na Idade Média e uma série de mudanças até os dias atuais, os Filhos do Éter têm um histórico conturbado. Suas diretrizes mais básicas estão no documento conhecido como *Kitab al Alacir*, o Livro do Éter, que os antigos filósofos usaram para propor uma ciência baseada não na observação, mas na crença. Presumivelmente baseada nos trabalhos de velhos filósofos e traduzida de várias maneiras secretas, essa obra apareceu na Espanha do século XII, quando um par de místicos empreendedores (um artífice Hermético e um Templário) assumiu seus ensinamentos. Eles formaram a Guilda dos Filósofos Empíricos, dedicada ao estudo metafísico e místico. Aliados aos pensadores mais racionais da Renascença, essa organização queria abrir caminho para novas criações e inventos. Se a Ordem da Razão propunha um estado racional e compreensível para o universo, a Guilda, por sua vez, afirmava que a criação funcionava devido à fagulha do gênio individual e que o universo não tinha limites enquanto não lhe fosse atribuído nenhum.

A Guilda dos Filósofos Empíricos sobreviveu de maneiras diversas, entre vários grupos de precursores imaginativos, mas nunca esteve unida depois de sua fundação. Contudo, o fim da Renascença precedeu uma era tecnológica com possibilidades até então impensadas pela humanidade. Aqueles que abriram seus olhos para essas possibilidades, que lutaram para construir algo significante em vez de negar essas oportunidades, continuaram carregando a bandeira da Guilda, até que essa formação foi reconhecida como parte da Ordem da Razão. A fagulha surgiu literalmente com o desenvolvimento da eletricidade, e esses cientistas se transformaram nos Engenheiros Eletrodinâmicos.

Durante boa parte de um século, os Engenheiros pregaram as maravilhas da eletricidade, o valor da percepção na experimentação e o poder do espírito empreendedor. Esses métodos insultavam os objetivos mais racionais da nova Tecnocracia. Com sua disposição para transpor o desconhecido e baseados em teorias insensatas e ciências desacreditadas, os Engenheiros ameaçavam o conceito Tecnocrata de um mundo seguro, estável e metodicamente científico. Renegando os métodos dos Eletrodinâmicos, a Tecnocracia ergueu sanções contra eles, inclusive desmentindo publicamente suas teorias favoritas. A proclamação Tecnocrata de que o éter era uma ficção foi a gota d'água. A Convenção foi rebatizada de "Filhos do Éter" e procurou as Tradições em busca de auxílio.

Durante as décadas seguintes, os Etéreos desenvolveram ciências teóricas de ponta e renovaram velhos estudos, alternadamente. Eles provaram sua dedicação à ciência verdadeiramente inspirada em numerosos equipamentos geniais, desde mochilas voadoras até a mecânica quântica, passando pela teoria do caos e naves espaciais. Seus aventureiros cruzavam o globo à medida que heróis cujos feitos, inacreditáveis demais para serem aceitos como fatos, entravam na ficção popular. E eles continuaram a sonhar e criar.

Hoje, os Filhos do Éter ocupam uma posição proeminente no Conselho das Tradições. Embora muitos os considerem malucos ou totalmente instáveis, às vezes seus equipamentos e invenções funcionam onde outras mágicas falhariam, e sua familiaridade com a tecnologia lhes dá alguma vantagem na luta contra a Tecnocracia. Enquanto a ciência viaja para reinos infinitamente mais detalhados, os Filhos do Éter acham mais falhas para explorar. A teoria quântica aceita uma visão subjetiva do universo. A teoria da matéria escura denota a existência de um material invisível mas extremamente denso no cosmos — o éter. Os Filhos do Éter sempre renovam o antigo, e a vitalidade de sua Tradição parece demonstrar mais as mesmas coisas.

Organização

Devido à natureza fragmentada e caótica da maioria dos Etéreos, não é surpreendente que a Tradição seja assim também. Os Iniciados são atraídos de classes científicas e discussões filosóficas, geralmente depois de ter algum contato com o *Kitab al Alacir* (assim que um Cientista genuíno cautelosamente entrega uma cópia). Um estudante que consiga ultrapassar as barreiras da lógica convencional e conceber suas próprias teorias a partir das contradições inerentes ao universo pode ser levado até um mentor, como um verdadeiro Filho do Éter.

Uma vez apresentado, o progresso do aluno segue linhas acadêmicas. Os Etéreos escrevem e publicam jornais e revistas propondo suas teorias. A publicação no *Paradigma*, a revista de ciência universal dos Filhos do Éter, é muito prestigiada, mas outros periódicos e teses também têm seu peso. Aqueles que ela-

boram teorias consistentes, úteis e interessantes — especialmente se constróem equipamentos funcionais baseados nelas — recebem prestígio. Quanto mais avançado o estudante e suas teorias, maior seu reconhecimento. Os Filhos do Éter chegam a receber títulos como Doutor ou Mestre em Ciências.

O Grande Salão que congregava a Tradição era uma Capela do Horizonte baseada bem perto de Paris. Agora, os Cientistas se reúnem em construções mais mundanas para discutir o progresso da Tradição. Tipicamente, Cientistas Mestres e Doutores compõem o Grande Salão, que funciona como parlamento e círculo acadêmico. No entanto, embora um estudante possa se basear em "boatos", cada Cientista genuíno sabe que a inspiração é um caminho intensamente pessoal e oferece o mérito devido às idéias de outros Etéreos. Tecnicamente.

Facções

Apesar de suas teorias amplamente divergentes, os Filhos do Éter tendem a trabalhar em equipe. Com freqüência, vários cientistas especializados irão partilhar o conhecimento de seus respectivos campos para trabalhar em prol de um projeto maior que exija toda sua atenção. As facções Etéreas geralmente se formam nesses projetos. Algumas subsociedades são estáveis o suficiente para receber novos membros e permanecerem homogêneas.

Pioneiros do espaço, os **Eternautas** exploram os limites do cosmos e de outras dimensões, buscando novas maravilhas para trazer para a Terra. Eles visitam outros mundos em poderosas Naves Etéreas, sabotam os Engenheiros do Vácuo e trazem amostras alienígenas. Com seu incrível controle da Matéria, alguns desses pioneiros elaboraram teorias para proteger suas naves dos ventos tempestivos que assolam a barreira entre as dimensões, e suas invenções antes ridicularizadas podem se tornar uma potente ferramenta na exploração da Umbra.

O bem organizado grupo dos **Utópicos** deseja erguer um amanhã melhor para a Terra usando a Ciência. Eles distribuem poderosos equipamentos para elevar a qualidade de vida, além de poderosas idéias — expressando deslumbre, esperança e união. Sua consciência social os leva a ajudar as pessoas e abrir suas teorias incomuns para todo o mundo.

Os poucos **Cibernautas** restantes cruzam a Teia Digital e a transformam à sua vontade. Esses Etéreos acreditam fervorosamente que a Teia será o próximo campo de batalha dos iluminados, que o destino da mente dos Adormecidos será decidido lá. É claro que a maioria dos magos — há, Cientistas — tem assuntos mais importantes a tratar na Terra atualmente, portanto essa facção carece de popularidade. Mesmo assim, a Teia é o local perfeito para testar teorias em espaço virtual, onde a possibilidade de destruição é bem menor.

Politicamente, os **Progressistas** desejam modernizar a Tradição, começando com a estrutura e política internas, passando para a teoria e a prática. Essa facção majoritariamente feminina argumenta que a Tradição como um todo não acompanhou o desenvolvimento social do mundo e que a tendência Etérea se baseia em construtos fora de moda e tecnologias ultrapassadas, limitando em muito seu progresso. A maioria das integrantes do grupo deseja rebatizar a Tradição e instituir uma liderança mais democrática.

O termo '**Cientistas Loucos**' se refere àqueles Etéreos claramente propensos à criação de equipamentos perigosos com objetivos discutíveis. É um fato triste, mas verdadeiro, que alguns gênios dentre os Filhos do Éter andam lado-a-lado com a instabilidade ou têm uma maneira de ver o "todo" de modo afastado de suas metas. Esses magos geraram lendas como a do Doutor Frankenstein, cujos avanços notáveis foram distorcidos por finais infelizes. Eles não compõem uma facção unificada, mas são exemplos de um fenômeno reconhecido na Tradição.

Por último, os **Aventureiros** são os Cientistas que não se baseiam apenas no domínio da Ciência, mas também na capacidade física e no raciocínio, explorando novas partes do mundo, combatendo "vilões" e executando atos heróicos. Embora

enfrentem acusações de simplistas, os herdeiros legítimos do Doutor Savage e John Carter contam com um apelo nostálgico. Os Aventureiros modernos são mais pragmáticos, usando sua Ciência fabulosa para construir armaduras fantásticas (embora geralmente visíveis) e armas para concluir suas cruzadas contra criminosos, hipócritas e loucos. Em suma, não cooperam muito com a Tradição (não são uma "Legião de Super-heróis") como um novo tipo de cientistas.

Filosofia

Os Tecnocratas codificam o universo em moldes estáticos e explicáveis pela ciência, mas os Filhos do Éter consideram essa noção uma tolice. O universo é muito vasto, e suas permutações muito variadas, para que uma simples equação o explique. De fato, a mera observação por si, já altera o resultado, como a própria Tecnocracia descobriu com sua ciência quântica. Portanto, a descoberta e a invenção são processos pessoais, orientados pela imaginação e inspiração do indivíduo. Nada é "impossível" ou "sem solução" — é apenas um caminho que ninguém decidiu explorar. A partir das teorias "sem base" de ontem, os Filhos do Éter criam as maravilhas do amanhã.

Fraquezas

Dada sua inacreditável diversidade de teorias, é um milagre que os Filhos do Éter se entendam. Por definição, seu conceito de ciência é altamente individualizado, mais ainda que a magia nas outras Tradições. Cada Etéreo tem suas opiniões sobre — bem, sobre tudo. Como resultado, é muito difícil encontrar um campo neutro para debater suas práticas, especialmente quando dois membros utilizam teorias mutuamente contraditórias (e ambos estão certos, claro, conforme demonstrado por suas invenções, que *funcionam*). Visto que mal conseguem encontrar um consenso internamente, é quase impossível que sejam compreendidos pelas outras Tradições. Pegue três Filhos do Éter diferentes e peça-lhes para discutir um tópico mágico específico: eles apresentarão cinco ou seis teorias distintas na hora, todas absolutamente improváveis. Essa individualidade torna muito difícil para eles a divulgação de seus conceitos complexos e teorias impressionantes, e mais inviável ainda a adaptação às outras Tradições.

Teorias e Práticas

Para os Filhos do Éter, a magia se resume à Ciência! A percepção define o universo e, assim, cada cientista constrói seu próprio modelo de realidade. A partir daí, o indivíduo pode elaborar teorias sobre o funcionamento da realidade como a enxerga, e essas teorias levam à criação. Com um entendimento intuitivo, o cientista inventa coisas, fornece-lhes uma fagulha de poder e as compreende em um nível que ninguém mais seria capaz.

As invenções Etéreas são, obviamente, altamente personalizadas. Algumas são extremamente singulares, outras têm praticidade ou são baseadas na ciência "real", como o sistema antimíssil de energia fásica. A tendência de cada cientista influencia seu estilo de criação. Desse modo, alguns filhos do Éter criam inventos enormes e desajeitados, com base em tecnologias dos anos 50, enquanto outros utilizam variações tecnológicas modernas, construindo equipamentos espantosamente compactos e convenientes. Alguns fazem experiências com poderes mentais, fenômenos psíquicos e pseudo-misticismo, notoriamente os Aventureiros.

Quando um filho do Éter elabora uma nova teoria e constrói algo baseado nela, é comum publicar o resultado em alguma revista ou periódico da sociedade. Dessa forma, todo os membros podem examiná-la, determinar sua validade e usá-la conforme desejar. Por essa razão, muitas invenções simples são comuns entre os Filhos do Éter. Se, de um lado, as outras Tradições precisam usar rotinas para gerar Efeitos reprodutíveis, os Etéreos possuem apetrechos e fórmulas comuns compartilhadas, refinadas e testadas à exaustão.

O uso de material especializado varia de acordo com o cientista. Alguns se apóiam pesadamente num único material — o éter é o exemplo mais comum — enquanto outros são mais pragmáticos. A Tradição é famosa por utilizar quase tudo, desde filamentos cuidadosamente lapidados até partes feitas de plutônio, passando por prata, material biológico ou estranho e tecnologias reaproveitadas para novas funções (como robôs feitos com utensílios de cozinha).

Esfera de Especialização: Matéria

Focos Comuns: Computadores, óculos de éter, esquemas de engenharia, ferramentas manuais, construtos matemáticos, disciplinas mentais, medidores científicos, ligas metálicas especiais, engranagens de relógio

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Seus monges ensinam técnicas mentais e disciplinas úteis, mas precisam reconhecer o valor das ciências materiais.

Coro Celestial: É muito válido o respeito pelo divino quando isso não se sobrepõe ao desenvolvimento pessoal.

Culto do Êxtase: Eles são os melhores convidados para celebrar uma nova invenção.

Oradores dos Sonhos: Totalmente incompreensíveis.

Eutanatos: Quem teria tanta admiração pela morte para querer vivenciá-la?

Ordem de Hermes: Fórmulas reprodutíveis, mas rígidas demais para permitir inspiração legítima.

Verbena: As bruxas não tinham morrido na Idade Média?

Adeptos da Virtualidade: Eles se apóiam demais numa única visão, mas constróem ferramentas muito úteis.

Vazios: Não existe inspiração sem uma fagulha sequer de espírito.

A verdadeira maravilha da ciência não está em sua habilidade de explicar o universo, mas na capacidade de formular novas questões.

VERBENA

Todos entramos no mundo sangrando e gritando; dependemos da carne e das frutas para sobreviver; crescemos, aprendemos e nos adaptamos; definhamos e morremos, apenas para alimentar outra forma de vida. Esse ciclo interminável ocupa os Verbena, e seu pulsar constante é o coração da Tradição. Feiticeiros primitivos, curandeiros poderosos, transmorfos capacitados — os Verbena se afundam em sexo, sangue e carne sem inibição. Sua compreensão apaixonada de toda a vida abastece uma magia igualmente primitiva.

Histórico

Como a Árvore da Vida que usam como símbolo, os Verbena possuem raízes profundas. Até onde sabem, a primeira união dos Puros fragmentados — os Avatares — com o novo mundo de carne gerou os primeiros xamãs da humanidade. Recém formada, a carne ainda mantinha vínculos com seu estado primordial. A combinação entre a alma e a carne sensível e crescente criou os primeiros feiticeiros primitivos. Esses xamãs viventes, contam os Verbena, entendiam sua posição no ciclo da vida. Essa conexão lhes permitia alterar seus corpos conforme sua vontade, criar seus lugares no processo da vida e compreender as tramas pulsantes da Trama.

Depois, o soerguimento da civilização fez esses indivíduos se espalharem entre muitas culturas e grupos. Levaram consigo o conhecimento sagrado do mundo vivente, propagando-o conforme podiam. Entretanto, as pessoas nunca aceitam noções como morte e doenças, mesmo sendo parte do ciclo natural como a saúde e a prosperidade. Portanto, os curandeiros e místicos Aeduna — predecessores dos Verbena — tiveram de se ocultar em ordens secretas. Feito isso, camuflavam elementos de sua sabedoria na cultura, tradições e folclore dos povos.

Os Aeduna propagaram seus modos místicos na Grécia, em Roma, na Inglaterra e locais mais distantes. As lendas gregas honram figuras maternas e falam das tênues linhas entre vida e morte; o paganismo inglês cultua vários deuses e deusas da terra e do céu por meio de sacrifícios e rituais; os romanos investiram a Terra com a identidade de provedora da vida. Os círculos de dança se expandiram e os rituais de fertilidade se tornaram comuns.

A ascensão do poder da Igreja na Europa durante a Idade Média despedaçou a organização dos Aeduna. Os camponeses eram ordenados a reprimir seus desejos e necessidades básicas e uma população mal instruída olhava para a igreja em busca de salvação depois da queda de Roma. Os inquisidores sagrados perseguiram as "bruxas" e condenaram suas práticas. Os magos, já cautelosos, fugiram, se esconderam, mudaram de lado e morreram às dezenas. Com seus poderes destroçados, os poucos mágicos restantes fugiram para reinos do Horizonte, labirintos subaquáticos e fortalezas secretas ou disfarçaram suas práticas como curas sagradas ou herborismo, sem denunciar suas crenças para o público. De fato, o próprio termo "Verbena" é uma corruptela de 'ervas de cura', aplicada à Tradição devido as suas cataplasmas de plantas, preparados, bálsamos e remédios, além de sua afinidade com vegetais.

Pagãos, naturalistas e celebrações sazonais protegeram os Verbena até a Renascença, quando o renascimento do interesse pelo ocultismo no século XVIII passou a incitar seu crescimento. No entanto, muitos costumes da Tradição se perderam ou se alteraram, e a adição do neopaganismo e da Wicca somente trouxe desconfiança e dissensão para o grupo. Nos dias atuais, os Verbena remanescentes se ajustaram para aceitar esses membros, embora o ensinamento da Tradição ainda esteja muito além das noções aceitas por essas facções. Felizmente para os Verbena, eles sempre tiveram um núcleo forte. Suas pequenas convenções são muito pessoais e eles são mais sociáveis (pelo menos entre si) que a maioria dos magos, tendo conseguido guardar diversos elementos de seu legado que poderiam estar perdidos. O interesse em magia com cristais, herborismo, aromaterapia e práticas holísticas similares continuam a sustentar a Tradição e todos aqueles que sentem o pulsar de toda a vida continuam a se unir ao grupo.

Organização

Regionalmente, os Verbena se centralizam em convenções — pequenos grupos de praticantes e fiéis, geralmente em números com significado místico como 3 ou 13. Essas convenções incluem famílias inteiras quando possível, podendo se dividir ou reagrupar conforme necessário para atingir diferentes regiões ou receber novos membros.

Grandes reuniões ocorrem em feriados sazonais, quando várias convenções se unem para ritos especiais. Nessas reuniões, qualquer Verbena apropriadamente iniciado pode falar, mas o peso de sua palavra é avaliado de acordo com sua idade, introspecção e memórias de vidas anteriores.

Como tudo mais na Tradição, a afiliação não é para aqueles de coração fraco. Os Iniciados experimentam a morte e o renascimento rituais (e simbólicos), então se submetem a uma série de ordálios para testar adequadamente seu vigor e darlhes as boas-vindas à Tradição. Todos que não possuem a força para percorrer todo o caminho devem desistir ou continuar como candidatos. Felizmente, os Verbena não costumam matar os que falham na Iniciação. Há algum atrito entre as facções dos Verbena mais progressistas, que descartam os rituais considerados importantes pelos tradicionalistas, mas todos devem provar seu valor antes de serem aceitos.

Facções

Os Verbena se dividem por linhas de Essência, pois acreditam que o Avatar incorpora um reflexo das energias primordiais. Essa distinção não obriga a catalogação individual dos

Avatares e suas fraquezas, mas serve de orientação para a alma do mago. Alguns Verbena chegam a pesquisar suas árvores genealógicas, na crença de que os Avatares têm uma tendência a reencarnar em determinadas famílias, e existem certas provas de que eles podem estar certos. Entretanto, nenhum Verbena é forçado a participar de um grupo como resultado do alinhamento de seu Avatar. Ele sempre poderá escolher sua facção de acordo com suas preferências pessoais.

Formando a base da Tradição estão os **Jardineiros da Árvore**, magos do Padrão que tentam manter os antigos caminhos vivos e puros. Esses magos guardam registros, traçam linhagens familiares e pesquisam a origem dos rituais Verbena. Sua erudição é notável, pois perseguem seus objetivos com afinco. Os Jardineiros conservadores são chamados de "Verbena legítimos", mas apenas quando têm alguma relação sanguínea com as famílias ancestrais vinculadas às raízes da Tradição. Os jardineiros mais flexíveis se contentam em relembrar os antigos rituais e propagar os elementos mais fundamentais do seu legado.

Os **Alteradores do Destino** são ainda mais primitivos que os Jardineiros. Esses magos da Essência Primordial seguem antigas canções desconhecidas pelos outros Verbena. Freqüentemente considerados esquisitos, mesmo para os padrões da Tradição, poderiam ser encarados como um grupo disperso, mas partilham um pouco de estabilidade. São conhecidos por sua sabedoria aguçada e muitos deles têm lembranças poderosas de vidas anteriores. Em geral, sentem-se impelidos a restaurar caminhos esquecidos e reduzir os complexos rituais Verbena à sua simplicidade passada.

Os **Seguidores da Lua** pertencem ao arquétipo Investigador. Esses Verbena são viajantes e exploradores, os que saúdam novos caminhos. Um Seguidor pode tanto executar cerimônias de cura por cristais da Nova Era quanto as gravações de runas tradicionais. Eles peregrinam por grandes distâncias, trazendo novas informações e peças para o repertório da Tradição, sempre procurando o reconhecimento da vida e da divindade nos rituais simples que as pessoas criam para si nesse novo milênio. Esses magos geralmente têm fortes vínculos com a comunidade, apreciando igualmente o ensino e o aprendizado.

Por último, os **Tecelões da Vida** costumam ter Avatares Dinâmicos. Esses Verbena vivem afastados, ignoram os velhos ritos e fazem tudo crescer conforme passam. Os membros mais conservadores olham desconfiados para os Tecelões, mas os integrantes dessa facção ainda reverenciam a vida e reconhecem o valor do sacrifício. Eles alteram formas, trabalham com diferentes Padrões e sujam suas mãos com a maior quantidade da Criação que puderem manusear. É deles o prazer da descoberta.

Convenções e cabalas particulares dentre os Verbena podem ser consideradas facções, embora em geral sejam muito pequenas se comparadas aos grupos maiores.

Filosofia

A vida é o maior dos mistérios universais. A matéria pura e a energia não crescem, pensam, reagem ou se multiplicam. Toda a vida é um ciclo que forma o pulsar da Tellurian. Nos pequeninos fragmentos dessa teia estão os infinitos indivíduos, trançados juntos por seus empenhos e respirações partilhadas. Reconhecer a constância do ciclo vital é perceber o padrão para ultrapassar qualquer limite ou expectativa, assumir qualquer forma e atingir qualquer meta. O processo nunca é fácil. Quase sempre é assolado pela dor, pela perseguição e pela morte. Mas a vida persevera.

Fraquezas

Sacrifícios sangrentos e rituais perturbadores não são indicados para pessoas sensíveis. Os postulantes precisam ter estômago forte para se enquadrar na Tradição, e os Verbena tendem a ser insensíveis e desagradavelmente explícitos sobre suas práticas, que muitos consideram revoltantes ou tabu. Por esse motivo, as outras Tradições os observam atentamente. As Tradições mais assépticas como os Filhos do Éter e a Ordem de Hermes consideram os Verbena muito primitivos. Grupos intuitivos como os Oradores dos Sonhos e os Eutanatos têm alguma afinidade, mas ainda olham de soslaio para a crueldade utilizada pelos Verbena para emular o ciclo vital.

Já que sua mágica é tão vinculada a sua natureza primitiva, os Verbena são rotulados de "bruxos satanistas" até hoje. Mesmo que os povos modernos não compreendam, digamos, a tecnologia dos Adeptos da Virtualidade ou os cânticos culturais dos Oradores dos Sonhos, eles são muitos mais aceitáveis. A familiaridade brutal com a qual os Verbena atacam os ambientes domiciliares causa desconforto suficiente para os Adormecidos ficarem aterrorizados quando em contato com suas práticas — e muitos podem reagir violentamente.

Teorias e Práticas

De muitos modos, os Verbena se consideram os guardiães das linhas míticas — os elementos da magia que permanecem entrelaçados com os aspectos mundanos da vida. Os antigos mágicos sentiam naturalmente a inter-relação da vida e do espírito, através de seu poderoso vínculo com a Criação e os Puros. Embora esses vínculos estejam enfraquecendo e morrendo, os Verbena ainda sentem um impulso similar, empenhando-se em promover essas ligações sempre que podem — em atos simples, crenças e costumes que reafirmem o poder da vida.

Usando rituais de fertilidade, danças e o simples prazer de viver, os Verbena abrem suas percepções para o pulsar de toda a vida. Para a Tradição, os atos que reafirmam a natureza vivente são sagrados. Eles reconhecem e abraçam respeitosamente as mudanças de estação, a saúde, o sexo e a sensualidade, as emoções puras e o instinto.

Porém, em conjunto com seus vínculos com a vida, os Verbena têm a consciência de que nem sempre há felicidade, prazer ou boas condições. O sangue tem um poder intocado, uma vez que é a chave simbólica e literal do fundamento da vida, e a Tradição invoca esse poder com mutilações e sacrifícios. Os predadores caçam e matam suas presas; os Verbena acreditam na retidão desse ciclo natural de ação. A dor é uma ferramenta de ensino, não algo para ser evitado. Ademais, esses magos sentem-se muito mais confortáveis do que a maioria das pessoas com seus impulsos instintivos e ferozes, uma natureza bestial que pode ser perturbadora. Boa parte das religiões e grupos possui uma linha que não pode ser cruzada ou uma crença que não é violada: "o sangue é sagrado e não deve ser derramado" ou "o sexo é fortalecido por meio da negação". Isso não importa para os Verbena, que abraçam essas técnicas passionais.

Para sua mágica, eles usam derramamento de sangue, mutilações, sacrifício animal, misturas de ervas, ritos de transformação e algumas técnicas da Nova Era que se encaixam na Tradição. A chave é encontrar um elemento natural que se conecte com a vontade do Verbena. Como esses magos observam, a ressonância natural da vida nunca deixa de existir, mesmo com a humanidade desequilibrada devido à superpopulação e a extinção de várias espécies. Ouvindo o ritmo, o Verbena faz o que é *preciso* — que se danem as convenções e as reclamações.

Esfera de Especialização: Vida

Focos Comuns: Altares, sangue, caldeirões, cânticos, copos, dança, ervas, incenso, ordálios, runas, sacrifícios

Conceitos: Artista, biólogo, artesão, mergulhador, curandeiro, herborista, ativista político, padre (freira), mateiro, sábio

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Por mais poderosa que a mente seja, ela não pode negar o corpo com tanta facilidade.

Coro Celestial: O tormento constante de suas insistência num Deus único é revoltante. Já era hora deles enfrentarem o fogo de seu inferno de julgamento!

Culto do Êxtase: A vida pode ser regozijante, mas nem sempre é. Seus modos são uma fuga, não a aceitação.

Oradores dos Sonhos: Sua condição é tão triste, seu apelo tão similar ao nosso. Usamos a mesma voz; nós falamos com o coração, eles com a alma.

Eutanatos: Ambos compreendemos o início e o fim. Eles precisam ver o espaço entre os dois.

Ordem de Hermes: Às vezes aliados, geralmente inimigos. Eles copiaram muitas das nossas técnicas, embora não reconheçam nossa ligação.

Filhos do Éter: Um sistema vivo é a maior máquina dentre todas.

Adeptos da Virtualidade: Seu mundo estéril não pode substituir a carne de onde nasceram.

Vazios: Uma árvore oca pode parecer magnífica, mas está podre por dentro.

A VIDA ESTÁ A NOSSA VOLTA, NA ÁGUA, NAS ÁRVORES, NA VIOLÊNCIA INCONTROLÁVEL DO PREDADOR E DA PRESA, EM SEU SANGUE. ELA É POTENTE, ÚMIDA, PERTURBADORA E NATURAL — ELA É VOCÊ.

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

Nenhuma Tradição espelha tanto o mundo moderno quanto os Adeptos da Virtualidade. Esses antigos Tecnocratas abraçam a tecnologia e sua capacidade de aprimorar as pessoas, empenhando-se em tornar esse aprimoramento disponível para todo o mundo. Enquanto a maioria das Tradições se ocupa com métodos antiquados ou renovam praticas antigas, os Adeptos cavalgam sobre a revolução computacional, usando máquinas para expandir suas mentes, permitir a comunicação mundial e modelar visões utópicas da realidade. Propagando as técnicas de computação e comunicação entre as Massas, os Adeptos da Virtualidade auxiliam no enriquecimento da mente humana. Essa distribuição de informação e conhecimento aumenta a sabedoria, levando a melhores versões do mundo e descartando noções antiquadas, sofrimento físico e disparidades sociais.

Histórico

Não é de surpreender o fato de que os Adeptos da Virtualidade tenham brotadas mesmas raízes que os Filhos do Éter, tendo começado como uma Convenção Tecnocrata, quando os Engenheiros Eletrodinâmicos e os Artífices da Tecnocracia criaram uma disciplina totalmente voltada à computação, pensamento lógico e o processo de armazenamento e interpretação da informação. Esses cientistas desenvolveram máquinas que processavam os dados para os humanos, guardavam imagens e palavras descritas pela humanidade e expandiam seus sentidos, memória e raciocínio além dos limites normais da mente. Abastecidos por inovações como o telefone e o motor diferencial, esses visionários se tornaram os Engenheiros do Diferencial. Eles trabalhavam os complexos modelos dos motores de Babage, com a teoria computacional de Lady Ada Lovelace e os equipamentos de comunicação à distância de Bell. Ao mesmo tempo, incluíram as teorias elétricas dos Engenheiros Eletrodinâmicos e assimilaram as noções revolucionárias de luminares como Nikola Tesla. Naturalmente, o resultado foi um grupo de sonhadores científicos que tinham idéias em quantidades incontroláveis, alimentavam suas próprias descobertas com o recente poder da computação e da comunicação e brincavam com o lado tempestuoso das teorias de ponta.

O desenvolvimento da Tecnocracia ansiava pelos computadores e meios de comunicação desenvolvidos pelos Engenheiros do Diferencial, mas rejeitava suas noções anárquicas, sua criação aleatória e sua rede de informações de difícil mapeamento. O tema atingiu seu ápice durante a Segunda Guerra Mundial. Os Adeptos idealistas exigiam o envolvimento da Tecnocracia com os Aliados na derrota de Hitler, mas a União hesitava em colocar seu peso à prova. Os Adeptos da Virtualidade ofereceram seus recursos disfarçadamente aos Aliados, lançando as sementes da dissensão. Tendo desobedecido as regras da Tecnocracia uma vez, a Tradição passou a se empenhar em seus próprios e secretos projetos depois da guerra. Sua pesquisa culminou na realidade virtual explicada pelas teorias de Alan Turing, que abrangiam o espaço virtual, inteligência artificial e equipamentos auto-sustentáveis. No entanto, a Tecnocracia o silenciou para sempre por sua pesquisa entusiasmada.

A perda de Turing demonstrou a indisposição da União em aceitar a nova tecnologia. Ela desejava as técnicas dos Adeptos, mas queria implementá-las a seu modo tipicamente lento e monolítico. Os então Engenheiros desejavam explodir a consciência das pessoas com suas teorias e tornar os equipamentos de ponta disponíveis imediatamente. Os Adeptos da Virtualidade ao redor do mundo reconheceram a morte de Turing como uma mensagem da Tecnocracia, exigindo a aceitação incondicional das ordens e limitando a invenção aos desígnios superiores, sob pena de "desligamento compulsório". Ao modo tipicamente anárquico dos piratas de dados, os Adeptos se recusaram a se submeter à autoridade Tecnocrata. Coletivamente, a maioria dos magos fugiu e a Convenção como um todo solicitou aceitação entre as Tradições. Essas, duramente pressionadas pela União, precisavam de informações internas sobre seus inimigos e um ocupante para a Cadeira de Correspondência; os Adeptos precisavam de uma organização protetora e da liberdade para continuar seu trabalho de ampliação de limites. Os dois grupos fizeram um acordo.

Embora os Adeptos ainda sejam tratados com desconfiança por muitos Tradicionalistas devido a sua confiança na tecnologia, o grupo continua sendo uma peça chave no arsenal contra a União Tecnocrata. Seu conhecimento sobre as ferramentas do inimigo e sua habilidade de voltar equipamentos tecnológicos contra seus oponentes os torna valiosos para os conflitos vindouros. Ideologicamente, os Adeptos da Virtualidade buscam constantemente novas visões de realidade, colocando-as em prática através da realidade virtual. Na Teia Digital, eles são os mestres do ambiente, assimilando todas as concepções possíveis para o mundo do futuro. Devido a esses elementos, eles são o sangue tecnológico pulsante das Tradições e, de muitas formas, os que melhor se encaixam no

mundo moderno. À medida que mais Adormecidos se conectam, a comunidade de Adeptos cresce. O lema da Tradição é fazer o mais novo, mais rápido e melhor *agora*, e eles concretizarão seu objetivo de trazer a inspiração dos mundos virtuais ou serão consumidos nas chamas da glória tentando.

Organização

Naturalmente, os Adeptos da Virtualidade são um grupo caótico e fragmentado. Sua única "organização" real advém dos espaços para membros na Teia Digital e daqueles que se preocupam em trabalhar em conjunto; a maioria não respeita nenhuma autoridade. De fato, os Adeptos apenas reconhecem o grau de "elitização" dos outros. Na Teia, o sexo, a raça e o estado físico são totalmente irrelevantes; a única coisa que importa é a qualidade dos seus feitos. Eles desenvolvem suas reputações com base em suas conquistas e Adeptos mais novos podem congregar-se para ajudar um membro da elite caso ele solicite. Porém, eles valorizam a rivalidade, e alguns darão o melhor de si para sabotar o esforço apenas para ganhar alguma notoriedade.

Como resultado de sua desorganização quase completa, os Adeptos da Virtualidade geralmente não se importam com títulos pomposos ou reconhecimento em ocasiões formais. Na verdade, eles desprezam outros Tradicionalistas — como a Ordem de Hermes — que se apóiam nessas políticas. Pode-se imaginar que o treinamento ou o desenvolvimento de recursos nessas circunstâncias seria difícil, mas fazê-lo é apenas questão de conectar computadores, esfriar os ânimos e causar algum tumulto.

Facções

As facções dos Adeptos mudam tão rápido quanto a tecnologia, portanto é difícil acompanhá-las. Para complicar ainda mais, muitos grupos da Tradição são formados por invasores Despertos e Adormecidos, sendo difícil diferenciar os magos dos não iluminados.

O agonizante movimento **Cyberpunk** abraça a atitude niilista e apocalíptica de que o futuro será mais negro, sujo e desprezível que os dias atuais, se isso é possível. Esses piratas de dados usam armas pesadas, programação ofensiva, infiltração e às vezes várias drogas para aguçarem seus sentidos ao máximo antes de arruinar seus alvos — corporações, políticos, uns aos outros... qualquer um que desgostem. Como era de se esperar, muitas vezes usam a Esfera de Forças para concluir seus trabalhos. Conforme a Tradição continua a lapidar a visão de um mundo melhor, a atitude derrotista dos Cyberpunks agoniza nas sarjetas. O movimento Cyberpunk como um todo parece estar amadurecendo, no sentido de formar uma elite mais educada e intelectual que adota alta tecnologia material e experiências cibernéticas, lembrando os modos da Iteração X Tecnocrata.

Os intelectuais **Cypherpunks** agem com o abandono descuidado que se pode esperar de um *hacker*, mas em vez de confiar em armas e péssimos comportamentos, aperfeiçoam seus programas de computador e perícias de análise de dados. Eles adoram reunir informações aleatórias, dados esotéricos e segredos escondidos, distribuindo-os para todo mundo depois. Eles costumam ser sempre do contra, o que obriga as pessoas a quem se associam a examinar todos os lados de um problema. A partir daí, os Cypherpunks esperam adquirir novos entendimentos multilaterais. Eles gastam muito tempo na Teia Digital, é óbvio. Naturalmente, muitos estudam as ciências da Mente ao lado da Correspondência.

Os **Caóticos** usam a Entropia para estudar sistemas extremamente complexos e caóticos. Esses Adeptos acreditam que o processo de informação é de uma instabilidade inerente, e procuram compreender as falhas e defeitos dos dados. Esses estudos utilizam fractais, matemática do caos, sistemas instáveis e os assim chamados problemas inflexíveis. Usando essas premissas, eles procuram defeitos no funcionamento das coisas ou no próprio mundo. Eles também estudam a fundo como pequenas alterações afetam resultados de larga escala e muitos executam experimentos de engenharia social.

A crescente facção dos **Hackers da Realidade** acredita que o universo desfruta de uma ordem implícita, um sistema de armazenamento de dados e uma linguagem e eles se concentram nessa linguagem para dizer ao universo como se ordenar. Ao invés de se contentar com realidades virtuais e a Teia Digital, eles tentam decodificar a estrutura do cosmos. A curvatura do espaço e a gravidade são as expressões mais antigas desse trabalho, mas os aplicados estudam manipulação de matéria, alteração de forças universais e todas as coisas que os pequenos piratas de dados não deveriam tocar. Se o universo foi construído com a "linguagem de computador" definitiva, então gastar a vida toda para decifrá-la é a investida definitiva.

Expressando as teorias mais puras de Correspondência, os **Nexploradores** representam grande parte dos Adeptos modernos. A Teia Digital é o campo primário da Tradição, mas essa facção espera novas visões para um mundo melhor e mais brilhante. Enquanto todos os Adeptos tentam criar uma "Realidade 2.0", onde as Massas possam Ascender, os Nexploradores estão mais preocupados em fazer melhoramentos no mundo atual, não apenas inventar um sistema para o controlarem. Com esse fim, apóiam a construção cuidadosa de Reinos Digitais e outros tipos de exploração. Eles estudam viagens dimensionais e temporais, dentre outras coisas, embora a Tradição tenha recursos limitados nesse campo.

Filosofia

A informação é o poder final e a ferramenta definitiva. Instrumentos, mágica, truques e Tradições podem fazer grandes

coisas, mas apenas quando têm a informação correta. Desse modo, os Adeptos da Virtualidade tentam aprender o máximo, explorar e desenvolver o maior número de idéias possível e abrir o mundo para novos conhecimentos, descobrindo saídas, truques, atalhos, inovações e sonhos. As pessoas acabarão por reconhecer que a informação (e a compreensão ou processamento dela) é a chave para entender o universo. Uma vez que isso aconteça, basta construir um universo melhor — uma Realidade 2.0 que poderá ser moldada, adaptada, simulada de maneira virtualmente real e então aceita e transformada num novo mundo para todos. Os melhores e mais brilhantes (e a maioria da elite) lideram o caminho, mas toda a humanidade se beneficiará.

Fraquezas

O anti-autoritarismo, combinado com o respeito apenas pelas inovações, faz com que os Adeptos não apenas rejeitem a sociedade, como desprezem o povo que pretendem salvar. Eles costumam tratar os Adormecidos que "não entendem" com uma atitude no máximo condescente, mas geralmente com menosprezo. Rivalidades estouram com freqüência entre os Adeptos, enquanto eles lutam para definir quem é o melhor e quem é a notícia de ontem; além disso, a Tradição não reconhece nenhuma liderança consistente. Com o tempo, os Adeptos irão implodir ou cairão num sistema de divisão entre "elite" do alto escalão e "usuários finais" de classe interior. A Tradição precisa crescer e reconhecer que, com a descoberta, vem a responsabilidade de implementação segura dela.

Com a recente pane e esvaziamento da Teia Digital, os Adeptos da Virtualidade perderam muito terreno em seu campo mais promissor. Embora a Teia esteja funcionando, foi invadida por Adormecidos que estão muito próximos de alcançar a Tradição em técnicas computacionais. Os magos que se viam como mestres do reino, agora encaram a dura percepção de que uma vez que os Adormecidos entraram, o fizeram para melhorar. Agora que as portas estão abertas para todos brincarem em seu território, os Adeptos devem aceitar que as pessoas podem fazer coisas que eles não aprovam. Muitos não estão dispostos a isso, e atingem extremos como expulsar ou queimar maliciosamente os Adormecidos na Teia. Em vez de estagnar na Teia e alegar que é seu território exclusivo, esses Adeptos devem concentrar-se no propósito da Tradição como portadores do novo. Caso contrário, tornar-se-ão nada mais que ditadores inexpressivos num mundo que se afasta lentamente do seu controle.

Teorias e Práticas

Naturalmente, como mestres do computador, os Adeptos da Virtualidade são excelentes em técnicas de telecomunicação, processos de informação e na exploração da Teia Digital. De acordo com eles, a informação tem um fluxo próprio. Alguns a associam a motivações ou propósitos. Afinal, realidades virtuais são apenas dados; a comunicação de longa distância é como passar a informação adiante; mesmo a existência física é baseada em armazenamento de dados. Se alguém for capaz de manipular esses fatos, a realidade se adequará. E sempre existem fatos novos a serem descobertos...

Embasados em seu domínio da informação e transferência, os Adeptos desenvolvem poderosos processos de computação para manipular seu ambiente. Embora sejam melhores no campo efêmero dos dados, muitos são capazes de criar equipamentos e programas para executar qualquer tarefa, desde projetar campos de força até alterar a aparência pessoal. Esses procedimentos funcionam melhor na Teia Digital, claro, mas essa limitação não impede os magos de invadirem cautelosamente a realidade com os tecno-brinquedos certos na mochila. Os Adeptos adoram novos apetrechos, equipamentos de alta

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Uma disciplina mental interessante, mas uma confiança exagerada no corpo como o objetivo final.

Coro Celestial: Eu sou o Deus na Máquina!

Culto do Êxtase: Eu posso celebrar com esses caras e, melhor ainda, posso deixá-los com a grana.

Oradores dos Sonhos: Sejamos realistas. Saímos das cavernas quando inventamos o aquecimento central.

Eutanatos: Esses caras são assustadores e definitivamente misteriosos.

Ordem de Hermes: Alguns têm perspectivas; a maioria está centrada demais em seus "compêndios de mágicas" para aprender novos truques.

Filhos do Éter: Nossos irmãos-de-armas!

Verbena: Tudo que há de ruim na Irmandade de Akasha, sem as compensações do que há de bom.

Vazios: Se ao menos se animassem um pouco, seriam melhores.

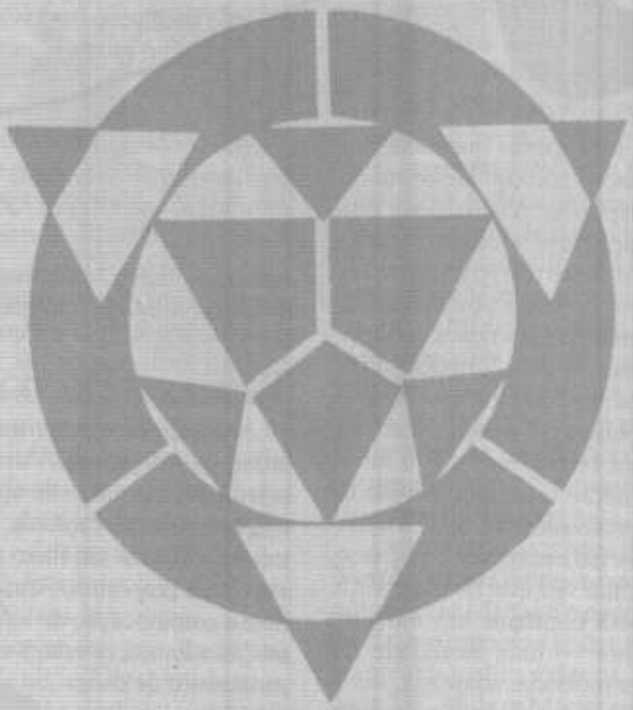
tecnologia e qualquer coisa que lhes forneça alguma vantagem sobre seus iguais.

Previsivelmente, as "reuniões" dos Adeptos da Virtualidade geralmente são teleconferências e projeções em refúgios seguros da Teia Digital. Iniciação? Assim que o postulante a Iniciado tiver executado algumas tarefas impressionantes ou quebrado um código difícil, faz parte do grupo — desde que não seja um completo inepto social no universo virtual. Treinamento? Que treinamento? Cada Adepto adquire suas habilidades pela experiência e pequenos encontros, combinados àquilo que acreditam ser importante. Não é incomum possuírem talismãs de sorte, um dia para homenagear um pirata de dados em particular (o aniversário de Alan Turing por exemplo) ou mesmo considerar o computador como seu melhor amigo, animal de estimação ou diabo na garrafa.

Esfera de Especialização: Correspondência

Focos Comuns: Computadores (óbvio), implantes cibernéticos, rituais de invasão, matemática, programas, mecanismos sensoriais, equipamento de vigilância

Conceitos: Anarquista, decodificador, explorador, músico, punk, cientista, tecnauta, escritor



Existe um mundo novo lá fora, esperando para ser tocado.
Eu lhe fornecerei os sentidos e abrirei a porta... você só precisa entrar.

Os Vazios

As pessoas, os ideais, a mágica, o mundo: tudo está morrendo. Os Vazios sabem disso há algum tempo e aceitaram a situação. Bem, eles sabem que o mundo está na descendente, mas planejam apreciar a viagem. Celebrando o niilismo e a rejeição dos padrões sociais, eles abraçam a luxúria da elegância gótica, a decadência e o langor romântico.

Histórico

Uma vez que funcionalmente não são uma Tradição, os Vazios não ocupam uma cadeira no Conselho dos Nove, não são reconhecidos entre as Tradições e outros magos geralmente os consideram um incômodo. Eles também não possuem o luxo de uma extensa história registrada. Em vez disso, apontam poetas Românticos, espiritualistas Vitorianos, a oscilante contra-cultura da década de 20 e o movimento gótico moderno como seus fundadores. Nem eles concordam entre si sobre suas origens: estão mais preocupados com as vantagens que podem tirar delas. Como uma subcultura heterogênea, os Vazios aceitam o que querem e descartam o resto; isso se aplica a pessoas, filosofias, mágicas e crenças.

Mais ainda, esses magos são produto da era moderna, ou melhor, um refugo dela. Eles desprezam o passo frenético da vida cotidiana, a tecnologia brilhante e pegajosa da propaganda em massa e a estratificação banal da sociedade. Por sua vez, apegam-se aos preceitos de uma era mais elegante. Os Vazios bebem absinto, entoam poesias, vestem-se de modo fetichista e seguem a tendência que os leva até as portas da morte. O Juízo Final que se aproxima apenas confirma suas crenças. Se o mundo está girando para a destruição, eles serão os únicos prontos para seu desfecho final.

Organização

As Rodas predominam entre os Vazios. Em vez de formarem facções filosóficas ou grupos vinculados ao Avatar, esses magos apenas se reúnem em pequenos clubes ou grupos sociais. Essas Rodas tendem a ser ferozmente competitivas e ciumentas, mas podem colocar suas diferenças de lado para trabalhar juntas ocasionalmente. Já que os Vazios costumam provir de lares instáveis ou famílias problemáticas (sejam milionários ou paupérrimos), entregam-se a qualquer tipo de rebeldia que encontram — e isso significa aliar-se a outras pessoas que sobreviveram a experiências familiares parecidas e carregam a mesma bandeira. Não há hierarquia. Existem novos Góticos e Góticos mortos, mas os velhos são apenas presunçosos. As rodas sociais que os Vazios formam são a única família real que conhecem e eles são super-protetores com elas mas, sem nenhuma visão política, eles rejeitam qualquer tentativa de "organização" legítima. O mais próximo que chegam de 'reconhecimento' em suas fileiras ocorre quando alguém é escolhido para falar por um grupo ou quando competem por trechos de cultura arcana incomum, numa tentativa de parecerem esquisitos ou versados em esoterismo e ocultismo.

Facções

Ainda que os Vazios careçam de organização e política, não são completamente dispersos. Em sua maior parte, podem ser divididos por sua relação com as outras Tradições e a sociedade mágica. Todo o resto é uma questão de preferência pessoal.

O termo **Conselheiro** é usado para se referir a um Vazio que expresse o desejo de unir-se às Tradições, mas geralmente esses indivíduos são rotulados de "vendidos" ou "tolo fascista". Alguns acham que há muito a aprender das Tradições ou desejam se sentir parte de um grupo; outros têm amigos nas Tradições ou estão ávidos por embates políticos. Esses magos tendem a desaparecer rapidamente. O Conselho não os leva a sério e os outros Vazios ridicularizam suas ambições.

Os Vazios mais violentamente contrários ao Conselho são os **Revolucionários**, que concordam que a Tecnocracia é uma droga, mas consideram as Tradições apenas outro sistema opressor. Esses magos querem deixar os grupos conflitantes para trás e morrer em paz.

A maioria dos Vazios não se enquadra em nenhuma facção distinguível. Eles se divertem, apreciam o ambiente dos clubes, gastam tempo com suas Rodas e debatem assuntos desde a economia moderna até os espíritos que supostamente assombram o cemitério local.

Filosofia

Ainda que os Vazios não creiam que o mundo esteja irremediavelmente condenado, sentem que é um lugar genuinamente ruim. Desse modo, eles prolongam a satisfação que conseguem, encorajando as pessoas a se entregaram à sua morbidez. Mais ainda, eles têm uma curiosidade insaciável, um desejo de cavar a superfície e ver como as coisas funcionam — as entranhas distorcidas do estômago social. Se por um lado os outros magos são orientados por uma visão da teoria mágica e algum objetivo Desperto, os Vazios são motivados pelo crepúsculo gótico de um relaxamento voluptuoso e pela oportunidade de desenterrar pedaços de enigmas esotéricos.

Fraquezas

Vez por outra, os Vazios nem se preocupam em sair da cama. É uma atitude que leva à derrota. Embora eles sejam tolerantes e flexíveis, é difícil motivá-los sobre qualquer coisa. Assim sendo, eles não conquistam quase nada. São crianças com potencial desperdiçado, pois não se encaixam na sociedade "normal" nem mudam para se acomodar a ela. Alguns atingem certos níveis de habilidade e encontram um foco para levá-los rumo à Ascensão ou outra meta, mas a maioria apenas gasta suas noites em grupos, não fazendo nada de produtivo.

Teorias e Práticas

A maior força dos Vazios pode ser sua falta de convicções. Uma vez que se recusam a aceitar qualquer coisa pelo valor nominal, escavam todo tipo de conhecimento para incorporá-lo ao seu estilo. Embora suas crenças estejam centralizadas em algo entre o espiritualismo do século XVIII e o fetichismo niilista da era moderna, eles estão dispostos a tentar qualquer coisa — especialmente se isso lhes fornecer um método único ou uma forma de impressionar sua Roda.

Para os Vazios, a Ascensão é um objetivo longínquo que nunca pode ser atingido. É claro que podem sentir a impulsão do Avatar, mas se você vai morrer em breve sem conseguir nada, por que se preocupar? Essa lassidão lhes fornece tempo para explorar muitos caminhos diferentes que, ironicamente, levam a alguma iluminação em suas esquinas e atalhos. Como regra geral, os Vazios não acreditam em nenhum tipo de Ascensão global. As pessoas como um todo são criaturas burras que não se preocupam com nada, portanto é uma perda de tempo tentar mudá-las.

Uma vez que desenvolvem técnicas ecléticas baseadas em diversos estilos, os Vazios não têm uma especialidade mágica ou foco típico. Muitos começam com algum entendimento de ocultismo e então se voltam para um estilo pessoal, estudando os tipos de magia que lhes apraz. Desse modo, podem utilizar qualquer coisa como foco, desde que tenham alguma idéia sobre o que estão fazendo. Um Vazio usando um computador deve ter alguma compreensão da máquina, como algum usando feitiçaria deveria ler ao menos alguns livros sobre o assunto. Finalmente, eles utilizam uma abordagem tão dispersa da magia que adquirem uma flexibilidade impossível às Tradições.

Estereótipos

Irmandade de Akasha: Eles precisam tirar as cabeças de seus Akashas e observar o mundo como o buraco putrefato que é.

Coro Celestial: Como se eu já não tivesse problemas suficientes com meus pais tentando me levar para a igreja e as pessoas dizendo que eu vou para o inferno.

Culto do Êxtase: Levante, caia e fique doidão.

Oradores dos Sonhos: Pelo menos esses percebem que o mundo está morrendo. Agora eles deveriam parar de perder seu tempo.

Eutanatos: Esses caras dão aos sobretudos pretos sua má fama.

Ordem de Hermes: Um bando de otários orgulhosos! Eles e seus símbolos fálicos.

Filhos do Éter: Sabe, essa moda de cientista louco não serve para mim.

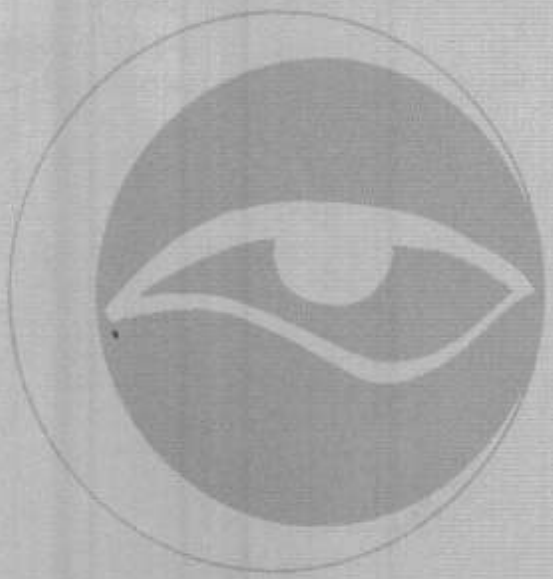
Verbena: Certo, eu posso me aprofundar na experiência Wicca, mas porque se concentrar tanto nela?

Adeptos da Virtualidade: Bonitos brinquedos. Mas aquele que morre com mais ferramentas continua morto.

Esfera de Especialização: Nenhuma

Focos Comuns: Arcanologia, sangue, cristais, grimórios, poesia, runas, sessões espíritas, rituais Vitorianos, espiritualismo...quase tudo.

Conceitos: Freqüentador de clube, vampiro fajuto, membro de banda gótica, médium, ocultista, poeta



Eu planejo dançar sobre as cinzas desse mundo em chamas. Por que você está desperdiçando seu tempo com coisas que não existirão mais amanhã?

John se olhou no espelho e resmungou para si "Jeans preto, jaqueta preta, botas pretas, óculos pretos, camiseta branca. Bom, não é o uniforme padrão, mas vai ter que servir." Ele observou o pequeno apartamento onde morava agora, seu olho analítico calculando automaticamente a segurança do local. *Nada que a companhia não tenha me fornecido antes*, pensou enquanto pegava as chaves do carro sobre a cama. Lançando um olhar penetrante no rádio quando começou a ecoar Timebomb do Rancid, ele girou as chaves nas mãos com um movimento habitual. *Mas, eu não trabalho mais para eles. Provavelmente seria bom esquecer tudo sobre a companhia. Eles não te deixam sair facilmente...se deixarem.* Olhando em volta, finalmente caminhou para a porta e parou, sua mão a meio-caminho da maçaneta. *Vamos, John. Não é nada, apenas o primeiro dia do resto da sua vida.*

O sol o cegou por um instante, mas os óculos compensaram automaticamente. *Isso é loucura. Sou um homem da Companhia, não estou pronto para lidar com isso.* Então sua mente voltou a lembrar das crianças morrendo naqueles tanques. *Não — a Companhia está comprometida. Corrompida. Nunca mais.*

Chegando em seu carro, ele limpou o pára-lama, removendo um incômodo pedaço de lama antes de entrar e dar a partida, lançando outro olhar de desaprovação para o rádio, que continuava a tocar Timebomb. "Rua Cinco, apartamento 5. Certo, meus novos amigos. Estou indo" disse para ninguém em particular.

Ele saiu do estacionamento e começou a descer a rua, tendo o cuidado de dirigir pouco acima da velocidade máxima permitida. Na metade do caminho, antes da esquina da Rua Cinco, o mundo pareceu inclinar e explodir. Balançando a cabeça, John olhou pela porta do passageiro e percebeu que estava amassada. *Merda. Não agora, não tão rápido!* pensou, enquanto se movia por reflexo. Rolou pela sua porta e se ajoelhou atrás da roda traseira. *Deve ser um esquadrão de dois homens — um para checar dentro do carro, outro para dar a volta e verificar esse lado. Basta esperar...espere...agora!* Quando o primeiro dos seus algozes apareceu na quina do carro, John se levantou e atingiu-o com o punho. Ele mais sentiu do que viu o homem caindo. Num movimento rápido e treinado, ele arrancou a arma da mão do homem e se virou procurando o outro, que sabia estar na janela do passageiro. John sorriu à medida que a empunhadura de sua arma recém-adquirida se ajustava à sua mão, e a apontou para o outro algoz. "Procurando alguém?"

O segundo homem endireitou-se e virou-se, cravando seus olhos em John. "Fomos mandados para coletar você. Por favor nos acompanhe."

John apenas meneou levemente sua cabeça. "Bom, como você encara isso? Eu tenho uma arma e você se comporta como um cadete do primeiro ano, com a sua guardada no coldre."

O homem sorriu lentamente. "Mas eu pesquisei você. Tenho seu arquivo. Você não sabe usar uma destas." Dizendo isso, ele lançou sua mão na direção do coldre sob o ombro. John rapidamente ligou o ativador e apertou o gatilho. Houve um pequeno lampejo e o homem caiu no chão, se contraindo, o branco de seus olhos muito aparente. John jogou a arma no peito do homem caído. "Jamais faça suposições. Eu treinei escondido, desgraçado."

Olhando a rua de cima abaixo, John suspirou e começou a correr. "Me pergunto onde fica o ponto de ônibus mais próximo..."

Capítulo Três: Personagens e Características

Da mesma maneira que o Mundo das Trevas é um reflexo distorcido de nosso mundo, um pano de fundo enegrecido onde contar suas histórias, ele é povoado de maneira ímpar. Você desempenhará o papel de uma dessas pessoas, contando a história excepcional daquele indivíduo. Esse personagem serve como seu protagonista, da mesma forma que um herói num romance ou filme. Através das suas descrições, você mostrará como seu personagem se comporta e interage com o mundo. Juntamente com o Narrador e o resto do seu grupo, você construirá um quadro da vida e experiência desse personagem. Desde o novato Iniciado até o experiente Arquimago, você seguirá os atos de heroísmo e sonhos dele, observando-o aprender e viver através de sucessos e falhas.

Aqui, você encontrará os passos necessários para construir um personagem mago. Como qualquer bom romancista ou dramaturgo, você começará com um conceito geral, uma vaga idéia da personalidade, motivação e história do personagem. A partir desse esboço, pode se aprofundar nos pontos que o definem. Com as estatísticas do jogo, você seleciona os números do personagem, que refletem suas capacidades concretas.

Características

Todo mundo tem capacidades e limitações diferentes. Cada pessoa é única, conforme clama o ditado, e assim é com os personagens de **Mago**. Os papéis que se pode representar num jogo de **Mago** são tão variados quanto os tipos de pessoas que se encontra todos os dias. Para indicar essas diferenças, comparar os níveis de habilidade entre as pessoas e determinar quem é superior (ou inferior) em alguma coisa, você define as Características do seu mago. O personagem é uma idéia ou conceito, uma descrição da personalidade, história e motivação do seu alter ego; as Características são medidas concretas das qualidades dele.

Quando você cria um personagem de **Mago**, determina valores em pontos para essas Características. Elas descrevem tudo, desde a força física inata do personagem até seu conhecimento abstrato da magia. Muitas Características têm níveis entre 1 (ruim) e 3 (bom), mas alguns indivíduos excepcionalmente dotados podem ter níveis 4 (excelente) ou mesmo 5 (máximo da capacidade humana). Certos personagens de **Mago** podem aprender a incrementar seus atributos por meios mágicos acima desses níveis e entidades sobrenaturais podem muito bem exceder os limites humanos. Algumas Características (mais notavelmente Arete, Quintessência/Paradoxo e Força de Vontade) funcionam numa escala diferente e serão descritas depois. Não importa o caso, o número de pontos indica o poder relativo de uma Característica, e mais pontos significa que você jogará mais dados quando usar aquela Característica (veja as regras no Capítulo Cinco).

Características e Termos Comuns

Quase tudo sobre personagens de **Mago** se resume nas seguintes Características:

Nome: O nome do personagem pode ser seu nome mágico, um pseudônimo, "nome de trabalho" ou outra hipótese. Alguns magos bizarros usam termos estranhos ou mesmo descrições em vez de nomes simples.

Jogador: É você — o jogador que interpreta o papel do personagem.

Crônica: Sua crônica é formada por uma série de histórias vinculadas, que contam as aventuras e tropeços dos seus magos. O nome da crônica denota a idéia da história a ser contada. Geralmente, o Narrador nomeia a crônica, embora esse nome possa ser afetado pelo tipo de história que você e seu grupo desejem jogar.

Comportamento: Essa é a máscara que seu personagem usa, não literalmente, mas no sentido de como ele se comporta para o mundo. Freqüentemente, o Comportamento é diferente da Natureza, uma vez que mostramos ao mundo uma face diferente da nossa identidade verdadeira e oculta.

Atributos: Capacidades básicas, puras, são descritas pelos Atributos.

Habilidades: Qualquer coisa que seu personagem saiba, aprenda, pratique ou tenha um talento intuitivo é descrito sob o título de Habilidade.

Esferas: Para classificar e explicar melhor os fenômenos mágicos, os magos catalogaram há muito tempo os vários tipos de magia em Esferas que descrevem diferentes facetas da realidade. Com conhecimento prático suficiente das Esferas, o mago consegue alterar partes da realidade e fazer coisas acontecerem por meio da mágica.

Antecedentes: Essas Características descrevem as relações sociais do personagem e sua posição nos círculos mundano e sobrenatural.

Ressonância: Engloba as três Características de Ressonância do seu personagem, determinando como sua mágica é "personalizada" de acordo com os princípios Dinâmicos, Entrópicos e Estáticos.

Experiência: Seu personagem adquire experiência por meio da história e desafios. Com experiência, você pode incrementar as Características pré-existentes do seu personagem ou comprar novas.

Natureza: Esse termo reflete a verdadeira personalidade do seu mago, os sentimentos e objetivos que o motivam a se comportar de certas maneiras.

Essência: Devido ao Avatar, o personagem tem uma Essência em particular, um vínculo específico às forças primordiais do universo. Essa Essência mostra a maneira que seu Avatar tenta estruturar a mágica do personagem e conduz o mago para a iluminação de formas diferentes.

Tradição: Os magos aprendem seus poderes por meio da sabedoria entregue por outros. A forma pela qual seu personagem aprendeu a mágica e as crenças que possui sobre o cosmos foram moldadas por sua Tradição. Cada Tradição é um conjunto de magos unidos por um caminho comum na realização da mágica.

Conceito: Uma breve descrição da história anterior do seu personagem é anotada aqui. Freqüentemente, o conceito é ligado as coisas que seu personagem fazia na "vida real" antes de Despertar e talvez o que ele faça agora. Os Conceitos variam desde um Erudito Excêntrico até o Proscrito Solitário, talvez passando pelo Mestre do Kung Fu Chutador de Traseiros.

Cabala: Já que os magos tendem a se unir para a defesa e estudos mútuos, eles costumam formar suas próprias associações, chamadas cabalas. O nome da cabala de seu personagem pode ser aleatório ou ter alguma relação com um poder ou objetivo em comum.

Arete: Uma medida de iluminação, que demonstra quão bem seu mago compreende o cosmos e manipula sua Trama.

Força de Vontade: Quando as chances são poucas, a Força de Vontade determina a habilidade de seu personagem de seguir em frente. Essa Característica reflete força interior, esforço e motivação.

Quintessência/ Paradoxo: O círculo de Quintessência e Paradoxo representa Características opostas. Conforme você adquire Quintessência, vai marcando as caixas no sentido horário a partir do ponto, demonstrando que seu personagem está repleto do poder da criação. O Paradoxo, por outro lado, é acumulado no sentido anti-horário a partir do ponto, à medida que as forças imensas e arrasadoras da realidade alterada pesam sobre seu mago.

Vitalidade: Os magos tendem a entrar em todo tipo de brigas, logo a tabela de Vitalidade mede o bem estar físico do seu personagem. Uns poucos e bons socos, tiros ou trovões colocarão algumas marcas aqui mas, felizmente, os magos podem se curar com o tempo e a mágica.

Começando

Antes que você se sente para construir seu personagem de **Mago**, tenha algumas coisas em mente.

• Embora os magos venham de todas as culturas, modos de vida e idades, os sistemas apresentados aqui foram desenvolvidos para magos muito inexperientes. Em geral, presume-se que seu personagem tenha Despertado apenas recentemente, no máximo há uns poucos anos. Esses novatos sabem pouco sobre magia e suas próprias Tradições e talvez conheçam alguns fatos dispersos sobre outros fenômenos sobrenaturais, mas isso é tudo. O mundo é amplo, maravilhoso e perigoso. A beleza da magia ainda não se extinguiu e existe muito para ver.

• A história do seu personagem deve definir suas Características, não o contrário. Não há sentido numa comparação interminável de Característica contra Característica; essa dificilmente é uma rota para a iluminação. Em vez disso, os personagens devem ter histórias, motivações e históricos palpáveis. Assim as Características podem ser preenchidas de acordo com essas predileções.

• Você possui uma quantidade limitada de pontos para as Características do seu personagem. Esse limite impede todo mundo de jogar com um super Arquimago com domínio absoluto sobre cada Esfera. Esse capítulo fornece algumas sugestões para essa criação, mas o Narrador tem a palavra final na quantidade de pontos que um personagem pode ter.

• Altos níveis de Características são os melhores. Para a Habilidade ou Atributo típico, um nível 1 é baixo e um nível 5 é excepcionalmente bom. Apenas porque você não possui um bom nível numa Característica não significa que será sempre terrível com ela. A maioria dos personagens terá em média 2 ou 3 em suas qualidades primárias, com um 4 ocasional. Você pode desenvolver seu personagem com pontos de experiência, ganhando novas áreas de habilidade ou aumentando as anteriores.

• Lembre-se de trabalhar com os outros jogadores e o Narrador quando criar seu personagem. Embora possa ser divertido jogar com o solitário mal-humorado e cáustico, será um sofrimento para o resto do grupo caso não tenha nada para fazer com a cabala; ou, pior ainda, caso perturbe e hostilize os outros personagens. Criar um mago que não se encaixa pode tornar o jogo chato (já que você não terá nada para fazer), ou destruir o jogo (quando você enfrentar os outros jogadores). Descubra um lugar para o seu personagem no grupo e na história.

O Narrador e a Criação do Personagem

Os magos não são apenas coleções de números — são visionários, crentes, vilões e heróis. Construir um personagem mago exige atenção para detalhes na personalidade, história e caracterização, não apenas uma lista de Esferas e Habilidades.

Ainda que jogadores experientes sejam capazes de construir seus personagens sozinhos, o Narrador sempre deveria participar um pouco do processo. Afinal, ele irá coordenar o mundo e precisa ter certeza de que os personagens se encaixam.

Processo de Criação de Personagem

- **Passo Um: Conceito do Personagem**
  — Escolha conceito, Tradição, Essência, Natureza e Comportamento.
- **Passo Dois: Defina Atributos**
  — Priorize as três categorias: (7/5/3). Seu personagem começa o processo com um ponto em cada Atributo.
  — Defina as Características Físicas: Força, Destreza e Vigor.
  — Defina as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência.
  — Defina as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.
- **Passo Três: Escolha as Habilidades**
  — Priorize as três categorias: (13/9/5)
  — Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos.
  — Nenhuma Habilidade pode ser maior que 3 nesse estágio.
- **Passo Quatro: Escolha as Vantagens**
  — Escolha Antecedentes (7).
- **Passo Cinco: Toques Finais**
  — Anote Arete (1), Força de Vontade (5) e Quintessência (igual ao Antecedente: *Avatar*).
  — Gaste os pontos de bônus (15).
  — Escolha Esferas (5, mais a especialidade da Tradição).
  — Selecione as Características de Ressonância: Dinâmica, Entrópica e Estática.

Modelos de Conceitos

- **Artista** — músico, ator de filmes, artista plástico, freqüentador de clubes, modelo
- **Boêmio** — freqüentador de bares, careca, punk, mosca de botequim, dançarino, usuário de drogas
- **Criança** — moleque, fugitivo, expulso, trombadinha, membro de gangue
- **Criminoso** — presidiário, mafioso, traficante, gigolô, ladrão de carros, assassino, ladrão, receptador
- **Intelectual** — escritor, estudante, cientista, filósofo, crítico
- **Investigador** — detetive, guarda de segurança, agente governamental, detetive particular, caçador de bruxas
- **Político** — juiz, funcionário público, conselheiro, embaixador, porta-voz
- **Profissional** — engenheiro, médico, programador, advogado, industrial
- **Proscrito** — primitivo urbano, refugiado, minoria, teorista da conspiração
- **Repórter** — jornalista, repórter fotográfico, paparazzi, entrevistador, editor de revista
- **Socialite** — diletante, anfitrião, playboy, bajulador, esposa proeminente
- **Soldado** — guarda-costas, agente da lei, mercenário, agente especial, Boina Verde
- **Trabalhador** — caminhoneiro, fazendeiro, assalariado, criado, pedreiro
- **Vagabundo** — bêbado, contrabandista, prostituta, viciado, peregrino, motoqueiro, apostador

Tradições

- **Adeptos da Virtualidade** — Os pioneiros de uma nova visão da realidade lutam para abrir as mentes das Massas com suas ações renegadas como Piratas de Dados e construtores de mundos virtuais.
- **Coro Celestial** — Os sonhadores Cantores desejam a renovação do Uno original, restaurando o mundo para uma forma completa e perfeita por sua fé dogmática.
- **Culto do Êxtase** — Buscando um estado de consciência diferente por meio da música, dança e experimentação, os Cultistas procuram a libertação da carne e da alma.
- **Eutanatos** — Procurando inspiração nas crenças hindus e respondendo ao sofrimento de um mundo superpopuloso e indiferente, os Coveiros trazem alívio aos aflitos e morte aos malignos.
- **Filhos do Éter** — Laboratórios de ciências estranhas e guarnições de tecnologia incorporam as inspirações lunáticas dos Cientistas Loucos, que procuram os resquícios descartados e desacreditados da ciência e sistemas de ponta alternativos.
- **Irmandade de Akasha** — Artistas marciais filósofos, os Punhos Guerreiros que buscam a união da mente, do corpo e do espírito através da disciplina pessoal.
- **Oradores dos Sonhos** — Os Oradores dos Espíritos incorporam os harmoniosos — embora perigosos e aterrorizantes — caminhos da existência primordial em conjunto com a natureza e os espíritos. Eles seguem as trilhas dos xamãs e curandeiros.
- **Ordem de Hermes** — Racionais e estudiosos, os Encantadores da elevada Ordem de Hermes praticam a magia refinada e cuidadosamente formulada desenvolvida através dos séculos. Sua mágica advém de um conjunto de fórmulas construídas com a rigorosa aplicação dos princípios místicos.
- **Vazios** — Buscando forças nos cantos niilistas de uma cultura moribunda, os Sem Alma usam uma mistura própria em suas tentativas de fuga enquanto o mundo desmorona em direção ao Armagedom.
- **Verbena** — Primitivas e mortíferos, os erroneamente denominados Pagãos Verbena se baseiam na natureza primitiva da vida, nascimento, sangue e sacrifício para sua comunhão com potentes energias.

Arquétipos (Natureza e Comportamento)

- **Arquiteto** — Você deseja deixar um legado duradouro.
- **Autocrata** — Você deseja controle.
- **Bon Vivant** — Prazer e apreciação são suas marcas registradas.
- **Caçador de Emoções** — A existência é melhor usufruída no limite.
- **Celebrante** — Algo deixa você apaixonado.
- **Comediante** — Rir é o melhor remédio.

- **Competidor** — Sempre buscando o topo.
- **Conformista** — Você é o coração do grupo.
- **Criança** — Você nunca cresceu.
- **Diretor** — Você toma a dianteira e estabelece a ordem.
- **Esperto** — Por que trabalhar se outros podem fazê-lo por você?
- **Excêntrico** — Você renega convenções e "normalidade".
- **Fanático** — Uma causa o consome.
- **Galante** — As luzes brilham mais forte para você, o centro das atenções.
- **Juiz** — Equilíbrio, verdade e justiça são sua meta.
- **Mártir** — Por meio do seu sacrifício, outros podem sobreviver.
- **Masoquista** — Apenas o sofrimento pode lhe mostrar seus limites.
- **Monstro** — A mágica é uma maldição, então faça o inferno na terra.
- **Pedagogo** — O conhecimento é o fruto da sabedoria, passado àqueles que merecem.
- **Penitente** — Até pagar pelos seus pecados, você é indigno da salvação.
- **Perfeccionista** — Suas conquistas nunca são suficientes.
- **Ranzinza** — Nada é bom o suficiente, então você aponta esses erros.
- **Rebelde** — Regras? Que regras?
- **Samaritano** — Você é um poço de compaixão.
- **Sobrevivente** — Nada pode te derrubar.
- **Solitário** — Você faz seu próprio caminho.
- **Tradicionalista** — Os antigos modos são os melhores.
- **Trapaceiro** — Você chegará até o topo, não importam os meios necessários.
- **Valentão** — O domínio vem da força.
- **Visionário** — O mundo é maior do que os outros conseguem ver.

Esferas

- **Correspondência** — Compreensão das distâncias e conexões.
- **Entropia** — Estudo do caos, decadência e aleatoriedade.
- **Espírito** — Sensibilidade ao Mundo Invisível, a lugares além da matéria.
- **Forças** — O poder dos elementos pulsantes: fogo, eletricidade, luz e sons.
- **Matéria** — Poder sobre materiais básicos e objetos.
- **Mente** — Aprimoramento, telepatia, comunicação e controle mental.
- **Primórdio** — Compreensão do poder fundamental por trás da magia.
- **Tempo** — Controle sobre as percepções e o fluxo dos ponteiros do relógio.
- **Vida** — Influência sobre as coisas viventes e crescentes.

Antecedentes

- **Aliados** — Auxiliares e amigos que lhe ajudam em tarefas.
- **Arcano** — Habilidade mística de se mover despercebido entre as Massas.
- **Avatar** — A força da sua alma mística.
- **Biblioteca** — Acesso a conhecimentos metafísicos.
- **Contatos** — Fontes de informação e rumores.
- **Destino** — Um grande propósito guia seu mago.
- **Influência** — Poder sobre o mundo mortal.
- **Nodo** — Um local de poder mágico.
- **Recursos** — Dinheiro puro e vivo.
- **Sonhos** — Um vínculo ao subconsciente primordial.
- **Talismã** — Um Instrumento ou Talismã mágico.

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Antecedente	1 por ponto
Arete	4 por ponto (total máximo 3)
Atributo	5 por ponto
Esfera	7 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Habilidade	2 por ponto
Quintessência	4 por quatro pontos

Assim, a mão orientadora do Narrador irá se certificar que todos os conceitos se encaixam em algum ponto e que todos os personagens têm alguma coisa para fazer. Ao mesmo tempo, o Narrador pode se inspirar nas escolhas inesperadas de cada jogador e adicionar tramas de acordo com as capacidades especiais de cada personagem.

Obviamente, aprofundar-se num jogo complexo como **Mago** pode ser assustador para novos jogadores. O Narrador deve entregar as planilhas de personagem e explicar aos jogadores como funciona cada Característica e onde elas se encaixam. Os jogadores deveriam observar a planilha modelo e ler as descrições das Características. Aqueles que já criaram personagens de **Mago** antes deveriam se lembrar de explicar o que é importante para um mago e indicar opções que os outros jogadores possam não perceber de imediato.

Uma vez que os jogadores saibam o que estão fazendo, ajude-os a descobrir um conceito apropriado para o jogo. O Narrador já tem uma idéia do assunto da história e seu desenrolar; toda boa história precisa de um início e um fim. Daí em diante o Narrador define como os magos vão se envolver. Se ele deseja dirigir um suspense de alta tecnologia, talvez proíba conceitos como os primitivos Oradores dos Sonhos e Verbena. É responsabilidade do jogador construir um personagem que leve a história adiante, e a autoridade do Narrador permite determinar que certos personagens não se encaixam em seu jogo.

Explicar o processo de criação do personagem e as Características é uma tarefa longa, assim como leva tempo para um grupo de jogadores desenvolver os conceitos de seus personagens. Por isso, sugerimos que os Narradores usem uma sessão inteira para terminar essas tarefas. Uma vez que o conceito básico da história esteja resolvido, despenda algum tempo trabalhando com os jogadores, ajudando-os a criar seus personagens individualmente e integrando-os como um grupo. Nesse ponto, seria apropriado narrar um breve prelúdio, "uma história anterior" para explicar como os personagens se reuniram, como Despertaram ou porque fazem parte dessa história.

Passo Um: Conceito do Personagem

Um personagem começa com uma idéia básica, talvez um impulso ou um elemento interno de identidade. Daí em diante, lapide e elucide esse conceito. Ele é a linha inicial onde o restante de seu personagem se apóia. As idéias devem girar em torno dessa estrutura, que talvez sirva como alicerce mas possivelmente contenha exceções notáveis.

Para construir a forma básica do seu personagem, escolha um conceito simples, uma Tradição, uma Natureza, um Comportamento e uma Essência.

Conceito

Todo ser humano é único, mas o conceito do personagem lhe permite lidar com suas motivações interiores e elementos de desenvolvimento. Lembre-se que os magos provêm do gênero humano e Despertam num mundo mais amplo. Portanto, existe mais num mago que sua aparência mágica. Lembre-se de definir quem essa pessoa era (e é), como vivia e como era (ou é) sua relação com o resto do mundo mortal. Comece aos poucos, com uma idéia básica, como uma simples imagem ou um ou dois talentos do personagem. A partir daí, você pode refinar o conceito para uma sentença ou mais, usando-a para decidir a evolução do personagem.

Uma vez que você tenha um conceito, baseie-se nele para construir o restante do seu personagem. Seu conceito pode fornecer "ganchos" para o desenvolvimento do personagem e sugerir capacidades e problemas apropriados. As pessoas nos surpreendem o tempo todo e você pode ser tentado a fazer algo com o personagem apenas para nadar contra a corrente. O conceito também indica alguns ângulos de personalidade possíveis e serve como combustível criativo para o fogo da imaginação. Você pode escolher alguns conceitos básicos na página 87, mas essas idéias existem apenas como inspiração. Use sua imaginação, crie alguma coisa e dê ao seu mago um lugar único no mundo!

Tradição

Uma vez Desperto, a maioria dos magos treina um estilo em particular das artes mágicas. Essa herança determina os tipos de magia que ele usa e também molda sua visão sobre ética, filosofia, crença, ciência, assuntos mundanos e teoria metafísica. Os magos heróicos das Tradições esperam manter a magia viva — ao menos para alguns indivíduos — por meio do desejo pela diversidade, maravilhas ou algo melhor que um mundo banal. Verifique as Tradições no Capítulo Dois e decida qual parece razoável para seu personagem. Lembre-se que a Tradição influencia as crenças do mago e guia seu estilo mágico, mas seu personagem também é um indivíduo que pode, sob certos aspectos, desviar-se do "padrão" Tradicionalista.

Dependendo da natureza da crônica, o Narrador pode proibir ou encorajar a presença de certas Tradições, portanto certifique-se de discutir esses detalhes com ele.

Obviamente, nem todos os magos pertencem às Tradições. As exceções se aplicam a vários campos diferentes incluindo a Tecnocracia, os Desauridos, os Nefandi e os Errantes. Muitos desses grupos são descritos em outros livros de referência. No entanto, caso você queira criar seu próprio sistema de crenças e práticas mágicas para seu personagem, pode determinar como ele aprendeu e desenvolveu uma mistura eclética da magia. Apenas anote que o personagem é um Órfão ao invés de pertencer a alguma Tradição.

Essência (Arquétipo do Avatar)

Embora os magos guiem seus poderes através da vontade iluminada e da crença, ainda são influenciados pelos padrões do universo que ecoam em suas almas. Cada Avatar de um mago Desperto fornece-lhe o dom do poder mágico, mas também molda o acesso dele a esse poder. Conseqüentemente, a Essência é um aspecto de interpretação que determina o direcionamento que o 'eu interno' e místico do mago tomará. Ela influencia a trilha do personagem para a Ascensão. Escolha uma Essência dentre a lista nas páginas 94 a 96. Observe que elas seguem um conjunto de categorias. É muito mais fácil escolher uma existente do que criar uma Essência única.

Natureza e Comportamento (Arquétipos de Personalidade)

Da mesma forma que o conceito do personagem descreve seu trabalho ou lugar na sociedade, a Natureza e o Comportamento descrevem sua personalidade e motivação. É claro que as pessoas são complexas demais para ser descritas num par de palavras, mas você deve estabelecer algum comportamento básico para seu personagem com esses Arquétipos. A Natureza do personagem representa sua personalidade interior, o 'eu oculto' que reflete seus verdadeiros objetivos e se mescla à Essência para levá-lo adiante. O Comportamento é a máscara, a fachada de personalidade que o personagem apresenta para o mundo. Verifique a lista de Arquétipos nas páginas 96 a 101 e escolha um para cada categoria.

Naturezas e Comportamentos são importantes porque representam a raiz da conduta do personagem. Ele freqüentemente irá agir de forma a refletir seu Comportamento ou atingir as metas de sua Natureza. Cada Arquétipo possui certas forças e fraquezas de personalidade. Um mago pode adquirir nova determinação ao se apoiar em seus pontos fortes, mas deve vencer suas fraquezas para atingir a Ascensão. Em situações de tensão, um mago pode recuperar pontos de Força de Vontade ao cumprir as metas de sua Natureza. Inversamente, ele precisará confrontar as fraquezas de sua personalidade em Procuras e tentativas de superar seus defeitos. Veja alguns detalhes nas descrições individuais.

Passo Dois: Selecione Atributos

Uma vez que tenha decidido a identidade do seu mago, você pode "tirar proveito dos números" para definir seu personagem. Os Atributos refletem as qualidades inerentes e particularidades do seu mago. Assim como outras Características, os Atributos são medidos em pontos, geralmente numa escala entre um e cinco. Os personagens de **Mago** têm nove Atributos, divididos em três categorias: os Físicos, de Força, Destreza e Vigor; os Sociais, de Carisma, Manipulação e Aparência; os Mentais, de Percepção, Inteligência e Raciocínio.

Obviamente, os Atributos dependem do conceito básico que você estabeleceu anteriormente. Um operário industrial ou mineiro do Terceiro Mundo seria forte e resistente (com ótimos Atributos Físicos), enquanto um professor universitário ou cientista da computação provavelmente teria Atributos Mentais elevados. Um político ou revolucionário teria bons Atributos Sociais. Algumas pessoas compensam a falta de talento natural com muito trabalho, mas você não pode ser ótimo em *tudo*, portanto escolha com cuidado.

A não ser que o seu mago seja excepcionalmente azarado, ele terá ao menos um ponto em cada Atributo. Quando você inicia o

processo de criação do personagem, você separa as três categorias de Atributos — Físico, Social e Mental — e assinala prioridades para cada área. Em sua escolha primária, distribua sete pontos adicionais; na secundária, cinco pontos e na categoria terciária, três pontos. Esses Atributos podem chegar a cinco pontos, que é o máximo da capacidade humana, embora seja muito provável que seu mago tenha competência em muitas áreas e uma capacidade melhor que a média em algumas.

Passo Três: Escolha Habilidades

Depois de definidos os Atributos, seu personagem precisa de Habilidades. Essas Características representam capacidades praticadas ou estudadas, ou talvez um talento natural apurado. Os Talentos são capacidades naturais do personagem, as Perícias são faculdades aprendidas e praticadas e os Conhecimentos representam estudos acadêmicos e escolares. O conceito do seu personagem deve orientar sua seleção de Habilidades. Um diplomata não deveria possuir apenas carisma natural, mas também treinamento em etiqueta e trato social, enquanto um boxeador precisa de muita perícia em combate desarmado somada à resistência física.

Novamente, você deve dividir as Habilidades em três categorias prioritárias: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Diferente dos Atributos, você não recebe um ponto gratuito em cada Habilidade. Afinal, seu mago não sabe tudo. Distribua 13 pontos, na categoria primária, 9 na secundária e finalmente cinco na terciária. No entanto, você não pode colocar mais de três pontos em cada Habilidade por enquanto. Você terá a oportunidade de demonstrar domínio excepcional numa Habilidade depois, comprando níveis maiores com pontos de bônus ou usando pontos de experiência depois que o jogo começar. Porém, essas aptidões exemplares são uma exceção, não a regra.

Passo Quatro: Escolha Vantagens

Mesmo em campos de especialização idênticos, não há duas pessoas iguais. Embora alguma diferença em pontos nas Características seja previsível, os personagens realmente diferem por meio das Vantagens, que representam as capacidades especiais e traços incomuns do personagem — ligações sociais, herança mágica, estudo místico, riqueza ou influência. Você recebe quantidades diferentes de pontos para cada categoria de Vantagens e ainda pode aperfeiçoá-las depois com pontos de bônus.

Antecedentes

Para definir a posição de um mago nos diversos grupos sociais, verifique seus Antecedentes. Ele pode ter Antecedentes em várias áreas de influência humana (dinheiro, propriedades, amigos, colaboradores, auxílio político, etc.) ou mágica (um espírito poderoso, acesso a itens ou energia mística, um destino grandioso ou uma conexão com o universo). Baseado no conceito, Tradição e Essência do seu personagem, escolha alguns Antecedentes que façam sentido ou facilitem o papel dele. Você pode gastar sete pontos em Antecedentes, em qualquer combinação. Apenas lembre-se de que, caso não coloque nenhum ponto num deles, você não o possui — nada é de graça.

Focos

Cada mago tem uma forma diferente de encarar e invocar sua magia. As Tradições ensinam teorias unificadas, mas as práticas individuais são únicas para cada mago. Escolher os focos — as ferramentas e técnicas usadas para realizar a mágica — de um determinado mago é um passo individual importante.

Você não distribui pontos em focos. Em vez disso, determina um foco para cada Esfera de magia. Esse foco será o método ou item mais confortável e familiar para seu mago invocar aquele tipo de magia. Logo, você terá um item diferente para cada Esfera, mas esses itens irão se encaixar de alguma forma com as crenças de sua Tradição. A vantagem disso é que, quando estiver usando o foco designado será mais fácil executar sua mágica, desde que você dê um jeito do seu personagem usar o foco no feitiço. Seu personagem é capaz de fazer mágicas mesmo sem dispor do foco designado para uma Esfera, mas deve se apoiar nos métodos de sua Tradição. Sem um foco apropriado, ele não poderá executar a mágica — ele simplesmente não acredita que é possível fazê-la de uma maneira diferente daquela que aprendeu.

Conforme seu personagem avance em iluminação, ele pode vir a superar sua dependência de apetrechos, anulando a necessidade de focos. Entretanto, esse dia não chegará tão cedo. Por enquanto, anote os focos designados para cada Esfera de magia, usando os itens ou técnicas sugeridos nas descrições das Tradições.

Passo Cinco: Toques Finais

Linha de chegada — a maioria dos pontos foram distribuídos no personagem e você está quase acabando de construir seu mago. Agora você deve cuidar dos últimos cálculos e distribuir os pontos de bônus para personalizá-lo.

Esferas

Cada uma das nove Esferas de magia compreende uma chave fundamental da realidade. Ao estudá-las, um mago adquire poder sobre elas. Ele pode executar façanhas de vontade que colocam as Esferas a seu serviço. A combinação delas permite ao mago afetar grandes porções da realidade.

Todos os magos começam com um ponto de "Esfera de especialização", aquela que melhor compreende e pela qual tem mais afinidade. Essa especialização é determinada pela Tradição e facção do personagem (caso você tenha uma, veja o Capítulo Dois). Além disso, você pode gastar cinco pontos adicionais para incrementar as Esferas do seu personagem — mas não faça isso ainda. Nenhum nível de Esfera pode exceder o nível de Arete do personagem, por isso, se você deseja que seu nível em qualquer Esfera seja melhor do que "rudimentar", precisará primeiro gastar seus pontos de bônus para aumentar o nível de Arete. Note que, mesmo se a facção do seu personagem ensina uma Esfera diferente que a sua Tradição, você ainda terá um ponto na Esfera de especialização, representando o "treinamento básico".

Alguns Órfãos, em especial os Vazios, não têm Esferas de especialização. Esses personagens aprendem igualmente todas elas e recebem seis pontos para serem distribuídos entre as Esferas que você quiser.

Arete

Representando a força de vontade, iluminação e conexão do mago com o universo, o Arete mede a compreensão fundamental e a capacidade de controle das energias mágicas. Com o Despertar, todo mago adquire pelo menos uma pequena dose de visão iluminada. Para refletir esse fato, seu personagem começa com um ponto de Arete. Você pode comprar níveis adicionais com os pontos de bônus. Essa opção é importante porque nenhuma das suas Esferas pode exceder seu nível de Arete. A capacidade práti-

ca do seu mago em manipular a magia é limitada por sua compreensão teórica dos princípios místicos.

Seres humanos normais não possuem medida de Arete. Depois do Despertar, os magos recebem essa Característica por meio de visões e pesquisas especiais chamadas Procuras. Essa estrada para a iluminação é difícil e perigosa, por isso somente os mais dedicados têm altos níveis de Arete. Portanto, um personagem normal começa com apenas um ponto de Arete; ele não pode ser aumentado para um nível maior que três com a aplicação de pontos de bônus.

Força de Vontade

Os magos são seres determinados e obstinados, já que precisam estar capacitados para mudar o cosmos. A Característica Força de Vontade quantifica essa determinação e esforço interior. Todos os magos começam com cinco pontos de Força de Vontade. Você pode adicionar níveis gastando pontos de bônus e fazê-lo pode ser crucial na busca pela Ascensão. Contudo, lembre-se que a Força de Vontade — assim como outras Características — deve ser condicionada ao conceito do personagem. Apenas os indivíduos mais devotados e fanáticos possuem um nível de Força de Vontade igual a 10.

Quintessência e Paradoxo

Rara e valiosa, a Quintessência é a energia pura da Criação. Um mago pode canalizá-la para auxiliar muitas proezas mágicas. Seu personagem começa com uma quantidade de Quintessência igual ao nível do Antecedente: *Avatar* e sem pontos de Paradoxo. É claro que, assim que ele se meter em encrencas, esses números tendem a mudar rapidamente! Você pode comprar pontos extras de Quintessência com pontos de bônus, dando-lhe alguma vantagem mágica no início. Depois, a Quintessência é recuperada com o uso das artes de Primórdio e meditando em Nodos.

Ressonância

Perto do final da planilha do personagem existe espaço para três Características de Ressonância: Dinâmica, Entrópica e Estática. Escolha uma Característica para um tipo de Ressonância e marque-a com um nível. Ele reflete os tipos de emoções e motivações que afetam a mágica do seu personagem. Cada Característica precisa se encaixar com o tipo apropriado de Ressonância. Veja as descrições de Essência, Natureza e Comportamento (*você já as escolheu* no primeiro passo, certo?) para se aprofundar nas motivações e na personalidade do seu mago e, a seguir, escolha Características de um estilo de Ressonância apropriado. Você pode fazer qualquer tipo de descrições; ela será apenas um adjetivo que tempera a mágica do seu personagem. Mais tarde, a Ressonância pode aumentar conforme seu mago fica mais poderoso ou mais vinculado a um certo estilo mágico mas, por enquanto, esse passo é apenas um tipo de caracterização da mágica (veja a página 207).

Pontos de Bônus

O último passo na personalização do seu mago é o dispêndio dos pontos de bônus. Você recebe 15 pontos para gastar em Características adicionais, ou mesmo para incrementar algumas acima dos limites descritos antes (até o máximo normal permitido). Porém, nem todo aumento custa a mesma quantidade de pontos de bônus. Acrescentar uma Esfera adicional é muito mais caro do que aumentar um nível de Habilidade. Veja os custos em pontos de bônus de várias Características na tabela da página 88.

Tenha atenção especial no uso de pontos de bônus em Características mágicas. Você pode aumentar seu nível de Arete com pontos de bônus, o que desenvolverá seus talentos mágicos. Contudo, nenhum personagem inicial pode ter um nível de Arete maior do que três. Assim que tiver estabelecido seu nível de Arete, você pode distribuir seus pontos de Esferas. Caso tenha comprado um nível de Arete maior que o inicial (um ponto), isso permitirá que seu personagem tenha um conhecimento maior nas Esferas.

Centelha de Vida

Depois de ter distribuído seus pontos e feito a descrição básica do personagem, chegou a hora de trabalhar os detalhes que fazem dele um indivíduo. Seu mago precisa ser algo além de uma caricatura mono-dimensional ou o modelo esquelético feito de números. Sopre vida em seu personagem; forneça-lhe seu próprio lugar no mundo.

Nesse ponto, dê uma olhada nas interconexões de suas Características e idéias. Comece conectando idéias ou interesses que surgirem em sua imaginação. Veja o mago como uma pessoa completa e desenvolva suas motivações desde o alicerce. Explore seus dias como Adormecido, crescendo, vivendo e esperando um futuro incerto. Seu mago certamente se considera uma pessoa completa, logo dê-lhe um tratamento apropriado. Aprofunde-se em sua história, psicologia, personalidade e antecedentes. Elabore uma descrição detalhada de sua psique e seus hábitos e observe como as peças se encaixam.

Muitos jogadores ignoram essa parte detalhada do processo de criação, seja por falta de esforço ou porque a história e a personalidade não são "estatísticas" na planilha do personagem. Entretanto, esse passo é certamente a parte mais importante da caracterização. Claro, seu mago tem Armas Brancas 4 para enfrentar outros com sua enorme habilidade em espadas, mas como ele aprendeu a usá-las? Que tipos de arma ele prefere ou usa? Qual é o seu estilo? Por que ele perdeu tanto tempo estudando armas primitivas? Ele faz mais alguma coisa? Seu personagem deve ser único não apenas devido a uma Característica em particular — qualquer um pode ter níveis — mas devido a uma personalidade específica. Sustente essa personalidade e o personagem irá sustentar a história.

Lembre-se que os magos são determinados, apaixonados e consumidos na busca pela Ascensão. Eles podem variar entre si, mas definitivamente não são seres humanos "normais". Aplique algum esforço na indomável vontade que acompanha o Despertar.

Apóie-se em alguns conceitos finais para definir os últimos detalhes do seu personagem. Qual a sua aparência? Como funciona seu estilo mágico pessoal e que tipo de focos ele carrega? Escolha Especializações para suas Características (página 117) e decida como seu personagem as desenvolveu. Discuta com seu Narrador as posses mundanas (ou nem tanto) que o seu mago tem e as peculiaridades, detalhes, hábitos e condutas que tornam o personagem mais humano. Finalmente, não se esqueça do importantíssimo desenvolvimento da vida mundana do personagem. Afinal, ele não gasta todos os seus dias numa biblioteca, cercado por tomos místicos e outros magos. Ele provavelmente interage com pessoas normais, tem família, amigos e um emprego — não tem!

⊕ Prelúdio

Um personagem com história, antecedentes e um conjunto de estatísticas está bem detalhado e pronto para o jogo, mas é necessário algum esforço para vê-lo funcionar. Uma peculiaridade minúscula pode adquirir proeminência incomum, ou um

personagem que parece agradável pode ser mais difícil de interpretar do que se pensava. Para corrigir esses detalhes, afirmar os conflitos e ter uma verdadeira visão do personagem, é recomendável começar com um prelúdio: um tipo de "teste" onde você detalha a iniciação de seu personagem como um mago.

Um prelúdio funciona como uma sessão de jogo normal, mas é mais dinâmica. Em vez de lançar o mago num conflito total, ele oferece uma chance para o Narrador e o jogador chegarem a algumas conclusões sobre o novo personagem. O jogador 'sente' a interpretação e o estilo de jogo do personagem, enquanto o Narrador pode observar como o jogador e o mago se mesclam, de forma a desenvolver idéias para a crônica com base nesse conceito.

Desenvolva o prelúdio como uma sessão de jogo rápida, abrangendo alguns aspectos interessantes ou proeminentes da vida do personagem. Diferente de um uma partida comum de **Mago**, essa sessão não precisa de jogadas de dados ou estatísticas; o objetivo dela é conseguir uma percepção mais lapidada do personagem e não confrontar situações de conflito. Os prelúdios funcionam melhor em sessões individuais entre o Narrador e o jogador ou talvez com poucos personagens em seus primeiros anos. Nesse momento você pode interpretar a caracterização que escolheu, tendo a oportunidade de ajustar seu personagem se alguma coisa não funcionar conforme planejou.

Para o Narrador, o prelúdio é uma grande chance para observar o personagem em ação. Ele pode ver como o jogador interpreta seu papel, resolve problemas e desenvolve seu mago. Lance algumas perguntas, talvez dicas sobre o futuro e, se possível, plante algumas sementes da crônica para germinar mais tarde. Essa sessão de jogo pode fornecer idéias para sessões futuras na mesma crônica.

O prelúdio será mais efetivo se abranger um período anterior da vida do personagem, geralmente um pouco antes ou imediatamente depois do Despertar. Dessa forma, o jogador pode se aprofundar mais nas experiências de formação do mago, e é uma ótima oportunidade para jogadores novos aprenderem a lidar com a interpretação antes de se enredarem nas complexidades dos sistemas de mágica e jogadas de dados. Escolha um ou dois eventos chave na história do personagem e use-os para jogar durante uma ou duas horas.

Não se preocupe com dados ou pontos numa sessão de prelúdio; deixe a história fluir e as decisões do jogador guiarem o jogo. Evite mecânicas complicadas, atendo-se ao desenvolvimento do papel do personagem, fazendo escolhas e consolidando a história dele. Esse conselho também é válido para as sessões de jogo comuns.

Perguntas para o Personagem

É muito bom auxiliar seus jogadores a construir personagens mais detalhados, mas é preciso ter alguma base para elaborar essas idéias! Leia as questões a seguir e responda-as à medida que cria seu personagem. Um mago não estará realmente completo até que essas perguntas sejam respondidas com facilidade pelo jogador. Um jogador que responda "não sei" para questões sobre a vida do personagem ainda não o desenvolveu corretamente. Por isso, costuma ser útil para os jogadores escrever respostas curtas para essas indagações.

- **Qual a sua idade?**

Alguns magos Despertam bem jovens, ainda crianças; outros Despertam muito mais velhos. Seu personagem pode ser uma dessas exceções ou ter Despertado na meia-idade. Ele já tem sido um mago por algum tempo ou tudo isso é novidade para ele?

- **Como sua vida mudou?**

Mesmo antes de Despertar, os magos levam vidas estranhas e toleram acontecimentos incomuns durante sua vida, especialmente se tiverem destinos poderosos. Seu personagem tinha uma vida estranhamente plácida ou atribulada? Como foi sua criação; seus amigos e familiares percebiam algo esquisito em você? Você tinha consciência disso ou pensava que todos tinham suas peculiaridades?

- **Como foi sua criação?**

Deixando de lado as dificuldades mágicas em seu desenvolvimento, como foi sua vida normal? Observe as Habilidades do seu personagem e descubra como ele as aprendeu. Seus pais estavam a seu lado ou você veio de um lar desestruturado? Você freqüentou a escola ou foi ensinado em casa? Quais os valores e virtudes que aprendeu? Aprofunde-se no crescimento do seu personagem, se ele está satisfeito com sua vida e as conseqüências disso.

- **Quem são seus amigos e família?**

Uma vez que seu mago saiu de *algum lugar*, há possibilidades dele ter amigos e familiares. Quem seu personagem considera amigo? Como é a família dele? Existe algum deles por perto? Se não, por quê? Se houver, eles sabem sobre os feitos mágicos do personagem? Eles o aprovam, compreendem ou rejeitam? Em razão disso, seu personagem mantém contato com eles? Ele tem um bom relacionamento com seus amigos ou tende apenas a usar as pessoas? Observe como os relacionamentos do seu personagem oferecem oportunidades e obrigações.

- **Como você descobriu a magia pela primeira vez?**

Muitos magos enfrentam experiências esquisitas mesmo antes de Despertar. Seu personagem tinha sonhos ou visões incomuns antes de Despertar? Ele encontrou criaturas estranhas ou sobrenaturais? Alguém na família dele era um feiticeiro, vampiro ou ser esquisito? Seu Despertar foi uma surpresa total e chocante?

Observe as reações do seu personagem à revelação súbita da existência da magia. Muitas pessoas se recusam a reconhecer a presença da magia, mesmo quando é mostrada para eles. Quanto tempo seu personagem demorou para aceitar que a magia era "real"? Seu mago sentia um vazio, como se tivesse perdido alguma coisa, um buraco que foi preenchido pela magia, ou ele esperneava, gritava e lutava para não estilhaçar seus conceitos seguros de um mundo ordenado?

- **Como você se juntou às Tradições?**

Uma vez Desperto, um candidato a mago encontrará muitos grupos tentando conseguir sua atenção — Tecnocratas, Tradicionalistas, Nefandi e outros. Presumindo que seu personagem é um mago das Tradições, como ele se uniu a ela? O que o atraiu para um grupo em particular? Ele pensou que conseguiria algo específico de determinada Tradição, ou seu respeito pelas crenças dela é fruto de sua cultura e estilo de vida? Seu personagem tem um mentor ou simplesmente "vaga" entre os magos das Tradições, assimilando seus estilos?

Aqui você pode determinar se o seu personagem teve um mentor e a relação entre ambos. Seu professor era duro e cruel, exigente, dominador, compreensivo, apaixonado, distraído, distante ou iluminado? Você tinha contato regular com seu mentor

ou apenas recebia cartas esporádicas e anotações misteriosas? Ele desenvolveu seu mago como um membro completo de uma Tradição ou desapareceu no meio do caminho, talvez sendo capturado/morto/convertido por outra facção? Seu mago começou num grupo diferente e depois mudou de Tradição devido à influência de um bom mentor — ou um péssimo?

- **Como você se uniu à sua Cabala?**

Tipicamente, um mago acompanha outros de pensamentos similares. Como seu personagem foi apresentado a outros magos? O seu mentor, se houver, o apresentou aos outros iniciados? Se os personagens são de Tradições diferentes, qual o vínculo comum que os mantêm juntos? Caso sejam de Tradições similares, quais os elementos de diferenciação que os tornam únicos? Seu personagem se uniu por objetivos comuns, ou está numa cabala que não se encaixa em suas metas? Procurar respostas para essas questões fornece ótimas oportunidades para conversar com os outros jogadores e desenvolver conceitos de grupo ou ganchos que mantenham os personagem unidos.

- **Como seu personagem lida com o Mundo Mundano?**

Apesar de seus poderes fenomenais, os magos devem lidar com o mundo mortal. Afinal, existem seis bilhões de humanos lá fora. Poucos magos têm a coragem de viajar para os mundos espirituais e viver lá, o que significa que devem pagar aluguel, arrumar um emprego e atender as exigências da vida cotidiana. Seu personagem ainda tem um emprego ou tenta usar a magia para satisfazer suas necessidades? Ele trata bem os Adormecidos ou os encara como "aleijados"? Que atitudes ele toma para minimizar sua exposição à Tecnocracia, mantendo uma fachada de vida normal? Ele faz sua magia brilhar diante dos Adormecidos ou aprendeu a ter cautela? Deve haver uma meia dúzia de membros na cabala, enquanto existem centenas de mortais com os quais o mago precisa interagir todos os dias.

Perguntas para o Jogador

Agora que você, como jogador, determinou o histórico e as motivações do seu personagem, chegou a hora de pensar em *seus* objetivos. Você conhece a história do seu mago (e, presume-se, ele também), e agora tem a oportunidade de construir um panorama do ponto onde chegará. O mago pode ter suas próprias metas e desejos, mas é você que decide como ele as atingirá. Depois de determinar o que seu mago deseja, como planeja consegui-lo e como reagirá aos desafios no caminho, você deve se perguntar o que almeja do personagem e como planeja atingir essas metas.

- **Quais são as suas motivações (do jogador)?**

Os jogos de interpretação existem para diversão, mas as pessoas se divertem com coisas diferentes. Examine suas motivações ao criar o personagem. O que *você* espera desse jogo? Você deseja drama, romance, interação social, ação ininterrupta, enigmas ou questionamentos filosóficos?

Uma vez que tenha definido suas motivações básicas, decida como seu personagem pode fornecê-las. Você pode ser um brutamontes bem treinado ou um magnata sedutor, mas quais são seus truques comuns e seu *modus operandi*? O que o personagem deseja é importante para seu comportamento. Espera-se que ele atinja a iluminação em algum momento mas, nesse meio tempo, existem centenas de maneiras de lidar com o mundo.

• **Seu personagem tem alguma consciência de seu futuro?**

Alguns magos têm destinos poderosos que os conduzem a uma sina inevitável. Outros têm uma visão mais enevoada, sendo levadas para onde os ventos da oportunidade os carregam. Seu personagem pode ter alguma consciência de seu futuro ou algum plano próprio. Certos magos gostam de *pensar* que são predestinados à grandeza e nem sempre é possível separar o joio do trigo! Você tem uma meta para seu personagem — algo a conseguir ou evitar — ou ele está à deriva?

• **Como seu personagem encara seu Caminho Místico?**

Muitos magos tinham planos para suas vidas mortais antes de perceber seus objetivos místicos. Agora, seu mago pode ter em mente um plano para seu caminho místico — Ascensão; tornar-se um Arquimago; desvendar algum mistério fundamental ou anomalia histórica; desenvolver a base de influência de sua Tradição. Por outro lado, ele pode tentar rejeitar seus poderes ou apenas ignorar seu potencial. Mais cedo ou mais tarde, ele levará um susto. Como você reagirá ao desenvolvimento mágico do seu personagem — ou falta dele — e qual será sua resposta caso não aconteça o que você espera?

• **Quais os conflitos que o aguardam na Estrada do Desenvolvimento Mágico?**

Chegará um tempo quando seu mago deverá escolher entre sua herança mística e sua vida mortal, caso não tenha feito isso ainda. O Avatar sempre tende a se manifestar em sonhos e impulsos subconscientes, empurrando o mago de maneiras surpreendentes. Seu personagem pode ver seus conflitos morais e mágicos afastando-o de sua Tradição, de suas metas, colocando-o em perigo com seus defeitos ou lançando-o nas forjas de fogo que irão moldar um verdadeiro herói. Seu mago não consegue ver tudo que está diante dele, mas você pode fazer algumas suposições e imaginar como ele será afetado por esses inevitáveis conflitos.

Essências de Avatar

Ainda que o Avatar geralmente pareça apenas um estilhaço de energia Primordial possuído por metas e consciência adquirida de existências anteriores, não se pode negar que os Avatares parecem ter algumas características intrínsecas. Os magos classificam os Avatares em categorias principais, de acordo com essas diferenças perceptíveis. Assim como tudo o mais na magia, existe uma enorme gama de crenças a respeito das verdadeiras naturezas dos Avatares e sua classificação (ou inexistência dela). Mesmo assim, a maioria dos magos concorda em quatro classificações gerais: Dinâmico, Padrão, Primordial e Investigador. Os teóricos geralmente subdividem esses grupos em classes mais precisas e uma quinta Essência que ainda não foi identificada em nenhum mago: Infinita. Essas denominações foram criadas para compreender os diferentes caminhos que o Avatar utiliza para empurrar o mago em direção à Ascensão, bem como os tipos de metas que o Avatar procura.

Os limites e funções exatos do Avatar permanecem desconhecidos. Magos fatalistas alegam que o próprio Avatar predetermina as ações do mago ou lhe indica a facção à qual deve aderir. Os que acreditam na reencarnação apontam o Avatar como a fonte das vidas passadas e argumentam que ele procura um lar familiar e, portanto, um mago deve seguir as pegadas de suas encarnações anteriores. Porém, os místicos que lutam apenas para sobreviver e compreender sua natureza única, geralmente não têm tempo para se preocupar com essas questões. Eles aceitam seu Avatar de qualquer maneira e seguem adiante forjando seus próprios destinos.

O Avatar do seu personagem desempenha um papel importante, mas subconsciente, em sua evolução. Psicologicamente, o mago é orientado por sua Natureza e Comportamento e pelas motivações e desejos cultivados no decorrer de sua vida, como todo ser humano. Uma vez Desperto, o Avatar impõe seu próprio caminho por meio de mensagens em sonhos, impulsos subconscientes e padrões emocionais. O mago pode enfrentar comportamentos induzidos por seu Avatar: mudar de interesses com um Avatar Dinâmico, buscar a perfeição ordenada com um Avatar Padrão, procurar significados ocultos em ocorrências cotidianas com um Primordial ou adquirir novos passatempos devido ao Avatar Investigador.

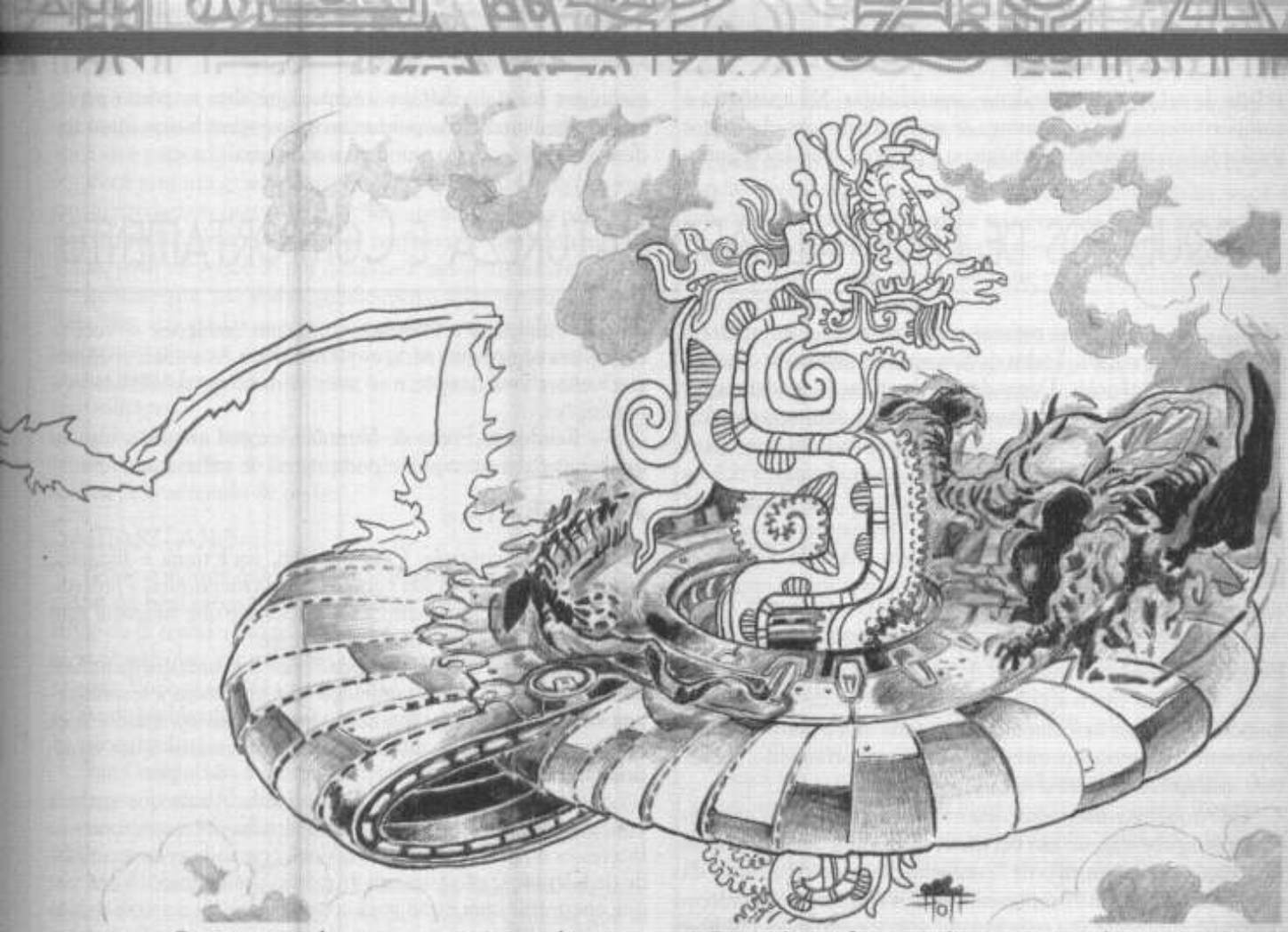
Com muita freqüência, os Avatares só se apresentam através de lampejos e sussurros suaves e imperceptíveis. Ele pode parecer uma voz racional em sua consciência ou um impulso irresistível de fazer alguma coisa. Raramente, os Avatares poderosos se manifestarão declaradamente, criando uma forma material e tratando diretamente com o mago. Por último, o mago pode ou não acreditar — ou estar cônscio — da existência do Avatar, mas ele estará lá como uma influência invisível impulsionando-o para a Ascensão.

As várias Essências descrevem a composição do Avatar em termos de energia Primordial. Mesmo que carreguem conjuntos diferentes de lembranças e objetivos, muitos (senão todos) podem ser classificados de acordo com a forma que operam. Esses métodos, tão fracionados quanto possam ser, formam as Essências. A Essência de seu mago determina as motivações e métodos básicos do seu Avatar, além dos tipos de sistemas metafísicos mais adequados.

Dinâmico

Assim como os magos são forças da mudança, as Essências Dinâmicas são a incorporação dessas mudanças. A Essência Dinâmica empurra o mago constantemente para novas direções, incapaz de se assentar e totalmente interessada na criação pura de novas idéias, experiências e horizontes. Mesmo magos com Destinos poderosos podem não conseguir enxergar seu caminho devido a um Avatar Dinâmico. As trilhas escolhidas por esses exploradores são muito variadas e geralmente ignoram a sabedoria convencional. Os magos Dinâmicos são verdadeiros bastiões da aleatoriedade e da inspiração, uma vez que criam conceitos nunca antes imaginados. Como é potencialmente imprevisível e se movimenta "à margem de tudo", a Essência Dinâmica encontra dificuldade em se concentrar numa única tarefa ou meta.

O dinamismo sutil se apresenta como curiosidade, impaciência e lampejos de inspiração que assolam o mago. Esse tipo de Avatar pode parecer uma sombra estranha, um conceito malformado ou uma abstração irregular, mudando de forma cons-



tantemente. Com o passar do tempo, a aparência, objetivos e ferramentas emocionais da Essência Dinâmica se alteram. Os magos que seguem as direções desses Avatares descobrem que a conclusão de uma tarefa apenas abre a porta para outras. Os Avatares Dinâmicos não descansam e seus magos dificilmente conseguem parar.

Padrão

Quando outros magos criam novos métodos, os magos de Essência Padrão utilizam e refinam esses métodos até que se tornem estáveis e bem definidos. A Essência Padrão consolida a magia em realidade, molda mágicas mal executadas e conserta as defeituosas. Em vez de buscar maneiras novas e dinâmicas de mudança, ela estabiliza os elementos existentes e constrói fundações sólidas metodicamente. Naturalmente, tais Essências são vitais para a estabilidade, aprendizado e a sociedade. Sendo a categoria mais voltada a formar conexões, a Essência Padrão se encaixa naturalmente nessa tarefa.

Os magos impulsionados pelo Padrão freqüentemente experimentam períodos de clara e cristalina lucidez. Em geral, são pensadores racionais guiados por fortes desejos de familiaridade, sentindo-se mais confortáveis com arquétipos bem definidos. Esses Avatares podem se manifestar em sonhos como figuras autoritárias, padrões repetitivos ou máquinas fantásticas, quase sempre usando a mesma aparência.

Primordial

Todas as coisas vieram do grande poço da criação disforme no nascimento do universo, seja ele o vazio antes da gênese divinamente inspirada ou a espiral de caos anterior ao Big Bang. O universo irá um dia retornar a esse estado primitivo. As Essências Primordiais refletem os elementos puros da criação e destruição. Inspirados a buscar novas experiências, quase sempre comparando-as com o passado, essa categoria ressoa com a vibração constante sob toda a criação. Conscientes das bases do universo, as Essências Primordiais procuram a raiz de todas as coisas.

Com muita freqüência, elas se apresentam em arquétipos bem definidos, papéis profundamente arraigados no subconsciente. Esses magos são guiados por necessidades e impulsos emocionais incontroláveis, parecendo experimentar as alturas da paixão com mais intensidade que todo mundo. Ao manifestar-se, os Avatares Primordiais se mostram como espíritos, animais ou deuses, incorporando os elementos mais básicos da realidade em formas reconhecidas com muita facilidade.

Investigador

Como um tipo de equilíbrio entre as outras Essências, a Investigativa busca conhecimento e novas fronteiras com propósito e objetivos finais em mente. Descontente com os alicerces já estabelecidos, o Avatar Investigador se apega a alguma meta e não desanima nem muda de opinião. Uma vez que o destino tenha sido alcançado, ele determina um novo objetivo e segue adiante. Magos com esses impulsos são consumidos pela necessidade da jornada, a urgência de se colocar em movimento e atingir seu objetivo. Essas Essências buscam a união de outros elementos e se empenham em alcançar um equilíbrio total, entrelaçando os caminhos entre as outras Essências.

Emocionalmente, as Essências Investigativas são determinadas e visionárias. Esses magos geralmente se apegam a alguma nova idéia e a perseguem até concluí-la; então se lançam noutro projeto. O Avatar assegura essa progressão constante, mantendo o interesse do mago nos estágios finais, impondo uma neces-

sidade de saber, compreender e experimentar. Na aparência e comportamento, esses Avatares se apresentam com elementos similares às companhias do mago ou o próprio. A essência guia o mago por meio do diálogo interno, que abre as portas para o autoconhecimento e impulsionam o mago para buscas que o ajudem a compreender o mundo e a si mesmo.

Arquétipos de Personalidade: Natureza e Comportamento

Todas as pessoas usam máscaras e interpretam papéis. Todos os dias nos adequamos às circunstâncias. Dependendo da situação, podemos ser crianças, amantes, guerreiros, alunos ou professores. Mesmo nos princípios básicos que o tornam "você", há espaço para mudanças. Você é a mesma pessoa que era ontem? No último mês? Um ano atrás? Dez anos? Da mesma forma, você é a mesma pessoa quando fala com alguém de quem não gosta e quando participa de uma conversa entre amigos?

Para ajudá-lo a determinar a personalidade do seu mago, nós fornecemos alguns Arquétipos de personalidade — definições gerais de várias motivações, crenças e formas de lidar com o mundo. Um mago tipicamente possui uma única Natureza, que representa suas emoções internas, e um Comportamento, a máscara que apresenta para o mundo.

Os Arquétipos não foram desenvolvidos para limitar ou aprisionar seu personagem. Em vez disso, são formas de manusear as motivações dele, um tipo de "configuração padrão" a partir da qual você será capaz de representá-lo. Os Arquétipos permitem que você interprete seu personagem sem ser obrigado a definir motivos ou direções constantemente. Ao invés disso, você pode observar rapidamente a Natureza e Comportamento do personagem e definir um curso de ação que se encaixe nelas. Contudo, não se limite a essas convenções. As pessoas nos surpreendem o tempo todo e seu personagem deve ser mais complexo que uma simples frase.

Cada Arquétipo tem um ponto forte e uma fraqueza em particular. O ponto forte é, essencialmente, a "força da personalidade", a paixão que move o mago. Ele pode obter inspiração de suas paixões. A fraqueza é um defeito que deve ser superado se o mago procura a Ascensão. A partir dessa fraqueza, o mago pode conseguir nova determinação enquanto luta contra seus problemas, ou cair perante seu peso.

Já que o mago drena força de suas convicções, a Natureza também serve como uma forma de recuperar suas defesas internas. Um personagem que satisfaça sua Natureza de forma significativa (com uma ótima interpretação e um bocado de trabalho, esperamos!) pode recuperar pontos de Força de Vontade, conforme sugerido a seguir.

Arquiteto

Você deseja deixar uma marca no mundo construindo algo que perdure. Você tenta criar coisas de valor — objetos, construções, filosofias. Você não é apenas um fundador e construtor, seu intento é deixar um legado que traga força e uma vida melhor para aqueles que virão depois de você.

Seu ponto forte é sua **Objetividade.** Você tem uma visão que deixará o mundo melhor (para alguém) depois de sua passagem por ele. Com sorte, seus feitos continuarão vivos e ajudarão aqueles que o cercam.

Sua fraqueza é a **Obsessão** com suas ambições — você se concentra cegamente em seus planos. Para Ascender, você precisa vencer essa fixação e se abrir para novas possibilidades e realizações.

— Readquira Força de Vontade sempre que criar algo ou estabelecer alguma coisa importante ou de valor duradouro.

Autocrata

Você quer controle. Com esse fim, você toma a dianteira, estrutura os eventos a sua volta e elabora hierarquias e procedimentos rígidos. Firmemente convencido de que ninguém mais possui o que é preciso, você guia e dirige.

Seu ponto forte é a **Liderança.** Você tem uma queda natural para a autoridade e essa confiança leva as pessoas a reconhecerem você como um líder que deve ser respeitado ou temido. Você está pronto a tomar as difíceis decisões necessárias a um verdadeiro líder.

Sua fraqueza jaz em seu **Despotismo.** Ainda que tenha a vontade para liderar, você não compartilha necessariamente os interesses do grupo como meta. Você comanda pela necessidade de liderança, não para um propósito pré-definido. Você tem que encontrar uma razão para comandar — ou ser comandado — caso sua liderança signifique alguma coisa. Antes de dominar outras pessoas, você deve dominar a si mesmo.

— Readquira Força de Vontade quando assumir a liderança de um novo grupo ou organização.

Bon Vivant

Hedonismo, voluptuosidade, sensualidade — essas características e outras o descrevem. Já que vivemos apenas uma vez, você vive para celebrar! Você não é necessariamente contrário ao trabalho ou à espera, mas você deseja se divertir depois de tudo isso — divertir-se *muito*. Se você puder festejar o tempo todo, melhor ainda. Todo mundo deveria aproveitar a vida. Você certamente planeja fazer isso.

O **Amor pela Vida** é sua maior força. Você se apega tão firmemente aos prazeres da vida que não deseja largá-los, afetando outros com sua paixão e felicidade.

Sua fraqueza é o **Hedonismo.** Como diz o velho ditado, você pode resistir a tudo, exceto à tentação. Se você não estiver se divertindo, está procurando fazê-lo e esse desejo por prazer pode afastá-lo do dever ou da iluminação.

— Readquira Força de Vontade sempre que se divertir para valer e gostar do que estiver fazendo, especialmente se conseguir partilhar sua diversão.

Valentão

Esse é um mundo difícil, mas o Valentão aprendeu isso cedo. Ninguém mais merece ser o número um, assim você cultiva a força e o poder. Com eles você pode fazer o que quiser, sobreviver, prosperar e acumular respeito. Já que o mundo gira em torno dos poderosos, você respeita apenas aqueles que têm uma visão similar à sua. Você pode ser o rufião que desafia todo mun-

do para testar a resistência deles ou o manipulador cuidadoso que lança seus inimigos um contra o outro. De qualquer forma, você vive para adquirir o controle.

Você tem um grande reservatório de **Força.** Complicações que intimidariam outras pessoas são apenas desafios para afirmar seu poder. Uma vez que você aceitou que esse é um mundo árduo, você irá vencê-lo por quaisquer meios necessários.

Infelizmente, sua **Raiva** geralmente o arrasta para conflitos. Relutante em ajudar outros, pois precisa seguir adiante, você despreza as pessoas, causa confusões e se enfia no buraco. Você precisa aprender a fazer acordos e negociar. A vida não é um jogo solitário.

— Readquira Força de Vontade sempre que assumir a vantagem num conflito de longo prazo, seja por meio da força pessoal ou pelo acúmulo de poder.

Samaritano

Já que o mundo é tão perigoso e danoso, você se predispôs a cuidar do bem estar de outras pessoas. Talvez você tenha sido ferido ou já tenha visto sofrimento demais. De qualquer maneira, você não quer ver ninguém suportando esse sofrimento nunca mais. Você se sacrifica para ajudar, suavizando a dor, tomando para si problemas alheios e oferecendo um ombro amigo àqueles necessitados.

Sua **Compaixão** é seu ponto forte. Seu desejo de compartilhar ergue comunidades, de forma que todos possam se apoiar uns nos outros. Mesmo que não possa ajudar todo mundo, você faz diferença para os poucos que encontra.

Sua fraqueza advém de seu **Excesso de Zelo.** Embora realmente deseje ajudar, às vezes o melhor auxílio é deixar que as pessoas reúnam seus pedaços e superem seus próprios conflitos. A menos que aprenda a deixá-los prosseguir, sempre será responsável pelas realizações, sucessos e fracassos deles.

— Readquira Força de Vontade sempre que proteger ou cuidar de alguém.

Celebrante

Uma causa está no coração da sua alma e isso lhe dá alegria. Um entusiasmo genuíno impulsiona você com amor, paixão até, por sua motivação. Você pode ser um ativista ou um artista, um estudioso ou um executor; sua vocação lhe dá uma satisfação profunda e reconfortante. Você está sempre disposto a seguir adiante por essa alegria.

A **Paixão** é a sua força: você ama tanto sua causa que ultrapassaria os limites que impediriam outros. Você realmente gosta e se importa com sua tarefa e inspira outras pessoas a fazer o mesmo.

Sua fraqueza vem da sua **Inflexibilidade**. Tendo tomado uma decisão, irá favorecê-la acima de todas as outras. Esse exagero pode ser danoso , além de impedi-lo de ampliar seus objetivos e horizontes.

— Readquira Força de Vontade quando puder seguir o cerne de sua paixão, especialmente se conseguir convencer outra pessoa a ver a fonte de sua alegria.

Criança

Em resposta ao perigoso mundo externo, você nunca cresceu. Você confia em outras pessoas para cuidar de você. Pode ser que você seja incompetente ou talvez seja realmente uma criança. A imaturidade é parte de sua natureza, assim como a inocência. Ainda que outros cuidem de você, eles também se inspiram nisso para adquirir força.

Seu ponto forte é sua **Inocência.** Ainda não exposto às profundas depravações do mundo, ou incapaz de aceitá-las, você é um oásis do que há de melhor nas pessoas. Todos são atraídos por sua inocência, geralmente para protegê-lo e cuidar de você. Mesmo almas enrijecidas acham que você faz aflorar um pouco de compaixão e confiança.

Uma vez que não aceita o mundo, sua fraqueza é sua **Imaturidade.** Você não consegue se concentrar, julga as pessoas pela primeira impressão e não está preparado para lidar com o mundo caso não tenha alguém segurando sua mão. Você precisa se manter sozinho se deseja atingir objetivos por mérito próprio.

— Readquira Força de Vontade quando trouxer à tona o lado cuidadoso e protetor de alguém.

Competidor

A vida é um desafio e você vai enfrentar cada controvérsia. Você não tem necessariamente que "vencer" — e pode trabalhar com uma equipe ou buscar benefícios para todos — mas no final, você está nessa pela excitação de vencer desafios. Você investe contra todos os obstáculos e luta para ter sucesso — e superar seus limites.

Sua força vem do **Empenho.** Você nunca está satisfeito com "o suficiente", você quer "o mais novo, mais rápido, superior e melhor". Todo evento é uma chance de testar seus talentos, aprender algo novo, se adaptar ou superar desafios.

Entretanto, você tem um problema com sua **Competitividade.** A vida não é apenas um jogo e não há vencedores e perdedores. Você precisa aceitar que os acontecimentos podem ser mais que desafios e que a experimentação da vida pode ser grandiosa, mesmo que não seja uma batalha constante. Caso contrário, você lutará tanto que nunca terá chance de recuperar o fôlego.

— Readquira Força de Vontade sempre que tiver sucesso num desafio que exija grande esforço de sua parte.

Conformista

Outras pessoas já abriram um caminho seguro para você, então não faz sentido lutar ou arriscar tudo. Você apenas está pegando o caminho iluminado para o sucesso, muito obrigado. Você não é contra algum esforço, mas segue os planos e trilhas estabelecidos, tentando se encaixar com o grupo. Não há sentido em ficar de fora ou perder tudo em rebeldia inconseqüente, afinal. Você está contente em obedecer ao líder, apoiar-se nos bons e velhos modos e seguir em frente com o grupo.

Seu ponto forte é a **Cooperação.** Você trabalha bem com outras pessoas e encoraja todos a funcionar como um grupo. Pode-se conseguir mais numa comunidade que individualmente.

A **Falta de Amor Próprio** é seu verdadeiro problema. Você não está disposto a correr o risco de passar dos limites ou nadar contra a maré. Você faz o que todos fazem, mesmo quando é perigoso ou estúpido. De vez em quando é necessário encontrar seu próprio caminho e, às vezes, o grupo não fornece a melhor opção. Você precisa encontrar a força de suas convicções em vez de se apoiar na visão de outra pessoa.

— Readquira Força de Vontade sempre que auxiliar a desenvolver os objetivos do seu grupo, principalmente quando reunir todos num esforço conjunto.

Esperto

Não há sentido em ter qualquer trabalho quando outra pessoa pode fazê-lo por você. Assim, você é especialista em planejar, manipular e induzir outros a executar tarefas em seu lugar, mesmo que eles não saibam ou não concordem com isso.. Você é capaz de inventar desculpas e esquivas elaboradas ou preparar situações em que possa evitar o trabalho duro ou fazê-lo cair sobre o ombro de alguém.

É preciso uma mente rápida e **Astúcia** para ajeitar as coisas com tanta criatividade. Embora não seja necessariamente um líder, consegue manter as coisas funcionando. Seus planos elaborados podem fazer até seus inimigos trabalharem para você.

Você precisa superar a fraqueza da **Cobiça** se deseja ter alguma satisfação real. Você não é preguiçoso, somente acha mais fácil conseguir o que quer enganando os outros. No entanto, fazer isso não lhe traz nenhuma satisfação, uma vez que não consegue nada por si mesmo. Você precisa encontrar esse sentimento conquistando algo sozinho e aprendendo a ser feliz com os objetivos que alcança.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir evitar trabalho ou problemas enganando alguém.

Ranzinza

O mundo não é bom o suficiente e você faz questão de deixar isso claro. Todo mundo deveria ter padrões mais altos e você avidamente os induz a feitos cada vez maiores. Qualquer coisa pode ser alvo de suas críticas, e você não tem medo de confirmar isso. Nunca está bom o suficiente, droga!

Sua **Visão Crítica** é sua maior força. Você é habilidoso para encontrar e apontar problemas e defeitos. A partir daí, sempre é possível incrementar, inovar e tornar as coisas melhores.

Sua fraqueza é sua **Falta de Imaginação.** Você está tão absorto encontrando erros que não vê o que está certo, não se preocupando em melhorar *essas coisas*. Você não consegue perceber que as falhas geralmente indicam os locais onde novos desenvolvimentos vão ocorrer. Você precisa aprender a se abrir a novas possibilidades ao invés de descartá-las de imediato.

— Readquira Força de Vontade sempre que descobrir um defeito ou problema sério em alguma coisa, especialmente se isso forem conseqüência de alguém estar fazendo algo realmente estúpido.

Excêntrico

Não existe maneira de rotular você: você é esquisito, alternativo e excluído. Seja por escolha ou natureza, você não se enquadra. Você simplesmente não se encaixa com o comportamento de todo mundo, sendo único por isso. Mas isso pode ser solitário, e você corre o risco de perseguição por ser diferente.

Você tem o poder de **Quebrar Barreiras**, pois não está preso aos limites impostos às outras pessoas. Você faz coisas que muitos indivíduos nem imaginam, forjando novos caminhos como resultado.

Sua **Perversão**, porém, leva você a confrontar esses limites e ultrapassar as normas estabelecidas constantemente. De vez em quando vale a pena ser normal. Em vez de bater sua cabeça contra o muro da sociedade, você precisa aprender a se adaptar ocasionalmente.

— Readquira um ponto de Força de Vontade quando conseguir "trilhar o caminho selvagem" impunemente, entregando-se à sua natureza genuinamente excêntrica.

Diretor

Você exige ordem. Seja tomando a dianteira, erigindo organizações ou educando pessoas, você busca eliminar o caos e a desordem. Você quer tudo sob controle para que possa ter um mundo simples e previsível, onde será fácil se adaptar e onde você poderá moldar tudo conforme seus desejos. Conjugando visões distintas, você unifica o grupo em busca de um sistema funcional.

A partir da **Organização** você desenvolve uma hierarquia e um sistema sob o qual todos podem prosperar. Você ajuda a estabelecer a liderança, esclarecer objetivos e maneiras concretas de atingi-los.

Entretanto, de modo a realmente unir o grupo, você precisa superar sua **Intolerância.** Sua visão de ordem não é a única, nem necessariamente a "correta". Você precisa se comprometer, aprendendo que nem tudo funciona do seu modo e que um pouco de caos e criatividade pode ser bom.

— Readquira Força de Vontade sempre que influenciar o grupo a cumprir ordenadamente uma tarefa.

Fanático

O dever o chama para um propósito maior que você. A despeito de amor ou devoção, você apóia uma causa com fervor absoluto. Sua causa ocupa toda a sua vida e tudo que você faz é devotado a desenvolvê-la.

Você adquire força de sua imensa **Dedicação.** Para servir sua causa você dará sua vida, esperança, moral — qualquer coisa que auxilie em seu objetivo.

Todavia, sua **Teimosia** o consome e o impede de reconhecer o mérito de outros caminhos. Você está tão convencido da retidão de sua causa que não consegue fazer concessões. Você precisa aprender a se abrir para outras possibilidades ou consumirá a si mesmo.

— Readquira Força de Vontade toda vez que alcançar um objetivo ou executar uma tarefa que favoreça sua causa significativamente.

Galante

A extravagância, a vocação e o luxo lhe pertencem! Você procura ser o centro das atenções e é um pavão desinibido em busca de sua galantaria amoral. Você se faz notar com palavras e ações, almejando atenção e afeição de todos.

A **Vocação** é sua maior força. Em busca de atenção, você ultrapassará limites e procurará poderosas formas de auto-expressão. Você sabe encontrar o que se encaixa nas almas de sua platéia, abrindo as comportas da adoração.

Sua fraqueza é sua **Extravagância.** De modo a fazer com que as pessoas o percebam, você se arrisca desnecessariamente, faz coisas estúpidas e em geral se faz de tolo. Você precisa se acalmar e permitir que as pessoas aceitem aquilo que é.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir a atenção de todos por meio de ações, espetáculos ou feitos significantes.

Juiz

Com julgamento e discernimento cuidadoso, você espera separar a verdade dentre a miríade de experiências da multidão. Ciente dos fatos, você tira conclusões cautelosas, na esperança de melhorar o sistema para todos. Resolvendo problemas e pe-

netrando em assuntos externos, você chega ao cerne das disputas, resolvendo-as e ajudando as pessoas a prosseguir em matérias mais importantes. Você assegura a honestidade e, freqüentemente, a justiça.

Seu ponto forte é a **Justiça.** Quando está familiarizado com o assunto em pauta, aplica lógica imparcial e sabedoria em busca de uma resolução verdadeira e justa para todas as partes.

Devido à sua **Falta de Visão** você não consegue ultrapassar os limites. Às vezes não existe um caso simples, entre certo e errado. Sua lógica e objetividade não o livram da necessidade de experiências pessoais e desenvolvimento subjetivo.

— Readquira Força de Vontade toda vez que conseguir reunir provas ou elaborar um argumento que permita a resolução de um problema ou mistério.

Solitário

Seja por escolha ou destino, você está longe das multidões. Embora não seja necessariamente diferente de qualquer um, você simplesmente não encontra pontos em comum com outras pessoas ou apenas não gosta delas. Você está mais confortável quando não precisa lidar com ninguém para cumprir suas tarefas.

A **Autoconfiança** é seu ponto forte. Você vai muito bem, obrigado, sem a ajuda de ninguém. A Ascensão não pode ser atingida por meio dos outros. Ela deve vir de dentro.

Sua fraqueza é a sua **Falta de Empatia**. Tudo e todos têm algum valor. Interagindo com as pessoas, você pode encontrar um lugar mais recompensador no mundo.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir algo importante sozinho, especialmente se isso auxiliar nos objetivos de sua cabala ou facção.

Mártir

Quando o assunto é tão terrível que apenas o maior dos sacrifícios é capaz de ajudar em sua solução, você está lá, pronto para se oferecer nesse sacrifício. Você se entregará para tornar as coisas melhores e para salvar vidas, sem nem mesmo pensar em seu bem-estar. Desconforto, dor e até a morte potencial não o impedirão de construir um mundo melhor ou de tentar diminuir o sofrimento das pessoas.

Sua força vem do **Sacrifício**. Com sua devoção aos outros, você construirá um mundo melhor. Você cria oportunidades para as pessoas abrindo mão das suas.

Essa mesma **Abnegação** lhe traz problemas. Você precisa desenvolver um senso de auto-preservação e valor próprio, não apenas se entregar. Caso não o faça, você ajudará, ajudará e ajudará, até ser consumido pelas necessidades alheias.

— Readquira Força de Vontade toda vez que você se sacrificar de maneira positiva e genuína, em benefício de alguém.

Masoquista

Ao inferno se sacrificar para ajudar outras pessoas — você apenas precisa sofrer. Talvez você seja esmagado pela culpa ou precise testar seus limites. Não importa o caso, você exulta em empenhar-se através do sofrimento pessoal.

Seu ponto forte é a **Devoção.** Forçando-se a limites inacreditáveis, você espera ver do que é feito. Mais que qualquer outro, você conhece suas capacidades, explorando-as até o máximo humano e além.

Contudo, você tem um problema com **Auto-Flagelação.** Caso não se controle, você se destruirá quando finalmente exceder o limite. Você precisa aprender que o sofrimento não é a única medida para suas conquistas.

— Readquira Força de Vontade quando chegar ao seu limite de uma maneira nova e descobrir uma nova forma de sofrimento.

Monstro

Existe mal nesse mundo — e você é parte dele. Você é uma besta completa e não se importa com amenidades civilizadas. Suas melhores ferramentas são a dor e o sofrimento e você não deixa de usá-las para satisfazer seus impulsos básicos.

Ironicamente, sua força é o **Reflexo da Vilania.** Como uma criatura do mal, você engrandece as virtudes das pessoas por meio do contraste. Você impulsiona todos a serem melhores que seu exemplo e a lutar contra o mal que representa.

Seu verdadeiro problema, claro, é sua **Depravação.** Você não tem consciência, aspirações maiores ou esperança. Você precisa ter uma visão de um mundo melhor ou certamente irá Cair.

— Readquira Força de Vontade sempre que se entregar a alguma atrocidade.

Pedagogo

Nada o satisfaz mais que ensinar as pessoas. Você quer criar os jovens, informar os estrangeiros e espalhar conhecimento e iluminação. Por meio de palavras e escritos, você espera trazer a luz do estudo para todos. Afinal, você sabe tanto e é tão bem informado que seria um desserviço não partilhar sua sabedoria com outras pessoas.

Sua força advém do **Conhecimento.** Mesmo que você não seja terrivelmente brilhante, sempre está disposto a partilhar, aprender mais e ensinar aquilo que você sabe e as pessoas ainda não.

Sua fraqueza é a **Insistência.** Quando começa a lecionar, não consegue parar e entedia sua platéia com perguntas inúteis. Algum conhecimento é útil, mas não todo ele de uma vez!

— Readquira Força de Vontade quando vir ou ouvir que alguém se beneficiou de forma perceptível com o conhecimento que você compartilhou.

Penitente

Você é consumido pela culpa. Para pagar por algum pecado, real ou imaginário, você se impõe deveres, tenta compensar sua existência miserável e geralmente sofre exageradamente enquanto se castiga por suas falhas. Nada pode apagar sua vergonha e você luta constantemente por algum tipo de absolvição, tanto aos olhos dos outros quanto em sua própria consciência.

Você recebe força de sua **Responsabilidade.** Você se impõe obrigações e aceita esse peso voluntariamente. Enquanto outras pessoas evitariam a vergonha ou o dever, você está pronto a aceitar aquilo que lhe for imposto.

Obviamente, seu problema é o **Arrependimento.** Até que entre em acordo com sua mágoa, sua necessidade desesperada de compensar o seu passado irá distraí-lo e impedi-lo de conseguir algo no futuro.

— Readquira Força de Vontade sempre que alcançar uma absolvição importante por um ato atroz que tenha cometido ou imagina ter cometido. Uma redenção grande o suficiente pode resultar numa mudança de Natureza.

Perfeccionista

Existe o melhor e existe todo o resto do mundo. Você planeja ser o melhor e busca nada menos que isso em tudo que faz, diz ou experimenta. Você mantém os mais altos padrões, exigindo comportamento similar das pessoas a sua volta. A atenção exata a cada detalhe é sua marca registrada; a luta constante pelo topo é o seu caminho.

Sua força é a **Exatidão.** Devido ao seu desejo inexorável de que tudo esteja absolutamente certo, você tem uma atenção incrível para detalhes e um desejo incontrolável de fazer o melhor possível em todas as situações que enfrenta.

Porém, você tem um problema com a **Imperfeição**; não seguirá adiante com uma tarefa até que esteja tudo perfeito e impecável. Você precisa aprender a aceitar um "está bom o suficiente" para seguir adiante em vez de trabalhar nas mesmas coisas o tempo todo.

— Readquira Força de Vontade quando cumprir uma tarefa importante sem a menor hesitação ou falha.

Rebelde

O "sistema" é seu inimigo, então cabe a você quebrar as regras e tentar refazer a sociedade à sua imagem. Caminhando na tênue linha entre a perversidade e a anarquia, você tem um ponto de vista caótico, tentando estilhaçar as velhas maneiras para que algo melhor possa ser construído. Você pode nem ter idéias sobre esse "algo melhor", mas sabe que está insatisfeito com o *status quo* e planeja alterá-lo.

A **Individualidade** é seu ponto forte; ninguém irá forçar *você* a seguir um molde estático!

Entretanto, sua fraqueza é a **Falta de Objetividade.** Seu poder não tem direcionamento e não pode gerar frutos sem uma meta.

— Readquira Força de Vontade toda vez que sua rebeldia contra o sistema causar algum bem.

Trapaceiro

Você aprendeu uma importante lição: seja o número um. Ninguém mais vai lhe dar nada e todo mundo está prosperando, então você tem que pegar o que puder. Dane-se o resto! Você não vai ser comandado ou empurrado por ninguém. Você vai se certificar que conseguirá sua fatia do mundo.

Sua força é a **Bravura.** Você lutará contra qualquer um que tente controlá-lo ou ameaçar sua sobrevivência e enfrentará todas as adversidades para construir seu lugar seguro no mundo.

Sua fraqueza está no **Egoísmo.** Você é ganancioso, pura e simplesmente. Não há espaço em seu mundo para o sacrifício ou cessão de lugar a estranhos. Você precisa se abrir ao valor das pessoas para compreender o amor e a comunhão.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir algo importante apenas com seu esforço egocêntrico.

Sobrevivente

Não importa como, você sempre segue adiante. Você tem a simples meta de sobreviver e é muito bom nisso. O mundo pode arremessar qualquer coisa contra que você conseguirá superar. Você não precisa de nada nem de ninguém; pode continuar muito bem sozinho. Quando uma adversidade cruza seu caminho, você lida com ela e continua vivendo.

Poucas pessoas têm a sua **Perseverança.** Não interessa quão improvável pareça, você sai respirando, senão vencedor. Quantos guerreiros são capazes de fazer o mesmo?

Sua fraqueza é sua **Desconfiança.** Você precisa se abrir para o mundo de modo a transcendê-lo.

— Readquira Força de Vontade sempre que sobreviver a uma situação difícil através da sua astúcia e perseverança.

Caçador de Emoções

Você vive pelo próximo salto, pelo surto de adrenalina, a investida da vitória. Depois do próximo horizonte e da próxima batalha você encontrará a satisfação e o sentimento de estar vivo que provêm do desafio. Apenas no limite você encontra contentamento; apenas ali se sente vivo.

Você tira força da **Ousadia.** Você avança por onde outros temem caminhar. Perigo? Risco? A vida não é nada sem eles e você está pronto para qualquer desafio.

Sua fraqueza é a **Precipitação.** Até que aprenda a calcular os riscos, você comprometerá sua vida todos os dias. Algumas coisas são muito valiosas para serem apostadas tão descuidadamente.

— Readquira Força de Vontade toda vez que aceitar e tiver sucesso em alguma tarefa muito perigosa, especialmente se a sua vida, posição ou amigos e posses importantes estiverem em risco.

Tradicionalista

Você é um indivíduo ortodoxo e conservador. O que era bom quando você era jovem continua bom o bastante na sua opinião. Você se opõe à mudança pela mudança — qual a vantagem disso? Você prefere o *status quo* ao risco incerto.

É bom ter esse tipo de **Consistência.** Com o mundo num estado de alteração perpétuo, alguém precisa ter estabilidade. Esse alguém é você.

No entanto, **Complacência** em excesso mata. Um mago precisa conjurar a energia para criar novas possibilidades em vez de sucumbir à estase.

— Readquira Força de Vontade toda vez que for capaz de proteger o *status quo* e impedir as mudanças.

Comediante

O universo não faz sentido; a vida é uma comédia, apresentando um desfile de absurdos. Você celebra nesse caos, extraindo humor da insensatez e oferecendo um sorriso à tragédia. Você não consegue encarar um mundo irracional e indiferente, então cria seu próprio significado e encara tudo com esse rosto malicioso e afetado. É melhor ainda quando consegue convencer outras pessoas a ver essa superficialidade. Por mais que você tente negar a verdade caótica, você a vê, e espera que outros também a vejam. Você os faz rir, mas como todo bom palhaço tenta fazê-los aprender e os faz chorar.

A **Empatia** é seu ponto forte; com ela você é capaz de animar todos e encontrar a casca de bananas no caminho de sua cabala. Quando pára de brincar, essa empatia pode ser usada de modos mais construtivos.

Sua fraqueza é a **Hipocrisia.** Focalizar a atenção dos outros na felicidade cria uma tendência potencialmente mortífera de ignorar o perigo. Você precisa ter certeza de que seus truques e piadas instruem e ensinam em vez de apenas distrair.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir animar os espíritos das pessoas, especialmente se for capaz de reprimir seu próprio sofrimento no processo.

Visionário

Dançando através de sua mente, existem visões genuinamente maravilhosas — mundos sem nome e inumeráveis fantasias. Você pode ver essas estranhas possibilidades e compreendê-las, abrindo caminho para que outras pessoas vivam num mundo diferente e melhor. Talvez você busque algo além do mundano ou tenha uma idéia em particular que ressoa com esse potencial. De qualquer modo, você fornece inspiração do futuro às pessoas, de maneiras novas e excitantes que reconstróem as antigas (ou diferem delas). Você é tão determinado a tornar suas visões realidade que luta para impô-las ao mundo, não importa o preço.

A verdade interior é sua busca e a **Imaginação** é sua força. Com esta perspicácia, você é capaz de guiar outras pessoas que precisam desesperadamente dessa sabedoria.

A sua fraqueza é seu **Orgulho,** principalmente de sua habilidade de ver e entender aquilo que os outros não conseguem. Você precisa aprender a ser humilde para Ascender.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir convencer os outros a acreditar nos seus sonhos e seguir o curso de ação delineado por sua visão do futuro.

Atributos

Seus personagens de **Mago**, assim como qualquer outro ser humano (ou quase humano), têm capacidade inatas, fraquezas, limitações e forças. Os Atributos medem esses potenciais. Com um sistema simples de níveis entre 1 e 5, os Atributos mostram quão bom um personagem é em determinada área e comparam seu potencial com outras pessoas. A maioria dos humanos tem níveis de Atributo entre 1 (fraco) e 3 (bom), com alguns poucos possuindo capacidades em nível 4 (excepcional) ou 5 (extraordinário). Em casos excepcionais, magos heróicos ou criaturas inumanas podem exceder esse limite.

Para cada Característica relacionada, apresentamos algumas sugestões de Especializações. Uma Especialização define uma área da Característica na qual o personagem se sobressai. Sinta-se à vontade para personalizar suas Especializações com o Narrador. Em geral, seu personagem pode ter uma Especialização em dada Característica caso você tenha designado quatro ou mais pontos a ela. Você também pode escolher uma Especialização com três pontos ou menos, mas apenas com propósito de definição de personagem. Ainda que não receba nenhum bônus especial em suas Paradas de Dados quando seu nível é menor que quatro, a escolha de uma Especialização na criação do personagem auxilia numa descrição mais detalhada de seus objetivos e história (veja Especializações, página 117).

Físicos

Os Atributos Físicos de um personagem determinam quão forte, ágil e resistente ele é. Se você deseja criar um personagem voltado para a ação, deveria escolher os Atributos Físicos como sua categoria primária. Esse tipo de personagem pode incluir pessoas com experiência militar ou policial, Irmãos de Akasha, atletas ou trabalhadores braçais. A história do personagem somada ao seu foco na saúde física auxilia a definir quantos pontos serão designados para essas Características.

Força

Fumaça aquecida queimava as narinas de Donald e entupia seus pulmões com fuligem. As chamas queimavam as cortinas e lançavam um brilho diabólico nas paredes. O fogo avançava sobre ele como um cão faminto. Donald esperava a mordida a qualquer momento. Ele tinha que sair do quarto, mas o terremoto tinha derrubado uma viga sobre a saída. Apenas alguns centímetros; era tudo que precisava para se espremer pela fenda. Sua mágica não iria ajudá-lo — ele tinha usado todo seu poder para sobreviver ao terremoto. Então, Donald colocou seus braços em volta da viga e apoiou suas costas nela.

Os pontos que você designa para o Atributo Força do seu personagem representam quanta força bruta ele possui. A Força determina quanto peso ele é capaz de erguer, carregar ou empurrar; indica quão longe consegue saltar; além disso, aponta quão forte ele golpeia outro personagem ou um objeto, bem como quanto dano ele causa em combate corporal. Para determinar o dano causado pelo seu personagem em combate corpo-a-corpo, você soma sua Força à Parada de Dados de dano.

Especializações: Abraço de Urso, Braços Fortes, Reserva de Força, Punhos de Ferro.

X Abissal: capaz de erguer 10 kg; você está quase morto.
• Fraco: capaz de erguer 20 kg; você é um fracote.
•• Médio: capaz de erguer 50 kg; você é um homem comum.
••• Bom: capaz de erguer 125 kg; você é durão.
•••• Excepcional: capaz de erguer 200 kg; você é um Mister Universo.
••••• Extraordinário: capaz de erguer 325 kg; você é um trem de carga.

Destreza

O motor do barco engasgou e parou. O silêncio resultante trazia consigo a promessa de perigo. Somado ao sabor de magia negra, isso fez os pêlos da nuca de June se eriçarem. Alguma coisa estava terrivelmente errada. Alguém tinha feito dar terrivelmente errado. Então ela ouviu um barulho, como um trovão longínquo — o rugir da catarata. O barco ganhou velocidade, rumando direto para a destruição.

"Maldição!" silvou June, correndo para o convés. Ela analisou suas opções. Talvez ela pudesse nadar até a praia. Talvez pudesse lutar contra a correnteza. Mas não tinha total certeza que conseguiria. Então, logo adiante, ela viu um cipó pendurado acima da água. Caso ela conseguisse saltar e agarrá-lo a videira antes que o barco acelerasse em direção à cachoeira, ela teria uma chance. June se ajoelhou na proa, com uma mão no parapeito....

O Atributo Destreza dimensiona a destreza corporal do personagem. Ele expressa a perícia física geral incluindo graciosidade, velocidade, reflexos físicos, coordenação manual e agilidade. Dançarinos, mecânicos, artistas, patinadores, ginastas, cirurgiões e atendentes de bar malabaristas possuem Destreza alta.

Especializações: Flexibilidade, Velocidade, Graça Felina, Reflexos Rápidos

X Abissal: sem coordenação; você tem dificuldades para ficar em pé.
• Fraco: estabanado; você tropeça na própria sombra
•• Médio: sem tropeções; você não passa vergonha freqüentemente.
••• Bom: suave; você tem potencial atlético.
•••• Excepcional: gracioso; você impressiona.
••••• Extraordinário: fluido; você inspira.

Vigor

As dunas se estendiam até onde a vista alcançava; mas Haman sabia que uma estrada as cruzava ao norte. Ele tinha passado maus momentos para escapar daquele Filho do Éter maluco, que queria experimentar nele todas aquelas geringonças zumbindo, silvando e rangendo. Sua cabeça ainda doía por causa do barulho. Seu braço estava machucado pela injeção. Havia tempo de sobra para descobrir o que aquele bastardo fez com ele depois que chegar à capela. Por enquanto, ele apenas precisava seguir adiante para conseguir chegar lá.

Nunca Haman gostou tanto da expressão "boca seca" quanto agora. O vento o açoitava com força, áspero como lixa em sua pele empoeirada. Um passo após o outro, erguer o pé, abaixá-lo. Haman queria tão desesperadamente deitar e dormir. Ele não tinha idéia de quantos quilômetros tinha caminhado ou quantos ainda faltavam. Tudo que sabia era que parar significava morrer.

A Característica Vigor representa a habilidade do seu personagem de suportar esforço físico. É uma medida da elasticidade, resistência e adaptabilidade do corpo. Ela expressa quanto seu personagem pode exigir de si mesmo e quanto esforço físico é capaz de suportar antes de sofrer algum trauma.

Especializações: Incansável, Duro como Pedra, Elástico, Resistente à Dor

X Abissal: moribundo; seu corpo está caindo aos pedaços.
• Fraco: doente; você se cansa escovando os dentes.
•• Médio: piloto de sofá; você consegue correr mais de um quilometro se for obrigado
••• Bom: em forma; você se exercita regularmente.
•••• Excepcional: robusto; você é capaz de nadar no Ártico
••••• Extraordinário: formidável; mesmo a tortura não derrota você

Sociais

Em geral, os magos são criaturas sociais que precisam uns dos outros para sobreviver. Eles têm suas políticas nas capelas e entre as próprias Tradições. Cada Característica Social de um personagem de **Mago** tem Características Sociais que determinam quão bem ele se sai em situações sociais. Representando os encantos sociais e a atratividade geral, elas expressam a habilidade do personagem de impressionar outras pessoas. Personagens que sejam atores, políticos, modelos ou homens de negócios terão altos níveis nos Atributos Sociais.

Carisma

Relanceando o olhar sobre todos aqueles rostos estranhos, que a faziam sentir mais que um ligeiro estremecimento, Tina seguiu seu ??. Ela se sentia como uma debutante aparecendo pela primeira vez numa sociedade de semideuses fechada e implacável. Seu mentor a havia alertado sobre o risco de fazer inimigos entre essas pessoas. Respirando fundo, ela ergueu seu queixo e mostrou seu sorriso mais charmoso. A primeira apresentação, claro, entregou para Tina o desafio de vencer o mago Hermético Marcus.

"Como você está?" Tina baixou seu olhar em deferência. "Ouvi tantas coisas sobre o senhor."

"Boas, eu espero," respondeu Marcus, esmagando Tina sob o olhar atento de seus olhos verde gelo.

Tina não se preocupou em mentir: "Sua...disciplina é lendária, senhor." Ela espiou o homem e pôde observar um quase sorriso se formar nos lábios dele. Ela tinha dito a coisa certa.

O nível de Carisma de um personagem mostra quão encantador e desejável ele é. Ele representa a habilidade de flertar, agradar, lisonjear e impressionar outras pessoas. Pode-se usá-lo por meio de um olhar ou uma conversa, embora possuir a Característica Carisma não forneça automaticamente eloqüência ao personagem. Ele pode tropeçar em suas palavras, mas fará isso de maneira tão charmosa que todos o perdoarão e gostarão mais dele por seu modo atrapalhado de se expressar. O Carisma também pode indicar a habilidade de lidar com pessoas de estilos de vida diferentes. Um indivíduo carismático não precisa obrigar as pessoas a fazer o que ele deseja através de olhares ou da força de sua personalidade; em vez disso, as pessoas gostarão dele e *desejarão* ajudar.

Especializações: Sedução, Sorriso Vencedor, Inspirar Proteção, Flexibilidade Social

X	Abissal: beligerante; as pessoas o detestam ativamente.
•	Fraco: socialmente inepto; você freqüentemente ofende as pessoas
••	Médio: aceitável; você não faz as pessoas irem embora.
•••	Bom: amável; você faz amigos facilmente.
••••	Excepcional: adequado; você impressiona imediatamente.
•••••	Extraordinário: irresistível; você não pode perder.

Manipulação

Charles fez uma carranca. "Eu não posso acreditar que você fez isso comigo," murmurou para o jovem. Virando suas costas para o garoto, ele cruzou os braços. "Merda, Geri."

"Eu...Charles, foi apenas uma conversa. Eu juro que não disse nada que ele não sabia."

Charles reprimiu seu sorriso. "Você confirmou tudo, não foi?" Charles precisava que algumas informações especiais fossem espalhadas para as pessoas certas e seu belo mensageiro tinha cumprido a tarefa. Mas o jogo final ainda ia começar. "Estou tão enrascado." Ele colocou sua mão no rosto, então sentiu a mão de Geri tocando seu ombro e forçou um recuo.

Geri tirou mão e disse arrependido "Eu não queria causar problemas, Charles. Diga-me como posso consertar isso."

Essa Característica tem muitas nuances. Ela cobre a habilidade do personagem de dobrar outras pessoas à sua vontade, observar quando alguém o está manipulando ou ocultar suas verdadeiras motivações. De muitas formas, ela também representa a franqueza e honestidade do personagem. Por um lado, um baixo nível de Manipulação trará mais dificuldade em fazer as pessoas verem as coisas à maneira do personagem ou obrigá-las a fazer o que ele quer. Por outro, o mesmo personagem provavelmente parecerá mais honesto pois não tem a habilidade de esconder seus verdadeiros sentimentos. Ele pode tentar blefar, mas sua cara não deixa dúvidas. Um personagem com nível alto em Manipulação pode usar culpa, chantagem ou argumentos precisamente escolhidos para controlar alguém, sem que essa pessoa tenha consciência disso. Fazê-lo geralmente envolve métodos desonestos. A Manipulação é usada para trapacear, blefar, tagarelar e enganar outros personagens.

Se o seu personagem está tentando manipular alguém, o alvo não precisa gostar dele. Manipular pessoas difere do uso do Carisma, já que o primeiro não exige a obtenção de simpatia ou afeição do alvo. O ódio pode ser um motivador poderoso e um manipulador habilidoso pode levar até mesmo seus inimigos a fazerem o que ele deseja, usando sutilezas ou enganação. Uma falha crítica num teste de Manipulação pode alertar o alvo sobre a tentativa de engodo do seu personagem, possivelmente resultando em ressentimento e desconfiança futura.

Especializações: Persuasão, Sedução, Racionalidade, Culpa, Logro, Desonestidade

X Abissal: sem espírito; as pessoas ignoram você.
• Fraco: transparente; você não consegue blefar num jogo de cartas.
•• Médio: inconsistente; você engana algumas pessoas de vez em quando.
••• Bom: estelionatário; você tem bons métodos e linhas de raciocínio.
•••• Excepcional: convincente; você joga com as pessoas e geralmente vence.
••••• Extraordinário: conspirador; você sempre consegue o que quer.

Aparência

Dewy tinha uma missão na Feira Mundial do Éter. Precisava de auxílio para continuar a pesquisa de seu invento, o Super Condensador de Massa. Chegou sua vez no palanque. Levou alguns instantes para colocar os papéis em ordem; então ele ajustou seus óculos e observou atentamente os juízes. "Boa tarde, irmãos do Éter" começou.

Foi quando a Senhora Lana Tulane entrou no salão, fazendo-se notar ao derrubar um livro descuidadamente. Todos olharam. Enquanto o salão observava, Lana enrubesceu e se desculpou. Vários homens se apressaram em apanhar o livro caído.

Dewy suspirou. Novamente, Lana conseguira roubar a cena. Ele terminou sua apresentação mas tinha perdido o interesse da platéia. Quando acabou, ninguém fez perguntas. Agradeceram, asseguraram que iam considerar sua proposta e convidaram a Senhora Lana Tulane para iniciar sua apresentação. Dewy irritou-se e planejou vingança.

O Atributo Aparência representa a atratividade geral do seu personagem. Inclui sua beleza física, graça e aquelas qualidades indefiníveis que fazem uma pessoa chamar atenção. Essa Característica tem pouca relação com a expressão verbal ou aptidão social, mas define a primeira impressão causada pelo personagem, mesmo antes dele dizer algo. Ainda que quiséssemos negar, a aparência física individual afeta a maneira como as pessoas tratam você. Um personagem bonito não receberá tratamento especial de todo mundo, claro. Pelo contrário, existem aqueles que odeiam pessoas bonitas.

Esse Atributo afeta não apenas a habilidade do personagem em seduzir o mais novo membro da capela, mas também melhora as primeiras impressões, torna as apresentações musicais ou teatrais mais comoventes e auxilia a habilidade do personagem de convencer outros num debate. Todavia, um alto nível de Aparência por si só não fornece ao mago a capacidade social para usá-la adequadamente. Pessoas com baixos níveis no Atributo Carisma parecem boas companhias, mas arruínam tudo quando abrem a boca. As primeiras impressões podem se basear em Aparência + Habilidade, mas ações sociais posteriores exigem testes de Carisma ou Manipulação + Habilidade.

Especializações: Sensualidade, Respeitabilidade, Expressão, Alienígena, Terrena

X Abissal: horrendo; você quase não parece humano.
• Fraco: feio; você precisa de um saco de papel para sair em público.
•• Médio: comum; você combina com a parede.
••• Bom: atraente; as pessoas olham-no duas vezes de vez em quando.
•••• Excepcional: belo; você pode trabalhar como modelo.
••••• Extraordinário: raro; você pára o trânsito.

Mentais

Os três Atributos Mentais definem a capacidade intelectual do seu personagem. Os níveis que você determina nessas Características revelam a capacidade de memória, a inteligência e a percepção de detalhes no ambiente ao redor do seu personagem. Se o seu mago é cientista, professor universitário, médico, jornalista, controlador de tráfego aéreo, comediante de alto nível ou qualquer outro conceito que exija acuidade e velocidade mental ou um QI elevado, você deve escolher os Atributos Mentais como sua categoria primária.

Percepção

O interlocutor disse que seu nome era "X" e que tinha informações de que Casey precisava. Ele indicou o local do encontro, insistindo em ficar anônimo. Casey não podia perder a oportunidade. Ele aguardou na escadaria fria, esperando desesperadamente que não fosse uma cilada. A escuridão absoluta cobria Casey, levando seus nervos ao limite, quando passos em sua direção ecoaram nos degraus. Era agora — o momento da verdade. X parou na plataforma abaixo.

Uma voz eletronicamente alterada saiu das trevas, dizendo "Eu sei quem invadiu seu sanctum, Casey, mas preciso de algo como pagamento."

O inconfundível aroma de lilases chegou suavemente até Casey, espicaçando sua memória. Um sorriso cruzou seus lábios e seus medos escoaram como água suja numa banheira. Ele conhecia aquele perfume. "Diga-me o que posso fazer por você," respondeu.

Essa Característica expressa a habilidade do seu personagem em perceber detalhes no ambiente. Às vezes, o mago aplica sua percepção ativamente, como quando está procurando por algo específico. Na maior parte do tempo, porém, ela é uma consciência intuitiva que lhe permite assimilar detalhes através de um dentre seus cinco sentidos. Mesmo que possa ouvir, ver, cheirar, tocar ou provar algo que outros não percebam, isso não significa que ele tenha o conhecimento ou a experiência para identificar essa sensação.

O nível de Percepção de um personagem o auxilia a procurar, observar ou reconhecer as coisas. Essa atenção inclui perceber uma emboscada, descobrir que as chaves perdidas estão penduradas no guarda-roupa, encontrar pistas em montes de lixo inútil, ouvir a hesitação na resposta alheia à sua pergunta e identificar olhares secretos trocados entre duas pessoas escondendo algo.

Especializações: Alerta, Clarividência, Intuição, Perfeição, Experiência

X Abissal: distraído; você não perceberia um elefante sentado ao seu lado.
• Fraco: desatento; você não presta muita atenção nas coisas à sua volta.
•• Médio: descuidado; você percebe seu ambiente grosseiramente.
••• Bom: sensível; você percebe os ânimos e texturas.

•••• Excepcional: alerta; você tem um sentido apurado de seus arredores.

••••• Extraordinário: intuitivo; você percebe coisas que a maioria das pessoas nunca conseguiriam.

Inteligência

Observando atentamente o fósforo iluminado da tela, Cathrine afastou pela terceira vez uma mecha de cabelo de seu rosto antes de se virar e apagar suas anotações. Em sua mente, os números e símbolos ainda brilhavam. Ela estava lutando com o código nos últimos dois dias, na maior parte de seu tempo livre. Destravar a criptografia original já tinha sido bem difícil. Assim que abriu o arquivo, ele mostrou ser uma massa de dados desorganizados. Ela precisava olhá-lo inteiro para encontrar os números chave que lhe permitiriam desvendar seu significado oculto.

Recostando-se na cadeira, Cathrine pensou em alguns dos números brilhantes. Os padrões estavam lá, esperando para serem arrancados de sua mente consciente. Os números não tinham sido convertidos em bits, codificados inversamente ou misturados de uma maneira que ela pudesse reconhecer...até que parou e pensou no que um Tecnocrata faria. Nunca um Tecnocrata codificaria um arquivo sem uma relação de erro. Num súbito lampejo de inspiração, ela girou sua cadeira de volta à frente do monitor e flexionou suas mãos preparando-se para uma noite de trabalho.

Os pontos na Característica Inteligência de um personagem definem o que a maioria das pessoas define como "sagacidade". Esse Atributo representa a facilidade em resolver problemas, lembrar fatos, avaliar situações, racionalizar e executar seqüências lógicas. Ela expressa sua habilidade inata, embora isso não signifique necessariamente que tenha recebido anos de educação. Uma pessoa pode ter uma mente poderosamente dedutiva e lógica e ser um balconista que não terminou o segundo grau. Outros fatores afetam a escolha de carreira de um personagem, ainda que qualquer um com educação primária ou uma posição que exija capacidade intelectual possa ter essa habilidade refletida em seu nível de Inteligência.

Essa Característica lida com as perícias de cálculo e a memória do personagem. Ela não garante obrigatoriamente que o personagem tenha bom senso, conhecimento das ruas ou sabedoria. Mesmo uma pessoa muito inteligente poder vir a confiar no personagem suspeito do beco, puxar a carteira para conferir seu dinheiro em frente ao ponto de drogas ou perder as chaves do carro o tempo todo. Por outro lado, os personagens inteligentes são aqueles que elaboram soluções criativas e lógicas para os problemas, que vêm as situações por vários ângulos e que aprendem mais rápido.

Especializações: Rato de Biblioteca, Criatividade, Análise, Lógica, Autoridade no Assunto, Boa Memória

X Abissal: retardado; não pode fazer dois neurônios funcionar em conjunto (QI 60).

• Fraco: estúpido; você tem problemas para abrir tampas à prova de crianças (QI 80)

•• Médio: normal; você foi estudante com notas médias (QI 100)

••• Bom: esperto; você faz as palavras cruzadas mais difíceis por diversão (QI 120).

•••• Excepcional: intelectual; sua mente deixa a maioria dos outros para trás (QI 140)

••••• Extraordinário: gênio; você soluciona mistérios universais (QI 160+).

Raciocínio

A situação se deteriorava rapidamente. Minx se agachou atrás do sofá com a garota recém Despertada, tentando pensar rápido enquanto fitava os grandes olhos azuis dela. Aqueles olhos repletos de terror. Droga — pensou ela — eu tenho que tirá-la daqui. Uma coisa parecida com um tijolo atravessou o vidro da janela; logo os agentes entrariam. Minx perscrutou a casa inteira.

"Por aqui!" ela sussurrou. Saiu correndo para a porta da cozinha, arrastando a menina pelo braço. A porta dos fundos era tentadora, mas Minx sabia que a capturariam caso saísse da casa. Ela abriu a porta de saída, mas impediu a garota de fugir. "Não, por aí não." Então correu para o porão. As duas rastejaram pela escada, ouvindo os passos de seus algozes cruzarem a casa, seguindo direto para a porta dos fundos. Minx e sua protegida se esconderam num canto escuro. Elas esperaram até anoitecer e então escaparam sob a proteção da escuridão.

O Raciocínio do seu personagem representa sua capacidade de pensar *rapidamente*, de reagir com desenvoltura diante de situações críticas e encontrar soluções criativas para problemas imediatos. Essa Característica de Atributo revela o nível de adaptabilidade do personagem a circunstâncias inconstantes e sua engenhosidade para sair de situações difíceis. Diferente da Característica Inteligência, esta expressa a acuidade mental imediata e sob pressão. Ela não trata do quanto você sabe ou pode saber, mas da velocidade com a qual sua mente reage a surpresas, emboscadas, momentos críticos e o inesperado em geral.

Especializações: Sempre Alerta, Engenhoso, Intuitivo, Reflexos de Combate

X Abissal: denso; você simplesmente não se adapta a mudanças.

• Fraco: lerdo; você é um alvo fácil.

•• Médio: sossegado: você acaba entendendo a situação.

••• Bom: mordaz; você quase sempre tem a resposta certa.

•••• Excepcional: perspicaz; você consegue lidar com quase tudo.

••••• Extraordinário: instintivo; você sequer transpira num tiroteio.

Habilidades

Durante a criação do personagem, você também deve escolher e determinar pontos para as Características de Habilidades do seu mago. Elas representam os Talentos, Perícias e Conhecimentos mais específicos que seu personagem possui. Também descrevem o nível e campo de especialização dos assuntos que aprendeu no decorrer de sua vida, bem como os talentos naturais que desenvolveu. Para jogadas de dados, você usará essas Habilidades em conjunto com os Atributos Físicos, Sociais e Mentais, para criar sua Parada de Dados e determinar quantos sucessos seu personagem consegue numa tarefa em particular. Esta combinação representa com mais precisão como as capacidades inatas do seu mago auxiliam ou atrapalham as perícias que ele aprendeu. Por exemplo, uma pessoa pode confiar em sua Destreza natural para caminhar sobre um muro de pedras, mas ao tentar se esgueirar por esse muro sem emitir nenhum ruído, suas chances de sucesso aumentarão muito se ela também aprendeu a se mover furtivamente.

As 30 Habilidades relacionadas aqui, nas três categorias (Talentos, Perícias e Conhecimentos) fornecem um ponto de partida para tornar seu personagem único. Muitas delas são categorias gerais e abrangentes que você pode personalizar para seu mago, escolhendo Especializações mesmo que não tenha designado 4 pontos para a Habilidade. Escolher uma Especialização durante a criação do personagem significa que seu mago tem um interesse particular em dada área e (ainda que isso não lhe conceda nenhuma vantagem especial em suas jogadas de dados) ajuda a definir mais claramente as metas e interesses dele. Além disso, com a aprovação de seu Narrador, você pode criar novas Habilidades e Especializações que se encaixem com seu personagem mas não constem na lista desse capítulo.

Talentos

Essas Habilidades representam os talentos intuitivos que seu personagem tem e foi lapidando com o decorrer dos anos. Seu mago desenvolveu certas capacidades instintivas durante seu trabalho, educação ou estilo de vida. Essas habilidades nasceram naturalmente e, em geral, ele não precisa escolher invocá-las conscientemente, ainda que possa empregá-las de maneiras criativas em determinadas situações. Os Talentos são resultado de outros estudos, efeitos colaterais da maneira como se leva a vida; suas experiências e personalidade ditam quais deles você possui. Por exemplo, um ex-membro de gangue estaria mais alerta ao seu ambiente que uma debutante dos altos círculos sociais, apenas porque o membro da gangue sempre vigiou sua retaguarda.

Diferente das Perícias e Conhecimentos, você não sofre nenhuma penalidade em sua Parada de Dados de Atributo caso seu personagem tente executar uma ação que envolva um Talento. Essas Características advêm do desenvolvimento natural dos Atributos do personagem na forma de truques especiais, aspectos e instintos.

Prontidão

Alguma coisa estalou na mente de Mark enquanto saía do prédio da companhia de gás. A prestadora de serviços arruinada certamente não inspirava conforto em seus visitantes, mas esse não era o problema. Ele parou para reunir seus pensamentos e imaginar o que o fazia se sentir tão nervoso, fechando um pouco mais seu casaco contra o frio sempre presente.

Desviando um pouco o olhar, Mark observou uma mulher trabalhando em seu carro no estacionamento, trocando o pneu dianteiro furado. Ele não distinguiu tudo prontamente, mas algo nos movimentos dela estava errado. O mover da perna dela...a mente militar de Mark imediatamente reconheceu os sinais de alguém usando uma peça oculta num coldre de tornozelo e, sutilmente, voltou para o prédio para descobrir uma saída diferente.

O nível de Prontidão do seu personagem descreve sua percepção intuitiva dos arredores. Esses personagens prestam atenção aos seus sentidos naturalmente e aprenderam a notar mudanças à sua volta e em seu ambiente. Geralmente, isso se relaciona aos aspectos físicos da área. Um personagem nível alto em Prontidão pode perceber mais facilmente uma emboscada nas sombras, identificar o perfume de uma pessoa específica, ouvir um galho quebrar ou sentir o gosto de veneno numa bebida. Seus sentidos são tão aguçados que ele consegue perceber certas coisas instintivamente, sem precisar nem *olhar* para elas. Com freqüência, a Característica Prontidão age em conjunto com o Atributo Percepção para gerar Paradas de Dados.

- • Amador: você percebe um carro se aproximando, quando ele toca a buzina.
- •• Experiente: você espiona com freqüência.
- ••• Competente: você mantém um olho atento sobre tudo.
- •••• Especialista: você não perde quase nada.
- ••••• Mestre: você sente mudanças na pressão barométrica.

Possuído por: Criminosos, Guarda-costas, Jornalistas, Detetives, Caçadores

Especializações: Armas Ocultas, Cidade, Floresta, Perseguidores, Emboscadas

Esportes

Jared tinha sido um atleta de salto em distância na escola. Parado na beira do teto, sendo perseguido, suas opções reduzidas a saltar ou ser baleado, ele esperava que ainda fosse bom. Ele pensou, ponderou, recuou e ouviu passos se aproximando.

Crash! Os membros de gangue brincando de atiradores quase arrancaram a porta do batente enquanto tentavam arrombá-la.

Sem classe, *pensou Jared. Ele gastou um segundo olhando para trás, então se concentrou no salto. Preparou-se, mirou seu alvo e se colocou em movimento. Um, dois, três...seis sete, salte! Jared se lançou no ar. Seus braços e pernas se contraíram enquanto voava. Em segundos, tinha terminado. Jared aterrissou rolando no outro prédio. Ele tinha conseguido, mas não seria tão fácil desviar-se das balas.*

Esse Talento descreve a habilidade atlética básica que seu personagem desenvolveu por meio de treinamento, esportes ou outras atividades físicas rigorosas. Ele difere das Características Físicas (Força, Destreza e Vigor) pois abrange o esportismo natural do seu mago, adicionando quaisquer benefícios provenientes de treinamento ou aptidão esportiva a sua potência física inata. O Talento Esportes governa a capacidade do seu personagem de saltar, escalar, arremessar, correr e executar outras proezas atléticas nas quais tenha sido treinado ou aprendido métodos específicos.

- • Amador: você é muito bom em *assistir* esportes.
- •• Experiente: você jogava basquete no colégio.
- ••• Competente: você aprende novos movimentos com facilidade.
- •••• Especialista: você supera a maioria dos outros atletas.
- ••••• Mestre: você ignora as leis da física.

Possuído por: Atletas, Crianças, Dançarinos, Atores, Treinadores

Especializações: Acrobacia, Dança, Flexibilidade, Força, Agilidade, Resistência, esportes específicos

Consciência

Embora estivesse quase saindo da cafeteria e indo para casa, Lee Ann esperou um pouco quando seu cabelo se arrepiou na nuca. O murmurar indiferente na loja se tornou um zumbido de fundo em sua mente à medida que se virava lentamente para inspecionar a área. As plantas externas balançaram sob uma leve brisa, enquanto as pessoas seguiam languidamente com suas vidas, mas um arrepio correu em sua pele. Ela sentiu, mais que enxergou, uma presença. Alguma coisa estava se movendo entre a multidão, invisível e silenciosa, insubstancial ainda que muito real e potencialmente perigosa. Contornando o batente da porta, Lee se aproximou da mesa de Kyle. Ela não conseguia ver a coisa, mas se aquilo os estivesse espionando ou planejando algo malicioso, Lee Ann precisaria de alguma ajuda.

Diferente da Prontidão, que dimensiona a sensibilidade do personagem a eventos mundanos, a Consciência é uma reação visceral à presença de magia. Geralmente, apenas magos (e algumas criaturas como espíritos ou fantasmas) possuem esse Talento em particular. Uma vez sintonizados ao sobrenatural, esses estudiosos do arcano têm intuições, arrepios ou lampejos súbitos de inspiração. A magia atrai magia e o personagem reconhece instintivamente quando algo não está certo na área. É claro que, perceber que algo está errado não significa que o personagem saiba o que é; esse é o campo do conhecimento apropriado.

Um mago pode usar a Consciência deliberadamente se suspeitar que alguma coisa seja mística, de modo a determinar a impressão geral sobre o objeto ou criatura. Contudo, de vez em quando o Narrador é quem faz o teste de Consciência, para determinar se o mago percebe um evento estranho ou um Efeito mágico que não seja imediatamente visível.

- • Amador: Você recebe sensações e vibrações estranhas de certos lugares e pessoas esporadicamente.
- •• Experiente: você sente o sobrenatural à sua volta e tem certeza de que "há coisas lá fora".
- ••• Competente: Quando se concentra, consegue sentir o fluxo e refluxo da magia nas coisas e, de vez em quando, pode identificar tipos específicos de Ressonância.
- •••• Especialista: O mundo à sua volta canta com o poder do sobrenatural e você está ligado às suas harmonias.
- ••••• Mestre: Desde o menor feitiço até o maior dos espíritos, você vê e sente tudo. Você pode sentir a atração da magia do outro lado da cidade ou perceber detalhes sutis num objeto encantado apenas com um toque.

Possuído por: Psíquicos, Ciganos, Místicos, Hippies, Pesquisadores do Paranormal

Especializações: Talismãs, Espíritos, Efeitos, Locais Místicos, Ressonâncias

Briga

O idiota se aproximou. Michele agarrou o dedo que estava apontando para ela e torceu-o até suas costas, dando um passo para ampliar seu espaço livre. Suave e graciosamente, ela se posicionou e pressionou seu punho entre as omoplatas dele. Num piscar de olhos, ela tinha arrancado o olhar presunçoso do rosto do homem e estirado-o de barriga para o chão — exatamente onde ele merecia estar. Montando nele ela perguntou "Tem mais alguma coisa a dizer?"

O homem tossiu e balançou a cabeça. Então resmungou "Não moça."

O Talento Briga representa a habilidade do seu personagem em combate corporal. Ele cobre desde arranhões, garras e mordidas até artes marciais. O combate desarmado ocorre de muitas formas e seu personagem pode ter aprendido suas técnicas nas ruas, em brigas de bar, num ringue de boxe ou num dojo. Ele pode ter estudado e treinado duro ou simplesmente ter tido um estilo de vida que lhe forneceu experiência suficiente para cuidar de si mesmo numa briga. A Habilidade Briga pressuõe que seu personagem não está usando qualquer arma além de seu próprio corpo.

- • Amador: Você pode acertar um soco ou enfiar o dedo no olho de alguém.
- •• Experiente: Você se garante quando necessário.
- ••• Competente: Você luta regularmente e geralmente vence.
- •••• Especialista: Você poderia ser um lutador profissional.
- ••••• Mestre: Você transformou a luta numa arte.

Possuído por: Militares, Polícia, Irmãos de Akasha, Brutamontes, Assassinos

Especializações: Boxe, Luta Livre, Desarme, Luta Suja, Chutes, Autodefesa, artes marciais específicas

Esquiva

Cochrane suspirou enquanto caminhava através do estacionamento deserto até seu carro. Nunca em sua vida tinha sido tão humilhado. Ele não entendia porque Markov insistira em tratá-lo como um servo pessoal, mas ele já tinha suportado o suficiente.

O carro saiu de lugar nenhum, cantando pneus na curva e vindo direto em sua direção. Cochrane jogou-se para o lado, girando o corpo. Ele caiu com um grande solavanco, mas o carro não o tinha acertado. Bem, ele pensou, observando a placa traseira do veículo, parece que Markov se cansou de mim também. Que assim seja. Ele se levantou, limpou-se e foi ligar para Librescu. Talvez os Vazios apreciassem mais os talentos particulares de Cochrane.

Quando alguém está atirando, desferindo um soco ou tentando agarrar seu personagem, a Habilidade Esquiva mostra quão bem ele consegue sair do caminho. Ela representa sua capacidade em se jogar de lado, conseguir proteção ou manobrar para se afastar do perigo.

- • Amador: Você se abaixa por reflexo, com as mãos na cabeça.
- •• Experiente: Você teve algumas aulas de autodefesa.
- ••• Competente: Você abaixa, ginga e desvia com graciosidade.
- •••• Especialista: Você raramente é atingido.
- ••••• Mestre: Você gira sua cabeça para evitar um tiro.

Possuído por: Criminosos, Polícia, Crianças de Rua, Artistas Marciais, Boxeadores

Especializações: Cobertura, Desviar, Agilidade de Pernas, Saltos

Expressão

Layton baixou sua voz, "Essa história termina, minha querida Lisa, dois dias depois quando Carma saiu em busca de seu amor. Ela o encontrou num desolado pedaço de estrada, com seus pés num charco. Mesmo à distância, ela sabia...ele estava tão silencioso e vazio. O homem que ela havia amado tinha partido e tudo que restara era uma casca vazia. Ela não se importou em poupar a si mesma do horror de vê-lo. Uma pequena esperança a impulsionava, mas o sangue dele manchava o concreto negro sob a luz da lua e seus olhos mortos olhavam para o vazio, para o universo que ele tanto explorava e tanto amava. Carma soube, naquele momento, onde encontrá-lo. Ela ergueu seus olhos para as estrelas."

O silêncio que seguiu a história de Layton ecoou nos ouvidos de Lisa. Embora ela lutasse contra elas, lágrimas começaram a escorrer por sua face. Seu coração se despedaçou pela mulher do conto. Ela não conhecia Carma, mas sentia a dor da perda tão profundamente como se fosse dela. Ela sussurrou, "vou ver o que posso fazer."

A manipulação das palavras é mais fácil para personagens que possuam altos níveis de Expressão. Esse Talento abrange a capacidade de usar as palavras (verbais ou escritas) para influenciar, emocionar e demonstrar questões para uma audiência. Um personagem político pode usar esse Talento para fazer seus discursos tão inspiradores que consiga votos, enquanto um poeta pode usá-lo para escrever versos que toquem o coração e despertem emoções em seus leitores. Essa Habilidade é relacionada diretamente com os Atributos Sociais. O Talento da Expressão pode ajudar os personagens a motivar as pessoas, destruir o ego de alguém com críticas ferozes, encantar uma platéia ou manipular uma pessoa a fazer algo que geralmente não faria.

- • Amador: Você aborda o assunto.
- •• Experiente: Você tem um bom vocabulário.
- ••• Competente: Você escolhe bem suas palavras e exibe seu ponto de vista.
- •••• Especialista: Você toca as pessoas com suas palavras.
- ••••• Mestre: Você poderia fundar uma nova religião.

Possuído por: Atores, Escritores, Poetas, Políticos, Padres, Coristas Celestiais

Especializações: Representação, Poesia, prosa, Improvisação, Diálogos, Inspiração, Desenvolvimento de Jogos

Intimidação

Billy resmungou, "Veja, 'tou só dizendo que não acho que ela tenha aquela droga sob controle. Não estou tentando sacanear sua garota. Ela é legal e tudo mais, mas vai arruinar todos nós se continuar com essa droga. Entende o que eu digo, cara?"

Billy sentiu um nó na garganta quando Duke ergueu seus olhos e girou sua cabeça devagar — devagar demais. Um sentimento de desgraça iminente subiu por seu pescoço, como ratos tentando escapar de um navio naufragando. Sob o exame atento do olhar áspero de Duke, Billy experimentou o impulso inconfundível de fugir com os outros vermes.

"Você me ouviu," Duke rugiu, "eu não ligo a mínima para o que você pensa. Entende o que eu digo? Cara? Cai fora daqui."

Billy já estava correndo.

As pessoas têm muitos medos, logo podem ser intimidadas de muitas formas. Isso pode acontecer sutilmente, antes que seu personagem perceba o que está fazendo. Talvez unicamente a força ou estatura física do seu personagem o transforme numa figura intimidadora. Em certas ocasiões ele pode desejar intimidar alguém ativamente, através de ataques físicos ou verbais. O Talento da Intimidação representa a consciência de seu personagem sobre sua capacidade de oprimir outras pessoas e sua habilidade em usar esse fator em proveito próprio, para progredir extrair informação de um alvo relutante ou impedir que as pessoas ajam contra ele.

- • Amador: Seu latido é pior que sua mordida e você demonstra isso.
- •• Experiente: Você intimida os que são menores que você.
- ••• Competente: Você faz as pessoas pensarem duas vezes antes de agir.
- •••• Especialista: Você não tenta; as pessoas simplesmente evitam irritá-lo.
- ••••• Mestre: Você apavora cachorros ferozes.

Possuído por: Valentões, Executivos, Oficiais Militares, Leões de Chácara, Gangsters, Ciganos

Especializações: Ameaças Físicas, Gritos, Blefes, Ameaças Veladas, Rudeza, Destemor

Liderança

Márcia levantou-se vagarosamente e ergueu sua taça de cristal com vinho. "A Blackwell. Todos sentiremos sua falta, meu querido." Os soluços pararam um pouco e todos os olhos se voltaram para ela. Bebendo de sua taça, ela limpou o suco amargo de seus lábios. Seu olhar percorreu todos os presentes, seus sofrimentos, simpatia e força revelados abertamente. Todos ergueram suas taças e brindaram. Ela esperou até terminarem, então disse: "Agora, precisamos prosseguir. A crise não acabou e não podemos permitir a perda de mais ninguém. Temos de nos unir, trabalhar juntos e ajudar uns aos outros. É o que Blackwell desejaria."

"O que iremos fazer?" alguém perguntou.

Márcia apenas respondeu "Eu tenho um plano."

Alguns personagens têm um jeito especial para assumir um papel de líder diante dos demais. Eles exalam certas qualidades que fazem as pessoas seguirem suas ordens, ouvir o que falam e apoiar seus planos. O Talento da Liderança é mais relacionado ao Carisma que à Manipulação. Ele representa aquelas qualidades indefiníveis de aparência, maneiras, tom de voz e contato visual que constróem um líder. Um alto nível nesse Talento não significa que o personagem toma todas as decisões certas para seu grupo, apenas que seu povo irá seguí-lo como gado para o abatedouro, somente porque *parece* que ele sabe o que está fazendo.

- • Amador: Você pode ser o líder dos escoteiros.
- •• Experiente: Você tinha um cargo no grêmio escolar.
- ••• Competente: Você exala uma aura de confiança.
- •••• Especialista: Você inspira lealdade e incentivo para seus seguidores.
- ••••• Mestre: Você pode liderar uma nação.

Possuído por: Políticos, Líderes de Gangue, Executivos de Corporação, Chefes de Capela, Policiais

Especializações: Oratória, Perícia, Nobreza, Situações Tensas, Amizade

Manha

Um cigarro reluziu na escuridão. Andy observou aquele local. Aproximando-se do rato das ruas, acendeu um cigarro para si. "Fala" cumprimentou com simplicidade, recebendo uma resposta igualmente taciturna. Soltando sua fumaça na noite, ele disse: "Ouvi dizer que o Cabeça descolou um desossador de carne amarela."

"Isso aí," grunhiu o garoto das ruas, "é o que dizem. Fizeram picadinho do garoto. Virou Sushi."

Andy assentiu "Feio na foto. Algum tira deu as caras?"

O garoto xingou em voz baixa, observando o beco. "Claro cara, o gigolô china saiu fora na noite passada."

O diálogo parou com os dois fumando em silêncio, então Andy desencostou do muro. "Vou nessa," resmungou "fica na boa, cara." Ele reprimiu seu sorriso até virar a esquina. Então, pensou, Zephyr contratou um mercenário para acabar com Lu. Isso pode ser interessante.

Ele jogou o cigarro na sarjeta e chamou um táxi.

As ruas têm uma linguagem e ritmo próprios. Esse Talento permite ao seu personagem se adaptar às ruas, reunir informação dos rumores urbanos e tirar vantagem de outros recursos da cidade. Ele fornece ao seu mago o conhecimento e entendimento necessários para chegar ao mercado negro com sucesso, se manter a salvo e lidar com pessoas que pertencem às ruas.

- • Amador: Não confiam totalmente em você, mas consegue falar com as pessoas.
- •• Experiente: Você é aceito e pode encontrar o que procura ocasionalmente.
- ••• Competente: Você sabe como ganhar respeito nas ruas.
- •••• Especialista: Você se mistura as gangues e aos traficantes.
- ••••• Mestre: Se você não ouviu, não aconteceu.

Possuído por: Sem-teto, Criminosos, Repórteres, Esquadrões Anti-drogas, Médicos Sem Fronteiras, Cultistas do Êxtase.

Especializações: Boatos, Drogas, Gangues, Trombadinhas, Gírias Locais, Armas

Lábia

"Você está mentindo para mim?" Mary-Joan perguntou brandamente, endireitando a gola de seu casaco de cetim. Ela olhou para seu novo aprendiz, analisando-o. Quantas vezes ela já havia passado por essa situação? Ela entendia segredos. Todo mundo os têm — mesmo os Coristas Celestiais mais distintos. Esse "coroinha" ainda não tinha aprendido a fina arte de escondê-los.

"Na, senhora," respondeu o jovem mago, evitando os olhos dela.

Mary-Joan decidiu deixá-lo acreditar que a havia enganado. Ela colocou a mão em seu ombro. "Estou orgulhosa em ouvir isso," mentiu com um sorriso. "Eu acho que você terá um futuro brilhante no Coro."

Esse Talento representa a capacidade do seu personagem de ocultar suas verdadeiras motivações e agir de maneira completamente diversa dos seus verdadeiros sentimentos. Geralmente, um personagem irá usar essa Característica para manipular as pessoas, esconder uma emoção que não seria bem recebida ou para se adaptar àqueles ao seu redor. A Habilidade de Lábia também permite identificar quando as pessoas estão agindo contrariamente aos seus sentimentos ou pretendem fazer alguma coisa por razões diferentes dos seus verdadeiros motivos. Os personagens que possuam altos níveis de Lábia têm tendência para segredos, jogos duplos e intriga.

- • Amador: Você pode contar uma mentira esporádica.
- •• Experiente: Você esconde bem seus verdadeiros sentimentos.
- ••• Competente: Você executa atos convincentes.
- •••• Especialista: Não existem falhas em sua interpretação.
- ••••• Mestre: Você será sempre o último a levantar suspeitas.

Possuído por: Políticos, Advogados, Adolescentes, Atores, Vendedores

Especializações: Sedução, Mentiras Impecáveis, Ocultar Emoções, Política

Perícias

As Perícias incluem coisas que o seu personagem aprendeu através do treinamento e da prática. Em geral, envolvem algum tipo de interação física com uma ferramenta ou o uso de um método aprendido. Essas Características exigem esforço consciente e prática serem desenvolvidas. Caso o seu personagem tente executar uma ação que envolve uma Perícia na qual não tenha pontos, o Narrador pode permitir que você faça o teste com uma Parada de Dados baseada no Atributo adequado, mas sua dificuldade deve ser aumentada em um ponto.

Ofícios

A maquinaria na oficina rugiu e zumbiu. Diferente da maioria das pessoas, Rafter precisava de barulho para pensar e criar. Ela correu sua mão na superfície lisa da placa de aço, sentindo cada arqueamento e imperfeição. "O que você acharia de ser imortal?" ela sussurrou distraído para a peça. "Eu espero que esteja pronta, menina, porque eu vou lhe dar asas para voar." Ela abaixou o visor de sua máscara e acendeu o maçarico. O primeiro estágio de sua grande obra-prima estava começando.

A Perícia Ofícios inclui tudo que se relaciona ao trabalho manual, como conserto de maquinário, eletrônica, soldas, carpintaria e artes criativas. Com um número suficiente de sucessos, seu personagem pode até vir a criar uma obra de arte duradoura. Caso designe pontos em Ofícios para seu personagem, você deve escolher uma Especialização, mesmo que não receba nenhum bônus até atingir quatro níveis nessa Habilidade. Uma vez que essa Perícia é muito ampla, a Especialização o ajudará a definir exatamente o que seu personagem aprendeu.

- • Amador: Você sabe lidar com projetos simples.
- •• Experiente: Você conhece alguns truques para melhorar seu trabalho.
- ••• Competente: Você constrói coisas que as pessoas desejam comprar.
- •••• Especialista: Você surpreende as pessoas com seu trabalho.
- ••••• Mestre: Sua capacidade artística o coloca acima do padrão.

Possuído por: Mecânicos, Artesãos, Artistas, Designers, Inventores, Filhos do Éter

Especializações: Reparo Domiciliar, Reparos em Veículos, Costura, Avaliação, Cerâmica, Aquarela, Escultura

Condução

Ao ser confrontada com a escolha entre um muro de tijolos, um beco estreito e um carro cheio de homens armados, Missy escolheu o beco. "É como colocar linha numa agulha," ela murmurou enquanto guiava o carro em alta velocidade para a passagem apertada. Fagulhas passaram por sua janela quando o lado esquerdo do veículo bateu na pedra dura. Missy manteve seus olhos firmes na viela, rezando para não haver lixeiras ou crianças esperando para cruzar o feixe de luz dos seus faróis. Finalmente, ela viu a luz no fim do túnel, por assim dizer. O beco terminava num estacionamento. Enquanto ela acelerava para o espaço aberto, pôde ouvir a colisão de metal contra pedra atrás de si. Observando pelo espelho retrovisor, viu o carro dos atiradores torto e retorcido na passagem. Enquanto dirigia calmamente de volta para casa, ela decidia qual o tipo de carro que gostaria de comprar.

Embora um personagem geralmente seja capaz de dirigir um automóvel sem treinamento especializado, é necessário algum conhecimento da Perícia Condução para fazê-lo em situações perigosas, terreno ruim ou em trânsito realmente ruim. Quanto maior o nível de Condução do seu personagem, mais habilidoso ele será em diferentes condições de tráfego e diferentes tipos de veículos. Você deve estabelecer com seu Narrador o tipo de experiência que seu personagem possui, pois uma pessoa perita em motocicletas pode não ter a mínima noção de como se manobra uma carreta.

- • Amador: Você sabe dirigir um carro de câmbio automático.
- •• Experiente: Você consegue guiar um veículo no trânsito de Nova York.
- ••• Competente: Você é tão bom quanto um motorista profissional.
- •••• Especialista: Você pode ser um motorista de espetáculos.
- ••••• Mestre: Você e seu Porsche partilham uma única mente.

Possuído por: Motoristas de Táxi, Caminhoneiros, Motoristas Particulares, Corredores, Motociclistas

Especializações: Fora de Estrada, Motocicletas, Manobras Arriscadas, Despistar, Paradas Abruptas, Derrapagens

Etiqueta

"Então, lá estava eu, com Paradoxo até o pescoço e com aquelas coisas espirituais sacanas se aproximando." Brandon gesticulava com o cachimbo em sua mão. As coisas pareciam estar indo bem. Seus novos amigos estavam em silêncio, ouvindo a história. Todos olhavam fixamente para ele com suas visões drogadas — ansiosos. Brandon abriu sua boca para continuar a história, mas alguém o interrompeu.

"Cara," disse o Cultista chamado Blue, "você vai balançar esse cachimbo a noite toda? Passe-o adiante."

Brandon enrubesceu até o último fio de cabelo e passou o cachimbo para a garota a sua esquerda. "Desculpe" pronunciou.

Alguém tomou a dianteira: "Caras, eu já contei para vocês sobre aquela vez...."

A Etiqueta dá ao seu personagem o conhecimento e o encanto necessários para fazer as coisas certas. Essa Habilidade ajuda seu mago quando ele está tentando impressionar outras pessoas, adequar-se sem passar vergonha, ser diplomático ou negociar. Um personagem que possua altos níveis de Etiqueta compreende as nuances do comportamento apropriado tanto na sociedade mortal como na mística. Você pode escolher uma Especialização para representar a cultura com a qual está mais familiarizado.

- • Amador: Você consegue ficar fora do caminho dos outros.
- •• Experiente: Você conhece parte do linguajar e não ofende ninguém.
- ••• Competente: Você impressiona todo mundo com sua habilidade de se misturar.
- •••• Especialista: Você é o resumo do tato social.
- ••••• Mestre: Você faz as pessoas se sentirem idiotas à sua sombra, mas é polido demais para que alguém se sinta mal na sua presença.

Possuído por: Diplomatas, Debutantes, Líderes, Coristas Celestiais

Especializações: Cultura Urbana, Alta Sociedade, Reuniões de Diretoria, Sociedade dos Magos

Armas de Fogo

Nada aconteceu. Reny puxou o gatilho de novo, mas nada ainda. Ele observou a arma em sua mão como se fosse um alienígena.

Susan se aproximou e eficazmente puxou a trava de segurança da pistola. "Tente agora," disse com um sorriso. "Assim." Ela ergueu sua arma e mirou no alvo. Bum! Bum! Bum! Três rápidos disparos e o homem de papel tinha buracos precisos e próximos em seu rosto. Bum! Susan sorriu maliciosamente e recarregou sua arma. "Meu dia de sorte. Um trevo de quatro folhas."

O Paradoxo impede os magos de usarem seus poderes para lidar com todas as situações. Às vezes, um bom e velho revólver faz o serviço com facilidade. Levando as vidas perigosas que têm, os magos aprenderam a se defender numa grande variedade formas. Essa Perícia representa a familiaridade do seu personagem com várias armas de fogo, desde pistolas até metralhadoras pesadas. Entretanto, ela não abrange artilharia pesada como morteiros ou canhões de tanques de guerra. Um perito em Armas de Fogo é capaz de identificar, limpar, carregar e disparar a maioria das armas pequenas. Essa Habilidade também é usada para destravar uma arma (usando Raciocínio + Armas de Fogo).

- • Amador: Os disparos saem *desse lado*, movendo-se bem rápido.
- •• Experiente: Você gastou algum tempo na academia de tiro.
- ••• Competente: Você já usou sua arma em ou dois tiroteios.
- •••• Especialista: O domínio das armas é mais que um passatempo; mesmo atiradores habilidosos lhe pedem conselhos. A arma é uma extensão do seu braço.
- ••••• Mestre: Sua arma é uma extensão do seu olho. Se você pode enxergar algo, pode acertá-lo.

Possuído por: Polícia, Militares, Sobreviventes, Caçadores, Membros de Gangues, Atiradores

Especializações: Saque Rápido, Armeiro, Franco Atirador, Automáticas, Escopetas, Armas Pequenas

Meditação

Religiosamente, Lee Ann respirava fundo, quase suspirando. A despeito de suas roupas cotidianas, o frio parecia fluir dela como se estivesse enrolada em cobertores de perfeita satisfação.

"Ainda estou co-congelando!" gemeu Kyle, seus braços enrolados sobre seu corpo. "Não há uma forma mais fácil de fazer isso?"

"Silêncio," disse Lee Ann numa voz amena, sem nem abrir os olhos. "As coisas importantes raramente são fáceis. Por enquanto, apenas respire."

A concentração e a dedicação são soberanas no manuseio da magia e um pouco de serenidade não machuca ninguém. Por meio da Meditação, um personagem centraliza sua mente, pacifica seus pensamentos e se livra das preocupações mundanas por um tempo. A Meditação permite ao mago focalizar seus pensamentos e se concentrar em problemas ou tarefas específicos. Assim, ele interioriza sua consciência para ignorar condições ruins ou ferimentos. (Veja a página 234 para alguns usos dessa Perícia.)

- • Amador: Aqueles gurus das ruas fazem parecer fácil, não é?
- •• Experiente: A meditação ajuda de vez em quando, em momentos de tensão.
- ••• Competente: Uma necessidade em seu estilo de vida, a meditação mantém sua mente limpa.
- •••• Especialista: Mesmo sob condições muito adversas, você consegue se concentrar.
- ••••• Mestre: Você é capaz de praticar arqueirismo Zen placidamente em meio a uma violenta tempestade de fogo — com os dentes.

Possuído por: Hippies, Artistas Marciais, Pacientes Psiquiátricos

Especializações: Gerenciamento de Estresse, Clareza, Bio-Retroalimentação, Zen

Armas Brancas

O vaqueiro exalava "complicação" por todos os poros. Ele estava procurando por uma briga. Sentado na banqueta do bar, ele puxou um canivete de sua jaqueta e o abriu.

Vern podia ter feito algo melhor que provocar o homem, mas com um nome como Vern, é preciso manter sua testosterona alta. "Vamos lá", ele incitava, balançando seus dedos. Ele recuou até a mesa de sinuca e, quando o homem avançou, pegou um taco de bilhar.

A luta durou mais do que Vern esperava, mas ele não podia usar sua mágica aqui — espectadores demais. Confiante por seu treinamento, ele brandia e manejava o taco como um bastão e lentamente dissuadiu o vaqueiro de cortá-lo em pedaços. No final, o homem caiu de cara na mesa de sinuca e Vern tinha sofrido apenas um corte em sua jaqueta de couro. Isso doeu mais que tudo, é claro. A jaqueta tinha um valor sentimental.

Em distâncias curtas, uma arma branca — como uma faca, bastão ou espada — pode ser tão letal quanto uma pistola. Essa Perícia descreve a capacidade do seu personagem com várias armas de lâmina e contusão. Ela abrange o uso de porretes, facas, adagas, sabres, estacas, katanas, machados, bastões, nunchaku e outras armas similares. Arremesso de armas, contudo, estão sob o campo de Esportes.

- • Amador: Você sabe o jeito certo de segurar uma faca.
- •• Experiente: Você tem experiência com brigas de rua.
- ••• Competente: Espadas, machado, porrete, membro decepado — se serve como uma arma, você sabe usá-la.
- •••• Especialista: Perfurar seus inimigos é tão fácil quanto cortar um peru de Natal.
- ••••• Mestre: Você gira seus punhos e cabeças rolam.

Possuído por: Assassinos, Membros de Gangue, Artistas Marciais, Polícia, Duelistas, Aventureiros

Especializações: Facas, Espadas, Armas Improvisadas, Estacas, Desarme, Machados, Arremesso

Atuação

"Com vocês Mum!" gritou o apresentador, então a banda saltou para o palco. Luzes piscavam e raios laser cruzavam as faces anônimas da multidão que gritava.

Klaus segurou seu microfone e mandou um grande beijo para seus fãs, acompanhado de um som agudo "Mmmuá! Olá para todos! Nós somos o Mum e vamos sacudir seu universo!" O som do bumbo reverberou, um batimento cardíaco grave golpeando cada estômago no auditório. Os outros instrumentos se uniram ao coro, aquecendo o sangue e causando o aumento da adrenalina. Klaus agarrou a gola de sua camisa e a rasgou até o meio do peito.

A multidão enlouqueceu. Nessa mistura de adoração, júbilo e êxtase descontrolado havia magia.

Sempre que seu personagem tentar interpretar algo perante uma audiência, essa Perícia determina seu sucesso. Ela abrange todas as artes performáticas como canto, dança, instrumentos musicais e atuação. Indubitavelmente ela terá uma Especialização, embora artistas verdadeiramente talentosos possam se especializar em muitas áreas. Essa Característica não representa apenas a capacidade de interpretação do personagem, mas também sua habilidade de lidar com o público. Combinando-a com o Talento: Expressão, o personagem é capaz de cantar, dançar ou atuar, além de extrair fortes emoções, improvisar ou criar mensagens poderosas para seu público; aliando-a a Lábia, o personagem pode facilmente fingir determinadas emoções ou motivações — perfeito para um bom ator.

- • Amador: Você canta e a platéia não vaia.
- •• Experiente: Você se sente confortável num palco.
- ••• Competente: Você tem uma comitiva de fãs.
- •••• Especialista: Você empolga multidões com seu talento.
- ••••• Mestre: Suas performances são ovacionadas de pé.

Possuído por: Vocalistas, Atores, Músicos, Dançarinos, Mímicos, Coristas Celestiais, Cultistas do Êxtase.

Especializações: Dança, Canto, Rock, Atuação, Comédia, instrumentos musicais específicos

Furtividade

Oz fundiu-se com as sombras, buscando seu abraço confortável na longa noite por vir. Ele mal respirava ou piscava. De vez em quando, especialmente quando os gritos de ultraje e dor cresciam como uma irritação ferventé em sua garganta, ele achava sua própria tranqüilidade insuportável. Mas isso, lembrava silenciosamente, faz parte do ciclo da renovação, é apenas um passo no processo. Ele era um crente. Eles apenas observava, tanto para sua própria edificação como porque era tarde demais para salvar a vítima.

Mesmo assim, a crueldade insana do assassino fazia seu estômago embrulhar. O mundo mudara tão pouco que ainda era capaz de produzir homens que sistematicamente torturavam e matavam outras pessoas? O sangue escorreu pelo assoalho, um pequeno filete que passou a alguns centímetros dos pés de Oz. Ele não se moveu, nem fugiu. Quando a hora chegou, ele saltou das sombras como a Morte, liberando a alma do assassino. Oz, diferente de sua vítima, não tinha tempo para terror e sofrimento.

Os pontos que você designa para essa Perícia determinam quão bem seu personagem é capaz de se esgueirar e se esconder; você os utiliza quer seu personagem esteja se movendo ou não. Em muitos casos, o Narrador irá pedir que você e o oponente façam um teste resistido. O personagem com o maior número de sucessos evita ser avistado ou detecta o oponente. Contudo, para simplificar, o Narrador pode estabelecer uma dificuldade igual à Percepção do inimigo. Caso seja bem sucedido, o personagem continua oculto. Caso falhe ou sofra uma falha crítica, é detectado.

Um Narrador criativo faria os testes de Furtividade para o seu personagem, deixando você na expectativa para saber se ele continua escondido.

- • Amador: Você pode se esconder atrás de coisas grandes.
- •• Experiente: Você consegue se esgueirar como um adolescente escapando de casa.
- ••• Competente: As sombras são suas aliadas.
- •••• Especialista: Mesmo folhas e galhos secos não denunciam sua passagem.
- ••••• Mestre: Ninjamatic 3000.

Possuído por: Assassinos, Repórteres, Ladrões, Espiões, Comandos

Especializações: Ocultar, Mover Silenciosamente, Sombras, Multidões

Sobrevivência

Remy inclinou-se sobre a pequena fogueira e ouviu os sons dos animais do pântano: os bramidos distantes dos crocodilos, os pássaros chamando seus pares e os zumbidos dos insetos. Ele quase não percebeu Shima caminhando até ser tarde demais. Erguendo-se rapidamente, ele correu até ela e a segurou pelos braços no último momento.

"O que você está fazendo?" Shima indagou, virando-se para ele.

"Você ficou maluca?" Remy reclamou. "Eu disse para ficar perto de mim."

"Vai pro inferno. Eu preciso urinar."

"Você faz isso onde eu mandar." Ele olhou em volta e pegou um galho seco e pesado, arremessando-o na frente dela, no caminho que tinha escolhido. Lentamente, o galho se misturou à lama, afundando na areia movediça. "Alguma pergunta?"

Toda pessoa tem um ambiente em especial com o qual se sente confortável. Por meio dessa Perícia, seu personagem aprendeu todos os truques necessários para sobreviver no ambiente escolhido. Existe perigo em toda parte e, geralmente, uma pessoa não familiarizada com o terreno não conseguirá evitar esses riscos. Seja num ambiente natural (como a selva ou o deserto) ou urbano (como cidades e esgotos), pode ser muito perigoso não saber o que fazer. Você deve escolher uma Especialização para refletir o tipo de ambiente que seu personagem conhece. Quando seu mago usar Furtividade num ambiente estranho para ele, sua Parada de Dados é limitada ao seu nível de sobrevivência.

- • Amador: Você sabe o suficiente para não beber água parada.
- •• Experiente: Alguns acampamentos e viagens de sobrevivência fazem parte do seu histórico.
- ••• Competente: Você pode liderar um grupo inexperiente para seu ambiente e trazê-los de volta vivos.
- •••• Especialista: Com suas habilidades, você evita facilmente mesmo os maiores desconfortos.
- ••••• Mestre: Você conhece seu ambiente como a palma da mão.

Possuído por: Militares, Entusiastas da Natureza, Guardas Florestais, Sem Teto, Montanhistas, Nômades, Verbena

Especializações: Urbano, Floresta, Deserto, Tropical, Selva, Montanha, Polar, Medicina, Caça, Alimentação

Tecnologia

Arrancando a tampa da caixa de fusíveis, Cathrine afastou-se, empurrou a chave e deu um leve chute na caixa.

Depois de alguns instantes, as luzes da sala acenderam. O gerador acondicionado na caixa zumbia alegremente e o restante dos observadores correu para checar os sistemas dos computadores, monitores e alto-falantes.

"É incrível o que se pode fazer com uma lâmina de estanho, não é?" disse Cathrine. "Pior para eles que não funcionou como desejavam."

A Perícia Tecnologia abrange todos os tipos de reparos, aptidão mecânica e eletrônica e outras manutenções de equipamentos. Um personagem habilitado em Tecnologia é capaz de usar todo tipo de equipamento, além de reparar e modificar esses itens. É óbvio que diagramas e ferramentas são muito úteis nessas tarefas, mas às vezes não há escolha senão confiar na sorte. Os personagens sem essa Perícia são provavelmente capazes de operar uma torradeira ou forno de microondas, mas não sabem sequer trocar o óleo de um carro.

- • Amador: Caixas de fusíveis, torradeiras quebradas e trocas de óleo são sua especialidade.
- •• Experiente: Você conhece algo de mecânica e elétrica e tem todo tipo de tralhas inúteis na sua garagem.
- ••• Competente: Engenharia mecânica e elétrica está no seu campo de atuação e você pode consertar muitos objetos, além de criar novos.
- •••• Especialista: Você sabe programar um vídeo-cassete.
- ••••• Mestre: Caso funcione com base num princípio tecnológico, você é capaz de quebrar, construir, consertar ou modificar o equipamento.

Possuído por: Engenheiros, Mecânicos, Tecnocratas, Inventores, Sabotadores, Especialistas em Segurança

Especializações: Eletrônica, Mecânica, Máquinas, Funilaria, Reparos, Segurança, Tecnomágica

Conhecimentos

As Características abrangidas pelos Conhecimentos representam as áreas de habilidade mental e acadêmica do seu personagem. Freqüentemente exigem estudo ativo do tópico relacionado e, por essa razão, são descritas em termos acadêmicos. Embora muitos deles requeiram treinamento formal, seu personagem pode tê-los aprendido por meio da leitura ou autodidaticamente. Você deve esclarecer seu Narrador se esse for o caso, pois seu personagem terá o benefício da informação sem o prestígio de uma formação universitária. No caso da Medicina, por exemplo, ele poderia saber como tratar ossos quebrados mas não teria autorização para exercer a medicina legalmente. Seu Narrador pode limitar a quantidade de pontos de um Conhecimento adquirido sem a educação formal.

Caso seu personagem não possua nenhum ponto em uma Característica de Conhecimento, você não pode sequer tentar um teste relacionado a ela sem a permissão expressa do Narrador. Caso seu personagem não fale russo, por exemplo, não pode forçar sua entrada num diálogo russo contando apenas com sua sagacidade raciocínio.

Acadêmicos

"Então...o que vocês acham?" Montreaux uniu seus dedos enrugados, olhando nervosamente para as pessoas que estudavam seu último quadro. Ele observou quando Jack Black se afastou com um resmungo de desaprovação. Sua expressão de esperança desmoronou quando os outros lentamente seguiram o exemplo de Jack — exceto um: Gerard.

Com uma voz profunda e acadêmica, Gerard falou com autoridade: "Montreaux, você capturou a excentricidade de uma aquarela de Monet aqui, onde explorou os efeitos evanescentes da luz. Você evocou, com o uso de amplas áreas de cor, a desolação e a solidão expressada por Munch. Você estirou as linhas da irreverência sexual da mesma forma que Picasso em seu Período Ascendente. Seu uso do Realismo contra um segundo plano de Impressionismo, particularmente nos pombos e na fruta, golpeiam-me como uma reminiscência das composições Expressionistas encontradas num Gauguin. Diga-me que estudou os grandes trabalhos e buscou emulá-los ou morrerei de curiosidade."

Piscando, confuso, Montreaux respondeu "Hein?", procurando a sua volta alguém que lhe explicasse o que Gerard estava falando, quando viu todos retornando com interesse renovado.

O estudo Acadêmico representa a perícia do seu personagem nas "artes e ciências liberais". Ele abrange muitas áreas possíveis e você deve consultar seu Narrador para escolher uma Especialização. Os conhecimentos Acadêmicos incluem o estudo teórico e às vezes prático da antropologia, música, história, sociologia, psicologia, filosofia, literatura, arte e outras autodenominadas ciências "leves". Embora você deva escolher uma Especialização, seu personagem ainda terá um conhecimento básico sobre todos os outros tópicos dessa Habilidade, simplesmente porque aprender sobre uma área geralmente leva ao estudo de trechos e detalhes de outras. Afinal, caso tenha diplomas, seu personagem deve ter prestado vestibular. Outrossim, essa Característica representa o nível geral de educação e familiaridade com o mundo acadêmico do seu mago, desde a política até tradições universitárias.

- • Estudante: Você leu todos os livros básicos sobre arte do ensino médio.
- •• Universitário: O raciocínio intelectual casual não é problema para você.
- ••• Mestre: Você pode publicar um artigo num jornal acadêmico.
- •••• Doutor: Novas técnicas e teorias advêm de seus estudos.
- ••••• Catedrático: Você é reconhecido como um dos mais aplicados especialistas na sua área de estudo.

Possuído por: Professores, Artistas, Músicos, Escritores, Enganadores, Críticos de Literatura

Especializações: História, Artes, Música, Literatura, Estudos Medievais, Arquitetura

Computador

Os dedos de Cathrine voavam sobre o teclado, digitando comandos quase tão rápido quanto apareciam na tela. Ela refreou o impulso de ativar alguns dos seus incríveis brinquedos. Dessa vez, ela não podia dar-se ao luxo de usar a magia. Tinha de conseguir da maneira usual. Porém, como tudo é relativo, ela sabia que ainda tinha vantagem.

O monitor mostrou uma tela azul e o coração de Cathrine parou. Ela prendeu a respiração. Será que atingira uma barreira inesperada? Então, a logomarca da Corporação Dextron apareceu no monitor e ela sorriu. Tinha conseguido. Tudo que precisava fazer era encontrar e apagar os arquivos sobre Salomão. Quando eles começassem a procurar o invasor, nunca suspeitariam dela. Buscariam um Adormecido, tudo porque ela não havia deixado sinais do uso de hipertecnologia.

A operação e programação de computadores pertencem ao campo do Conhecimento: Computador. Embora a Tecnocracia use amplamente essas máquinas, a sociedade altamente informatizada de hoje se apóia muito neles também. Os personagens que possuam baixos níveis em Computador saberão utilizar programas simples, mas aqueles com altos níveis são capazes de programar, elaborar seus aplicativos e invadir sistemas.

- • Estudante: Você sabe usar jogos de computador.
- •• Universitário: Com alguns arquivos de ajuda, alguns manuais de referência e um pouco de tempo, você consegue instalar e utilizar a maior parte dos programas.
- ••• Mestre: A programação faz parte dos seus talentos, e você pode personalizar aplicativos para seus padrões.
- •••• Doutor: Você é capaz de decodificar programas, invadir e reescrever produtos alheios, estando familiarizado com as mais recentes e eficientes inovações em computadores.
- ••••• Catedrático: Você *cria* as mais recentes tecnologias computacionais

Possuído por: Piratas de Dados, Programadores, Funcionários de Escritório, Estudantes, Adeptos da Virtualidade

Especializações: Programação, Pirataria, Decodificação, Vírus, Recuperação de Dados, Internet

Cosmologia

Empurrando Kyle adiante, Lee Ann se esforçava em ganhar terreno no "solo" escorregadio. O terrível Reino no qual tropeçaram não era amistoso e, a menos que encontrassem uma saída rápido, seriam alcançados por outros de seus famintos habitantes. A despeito da inexperiência de Kyle, Lee Ann não pretendia deixá-lo atrasá-la.

"Espere um minuto...aquela porta não deveria estar do lado oposto?" Kyle perguntou enquanto se esforçava para ficar de pé.

Lee Ann piscou e avaliou o portal indicado por seu companheiro. Com certeza ele era maior na base que no topo — uma mudança de tamanho precisa. Ela sabia que o simbolismo do Reino era vinculado a essas passagens e sorriu inesperadamente.

"Não," respondeu a pergunta "é exatamente o que precisamos."

Os magos despendem muito tempo estudando outros mundos e lidando com espíritos. O Conhecimento em Cosmologia representa esse tipo de aprendizado. É claro que os caminhos da Umbra são diversificados e estranhos e não há meio de garantir que algo funcional num determinado local ou período venha a funcionar novamente. Mesmo assim, certos referenciais e aspectos são confiáveis e alguns espíritos têm o hábito de interferir com os magos mais que outros. A partir desses parâmetros, o mago pode fazer suposições sobre os aspectos do universo e seus habitantes.

- • Estudante: Você ouviu falar que há algo além da Terra.
- •• Universitário: Você conhece o nome de alguns locais e espíritos da Umbra.
- ••• Mestre: Tendo visitado a Umbra, outros mundos e criaturas não lhe são estranhos.
- •••• Doutor: Espíritos aparecem para conversar com você.
- ••••• Catedrático: Alguns espíritos *lhe pedem* conselhos sobre a Umbra.

Possuído por: Exploradores Umbrais, Xamãs, Lobisomens, Teóricos

Especializações: Nomes de Espíritos, Reinos, Umbra Profunda, Película, Nodos

Enigmas

O relógio continuava a tiquetaquear enquanto Mark esfregava os olhos. Ele sempre odiara enigmas lógicos, mas sabia que tinha visto algo daquele tipo antes. O velho problema sobre atravessar o rio com a raposa, a galinha e aquela outra coisa...seja lá o que fosse...

Estava tudo relacionado, ele achava. Havia um padrão implícito que podia ser repetido para construir uma resposta. Rapidamente, ele começou a rabiscar combinações na bainha de seu casaco, usando a caneta quase vazia que tinha na bolsa. Então, foi saltando de ladrilho em ladrilho, esperando que o espírito guardião do lugar não estivesse muito disposto a disparar a armadilha.

Os mistérios são mercadorias trocadas entre os operadores de mágicas. Alguns magos fazem estudos especiais sobre quebra-cabeças, enigmas e circunstâncias misteriosas. Quando os instintos falham e a lógica não consegue achar uma solução, um personagem com amplo conhecimento em Enigmas é capaz de perceber soluções engenhosas, significados ocultos e os motivos por trás desses truques. O Conhecimento Enigmas pode ser usado para descobrir a solução de um quebra-cabeça, a resposta para a charada de um espírito ou apenas as palavras cruzadas do jornal.

- • Estudante: Como funcionavam aquelas pegadinhas d'O *Hobbit* mesmo?
- •• Universitário: As Torres de Hanói, raposas e galinhas e uma série de enigmas estão na sua cabeça.
- ••• Mestre: Você consegue descobrir as motivações de espíritos e malucos.
- •••• Doutor: Você faz palavras cruzadas — em 10 minutos.
- ••••• Catedrático: *Você* é um enigma.

Possuído por: Detetives, Analistas, Jogadores, Filósofos, Psicólogos, Doidos Varridos, Velhos Mestres Realmente Esquisitos

Especializações: Dedução, Enigmas, Soluções Rápidas, Quebra-cabeças Históricos, Códigos e Cifras

Investigação

"Você mexeu nele?" perguntou David, agachando perto do cadáver. O cheiro de sangue e outras secreções corporais formou uma careta de desgosto na face do Verbena.

"Não" respondeu o homem "eu o encontrei e liguei para você imediatamente."

David assentiu e apontou uma estranha descoloração no braço do morto. "Esse braço foi movido. Essas descolorações mostram o acúmulo de sangue na carne morta. Elas deveriam estar na parte de baixo, mas estão em cima. Alguma coisa foi arrancada desse braço.

Veja, um anel está faltando. Pode ver a marca que ele deixou?" David olhou o tambor de uma arma. "Hmm. Diga-me, Victor. O que havia de tão especial no anel para matarem por ele?"

Sempre que seu personagem investigar uma cena de crime, procurar por pistas ou executar pesquisas criminais mais detalhadas, o Conhecimento Investigação é usado. Essa Característica supõe que seu personagem aprendeu a perceber pistas específicas que lhe fornecem informação. Mais que apenas a habilidade de perceber as coisas, ela demonstra que seu personagem aprendeu métodos específicos para descobrir a verdade. Ele pode ter estudado Criminologia ou Táticas Forenses por exemplo. Esse Conhecimento vai além de perceber uma pista, ele abrange a interpretação dessa pista.

- • Estudante: Você leu vários romances de detetives.
- •• Universitário: Policiais fracassados e detetives amadores estão na sua categoria.
- ••• Mestre: Trabalhos como detetive experiente estão no seu currículo.
- •••• Doutor: Você pode traçar o perfil de crimes como modo de vida.
- ••••• Catedrático: Você rivaliza com Sherlock Holmes.

Possuído por: Detetives, Policiais, Psicólogos Policiais, Agentes do FBI

Especializações: Tática Forense, Cenas de Crime, Venenos, Armas

Direito

Vinhas cobriam as paredes da casa branca na Rua Marshall, seu verde vistoso contrastando com as limusines negras. Os veículos seguiam a comprida e curva rua asfaltada até a porta de entrada. Um de cada vez, os juízes foram entrando na casa. O último carro trazia o réu, seus advogados e seus guarda-costas.

Os juízes já haviam sentado defronte à corte quando o réu entrou. Representando cada uma das Tradições, eles esperavam com impaciência formal. Parecia que já tinham decidido o veredicto, mas o acusado tinha direito à defesa. Essa era a lei.

Wescott apoiou seu resumo do caso na mesa e o abriu. Ele sabia que teria um trabalho duro pela frente. Inocentar um homem cuidadosamente lançado numa conspiração poderia ser seu maior desafio. Com a ordenação do discurso de abertura dada para Wescott, o advogado puxou um coração sangrento, envolto em plástico, de sua valise e o mostrou para o júri. Toda a sala engasgou.

Um personagem que possua altos níveis na Característica Direito conhecerá as leis locais ou nacionais bem o suficiente para manipulá-las a seu favor. Ele é capaz de encontrar brechas na lei, processar um réu ou aconselhar outras pessoas sobre os limites legais de suas ações. Além disso, esse Conhecimento pode representar a compreensão dos Protocolos e permitir que um mago utilize as leis das Tradições para seu benefício.

- • Estudante: Você assiste aos programas de julgamentos civis da televisão.
- •• Universitário: Você pode ter feito estudos profissionais da lei ou apenas leu um bocado sobre o assunto.
- ••• Mestre: Você pode exercer advocacia.
- •••• Doutor: A reputação de suas vitórias o precede nas cortes.
- ••••• Catedrático: Você consegue encontrar falhas num contrato com o Diabo.

Possuído por: Advogados, Criminosos, Policiais, Legisladores, Juízes, Caçadores de Recompensa, Quaesitori

Especializações: Direito Criminal, Direito Civil, Tradições, Procedimentos Policiais, Contratos, Corporações

Lingüística

O Filho do Éter de Paris se levantou devagar. "Je suis désolé, mais je vous trouve absolument bêtes. Vous ne comprenez pas l'importance de mes travaux." Ele saiu rapidamente da sala.

"O que ele disse?" perguntou Preston, olhando para o intérprete do Filho do Éter.

"Ele disse," respondeu o intérprete, "que precisa se desculpar. Não está se sentindo bem. E, se você puder me perdoar, acredito que deveria cuidar dele." O homem de pernas finas caminhou rapidamente até seu colega.

Blandine sorriu suavemente na cabeceira da mesa. Ela falava francês e sabia que o intérprete havia tinha abrandado o insulto de seu amigo. Ela assumiu que esse último havia seguido o Filho do Éter para solicitar-lhe que se desculpasse em vez de destruir qualquer chance de aliança nesse lado do Atlântico. Momentos depois, ela pediu licença também. Ainda tinha uma carta para usar nesse pequeno jogo.

Presume-se que todos os personagens sabem falar, escrever e ler em sua língua nativa. Quaisquer outras línguas conhecidas são representadas por esse Conhecimento. Pontos adicionais em Lingüística fornecem ao personagem uma gama maior de idiomas. Você determinará, com a aprovação de seu Narrador, quais línguas seu personagem compreende. Elas podem pertencer a qualquer país, moderno ou antigo, e geralmente incluem as formas escritas. Um alto nível nessa Característica freqüentemente indica um conhecimento amplo e geral da teoria lingüística e seu personagem pode escolher o "estudo das línguas" no lugar de um idioma, estudando os alicerces da própria linguagem.

- • Estudante: Um idioma adicional.
- •• Universitário: Dois idiomas adicionais.
- ••• Mestre: Quatro idiomas adicionais.
- •••• Doutor: Oito idiomas adicionais.
- ••••• Catedrático: Dezesseis idiomas adicionais.

Possuído por: Lingüistas, Diplomatas, Imigrantes, Espiões, Guias Turísticos

Especializações: Hieróglifos, Latim, Dialetos Locais, Expressão Escrita, Gíria, Cifras, qualquer idioma moderno

Medicina

"Devido ao meu conhecimento sobre o corpo humano eu posso fazer o que faço, Maphis. Você duvida?" Jodi roía timidamente uma unha. "Veja, existem certas localidades no corpo onde, caso haja um desequilíbrio da ordem natural, mataria uma pessoa em segundos." Seus olhos negros percorreram o corpo de Maphis até o peito dele. "O coração...os ventrículos são como válvulas. Feche-as e todo o sistema entra em pane. Pode sentir?" Ela sorriu à medida que Maphis engasgou e se apoiou na parede. "Esse terror em seus olhos," comentou, liberando o órgão de seu controle mágico, "exatamente como deveria. Eu posso pressionar músculos específicos e comandar seu corpo a fazer o que eu desejar. Ou...posso deixá-lo completamente vulnerável." Com um gesto, ela enviou sua mágica para comprimir a jugular dele. Os olhos do mago viraram enquanto caía no piso, inconsciente. Jodi gargalhava enquanto desabotoava a camisa dele — apenas como demonstração. Ela ainda estava rindo quando ele despertou. "Então, agora entende porque você deve prestar...muita...atenção...quando falo com você?"

A Característica Medicina fornece ao seu personagem uma compreensão sobre o corpo humano, seja para propósitos construtivos, restauradores ou destrutivos. Ela representa conhecimento sobre medicação, indisposições e primeiros socorros. Em níveis mais altos, permite diagnose, tratamentos de doenças, cirurgias e o uso de equipamentos médicos altamente técnicos. Um personagem com Conhecimentos em Medicina não tem necessariamente formação universitária ou seja licenciado, mas pode utilizar o melhor dessas técnicas enquanto evitar cuidadosamente que alguém saiba! É claro que esse Conhecimento também pode estabelecer que um personagem seja um médico, enfermeiro ou cirurgião diplomado.

- • Estudante: Você conhece primeiros socorros básicos e tratamentos básicos.
- •• Universitário: Você sabe lidar com trauma e diagnose básicos.
- ••• Mestre: O exercício médico em geral está sob sua área de atuação.
- •••• Doutor: Cirurgias, especialidades e grandes fortunas estão ao seu alcance.
- ••••• Catedrático: O ápice dos meios médicos; suas habilidades são requisitadas através do mundo.

Possuído por: Estudantes de Medicina, Salva-vidas, Enfermeiras, Médicos, Para-médicos, Eutanatos

Especializações: Pesquisa, Pediatria, Emergências, Patologias, Venenos, Cirurgia, Farmacêutica

Ocultismo

Xian fez um esforço consciente para afrouxar o aperto que aplicava ao volante, flexionando seus dedos trêmulos. Ele olhou para seu passageiro. "Temos sorte em estarmos vivos, não é?"

Terry concordou, seus olhos cravados na paisagem externa. "Eles nos deixaram viver." Ele respirou fundo. "Eu já vi lobos gigantes como aqueles antes. São sobrenaturais. Eu não sei porquê nos deixaram partir. Nossa mágica não nos ajudaria caso escolhessem atacar".

"Os olhos deles..." Xian sussurrou. Ele se arrepiou, imaginando por um momento ainda estar sentindo as criaturas os observando. Então, afundou o pé no acelerador.

Essa Característica descreve a profundidade de conhecimento do seu personagem sobre ocultismo, incluindo misticismo, maldições, mágica, folclore, cultura Umbral e várias outras culturas relacionadas às estranhas criaturas e acontecimentos do mundo. Isso não implica obrigatoriamente que tudo esteja correto, mas concede ao seu personagem sabedoria para eliminar a insensatez. (Ainda que ele pense que o vodu não funciona, por exemplo, ele conhecerá as práticas gerais que as pessoas acham que funcionam.) Um personagem que possua altos níveis em Ocultismo também saberá bastante sobre magos e a prática da magia, embora esse conhecimento possa estar incompleto ou impreciso. Porém, é melhor que nada!

- • Estudante: Você tem alguns amigos metidos com coisas esquisitas.
- •• Universitário: A curiosidade o levou ao ocultismo, mas ele é maior do que podia imaginar.
- ••• Mestre: Fenômenos bizarros assombram seus sonhos e você pode interpretar o significado de quase todo tipo de símbolos e artefatos.
- •••• Doutor: Você é um verdadeiro crente e é capaz de separar as tolices da verdade.
- ••••• Catedrático: Poucas coisas o surpreendem agora.

Possuído por: Ocultistas, Pagãos, Parapsicólogos, Exorcistas, Escritores Místicos

Especializações: Vodu, Bruxas, Fantasmas, Mitologias Mortas, Infernalismo, Nova Era, Contos de Fadas

Ciências

Habeeb ajustou as luvas de borracha cuidadosamente, empurrando seus dedos profundamente e apertando bem o pulso. O estalo o acalmou. Parecia claro e preciso. O cientista havia preparado as amostras e colocado-as no equipamento. Caso tivesse feito tudo corretamente, saberia com certeza se o solo ao redor da fazenda de Monchello estava contaminado. Carregando a lâmina para o microscópio, Habeeb sentou-se e observou através do visor. As substâncias químicas tinham realçado seletivamente certas propriedades e ali, entre elas, estava o parasita. Habeeb suspirou. Era verdade. Alguém tinha causado a doença de Monchello propositalmente.

Esse Conhecimento descreve a familiaridade do seu personagem com as ciências físicas, como biologia, química, física e geologia. Caso escolha uma Especialização para seu mago, ele ainda terá uma compreensão geral de todas as ciências, mas sua experiência pertencerá a um campo específico. O Narrador estabelece a dificuldade de quaisquer testes baseados em Ciências de acordo com a complexidade da tarefa. Essa Característica pode abranger uma ampla diversidade de assuntos, desde a astronomia até a física, passando pela química, biologia e além. As aplicações práticas de Ciências podem exigir o uso das Perícias Tecnologia ou Ofícios.

- • Estudante: Você sobreviveu à aulas de ciências do segundo grau.
- •• Universitário: Com uma compreensão geral da ciência, você está familiarizado com a maioria das teorias proeminentes e alguns procedimentos experimentais.
- ••• Mestre: Elaborar e estabelecer novos projetos e experimentos está dentro da sua capacidade.
- •••• Doutor: A descoberta é sua palavra de ordem e o progresso sua meta.
- ••••• Catedrático: Você poderá resolver os maiores mistérios da ciência em breve.

Possuído por: Cientistas, Criadores de Drogas, Engenheiros, Técnicos, Tecnocratas, Pilotos, Filhos do Éter

Especializações: Química, Biologia, Geologia, Engenharia Aeroviária, Astronomia, Metalurgia, Física e muitas, muitas outras

Especializações

Para representar a dedicação extrema a um campo restrito ou apenas para demonstrar um interesse especial ou concentração no estudo, você pode escolher Especializações para os Atributos e Habilidades do seu personagem. Elas são ferramentas de interpretação, mas caso seu personagem tenha 4 ou mais níveis na Característica base, também proporcionam benefícios de jogo. Quando você usa uma Parada de Dados envolvendo sua Especialização, você pode jogar novamente quaisquer dados com resultado 10 e incluí-los em seu número de sucessos. Se esses dados resultarem em novos 10, você pode jogá-los novamente e assim por diante. (Um resultado igual a 1 num dado jogado novamente cancela um sucesso, como sempre. São os riscos do orgulho superconfiante em seu conhecimento especial....) Como opção adicional, o Narrador pode permitir que você designe Especializações extras para cada ponto acima de quatro em determinada Habilidade ou Atributo (assim você teria duas Especializações com cinco pontos).

Antecedentes

No decorrer da vida do seu personagem, conforme descrito em sua história, ele adquiriu contatos, posses materiais e forças pessoais que podem vir a auxiliá-lo. Ele não as aprendeu e não pode treiná-las; elas advêm de circunstâncias, ligações sociais e históricas. Essa vasta categoria de Características abrange desde amigos que o personagem tenha até seu poder mágico inato. É uma categoria 'generalizada', e você designa pontos para os Antecedentes de seu mago durante a criação do personagem, da mesma forma que os Atributos e Habilidades.

Os Antecedentes do seu personagem estão diretamente conectados à história dele. Logo, ajudam a dar corpo ao seu mago. Conforme você escolhe e designa pontos para essas Características, eles o auxiliam a definir a natureza exata do personagem. Com a ajuda e aprovação de seu Narrador, você estabelecerá como esses Antecedentes se encaixam na vida do seu personagem.

Aliados

William espirrou. "Desculpe." O escritório do corretor de imóveis tinha um interior seco e empoeirado que incomodava suas narinas. "Estou interessado em dar uma olhada na velha casa colonial da Alameda Honeysuckle," ele explicou.

"Ah, sim!" disse o corretor, sorrindo "ligaram ontem avisando que você viria. Ficarei muito feliz em mostrar-lhe a casa. É uma estrutura magnífica, firme e com estilo incomparável por esses lados. Acho que você gostará muito."

William sorriu. Seu amigo, que conhecia o dono da imobiliária, trabalhara rápido. "Quanto estão pedindo pela casa?"

"Bem", respondeu o corretor, com uma piscadela, "eu tenho autoridade para propor um acordo que você não poderá recusar."

Aliados são as pessoas (ou outras criaturas) que estão dispostas a ajudar seu personagem. Podem ser amigos, patrocinadores anônimos ou alguém para quem o seu mago prestou um favor em determinado momento. Cada ponto que você adquire nessa Característica fornece ao seu mago um aliado ou aumenta a utilidade de outro em particular. Por exemplo, se você designar três pontos para a Característica: *Aliados*, seu personagem pode ter três aliados úteis de alguma forma ou um aliado que é extremamente útil. Ou pode ter um aliado de um ponto e outro de dois pontos. Você determina essa distribuição com seu Narrador e dá nomes, profissões e personalidades para seus aliados. Aliados são geralmente Adormecidos; criaturas mais esotéricas se encaixam noutra categoria. Além disso, seus aliados podem saber que você está metido com coisas estranhas, mas raramente estão cientes de todo o panorama da sociedade mágica ou mesmo de fatos mágicos. Os Aliados são mais úteis como apoio para lhe dar uma mão ou um lugar para dormir.

Um aliado fornece ao seu personagem acesso a informações que geralmente ele não teria. Acesso a produtos e serviços ou mesmo ajuda direta. Seu Narrador pode desejar criar estatísticas para o aliado e utilizá-lo no jogo como um personagem. Note que seus aliados possuem personalidades e objetivos próprios e, de vez em quando, podem causar problemas, pedir favores ou executar tarefas para suas metas pessoais.

X Sem aliados — você não tem nenhum amigo.
• Um aliado de poder moderado
•• Dois aliados ou um mais poderoso
••• Três aliados ou uma combinação de aliados mais poderosos
•••• Quatro aliados ou uma combinação de aliados mais poderosos
••••• Cinco aliados ou uma combinação de aliados mais poderosos

Arcanum

Flynn estudava seu reflexo no vidro. Atrás dele, um fluxo interminável de pessoas iam e vinham, esbarrando ombros, sorrindo, falando, brilhando. Flynn percebeu novas rugas nos cantos de seus olhos castanho-cerejeira. Ele endireitou as mechas de cabelo preto-azulado que esvoaçavam em sua testa e prendeu seu colarinho enfeitado. Cansado, *disse a si mesmo,* estou apenas cansado. *Lentamente, seu olhar se deslocou para o anel de diamantes exposto na vitrine. Ele suspirou.*

O martelo em seu bolso parecia pesado enquanto o retirava. Ele o lançou de encontro à vitrine, enviando um raio mágico junto para aumentar o impacto. O vidro se estilhaçou com um estrondo satisfatório e alarmes irromperam. Flynn se aproximou da vitrine e pegou o anel. Gritos cercaram-no, mas ele simplesmente recuou um passo e se misturou com a multidão. Conforme caminhava, pôde ouvir alguém dizendo "Foi aquele cara! O que estava aqui! Espere...onde ele foi? Eu estava de olho nele um momento atrás. Ele foi para aquele lado."

Os magos caminham nas fronteiras daquilo que as pessoas normais consideram realidade. Devido a natureza mágica, algumas vezes eles escapam da percepção dos Adormecidos. Sua própria existência é uma anomalia, e alguns deles apenas evitam chamar atenção. Esse efeito se manifesta de maneira diferente para cada mago.

Ainda que o Antecedente: *Arcanum* não deixe os magos invisíveis, ele os torna menos dignos de nota. Um mago *Arcanum* parece indescritível e particularmente difícil de perceber. Suas feições parecem fugir da memória alheia e o mago nunca aparece em fotos. Seus registros desaparecem, as pessoas esquecem seu nome ou assumem que a discussão trata de alguém diferente e testemunhas não conseguem descrever nada além de "aquele cara, garota, sei lá." O mago não ativa voluntariamente esses efeitos; eles apenas acontecem. Porém, ele pode abafar conscientemente esse efeito e permitir que outras pessoas vejam exatamente quem ele é.

Você soma o nível de *Arcanum* do seu personagem as suas Paradas de Dados de Furtividade e seus oponentes reduzem as Paradas de Dados de Percepção ou Investigação em um número de dados igual ao seu *Arcanum*. Note que esse Antecedente só ajuda quando o mago está escondido ou ausente; caso o personagem esteja gritando, brandindo uma espada ou chamando atenção de outra forma, a Característica não ajudará em nada. É óbvio que as pessoas fornecerão descrições conflitantes depois ou terão dificuldades para lembrar seu nome. Quando seu mago está diretamente envolvido em combate, o *Arcanum* não garante nenhum benefício.

Note que personagens com aspectos específicos e extremamente incomuns (como cabelo roxo, uma perna manca ou corpo grande)não conseguirão esconder essas características; elas se gravam firmemente nas mentes das pessoas. Assim, "aquele cara de um braço com o...cabelo...de uma cor estranha" é um começo.

X Você é tão perceptível quanto todo mundo.
• Você se mistura com multidão.
•• Você é fácil de esquecer.
••• Você é difícil de seguir.
•••• Existem poucos registros, documentos ou fotos sobre você, e as pessoas não conseguem concordar sobre sua aparência.
••••• Na mente das outras pessoas, você nem existe.

Avatar

Azure deslizou pelo muro até cair sentada no chão de ladrilhos gelado. A sala ecoava com o gotejar de água, e o vapor ascendente do calor primaveril tinha uma incandescência etérea. Azure não se sentia tão bem assim. Ela podia sentir os distúrbios em seu corpo — ferimentos internos. Sem Quintessência. Sem Sorvo. Ela veio para cá, sua casa, para tentar recuperar seu poder e se curar.

Fechando seus olhos, Azure se concentrou na espiral cristalina sobre sua cabeça. Ela sabia do risco. O relaxamento podia trazer a inconsciência, mas ela precisava meditar. Foco, repetia constantemente, como um mantra. Ela imaginou por um segundo se gostaria acordar de novo. Foco, Foco, Foco. O cristal explodiu com as cores do arco-íris e se expandiu para consumir a consciência de Azure. Ela seguiu o caminho branco, dançando entre borboletas e coelhos, em direção ao bosque púrpura que, conforme sabia, a esperava no final.

Todos os magos possuem um Avatar Desperto e por meio desse Avatar o mago altera a realidade. No entanto, nem todos são

iguais. A força do Avatar do seu personagem afeta diretamente seu nível de Quintessência (veja Quintessência). Ela também determina quanta Quintessência seu personagem pode reabsorver a qualquer momento. É recomendável designar ao menos um ponto para esse Antecedente. Magos com Avatares extremamente fracos não são capazes sequer de canalizar Quintessência, tornando muitas proezas mágicas difíceis ou impossíveis.

Sempre que o nível de Quintessência de seu personagem cair abaixo do nível dessa Característica, ele pode meditar em um Nodo durante pelo menos uma hora, numa tentativa de recuperar seus pontos de poder. Você usará uma Parada de Dados baseada em Meditação (Percepção + Meditação; dificuldade 7) por hora despendida no Nodo: o número de sucessos determinará quantos pontos de Quintessência seu personagem recupera. Contudo, não importa quantos sucessos obtenha, seu mago não poderá absorver mais Quintessência que o número de pontos designados para o Antecedente *Avatar*. Esse nível é o máximo que ele pode absorver em Quintessência através da meditação em um Nodo. Por exemplo, caso o seu nível de *Avatar* seja 3, seu personagem não poderá assimilar mais de 3 pontos de Quintessência por sessão, não importa quantos sucessos você obtenha.

O nível de *Avatar* também representa o limite de pontos de Quintessência que um mago pode canalizar para um Efeito. Ele não pode canalizar mais poder primordial que seu nível nesse Antecedente, logo magos com Avatares fracos estão limitados a Efeitos menores.

A Quintessência armazenada no Avatar é "pessoal" e inviolável; ela não pode ser arrancada do mago com mágicas de Primórdio.

Note que o papel do Avatar pode variar de acordo com o ponto de vista do Narrador sobre o jogo, e esse Antecedente pode ser alterado para representar outros poderes....

X	Seu Avatar é quase incapaz de executar mágicas.
•	Pode recuperar uma reserva de/gastar um ponto de Quintessência
••	Pode recuperar uma reserva de/gastar dois pontos de Quintessência
•••	Pode recuperar uma reserva de/gastar três pontos de Quintessência
••••	Pode recuperar uma reserva de/gastar quatro pontos de Quintessência
•••••	Pode recuperar uma reserva de/gastar cinco pontos de Quintessência

Contatos

Escorregando a nota por baixo da bandeja de coleta, o padre Shelley saiu do banco da igreja e se dirigiu para a porta, enquanto a indiscreta velha saía. Desde o desaparecimento de sua mais promissora aluna ele vinha trabalhando para encontrar alguma indicação, uma pista sobre quem desejaria seqüestrar sua aprendiz ou atingi-lo. Ele ainda devia executar suas tarefas, mas embora não pudesse gastar todo o seu tempo procurando a pobre garota, podia manter um ouvido atento nas ruas.

O padre Shelley conhecia pessoas e elas confiavam nele. Embora sua congregação fosse pequena, era uma vizinhança muito unida. Ele sabia que se alguém visse Sybil, logo lhe contariam.

"O boato das ruas é..." Para um mago com contatos, o boato está em seus ouvidos. Os Contatos simplesmente fornecem informação ao seu personagem. Eles não são tão confiáveis quanto os Aliados, mas são bem informados e aquilo que um contato não sabe, ele pode — geralmente — descobrir. Ao se apoiar em seus contatos, geralmente você consegue cavar informações sobre acontecimentos, pessoas ou estranhezas gerais na área, ainda que precise gastar alguns trocados ou pequenos favores no processo.

Quando escolher Contatos você deve, é obvio, consultar seu Narrador para determinar os tipos de pessoas que seu personagem conhece. Os contatos são conhecidos casuais, provenientes do modo de vida do seu mago. Fora de sua área de atuação, eles podem vir a enfrentar problemas para conseguir informação, mas em geral podem conversar com alguém que sabe aquilo que seu personagem deseja. É claro que os Contatos não são desculpas para destruir uma aventura; dificilmente eles sabem de tudo. Pior ainda, um contato não confiável pode vender a informação que o *seu mago* está procurando algo ou contar para outras pessoas a mesma coisa que disse ao seu personagem.

Ao utilizar Contatos, faça um teste de um Atributo Social + Antecedente (a dificuldade depende da informação desejada). Um sucesso geralmente fornece alguma informação, enquanto uma falha indica que seu contato não sabe ou não foi capaz de encontrar a informação. Uma falha crítica significa que seu contato mentiu ou vendeu o seu personagem.

Cada ponto em *Contatos* representa uma fonte de informação maior, um personagem completo que pode auxiliá-lo. O Narrador deve desenvolver esse contato. Seu personagem também pode chamar contatos menores em outros locais e com outros propósitos, mas a dificuldade para conseguir informação com esses "contatos casuais" é geralmente um pouco maior e o mago deve pagar adiantado ou provar suas intenções.

X	Sem contatos; você tem de fazer tudo sozinho.
•	Um contato.
••	Dois contatos.
•••	Três contatos.
••••	Quatro contatos.
•••••	Cinco contatos.

Destino

O estranho cilindro emitiu um barulho irritante, vibrante e pulsante, no nível mais baixo da audição. Imponente com seus dois metros e meio de altura e meio metro de largura, marcado com estranhas rachaduras e saliências, ele parecia uma peça de arte moderna talhada aleatoriamente em pedra, mas Cathrine sabia que era muito mais. Conforme se aproximava, podia sentir a emanação das ondas de som vibrando dolorosamente em seu corpo. Próximo, um cadáver solitário se estirava no chão, um atestado do poder destrutivo incomum daquela coisa.

Enquanto seu nariz sangrava, seus ouvidos zuniam e sua visão obscurecia, Cathrine forçava seu caminho adiante para alcançar o cilindro. A dor estremeceu seu corpo, mas a determinação preencheu sua mente: ela ainda tinha trabalho a fazer na Teia Digital e nenhum monolito de pedra amaldiçoado iria impedi-la! Seus dedos brilharam com luz à medida que a energia era armazenada em suas luvas virtuais e ela já estava próximo o suficiente para implantar seu contra-ressonador naquela coisa — almas menores teriam se estilhaçado, mas ela ainda tinha uma programação a cumprir.

Alguns magos — e mesmo Adormecidos — resistem heroicamente, empurrando as malhas da Trama a sua volta enquanto investem cegamente em direção a um destino inegável. A sina desse tipo de mago geralmente é conhecida, mesmo que de maneira vaga. Uma profecia, uma visão ou apenas um "sentimento de grandeza" o perseguem. Seus companheiros magos sentem esse destino, assim como ele. Ainda que nenhum dos personagens saiba exatamente a natureza dessa predestinação, você deve

desenvolvê-la nos bastidores com seu Narrador ou permitir que ele a determine em segredo. Esse destino final deve permanecer misterioso — um enigma — dentro do contexto da história.

A consciência de que ele deve realizar grandes feitos dá ao seu personagem um grande senso de propósito e, assim, aumenta a capacidade dele exercer sua vontade. Ele sabe que não sofrerá uma morte ignóbil e essa consciência lhe fornece coragem para prosseguir nos tempos difíceis. Uma vez por história (não por sessão de jogo), caso o seu personagem encare um fim que vai contra seu destino, você deve testar seu nível de *Destino* contra uma dificuldade 8. Cada sucesso permite que você readquira um ponto de Força de Vontade gasto. Você pode usar esses pontos para auxiliar a evitar uma morte medíocre. O destino se apresenta e ajuda seu mago quando ele mais precisa.

Entretanto, seu Narrador pode decidir, a qualquer momento, que o perigo enfrentado pelo seu personagem se encaixa nos critérios do seu *Destino* e não permitir nenhum teste especial. A sina do seu personagem, nesse caso, o convocou e ele deve sobreviver sozinho ou consumar seu destino.

Um mago *pode* consumar seu destino e, nesse momento, esse Antecedente é perdido. Contudo, a consumação do destino geralmente culmina em alguma grave mudança na vida do mago. Inversamente, uma pessoa mundana pode subitamente descobrir uma sina poderosa. O curso do destino é de fato volúvel e mesmo os magos não conseguem ver o futuro com total clareza.

X	Você é o sal da terra, como todo mundo.
•	Um destino menor; jogue um dado
••	Um destino impressionante; jogue dois dados
•••	Um destino crucial; jogue três dados
••••	Um destino que mudará o mundo; jogue quatro dados
•••••	Um destino que abalará a Terra; jogue cinco dados

Sonhos

Dakota permaneceu na borda da meseta, olhando uma paisagem enriquecida pela luz do sol poente. O vento soprava em seus longos cabelos e beijava com frescor sua fronte umedecida pelo sereno. Ela abriu seus braços para o mundo, dando-lhe boas-vindas, absorvendo-o. Ela fechou seus olhos....

Cada um dos seus sentidos se tornou ativo e pôde ouvir novamente o batimento cardíaco ritmado. Deixando a música preenchê-la, ela seguiu seu rumo para o céu. Ela voava em seu sonho, com seus amigos de sonho, com a Águia. Através das grandes águas, ela seguia a correnteza, segurando firme a imagem de Maria. A doce Maria tinha uma criança em seu ventre — uma criança que carregava uma estranha maldição. Dakota voava essa noite em busca dessa maldição. A maga vira que ela espreitava no horizonte. Seus companheiros de sonho a deixaram, relutantes em se aproximar da entidade cancerosa e negra. Ela continuou sozinha, atrás das respostas que buscava.

Com o Antecedente: *Sonhos*, seu personagem tem a capacidade de meditar e se fundir ao fluxo de informação carregado pela mentalidade universal. Ele deve se concentrar num problema específico enquanto estiver meditando, e o tempo que levará para descobrir a informação irá variar de acordo com a complexidade dele. Esse processo tem seus pontos negativos. O mago pode não conseguir exatamente o que procura, assimilando um entendimento intuitivo inesperado. A mentalidade universal sabe o que é necessário para ajudá-lo, mas isso não significa que ele perceberá como essa informação em particular se aplica ao seu dilema. Ademais, ele apenas terá acesso a essa fonte de dados quando adormecer novamente. Ao dormir, o conhecimento preenche sua mente e ele perde acesso à fonte.

Seu Narrador pode solicitar que você faça um teste de Percepção + *Sonhos* para determinar a concentração do seu personagem e sua capacidade de meditação. Cada mago terá sua maneira própria de atingir o sonho. Nem todos se sentam em posição de lótus, queimando incenso. Alguns caminham pela praia ou vegetam ouvindo rock. Não importa o método utilizado pelo seu personagem, ele não pode ser interrompido durante o período determinado pelo Narrador. A informação que seu mago recebe não é concreta ou direta, mas intuitiva, um senso de direção sobre algo. Ele não consegue descobrir o endereço de uma pessoa dessa maneira, mas pode sentir que ela mora perto de um rio, por exemplo. Faça um teste de Percepção + *Sonhos* (dificuldade 6) para determinar a extensão da informação útil adquirida.

Uma vez por dia, após seu personagem ter meditado com sucesso, você pode substituir com o Antecedente: *Sonho* uma Habilidade pertinente ao assunto da meditação para formar uma Parada de Dados. Isso se aplica quer seu mago possua a Habilidade ou não. Por exemplo, se você está procurando entender as emoções de seus amigos, você pode usar Inteligência + *Sonho* em vez de Inteligência + Prontidão, mesmo que seu personagem não possua nenhum nível nessa Habilidade. Caso ele tenha níveis de Prontidão, você ainda pode efetuar a substituição. Porém, não é permitido somar ambas. Você escolhe qual delas vai usar.

X	A intuição coletiva do cosmos é um mistério para você.
•	Você assimila pedaços desconexos de informação.
••	Você tem intuições úteis.
•••	Você é capaz de acessar conhecimentos valiosos.
••••	Você vislumbra um rio de sabedoria.
•••••	Você faz grandes avanços com sua intuição.

Influência

Nicky sentou-se no sofá acolchoado e ohou espantado para Patrícia. "É a coisa mais estranha e confusa do mundo. Ontem, a polícia retirou a queixa contra mim. Hoje de manhã ligaram do laboratório, me oferecendo o emprego de volta. E, hoje à tarde, o cara da editora me perguntou se eu não estaria interessado em escrever um livro sobre...qual a palavra que ele usou mesmo...minhas andanças." Nicky observou Patrícia baixar os olhos, tentando esconder o sorriso. Uma luz acendeu sobre sua cabeça. "Você tem algo a ver com isso, não tem?"

Patrícia deu de ombros elegantemente. "Eu não podia permitir que Dedmund o destruísse. Eu puxei algumas cordas, só isso. Dedmund é um desgraçado, uma criança brincando num jogo de adultos. Bastou eu perceber que tinha sido ele que armou para você...então eu...disse uma ou duas palavras nos ouvidos certos e, bom..." Ela sorriu de maneira esperta e levantou as sobrancelhas.

Como visionários e líderes, os magos freqüentemente têm alguma influência sobre o destino do mundo mortal. Você trama as influências do seu personagem na história dele e decide, com a ajuda de seu Narrador, o tipo de influência que ele tem. Esse poder pode ser de natureza política, empresarial, religiosa ou baseada na fama. Talvez seu personagem seja proprietário de uma grande corporação, um político bem sucedido, cante numa banda de rock popular ou tenha muitos seguidores que ouvem seus discursos nas reuniões semanais. Qualquer que seja o caso, seu personagem é capaz de orientar certas correntes da sociedade como desejar. Ele pode usar sua influência para executar tarefas ou bloquear as atividades alheias.

É permitido usar seu nível de Influência aliado a uma Característica Social, de modo a adquirir favores especiais para seu personagem. Caso seja combinado com Atributos Mentais, esse Antecedente pode representar uma coleta de informações através de suas conexões na área influenciada. Essa Característica também auxilia seu mago a conseguir novos Acólitos. Com um teste de Carisma + *Influência*, pode-se determinar sua capacidade de levar as pessoas a segui-lo. Diferente do Antecedente: *Aliados*, a *Influência* apenas permite que seu personagem consiga executar algumas tarefas; ela não lhe fornece "capangas". De modo similar, você pode ouvir alguns rumores sobre a cena local com a Influência, mas para obter uma cobertura abrangente da sujeira na cidade você precisará de *Contatos*.

X	Ninguém presta muita atenção em você.
•	Seus iguais o reconhecem.
••	Você tem muitos associados locais e sabe com quem falar
•••	Você é respeitado regionalmente; as pessoas procuram seus conselhos.
••••	Sua palavra vale ouro nacionalmente.
•••••	Você tem vasta influência em escala global.

Biblioteca

Bárbara seguiu direto para a biblioteca, conforme instruída pelo bilhete, e encontrou Chin sentado no chão, cercado de livros. Maravilhada, ela observou o pequeno homem idoso virar e revirar o tomo em seu colo. Ele tinha a aparência de alguém que ficara acordado a noite toda, confirmada pela caixa de pizza e a garrafa de refrigerante vazias na mesa.

"O que você está fazendo?" ela perguntou.

Chin ergueu seu rosto arredondado, arrancado de sua concentração. Mas então suas rugas se remodelaram, produzindo um largo sorriso — incluindo aquele dente ausente. "Bárbara! Venha cá. Venha! Olhe isso. Eu encontrei! Levou a noite toda, mas eu finalmente achei. Lembra que mencionaram o nome Masha? Eu procurei por ele. Esse homem foi um monge tibetano do final do século XIX que supostamente Despertou e se voltou para o lado negro da força." Chin adorava filmes. "Bem, olhe isso aqui. Ele ainda está vivo e eu posso provar."

Com essa Característica, seu personagem tem acêsso a grande variedade de informações. Essa "biblioteca" pode ter a forma de livros, pergaminhos antigos, bancos de dados informatizados ou mesmo amigos que sabem um bocado e se sentirão felizes em compartilhar essa informação com você. Mais importante, seu personagem pode acessar esses dados sempre que precisar e estudá-los à vontade. O conhecimento contido na biblioteca de seu mago pode abranger elementos mundanos ou místicos. Ainda que não seja sempre confiável, seu personagem pode gastar algum tempo cruzando referências, pesquisando e conferindo a informação. Melhor ainda, essa biblioteca é tão rica em informações particularmente importantes para seu mago, que dispõe de dados úteis sobre a magia, o sobrenatural e outros assuntos obscuros, impossíveis de ser encontrados em coleções mais mundanas.

As bibliotecas são especialmente úteis quando se trata de assuntos extraterrenos, conhecimento de Esferas ou informação especializada. Faça um teste de Atributo Mental + *Biblioteca* para pesquisar um tópico arcano ou obscuro. Os sucessos auxiliam no desenvolvimento do seu personagem, possivelmente justificando o gasto de pontos de experiência nessas Características.

Dependendo da natureza da "biblioteca", seu mago pode escolher deixá-la à disposição de toda a cabala. Se esse for o caso, todos os jogadores podem somar seus níveis desse Antecedente e se beneficiar da riqueza de informação ampliada (dependendo da aprovação do Narrador). No entanto, pode existir informação duplicada. Assim, uma biblioteca conjunta é tão efetiva quanto o melhor nível de *Biblioteca* do grupo, mais um por *Biblioteca* adicionada.

X	Você não dispõe de fontes de informação particulares.
•	Você tem alguns tratados da Nova Era.
••	Sua biblioteca é 90% moda e 10% substância.
•••	Você possui numerosos textos úteis.
••••	Você tem uma coleção invejável, tanto ocultista quanto mundana.
•••••	Você é capaz de acessar culturas, segredos perdidos, sabedoria comum e fatos obscuros.

Mentor

A sala de concreto tinha barras de aço e barreiras mágicas. Ashe não podia sair. Ela não tinha como evitar o cheiro de esgoto que exalava do ralo no piso. Podia apenas observar enquanto o ralo borbulhava e transbordava com água marrom e suja.

Ashe não entrou em pânico até que a água chegou na altura do pescoço. Não era possível escalar as paredes. Não havia saída. Alguma mente pervertida pensou em afogá-la no esgoto e o plano estava tendo sucesso. Ela flutuou até o teto e esperou que a água cobrisse seu rosto.

"Ashe..." o chamado surgiu brandamente na cabeça dela, sussurrando em sua consciência. Ela conhecia aquela voz. Era de Nicole! Nicole! Ashe nunca gostou tanto de sua mentora como naquele momento. Certamente, Nicole iria salvá-la. Mas a sujeira continuou subindo e ela afundou. "Ashe...mergulhe, agarre as barras...segure-se, garota." Ela fez conforme instruída, segurando seu fôlego até seus pulmões arderem. "Não desista...Ashe...não desista." Com um movimento súbito, a pressão da água estourou a porta e começou a escoar, arrastando a maga para as lâminas triturantes do processador de lixo. Ashe segurou firme, por sua vida, respirando agradecida o ar putrefato.

Apenas os Órfãos mais ingênuos descobrem a magia sem *algum tipo* de ajuda, treinamento ou instrução. Em geral, o mentor de um personagem tem mais influência sobre sua personalidade, crenças e conhecimento que qualquer outra pessoa desde o Despertar. Caso não disponha de algum mentor, então não terá os benefícios de um professor. Se tiver um mentor vulgar, ofensivo ou superprotetor, os ensinamentos dele podem marcá-lo. Um mentor pode ser um mago, um espírito ou qualquer outro ser Desperto. Você deve consultar seu Narrador para fornecer uma identidade e personalidade ao seu mentor.

Pode-se utilizar um mentor de muitas maneiras, embora ele possa usar você em contrapartida. A relação mentor-pupilo pode ser complexa, especialmente se o professor exigir favores em troca do conhecimento a ser partilhado. Ademais, as ações do seu personagem se refletem no mentor, da mesma forma que a reputação dele reflete no personagem. Se o seu personagem cair em desgraça, o mentor pode aplicar uma dura lição como punição pela mancha na reputação dele.

Os mentores são peças chave no aprendizado de novas perícias, conhecimentos e práticas mágicas dos personagens. Eles

podem instruir um mago sobre culturas obscuras ou técnicas especiais, oferecer o conselho da experiência, emprestar objetos mágicos ou intervir em situações críticas. Obviamente, um mentor é muito mais ativo que uma biblioteca, mas a utilização desse auxílio requer que o personagem garanta alguma compensação.

X Nenhum mentor ou professor — como foi que você aprendeu a magia?
• Mentor pouco importante ou distante.
•• Mentor útil, mas excêntrico.
••• Mentor bom e digno de nota.
•••• Mentor sábio e respeitado.
••••• Mentor poderoso e influente.

Nodo

O espírito avolumou-se e se manifestou, trazendo consigo o cheiro de decadência. Sua bocarra se abriu, exibindo fileiras e mais fileiras de dentes afiados. Seus olhos emitiam um brilho verde nuclear e torpe. "Vocês violaram!" ele uivou, sua voz capaz de estilhaçar vidros.

Xavier manteve sua posição e sua cabala o acompanhou. "Não!" gritou de volta para a criatura "foi você quem violou. Nós reclamamos esse Nodo e iremos defendê-lo com nossas vidas!"

"Vocês são criaturas pequenas e lamentáveis," guinchou o espírito, "que assim seja. Hoje vocês perderão suas vidas!" O poder preencheu o ar do local, as linhas mágicas quase se tornando visíveis enquanto espírito e homem se digladiavam pelas forças da própria realidade.

Um dos prêmios mais duramente contestados na guerra entre os magos é a posse de um Nodo. Um personagem que possua um Nodo tem acesso a um lugar de poder onde consegue recarregar sua Quintessência e reunir Sorvos. Ele pode estar localizado em qualquer parte — num porão, bosque, planalto, campo, caverna cristalina ou igreja antiga — mas os magos o protegem como os tesouros que são. Ladrões de Quintessência podem tentar destruir os guardiães atuais, tomando o lugar para si. Seu personagem talvez precise lutar para manter um Nodo.

Você e seus amigos jogadores podem somar os níveis de *Nodo* dos personagens para incrementar o valor de um Nodo em particular, em vez de possuir várias fontes menores espalhadas numa região. Esse nível determina quanto Sorvo é produzido no local e quanta Quintessência "livre" pode ser absorvida semanalmente pelos personagens. Seu mago pode armazenar Sorvo, mas a energia mágica perderá seu potencial depois de pouco tempo caso não seja usada. A forma que esse Sorvo adquire reflete a natureza do Nodo. Caso ele esteja localizado num cemitério, o Sorvo poderia tomar a forma de musgo de túmulos, que seu personagem precisaria ferver para remover a Quintessência. Se o Nodo estivesse numa caverna oceânica, o Sorvo poderia ter a forma de depósitos de sal que seu personagem precisaria recolher e peneirar para separar a areia e o limo.

A Quintessência disponível em um Nodo abrange todos os tipos de absorção. Assim, personagens que meditarem ali para recuperar seu nível de *Avatar* em energia primordial devem subtrair esses pontos do Nodo; isso pode deixá-lo temporariamente exaurido. A quantidade exata de poder que um Nodo comporta depende do Narrador. Para um jogo onde a magia é escassa, ele poderia fornecer apenas um ponto de Quintessência por semana por nível, mas Narradores mais generosos poderiam oferecer dez pontos por semana por nível. Quanto maior o nível do Nodo, mais energia o local comportará e mais enfraquecida será a Película.

X Sem acesso a um Nodo; como a maioria dos magos, você tem apenas o poder que consegue escavar.
• Um Nodo menor, indigno de nota.
•• Um Nodo pequeno, comporta algumas gotas úteis de energia.
••• Um Nodo significante, capaz de energizar vários magos.
•••• Um Nodo maior, avidamente contestado.
••••• Um Nodo poderoso, um dos poucos locais mágicos deixados na Terra.

Recursos

"Você não pode continuar vivendo assim, Jamie" comentou Boyde. Ele começou a se apoiar na mesa, mas ela oscilou tanto que ele quase caiu. "Cristo!" Limpando suas mãos, balançou a cabeça.

"Eu tenho uma entrevista de emprego," respondeu Jamie, olhando o diamante na orelha do amigo, o prendedor de gravata dourado, a gravata de seda. "Amanhã. No Bateman."

"Bateman? Parece bom." Boyde foi para o centro da sala. "Você tem um terno?"

Jamie balançou a cabeça. "Não. Eu acho que vou até a lavanderia, lavar minha calça jeans, talvez minha camisa azul." Sua confusão ficou aparente em seu rosto quando Boyde enfiou a mão no bolso e puxou a carteira. Ele olhou espantado quando o homem colocou cinco notas de cem na mesa. Nunca em toda sua vida ele tinha sequer visto uma dessas.

"Compre um terno," disse Boyde, guardando a carteira de couro de novilho no bolso.

Mesmo os magos precisam comer. Essa Característica representa os bens financeiros e a renda com que seu mago começa na criação do personagem. Ela descreve seu padrão de vida e ajuda a definir que tipo de propriedades ele possui. Caso seu personagem não tenha nenhum ponto em *Recursos*, ele possui apenas as roupas do corpo, algumas posses e um pouco de dinheiro livre. Ele talvez precise viver com alguém e está desempregado. Consulte seu Narrador para decidir a fonte da renda e dos bens, além dos tipos de propriedades do seu personagem e o que ele faz para manter seu estilo de vida.

Qualquer mago pode conseguir algum dinheiro com mágicas bem-colocadas, mas essas proezas tendem a atrair atenção indesejável de outros magos, especialmente do Sindicato Tecnocrata. Para os iniciantes, é sempre mais fácil e seguro ter uma fonte de renda "real".

X Falido: desempregado, sem dinheiro e sem perspectivas..
• Pequenas economias, apartamento minúsculo, veículo barato; pode liquidar tudo por US$1.000, renda mensal de US$500.
•• Apartamento ou condomínio de classe média, veículo popular; pode liquidar tudo por US$8.000, renda mensal de US$1.200.
••• Economias amplas, casa pequena, veículo classe média; pode liquidar tudo por US$50.000, renda mensal de US$3.000.
•••• Bem estabelecido, casa ampla, veículo de luxo; pode liquidar tudo por US$500.000, renda mensal de US$9.000.
••••• Rico, mansão, limusine; pode liquidar tudo opor US$ 5.000.000, renda mensal de US$30.000.

Maravilha

Ainda que normalmente autoconfiante, Lee Ann não negava auxílio quando oferecido. Ela não esperava ser importunada por...normas...na cozinha comunitária, então não estava totalmente preparada para os pássaros apodrecidos, parecidos com zumbis que arremeteram e expulsaram todos os presentes. As pessoas dependiam daquele lugar e, mesmo sendo volúvel como as pessoas a chamavam, Lee Ann fazia sua parte para ajudar a comunidade. Ela apenas precisava de algum auxílio mágico agora.

Fuçando em sua velha bolsa enquanto se escondia atrás das escadas, ela segurou cuidadosamente uma estátua envelhecida da deusa Kali. Alguns consideravam-na um mau presságio, mas Lee Ann tinha sua própria opinião — além disso, o objeto em si continha poder, se você soubesse usá-lo. Respirando profundamente, ela deixou que a energia ambiente a permeasse, preenchendo-a com um sentido de grandeza, de início e fim cíclicos. Então, permitindo que o talismã guiasse sua consciência, ela utilizou seu poder para enviar os mortos de volta a seu lugar merecido....

Esse Antecedente representa objetos como os Talismãs e Instrumentos da Tecnocracia, que têm poderes e produzem Efeitos mágicos (geralmente quando empunhados por um ser Desperto, como um mago). Embora sejam raros, alguns magos de sorte carregam objetos que possuem seus próprios poderes; as lendas dizem que os Mestres são capazes de manufaturar esses objetos. Em sua grande maioria, apenas seres Despertos podem usar uma Maravilha, mas seu Narrador pode criar exceções para essa regra. Ele também pode limitar a quantidade e/ou poder dos artefatos permitidos no jogo.

Qualquer objeto pode ser uma Maravilha caso tenha sido imbuída com a mágica. Galhos de árvore, equipamentos mecânicos, jóias, cetros, ossos e pedras podem ser adequados como objetos mágicos.

Ao serem ativadas, as Maravilhas produzem Efeitos mágicos da mesma maneira que os magos fazem. Cada uma delas tem um propósito específico. Um Efeito de uma Maravilha advém de uma das Esferas de magia e você deve determinar com seu Narrador o que acontecerá exatamente toda vez que o objeto for acionado. De vez em quando, ele pode falhar ou o Efeito pode não funcionar da maneira que seu mago desejava, mas na maior parte do tempo, seu personagem sabe o que esperar.

Ao criar uma Maravilha, você também deve determinar exatamente a função dos Efeitos. Baseie essas mágicas nas Esferas. Você pode escolher a Esfera que representa o Efeito, mas ele é limitado a um nível de Esfera igual ao nível da Maravilha. Note que o nível dessa Característica não corresponde diretamente ao nível da Maravilha que seu mago possui. Um objeto desse tipo é avaliado pelo poder de suas Esferas, mas o nível deste Antecedente indica apenas uma categorização geral dos poderes da Maravilha.

Uma Maravilha pode ter um nível de Arete, permitindo ao usuário usar esse nível nas Paradas de Dados desses Efeitos, além de armazenar sua própria Quintessência. (Algumas Maravilhas, chamados Periaptos, são pouco mais que baterias de Quintessência.) Outras somente comportam um Efeito mágico sempre ativo ou que funciona automaticamente quando invocado.

Maravilhas espirituais, chamadas fetiches, funcionam de maneira diferente em termos de história, mas devem ser compradas da mesma forma. Esses objetos contêm espíritos que, por escolha ou forçosamente, entraram no objeto e realizam tarefas. Alguns desses espíritos têm personalidades fortes, podendo causar frustrações e problemas ao possuidor, dependendo da maneira que o mago trata o espírito. Quando seu mago usa toda a Quintessência de um fetiche, o espírito parte. Um artefato desse tipo não pode ser recarregado, mas seu personagem pode realizar uma procura ou negociar com o espírito para tentar manter o fetiche funcionando.

Muitos magos usam Maravilhas como focos. Embora fazê-lo não torne a mágica coincidente, geralmente ajuda na concentração do mago. Qualquer ponto de Paradoxo disparado pelo Efeito da Maravilha afeta diretamente o objeto, possivelmente destruindo-o.

Como sempre, o Narrador tem a palavra final sobre a força e o potencial de qualquer Maravilha.

X	Você não encontrou nenhum objeto mágico.
•	Uma Maravilha com um Efeito trivial ou uma pequena reserva de Quintessência.
••	Uma Maravilha com um Efeito útil ou uma bateria razoável de Quintessência.
•••	Uma Maravilha com um Efeito razoavelmente poderoso ou uma grande reserva de Quintessência.
••••	Uma Maravilha com um Efeito muito útil ou muito utilizado ou uma bateria generosa de Quintessência.
•••••	Uma Maravilha com um Efeito potente associado ou uma fonte lendária de energia.

Arete

Muitos têm vontade, visão e propósito. Apenas uns poucos Despertos, porém, têm o verdadeiro Arete — a consciência intuitiva do fluxo e refluxo universal, o canal da vontade por onde o mago compreende e dirige a Trama. Uma vez Desperto, o mago enxergará o universo sempre com olhos diferentes. O Arete é a medida dessa compreensão e da vontade mística. É por meio dele que o mago agarra os Padrões da Tellurian e os dobra de acordo com sua vontade e crenças.

Nem todos os magos possuem Arete. Feiticeiros que praticam os caminhos estáticos da bruxaria invocam efeitos simples com esforços rigorosos. Entretanto, apenas com essa Característica um mago pode atingir todo o poder da magia dinâmica. O Avatar se agita e o Arete do mago vincula o entendimento mundano à consciência mística para permitir a alteração do universo.

O Despertar pode ser lento ou repentino, mas uma vez que ocorre, faz o mago experimentar lampejos súbitos de intuição — o personagem adquire de um a três pontos de Arete. Desenvolvimentos ulteriores desse estado iluminado somente podem ser alcançados com muito esforço e introspecção. O mago deve se empenhar em compreender a Tellurian, aprofundar-se em sua consciência interior e superar seus defeitos. A experiência é parte do processo de desenvolvimento do Arete, mas a sabedoria efêmera é mais importante. Ao fortalecer sua resolução, descobrir mistérios sublimes e ultrapassar os portões da Procura, o mago refina e incrementa seu Arete até que sua magia irradie como um farol luminoso em direção à Ascensão.

Cada mago tem uma visão pessoal do Arete. Alguns, como a maioria da Ordem de Hermes, tentam quantificá-lo como conhecimento básico de princípios místicos. Mágicos mais sutis o dimensionam como um tipo de harmonia, a tranqüilidade plácida do 'eu' interior. O Arete pode ser visto como a conexão da alma com o cosmos ou o vínculo com as próprias forças da vida. Na verdade, ele é tudo isso. Ele transcende a categorização ou limitação simples, pois é a iluminação que ultrapassa a mente humana.

O Arete também serve como uma medida do poder místico bruto do mago. Ainda que o entendimento das Esferas seja necessário para causar mudanças diretas, a profundidade que o personagem pode atingir nesse estudo e a amplitude de seu poder mágico depende do Arete. Um mago altamente iluminado pode descobrir estruturas universais mais complexas e reverter a realidade com força maior. Por meio de uma poderosa compreensão de si mesmo, o mago executa grandes alterações.

X	Adormecido
•	Não instruído
••	Talentoso
•••	Aprendiz
••••	Disciplinado
•••••	Imponente
••••••	Consciente
•••••••	Instruído
••••••••	Sábio
•••••••••	Iluminado
••••••••••	Transcendental

Efeitos do Arete no Jogo

• O Arete dimensiona a força mágica pura. Quase todos os testes para proezas mágicas usam o Arete do mago como Parada de Dados.

• A verdadeira compreensão permite que o mago supere sua dependência de apetrechos e focos. Um personagem com nível de Arete alto o suficiente — seis ou mais pontos — entende que é sua vontade que move o universo, não sua dependência de uma forma específica de magia. Assim que o nível de Arete de um mago atingir seis pontos, ele não precisará mais de focos para uma de suas Esferas. A cada ponto adicional, ele poderá descartar as exigências de foco de mais duas Esferas. É claro que ele pode optar por continuar usando os focos e fazê-lo pode ser útil. Além disso, o mago precisa perceber que o conhecimento não flui desordenadamente em sua mente. (Contudo, os Narradores podem alterar esse nível para satisfazer as exigências da crônica.)

• A compreensão prática do universo pelo mago nunca pode exceder seu nível abstrato e teórico de iluminação. Logo, nenhum nível de Esfera pode exceder o nível de Arete do personagem.

• A habilidade do mago em executar a mágica advém da força de vontade, da crença e da compreensão. Assim, o Arete não pode exceder o nível de Força de Vontade permanente do mago. Caso esse nível caia, os níveis de Esfera e Arete excedentes se tornam inacessíveis. Ele retém sua compreensão mística, mas não pode exercer sua vontade para utilizá-la.

Força de Vontade

Quando o peso do mundo parece demasiado e apenas os esforços mais heróicos e monumentais são capazes de triunfar contra a adversidade, o verdadeiro herói se apóia nos últimos fragmentos de determinação pessoal para prevalecer. Mesmo o homem mais comum possui um ponto onde seu espírito não foge à luta. Quando uma mãe se empenha para salvar seu filho, um soldado faz um esforço final para defender seus companheiros, quando um mago deve ignorar os instintos de autopreservação para invocar a magia verdadeira; nesses momentos um personagem utiliza suas reservas de Força de Vontade.

A Característica Força de Vontade dimensiona a autoconfiança, resolução e determinação. Um personagem que possua altos níveis de Força de Vontade é resoluto e confiante; baixos níveis indicam autocontrole e determinação limitados. Essa Vantagem varia entre 1 e 10, mas é composta de duas medidas: o nível permanente e a reserva temporária. Para executar testes contra a Força de Vontade, deve-se usar o nível permanente; ao despender Força de Vontade para realizar proezas, use os pontos da reserva temporária. Esses pontos são utilizados e readquiridos, mas o nível permanente geralmente é constante. Os pontos temporários podem se acumular até atingir o nível permanente, assim um personagem com Força de Vontade elevada não tem apenas uma vontade mais forte para resistir a determinados efeitos, mas também possui uma reserva maior de determinação interior.

Ao se apoiar na Força de Vontade, o personagem executa um esforço determinado para completar alguma tarefa ou superar adversidades extremas. Tal empenho usualmente reduz um ponto da reserva temporária. No decorrer do jogo, essa reserva pode ser diminuída ou aumentada. Um mago que fique sem Força de Vontade está em maus lençóis. Está fatigado, exausto e incapaz de reunir seu poder espiritual. Sua determinação deve retornar lentamente, mas ele não pode sequer levantar-se nesse meio tempo.

Já que os magos literalmente torcem a realidade com seus desejos por meio da vontade iluminada, eles tendem a possuir altos níveis de Força de Vontade. Muitos magos começam com níveis permanentes de cinco ou mais. Os Adormecidos, pelo contrário, podem atingir qualquer nível entre 1 e 10, mas três é o nível comum e extremos são muito raros.

X	Sem espinha
•	Fraco
••	Tímido
•••	Inseguro
••••	Hesitante
•••••	Certo
••••••	Confiante
•••••••	Determinado
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de ferro
••••••••••	Inabalável

Usando a Força de Vontade

• Gastando um ponto de Força de Vontade, um mago consegue um sucesso automático em uma ação. Ele pode utilizar apenas um ponto por turno dessa forma, embora ações prolongadas por diversos turnos possam ser beneficiadas com vários pontos. Esse sucesso é somado diretamente ao teste, não sendo deduzido de nenhum dado da Parada. Obviamente, esse dispên-

dio também evita a possibilidade de uma falha crítica. O uso da Força de Vontade dessa forma deve ser declarado antes da ação ser realizada, mas o uso é considerado retroativo.

• A Força de Vontade pode ser usada para resistir a mágicas de Mente, geralmente contra dificuldade 6. Os sucessos obtidos nesse teste são subtraídos dos sucessos do Efeito de Mente. Note que essa resistência pode não ser possível ou automática em alguns casos (a critério do Narrador). Entidades sobrenaturais utilizam essa resistência sem custo, mas mortais comuns devem despender o ponto de Força de Vontade para exercer essa defesa.

• Um ponto de Força de Vontade é suficiente para banir um duende ou alucinação induzida por Silêncio durante uma cena. Você deve testar Força de Vontade (veja página 201) para obter sucesso nessa tarefa; em caso de falha o ponto é gasto inutilmente. Caso seja bem sucedido, o fenômeno se dispersa e o mago reassume o comando de seus sentidos por um curto período de tempo. Esse dispêndio também anula um ponto de Paradoxo, se o mago possuir algum. Apenas um ponto por dia pode ser gasto dessa maneira.

• Quando estiver diante de um impulso ou compulsão avassaladora — "você foge horrorizado da monstruosidade da Umbra," ou "o ardil da súcubo o atrai, contrariando seu bom senso" — você pode gastar um ponto de Força de Vontade para superar o impulso e agir normalmente. Seu mago reúne autocontrole suficiente para afirmar sua vontade diante da compulsão monstruosa. Se a fonte persistir, talvez seja necessário gastar pontos adicionais nos turnos subseqüentes, apenas para manter o controle. Se você ignorar uma situação e declarar que seu mago irá fazer algo diante de uma reação esmagadora, o Narrador pode exigir que gaste pontos de Força de Vontade, mesmo se você não tiver pedido fazê-lo. Ainda que você (o jogador) possa estar indiferente ao confronto do seu mago com a monstruosidade Umbral, seu personagem tem menos certeza sobre o resultado desse embate!

• O dispêndio de um ponto de Força de Vontade permite que o mago ignore todas as penalidades de ferimentos, até o Nível de Vitalidade Aleijado, num esforço desesperado. Esse gasto garante ao personagem a realização de uma ação sem redutores na Parada de Dados ou a movimentação total a despeito dos ferimentos.

Perder Força de Vontade

Uma vez que os magos impõem a força de sua vontade contra o peso da própria realidade, é inevitável que sofram algumas conseqüências ocasionalmente. Além da compulsão mágica e de ataques, as pessoas podem sofrer humilhações, exaustão e tortura que minam sua vontade. Com trauma suficiente, qualquer um pode ser dobrado — a mente arrebenta como um graveto com pressão excessiva.

A perda de Força de Vontade permanente é muito rara — exige muito esforço estilhaçar um ego e arruinar uma mente. A recuperação desse tipo de dano requer tempo e muito empenho, enquanto o alvo supera as terríveis cicatrizes emocionais. Logo, os personagens somente perderão Força de Vontade permanente se o Narrador julgar que enfrentaram desafios horríveis o suficiente para quebrar sua mente e seu espírito. Essa perda de Força de Vontade apenas pode ser recuperada por meio da interpretação e experiência.

Como sugestões, os personagens perderiam Força de Vontade permanente quando:

• Sofrerem um choque mental terrível, como um ataque de Mente, um colapso emocional ou outro tipo de desastre quando a reserva de Força de Vontade estiver com um ponto ou sem nenhum;

• Suportarem tortura prolongada, lavagem cerebral, condicionamento ou inferno pessoal;

• Falharem desastrosamente numa Procura, forem atingidos por um Silêncio severo ou Reino do Paradoxo por longos períodos ou perderem um vínculo mágico poderoso (como um familiar).

Readquirir Força de Vontade

Com o tempo, a autoconfiança retorna e a constituição mental se reestrutura. Um personagem que tenha a chance de descansar e recuperar suas forças pode readquirir Força de Vontade. Muitos outros acontecimentos podem fornecer pontos de Força de Vontade para a reserva do mago, sempre limitada pelo nível permanente do personagem. O aumento do nível permanente de Força de Vontade advém da experiência.

• No final de uma história (*não de* uma sessão), os personagens readquirem toda sua Força de Vontade, mas apenas se alcançarem algum objetivo significativo. Eles não precisam conseguir fazer tudo a que se propuseram, mas enquanto estiverem prosseguindo e obtendo algumas vitórias, readquirem alguma autoconfiança. Depois de uma falha vergonhosa, os personagens não deveriam recuperar toda sua Força de Vontade, embora essa regra seja uma forma particularmente injusta de terminar uma história difícil.

• A critério do Narrador, os personagens podem recuperar um ponto de Força de Vontade quando tiverem uma noite de sono e começarem um novo dia (o período não faz diferença; alguns piratas de dados dos Adeptos da Virtualidade têm horários bem esquisitos). Recuperados e prontos para encarar um novo dia, os personagens recebem alguma retribuição. Essa recompensa não deveria ser oferecida a magos sob tensão extrema, aprisionados em ambientes hostis ou sob outro tipo de estresse.

• Um personagem que consiga executar um ato particularmente heróico ou espetacular deveria readquirir um ou dois pontos de Força de Vontade. Mesmo que a Natureza seja uma maneira conveniente de lidar com o conceito básico de seu mago, ela é apenas uma de muitas motivações. Outrossim, quando seu personagem age de acordo com suas metas pessoais ele reafirma seu lugar no mundo. Essa recompensa deveria ser oferecida apenas se o Narrador achar que o jogador interpretou o processo de expressão e descoberta do personagem com êxito, não por ações triviais e divagações aleatórias que se relacionam vagamente com a Natureza escolhida.

• O Antecedente *Destino* pode permitir que o mago readquira Força de Vontade pelo simples fato de estar ciente de que está destinado a coisas melhores. Uma vez por história, você pode testar o nível de *Destino* do seu personagem contra uma dificuldade de 8. Cada sucesso recupera um ponto de Força de Vontade da reserva.

Quintessência

Como o arquétipo de todas as coisas, a Quintessência forma os Padrões da realidade. A Força Primordial pode ser canalizada em magia, direcionada para defesa, usada para abastecer ataques poderosos e revertida em novos Padrões de criação.

A energia primordial é registrada no círculo de vinte caixas Quintessência/Paradoxo. À medida que o mago adquire Quintessência, ele vai preenchendo as caixas no sentido horário a partir do ponto inicial. Conforme ele a utiliza, esses pontos vão sendo apagados do círculo. Um mago começa o jogo com uma quantidade de pontos de Quintessência igual ao seu nível de *Avatar*. A energia subseqüente é retirada de Nodos, Sorvos ou mesmo da reserva universal, caso o mago seja poderoso e sábio o suficiente.

A Quintessência tem várias peculiaridades, mas tende a obedecer a certas regras:

• Um mago nunca pode canalizar mais Quintessência num único turno que seu nível de *Avatar*. Assim, um mago que possua três pontos em *Avatar* somente poderá canalizar três pontos de Quintessência de qualquer fonte num turno. Esse limite se aplica a recarregar Padrões, lançar Efeitos, criar novos Padrões, executar contra-mágica ou golpear com um ataque Primordial.

• A Quintessência torna a utilização da magia mais fácil. Caso o mago reforce seu feitiço com o poder da realidade, flexionará o cosmos com mais suavidade. Cada Tradição tem sua própria opinião sobre o quê, exatamente, a Quintessência é e como ela funciona como fonte de poder. Concluindo, cada ponto de Quintessência canalizado para o Efeito diminui sua dificuldade em um ponto, até um modificador máximo de três — dessa forma se pode cancelar algumas penalidades ou baixar a dificuldade em até três pontos.

• A Quintessência pode ser armazenada no Padrão de um mago ou ser gasta diretamente num Efeito. Drenar Quintessência de um Nodo requer conhecimento rudimentar de Primórdio (um ponto); utilizar um Sorvo exige alto grau de perícia em Primórdio (três pontos); Mestres do Primórdio (cinco pontos) são capazes de drenar Quintessência da reserva universal com um Efeito vulgar. Contudo, qualquer absorção de Quintessência tende a ser perceptível. Os ventos sopram, as luzes tremulam e o mago brilha com uma aura palpável enquanto o poder bruto da criação flui ao seu redor.

• Embora a Quintessência seja invisível para todos sem Primórdio 1, seus efeitos freqüentemente se manifestam de alguma forma, simplesmente devido a seu poder puro. A Quintessência canalizada torna as coisas mais "reais" e "concretas" e quase sempre fortalece a Ressonância até um nível perceptível. Seres com o Talento Consciência geralmente conseguem sentir a canalização da Quintessência (dificuldade 6 a 10, dependendo da natureza da canalização), mas não são capazes de perceber imediatamente o que ela representa.

• Qualquer mágica que utilize grandes quantidades de Quintessência — cinco ou mais pontos em um turno ou 10 pontos ou mais no total — é automaticamente vulgar e perceptível. A energia monumental liberada causa espetáculos pirotécnicos; ondulações no espaço-tempo e auroras de poder.

• A Quintessência pode ser armazenada diretamente no Padrão do mago, contida por seu Avatar. Essa "Quintessência pessoal" não pode ser arrancada do personagem ou usada contra sua vontade. Sua quantidade é igual ao nível do Antecedente *Avatar*. Ela pode ser recuperada por meio de meditação em um Nodo. O poder do Avatar do mago drena a energia do Nodo para si, mesmo que o personagem não tenha nenhum conhecimento sobre magia do Primórdio. Um teste simples de Percep-

ção + Meditação (dificuldade 7) recupera a Quintessência do mago após uma hora de meditação em um Nodo, um ponto por sucesso, até o limite do nível de Avatar ou suprimento de energia do Nodo. Qualquer energia acima do poder pessoal do mago (nível de *Avatar*) deve ser proveniente de outra fonte, absorvida com mágicas de Primórdio.

• Sob as circunstâncias certas, a Quintessência pode conter o Paradoxo (veja Primórdio 5) ou combater Efeitos de outros magos (veja "Contra-mágica" na página 154).

Paradoxo

A maldição dos magos, o Paradoxo atinge todos os magos em algum ponto de suas carreiras. Enquanto o operador da vontade trança o universo de acordo com seus desejos, o universo se contorce e golpeia o mago em resposta. Assim como a Quintessência e a Ressonância, mais detalhes sobre o Paradoxo e sistemas são discutidos no Capítulo Quatro.

O Paradoxo é registrado no mesmo círculo da Quintessência, mas segue o sentido anti-horário a partir do ponto inicial. Geralmente, grandes quantidades de Paradoxo irão queimar ou explodir de maneiras surpreendentes, mas é possível para um mago acumular somas consideráveis de Paradoxo e Quintessência ao mesmo tempo. Entretanto, o Paradoxo sempre vence. Se o mago reunir muito Paradoxo, isso o impedirá de armazenar mais Quintessência e pontos de Paradoxo adicionais descartam Quintessência conforme são adquiridos. Quanto mais um mago distorce a realidade, menos pode reter o poder da Criação em suas mãos, até pagar o preço por sua manipulação.

• A cada vez que o mago lança um Efeito vulgar ele adquire *pelo menos* um ponto de Paradoxo.

• Tentar lançar um Efeito e falhar drasticamente (uma falha crítica) pode significar que o feitiço teve um efeito distorcido, o que quase sempre gera Paradoxo.

• Freqüentemente, o Paradoxo repercute e distorce os Efeitos do mago de maneiras inesperadas. Às vezes, porém, o choque de retorno se acumula como uma torção quase palpável no Padrão do mago. Essa energia do Paradoxo, registrada no círculo Quintessência/Paradoxo, pode explodir numa demonstração espetacular sempre que o personagem adquirir Paradoxo adicional ou simplesmente se acumular. Não há como prever como o Paradoxo irá se comportar.

• Um mago que retenha energias do Paradoxo pode liberá-las gradualmente. Para cada semana de existência relativamente mundana — ou seja, cada sete dias nos quais o mago não adquira mais Paradoxo — um ponto dessa Característica se dissipa à medida que o Padrão do mago se reafirma e se torna mais coeso com a realidade. Isso acontece mesmo se o mago não estiver envolvido com locais e tarefas "normais", bastando que evite adquirir mais Paradoxo. Entretanto, assim que o personagem atingir a marca de 10 pontos de Paradoxo, essa técnica não funciona mais. O Padrão dele estará tão distorcido com as energias do Choque de Retorno que algo ruim acontecerá cedo ou tarde. Um mago que consiga atingir 20 pontos de Paradoxo pode sofrer um Silêncio permanente, ser banido completamente da realidade ou explodir de maneira espetacular, a critério do Narrador.

• Magos com muita energia Paradoxal podem ser forçados a adquirir Defeitos permanentes de Paradoxo, manifestações de mudanças que repercutem de modo a alterar o personagem definitivamente. Esses Defeitos podem ser físicos, mentais ou Efeitos sobrenaturais. A mão do mago pode definhar, ele pode ouvir um zunido constante ou um halo brilhante pode aparecer sobre sua cabeça. Essas alterações se tornam parte do mago e sua punição, sendo tão difíceis de remover ou alterar como qualquer aspecto fundamental do personagem.

• Os magos que acumulam grandes quantidades de Paradoxo tendem a chamar a atenção. As pessoas, sempre sensíveis ao fato do mago "não ser totalmente normal", ficam mais nervosas ao lado de seres que contenham reprimendas da realidade. Mesmo que poucas criaturas além dos magos reconheçam o Paradoxo, a maioria dos seres teme essas forças instintivamente e estará ciente de um mago com excesso de Paradoxo.

Ressonância

Quando um mago cria Efeitos mágicos, ele os investe com sua vontade, desejos e objetivos. Naturalmente, o resultado reflete essas emoções poderosas, pois o mago está imprimindo sua própria visão da realidade sobre o cosmo. Cada mago possui algumas Características de Ressonância, um conjunto de adjetivos que descreve os tipos de Ressonância que o personagem desenvolve. Normalmente, ele começará com um ponto em uma dessas categorias: Dinâmica, Entrópica ou Estática. Por meio de outras ações, poderá desenvolver as outras categorias ou adquirir pontos adicionais na primeira.

Durante a criação de personagem, você precisa escolher os aspectos da Característica Ressonância. A Ressonância Dinâmica do seu personagem pode ser Enérgica, Violenta ou Ardente; a Ressonância Entrópica pode ser Destrutiva, Abatida ou Agitada; a Ressonância Estática pode ser Precisa, Geométrica ou Limitante. Essas Características descrevem como a mágica do seu personagem tende a se alterar de acordo com suas emoções. Todo Efeito mágico executado é afetado de alguma forma pela Ressonância; quanto mais pontos o mago possuir numa Característica, maior será essa manifestação.

A Ressonância Dinâmica reflete a força criativa pura do universo, a determinação para fazer coisas novas e diferentes, ações sem reflexão sobre as conseqüências e o movimento e evolução contínuos. Essas Características de Ressonância são rápidas, alternantes e transformadoras, embora a própria Característica tenha a tendência de se manter inalterada num determinado mago.

A Ressonância Entrópica reflete o vínculo do mago à energia primordial, o caldo efervescente que funde a Criação, levando-a de volta à nulidade fluida, abrindo espaço para um novo nascimento. As Características Entrópicas representam decadência, destruição e morte, mas nem sempre de um modo negativo.

Um tipo especial de Ressonância Entrópica é Jhor, adquirida por meio de interação demasiada com a energia da morte (veja o Capítulo Quatro).

A Ressonância Estática se apresenta em padrões, constantes e na solidificação da Criação em formas permanentes ou semipermanentes e idéias repetitivas. Essas Características são freqüentemente intelectuais, profundamente padronizadas ou altamente organizadas.

X	Ressonância desprezível
•	Peculiar
••	Singular
•••	Perceptível
••••	Influente
•••••	Esmagadora

• Cada ponto numa Característica de Ressonância indica o grau dela que é perceptível nos Efeitos do mago. Altos níveis indicam que toda mágica será distorcida de maneira visível, de modo a refletir a Ressonância pessoal do personagem. Um mago que possua baixos níveis de Ressonância demonstrará apenas alterações sutis, sendo possível não manifestar nenhuma Ressonância perceptível em Efeitos pequenos.

• A Ressonância pode ser rastreada por indivíduos que saibam procurar. Um personagem pode determinar se uma Ressonância em particular se encaixa no estilo de outro mago. Com um teste de Percepção + Consciência (dificuldade 10 menos o nível de Ressonância), pode-se descobrir o tipo de Ressonância presente num Efeito, ainda que ela não seja perceptível imediatamente. ("Ah! Meu velho nêmesis, o Dr. Lugan, sempre utiliza mágica Vingativa e esse Efeito se encaixa perfeitamente em seu estilo.")

• Um mago que execute um Efeito correlato a sua Ressonância perceberá ser mais fácil usá-lo. Um personagem que possua a Ressonância Dinâmica: Ardente tem mais facilidade com Efeitos de fogo; um mago com Ressonância Estática de Perspicácia é melhor com mágicas de Mente introspectivas e assim por diante. Essa facilidade se traduz como uma redução de um ponto na dificuldade para Efeitos relacionados à Ressonância específica do mago, *somente enquanto o jogador descrever uma forma clara de usar sua Característica de Ressonância no Efeito.* Não é suficiente dizer "Eu tenho a Ressonância Estática: Refletir, logo recebo um bônus em todos os Efeitos de Mente." O jogador precisa fazer com que parte do Efeito reflita a Ressonância apropriada deliberadamente.

• A Ressonância de um mago geralmente se altera apenas quando ele é profundamente influenciado por poderes mágicos fortíssimos. Essa alteração pode ocorrer durante uma Procura, após uma falha crítica num Efeito espetacular ou numa visita a um Reino desconhecido do Horizonte.

Vitalidade

Visto que os magos não fogem apenas da Tecnocracia, mas também de mortais apavorados, monstros mágicos e uns dos outros, ele têm uma tendência desagradável a serem espancados, atingidos por tiros, apunhalados, cortados, queimados, jogados de prédios, quebrados, torturados e mutilados. A Característica Vitalidade registra os efeitos desses ferimentos e aplica as penalidades cabíveis aos magos que tentam lutar enquanto seus corpos se despedaçam.

Personagens básicos possuem sete Níveis de Vitalidade, mostrados na planilha de personagem. Toda vez que um mago é ferido, ele perde um ou mais desses níveis até que o descanso ou a mágica os restaurem. A medida que o personagem vai ficando mais ferido, sofre penalidades crescentes nos movimentos e ações, refletidas pela diminuição de suas Paradas de Dados. Se uma penalidade remover completamente a Parada de Dados de um mago, ele não poderá sequer tentar executar a ação em questão — estará ferido demais para isso. Mesmo especialistas enfrentam problemas quando têm rombos no peito.

Os testes de Arete são a exceção a essa regra. O poder de executar a magia iluminada está além dos ferimentos corporais. Entretanto, um mago Incapacitado ou inconsciente não pode realizar Efeitos (talvez possa utilizar alguma mágica bizarra de Mente).

Veja o Capítulo Oito para detalhes sobre dano, mas tenha em mente o seguinte:

• O dano por contusão é registrado como uma barra "/" e representa batidas e arranhões. É recuperado rapidamente e geralmente não é fatal. Os magos freqüentemente podem "lidar com os punhos" e absorver partes desse dano.

• O dano letal é registrado como um "X", e advém de perfurações, cortes, esmagamentos e outros ataques graves e geralmente fatais, incluindo a maior parte das mágicas. Os magos, assim como os mortais, não são muito resistentes a esse tipo de dano, mas podem curá-lo com mágica.

• O dano agravado é registrado com um "*", geralmente quando um mago sofre danos sobrenaturais em seu Padrão — como num ataque de Primórdio, fogo ou trauma maciço. Esses ataques não apenas mutilam o corpo do personagem, mas são extremamente difíceis de curar com mágica.

Experiência

A vida é um processo de desenvolvimento e aprendizado. Conforme buscam iluminação e poderes místicos, os magos caminham para o autoconhecimento tanto quanto — senão mais — todos os seres humanos. A partir das revelações da vida cotidiana ou da prática mágica, eles se aperfeiçoam e esperam avançar rumo à Ascensão — ou pelo menos sobreviver mais um dia. A Experiência reflete as recompensas tangíveis desse desenvolvimento.

Mesmo que os personagens possam aprender e aprendam muitas coisas sequer descritas no sistema de jogo, algumas Características podem ser aprimoradas para serem mais úteis. O sistema de Experiência permite que você melhore seu mago em categorias como Habilidades e Esferas. No entanto, aprofundar-se na personalidade do seu mago e descobrir o lugar dele no universo é um trabalho exclusivamente seu.

Após a conclusão de cada história (ou parte dela em crônicas muito longas), o Narrador pode distribuir pontos de Experiência. Esses pontos serão usados para desenvolver capacidades novas ou existentes. Os jogadores devem registrar esses pontos em suas planilhas e usá-los entre as histórias. Claro que os pontos de experiência não são obrigatórios; o Narrador não *precisa* distribuí-los. Por outro lado, ninguém continuará jogando se os personagens não chegarem a lugar nenhum nem aprenderem com seus erros.

Entretanto, embora os pontos de experiência possam ser usados em muitos aprimoramentos, o Narrador *sempre* deve se manifestar e determinar o que é apropriado. Um jogador não pode decidir que seu mago simplesmente aperfeiçoou seu Arete gastando experiência; não é tão simples. Em vez disso, ele deve sugerir as melhorias que deseja para seu personagem e o Narrador deve decidir se elas são válidas ou não. O Narrador determina quando um personagem aprendeu, lutou ou sofreu o suficiente para se aprimorar. Essa limitação não é um mandato para impedir os personagens de se aperfeiçoar, mas uma exigência para que você, como jogador, certifique-se de que seu mago aja e se empenhe de modo consistente com o dispêndio de experiência.

De forma alguma qualquer Característica do personagem pode aumentar mais de um ponto por sessão (ou entre as sessões, exceto se houver grandes intervalos entre elas). Requer muito trabalho atingir aprimoramentos legítimos, especialmente em tópicos difíceis como a magia.

Novas Características

Os magos que estudem para adquirir novas Características, como Perícias ou Esferas, precisarão de professores apropriados. Em alguns casos, esse instrutor poderá ser outro personagem de um jogador; em outros, um mentor ou biblioteca serão suficientes. Como sempre, o Narrador tem a palavra final para o que será apropriado.

Mesmo talentosos como são, os magos não adquirem novas capacidades da noite para o dia. Aprender um novo truque pode consumir tempo, tanto do aluno quanto do professor. Um aluno interrompido constantemente pode ser obrigado a gastar Força de Vontade para justificar a compra de uma nova habilidade, ou simplesmente não terá aprendido. Inversamente, um personagem que arrisque e tente novas proezas no decorrer da história pode achar mais fácil desenvolver esses talentos nascentes.

Novas Habilidades são mais simples de adquirir se o mago puder praticar, seja com um instrutor ou com livros. Esse período de aprendizado pode levar alguns dias ou meses, dependendo da Habilidade. Aprender a utilizar o programa de computador Windows deveria ser mais fácil que aprender Cantonês caso você não seja chinês.

Novas Esferas, por outro lado, são propostas difíceis, no mínimo. O mago precisa se empenhar em estudos, geralmente com um membro mais evoluído de sua Tradição, de modo a elucidar as Esferas que ainda não conhece. Ele pode conseguir algumas dicas com membros de outras Tradições, mas as práticas desses são tão diversas que será difícil transformar esse conhecimento em aprendizado tangível. Magos azarados ou solitários podem não ter escolha senão aprender com a prática ou por meio de livros antigos. Nesse caso, levará alguns meses ou anos para desenvolver uma compreensão rudimentar da Esfera. Como sempre, o Narrador tem a palavra final.

Conferindo Pontos de Experiência

Prêmios em pontos de experiência são grandes incentivos aos jogadores, mas também servem para manter o equilíbrio. Experiência em excesso fará os personagens ultrapassarem facilmente qualquer desafio, transformado-os em semi-deuses invencíveis. Experiência escassa garantirá que os personagens nunca evoluam; os jogadores ficarão entediados com a estagnação de seus magos. O Narrador deve equilibrar esses extremos para encontrar uma quantidade satisfatória de pontos de experiência, permitindo que os jogadores aprimorem seus personagens mas continuem ávidos por mais.

A distribuição de pontos de experiência deve ocorrer no final de cada sessão de jogo ou história. Assim será mais fácil registrá-los e haverá mais oportunidades para discutir como serão gastos.

Fim do Capítulo

Um capítulo é parte de uma história, geralmente coberto em uma sessão de jogo, mas pode haver vários capítulos numa sessão. Eles são interrupções naturais, assim é aconselhável distribuir alguns pontos de experiência nesses momentos.

Um ponto — Automático: cada mago aprende com seus erros e recebe alguma experiência apenas por sobreviver.

Um ponto — Aprendizado Legítimo: para aqueles magos que realmente aprenderam algo estarrecedor, inspirador ou novo, confira um ponto de experiência adicional de forma a refletir os novos horizontes que se formaram em sua mente. O jogador pode explicar o que seu mago compreendeu.

Um ponto — Interpretação: um jogador que vá além da interpretação normal de um determinado papel, aprofundando-se nas peculiaridades e defeitos de seu personagem, deveria receber um ponto de experiência adicional como recompensa por elevar o nível de jogo de todos. Os padrões dessa recompensa podem ser crescentes!

Um ponto — Heroísmo: Um jogador cujo personagem aja altruística e bravamente, colocando a vida e a iluminação em risco pode se fortalecer com o acontecimento. Aquilo que não mata vale pontos de experiência extras.

Custo de Experiência

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Esfera Nova	10
Força de Vontade	nível novo
Habilidade	nível novo x 2
Atributo	nível novo x 4
Esfera de Especialização	nível novo x 7
Outras Esferas	nível novo x 8
Arete	nível novo x 8
Antecedente	nível novo x 3

Fim da História

Uma história se conclui após vários capítulos e sessões de jogo. No desfecho de cada história, confira alguns pontos de experiência extras para os personagens que participaram dela desde o início, além dos pontos distribuídos pelo último capítulo.

Um ponto — Sucesso: Se os personagens atingiram parte ou todos os seus objetivos, devem receber um ponto por progredir em suas metas e cumprir suas tarefas com sucesso.

Um ponto — Perigo: Caso a história tenha sido particularmente difícil e os personagens foram forçados a resistir constantemente, podem ter aprendido mais apenas por sobreviver.

Um ponto — Sabedoria: Se um jogador elaborou um plano brilhante que salvou o dia, adaptou-se às circunstâncias, descobriu novos e perspicazes usos para as capacidades do personagem ou simplesmente botou para quebrar, dê-lhe um ponto de experiência de bônus por essa razão.

É óbvio que o Narrador sempre pode distribuir mais ou menos pontos de experiência conforme as necessidades da crônica e do grupo.

Graun
Yourr to

"Mas como você fez isso?" perguntou Michael, frustrado, enquanto caminhava para frente e para trás na sala. "Quer dizer, eu pude ver o efeito. Mas ainda não entendo como."

Walter inclinou-se em sua cadeira e observou seu novo aluno, rindo da necessidade de saber do jovem. "Eu fiz por meio da força de vontade. Eu penso de uma determinada maneira, movo minha consciência de certas formas e acontece. Observe." Walter ergueu sua mão e explicou com a voz mais suave que possuía. "Primeiro eu visualizo meu desejo — que haverá uma pequena labareda de fogo em minha mão. Não precisa ser uma visão perfeita, apenas o suficiente para focalizar nela. Uma vez tendo feito isso, eu digo as palavras corretas, recitando a fórmula. O ritual concentrará a minha vontade e condensará a minha visão. Eu *forço* minha vontade para criar a energia; o ritual opera sobre essa energia para formar a minha visualização."

Michael piscou com o pequeno lampejo — ali, na mão de Walter pairava uma pequenina e bruxuleante chama azul. Olhando para o rosto dele, Michael encolheu as sobrancelhas, então olhou novamente para a pequena chama.

"Então, o que faz acontecer? Tudo isso junto? Entendo que o poder vem de nosso interior. Não só das palavras e das fórmulas, certo?" perguntava Michael, aparentemente confuso.

"Sim..." respondeu Walter com hesitação "o poder vem do interior; o efeito advém da vontade." Ele fechou sua mão, abrindo-a em seguida e banindo a chama. "Mas precisamos de maneiras que nos permitam acessá-la. As palavras, gestos e símbolos são ferramentas para nos auxiliar a atingir o efeito desejado. Todos são componentes importantes. O caixa do supermercado não possui essa vontade iluminada e não é mais capaz do que um cachorro de executar esse truque ou, digamos, um molde de barro."

Michael finalmente sentou em sua cadeira. O silêncio permeou o ar por alguns instantes. Então, ele voltou a encarar Walter. "Tudo isso é necessário? A visualização, as palavras, fórmulas. Se o poder vem da vontade, não pode simplesmente *acontecer*?" Lentamente ele esticou seu braço, abriu sua mão e a sustentou, observando-a com concentração. O suor descia por sua testa e escorria pelo rosto, a concentração cauterizada em seu semblante. Pela eternidade de um momento, ele fez uma careta e uma pequena chama vermelha eclodiu por alguns instantes na palma de sua mão. "Desse jeito?" declarou de modo fatigado, mas triunfante.

Walter fechou seus olhos e elevou suas mãos, massageando suas têmporas. A mesma dor de cabeça, que sempre o afligia quando ensinava alunos promissores, estava voltando. Quando falou, foi com uma voz muito cansada: "Sim, suponho que seja outra forma de fazê-lo."

Capítulo Quatro: As Esferas

A magia define a existência dos magos. Mas o que ela é? Para alguns, a magia é poder; é a capacidade de fazer as coisas acontecerem. Para outros, é sabedoria, a iluminação que advém da satisfação interior. Alguns praticam a magia como uma força externa moldada por procedimentos e rituais, enquanto outros consideram-na a energia que flui de dentro do mágico.

Ela é tudo isso e muito mais. É uma força dinâmica de mudança, seja para destruir o velho, fortalecer o novo ou criar o inexistente. Através da força de vontade, da crença em fórmulas praticadas e da consciência iluminada que fala com a Tellurian, os magos tecem a própria Trama.

A magia usada pelos Despertos ultrapassa as barreiras dos truques menores e fenômenos sobrenaturais. Muitos feiticeiros e afins se encontram limitados a fórmulas rituais específicas e "feitiços" particulares reprodutíveis. Um mago Desperto não tem esses limites, mas forma seu entendimento da magia de acordo com os ensinamentos da história e do seu legado. Embora o poder do mago não seja infinito, é infinitamente diversificado. Os estilos de cada Tradição (Convenção, Ofício...) lhe fornece ferramentas para moldar o tecido da realidade. Aquilo que o mago faz com essas ferramentas é limitado apenas por seu conhecimento funcional (as Esferas), sua compreensão iluminada do universo (o Arete), sua crença particular em algum estilo mágico (o paradigma) e pela força com a qual a realidade confronta os magos que realizam mudanças excessivas (o Paradoxo).

Não existem "listas de feitiços" ou "pontos de magia" para se apegar. O poder do mago provém de sua consciência e vontade interior, assim o único limite para o uso da magia é essa força. Potencialmente, todo mago é capaz de criar quase qualquer Efeito; sua própria imaginação abastece as infinitas combinações de Esferas.

Cabe a cada jogador e ao Narrador trabalharem com as combinações de poder que as mágicas das Esferas fornecem. Um mago poderoso consegue literalmente reordenar a trama da realidade a sua vontade, mas um mágico impulsivo ou inculto pode vir a empunhá-la de modo a esmagar a vida e a resistência de seus adversários e desafios (levando a história junto). Contar uma história sobre magia não é um exercício para demonstrar os poderes da feitiçaria; é um esforço de grupo que todos devem apreciar. Os poderes de **Mago** são limitados, portanto, pela imaginação dos Narradores e jogadores, mas voltados ao objetivo de contar uma história divertida.

Os Caminhos da Criação

Nada define um mago tão prontamente quanto sua capacidade de manipular o poder mágico de moldar a realidade. Esse poder para impor sua visão da realidade na existência consensual é o que separa o mago das multidões da sociedade Adormecida. Concentrando sua vontade Desperta, um mago pode alterar a natureza da realidade tão facilmente quanto um Adormecido altera a temperatura de sua casa ajustando o ar-condicionado. Além disso, os magos modernos são menos propensos a transformar seus inimigos em porcos, dividir o mar ou paralisar o sol vespertino. A época dessas demonstrações extravagantes de feitiçaria já passou.

Os magos contemporâneos dependem da sutileza, ainda mais agora, depois que os eventos sobrenaturais recentes tornaram o uso óbvio da magia ainda mais difícil. O operador da vontade sábio camufla seus Efeitos mágicos com coincidências e eventos. A chegada oportuna de um táxi para retirar o mago de problemas, o súbito aparecimento de um buraco na rua imediatamente antes de um sedan preto virar a esquina e outras ocorrências similares não são implausíveis para os Adormecidos que as presenciem. Quando evita alertar os humanos normais com demonstrações vulgares de mágica, o mago diminui substancialmente o risco de sofrer Paradoxo. Camuflando-se silenciosamente no mundo à sua volta, ele evita a atenção de mortais desconfiados, caçadores, outras criaturas sobrenaturais e as próprias forças conflitantes da Tellurian.

Um mago moderno não é menos eficaz que seus predecessores. O poder de alterar a realidade é incrível, mesmo se limitado pela necessidade de evitar o Paradoxo. As proezas executadas pelos magos contemporâneos não são menos lendárias que aquelas perpetradas por magi das Eras Míticas apenas por terem mais sutileza. O fato dos mágicos atuais serem bem sucedidos, dados seus incontáveis inimigos e a realidade hostil, tornam seus feitos ainda mais impressionantes. Num mundo superlotado pela ciência e tecnologia, a existência da mágica sutil é uma proeza maravilhosa em si.

Tipos de Magia

A magia não pode existir sem o mundano. Como contraparte do que é comum, ela ganha definição devido a essa diferença. Esses poderes misteriosos e fenômenos sobrenaturais existem à parte do mundo cotidiano do homem comum, da percepção do "normal", da realidade consensual. Usando a mágica, os Despertos impõem seus desejos sobre a realidade, alterando o mundo para igualar sua vontade. Se não existisse uma realidade rigidamente estática, não haveria matéria prima para o mago utilizar sua vontade. Não podem existir Despertos se ninguém estiver adormecido.

A maioria das pessoas aceita as limitações da realidade estática. Sentindo que não exercem controle sobre seus destinos, eles apanham o que é oferecido pelo cosmos. Esses, portanto, são os Adormecidos que compõem a vasta maioria da humanidade. Dentre eles, alguns percebem que as leis da realidade não são inflexíveis como todos acreditam. Eles acham que é possível exercer certos poderes mágicos dentro das restrições do consenso, por meio de rituais elaborados e perseverança. Usando práticas e ritos antigos, eles absorvem o poder natural inerente à Tellurian e o moldam de maneiras pequenas e furtivas. Essas pessoas conseguem distender as leis da realidade com suas invocações, mas não têm controle sobre essas leis. Eles dominaram o que era chamado de magia estática.

É a compreensão mais profunda da relação entre a pessoa e o cosmos que distingue o mago Desperto do feiticeiro habilidoso mas Adormecido. Os magos são aqueles que descobrem não serem definidos pela realidade mas, em vez disso, que a definem. Eles são os total e genuinamente Despertos para o potencial mágico e podem, através da vontade iluminada e da crença em sua visão, executar mudanças na própria realidade.

Magia Desperta

Simplificando, a magia Desperta é a capacidade de moldar a realidade por meio da força de vontade. *Teoricamente*, não há limites para os feitos da magia, além das limitações que existem dentro do mago. Tecnicamente, um praticante poderia fazer o mar ferver, erguer montanhas e fazer um deserto estéril se tornar um campo fértil mas, na prática, o alto custo em Paradoxo e a enorme quantidade de tempo e esforço despendida certamente impediriam esses feitos. O poder do mago Desperto não exige que qualquer ritual seja executado, embora a maioria dos magos acredite na sua eficácia e ainda use esses ornamentos. Tudo que é realmente necessário é uma combinação de conhecimentos suficiente e determinação para forjar a realidade de acordo com os desejos do mago. Com o entendimento apropriado dos diversos elementos do universo (divididos pelos magos em nove Esferas de conhecimento), ao lado de força de vontade suficiente e da crença em sua capacidade, pouco está além do poder dos operadores da vontade.

Existem várias escolas de pensamento de acordo com a origem da habilidade de produzir e manusear a magia Desperta. Alguns magos afirmam serem apenas condutores de um poder maior. Argumentam que, por meio de seus Avatares, se conectam diretamente ao Primórdio, ao Puro ou outro poder maior. Com essa conexão, eles canalizam as energias da magia Desperta e refazem a realidade.

Outros acreditam que esse poder é inerente a todos os seres Despertos. Eles declaram que cada Avatar é composto de um fragmento de Primórdio, moldado pelos Puros e vinculado ao mago de carne e osso. Os proponentes dessa teoria acreditam que o necessário para executar a mágica seja apenas a fé de que ela existe, a coragem de abraçar a divindade interior e a vontade para forçar seu próprio paradigma contra a realidade estática.

Muitas outras teorias existem, mas não importa qual delas está correta (assumindo que há uma única resposta), as conseqüências práticas são mínimas. Os magos são capazes de alterar a realidade à vontade, isso é o que interessa, estando sempre isolados de suas irmãos Adormecidos.

Magia Estática

Diferente das demonstrações espalhafatosas da magia Desperta, a magia estática ou feitiçaria se adapta à realidade consensual do Mundo das Trevas. Isso não quer dizer que ela

esteja vinculada a um dogma cientificamente aceito, claro Porém, o inconsciente coletivo da humanidade aceita — até certo ponto — que alguns fenômenos inexplicáveis são possíveis. A proliferação das linhas 0900 de místicos e adivinhos mostra que muitos Adormecidos têm fé em certas capacidades melhor definidas como "mágica". Mesmo as crenças usadas com as crianças são relacionadas a rituais de proteção e maldições de magia estática ("Esconda-se embaixo das cobertas e os monstros não poderão te pegar"; "Entre numa fenda e quebrará as costas de sua mãe".), reconhecendo instintivamente seu poder. A história mostra que os rituais passados adiante por milhares de anos e as lendas antigas contadas pelos avós para as crianças impressionadas guardam um pouco de mágica.

Os psicólogos, os médiuns e os feiticeiros (chamados de "magos limitados ou herméticos" em tempos antigos) que utilizam a magia estática devem seguir regras rigorosas para atingir resultados específicos. Suas capacidades obedecem a caminhos claramente delineados. Embora nem de longe sejam tão versáteis ou poderosos como os os magos Despertos no comando das Esferas, os Caminhos dos feiticeiros funcionam sem distorcer a Tellurian por meio de um Avatar Desperto. Desse modo, os feiticeiros evitam o pior do Paradoxo. Alguns magos teorizam que os poderes exibidos por outras criaturas sobrenaturais (como vampiros e lobisomens) são exemplos adicionais da magia estática em funcionamento.

O tipo de ritual usado para criar o Efeito mágico não importa, desde que se trate de um ritual que encerre poderes reais. A leitura do tarô feita por médium e o lançamento de runas dos vitki podem fornecer conhecimento sobre o futuro, mas nenhum feiticeiro pode simplesmente arremessar um conjunto aleatório de uga-bugas ocultos e esperar algum resultado. É a crença do operador no ritual, seu uso consistente e o apego a formas ainda funcionais que importa. De modo similar, é preciso usar rituais distintos para cada função mágica diferente. Um houngan não pode, por exemplo, usar o mesmo feitiço para abençoar um indivíduo e amaldiçoar outro.

Existe um limite para os feitos da magia estática. Um mago hermético pode provocar alterações menores na realidade, mas não conseguirá se aproximar da reestruturação fundamental dos Despertos. Mesmo o feiticeiro com mais força de vontade e mais determinado não é capaz de evitar esse limite. Apenas Despertando será capaz de experimentar esses poderes. Além disso, a feitiçaria e os poderes psíquicos não devem ser subestimados. Muitos feiticeiros conseguem realizar Efeitos potentes enquanto esconderem cuidadosamente seu trabalho de olhos descrentes. Uma vez que utilizam rituais que não reconstróem o universo à sua imagem, esses feiticeiros evitam a terrível maldição do Paradoxo.

O interessante é que os magos Despertos nunca usam a feitiçaria (exceto que algumas Tradições, mais notoriamente a Ordem de Hermes, educa aprendizes potenciais com esse tipo de magia). Os Despertos alteram a realidade num nível fundamental, enquanto o mágico estático opera sem quebrar e trançar os fios da Trama. Assim que o mago Desperta, seu poder flui da capacidade de moldar a si e a seu Avatar para por sua vez moldar o cosmos. Mesmo que os magos sejam capazes de executar determinados Efeitos estáticos e sutis que imitam a feitiçaria, seus poderes são muito maiores e as conseqüências igualmente severas. De modo similar, a magia hermética ou limitada não é capaz de compreender, quanto mais manipular, a alteração da realidade do operador da vontade Desperto.

É importante notar que as formas de magia utilizadas pelos feiticeiros geralmente imitam os rituais usados pelos Despertos. De fato, os magos se orgulham de sua história e cultura, usando as crenças de seu povo para construir sua mágica. O mágico assume as maneiras adequadas e entoa as palavras secretas e a mágica acontece — quem pode diferenciar um Desperto e um Adormecido nesse momento? Ainda que o mago refaça o universo a sua imagem, os poderes inatos do feiticeiro são tão mágicos.

No passado, ambos debatiam poder e dinamismo. Mesmo que compartilhem técnicas e atinjam resultados similares, o mago Desperto experimentou uma iluminação que o feiticeiro comum não, abrindo seus olhos para um mundo mais amplo. Inversamente, como pessoas separadas da humanidade normal por seus vínculos mágicos, os encantadores, bruxos e visionários de todo tipo encontram motivos para trabalharem juntos. De fato, poucos operadores da vontade conseguem diferenciar magia e feitiçaria. Menos ainda sabem que existe uma diferença.

O que você não sabe...

Embora feitiçaria, magia hermética, fenômenos psíquicos e termos afins se refiram a formas de magia distintas, simples, ritualísticas ou vinculadas a caminhos específicos em termos de jogo, o mago típico não faz distinção entre elas e a magia Desperta. Como vimos antes, o feiticeiro balança seus braços e canta numa linguagem estranha; o Desperto faz o mesmo. Ambos atingem um resultado místico. Onde está a diferença?

Certamente, existe uma distinção entre os dois grupos, e alguns magos que estudam Avatares, Essências e Primórdio intensamente sabem defini-la. Contudo, para a maioria, mágica é mágica, seja executada por alguém que abriu os olhos e Despertou ou que a faz por meio de prática e ritos. Boa parte dos Efeitos que os feiticeiros realizam serão estáticos para os magos Despertos, e no caso de um feiticeiro tentar um feito realmente poderoso, simplesmente falhará. O Paradoxo só pode atingir aqueles com audácia para distorcer a Trama em seu favor, mas um feiticeiro não é melhor ou pior que um mago. Essencialmente, apenas seus modos de praticar a magia diferem.

Os Limites da Magia Desperta

Desde o fim das Eras Míticas, as restrições impostas pela realidade material têm obstruído bastante os Efeitos do operador da vontade. Conta-se nostalgicamente que os primeiros magos não temiam o Paradoxo, já que nenhuma realidade consensual existia. Se uma era tão mística existiu, ninguém sabe, ainda que um mundo aberto para a magia seja o sonho de muitos magos. Nos séculos posteriores, o aumento descontro-

lado da população humana conspirou com o advento da comunicação de massas para unir o planeta, criando uma sociedade realmente global e, conseqüentemente, uma realidade global. Considerando que a humanidade existia em bolsões isolados, cujos sistemas de crenças antiquados permitiam grandes demonstrações de poder místico, o compartilhamento atual das convicções do que é possível (ou não) ao redor do mundo algemou os operadores modernos da Arte.

Magia Vulgar

A magia vulgar, também chamada de magia dinâmica, acontece quando um mago força a realidade a acatar suas expectativas pré-concebidas. Usando esses Efeitos, um mago pode lançar raios de seus dedos ou transformar seus inimigos em vidro. Durante o período da Renascença, essa magia era chamada de "vã", uma denominação apurada até os dias atuais, uma vez que apenas os magos mais ingênuos usariam esses Efeitos, exceto em situações extremas. Essas operações descuidadas despedaçam a Trama da realidade e convocam as insensíveis conseqüências da alteração.

Não existe explicação lógica para a magia vulgar. Para os Adormecidos que a presenciam, seus Efeitos são patentemente impossíveis. Alguns resultados genuinamente assombrosos são possíveis, mas apenas impondo um terrível risco ao mago que emprega a magia dinâmica. A realidade estática abomina a magia vulgar e os magos que a executam. Todos que a usarem *irão* pagar o preço, em Ressonância ou Paradoxo.

Os magos astutos usam-na apenas em casos de vida ou morte. Pense na magia dinâmica como o trunfo tático da sociedade Desperta. Ela é perigosa e confusa e gera conseqüências de longo prazo. Os magos que utilizam esse poder com frivolidade não são um problema duradouro.

Magia Coincidente

A magia coincidente é a única escolha dos magos que planejam durar algum tempo. Camuflando os Efeitos mágicos nas possibilidades dos acontecimentos, o mago opera de maneira evidente sem ser importunado por testemunhas Adormecidas. Essas operações são denominadas mágicas estáticas já que, assim como os poderes dos feiticeiros, funcionam dentro dos limites da realidade. Se, por exemplo, um mago está com problemas financeiros (um problema comum entre os mágicos que chamam a atenção do Sindicato), poderia conjurar o dinheiro que precisa do ar. É claro que a realidade estática não irá aceitar naturalmente essa ocorrência. Entretanto, uma solução menos perigosa e igualmente funcional poderia ser enviar o cupom da Revista dos Aspiradores de Pó Domésticos que está na cozinha...e esperar que a Patrulha Premiada apareça antes dos fiscais do Imposto de Renda! A realidade estática, e os Adormecidos responsáveis por ela, considerarão essa seqüência de eventos uma sorte extraordinária — mas de forma alguma mágica.

Pense na magia coincidente como a água descendo a colina; ela irá contornar os obstáculos para atingir a base. Da mesma maneira, a magia segue o caminho de menor resistência para alcançar uma solução apropriada, caso não seja forçada a acatar formas e resultados específicos. O mago molda um desejo particular e o abastece, mas deixa o cosmos decidir o Efei-

to final. Confrontado por inimigos, o mago pode focalizar sua vontade e ódio, manipulando o fluxo das Forças ao seu redor e aguardando o disparo de um evento conveniente, como a explosão de um cano de gás defeituoso.

Coincidências menos plausíveis tornam a magia mais difícil, pois a realidade não pode se distender muito para acomodar os desejos do mago. Quanto maior a quantidade de "acidentes", mais restrita será a probabilidade geral de acontecerem, levando ao chamado "Efeito Dominó". No entanto, se um Desperto criativo usar a magia coincidente ocasionalmente, acabará descobrindo formas de executar seus Efeitos, percebendo que a realidade estática se revolta menos contra essas alterações sutis. Ao esconder a mágica em incidentes que os Adormecidos considerem possíveis, ainda que sortudos, o mago observará suas operações sendo aceitas pelo inconsciente coletivo da humanidade.

Despertar

O Despertar abre as portas da percepção, permitindo que o novo mago observe o mundo mágico. Ele enxerga tudo com novos olhos — livres da neblina do sono. Novas verdades sobre a natureza da realidade lhe são reveladas, enquanto preconceitos antigos se despedaçam. O mago recém-Desperto deve se esforçar para entender essa avalanche de novas sensações. Caso não tenha um amplo autoconhecimento e uma poderosa vontade, ele pode ser esmagado por essas impressões, incapaz de decifrá-las ou controlá-las. Num mundo onde a realidade é moldada pela percepção, quem pode definir se um indivíduo é insano ou apenas está vendo outro cosmos?

O Despertar pode ocorrer a qualquer momento. Não existe um período único de crise quando todo indivíduo confronta a mágica; a descoberta pode acontecer na infância, juventude, fase adulta ou velhice. A maioria dos magos relaciona suas primeiras experiências com o início de sua vida adulta. O Despertar raramente ocorre na infância, mas é possível. Os pais satisfazem abundantemente as necessidades da maior parte das crianças, deixando-as tão confortáveis com o *status quo* que não existe o ímpeto necessário ao processo. Ele é similarmente improvável na velhice. As pessoas idosas, diferentes da maior parte da sociedade mais jovem, geralmente descobriram algo para concentrar sua atenção na vida. Seja construir uma carreira, erigir uma família ou embriagar-se todos os dias, existe algo no cotidiano que os faz sentirem-se completos, e os prende eternamente à confortável realidade estática no processo. Mesmo aqueles sem esse senso de propósito descobrem um nicho familiar e confortável que os impede de explorar algo mais. Contudo, o início da fase adulta é o período da vida pessoal onde começa a busca dos propósitos e significados da vida. Em raras ocasiões, essa busca leva o pretendente a Despertar.

O processo geralmente é disparado por eventos traumáticos, que mudariam uma vida, mas existem exceções. O Despertar freqüentemente coincide com uma necessidade do mago, quase sempre o impulso de solucionar algum problema intransponível da maneira convencional. Quando as chances são pequenas e não há ninguém mais para recorrer, o mago aceita o desafio, ativa seu Avatar dormente e adquire poderes. Mesmo que o novo Desperto negue seu poder, suas novas percepções moldam o universo a sua vontade, às vezes com efeitos drásticos e imprevisíveis.

Muitos magos adorariam descobrir uma maneira confiável de Despertar outras pessoas, mas nenhum método desse tipo é conhecido. Pretensos mentores observam atentamente indivíduos com vontades fortes e vidas incomuns, enquanto os magos eruditos tentam ensinar seus caminhos para possíveis iniciantes. Nada disso garante o Despertar. A iluminação atinge quem deseja.

Uma vez que o mago Desperta, não existe caminho de volta. A verdade sobre o subjetivismo da realidade foi exposta e o neófito não tem escolha senão prosseguir, buscando entender o que aconteceu. Embora talvez queira retornar para seu antigo modo de vida, os acontecimentos irão conspirar para tornar isso impossível. A família e os amigos perceberão mudanças no mago novato. Essas pessoas podem estar dormentes, mas não estão mortas. O Avatar recém-encontrado certamente irradia "estranheza" para os conhecidos do ex-Adormecido, conspirando sutilmente para alterar a realidade e dissuadir o subconsciente do personagem. Mesmo que consiga salvar alguns de seus relacionamentos, o Despertar invariavelmente custará a maioria dos contatos humanos do mago, pois mesmo velhos amigos acharão perigoso e perturbador se associar com ele. Até os desconhecidos tendem a se afastar desse tipo de "esquisito". A carícia da magia, ainda que invisível, deixa sua marca distinta na pessoa. Os humanos percebem e temem instintivamente essa aura, logo um mago precisa esconder seus poderes cuidadosamente ou procurar outros magos como companhia.

Ainda que aterrorizantes, os problemas da alienação e poderes incontroláveis são apenas a ponta do iceberg. Logo ele perceberá que há muito mais no mundo que sequer imaginara. Espíritos, lobisomens, vampiros, feiticeiros e muito mais são coisas cuja existência precisará reconhecer e, com freqüência, coisas com as quais terá de dialogar, lutar e às vezes se aliar. Sua própria existência o leva a ser cortejado por várias facções Tradicionalistas, sedentas por aliados. A Tecnocracia desejará assimilá-lo ou eliminá-lo. A responsabilidade intrínseca de pertencer às linhas de frente, protegendo um mundo ignorante de perigosos destruidores da realidade, não deixa espaço para outras opções. Todos querem um pedaço da mágica e o novato pode nem chegar a descobrir o que é isso.

A única escolha é mudar ou morrer. Se desejar sobreviver, o novo mago precisa descobrir o que é e quais suas capacidades. Talvez um mentor ou cabala possam lhe mostrar o caminho que deve seguir, mas cabe ao mago dar o primeiro passo: Apenas aceitando sua nova condição ele estará apto a seguir seu caminho rumo à iluminação e Ascensão. (Informações mais detalhadas sobre o Despertar podem ser encontradas em **Initiates of the Art.**)

Avatar

No interior de cada mago Desperto existem dois espíritos ou lados distintos: seu Avatar e o 'eu' mortal. Essas duas partes interagem de muitas maneiras, desenvolvendo uma dinâmica complexa comparável àquela entre estudante e professor, companheiros de vida ou mesmo adversários. Não importa a forma dessa relação, sua meta final é conduzir o mago até a Ascensão.

É função do Avatar bajular, coagir ou arrastar o mago esperneando e aos gritos para a iluminação. Os personagens com Avatares mais poderosos serão empurrados para a ação com mais freqüência que seus compatriotas menos dotados misticamente. Mesmo que poucos companheiros invejem as constantes aguilhoadas que esses magos devem suportar de seus Avatares inquietos, eles têm, sem sombra de dúvida, uma vantagem sobre seus colegas. O incitamento incessante serve para

auxiliar o mago a se superar. Ele estará mais preparado para tolerar os testes e desafios das Procuras e, conseqüentemente, irão alcançar a iluminação com mais facilidade que seus amigos relaxados, adquirindo rapidamente uma sabedoria além da esperada para sua idade.

Outra propriedade do Avatar é a capacidade de garantir ao seu possuidor acesso a vidas passadas. Ele é o pedaço eterno do operador da vontade. Dentro dele estão as experiências de todas as encarnações terrenas anteriores. Alguns magos aprendem a acessar essa fonte de conhecimento e utilizar seus ensinamentos em seu favor no presente.

Antigamente, muitos Avatares apareciam como entidades tangíveis e distintas para seus magos. Fosse um anjo ou gênio, deus ou herói, o mago era capaz de conversar com seu guia, atracar-se com ele ou tratá-lo como um amigo ou inimigo material. Atualmente, tornou-se muito rara a manifestação física de um Avatar. De fato, durante a resolução do Juízo Final, esse evento se tornou deveras incomum. Hoje em dia, essas entidades se comunicam de modos sutis, como em sonhos ou estalos intuitivos. O tempo da materialização corporal já passou.

Como fazem sobre vários assuntos, os magos discordam se é o Avatar que permite o manuseio da magia ou a magia inerente que permite sentir a presença do Avatar. Seja qual for a verdade, o 'eu' interior deve Despertar antes de estar capacitado a explorar todo o potencial da magia.

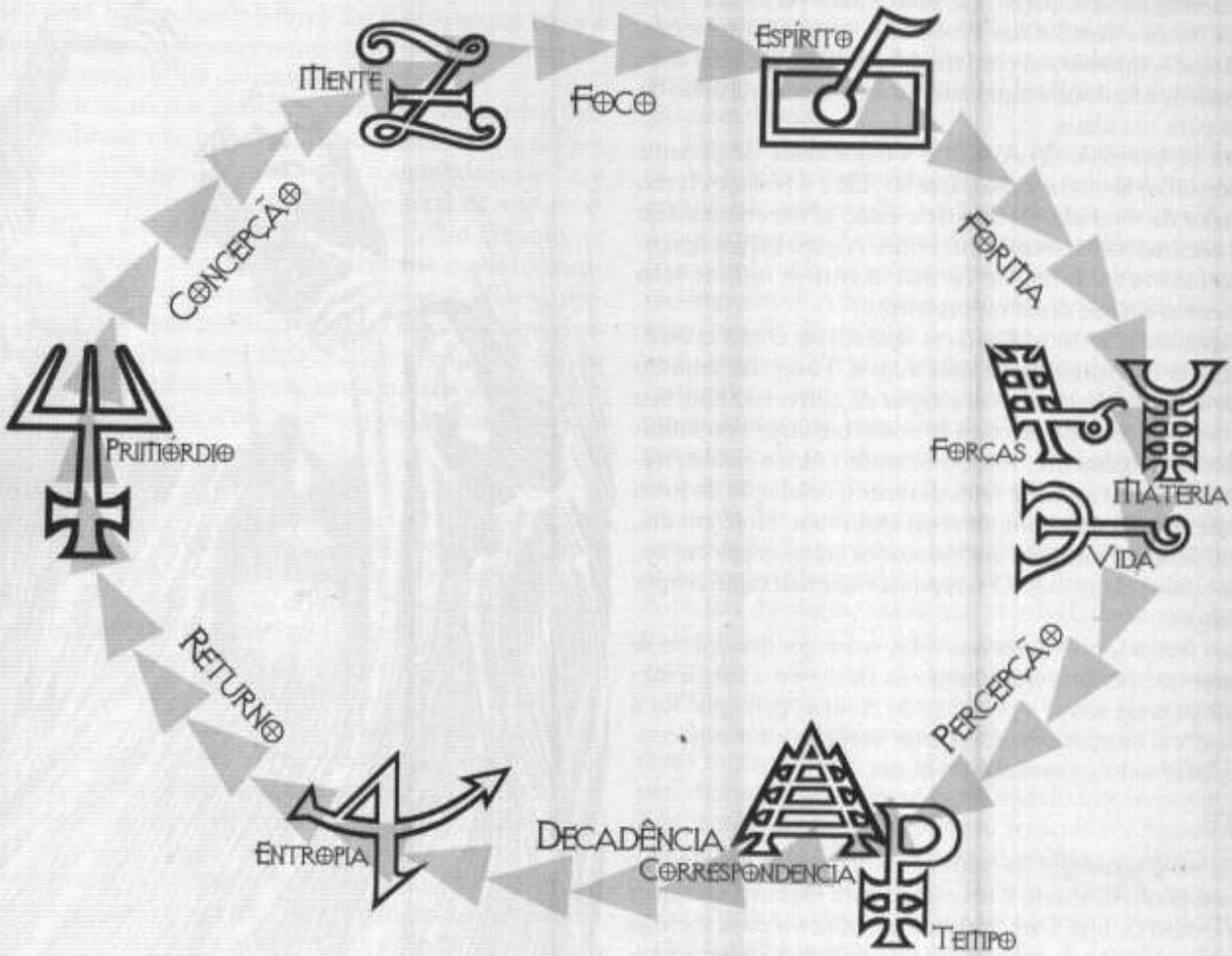
Arete

O Arete é a medida da vontade iluminada do mago. Ao menos um ponto de Arete é necessário para executar qualquer Mágica Desperta. Essa Característica quantifica a compreensão intuitiva do cosmos pelo mago. Essa consciência pode ser adquirida lentamente ou numa súbita explosão de autoconhecimento. Geralmente, uma quantidade significativa de Arete é adquirida durante o Despertar. Depois disso, a progressão se torna mais trabalhosa, quase sempre envolvendo Procuras. Um mago que possua Arete suficiente pode sondar os mistérios do cosmos (sejam mágicos ou mundanos) com mais facilidade.

As Nove Esferas

Para tornar seus desejos realidade, um mago precisa mais que a força da sua vontade. Também precisa de uma profunda compreensão dos elementos implícitos ao cosmos. Há muito tempo, os predecessores dos mágicos atuais dividiram esses componentes em nove Esferas de Conhecimento, visando facilitar a árdua tarefa de estudar a natureza da realidade. Um mago simplifica seu aprendizado se concentrando no aspecto individual da realidade que a Esfera representa, em vez de tentar assimilar e afetar o universo como um todo. Embora cada Tradição esteja inclinada a uma Esfera em particular, todos os magos podem estudar qualquer uma delas.

A despeito dos caminhos amplamente distintos que as Tradições usam para interpretá-las (geralmente utilizando premissas e simbologias totalmente diferentes), os princípios básicos permanecem iguais. Primeiro, uma coisa é *concebida*, começando como uma idéia abstrata de Primórdio que acha um foco na Mente e adquire substância através do Espírito, levando a um Padrão irradiado das Esferas da Vida, Matéria e Forças. Essa forma então é *percebida* por meio de sua interação com a Correspondência e o Tempo antes de sucumbir à Entropia para que todo o processo recomece.



As Esferas são:

- **Correspondência:** Todos os pontos no espaço são um. O comando dessa Esfera permite ao mago transcender os limites do espaço e da distância.
- **Entropia:** As coisas morrem. A Roda gira em seu curso inexorável, destruindo o que existe para abrir caminho ao novo que nasce. Essa Esfera abrange a sorte e a destruição.
- **Forças:** Essa Esfera garante aos seus estudantes o comando sobre as forças fundamentais do universo. Fogo, eletromagnetismo, gravidade, energia cinética e nuclear estão sob sua influência.
- **Vida:** A biologia de todas as formas de vida (desde os simples vírus até o complexo corpo humano) está no campo de atuação dessa Esfera. As funções biológicas podem ser aceleradas, reduzidas ou até mesmo completamente redefinidas de acordo com a vontade do mago que dominar essa Arte.
- **Matéria:** Essa Esfera cobre o estudo dos padrões materiais e inorgânicos. Desde a simples análise de composição química até a transmutação de metais básicos em ouro, tudo é possível usando a magia da Matéria.
- **Mente:** O estudo da consciência, mesmo separado do cérebro biológico, é o objetivo dessa Esfera. Ela permite que o mago examine as profundezas de sua consciência e libere os poderes trancados lá.
- **Primórdio:** Essa Esfera cobre o estudo da Quintessência, a matéria-prima pura da Magia Desperta. Magos treinados nessa Esfera compreendem e manipulam a criação em sua base, aprendendo a detectar, absorver e alterar esse misterioso Quinto Elemento.
- **Espírito:** O conhecimento da Umbra e seus habitantes provém do estudo dessa Esfera. O mago que comande seu poder pode conversar com espíritos e viajar para seus reinos (embora com dificuldade).
- **Tempo:** Essa Esfera promulga a subjetividade do tempo. Usando-a, um mago pode manipular a percepção e a passagem do tempo para si e para outras pessoas.

Essas divisões arbitrárias da realidade não são aceitas com unanimidade. (Alguns magos das Tradições acreditam que foram originalmente impostas pela Ordem da Razão.) Mesmo assim, a divisão das nove Esferas continua um modelo útil para os magos se comunicarem sobre os componentes de sua Arte.

Uma Décima Esfera?

Alguns magos teorizam que exista uma décima Esfera, em adição às nove mencionadas, ainda não descoberta. Acredita-se que essa Esfera perdida irá unir as outras nove e iluminar o verdadeiro caminho para a Ascensão. Ainda que a maioria dos magos rejeite essa teoria, cada Tradição tem sua "Esfera de estimação", geralmente impedindo uma cooperação inter-Tradições para a descoberta e revelação dessa Esfera. Até a Tecnocracia possui sua Teoria do Campo Unificado.

Uma hipótese que perturba alguns magos é que a unificação final das Esferas pode ser o caminho da estase ou da entropia. Esses operadores da vontade acham que essa possibilidade deve ser ignorada, em vista dos perigos enfrentados pela federação das Tradições.

Os Caminhos

Diferente dos magos Despertos, que usam as Esferas extraordinariamente flexíveis e provocadoras de Paradoxo para executar suas mágicas, os feiticeiros se apegam a Caminhos altamente previsíveis e aceitos pela realidade. 'Caminhos' é uma ótima denominação para a Arte dos feiticeiros, pois ela é bem definida e capaz de fluir pela realidade estática, sem atormentá-la ou quebrá-la. Embora não possuam o poder sublime da magia Desperta, eles podem usar seus Caminhos sem temer muito o Paradoxo, enquanto tiverem cuidado. Operando nos limites da realidade estática, os feiticeiros agem efetivamente abaixo do radar do Paradoxo. Já que está além do alcance desse livro definir os Caminhos da mágica, indicamos aos jogadores interessados em construir esse tipo de personagem o livro **Sorcerer**, que contém informações detalhadas.

Tecnomágica

Nenhum Tecnocrata respeitável admite que seu trabalho seja rotulado de "mágica", embora seja essencialmente isso. Na visão de um Cientista Iluminado, tudo que ele faz é aplicar princípios científicos avançados para resolver problemas. Ele pesquisa e prova cada um desses princípios metodicamente, então os distribui para platéias Iluminadas ou não por meio de revistas científicas ou mídia de massa. Esse método insinua essas "preleções" no inconsciente coletivo da humanidade, tornando-as coincidentes para a realidade estática. Confundir os resultados desses métodos científicos com as superstições praticadas pelas Tradições é prestar um desserviço ao trabalho Tecnocrata.

A Tecnocracia geralmente se refere aos seus Efeitos como *procedimentos*. Alguns independentes dentre os Engenheiros do Vácuo e os Progenitores os chamam de "encantos" ou "atos psiônicos", mas os outros Tecnocratas estão acostumados ao comportamento estranho demonstrado pelos agentes dessas Convenções. Semântica à parte, é importante notar que, embora os agentes Tecnocratas possam moldar a realidade como qualquer mago, essas proezas apenas são possíveis através do uso da ciência avançada. Nenhum agente pode simplesmente piscar os olhos e esperar que algo aconteça. Somente a aplicação dos princípios científicos apropriados ao seu paradigma irá *permitir* que algo aconteça.

Toda a tecno-mágica funciona por meio da utilização judiciosa de aparatos. Os tipos mais comuns são apetrechos hiper-tecnológicos, embora cibernética, drogas, aperfeiçoamento genético e treinamento avançado facilitem muitos procedimentos. Os Instrumentos, o equivalente Tecnocrata dos Talismãs, são capazes de realizar muitos Efeitos poderosos ainda não disponíveis para a realidade estática. Diferente de outros objetos mágicos (Antecedente: *Talismãs*), os Instrumentos podem ser usados por agentes Despertos e técnicos Adormecidos que receberam treinamento na teoria científica avançada. Esses aparatos tendem a falhar ocasionalmente nas mãos de não Iluminados, mas sua utilidade é uma tremenda vantagem contra as Tradições.

As Esferas da Tecnocracia

Como as Tradições que confrontam, os cientistas Iluminados dividem a "magia" em nove esferas de influência formais (que não são escritas com maiúsculas no jargão Tecnocrata). Manipulando esses elementos, as duas organizações atingem resultados semelhantes.

Apropriadamente, foi pelo esforço das Convenções que as Esferas foram codificadas. Para a Tecnocracia, cada uma das nove representa uma lei natural, não alguma divisão esotérica da realidade. A despeito dos argumentos de ambos os lados, existem algumas diferenças fundamentais entre as Esferas das Tradições e as esferas de influência das Convenções. Uma rotina e um procedimento, criados para produzir o mesmo resultado, serão compostos de elementos similares ou mais provavelmente idênticos. A única diferença reside nos métodos que os operadores da vontade usam para se preparar, cada um de acordo com seu paradigma.

A única exceção a essa regra é a Esfera Espírito, estudo que as Convenções chamam de "Ciência Dimensional". Vista pelos Tecnocratas como extremamente perigosa, essa Ciência não é muito bem compreendida pela vasta maioria dos agentes. (Na verdade, ela é expressamente proibida para cientistas da Iteração X.) Apenas os Engenheiros do Vácuo praticam-na regularmente, sendo monitorados de perto pela Nova Ordem Mundial, que busca sinais de alteração comportamental como resultado de possível contaminação.

As Convenções censuram agentes que usam Efeitos vulgares. Apenas sob isolamento completo ou situações extremas essas técnicas devem ser empregadas. Revelar novas tecnologias, antes que as Massas estejam preparadas para aceitá-las, pode levar ao Paradoxo ou à descoberta do agente, ambos inaceitáveis pela União Tecnocrata. Similarmente, os Instrumentos não devem ser usados caso existam testemunhas Adormecidas. Os agentes que insistirem nesse tipo de comportamento podem ser punidos com multas, revogação de equipamento, detenção...ou reeducação.

Tec-Expatriados

A Tecnocracia não tem um monopólio sobre a tecno-mágica. Os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade eram Convenções Tecnocratas anteriormente. Cada uma usa procedimentos quase idênticos aos utilizados por seus ex-companheiros, repletos de apetrechos de alta tecnologia e teoremas exaustivamente pesquisados. Aparentemente, foi mais fácil tirar os grupos da União que tirar a União dos grupos.

A principal diferença entre o cientista Iluminado e sua contra-parte Tradicionalista é que o primeiro continua totalmente ignorante do uso da mágica. Para ele, o que esta fazendo é — pura e simplesmente — ciência. Se alguém tentar dizer ao Tecnocrata que suas realizações são tecnomancia, provavelmente ficará ofendido com o absurdo da afirmação. Ele não estudou tanto e por tanto tempo para ver seu trabalho desmerecido como um tipo de uga-buga supersticioso. A própria noção de magia está além de seu paradigma. A aceitação dessas idéias irracionais pelos Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade apenas serve para demonstrar quanto eles caíram. Incapazes de comprovar suas anedotas pseudo-científicas logicamente, eles passaram a chamá-las de "mágica". Que pena.

Metafísica da Magia

Em todo o planeta, as crianças são doutrinadas a aceitar uma visão passiva e científica da realidade. São ensinadas a usar as leis da natureza para entender o mundo à sua volta. Aprendem que, embora façam parte da realidade, de maneira alguma podem afetar as leis naturais da Terra. Freqüentemente, as crianças discordam disso, da mesma forma que os magos. Em seus mundos, as "verdades" da realidade se alteram momento a momento, tão depressa quanto suas idéias. Eles comandam exércitos de plástico esverdeado, constróem fortalezas inexpugnáveis de blocos de encaixe e se tornam muito mais rápidos quando ganham tênis novos.

As crianças sabem instintivamente algo que seus pais e professores esqueceram — são capazes de forçar sua vontade sobre a realidade, mesmo que seja uma realidade composta de bonecos de ação e revistas em quadrinhos. Infelizmente, em pouco tempo essa noção inocente é racionalizada para fora da existência, vinculada apenas aos sonhos melancólicos ocasionais. Os magos, por outro lado, readquirem esses conceitos infantis. Para um Desperto, a realidade é subjetiva. Em vez de construir sua consciência e crença por meio da compreensão passiva do mundo, ele sabe que a fé e o desejo consciente criam esse mundo. Essa premissa implica que a humanidade tem uma participação mais ativa no universo que a doutrina Adormecida permite aceitar. As pessoas, como indivíduos inteligentes, são a causa e a realidade é a nossa conseqüência.

Realidade Estática

Após o Despertar, e a correspondente percepção de que podem alterar o mundo conforme sua vontade, a maioria dos magos iniciantes pergunta a seus professores (aqueles que possuem algum mentor, na verdade) porquê, dadas as possibilidades ilimitadas da realidade, eles não podem — por exemplo — arrancar a lua do céu. Por que não podem ferver os oceanos? O que os impede de transformar a atmosfera da Terra em vidro?

A resposta a essas questões encontra-se na própria natureza da realidade. A realidade estática é um construto nascido das crenças coletivas da humanidade. Alguns magos aprendizes confundem essa noção, achando que cada Adormecido está conscientemente projetando sua vontade pessoal na realidade, perguntando-se porque o mundo não é uma desordem caótica de realidades se sobrepondo constantemente. Seus mentores explicam-lhes que, ao invés de um turbilhão de realidades conflitantes, a existência é como uma alucinação coletiva, formada por meio da concordância da maioria dos seres humanos. Desse modo, a existência é denominada de realidade consensual.

Apenas uma realidade pode existir em um tempo e espaço determinados. A constância da realidade estática é alicerçada pela fé de bilhões de Adormecidos, cada qual aprisionando um Avatar não-Desperto que trabalha subconscientemente para reforçar o *status quo*. Ainda que essa crença sem foco tenha poucos efeitos sobre a realidade individualmente, os Adormecidos exercem uma força estabilizadora e tremendamente rígida através de sua fé agregada. Sempre que um mago tenta um Efeito mágico, deve superar a vontade combinada do inconsciente coletivo da humanidade. Sobrepujar essa barreira é uma proeza incrivelmente difícil, mesmo para os magos mais determinados.

A estratégia usada pela maioria dos magos (Tradicionalistas e Tecnocratas) para ultrapassar o poderio da realidade estáticaé disseminar seus ideais entre a cultura preponderante. Essa campanha tem a finalidade prática de encorajar as pessoas a aceitar as diretrizes dos paradigmas místicos, tornando mais fácil para os magos imporem sua vontade sobre o mundo no processo.

Inércia Histórica e Constantes Cosmológicas

Duas forças adicionais contribuem para a inflexibilidade da realidade estática. Ambas obstruem a capacidade do mago de afetar o mundo ao seu redor, tornando feitiços fantásticos patentemente impossíveis em muitos casos. Esses bastiões defensivos da realidade recebem várias denominações nos círculos mágicos, mas são mais conhecidos como inércia histórica e constantes cosmológicas.

Algumas coisas existem por tanto tempo que adquiriram tanto o peso da história como um grande dispêndio de fé depositado nelas, o que valida sua existência. A inércia histórica dessas crenças torna virtualmente impossível qualquer tentativa de alterá-las ou eliminá-las. Por exemplo, um mago não pode destruir a capacidade de voar de veículos mais pesados que o ar, pois eles têm sido parte do sistema de crenças dos Adormecidos desde que Santos Dumont decolou pela primeira vez. A preponderância da crença e o uso de aeroplanos condena esse tipo de atitude ao fracasso. A Tecnocracia usa a inércia histórica a seu favor, reescrevendo astutamente a história para dar crédito a situações falsas. Fazendo isso, a União as transforma em verdades.

As constantes cosmológicas, por outro lado, são coisas que sempre foram verdade e nunca poderão ser alteradas. Nenhum mago, não importa quão poderoso seja, pode remodelar a Quintessência em uma realidade básica totalmente diferente ou alterar a constante gravitacional do universo. Também não é possível reescrever a Trindade Metafísica ou a Maldição de Caim. Embora ninguém saiba porquê, certos fundamentos do cosmos parecem eternos. Eles estão vinculados à criação do próprio universo, servindo como pedras angulares imutáveis da realidade. (O que é considerado uma constante depende das necessidades do Narrador.)

Certos magos, tipicamente os poderosos Mestres da Arte, ficam fartos das restrições impostas pela sociedade Adormecida. Com tempo e esforço, alguns criam seus Reinos particulares depois do Horizonte. Nesses Reinos, o consenso lhes pertence, e cada um possui seu próprio conjunto de constantes cosmológicas. A despeito de seu enorme poder nesses locais, esses Mestres perderam o caminho da Ascensão ao rejeitar a verdadeira realidade e se isolarem num reflexo falso, que mostra apenas seus desejos egoístas.

As Ordens Tecnocratas já provaram ser bem sucedidas nessa tática, empregando uma combinação de mídia de massa, propaganda e psicologia nos últimos 150 anos para convencer as Massas que o paradigma tecnológico não é apenas eficiente, mas que o avanço científico é sinônimo de melhorias para a humanidade.

Esses acontecimentos são recentes. Antes do último século, os equipamentos tecnológicos apresentavam mal-funcionamento com regularidade, assolando seus usuários iluminados com o Paradoxo, ignorando os esforços dos predecessores dos Filhos do Éter e Convenções similares. Contudo, com o tempo as pessoas passaram a acreditar mais na validade da ciência e, conforme o faziam, mais "milagres da ciência moderna" se tornaram possíveis sob a realidade estática. Em breve foi possível aos Adormecidos utilizarem vários dispositivos científicos como os operadores Despertos faziam. O processo que transformou a ciência no paradigma predominante foi gradual, mas extremamente eficaz. E ele continua a agir atualmente.

A Trindade Metafísica

Os Adormecidos só conseguem entender uma pequena fração da realidade. Se alguém tentar lhes explicar tudo de uma vez, as informações se provarão excessivas para a mente humana absorver. Os magos, com o auxílio de suas psiquês Despertas, estão aptos a compreender uma porção do universo muito maior que os Adormecidos, mas mesmo assim precisam organizá-la e classificá-la para facilitar seus estudos. Os três elementos fundamentais dessa classificação são Dinamismo, Estase e Entropia. Essas três forças formam o modelo místico conhecido entre os círculos mais esotéricos como a Trindade Metafísica.

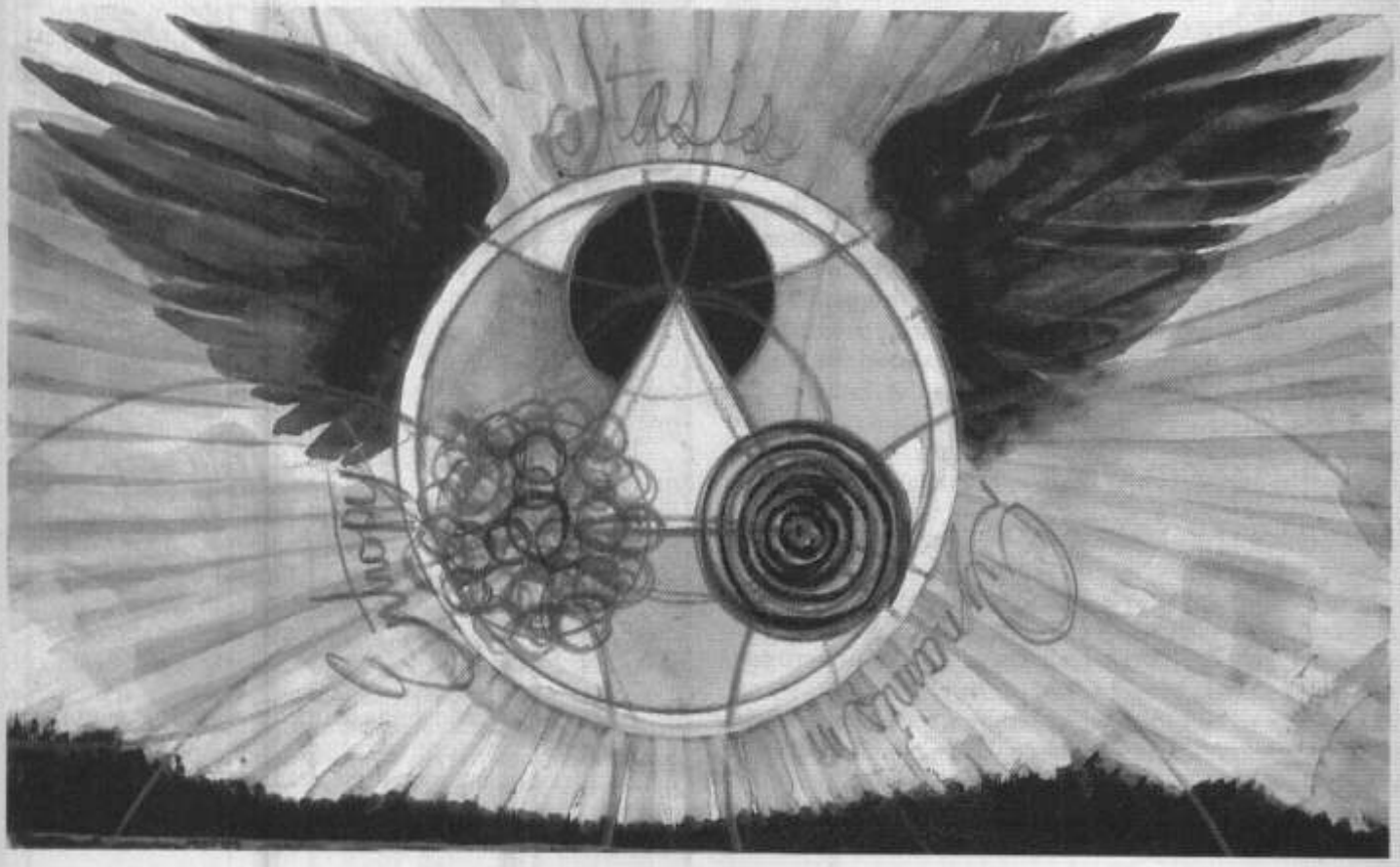
Dinamismo

O Dinamismo representa a criação, o crescimento e a alteração dentro da Trindade. Ele é o movimento evolutivo e a motivação para se adaptar ou morrer. Aqueles que não compreendem o Dinamismo o consideram uma força totalmente aleatória, uma tempestade avassaladora de caos. Embora seja uma força ativa de mudança, ele não é invariavelmente imprevisível. Muitos magos das Tradições acreditam erroneamente que a Tecnocracia seja contra a mudança. É essa desinformação que leva os agentes Tecnocratas a serem rotulados de "magos estáticos". Como qualquer agente da União Tecnocrata pode dizer, eles são muito favoráveis à mudança, mas de modo controlado. É por isso que os períodos de avanço tecnológico veloz são chamados de "revoluções".

Caso não conte com a força do Dinamismo, o universo irá desmoronar em decadência e dissolução. A necessidade de mudar e se adaptar é parte essencial da vida. Essa mudança pode parecer aterrorizante, desafiadora, mas deve prosseguir para que o universo — e tudo nele — cresça e prospere. Ninguém personifica tanto esse desejo de mudança como um mago Desperto. Apenas por meio da vontade, ele altera o mundo à sua volta. Cada vez que o faz, seja sutil ou dramaticamente, afeta toda a realidade, tornando-se um agente da mudança maior do que é capaz de perceber.

Estase

A Estase é o elemento que une o todo, um tipo de cola universal. Sem a estabilidade providenciada por essa força, o universo seria um mar de realidades conflitantes em constante mudança, cada uma suplantando (e sendo suplantada) pela outra. Esse estado rejeita até o reconhecimento individual. É claro que o excesso de Estase traz o efeito oposto, servindo para calcificar a realidade e torná-la mais resistente à mudança. Os tempos modernos têm presenciado um aumento gradual da influência dessa força sobre a realidade. Antigamente, a Estase era menos predominante e os magos tinham mais facilidade para impor sua vontade sobre o cosmos.



Conforme a Estase exerce um aperto mais forte sobre a Criação, a realidade continua a ficar mais fixa e inflexível. Ironicamente, muitos Adormecidos vêem o efeito da Estase como uma forma de "progresso", que lhes proporciona maior liberdade e possibilidades expandidas. Essa crença é patentemente falsa. A cada nova "conveniência" que a vida moderna lhes fornece, a Estase prende com mais firmeza a mente humana, tomando-lhes sua criatividade inerente.

Entropia

A Entropia é o Alfa e o Ômega da existência. Ela é o estado do qual todas as coisas nasceram e para qual retornarão um dia, apenas para renascer. Dessa forma, ela age como uma força de equilíbrio entre os elementos antagônicos do dinamismo e da estase, mantendo em movimento o ciclo de nascimento, morte e renascimento. Dentro dos limites da Entropia, o Dinamismo e a Estase alcançam um estado de equilíbrio que desfaz ambos, submetendo-os ao esquecimento que esse elemento representa. No entanto, como os Eutanatos afirmam, esse estado não é apenas um fim mas um novo começo. A Entropia libera o que devorou para reiniciar o ciclo.

Parecem existir dois pontos de vista culturais distintos sobre a Entropia. Os ocidentais a temem como uma força destrutiva, que leva à morte e à ruína. Eles preferem separar o conteúdo da realidade em unidades distintas. Um homem guiando seu carro é uma entidade separada, com nada em comum com o veículo. Entretanto, em ambas as culturas animistas e nos laboratórios ao redor do mundo, a linha que distingue homem e máquina se tornou difusa. No oriente e nas diretrizes tanto dos xamãs tribais como dos físicos quânticos mundo afora, não há distinção entre a manifestação energética que molda a matéria humana e os componentes do automóvel. Ambos são turbilhões de energia envolta no mar infinito do espaço-tempo.

Cada um desses conceitos da realidade é perigoso quando levado ao seu extremo lógico. No primeiro, existe o risco do Dinamismo ficar aprisionado numa matriz estática. No segundo, devido ao seu enfoque menos restrito, a Entropia consumirá tudo quando as fronteiras se misturarem.

Sem a Entropia, os objetos que perderam sua utilidade continuariam a existir eternamente. Com ela, os objetos deterioram para retornar ao ciclo. Contudo, há um crescente número de magos Tradicionalistas que suspeitam que a Entropia está ultrapassando seus limites pré-estabelecidos, devorando coisas que não estão prontas para retornar ao ciclo. Se essa teoria está certa, só o tempo dirá, mas poucos além deles próprios estão dispostos a aceitar as convicções dos Eutanatos da inevitabilidade dessa situação.

Quintessência

Literalmente traduzida como o "quinto elemento", a Quintessência é a unidade fundamental da magia. Qualquer energia, matéria, espírito e vida, definitivamente todas as coisas do universo, são formadas por ela em seu nível mais básico. Essa Energia Primordial não é material nem efêmera e nunca pode ser aprisionada ou nem dividida.

Embora todos os magos aceitem que a realidade seja formada de Quintessência, nem eles sabem definir com exatidão o que ela é. A maioria a considera o poço sempre mutável de potencial puro de onde todo o universo nasceu e para onde irá retornar. Essa "bio-energia" básica geralmente se acumula em incidentes de grande comoção, sendo moldadas por eles depois. Os magos se agarraram mais que depressa ao conceito de que seus Avatares eram condutores naturais de Quintessência e, como resultado, a maneira mais fácil de ter acesso a essa força Primordial.

Conforme cada coisa nova passa a existir, drena Quintessência do poço infinito. Do mesmo modo, quando algo velho se desvanece, sua energia retorna ao poço, onde pode vir a ser usada novamente. A compreensão desse Grande Ciclo é o cerne da crença dos Eutanatos. Alguns dos magos da morte (e vários Nefandi) acreditam que se a realidade se entregar a um estado de pura entropia, as tramas artificiais impostas pela humanidade deixarão de existir, revelando a glória não adulterada da Quintessência pura. Essa visão não ajuda muito em sua aceitação pelas outras Tradições.

Sorvo

O Sorvo é a manifestação física e concreta da Quintessência. Esses pedaços de Primórdio puro podem ser utilizados para abastecer os empreendimentos místicos do mago. Porem, conforme mencionado, a Quintessência é indivisível. Isso levanta a questão: "Então, como a Quintessência pura pode ser capturada numa forma material?". No passado, os Mestres das Tradições gastavam horas importunando seus camaradas menos experientes com suas opiniões filosóficas sobre o assunto. Mas, desde que os eventos recentes lançaram a sabedoria dos Mestres além do alcance de outros magos, uma ilustração simples deve bastar. Se os magos estão acostumados a pensar na Quintessência como um poço, considere o Sorvo como esse poder temporariamente congelado — como gelo — flutuando na superfície da água. Com o tempo, o Sorvo irá "derreter", retornando para o poço infinito de Quintessência que o originou. Até isso acontecer, ele pode ser usado pelos Despertos para ativar suas mágicas e carregar seus Talismãs místicos.

O Sorvo flui nos corpos de criaturas mágicas — lobisomens, fadas e similares — e pode ser arrancado delas. Nem é preciso dizer, mas essas criaturas não têm a menor intenção de se sacrificar em prol de um mago. Mais de um Desperto pagou o preço final por essa presunção.

O Sorvo também se acumula em determinados Nodos, onde a energia se agrega em objetos físicos. Às vezes ele é afetado pela forma adotada, diferente da Quintessência pura de onde veio. A Quintessência armazenada nas águas de uma fonte sagrada podem tender à cura, enquanto aquela acumulada nos cogumelos das fadas pode vir a causar efeitos colaterais imprevisíveis nas mágicas abastecidas com ela. Um mago deve estar atento a essa Ressonância e usar esse recurso apropriadamente.

Para todos os propósitos, o Sorvo é uma fonte finita. Conforme os magos utilizam as energias condensadas num local ou objeto em particular, elas desaparecem, retornando para o poço de Quintessência de onde saíram. Os objetos mágicos que esgotarem o Sorvo usado para ativá-los se tornam inúteis até serem recarregados em um Nodo ou através de outro influxo de energia.

A Trama

A Trama é o modelo metafórico usado pelos magos para ilustrar o funcionamento da realidade. Sua tessitura pode ser encarada como uma trama complexa de elementos físicos, espirituais e intelectuais.

Todas as coisas detêm seu padrão único, formado pelo entrelaçamento das linhas de Quintessência em energia, matéria e vida. Esses padrões individuais são apenas partes do grande todo que é a Trama. Eles interagem entre si, gerando o que percebemos como realidade.

Ainda que poucos magos sejam capazes de perceber esses padrões individuais, qualquer pessoa consegue observar sua interação. Por exemplo, cada gota de chuva é uma demonstração da gravidade e da água interagindo. As fundações da realidade são mágicas, suas formas são o resultado do entrançamento da Quintessência. Ignorando os discursos científicos de vínculos moleculares e as pregações sagradas do divino, é a Quintessência que fornece a energia vital que abastece a Trama. Com a falta dessa bio-energia, os fios se soltariam. A maioria dos magos concorda que a Trama incorpora três tipos distintos de energias padrão: corpo, mente e espírito.

⊕ Corpo ⊕

O mundo material é o domínio do corpo, o reino compartilhado entre Adormecidos e magos Despertos. Os Tradicionalistas definem o reino material e o espiritual como imediatamente adjacentes na Tellurian (veja o Capítulo Um). A maioria dos operadores da vontade afirma que as "linhas" puras de Quintessência que compõem os reinos espirituais se agregam em padrões mais básicos e fáceis de compreender que formam os Reinos físicos (que são vários, não apenas aquele observado pelos Adormecidos). Cada um desses Reinos materiais, e os Reinos da Umbra Rasa que os cercam, são partes da Tellurian.

⊕ Espírito ⊕

O espírito é, possivelmente o componente mais básico da realidade mágica. Onde quer que o material puro da Quintessência se aglomere em "linhas", torna-se espírito. Esse substrato da realidade é muito efêmero para os Adormecidos perceberem e compreenderem, pelo menos conscientemente. Os proficientes com a Esfera Espírito denominam esse nível da realidade de Umbra ou Sombra. Como a Umbra é o nível mais alto da realidade que os mortais são capazes de atingir, os operadores da vontade afirmam que ela é, portanto, a forma mais "genuína" do universo que podemos entender. O mundo material, argumentam eles, é apenas um reflexo imperfeito de seu correlato espiritual.

A Mente

Das três partes que compõem a Trama, a menos compreendida é a mente. Alguns magos argumentam que a consciência não é mensurável, podendo ser considerada uma manifestação da Quintessência pura. Outros acreditam que a senciência se formou como uma reação à existência da Trama. No entanto, a própria Trama não pode existir sem mentes que desejem que ela se concretize Esse aparente paradoxo é um enigma digno de qualquer ditado Zen.

Crença...

A crença é o cerne de toda magia. Muitos magos percebem teoricamente que as limitações que elas atribuem ao corpo, mente e espírito não são reais. Elas apenas existem porque se acredita nisso. Os magos se auto-impõem suas limitações. Por anos a fio, a realidade estática afirmou que uma barreira intransponível impedia os aviões de voarem mais rápido que o som. Então, em 14 de outubro de 1947, o piloto Chuck Yeager quebrou a barreira do som no jato Bell X-1. Depois disso, outros pilotos conseguiram alcançá-lo e superar sua marca. O próprio Capitão Yeager registrou uma nova marca em 12 de dezembro de 1953, quando voou a duas e meia vezes a velocidade do som. Hoje existem vôos comerciais que ultrapassam essa barreira diariamente. A crença e o talento de Chuck Yeager sobrepujaram um princípio da realidade estática, mudando o mundo.

Os magos acreditam que as crenças pessoais dos seres humanos servem para moldar suas ações de muitas maneiras. Casos de histeria coletiva e doenças psicossomáticas são exemplos desse conceito. O poder da fé vai muito além, contudo. A crença freqüentemente *se torna* realidade. Se uma pessoa realmente acredita num conceito específico, é muito pouco provável que venha a questionar essa fé.

A maioria dos Adormecidos se apega firmemente a crenças arraigadas como fonte de consolo contra o desconhecido. Muitas vezes, mesmo as crenças nocivas se tornam preciosas. Se um número suficiente de pessoas passar a acreditar em algo, isso passará a ser parte do paradigma estabelecido da realidade estática.

A realidade consensual preenche todos os seres humanos, Despertos ou Adormecidos. As crenças estruturam a realidade estática, que por sua vez também estrutura as crenças. Cada participante desse círculo vicioso afeta todos os outros e, por fim, a si próprio também. Porém, os magos estão aptos a ignorar fraturar o paradigma da realidade estática.

A despeito dos antigos argumentos em contrário, a maior parte dos magos acredita que as crenças pessoais não apenas formam o paradigma individual, como também o da Trama mais ampla da realidade consensual.

...E Paradigma

Mais que um mero estilo, o paradigma é a essência definida das crenças do mago, sendo descrito como a linguagem pela qual ele comunica sua Arte. As únicas coisas de que um mago realmente precisa para praticar a magia são a vontade para fazer prevalecer seu desejo sobre a realidade, o conhecimento das Esferas adequadas e o paradigma através do qual focalizar esse desejo e torná-lo real.

Antes que qualquer Efeito mágico possa acontecer, ele deve primeiro se imbuir com o paradigma do mago. Uma feiticeira Verbena não pode simplesmente desejar que seu oponente tenha má sorte. Ela deve fazer com que isso aconteça de um modo compatível com seu paradigma. Talvez faça um sacrifício de sangue e invoque a deusa Hécate para amaldiçoar seu inimigo. Uma vez que isso está de acordo com seu conhecimento de Entropia *e é compatível com* seu paradigma, as probabilidades são de que os efeitos do feitiço venham a passar. A mesma Verbena seria incapaz de transformar um lobisomem enfurecido num anão de jardim, pois essa crença absurda é completamente estranha ao seu paradigma, independente das Esferas.

Um dos problemas que tem sempre frustrado as tentativas de cooperação entre magos é que os conceitos mágicos são difíceis de traduzir entre paradigmas conflitantes. No passado, alguns magos das Tradições sugeriram que fosse estabelecido um paradigma artificial que abrangesse todas elas, mas todas as vezes em que foi apresentada, a idéia foi confrontada com palavras de ódio e risos de menosprezo. Visto que o paradigma de cada mago é vinculado intimamente às suas crenças, parece improvável que um "Esperanto místico" teria mais sucesso que seu correlato lingüístico.

Talismãs, Instrumentos, Fetiches, Familiares e Companheiros

Talismãs são objetos inanimados desenvolvidos para produzir Efeitos mágicos específicos. Durante sua criação, mágicas poderosas são colocadas em seu interior, para serem abastecidas com a Quintessência também armazenada no item. Alguns objetos comuns encantados dessa maneira são bastões, anéis, armas e computadores. Os talismãs exigem muito tempo, conhecimento, esforço e habilidade artística para serem manufaturados. Cada um é único e geralmente poderoso, um tesouro raro e maravilhoso dificilmente visto nos tempos modernos. Magos de capacidade prodigiosa produzem esses Talismãs para invocar um dado Efeito quando necessário ou para permitir que magos menos talentosos usem Efeitos além de seu alcance. Na maior parte dos casos, esses objetos só funcionam adequadamente em mãos Despertas. Qualquer outro ser que tente usar um cetro-Talismã, por exemplo, estará apenas brandindo um bastão.

Os Instrumentos são o equivalente Tecnocrata dos Talismãs. Eles são muito mais comuns que suas contrapartes místicas. Cada um dos scanners, veículos e GADs (Grandes Armas Detonantes) "opera" graças à teoria tecno-mágica, num nível técnico significativamente maior que seus equivalentes mundanos. Embora sempre exijam treinamento especial para serem operados, os Instrumentos são mais úteis nas mãos de operadores Adormecidos, uma vez que a tecnologia se mescla às expectativas do consenso.

Os Fetiches são objetos utilizados por magos proficientes com mágica espiritual. Diferentes dos Talismãs, os fetiches drenam seu poder de espíritos vinculados a eles, forçados a prestar serviços limitados. A maioria possui apenas um poder, embora uns quantos excepcionais possam ter dois ou mesmo três. Como os fetiches são, na verdade, espíritos aprisionados na matéria, prestando serviços por períodos pré-determinados, eles freqüentemente apresentam peculiaridades estranhas — ou meras manifestações diretas de ressentimento e hostilidade. Muitos operadores da vontade acreditam que eles causam mais problemas do que prestam auxílio.

Similares aos fetiches sob vários aspectos, os Familiares são seres espirituais incorporados na matéria. Entretanto, nesse caso as duas partes fazem uma barganha que beneficia a ambos. O mago ganha acesso ao conhecimento e capacidades sobrenaturais do familiar (incluindo o impressionante talento de anular o Paradoxo), enquanto o espírito recebe em troca companhia e Quintessência. Com o recente fortalecimento da Película, os espíritos que acham mais difícil interagir com o mundo material estão mais propensos a aceitar vínculos familiares com magos dignos. Um familiar não é subserviente ao mago e pode considerar o místico como *seu* familiar! Eles podem ter qualquer forma, desde animais mundanos (o típico gato preto ainda é popular entre os Verbena) até espécimes muito mais incomuns (como os golens produzidos pelos Filhos do Éter). Contudo, possuir familiares exageradamente exóticos é receita certa para encrencas. A força da Descrença é muito potente contra essas criaturas patentemente fantásticas, e elas não sobrevivem muito nesse lado do Horizonte, adoecendo e morrendo rapidamente. Os familiares convencionais, por outro lado, são muito leais e permanecem aliados ao mago por longos períodos se tratados adequadamente.

Sem nenhum desejo de serem sobrepujados, os Tecnocratas também têm seus Companheiros. Sendo mais raras na União do que os familiares são entre as Tradições, as Companhias parecem estar na moda entre os jovens Tecnocratas. Embora sejam criados através dos métodos científicos de hiper-tecnologia ou biotecnologia, existem poucas diferenças entre esses seres e suas contrapartes Tradicionalistas. Eles devem ser alimentados com Energia Primordial (Quintessência), seja por meio do contato pessoal ou da Erg-Cola ocasional, e precisam de atenção. A maioria dos agentes prefere formas de vida fáceis de se adequar à realidade estática; animais de estimação inteligentes são comuns. Porém, Companhias mais incomuns variam de programas de Inteligência Artificial a alienígenas de pele cinza, olhos esbugalhados e sem pêlos. Os Tecnocratas que anseiam por companhias devem estar cientes, entretanto, que a União tem pouca tolerância com incidentes de alteração da realidade e quebras de segurança provocadas por essas criaturas. O agente é responsável por qualquer ação realizada por seu companhio.

Criando Efeitos Mágicos

Dentro dos limites das Esferas, existe uma infinidade de práticas mágicas. Naturalmente, o mago está limitado ao seu conhecimento prático delas e pelas restrições da realidade à sua volta. Mesmo assim, com tempo e conhecimento suficientes, qualquer fronteira pode ser suplantada. Desse modo, cada Efeito é único. Embora uma determinada rotina ou procedimento possa ser passado adiante como técnica funcional, o paradigma do mago, sua Ressonância e seu conhecimento das Esferas alteram a forma até dos Efeitos mais simples.

Quando você elabora um Efeito mágico, deve seguir alguns passos simples. Pode-se construir Efeitos para atender quaisquer necessidades, tão amplas ou restritas quanto desejado. Você não está limitado a uma lista estática de poderes. Em vez disso, seu mago usará seu aprendizado para criar feitos mágicos de imediato. Sua imaginação e as restrições do conhecimento do seu personagem são os únicos limites.

Um mago altera literalmente a realidade conforme sua vontade quando cria um Efeito. Ele pode criar algo novo, destruir alguma coisa, mudar o ambiente ou conseguir vários resultados estranhos. Entretanto, a realidade não gosta de ser manipulada e golpeada em suas formas. Mudanças de larga escala, vulgares ou permanentes são mais difíceis de executar do que Efeitos simples e breves, especialmente os coincidentes. Um mago pode, portanto, alterar quase todos os aspectos fundamentais do mundo à sua volta, mas isso requer tempo, esforço e conhecimento místico. Pior ainda, as conseqüências da hubris (a tentativa de executar mudanças muito amplas ou velozes) podem ser mortais. Mais de um mago já foi engolfado por suas próprias mágicas distorcidas.

A seguir, descreveremos exatamente o que se deve fazer em cada passo. É óbvio que não é preciso usar cada modificador ou detalhe. O Narrador escolhe quais modificadores aplicar ou se deixa a história "voar", determinando o Efeito sem recorrer às regras. Assim que construir alguns Efeitos, achará o sistema bem fácil de usar.

Primeiro Passo:

O Que Você Quer Fazer e Como?

Se você não tinha um plano em mente, não estaria usando a magia. No entanto, existem várias maneiras de realizar um determinado feito. Descubra o que você deseja em termos gerais, então procure maneiras de consegui-lo por meio da magia.

Resultado Desejado

Obviamente, você deve definir com exatidão o que pretende fazer. Você pode estar tentando eletrocutar um oponente ou curar um ferimento. Descubra uma forma de fazer os acontecimentos seguirem sua vontade. Lembre-se, com as Esferas corretas e seu paradigma, pode-se fazer quase qualquer coisa. É necessário apenas determinar *como* você deseja atingir seus objetivos — usando um Padrão, alterando um fenômeno existente, brincando com energia Primordial e assim por diante.

Descrição do Efeito

Uma vez que saiba o que está tentando, imagine como isso irá acontecer. Restrinja-se a um Efeito específico, ou algo como "Eu quero distorcer os acontecimentos para eletrocutar aquele cara." O Narrador pode definir se o seu Efeito está bem enquadrado na história. Decida o ângulo desejado, seja disparar um trovão dos dedos ou abrir um buraco na Película. Muitas dessas decisões envolvem interpretação e você deve decidir como seu mago aborda os problemas. O tempo e os recursos disponíveis ao seu personagem também afetam essa abordagem. Além disso, suas proezas mágicas dependerão de seu paradigma, logo essas decisões são um bom caminho para distinguir as crenças e as maneiras de modelar Efeitos do seu personagem.

O Efeito desejado também determina a dificuldade básica. Trata-se de um Efeito imediatamente visível ou resulta de uma seqüência sutil de eventos? É gritantemente vulgar ou silenciosamente coincidente? Efeitos pequenos e estáticos são muito mais fáceis de invocar do que os enormes e vulgares, mas às vezes você simplesmente *precisa* explodir algo e derrubar aquele canalha. As circunstâncias, a oposição e o uso das ferramentas adequadas também podem afetar o resultado. Caso o Efeito seja muito grande para ser executado de maneira rápida e suja, você precisará de ajudantes ou deverá preparar um ritual prolongado.

Efeito do Paradigma

Seu paradigma sempre deve influenciar seus Efeitos mágicos. Raramente um mago apenas balança as mãos e grandes mudanças ocorrem. Em vez disso, ele se apóia em ferramentas que aprendeu a usar. Verifique as diversas Tradições e suas crenças. Cada uma possui opiniões sobre a magia que modelam os Efeitos do operador. Utilize essa individualidade em suas mágicas para gerar uma história mais colorida e plausível. Afinal, é muito mais impressionante descrever de que modo seu personagem está concentrando sua energia chi ou carregando um código virótico neural, do que simplesmente falar que você está atacando seu oponente com Forças ou examinando algo com mágicas da Mente.

De vez em quando, um mago pode usar técnicas alheias ao seu paradigma, o que acontece com muita freqüência quando muitos magos trabalham juntos ou Órfãos semi-treinados compartilham técnicas. Essa cooperação é incomum, já que a maioria dos Despertos é condicionada a encarar seus modos como "o jeito certo" de fazer mágica. Defina como o "jeito certo" de operar mágicas do seu personagem ressalta seus Efeitos. Depois, decida se você clama por uma Deusa com um sacrifício do seu sangue ou usa cânticos murmurados para invocar poderes celestiais ou...acho que você entendeu.

Tempo de Realização

Uma mágica pode precisar de mais ou menos tempo para realizar, dependendo do mago. Preparações elaboradas podem modificar a dificuldade, embora algumas formas de magia (como a alta magia Hermética ou a canalização espiritual) possam exigir tempo extra. Nesses casos, não há modificadores, exceto se o mago utilizar tempo ou esforço acima (ou abaixo) do necessário. Lembre-se, seu paradigma pode requerer o dispêndio de muito tempo para executar determinados Efeitos, então talvez você não tenha escolha. Por outro lado, mesmo que seja capaz de realizar um Efeito rápido, você pode decidir gastar mais tempo nele para torná-lo mais formidável.

Segundo Passo:

Você sabe como fazer o que pretende?

Ainda que um mago seja — teoricamente — capaz de reescrever a realidade, ele precisa do conhecimento apropriado para suas práticas. Uma vez que tenha decidido o Efeito, você precisa elaborar uma maneira de seu mago executá-lo!

As Esferas

As Esferas místicas refletem a compreensão do mago sobre os elementos da realidade. Quanto mais souber sobre algo, maior será seu nível de Esfera. Supondo que sabe o que está fazendo, um personagem pode executar qualquer tarefa que seu nível de Esfera e seu paradigma permitam.

Os parâmetros das capacidades de cada Esfera são detalhados mais adiante nesse capítulo.

Conhecimento Mundano

Algumas tarefas realmente complicadas — como criar um computador funcional a partir do nada — podem exigir algum conhecimento mundano além da compreensão mística. Se você deseja que suas Esferas dupliquem as funções de equipamentos comuns — como carros, computadores e aviões — é necessário que seu personagem tenha alguma noção sobre o funcionamento desses aparelhos. Em outras palavras, saber como manipular a Matéria não permite que você crie um avião que decole ou um laptop que processe programas comerciais.

Geralmente, as Habilidades como Computador e Armas de Fogo determinam quanto você sabe sobre assuntos técnicos. O Narrador decide quanto conhecimento é preciso para seu mago executar tarefas específicas. Essa tarefa não envolve regras complicadas. Dê uma olhada nas descrições de algumas das Habilidades e use-as como orientação sobre o tipo de conhecimento necessário para um mago criar objetos, criaturas ou Efeitos complexos.

Você também pode usar suas Habilidades para aperfeiçoar os feitos mágicos do seu personagem. Embora algumas mágicas não exijam conhecimentos especiais, existem ocasiões em que as habilidades certas podem torná-las mais fáceis ou melhores. Se o seu mago estiver curando alguém, um pouco de Habilidade em Medicina pode ajudar. Logo, ao decidir usar uma Habilidade, você pode conseguir reduzir a dificuldade dos seus Efeitos. Consulte o seu Narrador.

Terceiro Passo:

Você foi bem sucedido?

Agora que você descobriu o que está querendo fazer e como vai fazê-lo, chegou a hora de tentar. Quer você tenha sucesso ou falhe, sua operação mágica provavelmente terá *algum resultado*.

O Teste de Arete

O Arete do seu personagem, ou sua medida de iluminação, determina sua capacidade básica de manipular os fios da magia. Tudo que você precisa fazer depois de ter definido como executar um Efeito é testar o Arete de seu mago. Ao fazê-lo, seu mago se agarra à Trama com sua magia, vontade e ritual. Não é necessário usar todo seu Arete no teste, mas você terá mais chances de sucesso se assim fizer. Por outro lado, quanto mais dados você lança, maiores as chances de sofrer uma terrível falha crítica. Não faz sentido lançar um Efeito gigantesco quando um pequeno faria o trabalho e nem seria tão arriscado. Muitos magos ficam mais entusiasmados pelo poder de promover mudanças, do que pela sabedoria de alterar apenas o necessário.

Dificuldade

A magia é árdua e, quanto mais o mago tenta forçá-la e expandí-la, mais difícil ela se torna. Se o místico executar uma tarefa pequena, ela provavelmente será fácil de terminar, mas Efeitos fantásticos e de larga escala se tornam difíceis rapidamente. Quando o peso da descrença dos Adormecidos em volta do mago luta contra sua manipulação da Trama, o Choque de Retorno resultante pode ser mortífero. Isso não significa que seu personagem não pode realizar proezas mágicas poderosas, apenas que é melhor você verificar as apostas contra ele antes!

Nos tempos modernos, a magia é rara e preciosa. Tarefas que seriam simples uma década atrás se tornaram complicadas, e a magia lendária de eras muito antigas está trancada no passado. Nesses dias de descrença, não existem mais dragões nem cavernas de cristal. Os magos estão limitados aos duros golpes de seus truques Tradicionais.

- A dificuldade básica de mágicas coincidentes é composta pelo nível mais alto das Esferas utilizadas no Efeito +3. Caso o seu mago transforme um ferimento num "simples arranhão" usando Vida 2, a dificuldade será 5.
- Mágicas vulgares sem testemunhas Adormecidas têm dificuldade igual ao nível da Esfera mais alta utilizada no Efeito +4. Caso seu mago use Vida 2 para fechar um ferimento ao passar de sua mão, a dificuldade será 6.
- Mágicas vulgares com testemunhas Adormecidas têm dificuldade básica igual ao nível da Esfera mais alta utilizada no Efeito +5. Caso seu mago cure seus ferimentos instantaneamente na presença de pessoas comuns, sua dificuldade será 7.
- Mágicas inatas funcionam de acordo com suas regras. Se um vampiro hipnotiza uma pessoa ou um lobisomem muda de forma, use os sistemas relacionados, descritos na seção de regras apropriada (Capítulo 9). Em favor da simplicidade, assuma que esses poderes funcionam automaticamente com o gasto adequado de Sorvo ou que exigem um teste de dificuldade 6 usando a combinação adequada de Atributo + Habilidade. Use Manipulação + Lábia para hipnotizar alguém ou Destreza + Esportes para correr a velocidades incríveis, por exemplo.

Entretanto, esteja ciente de que o uso de qualquer mágica vulgar repercute no mago. Alterar o universo de maneira óbvia gera Paradoxo; veja a tabela de referência (página 207) para detalhes. A maioria dos Efeitos vulgares gera *pelo menos* um ponto de Paradoxo e qualquer ação que acumule cinco ou mais pontos é passível de um Choque de Retorno realmente desagradável. Geralmente, um Efeito vulgar resulta num ponto de Paradoxo por nível da maior Esfera utilizada, mais um se houver testemunhas Adormecidas descrentes — tudo isso se for *bem sucedido*.

Modificadores

Devido à dificuldade de operar Efeitos mágicos, é aconselhável conseguir os maiores bônus que puder. Magos espertos executam as mágicas em seus termos e território, contando com ajudantes, tempo e rituais do seu lado. Se o seu personagem usar todas as ferramentas corretas e gastar tempo suficiente, você pode acumular vários modificadores para tornar o Efeito um pouco mais fácil.

As tabelas de lançamento — adiante neste Capítulo — listam vários modificadores de dificuldade possíveis. Você pode assumir no máximo três tipos diferentes, senão as coisas ficam muito complicadas. Óbviamente, o Narrador decide quais modificadores você recebe, portanto não espere acumular muitos bônus sem nenhuma penalidade, exceto se você realmente se esforçar para colocar seu mago numa posição vantajosa!

Não importa quantos modificadores você aplique, a dificuldade de seu Efeito não pode variar em mais de três pontos — para cima ou para baixo. Afinal, existe um limite para a quantidade de carma, bom ou ruim, que se pode acumular.

Usando a Força de Vontade

Já que a mágica é, por natureza, um esforço da vontade, a Característica Força de Vontade é muito útil para manuseá-la. O uso da Força de Vontade exige pontos temporários dessa Vantagem, não valores permanentes.

Ao despender um ponto de Força de Vontade, você adquire um sucesso automático no teste de Arete do seu personagem. Um tremendo esforço da vontade obriga a mágica a tomar forma. Contudo, você deve gastar o ponto *antes* de lançar os dados. Não é possível se concentrar num feitiço depois que ele falhou.

Antes, era possível se proteger dos Choques de Retorno do Paradoxo pela mera força de vontade, mas isso não acontece mais. Assim que a mágica sai do controle, ela adquire forma própria e o Paradoxo a carrega.

Usando Quintessência

Como pedra fundamental da criação, a Quintessência abastece todos os Padrões e mágicas. Essa rara e preciosa energia compõe todas as coisas, logo é muitíssimo útil na construção dos Efeitos. A canalização da Quintessência auxilia na conjuração de uma nova "realidade", a partir da matéria prima da Criação. Em alguns casos, ela *precisa* ser usada para criar novos Padrões.

Para o teste de um determinado Efeito, pode-se usar uma quantidade de Quintessência igual ao seu nível de Arete, no máximo, aplicando um redutor de um ponto na dificuldade do teste para cada ponto de Quintessência gasto. Esse modificador funciona como qualquer outro, mas perdura por mais tempo à medida que o operador continua a utilizar a energia Primordial. Neste caso, também, você deve gastar a Quintessência antes de fazer o teste de Arete do Efeito, canalizando a energia para fortalecer o feitiço conforme seu mago o executa. Por exemplo, caso seu personagem lance um Efeito normal e sem modificadores, você pode gastar Quintessência suficiente para reduzir a dificuldade em três pontos (supondo que disponha de um nível apropriado do Antecedente *Avatar*). Se você receber penalidades na dificuldade, pode despender Quintessência para cancelar esses modificadores e reduzir a dificuldade, até o limite do nível de *Avatar* do seu mago ou um modificador final de –3.

Lembre-se, porém, que num teste de Efeito um mago nunca pode usar mais Quintessência que seu nível no Antecedente *Avatar*. Personagens com Avatares fracos não conseguem canalizar a Quintessência com eficiência e, caso o mago não tenha nenhum nível nesse Antecedente simplesmente não canaliza nada de Quintessência. (Veja o Antecedente *Avatar* no Capítulo Três.)

Um mago pode utilizar toda sua Quintessência pessoal num Efeito, respeitando os limites do Avatar. O uso de Quintessência externa — Sorvos, Nodos, etc. — dessa maneira exige a adição de Primórdio 3 ao Efeito para canalizar a energia. Assim que um Efeito de canalização é executado, não precisa de atenção adicional enquanto durar, embora possa estar sujeito às regras de dificuldade de concentração para manuseio de Efeitos menores em andamento.

Sucessos Necessários

O número de sucessos exigido por um Efeito varia de acordo com sua amplitude. Efeitos maiores e mais complexos naturalmente requerem mais sucessos do que mágicas simples e breves. As tabelas de referência (páginas 207 a 209) trazem exemplos das quantidades de sucessos necessárias para completar um Efeito.

- Efeitos simples e pessoais *geralmente* exigem apenas um sucesso, mas funcionarão melhor se você obtiver mais. Um sucesso mínimo (único) garante uma versão reduzida ou parcial do resultado desejado, enquanto um sucesso total (três ou mais sucessos no teste) significa que a mágica funciona exatamente conforme sua vontade. Essa amplitude se aplica a pequenas alterações sensoriais, adivinhações, auto-recuperação e afins, mas não para mudanças físicas, mentais ou espirituais grosseiras — como metamorfose ou alteração de alma. Mágicas poderosas ainda geram Limiares, exigindo um número maior de sucessos antes de resultarem em algo produtivo.
- Efeitos que ultrapassem os limites do Padrão do seu mago, tocando algo ou alguém, requerem pelo menos dois sucessos. Alvos relutantes podem se esquivar ou resistir a esses Efeitos, e talvez sejam necessários sucessos adicionais para superar essa resistência. Como sempre, seu Limiar pode ser maior caso tente executar um truque realmente difícil.
- Efeitos de alteração do mundo, mesmo que modifiquem apenas o canto particular do seu mago na realidade, podem exigir desde alguns sucessos até mais de 30. Boa hora para rituais de alta magia! O Narrador determina a dificuldade final para esses Efeitos poderosos. Algumas sugestões estão relacionadas sob as diversas rotinas e nas tabelas de referência.

Limiares e o Aumento da Dificuldade

Algumas circunstâncias elevarão sua dificuldade com mágicas acima de 9. Como sempre, esses Efeitos exigem um Limiar para serem completados (veja "Limiares" no Capítulo Cinco). Tais Efeitos são tão extenuantes, ou são lançados sob situações tão aterradoras, que você precisa acumular vários sucessos para obter algum resultado. Portanto, o Limiar atua contra seus sucessos. Caso você tenha um Limiar de um ponto, perderá automaticamente um sucesso do seu teste. Se os Limiares cancela-

rem *todos* os sucessos e ainda restarem dados com resultado 1, você sofre uma falha crítica (mas não sofre uma falha crítica se os sucessos cancelarem os Limiares, mesmo que sejam cancelados por resultados 1). Moral da história? Quando seu personagem decidir realizar Efeitos particularmente potentes ou de larga escala, consiga o máximo de ajuda possível!

Sucesso, Efeito e Interrupções

A maioria dos Efeitos é bem direta — ou você consegue ou falha. Os exemplos incluem arremessar uma bola de fogo, descobrir a verdade invadindo uma mente ou dilatar o tempo. Essas mágicas do tipo 'tudo ou nada' exigem que uma certa quantidade de sucessos seja obtida, antes de fornecer algum resultado. Ações simples são fáceis; as mais complicadas precisam de tempo e esforço (ou seja, testes prolongados) para serem concluídas. A Tabela de Nível de Sucesso, dentro das tabelas de referência, abrange esses casos.

Outros feitiços são lançados com intenções imediatas em mente — causar ou curar ferimentos, sentir alguma propriedade ou elemento, influenciar a mente de alguém ou alterar a forma de um objeto. A medida do dano, benefício ou influência que você aplica depende do seu teste. Quanto mais sucessos, maior o resultado da mágica. O mesmo vale para a duração; quanto melhor a jogada, mais tempo o Efeito durará. Veja a tabela de Dano e Duração para essas situações.

Caso uma ação 'tudo ou nada' (como explodir um cano de gás) também cause dano ou se prolongue por algum tempo, use a tabela de Dano e Duração para descobrir qual a duração ou quanto dano é causado. Divida seus sucessos entre dano e duração para determinar a potência do seu Efeito.

Muitos Efeitos têm a capacidade de acumular sucessos ou acontecer parcialmente. Nesses casos, verifique a tabela de Nível de Sucesso e a compare com os sucessos necessários para o Efeito. Ele pode ser completado de uma vez ou resolver-se parcialmente. Caso seu mago esteja se metamorfoseando, mas você não consiga sucessos suficientes para completar o Efeito, ele atingiu parte do caminho e precisará terminar o processo com um novo Efeito. Se você estiver com vontade de manter um certo suspense literário, você pode até fazer com que os Efeitos prolongados vão tomando forma lentamente enquanto o mago os executa mas, se o Efeito acabar por falhar ou sofrer uma falha crítica, a mágica desmorona horrivelmente, desfazendo todo o Efeito e espalhando toda a destruição que o Paradoxo traz consigo.

Testes de Rituais e Mágicas Prolongadas

Um mago é capaz de concluir vários Efeitos *menores* com pouca dificuldade (um a cinco sucessos). Entretanto, alguns Efeitos são tão complicados ou poderosos que o operador precisa de tempo adicional para concluí-los. Em termos de história, ele deve realizar um ritual mágico; em termos de jogo, você deve fazer um teste prolongado, reunindo sucessos suficientes para terminar a tarefa.

Os Efeitos que exigem testes prolongados incluem convocações, criações complexas, bruxaria do clima, maldições poderosas, buscas usando Correspondência, absorção de Nodos, criação de Reinos do Horizonte e outros atos fantásticos da vontade. O Narrador pode decretar que um teste consome horas de jogo em vez de turnos, dependendo da mágica envolvida.

O paradigma de um mago pode determinar que certas mágicas somente podem ser executadas com rituais e ações específicas (focos). Nesse caso, deve-se gastar o tempo de jogo necessário para completar o Efeito, uma vez que seu mago não sabe fazê-lo de outra maneira. Essa exigência não o torna necessariamente um Efeito prolongado — pode-se levar alguns turnos para forjar um foco do modo necessário para lançar um feitiço, mas apenas um teste de Efeito é realizado. Certamente essa é uma boa justificativa para estender um ritual por vários turnos.

Os testes prolongados seguem as regras normais encontradas no Capítulo Cinco. No entanto, manter a mágica funcionando pode ser difícil, portanto aplique também os seguintes modificadores:

- Quanto maior o Efeito, pior o Choque de Retorno potencial. Cada teste depois do primeiro acrescenta mais um ponto de Paradoxo para o total acumulado, além de qualquer um adquirido através de uma falha crítica. Esse Paradoxo não é aplicado caso o ritual seja bem sucedido ou não falhe criticamente.
- Se você falhar num teste — isto é, não somar sucessos naquele turno — pode continuar tentando, mas com uma penalidade de um ponto na dificuldade por falha cumulativa, até que o ritual seja terminado ou interrompido de outra forma. Se esse modificador gerar um Limiar, este se aplicará no final do ritual. Você pode se meter numa situação arriscada, com a dificuldade aumentando e os Limiares tornando quase impossível obter sucessos adicionais para finalizar o ritual. Note que os modificadores de dificuldade cumulativos para rituais prolongados não podem exceder o limite normal de três pontos, mas todos os bônus de rituais bem planejados podem ser perdidos e um modificador total de +3 pode vir a ser aplicado caso ocorram falhas consecutivas durante a execução.
- Caso o teste sofra uma falha crítica, você pode gastar um turno (ou a unidade de tempo do ritual) e um ponto de Força de Vontade para impedir a perda de todo o trabalho. Gastando Força de Vontade, você faz seu mago manter o ritual — arduamente — mas perde um sucesso já acumulado, além do ponto de Força de Vontade. A partir daí, deve-se aumentar a dificuldade em um ponto, como se houvesse uma falha normal.

Uma segunda falha crítica destrói completamente o Efeito, invocando o Paradoxo sobre o operador.

- Se o ritual for interrompido por forças externas — como um ataque ou distração — você deve ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou o Efeito sofrerá uma falha crítica.

Como de costume, é sempre bom conseguir o maior número de modificadores positivos possível. A maioria dos rituais é realizada num santuário, com ajudantes leais. Repetimos: os modificadores não podem reduzir a dificuldade em mais de três pontos.

Nota importante: Seu mago pode gastar tempo e atenção extras num Efeito sem torná-lo prolongado. Se você executar diversos testes para completar um Efeito, considera-se que seu mago acumulou energias mágicas até o nível desejado. Caso você declare que seu personagem está despendendo um bocado de tempo e cuidados adicionais apenas para realizar um Efeito simples — ou mesmo em cada parte de uma tarefa prolongada — a atividade pode levar mais de um turno ou horas para ser completada. Entretanto, o teste tem sua dificuldade reduzida em um ponto.

O Narrador pode decidir que os magos não são capazes de executar rituais *muito* longos. Afinal, permitir que um mago iniciante acumule 30 ou 50 sucessos num ritual pode gerar Efeitos absurdos. Um mago que rastreie e mate seus oponentes dessa forma seria rapidamente capturado, mas o Narrador pode simplesmente determinar que é impossível para um mago concentrar tanto poder mágico de uma vez. Uma boa sugestão é limitar a quantidade máxima de sucessos rituais do personagem à soma de seu Arete e Força de Vontade. Desse modo, os magos poderão lidar com poderes limitados. Se usar essa limitação, não in-

clua os sucessos provenientes de acólitos e assistentes nesse máximo; um mago com um séquito grande o bastante é capaz de executar proezas espetaculares.

Note também que, a menos que o mago utilize mágicas especiais para sobrepujar os limites da resistência humana, ele provavelmente não será capaz de manter um ritual por várias horas sem um bocado de prática e trabalho. Só essa restrição já limita os Efeitos possíveis com a mágica.

Sucessos Automáticos

Um Aprendiz é capaz de concluir tarefas simples sem grandes problemas. Se ele quiser executar um Efeito que exija um ou dois sucessos, poderá fazê-lo sem nenhum teste, conquanto seu nível de Arete esteja ao menos um ponto acima da dificuldade. Efeitos coincidentes de primeiro escalão precisam — pelo menos — de Arete 5, Efeitos de segundo escalão precisam de Arete 6 e assim por diante. Essas "mágicas instantâneas" não duram muito — um turno ou dois no máximo — mas podem funcionar por tempo suficiente para cumprir seu papel.

Para acelerar o jogo, o Narrador pode permitir que os jogadores tenham sucesso automaticamente nos feitiços simples que usam perfeita e repetidamente, desde que esses Efeitos sejam *simples*. Um mago pode "criar" um cartão de visitas em sua carteira com facilidade, mas certamente não conseguiria correr pelas ruas esfolando seus inimigos com magia sem um teste.

Tenha em mente que um sucesso automático ainda segue os ditames do paradigma. Um Aprendiz precisa realizar os rituais apropriados para tirar vantagem de uma tarefa simplificada, mesmo que não haja testes.

O Efeito Dominó

Os magos sábios que queiram evitar as terríveis conseqüências do Paradoxo tentarão disfarçar sua mágica em Efeitos coincidentes. No entanto, conforme o número de "coincidências" plausíveis aumenta, tornam-se mais difíceis de obter. Como regra opcional, o Narrador pode impor penalidades adicionais de um ponto para as dificuldades de mágicas coincidentes a cada dois Efeitos subseqüentes numa mesma cena.

Os resultados dessas penalidades são cumulativos. Depois de cinco Efeitos coincidentes, a dificuldade desse tipo de mágica aumenta em dois pontos. Os Narradores deveriam considerar apenas os Efeitos que causassem alterações maciças, como canos de gás se inflamando, pneus estourando e depósitos de munição explodindo. As coincidências que ninguém vê — mágicas sensoriais, aumentos de Atributos, desaparecimento de objetos em bolsas — não deveriam aumentar as dificuldades.

Quarto Passo:

O Que Aconteceu?

A mágica está feita, os dados foram lançados e o Efeito está a caminho. Chegou a hora de descobrir os resultados de seu poder...ou seu orgulho.

Alcance, Área, Dano e Duração

Geralmente, a escala do seu Efeito já foi calculada no número de sucessos necessário. Agora, você precisa dividir esses sucessos, para garantir que o Efeito atingiu todos os alvos desejados e alcançou a distância necessária.

- Sob circunstâncias normais, as Artes de um mago podem afetar qualquer coisa dentro de seu alcance sensorial — tato, paladar, visão, olfato e audição. Para alvos que se encontrem nos limites desse alcance — longe demais, sob proteção ou acobertados por fumaça, neblina e outras obstruções — adicione um ponto à dificuldade do teste. As mágicas de Correspondência podem expandir vertiginosamente a área de alcance sensorial do personagem. Qualquer mago com dois pontos ou menos nessa Esfera, contudo, deve lançar Efeitos de longa distância com penalidade de um ponto na dificuldade, devido a sua inexperiência com essas percepções ampliadas. A Esfera Correspondência deve ser usada caso um Efeito precise atravessar um objeto sólido entre o mago e o alvo. Quando se aumenta o alcance de uma mágica com essa Esfera, esse aumento é considerado um Limiar — os sucessos necessários para o alcance são deduzidos dos sucessos do Efeito. Além disso, o mago não poderá utilizar nenhuma Esfera em nível maior que sua Correspondência. Até mesmo um Mestre em vários Padrões só conseguiria realizar manipulações de longa distância limitadas com baixos níveis de Correspondência. Um Efeito poderoso, de longa duração, longo alcance e que afete múltiplos alvos é muitíssimo difícil hoje em dia.

Note que Efeitos de Espírito devem confrontar a Película com freqüência, e a força dessa barreira varia de acordo com o local. Use a tabela da Película do espírito (página 209) quando for o caso. Usando Tempo, um místico pode visualizar diferentes períodos e épocas. Use a tabela de Linhas do Tempo (página 209) para definir quanto tempo — no passado ou no futuro — esses Efeitos podem alcançar.

- Como regra rápida, defina que o feitiço pode afetar um alvo de fácil alcance por sucesso, a menos que, por sua própria natureza, ele abranja áreas amplas. (Esses tipos de Efeitos incluem explosões, interferências em sinais de TV e aqueles vinculados por alguma rede.) Para obter resultados individuais sobre alvos múltiplos com um único Efeito, atribua um Limiar para cada Padrão afetado depois do primeiro. Caso seu mago tente atingir duas pessoas com uma mágica ao invés de apenas uma, remova um sucesso a mais do resultado final. Portanto, atingir vários alvos com um único Efeito significa que a mágica é mais fraca e mais propensa a falhar.
- Para descobrir o dano ou resultado de uma mágica, verifique a tabela de Dano e Duração. Ainda que, tempos atrás, fosse possível matar com um único golpe, é muito mais difícil fazê-lo com mágica moderna. Geralmente, cada sucesso restante do Efeito causa dois níveis de dano, de cura, de transferência de pontos e assim por diante. Logo, se o personagem lança um Efeito de ataque e consegue dois sucessos (após deduzir Limiares e afins), causa até quatro níveis de dano. Esse limite funciona de modo idêntico para dano, cura e canalização de Quintessência. Você pode "restringir" o Efeito para conter menos força, mas apenas se especificar o limite antes de executá-lo!

Algumas Esferas alteram o dano naturalmente. Os Efeitos de Forças adicionam um nível de dano quando usados para atacar, os Efeitos de Mente sempre causam dano por contusão e a própria Entropia não causa dano até o quarto nível (embora ataques indiretos, como desmoronamento de paredes e pisos, ainda possam causar dano acidental). Ao realizar um ataque direto, use a tabela de Duração e Dano. Você não precisará dela com freqüência, a menos que esteja executando um ataque particularmente espetacular.

- Assim como o dano, a duração de um Efeito se baseia nos resultados da tabela. Essa exigência geralmente se aplica somente a Efeitos duradouros como mágicas sensoriais, Efeitos de Mente, metamorfose e transmutações. Quase sempre, o dano é imediato e os itens criados, invocados ou conjurados são permanentes. A duração é considerada um Limiar; forçar um Efeito a durar mais de uma cena subtrai um sucesso do total.

A maioria das mágicas se dissipa ou precisa ser reabastecida com o tempo. Resultados permanentes genuínos são possíveis, mas o Narrador pode exigir o dobro de sucessos normalmente necessários. Alguns Efeitos são violentos demais para atuarem permanentemente. A própria Tellurian rejeitará essas tentativas de alterar a realidade permanentemente, usando a inércia histórica para desfazer os entrelaçamentos mágicos (geralmente resultando em Paradoxo).

Combinar dano e duração — isto é, causar danos durante um período de tempo — pode ser feito *a critério do Narrador*. Se você aceitar um Limiar de um sucesso para seu Efeito, o dano pode ser prolongado por uma cena. Essa expansão não faz o dano se multiplicar. Ela apenas retarda ou abranda o dano, fazendo-o se acumular com o tempo. Portanto, pode-se conseguir um veneno de efeito lento, uma bomba relógio ou algo do tipo.

- Qualquer ataque físico que atinja um Padrão com outro padrão — um relâmpago, projétil mágico, vírus mutante, etc. — pode ser absorvido pelo alvo. Atos vulgares de magia pura, que atacam o Padrão em níveis místicos — transformações, **Rasgar o Corpo Humano, Chamas da Purificação**, etc. — assim como os ataques mentais não podem ser absorvidos. Já que os magos são mortais, a absorção do dano causado pela maioria dos ataques físicos está limitada pela armadura e ao uso de mágicas defensivas.

A maioria dos ataques mágicos causa dano letal; ataques fracos ou de esmagamento podem causar dano por contusão. Os ataques que afetam o Padrão da vítima sempre causam dano agravado.

Esquiva e Resistência

Um alvo ciente de um ataque mágico iminente pode tentar se esquivar (se o ataque for material) ou resistir (caso envolva a Mente). O primeiro exige sucesso num teste de Destreza + Esquiva; o segundo, um teste de Força de Vontade. A dificuldade de ambos é 6, como no caso de uma esquiva ou absorção de dano normais. Como sempre, cada sucesso do defensor no teste de esquiva subtrai um sucesso do agressor.

- Ataques diretos — relâmpagos, desmoronamentos, raios de energia, tiros, chuvas de pedra e afins — podem ser esquivados como qualquer outro ataque físico, desde que a vítima tenha consciência deles. Um oponente pode não saber o que esperar, e atirar pelas costas sempre termina com a discussão. Uma vítima pode perceber a iminência de um ataque mágico com um teste reflexivo de Percepção + Consciência (dificuldade 8). Se ela não percebe o ataque, não poderá se esquivar; saltar para o lado não adianta nada quando o prédio está desabando sobre você. Armas de raio, relâmpagos serpeantes e coisas assim exigem um teste para acertar o alvo (Percepção + Ocultismo, Destreza + Armas de Fogo, o que for apropriado) e podem ser esquivados, mas os sucessos adicionais do ataque se somam ao dano, como em qualquer ataque desse tipo — bastando que existam sucessos não cancelados pela esquiva do oponente. Em geral, dilacerações diretas no Padrão não podem ser esquivadas e não exigem um teste de ataque, e com isso somente causam o dano descrito no Efeito.

- Ataques mentais como ordens, possessões, esmagamentos mentais, vínculos telepáticos e lavagens cerebrais podem ser confrontados pela Força de Vontade se o defensor estiver ciente do que está acontecendo. Esse fator geralmente transforma a magia da Mente numa arte sutil e lenta. No entanto, vale citar que a maioria dos Adormecidos não perceberá o ataque. Além disso, um ser humano normal precisa gastar um ponto de Força de Vontade para fazer esse teste, portanto as mentes Adormecidas podem ser exauridas.

Contra-Mágica

Essencialmente, a contra-mágica é um teste efetuado para cancelar Efeitos mágicos. Os magos a definem como um meio de bloquear Efeitos iminentes com Esferas similares, anti-mágicas para proteção contra mágicas que contenham Quintessência e para desfiar e com isso destruir um Efeito existente. Os métodos para lançar essas contra-mágicas são similares, embora algumas sejam mais difíceis que outras.

Resumidamente, a contra-mágica precisa de um teste de Arete (dificuldade 8). Os detalhes dependem se o mago está tentando anular um Efeito diretamente enquanto ele está em execução ou desfazer um já terminado. Veja a seção **Permutações** para mais detalhes.

Falha

Quando seu teste gera menos sucesso que o necessário para executar o Efeito, ou se o personagem foi restringido ou incapacitado antes de terminá-lo, a mágica falha. O fracasso é simples: o feitiço teve pouco ou nenhum resultado. Dependendo do que o seu personagem pretendia fazer, essa falha pode gerar um sucesso parcial (veja a tabela de Nível de Sucesso) ou nenhum resultado. Lembre-se, mesmo que seu Efeito falhe, você ainda está sujeito ao Paradoxo.

Falha Crítica

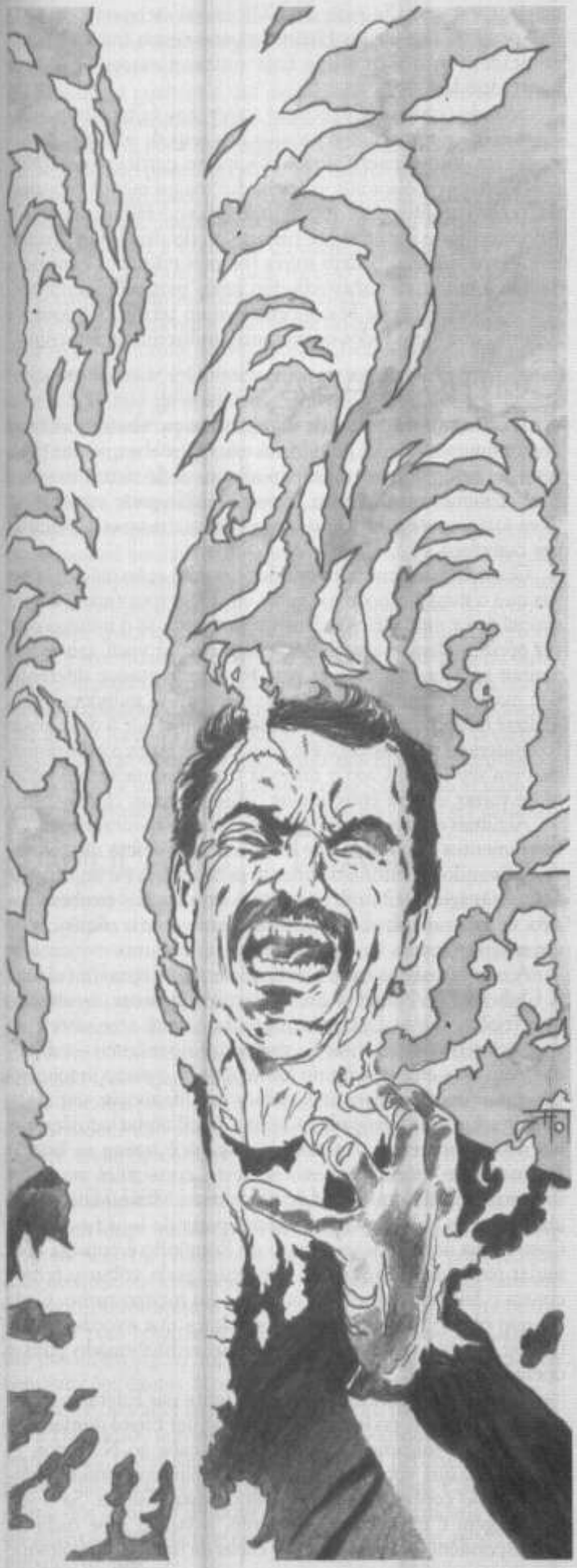
Se o jogador sofrer uma falha crítica (obtiver qualquer 1 sem acumular nenhum sucesso, mesmo os sucessos cancelados ou usados para Limiares), seu mago explode o feitiço e adquire Paradoxo.

- Se o Efeito era coincidente, seu mago recebe um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada. Se, por exemplo, ele estava tentando lançar um Efeito de Vida 4 e Primórdio 2, receberá quatro pontos de Paradoxo.
- Se o Efeito era vulgar, mas não havia testemunhas Adormecidas, ele recebe um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta, mais um. O mago do exemplo anterior receberia cinco pontos de Paradoxo.
- Se o Efeito era vulgar e havia testemunhas Adormecidas, o mago adquire dois pontos de Paradoxo por nível da Esfera mais alta, mais dois. O infeliz dos primeiros dois exemplos receberia um total de 10 pontos de Paradoxo.

Lembre que um Adormecido (ou outro ser) somente é considerado testemunha se estiver presenciando o Efeito diretamente e se não acreditar na mágica ou for de natureza sobrenatural. De certo modo, os humanos conscientes são o método do universo observar e entender a si mesmo. Essa crença ajuda a moldar o que pode ou não pode ser feito. Um transeunte normal é considerado uma testemunha contra a maioria das mágicas Tradicionalistas. Um cientista educado, mas Adormecido, pode ser uma testemunha contra os procedimentos Tecnocratas (uma vez que seu treinamento demonstra que certos feitos científicos são "impossíveis"). Vampiros, fantasmas e criaturas similares não são testemunhas, tampouco acólitos e outros humanos que acreditem nos verdadeiros poderes do mago. Câmeras e afins não contam. O observador deve presenciar o Efeito em ação para sua crença ter algum impacto. É claro que um Efeito gravado em fitas pode chegar a vários lugares e ter seu disfarce descoberto geralmente é uma Coisa Ruim.

Paradoxo

As regras completas do Paradoxo e seus efeitos estão numa seção separada (páginas 194 a 197). O processo passo-a-passo do Choque de Retorno do Paradoxo pode ser resumido assim:



• Quando um místico roube pontos de Paradoxo, registre-os no círculo Quintessência / Paradoxo na base da planilha do personagem. O Narrador pode jogar para Choques de Retorno ou o Paradoxo pode se acumular para assustá-lo.

• Quando o Narrador joga para Choques, usa o total de Paradoxo como Parada de Dados. *Todos* os pontos de Paradoxo são usados de uma vez — quaisquer pontos registrados no círculo e qualquer ponto recém-adquirido.

• O Narrador lança a Parada de Paradoxo contra dificuldade 6; para cada sucesso, o Choque de Retorno expele um ponto de Paradoxo. Quanto mais pontos liberados, piores serão os resultados:

– Pequenos Defeitos geralmente se manifestam com a liberação de cinco ou menos pontos. Em níveis maiores, podem ocorrer Defeitos mais graves além de outros resultados.

– Danos físicos, de acordo com a gravidade do Choque de Retorno, queimam o corpo do místico. Choques realmente grandes podem espalhar esse dano, dividindo-o entre todos na área de alcance.

– Espíritos de Paradoxo podem se manifestar a qualquer momento. Quanto maior o Choque de Retorno, mais significativo o espírito.

– Se mais de 10 pontos forem expelidos de uma vez, um Reino do Paradoxo pode se manifestar, arrastando o mago e todos na área de alcance.

– Os Silêncios são mais bem aplicados quando o Narrador se prepara para eles. Depois do final da jornada, o Narrador diz ao jogador quantos pontos de Paradoxo foram liberados pelos desafios. Um episódio de Silêncio é excelente para um ou dois jogadores, entre as sessões de jogo regulares.

– Emissários e duendes podem aparecer como resultado do Paradoxo. Essas manifestações não ocorrem devido ao Paradoxo *per se*, mas são respostas ao contra-ataque violento da realidade.

Permutações

Existem muitas formas de usar a magia, e várias delas geram resultados estranhos. Leia essas regras para conseguir idéias sobre limites ou efeitos colaterais. Essas permutações podem complicar seu jogo, portanto use-as somente enquanto estiver contando uma boa história.

Magia Sensorial

O primeiro nível de qualquer Esfera permite que um mago detecte os elementos abrangidos por ela. Esses Efeitos expandem as percepções do místico pela duração do feitiço. Se o fenômeno pode ser percebido intuitivamente, use um teste normal de Percepção + Consciência. Caso ele não possa ser visto ou sentido normalmente, o mago deve procurá-lo ativamente com a mágica. Essas percepções geralmente são coincidentes, a menos que o mago tente elaborar ou sentir algo que nenhum Adormecido conseguiria ver.

Compartilhando Percepções

Distribuindo sucessos para alvos adicionais, um mago pode permitir que outra(s) pessoa(s) partilhe(m) suas percepções mágicas. Fazê-lo geralmente transforma um Efeito coincidente num "vulgar com testemunhas" caso a pessoa presenteada seja um Adormecido, sofrendo a alteração de dificuldade pertinente.

Porém, magos Despertos podem compartilhar sentidos sem revelar seus poderes.

Tecnicamente, um mago pode partilhar seus sentidos com qualquer um dentro de seu alcance sensorial. Cada pessoa depois da primeira exige um sucesso adicional, conforme a regra normal. Percepções compartilhadas normalmente duram um turno, a menos que sucessos adicionais tenham sido destinados a aumentar a duração.

Detectando a Magia

Com um teste reflexivo bem sucedido de Percepção + Consciência (dificuldade 6), um personagem é capaz de sentir a magia sendo usada nas proximidades. Efeitos realmente poderosos (10 ou mais sucessos) podem baixar a dificuldade para 4, mas aqueles excepcionalmente sutis podem ter dificuldade 10.

O Efeito de Primórdio 1: **Sentir Quintessência** pode detectar a Ressonância residual de ações mágicas depois de concluídas. Um Efeito é detectável por um período de tempo igual à sua duração (descrita na tabela Duração) para cada dois sucessos acumulados em seu resultado final. Dessa forma, um Efeito simples de um sucesso emite vibrações mágicas por um turno, mas um feitiço extenso de 10 sucessos deixaria traços místicos por meses. Quanto mais tempo decorrer desde a execução da mágica, mais difícil será detectá-la.

Atuando em Conjunto

Em alguns casos, um grupo de místicos pode desejar trabalhar em conjunto para realizar algo maior. Feitiços desse tipo podem incluir invocações, procuras, rituais elaborados, criação de Reinos e aprisionamento de espíritos. Tais trabalhos em colaboração funcionam melhor como rituais prolongados. Efeitos menores são difíceis de coordenar e raramente valem o esforço.

Antes de tudo, cada mago envolvido deve ter pelo menos um ponto em cada uma das Esferas envolvidas no Efeito. Alguém que não saiba nada sobre as Artes da Matéria não pode ajudar um mago que saiba. Os colaboradores também devem estar aptos a se comunicar livremente durante a operação, seja através de vínculos telepáticos, fala ou sinais. Conseguir isso pode exigir um ou mais turnos por operador.

Além disso, todos os magos precisam compreender e transmitir os paradigmas envolvidos. Um Adepto da Virtualidade Mestre das Forças não poderá auxiliar o Efeito de Forças de um mago da Ordem de Hermes caso não encontrem uma maneira comum de operar a mágica. Essa cooperação freqüentemente requer uma pequena combinação de técnicas, questionamento sobre fórmulas místicas e um bocado de argumentação metafísica.

- Cada mago envolvido, que possua os níveis de Esfera necessários para executar o Efeito, participa com todo seu poder; o jogador lança toda sua Parada de Dados e adiciona os sucessos ao total acumulado.
- Se magos menos capacitados estiverem auxiliando um mais poderoso (ou grupo de magos), cada ajudante adiciona um sucesso aos esforços do operador principal.
- Acólitos não Despertos também podem ajudar seus companheiros. O grupo de execução principal adquire um sucesso para cada cinco participantes no ritual. Coordenar congregações tão amplas pode exigir horas por teste e deveriam ser interpretados para causar o máximo de impacto (fornecendo boas oportunidades para utilizar as Características Sociais). Os Acólitos crédulos o suficiente para auxiliar nessas empreitadas obviamente não são considerados "testemunhas" para mágicas vulgares. Se mais de 100 pessoas estiverem envolvidas, pode ser que alguns Efeitos vulgares sejam tratados como coincidentes, *a menos que* haja outras testemunhas para contradizê-los.

Se todo o grupo de execução sofrer uma falha crítica (*ninguém* conseguir um único sucesso nos testes), o Efeito gera o Paradoxo normal para *cada um* dos magos participantes. (Não considere os sucessos automáticos dos magos menos capacitados ou dos acólitos para determinar se houve falha crítica.) Os Adormecidos e acólitos que participam do ritual não acumulam Paradoxo, mas podem sofrer traumas psíquicos e místicos devido à tentativa fracassada. Em casos particularmente torpes, o Paradoxo pode se concentrar num terrível Choque de Retorno que afeta todos os presentes indiscriminadamente.

Contramagia

A contramagia é o ato de usar mágicas para enfraquecer ou desfazer outro feitiço. Quando um mago percebe que está prestes a ser atingido por um Efeito alheio, pode tentar usar seu conhecimento místico para impedir ou bloquear esse Efeito. Com sorte, conseguirá diluir sua potência e risco ou desfazê-lo por completo.

O uso dessa técnica é considerado uma ação mágica; uma vez que o mago só pode executar um Efeito por turno, a contra-mágica é uma tática defensiva. Portanto, se o inimigo estiver prestes a lançar uma bola de fogo e fritar você, talvez seja melhor pará-la e sobreviver para tentar um ataque diferente. Um mago pode abortar uma ação mística (ou mundana) para realizar uma contra-mágica. O trabalho anterior é descartado (considerado um fracasso) e o personagem lança a contra-mágica em seu lugar. Caso o mago já tenha efetuado suas ações nesse turno, deverá enfrentar as conseqüências, claro.

Algumas entidades utilizam essa técnica naturalmente. Os Instrumentos e Talismãs que fornecem essa defesa são reflexivos, ativando-se automaticamente para absorver o impacto de ataques mágicos. Outras criaturas sobrenaturais também podem desfazer mágicas, embora raramente com a eficiência de um mago treinado.

A contra-mágica exige um teste de Arete com dificuldade 8. Cada sucesso bloqueia um sucesso do oponente, assumindo que você tenha as Esferas apropriadas. Você precisa ter um conhecimento rudimentar — um ponto no mínimo — de todas as Esferas empregadas no Efeito alvo, e o mago precisa estar ciente dele. É impossível conter um Efeito que seu mago ignora estar sendo lançado, e muito difícil afetar aqueles que ele não compreende. Assumindo que você *possua* as Esferas pertinentes e obtenha sucesso no teste, conseguirá anular os sucessos do Efeito, que falha normalmente. Mesmo que você o anule apenas parcialmente, reduzirá parte de seus resultados. Caso tenha ao menos um ponto de Primórdio e consiga acumular mais sucessos que seu oponente, pode voltar o feitiço contra o feiticeiro, se o tiver anulado no mesmo turno. Cada sucesso obtido no teste de contra-mágica que exceda o total de seu inimigo representa um sucesso redirecionado para o operador original!

Se você tiver conhecimento suficiente das Esferas componentes do ataque, pode decidir executar um Efeito diretamente oposto. O julgamento dessas táticas cabe ao Narrador. A vantagem é que você pode anular um Efeito combinado usando o amplo conhecimento de uma ou duas Esferas. Se o seu personagem é um Mestre da Mente, mas não sabe nada de Correspondência, ainda pode ser capaz de bloquear um ataque

mental de longa distância. Essa técnica se baseia na descrição de um Efeito que se oponha ao do inimigo, e serve como mecânica de interpretação.

Essa tática também é útil para anular os poderes de outras criaturas sobrenaturais. Caso deseje bloquear o olhar hipnótico de um vampiro, pode usar mágicas de Mente para se defender.

Se você não possui as Esferas necessárias para compreender um feitiço antagônico, pode tentar se defender com Primórdio. Canalizando a Quintessência para fortalecer a realidade, você torna mais difícil a execução da mágica inimiga. Faça o teste normal de contra-mágica. Cada sucesso permite que você gaste um ponto de Quintessência (até o limite do *Avatar*); cada um desses pontos aumenta a dificuldade do oponente em um, ignorando o limite normal de três pontos. O inimigo pode despender Força de Vontade e Quintessência de modo a ultrapassar essa defesa. Esse tipo de ataque é chamado de anti-mágica, já que invalida o uso de qualquer tipo de magia.

Finalmente, você pode desfazer Efeitos sustentados, que foram transformados em permanentes ou tenham um período de duração. Acumulando uma quantidade de sucessos igual ao número original do operador em seu teste de contra-mágica, é possível anular totalmente o Efeito. Você ainda precisa de uma compreensão básica das Esferas envolvidas (mostrando como desfazê-lo) e pelo menos da capacidade de sentir o Primórdio (para que possa ver o Efeito). Essa anulação enfraquece, e eventualmente destrói, um Efeito poderoso ou diminui sua duração até que desapareça. Ela funciona bem contra proteções, ilusões e outras criações estáticas mas temporárias. Um feitiço tornado permanente é mais facilmente revertido, enquanto uma operação que causa um Efeito instantâneo e depois deixa a natureza seguir seu curso (como um ataque que causa um ferimento) já foi concluído e não pode ser desfeito.

Habilidades e Magia

Uma vez que a magia é derivada das crenças e práticas do mago, o aprendizado dele afeta o resultado de seus Efeitos. Um personagem convencido de que um ritual específico, como o Tarô ou a dança, é imprescindível para o sucesso de uma mágica deveria aprender como executá-lo bem. Por outro lado, o uso da magia pode tornar tarefas mundanas mais fáceis.

Assim como todos os modificadores, as Habilidades devem ser usadas para ajudar a história e o fluxo das operações, não como desculpa para outro conjunto de bônus. Os modificadores de Habilidade não podem alterar a dificuldade em mais de três pontos, como de costume.

Habilidades Melhorando Mágicas

Se um mago utiliza uma Habilidade adequada à sua Esfera — como foco ou processo de uso de um foco — pode realizar seus Efeitos com mais segurança. A Habilidade certa também auxilia o personagem a mirar melhor o Efeito ou encontrar soluções para resultados melhores. Quase todas as Habilidades produzem algum impacto na magia, ainda que o curso das combinações exatas dependa do paradigma do mago.

Caso o operador gaste um turno inteiro (ou mais) para aplicar a Habilidade apropriada ao Efeito, o jogador pode fazer um teste dessa Habilidade (mais o Atributo pertinente) com a mesma dificuldade e nível de Limiar da mágica. Cada sucesso acima dos Limiares diminui o Limiar e a dificuldade do teste da mágica subseqüente em um ponto, até um modificador máximo de três.

Às vezes, um Efeito pode exigir uma Habilidade específica. É quase impossível criar um computador funcional sem o conhecimento adequado, e influenciar as emoções alheias pode requerer os argumentos corretos. Cabe ao Narrador determinar quando um Efeito mágico preceitua um teste de Habilidade, se ele é obrigatório ou apenas torna a execução mais difícil caso falhe. Um mago pode conseguir consertar um carro usando Matéria mesmo sem muito conhecimento de Tecnologia, mas nem sempre é possível. Contudo, reparar um reator nuclear nas mesmas circunstâncias pode ser uma péssima idéia....

Mágicas Melhorando Habilidades

Assim como as Habilidades podem tornar as mágicas mais fáceis, um pouquinho de magia usada com critério certamente torna o uso das Habilidades mais simples. A Dose certa de magia pode lhe permitir saltar mais alto, mover mais rápido, ver um pouco mais longe...coisas assim.

Utilizar a magia para aprimorar uma Habilidade geralmente toma a forma de estalos e percepções coincidentes, portanto é fácil de executar. O teste de Arete ocorre normalmente, mas cada sucesso obtido diminui a dificuldade do teste de Habilidade subseqüente em um ponto, até o limite normal de três pontos. Dividir alguns sucessos entre a duração e o alcance permite ao mago compartilhar esse bônus, ou mantê-lo por algum tempo.

Efeitos voltados ao aprimoramento de Habilidades devem ser executados imediatamente antes da tarefa, ou precisarão ser mantidos em funcionamento durante sua realização. É possível admitir ações múltiplas e usar uma delas para o Efeito anterior à tarefa, mas isso é ineficaz, a menos que o mago *realmente* não tenha tempo. Afinal, se você está usando magia para aumentar sua Habilidade, provavelmente não precisa de modificadores negativos.

Efeitos Múltiplos

Um mago pode lançar apenas um Efeito por turno, mesmo que tenha usado vários poderes para ficar mais rápido (a realidade já estará "preocupada" se forçada a passagens de tempo distintas). Se você deseja realizar várias coisas ao mesmo tempo, é melhor seu mago construir um Efeito que tenha vários resultados simultâneos.

Efeitos Simultâneos

Embora o mago só possa *lançar* um Efeito por turno, ele pode manter vários funcionando ao mesmo tempo. A dificuldade disso em geral varia com o tipo de Efeito.

Um Efeito simples, que alterasse apenas o mago ou seus arredores por pouco tempo, exigiria atenção e esforço mágico limitados. Manter o Efeito funcionando pressiona constantemente o Avatar e a vontade, mas de maneira branda, já que ele geralmente é auto-sustentável ou estático. Mágicas desse tipo incluem melhorias corporais, aprimoramentos sensoriais e leves alterações de Padrão, todos desenvolvidos para durar pouco tempo. Eles geram uma penalidade de um ponto na dificuldade a cada dois Efeitos simples em uso, aplicada sempre que seu mago tentar lançar outra mágica.

Efeitos mais complexos, como leitura de mentes, retenção de Forças extremas ou manipulação de Padrões de Vida exigem a concentração do mago. Esses Efeitos denotam manutenção e manipulação constantes, portanto o mago deve desviar enor-

mes quantidades de vontade Desperta para eles. A critério do Narrador, seu personagem talvez não consiga se concentrar o suficiente para executar outros Efeitos enquanto mantém essas ações delicadas. Se o Narrador permitir que você comande Efeitos múltiplos (ou caso seu personagem tenha Qualidades específicas ou Efeitos ativos que lhe permitam manter a concentração em várias áreas), ainda é aplicada uma penalidade de um ponto para cada par de Efeitos sustentados ao mesmo tempo. Essa regra vale tanto para os simples como os complexos.

Efeitos instantâneos reorganizam Padrões ou alteram a realidade e, então, *terminam*; não exigem manutenção adicional. Se o personagem transmuta um material em outro ou cria algo do nada, infundindo-o com energia Primordial para torná-lo real e permanente, ele faz parte da Trama. Essas manifestações não requerem concentração extra.

Rotinas e Efeitos Rápidos

A maioria das Tradições ensina conjuntos de Efeitos comuns, chamados de rotinas. Elas permitem que um mago utilize técnicas testadas e aprovadas no decorrer dos anos ou dos séculos. Uma rotina é construída com as limitações e focos da Tradição em mente, baseando-se em princípios bem compreendidos da Esfera da Tradição. Em suma, é a fórmula de um feitiço.

Quase todos os Efeitos podem ser lançados como rotinas: qualquer coisa bem usada, elaborada, considerada e repetida pode ser passada para o mago como uma rotina. Elas são trocadas por favores ou informação entre os magos da mesma Tradição; uma excelente rotina pode proporcionar ao mago mais facilidade para executar um Efeito ou fornecer novas abordagens sobre a Esfera ainda não consideradas.

Quando um personagem constrói uma mágica de imediato, sem usar uma rotina, está efetuando um Efeito Rápido; isso é difícil e recebe uma penalidade de +1 na dificuldade. Logo, muitos magos gastam bastante tempo lapidando seus Efeitos favoritos, transformando-os em rotinas bem definidas. O que qualifica uma rotina depende do Narrador; entretanto, pode-se assumir que todos os Efeitos básicos descritos sob as Esferas (adiante) estão disponíveis como rotinas para qualquer Tradição.

As Noves Esferas

Há séculos atrás, os magos das Tradições e Convenções estabeleceram as nove Esferas como maneiras de descrever os elementos do universo. Cada uma abrange uma vasta área de compreensão e controle. Mesmo que os magos descrevam a mágica de acordo com seus paradigmas, as Esferas formam uma base consistente onde trabalhar. Juntas, elas cobrem todas (ou quase todas) as facetas da Tellurian.

Muitos magos insistem na existência de uma — ou mais — Esfera adicional. Cada Tradição tem sua teoria predileta sobre a "Décima Esfera", e a União Tecnocrata elaborou sua Teoria da Grande Unificação. Mesmo assim, a despeito dos anos de estudo, nenhum grupo conseguiu encontrar uma supra-Esfera ou um elemento perdido para preencher esse buraco mítico. Conforme proposto na Passagem Noroeste, a "Décima Esfera" atrai estudantes mas nunca se revela.

Correspondência

Especializações: Invocação, Distorção, Observação, Teleporte, Proteção

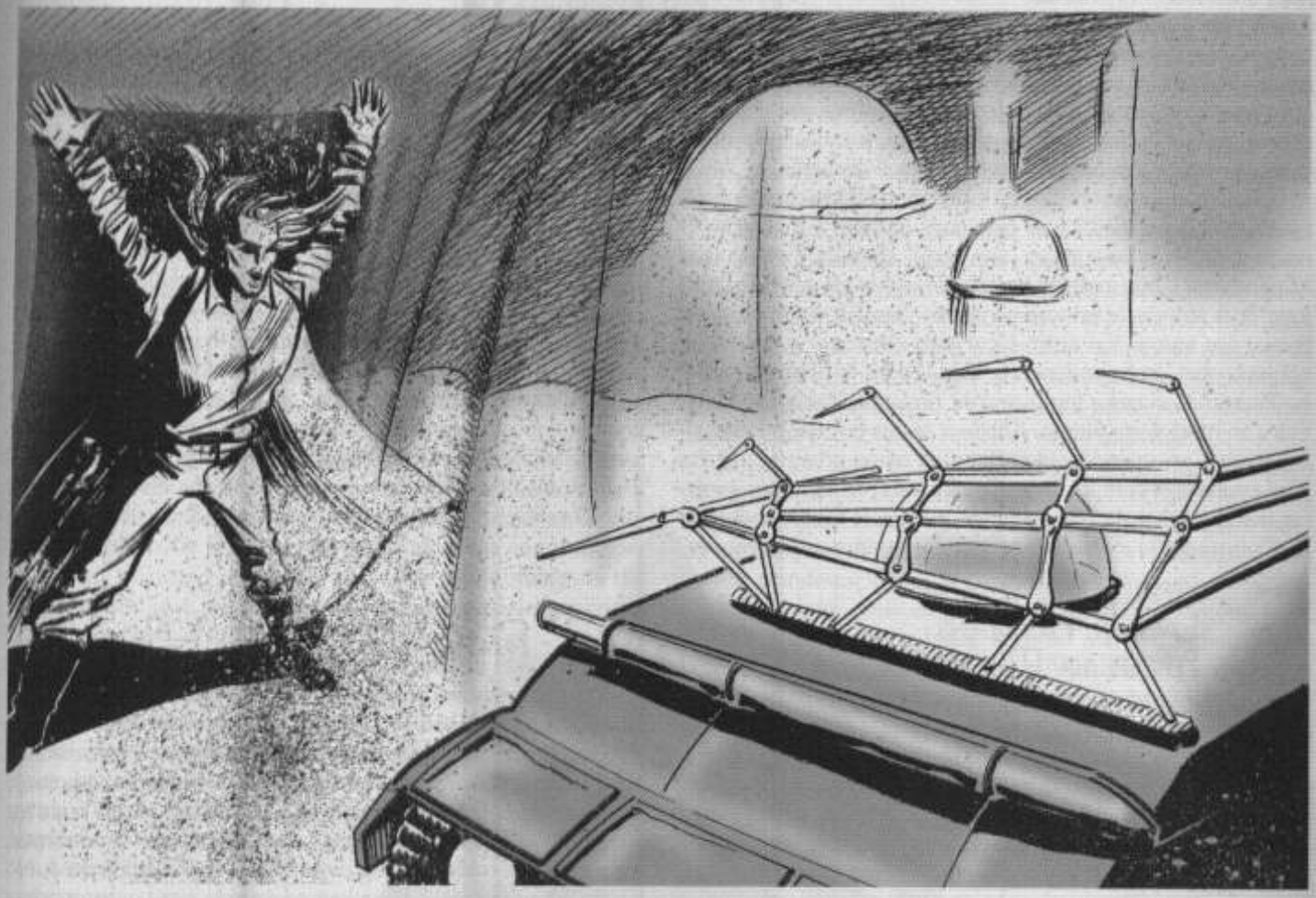
Espaço, inter-relações e vínculos simpáticos se tornam mais claros com o estudo da Correspondência. Ao dobrar o espaço ou desviar-se completamente dele, um mago pode viajar rapidamente, voar ou teleportar-se de um ponto a outro. A percepção dos locais permite que o mago observe lugares distantes ou direcione a mágica através das distâncias. Com o vínculo entre uma pessoa e um objeto, os Efeitos podem ser disparados por meio de rituais de conexão.

A distância não é uma barreira para o mestre da Correspondência. De fato, a distância e até mesmo o espaço não existem para os estudiosos dessa Esfera. Por meio da hipótese do Ponto de Correspondência unificado, os magos perceberam que todas as coisas ocupam o mesmo espaço — ou espaço nenhum. Os Adeptos da Virtualidade, estudiosos modernos mais dedicados à Esfera, teorizam que todas as coisas coexistem num Espaço-Todo ou Ponto de Correspondência único, e que a transposição do espaço é apenas questão de perceber essa unidade. Matematicamente, o espaço é uma ilusão, um construto conveniente da mente. De acordo com essas teorias, objetos, pessoas e lugares não ocupam espaço realmente. Em vez disso, tudo é apenas um Padrão e o espaço simplesmente descreve as relações de diferentes Padrões entre si.

Magos com inclinação mais mística vêem a Correspondência através das teorias de propagação e simpatia. Duas coisas que se tocam partilham traços dessa conexão, que pode ser invocada por meio da Correspondência. Objetos ou locais de Padrões similares podem ser manipulados através dessa semelhança. Qualquer tipo de conexão abre as portas para a manipulação dos Padrões. Afinal, é muito mais fácil trabalhar em campos conhecidos que em terreno estranho.

Por si mesmo, o entendimento da Esfera é muito abstrato. Um mago capacitado em Correspondência é capaz de dimensionar espaços, encontrar conexões entre objetos e mover Padrões. Combinada a outras Esferas, ela se torna uma ferramenta formidável. O uso adequado da Correspondência permite que o mago ultrapasse os limites de seus sentidos, envie suas mágicas e ações para lugares ou objetos distantes, bastando para isso encontrar alguma conexão entre eles. A visualização Correspondente permite ao mago observar lugares, pessoas ou coisas longínquas, podendo tocá-las, alcançá-las ou arrastá-las consigo. Porém, esse é um caminho de duas vias. Assim que o personagem forma a conexão, ela pode ser rastreada até ele.

Veja as tabelas de referência, na página 209, para verificar os tipos de vínculos gerados pela Correspondência. Quanto mais distinto um conjunto de objetos, ou quanto maior a distância perceptível a ser cruzada, mais difícil é o Efeito de Correspondência. Essa transposição pode ser combinada com ou-



tros Efeitos; fazê-lo torna a mágica mais difícil de executar, mas permite alcances maiores, possivelmente além dos sentidos do mago ou para lugares dos quais não tem consciência. Normalmente, um personagem é capaz de estender a magia até áreas cobertas por seus limites sensoriais, mas a Correspondência ultrapassa essas limitações. A Esfera permite ao mago executar Efeitos além de sua linha de visão, limite de audição e outros locais fora do alcance normal.

A despeito de sua capacidade para transpor distâncias e espaços, a Correspondência funciona apenas com Padrões inteiros, exceto se combinada com várias Esferas Padrão. Ou seja, é impossível teleportar o coração de alguém usando apenas essa Esfera. Essencialmente, a Correspondência não afeta os Padrões diretamente; essas manipulações devem ser realizadas com outras mágicas. Ela somente permite que os Padrões sejam afetados, totais e completos, para mudanças de espaço ou distância. Caso o mago deseje usar Esferas Padrão para afetar algo através da Correspondência, estará limitado pelo nível dessa última (se for menor que a Esfera Padrão). Portanto, o personagem pode teleportar alguma coisa com essa Esfera, mas se quiser alterar um Padrão à distância, sua capacidade na Correspondência é tão importante quanto seu conhecimento nas outras Esferas.

Estudantes avançados da Esfera parecem confusos ou distraídos, como se não estivessem atentos ao seu ambiente imediato. Na verdade, eles estão constantemente atentos aos arredores, mas numa profundidade difícil de compreender. Contrariando essa aparente distração, esses magos executam movimentos extremamente precisos, resultado de seu entendimento íntimo das distâncias.

• Percepções Espaciais Imediatas

A compreensão básica da Correspondência permite que o mago desenvolva julgamentos precisos e intuitivos de distâncias ou áreas. Um Efeito simples aumenta a percepção de espaço do mago para determinar direções e distâncias exatas. Ele pode lançar feitiços para "sentir" os contornos do espaço a sua volta, usando sentidos místicos para definir a localização de outros Padrões, mesmo além de seu limite sensorial normal. Com os Efeitos apropriados, ele consegue detectar fendas espaciais ou a presença de portais, buracos negros, buracos de minhoca e outras instabilidades ou quebras no tecido da distância perceptível.

Combinando várias Esferas Padrão, o personagem é capaz de determinar os tamanhos ou distâncias exatas de criaturas, objetos ou forças. Ao lado de Esferas mais efêmeras, pode-se obter nóções vagas da localização de seres pensantes próximos, a área de poder de um Nodo ou a direção e distância de uma peculiaridade ou coincidência estranha.

•• Sentir ⊕ Espaço
Tocar ⊕ Espaço

Usando mágicas de observação e projeção, o mago pode liberar seus sentidos para vários lugares além da sua forma física. Ele pode tocar ou sentir algo distante ou utilizar a magia para espionar paisagens longínquas. O personagem escolhe um alvo e executa o Efeito pertinente para observá-lo. Sentir uma área distante forja um tipo de conexão entre o mago e o local — uma fenda de Correspondência, fruto do contato entre o Padrão do Desperto e o lugar — que pode ser detectada com a

simples percepção fornecida pela Esfera. Essa conexão também amplia a consciência do mago, permitindo-lhe executar mágicas nesses locais. Por sua vez, o mago pode erguer proteções contra espionagem ou defender os Padrões que observou contra Efeitos de invocação e transporte, fortalecendo o alicerce do espaço e limitando espionagens à distância.

Combinando os sentidos da Correspondência com as Esferas Padrão, é possível afetar pequenos Padrões à distância. O mago pode alcançar e tocar uma pedra afastada e então usar Matéria mais Correspondência para arrastá-la até sua mão, conjurando-a através de um campo aberto. Similarmente, ele pode pousar um animal em outro lugar com um toque e um Efeito conjunto de Correspondência e Vida. Todos os Efeitos de Esferas Padrão executados junto com a Correspondência estão limitados ao nível dessa última. Aliado a outras Esferas, o longo alcance da Correspondência permite ao mago procurar alguém para estabelecer contato mental ou ler seus pensamentos, projetar manipulações de probabilidade, pesquisar fontes poderosas de Quintessência e observar os mundos espirituais longínquos.

••• Perfurar o Espaço / Lacrar Passagens / Percepção Multilocal

Dilacerando o próprio tecido da realidade, o mago é capaz de abrir pequenos portais para outros locais e atravessá-los. Embora o personagem possa enviar apenas seus sentidos para o local antes, está capacitado a se teleportar. Ele só precisa sentir seu destino — ou aleatoriamente invocar um lugar, mesmo que seja extremamente perigoso — e então realizar o Efeito apropriado para trocar seu Padrão de lugar. Reunir conexões de diversos Padrões — ou rompê-las — também é possível, e isso fortalece ou enfraquece os vínculos afetados, o que pode ser explorado mais tarde por meio da Correspondência.

Ao fortalecer as tramas do espaço em vez de perfurá-las, um mago lacra portais e bloqueia a passagem de Efeitos Correspondentes. Ele pode barrar o acesso a uma área, de forma mundana ou usando a Esfera. Esse Efeito impede transportes numa localidade, e pode ser associado a Padrões distintos do mago.

Finalmente, a compreensão moderada da Esfera permite ao mago dividir suas percepções entre vários lugares ao mesmo tempo. Mesmo que possa abrir somente uma porta por vez ou manipular apenas Padrões individuais sem esforço excessivo, o personagem consegue observar diversos locais simultaneamente. Ele apreciará o espetáculo de maneira pertinente ao seu paradigma: pode haver imagens fantasmagóricas sobrepostas ao seu redor ou séries de pequenas imagens simultâneas de lugares diferentes.

Ao lado das Esferas Padrão, o mago habilitado em Correspondência pode teleportar Padrões ou mover objetos distantes. Ele atinge e ultrapassa o espaço para tocar o objeto. Pesquisar várias localidades de uma vez permite que o personagem realize investigações muito precisas, principalmente se usar outras Esferas para chegar a resultados específicos.

•••• Dilacerar o Espaço / Multilocalizar-se

Os Iniciados da Correspondência são capazes de perfurar a Trama e criar passagens ou abrigos no espaço, forçando essas distorções a permanecerem abertas em vez de apenas deslizar seus Padrões por elas. O mago consegue criar um buraco de minhoca ou portal permanente que transportará qualquer um para outro lugar; ou pode dobrar o espaço de modo a remover totalmente algo dos limites da Trama. O espaço não é necessariamente tão mutável, mas vários pontos podem ser conectados, e os Padrões depositados em novos lugares ou fora do conceito de "espaço". Combinados a proteções específicas, os portais espaciais seriam seletivos, deixando apenas determinados Padrões passarem por eles.

Obrigando seu padrão a se manifestar em várias localidades perceptíveis, o mago parece existir em muitos lugares ao mesmo tempo. O uso cuidadoso das Esferas faria o personagem pensar separadamente (mágica de Mente) ou agir de forma independente (Efeitos de Vida) em cada posição.

Utilizando as Esferas Padrão, o Iniciado pode teleportar e mover objetos, além de criar portais que barram ou destróem certos Padrões. Um determinado construto pode ser enclausurado numa bolha de 'não-espaço', separado eternamente do universo. Dentro dessa bolha, o mago poderia observar com segurança ou esconder um objeto para que não seja manipulado ou encontrado.

••••• Alterar Localidades / Multilocalização

Os Mestres da Correspondência não apenas reúnem espaços distintos e repartem a coesão do universo, mas também conseguem dobrar, distorcer e flexionar o espaço como argila. Eles podem transpor distâncias, alterar volumes e ignorar o conceito de arcos e ângulos. Um cetro de um metro pode ser ampliado para ter quase três ou uma arma pode ser dobrada, de modo que o projétil saia de um cano aparentemente curvo e atinja o atirador, já que a bala viaja pelo espaço distorcido e segue uma linha reta através do cano dobrado.

Da mesma forma que o Iniciado consegue amontoar suas percepções ou presenças para observar e interagir com muitos lugares, o Mestre é capaz de arrastar pedaços inteiros do espaço para interagirem livremente. Em vez de criar portais passíveis de serem atravessados, áreas inteiras se sobrepõem umas às outras. Objetos e criaturas existem em dois lugares simultaneamente, pois esses lugares são um só agora. Pode-se criar itens justapostos que não se danificam; na verdade, mais de um corpo *pode* ocupar um único espaço ao mesmo tempo.

Os Mestres da Correspondência utilizam outras Esferas para fazer os Padrões interagirem de maneiras bizarras em espaços sobrepostos, aparecerem em vários locais usando corpos e pensamentos independentes, refletir as distorções espaciais dos objetos em suas característica físicas e proteger áreas contra intrusão.

Efeitos de Correspondência

• **Sentir Conexão** — A aplicação poderosa da Correspondência funde lugares ou distorce o espaço como argila. Os rituais adequados permitem que o mago sinta essas alterações. Esse Efeito é útil para determinar se existem portais nas redondezas, seja de alguém observando ou de um objeto manipulado remotamente. O personagem também pode definir se um Padrão tem alguma conexão com outro. Esse conhecimento é extremamente útil para mágicas simpáticas ou para determinar se um objeto ou local é apropriado a um Efeito específico. Nem sempre é possível definir *ao quê* o objeto está conectado. A rotina apenas indica a presença — ou ausência — de Correspondência incomum.

• **Paisagem da Mente** — Um dos ensinamentos mais básicos da Correspondência, esse Efeito abre a consciência do mago ao seu ambiente, sem recorrer aos sentidos normais. Por meio de concentração e ritual, o mago é capaz de "sentir" ou perceber enormes áreas espaciais, embora vastidões extremas sejam difíceis de alcançar por meios mágicos (exigindo muitos sucessos) e de processar mentalmente (geralmente exigindo o auxílio da Esfera da Mente para cobrir algo maior que um bairro urbano).

• **Ondestou?** — A compreensão absoluta do espaço fornece ao mago a definição exata de sua localização. Aliado com Espírito, esse Efeito pode intuir a posição de mundos espirituais, determinando sua existência em quase qualquer ponto da Tellurian. Mágicas de Mente podem confirmar suas percepções e descartar alucinações e sonhos. Naturalmente, proteções podem distorcer ou bloquear esse sentido e o Paradoxo ou o Silêncio podem confundi-lo. Na maioria dos casos, o Efeito fornece uma vaga idéia de sua localização comparada a um ponto de seu mundo familiar, de modo que se possa encontrar um caminho de volta. O nome da rotina foi dado pelos Adeptos da Virtualidade, que tendem a usar mapas e posicionamentos computadorizados para determinar sua posição.

•• **Aporte** — Ainda que o conhecimento rudimentar da Correspondência seja insuficiente para se teleportar com segurança, o mago pode afetar pequenos Padrões. Um Efeito rápido faz um objeto ou criatura ser transportado até o(ou a partir do) mago. Ele ainda precisa usar a Esfera Padrão adequada, geralmente Vida ou Matéria. O Aporte não afeta Padrões mais complexos que o conhecimento do personagem em Correspondência. Ou seja, mesmos os Mestres de Vida e Matéria com uma compreensão limitada de Correspondência, só são capazes de transportar padrões simples (plantas e animais muito simples para Vida, substâncias básicas homogêneas para Matéria).

•• **Sentir Correspondência** — A antiga arte da observação possui formas variadas. O mago pode usar uma câmera, uma bola de cristal, um espelho mágico, etc. O resultado final é o mesmo: o personagem gera uma conexão entre seus sentidos e o local desejado. Lá, ele pode usar suas percepções normais, observar eventos acontecerem, ouvir diálogos e tarefas similares. Com mágicas de Tempo e Espírito, seria capaz de ver outros mundos e eras, embora esses Efeitos sejam substancialmente mais difíceis e propensos a interferências e resultados incomuns.

Sentir Correspondência pode rastrear detalhes colhidos por **Sentir Conexão**, permitindo que o mago não apenas determine se algo é um portal ou se existe alguém observando, como defina a localização destes. Esse Efeito mostra ao operador o destino de um portal ou o esconderijo do espião, sem que o personagem precise cruzá-lo. A Esfera Espírito é necessária quando a conexão atravessa a Película ou adentra Reinos protegidos.

Assim que o mago aprende como sentir uma área, está apto a defendê-la contra essas intrusões e elaborar contra-mágicas, usando seu conhecimento em Correspondência — suas capacidades em técnicas de observação — para bloquear as percepções alheias.

•• **Proteção** — Da mesma forma que um mago é capaz de sentir localidades distantes, ele pode se defender contra investidas sensoriais. Uma proteção impede a observação indesejada da maior parte dos sentidos sobrenaturais. O personagem cria uma barreira contra as conexões espaciais formadas por **Sentir Correspondência.** Esse Efeito impõe seus sucessos contra qualquer teste de observação, logo, uma proteção bem construída impediria espiões determinados, enquanto as mais fracas apenas embaçariam sua visão. Os sucessos da Proteção são deduzidos daqueles acumulados em testes de observação, mas caso o espião ultrapasse essa barreira será descoberto, a menos que tenha o cuidado de reconstruir a proteção enquanto a atravessa.

Aliada às Esferas apropriadas, uma Proteção pode ser montada com bloqueios e condições específicas. Uma proteção imbuída do Efeito certo de Mente permitiria a passagem de determinados observadores ou pessoas de estados mentais definidos, ou de todos que soubessem a senha. A adição de mágicas de Tempo pode permitir a observação em períodos pré-determinados. Efeitos de Matéria ou Vida fariam a proteção se entrelaçar nesses Padrões, tornando sua observação mais difícil.

Já que um mago é capaz de perfurar ou fortalecer o espaço (Correspondência 3), a proteção pode ser construída como uma interdição, uma barreira que impede a passagem. Ela pode parecer um campo de força, um conjunto de runas brilhantes ou não possuir manifestação visível. As Esferas usadas em sua elaboração determinam seus efeitos. Uma barreira de Matéria pode impedir a passagem de balas, ferro ou material radioativo; as Forças bloqueariam certas energias; Vida travaria criaturas ou tipos de criatura específicas; Espírito obviamente limitaria a passagem de demônios e entidades espirituais. A barreira fortalece o espaço contra o avanço da criatura, se combinada com a Esfera Padrão pertinente, mas qualquer coisa que *não estiver* vinculada à proteção passará normalmente. Portanto, uma barreira contra espíritos ainda permitiria a passagem dos feitiços da entidade e de armas arremessadas, logo tenha cuidado! Geralmente, esse tipo de proteção é lançado sobre uma área e, exceto se o mago gastar bastante tempo adicionando Efeitos conjuntos e duração, elas não permanecem ativas muito tempo.

••• **Corrente** — "Como é acima, também é abaixo." Objetos similares partilham Ressonâncias semelhantes e alterar um pode afetar os outros. Usando a Correspondência, o mago pode fortalecer ou enfraquecer os vínculos entre os objetos e os locais. Essa corrente é uma ferramenta poderosa para criar elos mágicos e uma boa forma de se defender contra ataques e percepções Correspondentes. Um Efeito **Corrente** simples permite ao mago alterar a ligação entre dois Padrões, conforme indicado na tabela de Alcance para Correspondência na página 209.

••• **O Passo de Sete Léguas** — A lenda diz que a Ordem de Hermes construiu botas mágicas que transportavam seu usuário por exatamente sete léguas (33 quilômetros e 700 metros) a cada passo. Mesmo que esse artefato pertença ao passado, esse Efeito reflete suas capacidades. Um mago competente é capaz de caminhar de um ponto a outro instantaneamente (ou quase). Dependendo do tipo exato de mágica utilizado, o personagem pode se transformar num borrão velocíssimo ou apenas sumir e reaparecer em outro lugar. Isso não importa, pois o mago efetivamente se teleporta para o local desejado, ainda que localidades mais próximas e familiares sejam mais fáceis de atingir.

Da mesma forma que o mago pode se teleportar com o uso prudente da Correspondência, os objetos ou criaturas podem ser transportados com o Efeito certo. O **Aporte** somente afeta Padrões simples, mas conforme o conhecimento nessa Esfera aumenta, a complexidade das linhas afetadas o acompanha. Seres viventes simples ou objetos compostos podem ser removi-

dos com variações d'**O Passo de Sete Léguas**. Os Iniciados e Mestres da Correspondência podem executar rituais maiores para incluir várias pessoas ou transportar substâncias enormes e incomuns.

Combinando esse Efeito com **Sentir Correspondência**, o mago pode viajar para qualquer local que possa ser observado — excelente se o personagem não deseja aterrissar num ambiente hostil por acidente. Usando **Sentir Conexão**, o operador pode detectar um espião inimigo, rastrear essa conexão e se teleportar até o oponente.

••• Filtrar o Espaço-Tudo — Propagando seus sentidos através da Tellurian, o mago pode procurar objetos ou criaturas específicas. O poder anterior, **Sentir Correspondência**, permitirá a pesquisa de áreas ou Padrões particulares, mas essa técnica avançada permite ao mago observar vários lugares ao mesmo tempo! O personagem sente tudo o que acontece nos locais observados, às vezes exigindo o uso de Efeitos protetores de Mente.

Um mago que não esteja procurando nada em particular pode simplesmente ampliar suas percepções para várias localidades e assimilar a invasão sensorial. Por outro lado, um filtro adequado, associado ao conhecimento pertinente dos Padrões, deixaria o operador analisar diversos lugares para encontrar um alvo exato e específico. Então, ele eliminaria cenas do panorama geral até se sintonizar na visão desejada.

•••• Bolha de Realidade — Removendo a interação de um Padrão com o "espaço", o Iniciado da Correspondência pode fazer um objeto existir num tipo de dimensão de bolso. Na verdade, o item existe além das fronteiras do espaço, mas essa distinção não importa. O que interessa é que a realidade e o espaço normais não podem interagir com o alvo. No entanto, o mago ainda consegue estabelecer conexões Correspondentes entre a realidade e o objeto 'encapsulado', portanto é possível observar o mundo normal ou o objeto em seu casulo. Normalmente, o Padrão existe em seu próprio não-espaço e o mago gera vínculos conforme necessário. Caso o mago queira manter um elo em movimento, fazer a bolha aparentemente se deslocar ou abranger uma área maior, precisa elaborar Efeitos condizentes.

•••• Portal de Hermes — Portais ou passagens permanentes são rotineiros para o viajante mágico. A Ordem de Hermes alega ser a pioneira na criação de um Portal através da Trama equipado com uma barreira (veja **Proteção**) que impede a passagem de tudo, exceto criaturas sencientes e dispostas. Esse Portal permite o tráfego rápido e acessível entre dois locais e o mago pode facilmente torná-lo disponível a outros usuários.

Em geral, um Portal devidamente protegido parece uma janela enegrecida; **Sentir Correspondência** pode rastreá-lo e observar o outro lado, ou o Portal pode permitir a passagem da luz e assim pareceria mostrar um panorama do outro lado. Sem a barreira, qualquer coisa pode atravessar o Portal livremente, causando todo tipo de complicação — os Wu Lung utilizam um Efeito chamado *tsuiho* que golpeia o oponente com o fogo dos céus (transportado pelo Portal a partir do Sol). Todas as variações desse Efeito são vulgares, ainda que um portal protegido valha o esforço devido a sua segurança. Aplicar as barreiras ao Portal exige o conhecimento das Esferas apropriadas (usualmente Vida, Mente e Matéria).

O Portal de Hermes pode ser conjurado em qualquer lugar. Ele pode ser acionado por um pensamento específico ou senha (usando Mente), uma seqüência de locais (transpostos com Tempo) ou espaços diferentes de acordo com o alvo (usando Matéria ou Vida). Um portal particularmente defensivo poderia aprisionar os usuários sem a senha correta, enviando seus pertences materiais para outro lugar. Essas passagens são comuns em Nodos e Capelas fortemente guardados, uma vez que as defesas mágicas deixam o operador definir facilmente quem poderá usar o Portal e para onde irão.

•••• Polipresença — Em vez de sumir de um lugar e aparecer em outro, um Adepto da Correspondência pode escolher permanecer em vários lugares ao mesmo tempo. O operador parece ocupar todos os locais de uma vez. Os observadores das diversas localidades vêem o mago reagir aos ambientes múltiplos. Logo, o personagem pode responder a coisas que estão acontecendo numa parte mas não existem em outra. Ele assimila todas as sensações ao mesmo tempo.

Contudo, ainda que o mago exista em múltiplos lugares, isso não significa que os objetos de cada parte possam interagir. O mago pode segurar ou usar algo num local, mas isso não surtirá nenhum efeito em suas outras localidades, a menos que sejam executados Efeitos Correspondentes adicionais para teleportar ou multi-localizar o objeto. O operador também sofre as conseqüências de tudo que acontece em suas localizações. Se o personagem está numa área aberta, mas também trancado numa sala escura, as paredes da sala bloqueiam totalmente sua visão (pois existe apenas um mago, embora experimentando múltiplos espaços). Ser atacado por várias pessoas não é uma boa coisa....

Por outro lado, a Polipresença pode ser vantajosa. Os Irmãos de Akasha multiplicam seu posicionamento para golpear de vários ângulos simultaneamente, enquanto magos Herméticos dirigem conferências com vários grupos ao mesmo tempo.

Se o personagem deseja processar informações de múltiplas localidades, é imprescindível um Efeito de Mente. Usando Vida e Primórdio, o mago pode conjurar corpos adicionais e então usar Mente para dividir sua atenção entre eles, embora apenas um de cada vez possa executar mágicas (com efeito, a atenção do mago se concentra num corpo por vez).

••••• Multilocalização — Com essa mágica bizarra, um mago pode empilhar várias localidades e permitir que interajam livremente. Nenhum dano é causado aos objetos que se sobrepõem durante a Multilocalização, mas eles continuam sólidos em relação aos outros. Uma vez separados, não irão se sobrepor novamente. É possível — mas altamente vulgar — empilhar áreas inteiras (em vez de apenas objetos); isso é difícil e geralmente executado apenas por magos desesperados ou enlouquecidos.

••••• Alterações Espaciais — Com o domínio absoluto da Correspondência, o Mestre pode alterar distâncias e direções conforme desejar. Embora o mago não possa "criar espaços" em si, pode facilmente mudar uma distância perceptível sem afetar o mundo externo. Ele pode moldar o espaço a sua volta em forma estranhas, incapazes de comportar criaturas ou objetos. Para os observadores internos, o espaço parecerá normal, mas será distorcido para os externos. O operador pode encolher, ampliar ou distorcer Padrões, ainda que essas mágicas não afetem os alvos diretamente — elas apenas parecem diferentes para o resto do mundo.

Já que o mago é capaz de alterar as distâncias e as direções, pode tornar um objeto muito pequeno em relação a si próprio, mas ele terá a mesma massa e força. Ele pode ampliar qualquer coisa, mas isso não a tornará mais resistente. De fato, as propriedades materiais dos diversos Padrões não mudam, apenas sua aparência tridimensional.

Entropia

Especializações: Caos, Decadência, Destino, Sorte, Ordem

Sorte, destino, acaso e caos são os tópicos principais do estudo da Entropia. Dessa Esfera provêm os ensinamentos da ordem e da aleatoriedade e, por conseguinte, da criação e destruição totalmente caóticas. Todas as coisas se dissolvem em componentes indistintos e, similarmente, os eventos são formados por padrões desconexos e deslocados. Seja com a teoria termodinâmica ou as metáforas metafísicas, a Entropia descreve um fato simples: todas as coisas irão acabar, mas novos estados virão da desordem.

Para os magos interessados na coincidência e no acaso, a Esfera apresenta grandes possibilidades. Os magos podem sentir o próprio fluxo das probabilidades. Determinismo e caos são assuntos correlatos para o estudioso. O Desperto consegue observar a aleatoriedade em movimento, reconhecendo pontos onde a probabilidade se distorce de maneiras estranhas. Com domínio suficiente, ele poderá vir a influenciar a aleatoriedade para causar mudanças e acidentes de acordo com sua vontade. Ele pode não ter capacidade de prever o resultado exato, mas pelo menos conseguirá concentrar boa ou má sorte conforme necessário.

Em termos físicos práticos, a Entropia está relacionada à compreensão do colapso dos sistemas. Embora o mago não seja capaz de afetar diretamente os Padrões até atingir domínio absoluto da Esfera, os passos finais do caminho Entrópico lhe permitem dilacerar literalmente a Criação, encorajando a propagação natural — ou anti-natural — do caos. A Matéria desmorona; as Forças se desvanecem; as criaturas morrem. Esse é o ensinamento da Entropia: tudo acaba um dia.

Os magos que estudam essa Esfera devem escolher o caminho da ordem ou do caos. Os estudiosos da ordem observam os padrões, o desenrolar de um evento para outro e o modo como coisas novas são construídas sobre as antigas. Os estudiosos do caos observam a dissolução dos padrões, a destruição da matéria e os elementos aleatórios que afetam a probabilidade e os acontecimentos. Cada um deles possui compreensão intuitiva das forças criadoras e destrutivas.

A Entropia em si não pode ser usada para atacar Padrões de Vida diretamente até o quarto nível (ou seja, apenas um Iniciado ou Mestre pode infligir dano direto com a Esfera). No entanto, a Entropia indireta — má sorte, desmoronamentos e linhas improváveis de eventos — pode causar dano normalmente.

Previsivelmente, os Mestres da Entropia emanam muita Ressonância Entrópica. Esses indivíduos têm uma aura quase palpável, que dá a impressão de estarem exatamente no lugar certo e serem importantes — ou estarem totalmente deslocados. Tais magos aparecem nos lugares certos nas horas certas (ou erradas). Sensitivos e magos que possuam altos níveis de Consciência notam que os magos Entrópicos possuem um tipo de ar primordial e negro, envolvendo um âmago caótico.

• Sentir Destino & Sorte

A capacidade rudimentar de sentir a entropia permite a um mago diferenciar as correntes do destino. O personagem pode observar as linhas de probabilidade, enxergar lugares onde as chances foram alteradas ou manipuladas, distinguir nexos de eventos improváveis e sentir as fraquezas dos objetos. O Desperto é capaz de determinar se algo contém características de sorte ou se está prestes a quebrar. Ainda que esses sentidos sejam imperfeitos, tornam o mago um jogador capacitado e lhe concedem previsão sobre a sorte.

Combinando-a com várias Esferas Padrão, o mago pode procurar por fraquezas em um Padrão ou suas fraturas naturais. O Desperto é capaz de afirmar se uma criatura ou objeto específico tem sorte. A Correspondência, aliada à Entropia, permite que o mago descubra um local propenso a eventos incomuns e, com a Esfera Tempo, ele pode isolar uma manifestação do destino com exatidão.

•• Controlar Probabilidade

Depois de distinguir os fios da Trama e sua inter-relação, o mago pode manipular sutilmente as linhas do Destino. Embora essa habilidade não altere os Padrões diretamente, permite que o Desperto mude as probabilidades o suficiente para influenciar o desdobramento da Trama. O Discípulo pode apanhar as linhas cruas da probabilidade em sua origem, tecendo-as de acordo com sua vontade. Ainda que a manipulação precisa esteja além do seu alcance, o operador exerce um grau de controle decisivo no desenrolar dos eventos simples.

Observando as ocorrências aleatórias, o mago consegue distinguir os padrões predeterminados dos totalmente caóticos. Em qualquer acontecimento em que o acaso e o caos tenham alguma participação, o Desperto pode executar pequenas alterações, forçando a probabilidade a operar como ele desejar. Desse modo, o mago conseguiria comprar uma mão perfeita num jogo de pôquer, influenciar uma jogada de dados sutilmente ou conseguir a sorte grande na roleta. Quanto mais complexo ou padronizado o evento, mais difícil é afetá-lo, logo é melhor que o mago lide com mudanças simples e sutis. O operador não manipula os Padrões à sua volta diretamente. Ao invés disso, ele influencia as chances de determinados acontecimentos ocorrerem.

Aliado com Esferas Padrão, esse Efeito permite que o mago adivinhe como múltiplos objetos, criaturas ou forças irão interagir e quais delas irão se confrontar. Com as Esferas efêmeras, ele consegue discernir o padrão das flutuações aparentemente aleatórias na Película, descobrir quem terá certa idéia primeiro ou influenciar um evento para ocorrer num horário específico.

••• Afetar Padrões Previsíveis

Quanto mais previsível um Padrão, mais facilmente um mago consegue determinar seu funcionamento — e como interrompê-lo. Finamente capaz de tocar diretamente outros Padrões por meio do controle Entrópico, o Desperto pode gerar caos em Padrões estáticos ou liberar o princípio da decadência. Claro, o curso natural das coisas sempre vence no final. É impossível evitar o Destino e eliminar completamente o acaso. Entretanto, o mago pode exercer muito controle sobre eventos aleatórios, forçando seu atraso, impelindo sua aceleração e levando um Padrão para seu fim inevitável antes ou depois do usual.

Com esse nível de controle, o operador só é capaz de afetar Padrões rígidos e previsíveis como Matéria e Forças. Padrões

de Vida, com seu constante fluxo e refluxo, ainda são difíceis para o mago obstruir.

Uma vez que o mago é capaz de alterar Padrões rígidos, ele consegue danificar máquinas e sistemas ou impedir esses danos. Ele pode fazer com que um equipamento falhe, sofra um defeito peculiar ou continue funcionando quando já deveria ter parado. Essas bênçãos e maldições somem com o tempo (e a entropia geralmente "predomina" no final), mas podem ser úteis nesse ínterim.

Combinado com as Esferas Padrão, esse Efeito não apenas afeta um Padrão diretamente com a Entropia, como também controla a forma dessa reação. Portanto, o mago pode construir um computador que não quebre durante anos nem sofra sobrecarga por oscilações na corrente elétrica.

•••• Afetar Vida

Os Padrões viventes crescem, mudam e se adaptam. Devido a essa alteração constante, eles são imprevisíveis e difíceis de compreender por meio da Entropia. Entretanto, o Iniciado da Entropia atingiu um nível de conhecimento que o torna capaz de distinguir esse desenvolvimento maciçamente complexo e influenciar o crescimento e as mudanças da vida. Ele aprende como as coisas crescem, amadurecem, mudam, se adaptam e morrem, como elas decaem e como alimentam o ciclo da vida e da morte. Ao alterar o curso natural de vários pontos do ciclo vital, o Desperto é capaz de guiá-lo sutilmente para novas direções, ao passo que alterações mais simples seriam apenas corrigidas.

Um mago pode usar a Entropia nesse nível para influenciar Padrões de Vida e suas conseqüências, concedendo longevidade, sorte e saúde ou uma morte rápida e a eliminação de linhagens familiares. Embora o Padrão de Vida não seja tocado diretamente, os eventos que o cercam lentamente o conduzem para cursos e circunstâncias definidas pelo mago.

Ao lado das Esferas Padrão, esse Efeito permite que o mago aplique mudanças diretas nos seres vivos, fazendo-os deteriorar ou se recuperar de ferimentos e doenças rapidamente. A boa sorte pode resultar na cura de doenças, enquanto uma maldição pode causar complicações ao alvo.

••••• Afetar Pensamentos

Da mesma forma que os Padrões físicos estão sujeitos à mudança, também estão a vastidão dos pensamentos, espaço e tempo. O Mestre da Entropia aprende a confrontar as alterações de conceitos universais.

Nesse nível, o mago pode influenciar a interação de muitas Esferas da magia. Mesmo que não tenha amplo conhecimento das outras Artes, ele pode deixar a aleatoriedade seguir seu curso e unir — ou separar — os elementos conforme desejar, destruindo antigos conceitos ou estruturas e substituindo-os.

Com o tempo, as idéias mudam e novas crenças são aceitas; lugares deixam de ser freqüentados ou ganham proeminência; mesmo o próprio tempo enfrenta longos períodos de vazio despretensioso, seguido de épocas com mudanças extremas. O Mestre é capaz de enxergar e afetar todos esses eventos. As idéias são alteradas, evoluídas, trazidas à tona ou descartadas. Longas linhas de coincidência podem ser empurradas para um nexo único de tempo ou afastadas, criando um período de normalidade absoluta. O Desperto pode fazer um local próximo perder a importância ou mudar de natureza para as pessoas, mantendo determinadas qualidades.

Essa Entropia intelectual cria uma "memória" genuína, uma idéia tão forte e persuasiva que dispara a mudança apenas por existir. Propagando a idéia, o Mestre pode fazer outras pessoas mudarem suas opiniões e alterar suas percepções da realidade. Ele não reconstrói Padrões inteiros em novas formas; em vez disso, abre os portões da possibilidade e, como um jardineiro, cultiva e poda os eventos para crescerem na direção desejada.

Naturalmente, esse controle sublime da Entropia pode ser combinado com as outras Esferas numa vastidão de Efeitos. O mago sempre pode estar no lugar certo, na hora certa. Sua capacidade não se limita a mudar os pensamentos alheios, ele pode apagar raciocínios anteriores, entregando-os ao esquecimento de Lethe. Também pode acelerar e atrasar a evolução dos seres vivos ou o amadurecimento das idéias.

Efeitos de Entropia

• **Localizar Desordem e Fraquezas** — Usando seus sentidos Entrópicos, o mago pode localizar áreas de caos, desordem e decadência. Um Efeito sensorial simples determina vagamente onde um objeto quebrará, quando um evento ocorrerá ou como uma seqüência de acontecimentos terminará. Com vários sucessos, o Desperto consegue informações mais precisas e detalhadas.

Concentrando-se numa estrutura organizacional, o operador pode descobrir o ponto mais caótico e desorganizado. Isso pode ser útil para determinar áreas difíceis de compreender ou lugares onde mais alterações sutis não serão percebidas.

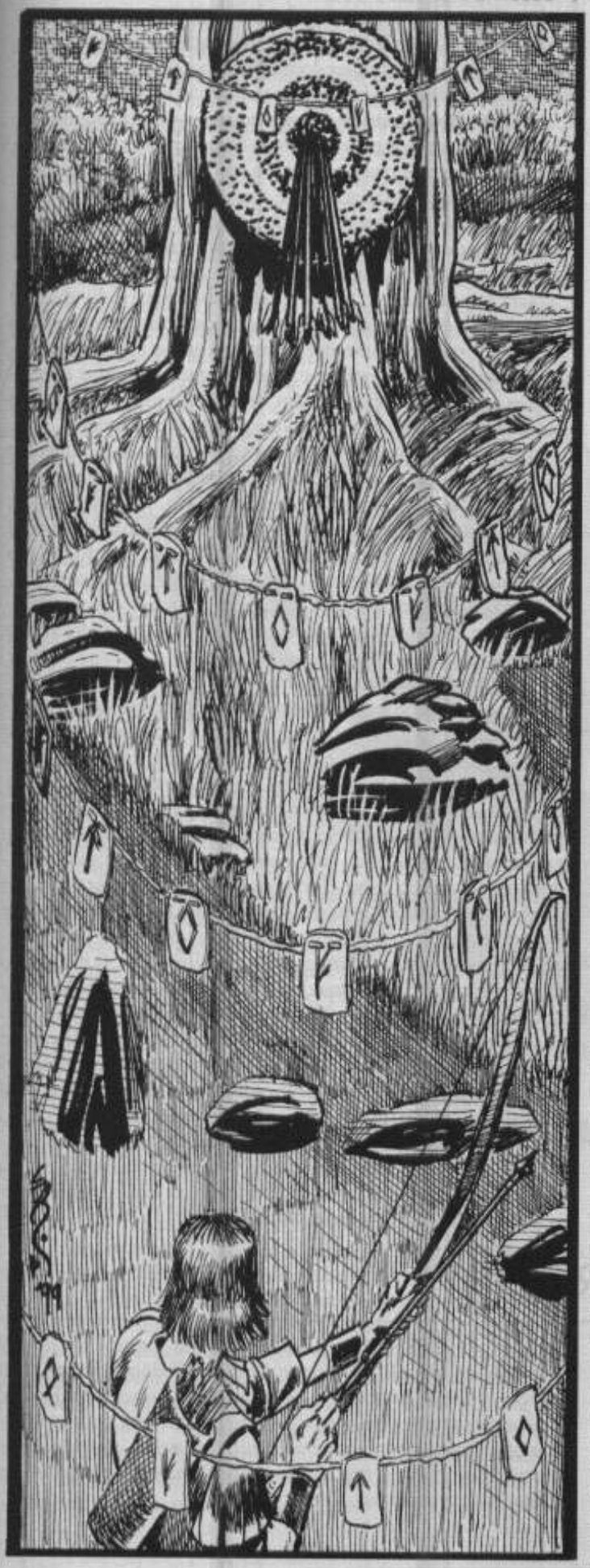
Concentrando-se num Padrão, o mago pode definir seus pontos fracos e lançar ataques devastadores. A aplicação dos sentidos mágicos permite que o Desperto use a Entropia para aumentar sua Parada de Dano (veja "Mágicas Melhorando Habilidades", página 155).

• **Anel da Verdade** — Para aqueles que acreditam nessas coisas, o destino sempre tem um modo de vir à tona. Os profetas emitem as palavras do destino e os eventos que virão; as pessoas fazem afirmações simples que se tornam verdades profundas. A atenção ao destino (ou apenas ao padrão que indica quando alguém irá mentir, ou estar certo sobre algo) pode revelar ao mago se as palavras de uma pessoa são precisas.

O **Anel da Verdade** se apega a algum elo do destino para determinar a veracidade. Embora esse Efeito poderoso possa ajudar um mago a descobrir se alguém está mentindo ou se suas palavras têm importância, ele é limitado. O Desperto só pode analisar aquilo que signifique algo para ele — uma questão sem relevância para o mago ou para o alvo não pode ser analisada. Isso é, o operador não pode parar alguém na rua (ou mesmo um parceiro de cabala), perguntar sobre diversos detalhes da Tecnocracia e esperar respostas objetivas e verdadeiras, se o assunto não tiver nenhuma conexão ou significado para o alvo. Além disso, o Efeito não é infalível e geralmente deixa o mago com dicas enigmáticas ou respostas incompletas. O destino é volúvel. "Resposta nebulosa. Tente novamente mais tarde."

•• **Sorte de Principiante** — Existe uma possibilidade estatística: qualquer tentativa aleatória de fazer qualquer coisa pode ser bem-sucedida. Você pode conseguir acertar o buraco com uma tacada na primeira vez que segura um taco de golfe. Ou pode acertar na mosca com um fuzil de longa distância na primeira tentativa. O problema é repetir a façanha, pois as chances são excessivamente improváveis. Um tiro de sorte cabe no reino da probabilidade, mas um amador conseguir cinco tacadas espetaculares está além da crença possível.

A maioria dos magos concorda que a perícia e o treinamento irão vencer a sorte com o tempo. Quando confrontado



com qualquer tarefa nunca executada antes (ou que nunca tenha sido bem-sucedida), o místico pode usar esse Efeito para invocar a probabilidade e realizar o impossível.

Para cada sucesso obtido nessa mágica, o Narrador deve adicionar um sucesso ao resultado de um teste de Perícia não relacionado com Efeitos, no qual o mago tenha dois dados ou menos. Os "sucessos automáticos" dessa mágica duram até serem usados num resultado espetacular, quando o Efeito expira.

Cada tentativa futura de usar esse Efeito na mesma tarefa adiciona um ponto à dificuldade do teste, refletindo a diminuição da probabilidade. Os magos que desejarem mais sucessos espetaculares deveriam aprender níveis adicionais da Perícia em questão. Ninguém permanece como principiante por muito tempo.

•• **Jogos de Azar** — Controlando as probabilidades, o mago pode influenciar o resultado de qualquer jogo de azar. Ele pode predizer que cavalo irá ganhar, quem terá o melhor jogo no pôquer ou qual o resultado dos dados. Como com todos os Efeitos desse tipo, os sucessos do mago tornam-se cada vez mais improváveis conforme continuam. Com poucos sucessos, o Desperto pode influenciar os eventos mas não consegue o efeito desejado na sua totalidade. Com vários, pode exercer um refinado (mas não completo ou preciso) controle sobre o resultado desses jogos. Ainda que o mago possa acumular enormes quantidades de dinheiro dessa forma, a sorte sempre tem sua vez. Além disso, a mesa provavelmente não deixará seu Adepto da Virtualidade calcular os números em seu laptop enquanto joga pôquer!

••• **Como um Relógio** — Os Padrões baseados em precisão podem ser aprimorados e protegidos com esse Efeito simples. Protegendo seu Padrão contra as forças da Entropia, um equipamento pode ser resguardado da ferrugem e decadência, além de funcionar perfeitamente anos a fio, nunca falhando e nunca cometendo erros. Obviamente, o tempo devora tudo, logo esse Efeito não pode ser permanente. No entanto, pode prolongar a vida útil e a precisão de todo tipo de máquinas se aplicado regularmente (especialmente em relógios, computadores e outros equipamentos exatos). A Tecnocracia usa extensivamente esse Efeito como manutenção regular de seu maquinário. Os magos Tradicionalistas podem aplicar pequenos encantos e bênçãos sobre seus equipamentos e obter benefícios similares. Os sucessos dessa mágica estabelecem a duração e o tamanho do objeto afetado, mantendo-o protegido de estragos naturalmente. Os sucessos também defendem ataques de Entropia contra o objeto em questão: os sucessos de um ataque Entrópico são reduzidos pela quantidade de sucessos do Efeito, antes de danificarem o funcionamento do objeto.

••• **Aniquilar a Máquina** — Da mesma forma que a Entropia pode proteger um Padrão delicado de falhas e da ação do tempo, também pode induzir esses efeitos. Acelerando o processo de imprecisão e falhas, o estudioso da Entropia é capaz de transformar um equipamento tecnológico moderno num monte de entulho — ou ao menos fazê-lo falhar com tanta gravidade que se torne inútil.

O número de sucessos obtidos nesse Efeito determina quanto caos o mago consegue injetar num dado sistema. Em máquinas complexas, engrenagens podem se partir, correias estourarem, eixos romperem e pinos escaparem. Componentes eletrônicos sofrem falhas ou curtos-circuitos. Computadores e calculadoras sofrem falhas aleatórias e erros gerais de mecânicas computacionais. Padrões materiais simples se dispersam em ritmo acelerado: água evapora, aço enferruja, madeira apodrece e o cobre é corroído. Use a tabela da página 208 para suges-

tões de danos em equipamentos. Um par de sucessos seria suficiente para travar um computador pessoal, mas são necessários 10 ou mais sucessos para transformar um enorme motor num monte de peças quebradas.

•••• Praga do Envelhecimento — Infundir um Padrão de Vida com Entropia excessiva gera todo tipo de efeito negativo, sobretudo a aceleração do processo de deterioração. O operador não precisa necessariamente especificar o problema físico. Em vez disso, simplesmente amaldiçoa a criatura, afligindo-a com doenças e envelhecimento rápido. Normalmente, os Padrões Vivos são auto-recuperáveis, mas a combinação certa de fatores Entrópicos pode distorcê-los, causando seu declínio e com o tempo sua destruição. Envelhecimento acelerado, câncer, paradas cardíacas e infecções múltiplas podem ser resultado desse Efeito.

Uma maldição poderosa pode reduzir a criatura a um cadáver apodrecido em alguns dias. Efeitos mais sutis podem reabrir ferimentos na vítima, infectá-la com uma doença terrível ou lentamente levá-la ao coma. O mago não escolhe o resultado, simplesmente impõe a maldição e observa o alvo sofrer as conseqüências (como em *Thinner* de Stephen King). Cuidados médicos podem retardar a instalação da maldição, mas a ciência normal não pode fazer nada para impedir a deterioração. As vítimas definham e morrem lentamente, ou sofrem algum desfiguramento debilitante, e apenas um mago ou cientista iluminado pode encontrar um modo de combater a maldição (caso tenha domínio suficiente da contra-mágica).

Maldições para destruir seres vivos são rotinas comuns (embora poderosas) em quase todos os estilos mágicos, mas geralmente são consideradas ruins e perigosas. Abusar desse Efeito é caminho certo para o Jhor.

•••• Benção da Parteira — Você se lembra de todas aquelas histórias sobre fadas madrinhas e crianças abençoadas? Essas bênçãos são possíveis com o uso correto da Entropia. A benção do operador não assegura qualidades específicas, mas garante que a criança irá crescer saudável e forte. A prática comum entre os Verbena para esse Efeito consiste em tocar a barriga da futura mãe e dizer "Cresça forte, perfeito e bem aventurado." Os magos da Ordem de Hermes imbuem qualidades especiais em suas crianças, instilando formas específicas de *vis* (Quintessência) com Ressonância voltada à proteção do rebento contra aspectos negativos. Os Progenitores são mais diretos, desenvolvendo qualidades deliberadamente com a engenharia genética para remover características negativas e suscetibilidade a doenças.

Contudo, assegurar que uma criança esteja totalmente livre de infortúnios é muito difícil, mas um ritual bem elaborado conseguiria evitar defeitos de nascença ou doenças fatais. Proteger toda infância exigiria um ritual extremamente poderoso (conforme descrito na tabela de Dano e Duração). O mago também não pode atribuir quaisquer dons específicos para a criança; pode apenas garantir que infortúnios e males não a aflijam.

••••• Juramento de Compromisso — Os magos do Destino mais poderosos podem invocá-lo para testemunhar os juramentos e pactos que presenciam. As tramas do Destino observam o alvo e o marcam. Esse tipo de juramento convoca o peso do futuro para sustentá-lo. Mesmo sem nenhuma compulsão ou pacto adicional, o compromisso tem poder devido à força do destino que age sobre o assunto.

Um Juramento não impõe limitações sobre o indivíduo; ele mantém seu livre-arbítrio. No entanto, caso *escolha* quebrar o juramento voluntariamente, enfrentará todas as conseqüências. A tapeçaria do destino se flexiona para assegurar que desastres atinjam o perjuro; além disso, qualquer um capaz de sentir o peso do destino pode ver que ele está marcado.

Realizar esse ritual é trabalhoso, pois sua duração deve ser extensa para ter algum significado — juramentos típicos duram um ciclo da lua, um ano mais um dia, uma geração ou mesmo a eternidade. Impor limitações a alvos involuntários é ainda mais difícil, especialmente se a vítima estiver marcada para um destino grandioso. Logo, esse ritual geralmente é reservado para situações de grande importância e conseqüências, como a iniciação cerimonial nos mistérios da Tradição ou a fundação de uma nova Capela.

••••• Alterações Efêmeras (Destruir Pensamento) — As variações da probabilidade podem afetar o tempo, o espaço e o pensamento; os Mestres da Entropia também conseguem manipular essas linhas. Freqüentemente, esse Efeito é utilizado em conjunto com construtos de pensamento e da mente. Mesmo sem usar a Esfera da Mente, o Mestre pode fazer o pensamento de alguém ficar vago, levá-lo a novas linhas de raciocínio com palavras bem colocadas ou mudar suas opiniões com um único aviso. Também é possível trançar o destino de modo a cuidar de uma pessoa ou assegurar que um lugar e horário específicos serão uma conjunção de grande importância. Similar a outras manifestações da Entropia, o mago não prevê o resultado final, mas pode garantir que *algo* irá acontecer conforme suas determinações — para o bem ou para o mal.

A simples distorção da probabilidade efêmera pode mudar a opinião de alguém, ou fornecer novas conclusões. Hoje em dia, é muito mais difícil alterar o destino alheio, atribuir bênçãos ou maldições poderosas, entoar pronunciamentos proféticos e enigmáticos ou transformar áreas específicas em centros de acontecimentos incomuns. Vincular o destino a uma região ou a longos períodos de tempo requer que o mago transponha a dificuldade relacionada.

FORÇAS

Especializações: Movimento, Elementos Primordiais (Fogo, Eletricidade, Radiação, Frio, etc.), Física, Tecnologia, Clima

No universo físico, a ciência indica a existência de dois estados distintos: matéria e energia. A teoria Hermética propõe níveis diferentes para os estados energéticos, variando do fogo ao gelo. As religiões primitivas separam as forças e elementos naturais em papéis poderosos, às vezes divinos. Através das Forças, o universo manifesta suas energias impessoais. Porém, elas seguem regras e o mago que domine a Esfera pode comandar os elementos através de mecânica quântica, equipamentos eletrônicos, danças místicas e cânticos para os patronos dos arquétipos primitivos.

Os elementos naturais se manifestam através de Padrões energéticos, construtos de Quintessência em movimento. Cada energia tem propriedades únicas, mas todas partilham uma característica em comum, pois são compostas de Primórdio envolto num Padrão. Manipulando esse Padrão, o operador é capaz de transformar energias, eliminar elementos, aumentar ou diminuir sua potência ou criar e dispersar energias a partir do nada. Cada estilo mágico conta com métodos diferentes de manusear as Forças. A ciência considera que determinadas energias são a ausência de outras, enquanto as Tradições místicas as definem como positivas e negativas — calor e frio, luz e trevas, movimento e inércia — antagônicas mas independentes. A despeito disso, a compreensão das Forças permite que o Desperto manipule todas elas.

Para os magos que apreciam demonstrações de poder flamejante e destrutivo, a Esfera fornece o controle das energias mágicas mais vibrantes. O trovão cintila nas mãos do mago das Forças e as chamas dançam ao seu comando. Naturalmente, essas apresentações pirotécnicas são vulgares, mas o mundo está envolto em energia e o operador da vontade pode manipulá-las tão facilmente quanto criá-las. Os Aprendizes e Discípulos estão aptos a perceber ataques de Forças e se defender de todo tipo de golpe, enquanto os Mestres são capazes de convocar tempestades lendárias, chuvas de fogo e muros de trevas. O poder incontrolável da Quintessência permite aos Padrões de Forças serem liberados de modo mais destrutivo que qualquer outra Esfera. O estudo desses Efeitos não é particularmente óbvio. Combinadas a outras Esferas Elementares, as Forças garantem o controle absoluto do mundo material para o Desperto. Ao lado das Esferas efêmeras, é possível influenciar o próprio conceito das Forças, sua liberação, transmissão e capacidades espirituais. Essa Esfera não é sutil e seus resultados podem ser devastadores e de larga escala.

Os magos que estudam as Forças tendem a emanar uma aura de poder energético; uma quase imperceptível onda de calor, um brilho eletrificado nos olhos ou a movimentação de sombras. Como os próprios Efeitos de Forças, essas manifestações são mais claras que os resultados de outros tipos de mágica. A manifestação específica depende da especialidade do operador. Um mágico habilitado em energia cinética pareceria estar flutuando enquanto um mago das sombras estaria constantemente envolto numa penumbra. Uma vez que isso é perceptível e propenso ao Paradoxo, a maioria dos magos respeita e teme esses Despertos. As Forças são agitadas e destrutivas e grande parte de seus operadores não as utiliza com sutileza ou de forma variada.

• Perceber Forças

Um mago precisa compreender o que deseja controlar e o Aprendiz das Forças descobre como sentir os diferentes Padrões da Esfera, ler suas intensidades e distinguir as diversas variantes dos elementos. Ele é capaz de sentir Forças positivas e negativas, observá-las interagir, ver sua orientação e destino. Ele pode determinar a intensidade de uma fonte luminosa tão facilmente quanto a presença de ondas de rádio ou radiação.

Combinada às outras Esferas Elementares (Padrão), essa capacidade permite que o mago observe como os Padrões interagem com (ou criam) as Forças. Ao lado das Esferas efêmeras, pode-se enxergar a Quintessência fluindo para formar os elementos, examinar os arquétipos espirituais das Forças, determinar suas origens ou definir seu destino.

•• Controlar Forças Menores

A energia sempre pode ser desviada e o Discípulo das Forças pode influenciar sua direção e intensidade. O mago consegue afetar vários Padrões facilmente, alterar sua direção, mudar suas qualidades e controlar sua dispersão. Ele ainda não é capaz de criar energias do nada ou transformar um tipo de força em outro, mas pode manipular a interação delas com o resto do mundo.

Ao desviar energias, ele pode direcionar a força cinética de um objeto, alterando seu curso. As chamas tremulariam para formar imagens, atingir ou evitar certas áreas. Ele é capaz de alongar as sombras ou dobrar a luz para que as imagens atinjam destinos diferentes, redirecionar a passagem da eletricidade ou obrigar a radiação a evitá-lo. Desse modo, pode tornar-se invisível, fazer o som se propagar em pontos distintos de sua origem ou proteger determinadas áreas da interação com as forças.

Um mago só consegue afetar Padrões individuais nesse nível, numa escala suportada por seu poder. Assim , o operador pode tornar uma única pessoa invisível, mas não pode sumir com um prédio inteiro. Ele está apto a formar imagens com as chamas mas não pode controlar um incêndio florestal. Direcionar energias é muito mais fácil que controlá-las com precisão, mas enquanto o mago puder influenciar racionalmente uma força menor, controlará totalmente sua direção e foco sem muito esforço.

Combinando o controle de Forças Menores com outras Esferas Padrão, o Desperto pode conferir propriedades atrativas ou repulsivas a objetos, tornar um objeto ou caminho mais suscetível à energia ou resguardar partes de um indivíduo da interação com forças específicas. Com as Esferas efêmeras, ele pode congelar uma força num local enquanto sua energia se dispersa, obrigar energias a afetar locais distantes de sua posição atual ou redirecionar poderes espirituais.

••• Transmutar Forças Menores

Finalmente apto a empunhar e distorcer Padrões de forças, o mago é capaz de converter energias, alterar radicalmente sua intensidade ou criar elementos do nada (ou extingui-los). Embora continue sendo capaz de influenciar apenas Padrões individuais, consegue fazer os elementos cumprirem sua vontade. Ele pode infundir movimento num objeto, acender uma chama fria ou fazer as sombras explodirem em lampejos de luz. Ele pode usar esse poder para voar, lançar raios elétricos, causar curto-circuitos em aparelhos eletrônicos e realizar efeitos dramáticos similares. O operador não pode criar elementos do nada sem o uso da Quintessência, mas consegue transformar energias menores a seu bel prazer.

Em conjunto com outras mágicas Padrão, o Desperto pode converter energia em objetos ou criaturas e dispersar um material como energia pura. Ele pode assumir controle telecinético sobre objetos e seres vivos ou fazer seus ataques atravessarem materiais e criaturas sem feri-los, até atingir seu alvo. Similarmente, com as Esferas efêmeras, ele é capaz de transmutar uma idéia pura num construto elementar, arruinar locais distantes ou engendrar ataques especiais acionados por eventos ou períodos de tempo específicos.

•••• Controlar Forças Maiores

O Iniciado nas Forças pode ampliar seu conhecimento para abranger grupos inteiros de energia e Padrões que excedam sua escala. Com esforço suficiente, ele é capaz de direcionar energias imensas, causar desastres sobre áreas enormes ou proteger grupos inteiros de elementos externos. Tudo que era possível com o Controle de Forças Menores agora pode ser executado em escala maior, pois o mago é capaz de concentrar muitas energias num ponto ou dispersar elementos poderosos numa área ampla. O Iniciado ainda não consegue transmutar forças em larga escala — exceto aos poucos — mas pode desviar as energias maiores para ganhar tempo e afetá-las depois. Esses Efeitos maciços geralmente são vulgares, mas de vez em quando não restam escolhas e você precisa usar as armas grandes.

Somada às outras Esferas, essa compreensão permite ao operador executar várias proezas disponíveis com Forças Menores em larga escala. Ele pode isolar prédios inteiros ou grandes áreas florestais do fogo e eletricidade, separar a luz em várias salas, eliminar todo o som de uma enorme caverna ou tornar uma Capela invisível. Ele pode gerar proteções contra as tempestades do mundo espiritual e redirecionar energias extremas para outros lugares ou épocas.

••••• Transmutar Forças Maiores

Não se deve brincar com um Mestre das Forças. Pelo emprego da vontade, ele é capaz de criar energias em escalas inacreditáveis, gerando Efeitos que incluem tempestades de fogo, cargas absurdas de eletricidade, sombras que cobrem bairros inteiros e tufões no meio de dias calmos. Ele também pode dispersar essas energias, eliminado incêndios florestais ou iluminando áreas noturnas imensas, transmutando as sombras em luz. Ainda que conjurar ou banir essas Forças do nada exijam Quintessência, com esse conhecimento o mago é capaz de transformar qualquer elemento presente de acordo com seus objetivos. Embora incrivelmente Paradoxal, o Mestre conseguiria liberar energias em escalas absurdas, capazes de arruinar cidades inteiras. Os feiticeiros místicos comandam a mão da natureza, cavalgam os ventos e dilaceram luz e trevas em momentos de inspiração. Os Tecnocratas usam as Forças em campos de contenção, garrafas térmicas e o poder atômico.

Quando um Mestre combina seu poder com outros Efeitos, a carnificina é incomensurável. Ele pode gerar um Efeito em locais distantes ou forjá-lo de modo a explodir numa hora pré-determinada. Ele é capaz de criar energia do nada usando Primórdio ou elaborar ataques que atinjam apenas vítimas específicas ou alguns infelizes. Esses magos são o terror de seus inimigos, pois seus poderes conseguem eliminar cabalas inteiras. Poucos Mestres das Forças sobrevivem muito tempo.

Efeitos de Forças

• **Visão Sombria** — Na ausência de luz visível, o mago pode alterar suas percepções acima ou abaixo no espectro da radiação eletromagnética. Isso permite que veja luzes infravermelhas ou ultravioletas, ondas de rádio, raios X, etc. Ele não será capaz de distinguir cores, mas conseguirá captar outros fatores interessantes a partir dos outros espectros — os raios X permitiriam que visse a estrutura interior de um objeto e ele poderia enxergar no escuro usando infravermelho.

Os Adeptos da Virtualidade e os Filhos do Éter usam lentes especiais, programas de filtragem ou óculos com esse Efeito, observando através dos espectros científicos. Os místicos usam esse poder para enxergar calor ou som, imitando criaturas com capacidades similares.

• **Quantificar Energia** — Invocando esse Efeito, o mago pode sentir a quantidade e o tipo de energias ao seu redor. Ele pode aperar suas percepções para quantificar unidades precisas como volts, ampéres e teslas. Note que isso inclui energia cinética, permitindo ao operador determinar a velocidade relativa de um objeto caso conheça sua massa.

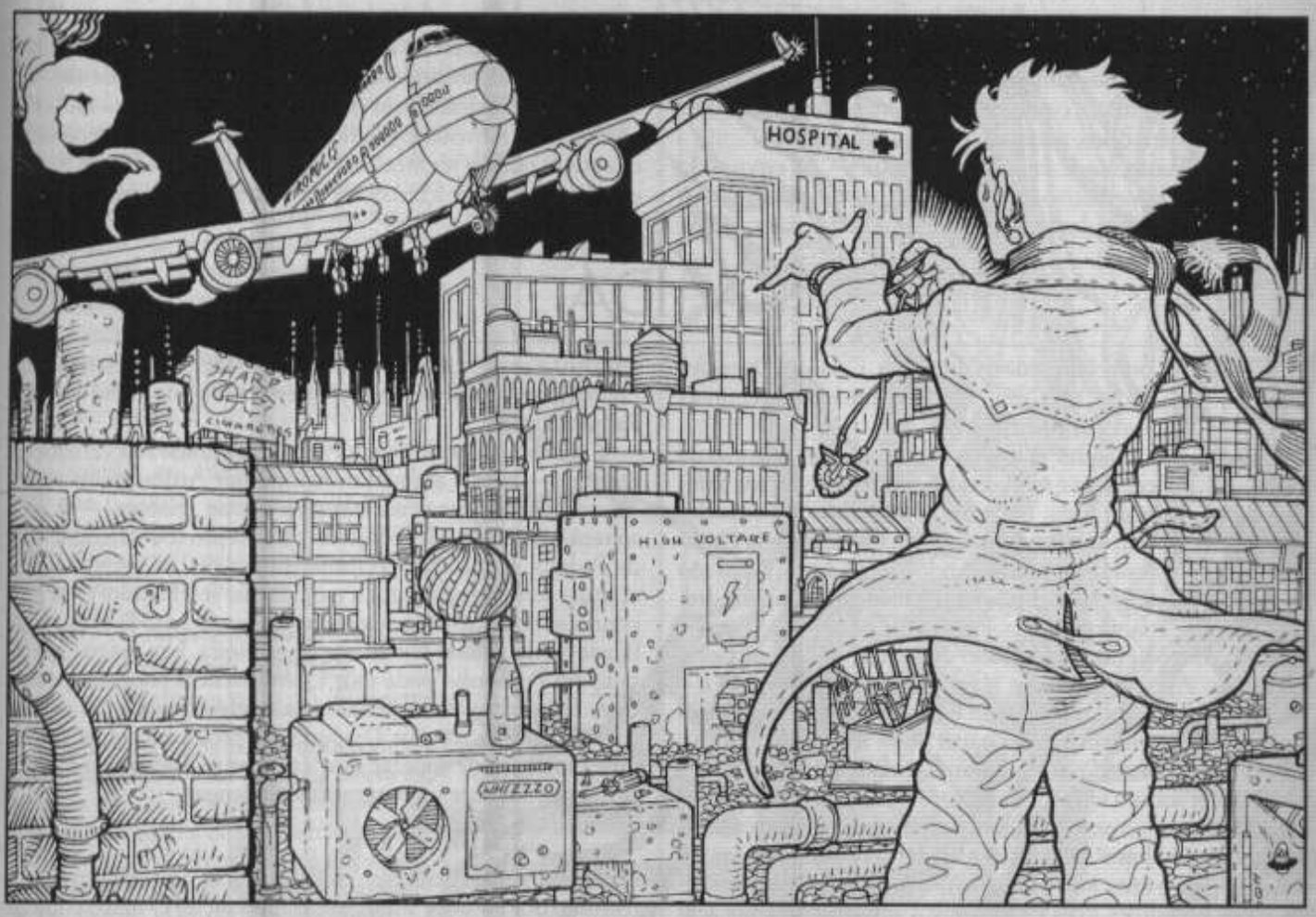
A percepção e quantificação de uma energia não significam sua compreensão. Um Desperto consegue sentir a emissão de ondas de rádio, mas talvez não seja capaz de traduzi-las e ouvi-las imediatamente.

•• **Caos Elétrico** — Quando os Adeptos da Virtualidade querem diversão, geralmente sabotam os equipamentos Tecnocratas com pulsos elétricos repentinos. Os Irmãos de Akasha e a Ordem de Hermes concentram eletricidade em seus corpos ou armas, usando-os para eletrocutar seus inimigos. Em ambos os casos, o mago direciona o fluxo da eletricidade, concentrando-o em certas áreas ou descarregando-o em outras. Esse Efeito é um ataque que causa dano, atingindo oponentes vivos ou equipamentos suscetíveis à eletricidade.

•• **Escudo de Força** — Defendendo-se contra determinados elementos, é possível impedir ataques e criar várias exceções interessantes à "lei natural". Flexionar a luz torna um mago invisível, mas também significa que ele não conseguirá enxergar. Ele deve se apoiar em outros sentidos ou usar a Correspondência para perceber outros locais. Eliminar o som torna o operador totalmente silencioso; pode-se concentrar o som numa área específica, retirando-o dos arredores e impedindo que seja ouvido noutra parte. Esse Efeito também é a maneira mais simples de evitar ataques elétricos ou de fogo. Alterando a direção da energia cinética, o Desperto consegue parar ou desviar disparos. Dispersando a força da gravidade, o mago pode ficar praticamente sem peso, apto a flutuar ou levitar, até mesmo controlando seu movimento ao forçar as energias a interagirem em direções específicas. Esse escudo também seria útil para defletir radiação e outros tipos de raios mais esotéricos.

Note que a maioria dos magos ergue escudos contra um ou dois tipos de energia por vez. É quase impossível criar uma defesa que obstrua todas as forças existentes.

••• **Controle de Fricção** — Transformando o movimento do alvo em energia térmica, o mago pode impedir seu deslocamento e fazer a vítima se aquecer a ponto de explodir em chamas! Esse Efeito essencialmente converte o movimento do alvo em dano, portanto objetos mais rápidos sofrem resultados piores. Uma versão alternativa pode transformar o movimento de respiração da vítima em frio, congelando o alvo e tornando-o um bloco de gelo. Sucessos parciais obstruem parte do movimento e geram pouco calor; sucessos múltiplos podem converter o movimento em dano. Melhor ainda, uma vez que o alvo não pode se mover, terá dificuldade para evitar a iminente erupção de calor ou frio.



••• Controle Telecinético — Nos níveis iniciais, um mago que conheça esse Efeito pode executar ações telecinéticas rudimentares, alterando o direcionamento das forças motrizes dum objeto. Contudo, com a habilidade de transmutar Forças, o mago poderá transformar calor corporal, gritos e até mesmo a luz ambiente em impulsos que controlam ou direcionam objetos. (Associado a mágicas Primordiais, o Efeito pode criar força cinética do nada.) Naturalmente, é muito mais fácil manipular objetos pequenos e o controle minucioso é raro. O mago também precisará de uma fonte de energia constante. Caso nenhuma força externa influencie o objeto, não haverá nada para transformar em energia cinética. Por outro lado, uma vez que as pessoas geram todo tipo de energia, geralmente é simples restringir os movimentos alheios.

Alguns magos focalizam a telecinesia usando bonecos ou representações do alvo, enquanto outros usam runas de transformação ou frases para controlar movimentos. Em muitos casos, é mais fácil manipular objetos quando se está parado, mas nem sempre isso é necessário.

•••• Abraçando a Mãe Terra — A Mãe Terra dorme impaciente e os Oradores dos Sonhos podem fazê-la se agitar em seu sono com seus tambores e cânticos. O peso da atenção de Gaia se reúne em volta do alvo, concentrando a gravidade nele. Os Adeptos da Virtualidade e Filhos do Éter executam tecnologicamente feitos similares, concentrando e redirecionando grávitons. Os Eutanatos paralisam suas vítimas com o "peso do terror".

Os sucessos obtidos nesse Efeito concentram a força da gravidade sobre o alvo, fazendo o peso da vítima aumentar aparentemente. Sugerimos que cada sucesso além dos necessários à execução aumente a gravidade em 1g (gravidade da Terra), logo, com quatro sucessos adicionais, a vítima sofreria a pressão de cinco g's (a gravidade normal mais quatro). Assim, um homem de 75 kg teria a sensação de pesar 375 kg! Um personagem pode ser capaz de suportar forças g até o seu nível do Atributo Força. Acima disso ele ficaria aprisionado no solo e, se as forças excederem o dobro de sua Força, ele passaria a sofrer dano devido ao peso do próprio corpo — os níveis de gravidade excedentes causam dano conforme a tabela de Duração e Dano.

Os magos Herméticos concentram Forças como eletricidade e chamas ao redor de seus oponentes, empregando poderes maciços para destruir seus oponentes.

•••• Sentinela da Tempestade — Redirecionando padrões do ar e do calor, o mago consegue criar alterações climáticas repentinas. Os Verbena e os Oradores dos Sonhos sobretudo executam rituais com danças, mágicas simpáticas e homenagens. O operador é capaz de banir ventanias, reunir ou dispersar nuvens e aquecer ou resfriar o ambiente ao seu redor.

Com dois sucessos, o Desperto invocaria uma brisa leve ou refrescante num dia quente; com 10 sucessos, ele poderia gerar uma onda de calor ou cobrir uma região com nuvens de chuva.

••••• Inferno — Absorvendo todo o som e a luz de uma área e transformando-os em calor, o mago pode fazer um espaço limitado (como uma pessoa ou salão) arder em chamas subitamente. Caso o operador gaste vários turnos carregando o Efeito, o alvo pode vir a perceber um silêncio e uma escuridão

perturbadores, como se o Juízo Final estivesse rondando sua cabeça. Uma vez liberado, o Efeito eleva a temperatura do alvo rapidamente, fazendo-o inflamar-se ou derreter. Naturalmente, esse Efeito é vulgar como o inferno, mas causa dano normalmente. Além disso, agravado — para valer a pena.

••••• **Tempestade em Copo D'Água** — As esposas da tempestade dos Verbena usam essa mágica para aproveitar a força da lua e o fluxo das marés com o intuito de criar tempestades, usando uma chaleira de bronze inscrita com runas e um pedaço de corda como focos. Várias bruxas podem trabalhar em conjunto, dançando à volta de um grande caldeirão. Os Verbena ingleses afirmam que a tempestade responsável pelo naufrágio da Armada Espanhola foi criada por eles. Tempestades ativas podem ser atraídas e controladas com Forças 4, mas esse Efeito permite à bruxa invocar a tempestade usando a força da lua.

Vida

Especializações: Clonagem, Criação, Doenças, Evolução, Cura, Aperfeiçoamento, Metamorfose, Ferimentos

Todas as coisas materiais que se movem, crescem e mudam estão sob o espectro da Esfera da Vida. Enquanto outras Esferas permanecem estagnadas, ou são fluxos de energia Quintessencial auto-contidos, os Padrões Vitais são diferentes. Eles se conectam à Tellurian, drenando energia Primordial conforme vivem e crescem, devolvendo-a ao fluxo com suas contribuições e excreções. Apenas na morte o processo é interrompido e o Padrão se transforma em matéria básica. Essa conexão com o cosmos torna a vida única, e a partir desse fluxo sempre volúvel ela se adapta e adquire sua complexidade infinita.

O poder sobre a vida é grandioso, é o poder de criar e influenciar todos os seres. Os magos que estudam a Esfera aprendem a curar e alterar animais e, mais tarde, outras pessoas e a si. Conforme o crescimento do Desperto aumenta, ele aprende a afetar Padrões mais complexos. Com o tempo, ele será capaz de alterar formas, restaurar a juventude e a saúde, curar ferimentos. Por outro lado, será capaz de derrubar oponentes, despedaçar seres vivos e propagar doenças conforme desejar.

Entre as Tradições, o estudo da vida é uma disciplina respeitada. Os magos da Vida são os curandeiros, os fomentadores e os defensores que trazem para todos a saúde e o prazer pela vida. Nem mesmo necromantes poderosos e mortos-vivos são capazes de confrontar o sempre renovador poder da vida. Com essa energia, o mago pode ser total e efetivamente imortal.

A magia da Vida é soberana sobre todas as criaturas e células que se movem no fluxo da respiração vivente. Mesmo as células das frutas colhidas ou membros arrancados podem ser regidas pela vida, enquanto houver uma fagulha de energia nelas. Assim que o alvo finalmente morre — sua Quintessência se desvanece e sua conexão com o universo se torna inerte — passa a ser controlado pela Matéria.

Os Mestres da Vida não apresentam máculas nem imperfeições, pois corrigem cuidadosamente os defeitos e distorções de seus corpos. Fortes e radiantes, eles parecem brilhar com a infindável benção de uma vida generosa. A aparência desses magos reflete seus desejos e comportamentos, e eles comem, bebem, respiram, mudam e envelhecem de acordo com suas vontades.

Note que quando um mago altera ou cura um Padrão, está limitado por suas próprias capacidades. Caso o Desperto aplique um Efeito de Vida, não poderá lançá-lo novamente, tentando obter mais sucessos, até que o Padrão afetado sofra alguma mudança natural (geralmente uma mudança de cena). Logo, o operador pode se metamorfosear, alterar-se novamente ou voltar à forma original, mas se curar ou causar um ferimento em determinada cena, não poderá usar esse mesmo Efeito no mesmo alvo — ele já alterou tudo que podia naquele Padrão por ora.

Caso um mago altere um Padrão, mudando sua verdadeira natureza — como aumentar ou diminuir Atributos ou acrescentar características antinaturais a uma criatura — o alvo sofrerá o fenômeno denominado 'vazamento (ou sangramento) de Padrão'. Com o tempo (uma vez por dia, às vezes mais), a criatura sofrerá ferimentos a medida que seu Padrão Vital luta contra as mudanças, geralmente recebendo um Nível de Vitalidade de dano letal por alteração grosseira. Um mago capacitado em Primórdio pode usar Quintessência para compensar esses ferimentos, mas quando sua energia primordial acabar (ou se a vítima não for Desperta), o problema retornará. A única maneira de superar esse vazamento é alterar o Padrão permanentemente ou remover as mudanças.

• Sentir Vida

Os princípios mais básicos das mágicas de Vida envolvem o estudo dos Padrões Vitais e suas mudanças. O mago começa aprendendo a sentir o fluxo da energia vital. A partir desse ponto, o Desperto consegue sentir ferimentos ou doenças, além da potência vibrante da saúde. Com a experiência, ele ficará apto a pressentir criaturas vivas nos arredores, determinar sua natureza, estado de saúde, sexo e idade, além de perceber disfunções ou imperfeições em seu Padrão pessoal.

Aliada as outras Esferas Padrão, **Sentir Vida** permite que o mago descubra se existem pessoas próximas, o que elas estão carregando ou vestindo e se esses objetos ou energias podem ferir. Combinada com Entropia, a Esfera determina chances de contrair doenças ou sofrer acidentes e quais suas fontes. Com as mágicas de Tempo e Correspondência, pode-se sentir os Padrões viventes de indivíduos afastados, do passado ou do futuro. Combinando-a ao Primórdio, o Desperto pode observar o fluxo de Quintessência que une todas as coisas vivas ao cosmos.

•• Alterar Padrões Simples
Curar a Si Mesmo

A manipulação mágica dos Padrões viventes começa a partir dos mais rudimentares e familiares ao mago. O Desperto simpatizante da Vida aprende a afetar Padrões botânicos e animais muito simples. Também passa a reconhecer a forma inata de seu Padrão pessoal, o que auxilia em seu processo de recuperação.

Um novato em Vida é capaz de se curar, restaurar seu Padrão à forma original, fechar ferimentos ou remover alterações. Ele não pode se metamorfosear ou alterar a natureza de seu Padrão, mas pode evitar que outros o façam. Ele é capaz de determinar se foi afetado por agentes externos e sentir doenças ou desequilíbrios internos antes que os primeiros sintomas se manifestem.

Com o controle sobre Padrões de Vida simples, o operador pode influenciar formas de vida rudimentares, como bactérias e plantas. Qualquer planta, invertebrado, alga ou fungo está dentro de seu campo de ação, e o mago pode feri-las ou alterá-las conforme desejar, adaptando-as para crescer de certa maneira ou para aniquilar criaturas ofensivas. Ele ainda não é capaz de transformá-las totalmente. Esses Padrões devem manter sua natureza original, mas podem ser persuadidos a se mover, crescer e sofrer mutações específicas.

Em conjunto com outras Esferas Padrão, esses Efeitos podem fornecer — ao mago ou outra criatura — resistência a determinados objetos ou forças, ou fazer com que outros Padrões influenciem o crescimento e desenvolvimento de criaturas simples, etc. Ele pode elaborar rotinas que o curem assim que for ferido (usando Tempo) ou usar a Correspondência para sentir e alterar formas de vida em qualquer parte do mundo.

••• Transformar Padrões Simples Alterar a Si Mesmo

Quando o mago atinge uma compreensão significativa da Vida, ele libera as trancas da transformação: como alterar a natureza original de um Padrão Vital e torná-lo algo diferente. Ele é capaz de metamorfosear seu corpo de formas surpreendentes, além de exercer controle sobre toda a vida simples. Sobre criaturas mais complexas, ele pode aplicar alterações, obrigando-as a crescer ou se adaptar conforme sua vontade.

Moldando seu Padrão pessoal, o mago consegue adquirir novos aspectos ou alterar antigos, talvez criando características incomuns. Ele pode desenvolver garras ou suprimir temporariamente sua necessidade de respirar. Ele permanecerá fundamentalmente humano, mas pode atingir os limites de suas capacidades e superar as barreiras normais da carne mortal.

Com o domínio absoluto sobre Padrões simples, o operador da vontade é capaz de transformá-los em novas formas de vida — um peixe pode virar uma árvore de cedro (embora seja muito, muito pequena) ou uma bactéria comum pode se tornar uma assassina voraz. Sua compreensão é suficiente para criar e destruir totalmente esses Padrões ou fazê-los crescer, adaptar-se ou morrer conforme sua conveniência.

Usando a capacidade de transformação simples em conjunto com outras Esferas, pode-se criar seres viventes do nada, converter matéria inerte ou energia em criaturas, ainda que essas aberrações não tenham mentalidade própria a menos que o mago utilize a Esfera Mente. Com as Esferas adequadas, ele é capaz até mesmo de alterar criaturas à distância ou transportá-las para (ou de) outros locais, inclusive mundos espirituais. Pode-se elaborar efeitos que não afetem uma criatura por determinado tempo, como fazer uma macieira subitamente florescer no meio do inverno ou anos depois; pode-se proteger plantas e animais simples de doenças e ferimentos.

•••• Alterar Padrões Complexos
Transformar a Si Mesmo

Os Padrões de todos os seres vivos estão à disposição do Iniciado da Vida. O mago pode reestruturar seu corpo conforme desejar, além de alterar os Padrões de quase todas as criaturas, incluindo os seres sencientes. Ele pode curar com apenas um toque, dotar alguém de força descomunal, causar ferimentos ou tornar um ser jovialmente robusto e saudável.

Usando a auto-transformação, o operador pode moldar seu Padrão a seu bel prazer. Ele pode adquirir novas características, tornar-se uma criatura totalmente diferente de mesmo tamanho e massa ou ampliar suas capacidades além do limite humano. Entretanto, essas manipulações grosseiras geram dificuldades. Deve levar algum tempo para se acostumar à forma de outro animal e a criatura pode não ser capaz de comportar o conhecimento e intelecto humano do mago. Formas animais possuem instintos, criando o risco de perda de identidade para o Desperto. Todos os Padrões tendem a retornar para sua forma original com o tempo, e o mago que faça mudanças muito radicais em seu corpo pode sofrer ferimentos, à medida que seu Padrão luta contra a magia limitante.

Quando altera Padrões complexos, um mago pode curar pessoas ou animais e executar pequenas manipulações em seus corpos. Ele ainda não pode criar duplicatas ou alterar completamente suas naturezas, mas pode garantir sua saúde ou infligir doenças e ferimentos.

Aliado a outras mágicas Padrão, esse Efeito permite ao Iniciado da Vida assumir várias capacidades sobrenaturais: transformar-se num dragão exalador de fogo ou se alimentar de metal, por exemplo. Ele pode causar ferimentos incuráveis, transformações que serão revertidas em períodos determinados de tempo, curar ou ferir pessoas que não está vendo, e assim por diante.

••••• Transformar Padrões Complexos
Metamorfose Perfeita

Todos os seres vivos são iguais sob os dedos manipuladores do Mestre da Vida. Seu comando sobre a vida é perfeito, colocando-o em perfeita harmonia com o fluxo da energia vital. Ele pode alterar todas as formas de vida como desejar, curando ou ferindo conforme necessário.

O mago é capaz de reconstruir uma criatura como quiser, desde que sua massa e tamanho permaneçam similares ao original; logo, ele pode transformar um homem numa árvore ou modelar uma criança a partir de um cachorro. Essas transformações são, é óbvio, difíceis, mas espetaculares. O operador é capaz de converter vários inimigos em peixes enormes e desajeitados. Também conseguirá eliminar totalmente defeitos de Padrão e deformidades, além de transformar o Padrão em qualquer tipo de ser natural ou anti-natural.

Com o domínio absoluto de seu Padrão pessoal,o mago pode se tornar imune aos rigores da idade, doenças, fome ou danos. Ele poderá regenerar quase qualquer ferimento, ainda que os danos aplicados diretamente ao seu padrão possam exigir tempo e esforço. Além disso, poderá ultrapassar boa parte das limitações normais da metamorfose. Ele não precisa mais se preocupar com o risco de perder sua identidade para os instintos animais, por exemplo; o Desperto é capaz de encolher ou aumentar seu Padrão Vital conforme necessário, o que lhe permite alterar seu tamanho.

Mais espetacular ainda, o Mestre da Vida pode combinar seus poderes com outras Esferas para criar seres vivos complexos a partir da Quintessência ou outros Padrões. Ele pode construir clones de criaturas existentes, torná-los monstros místicos ou deixar sua imaginação levá-lo tão longe quanto os recursos disponíveis. Ele pode presentear suas criações com consciência e espírito usando as Esferas apropriadas, ou deixá-los vazios para serem usados como cascas de espíritos desincorporados. Ele pode até mesmo criar um novo corpo e mover sua consciência para ele ou reencarnar num corpo que nascerá no futuro. Com acesso ao Primórdio e à Correspondência, o mago pode abrir sua consciência para toda a vastidão e glória da vida e tocar todos os seres vivos.

Efeitos de Vida

• ***Rastreamento Genético*** — Um conexão simples de computador pode procurar pelos campos biológicos de seres vivos nas proximidades, permitindo a um Adepto da Virtualidade determinar a localização e condição desses alvos. Embora esse rastreamento exija algum trabalho (e Correspondência) para atingir áreas muito amplas, pode ser útil para encontrar amigos ou inimigos, uma vez que o Adepto é capaz de reconhecer os Padrões individuais previamente detectados e catalogados. A maioria dos operadores utiliza programas de filtragem especiais para excluir formas de vida indesejáveis do rastreamento, como organismos microscópicos ou certos vermes (exceto os Tecnocratas).

Muitas Tradições podem usar formas similares desse Efeito, com a ferramenta de observação adequada. Os Verbena utilizam espelhos que refletem as silhuetas das criaturas próximas, enquanto os Eutanatos farejam os odores distintos de cada ser vivo.

• **Oração da Revelação de Cura** — O Coro Celestial estuda mágicas de Vida para identificar doenças e infecções. Esses Aprendizes sabem como identificar sintomas que denotam várias doenças, venenos e infestações parasitárias no Padrão vital de uma criatura. O místico executa um teste de Percepção quando analisa um ser vivo. Quanto mais sucessos obtidos no Efeito, mais específica será a informação recebida. Um sucesso poderia revelar a existência de veneno, dois indicariam que ele está agindo no sistema respiratório e três mostrariam que o veneno é feito à base de arsênico.

•• **Alterar Criaturas Simples** — Apanhando um Padrão Vital e moldando-o metafisicamente, o mago pode curá-lo ou alterá-lo como desejar. Os Eutanatos usam uma variação desse Efeito chamada "Boa Morte Limitada" para aprender a dilacerar Padrões simples, matando plantas e pequenos animais como forma de aprimorar suas capacidades. Os Verbena usam o Efeito para tornar suas plantas e animais de estimação felizes e saudáveis, curando doenças e danos deles. Para curar ou ferir uma criatura, use a tabela da página 209. As alterações aplicadas aos Padrões Vitais estão a critério do Narrador, sendo julgadas de acordo com a potência do Efeito e a gravidade da mudança.

•• **Curar-se** — Cada Tradição dispõe de seus métodos confiáveis de cura; os magos se metem em muitas encrencas para não possuírem! Os Verbena se recuperam imergindo em água pura ou com encantamentos de boa sorte. Os magos da Ordem de Hermes restauram a forma de seus corpos com palavras que moldam a carne. A Irmandade de Akasha usa o "Ho Tien Chi" ou "Respirar do Dia após o Nascimento" para absorver energias curativas e vitalidade, conforme ensinado pelo Dô. Os Coristas Celestiais curam pelas mãos, enquanto os Tecnocratas usam bandagens medicinais simples, drogas estimulantes e equipamentos de regeneração. O Efeito é o mes-

mo: o operador cura a quantidade de dano especificada na Tabela de Dano e Duração (página 209).

••• **Corpo Aperfeiçoado** — Os magos que se apóiam muito em Efeitos de Vida usam esse poder para melhorar seus corpos. Ele pode construir várias ferramentas corporais úteis: garras, guelras, Atributos Físicos ou Aparência maior, armadura corporal, etc. As únicas limitações são sua imaginação e as crenças do paradigma do personagem. Os sucessos obtidos indicam os parâmetros da mudança: um sucesso providenciaria um ponto adicional num Atributo, por exemplo. Sucessos adicionais podem manter esse Efeito ou gerar mais alterações.

Caso um mago altere o Padrão acima dos limites normais — aumentando Atributos para níveis lendários (seis ou mais), criando características completamente inumanas, criando reforços musculares para absorver dano agravado, etc. — receberá pontos de Paradoxo permanentes até a mudança terminar. Em geral o Paradoxo é um problema apenas para os magos, mas outras vítimas também podem sofrer com ele, principalmente quando o Choque de Retorno explode muito próximo. Essas alterações grosseiras sempre causam vazamento de Padrão.

Alterações simples dentro dos limites do Padrão — trocar dois Atributos Físicos ou mudar a cor dos olhos, por exemplo — é um uso mais fácil e válido desse Efeito.

••• **Rasgar o Corpo Humano** — Com esse Efeito, um Eutanatos é capaz de dilacerar os Padrões de criaturas vivas complexas. Caso o mago não tenha um conhecimento aprofundado desse tipo de Padrão, não poderá executar o Efeito com rapidez. O dano aplicado consta na tabela da página 209. Geralmente, esses ferimentos se manifestam como lesões ou hemorragia interna.

•••• **Mudar a Forma** — O mago pode alterar a forma de qualquer criatura viva, mudando sua aparência ou funções de modo similar ao Efeito **Corpo Aperfeiçoado.** Esses disfarces e alterações benéficas são comuns entre os Despertos Tradicionalistas, em diversos campos — os Verbena concedem capacidades incomuns a seus animais, os Eutanatos alteram a aparência de seus aliados e os Herméticos costumam deformar as pessoas vítimas de sua ira.

O mago também pode alterar seu corpo, adquirindo forma animal, mudando sua forma e adaptando a natureza básica de seu Padrão. Nesse caso, o operador pode transformar a verdadeira natureza de seu Padrão Vital em outra criatura: ele se tornaria um gato de verdade, por exemplo, evitando assim o vazamento de Padrão devido ao conflito interno. Por outro lado, o mago realmente *se transforma* na criatura escolhida. Ele deve despender um ponto de Força de Vontade por dia para reter seu conhecimento anterior, seu intelecto e seus instintos humanos; ele também precisará de tempo para se adaptar à nova forma (a critério do Narrador — dois pontos de experiência seriam ideais). Certos Efeitos de Mente podem auxiliar o mago a lidar com esses problemas, o que vem a calhar pois se um mago ficar sem Força de Vontade em sua forma animal, perderá completamente sua identidade e acreditará ser um animal normal.

Os sucessos obtidos determinam a escala das mudanças possíveis com esse Efeito. Semelhante às alterações fisiológicas grosseiras, existe risco de vazamento de Padrão caso a verdadeira natureza da criatura não seja alterada.

•••• **Controle Emocional Fisiológico** — Muitos Adeptos da Virtualidade encaram os seres humanos como computadores biológicos. Induzindo determinadas reações no corpo físico, pode-se "re-programar" o comportamento do indivíduo. Emoções como ódio ou medo podem ser induzidas alterando-se o fluxo de adrenalina, enquanto a estimulação por endorfina pode fornecer prazer intenso. Mesmo a depressão tem causas biológicas. Essa "tirania" do corpo físico sobre a mente é uma das razões que levou os Adeptos a se apegarem ao mundo virtual, pois o corpo é deixado para trás e a mente não é mais escrava de seus desígnios.

Qualquer Iniciado da Vida é capaz de induzir emoções num alvo ao forçar o corpo dele a liberar (ou suprimir) os hormônios corretos. Quanto maior o número de sucessos, mais severa será a emoção induzida.

••••• **Forma Animal** — Ainda que as transformações de homens em porcos, feitas pela mítica (?) Circe, seja o exemplo mais conhecido desse poder, os Verbena e Herméticos sustentam em sua história a transformação de ofensores em diversos tipos de animais. O alvo continua com seu tamanho aproximado, embora com trabalho suficiente o operador possa encolher o Padrão, metamorfoseando a vítima num rato, ou aumentá-lo para que vire um carvalho. A consciência do alvo permanece, mas será absorvida pela nova forma com o tempo, do mesmo modo que em **Mudar a Forma.**

Os animais também podem ser transformados em seres humanos com esse Efeito — mesmo que retenham seus instintos animais, tornar-se-ão gradualmente mais humanos. Não se sabe se um animal "elevado" pode Despertar.

••••• **Metamorfose Perfeita** — Superando os problemas da transformação de Padrão imperfeita, o mago é capaz de criar um Padrão que suporte sua personalidade e mentalidade, ainda que tenha a natureza de uma besta. O operador pode tomar a forma de qualquer animal que ele queira, qualquer seja o tamanho. Ele pode reverter ou gerar novas mudanças, reparar mudanças indesejadas em seu Padrão e manter um estado de saúde perfeita em qualquer forma de vida escolhida.

Matéria

Especializações: Padrões Complexos, Conjuração, Moldar, Transmutações

Todos os Padrões não-viventes que possuem forma estão sob o jugo da Esfera da Matéria. Ao lado das Forças e da Vida, esta Esfera completa o ciclo das Esferas Padrão que influenciam o mundo material. Devido à incrível utilidade e variedade de objetos existentes na Tellurian, essa Esfera é muito versátil e útil, sendo quase sempre subestimada por sua natureza "básica".

Os Padrões Materiais são objetos formados pela aglutinação de Primórdio em formas estáticas e simples. A Quintessência das Forças é ativa e enérgica, os Padrões de Vida fluem com o universo num processo de toma lá-dá-cá. A Matéria, em contraste, é inerte. No entanto, de um modo geral, manipular a matéria é mais fácil do que manipular outros Padrões.

Os magos que estudam a Matéria são capazes de criar objetos (com elementos básicos ou energia Primordial), transformá-los e alterar suas propriedades. A Matéria também pode se comportar de maneiras incomuns, ignorando as leis da ciência e até

mesmo, em alguns casos, os limites do bom-senso. Nos níveis mais altos de aprendizado, os Mestres são capazes de misturar as linhas entre matéria e energia, criando Padrões de Matéria que emitem Forças (radiação) ou são semelhantes à Vida.

Os Mestres da Matéria proporcionam solidez e ressonância a todos os seus objetos. Suas roupas e apetrechos são excepcionais, geralmente com características especiais e muito duráveis. De fato, muitos obtêm prazer criando formas artísticas ou alterando os materiais que possuem. Qualquer coisa pode ser moldada e criada com o domínio da Matéria, mas a verdadeira arte tem mais expressividade que os materiais básicos.

• Percepção de Matéria

A compreensão mais básica da Matéria fornece ao mago uma visão clara sobre a natureza dos objetos materiais. Ao analisar um Padrão, o Desperto pode determinar sua massa e composição, se é um material básico ou composto, se está danificado, qual sua interação com outros objetos e se existe algo escondido dentro dele.

Combinando Matéria e Entropia, o mago pode pressentir os pontos fracos dos objetos e definir a melhor maneira de quebrá-los; com Forças, saberá que tipo de energia voltar contra os materiais; usando-a com mágicas de Vida, pode-se determinar a presença e composição de matéria inerte em Padrões vivos, como brincos e implantes. O uso das Esferas efêmeras permite a observação de objetos distantes; também é possível descobrir se um objeto é algum tipo de Sorvo.

•• Transmutação Básica

O mago pode transmutar uma substância qualquer, sem alterar sua forma, temperatura ou estado básico (sólido, líquido, gasoso). O objeto apenas adquire uma nova composição, conforme definido pelo mago. Criações complexas são mais difíceis ou — em alguns casos — impossíveis; em geral, o mago está limitado a transmutar ou criar substâncias homogêneas; transformar um pedaço de madeira num bloco de pedra é possível, mas não ouro em ósmio. Naturalmente, os tipos de transmutações possíveis dependem muito do paradigma. Um mago da Ordem de Hermes poderia transformar chumbo em ouro através da alquimia, um Corista poderia duplicar o milagre de tornar água em vinho, mas somente um Tecnocrata tem mais probabilidade de converter elementos simples, como hidrogênio em hélio.

Apenas formas simples e inertes de Matéria podem ser alteradas nesse nível. O operador não pode criar elementos radioativos. Somente um Mestre tem essa capacidade, pois esses Padrões emanam sua energia na forma de Forças. Os Padrões de Matéria tendem a apresentar formas rígidas e elas não podem ser alteradas apenas com o conhecimento básico. Claro que se um mago transmutar uma pedra em manteiga, poderá esculpi-la ou derretê-la à vontade. Materiais raros são mais difíceis de serem criados. Metafisicamente, essas substâncias são preciosas, difíceis de encontrar ou forjar, o que se reflete na dificuldade de duplicação mágica.

A **Transmutação Básica**, combinada com outras Esferas Padrão, permite ao mago criar matéria sólida a partir de energia ou mesmo de seres vivos. (É óbvio que qualquer um pode transformar um Padrão Vital num Padrão Material — basta matá-lo). O operador também é capaz de conjurar um objeto básico a partir da energia Primordial. Com a compreensão adequada das Forças, o Desperto pode instilar energia suficiente num objeto para alterar seu estado enquanto o transforma. Pode-se usar a Correspondência para mover ou repartir os objetos, ou mesmo para observar seu interior e remover pequenas partes. O mago pode dar uma representação física a um espírito ou criar um objeto de acordo com uma imagem mental, transmutando a Quintessência.

••• Alterar Formas

Ainda que os Padrões Materiais sejam resistentes, eles não são invioláveis e um mago com experiência suficiente é capaz de remodelar a matéria como quiser. Esse nível de conhecimento permite que o Desperto modele o objeto misticamente, mudando sua forma, ou até comprimindo ou expandindo certos elementos de suas propriedades materiais. Ele pode aumentar a densidade do objeto, dispersá-lo como gás ou apenas alterar sua silhueta. Objetos quebrados podem ser reunidos e consertados; o mago pode separar as coisas em partes, isolá-las, separá-las em componentes ou criar composições mistas.

Em conjunto com as Esferas Padrão, o mago pode drenar energia de um Padrão de Matéria com facilidade, ou mesmo fazê-lo entranhar-se numa criatura viva. As Esferas efêmeras permitiriam que o material se alterasse em resposta a pensamentos ou adquirisse formas aleatórias úteis (ou perigosas).

•••• Transmutação Complexa

Ao separar os elementos específicos dos Padrões Materiais compostos, um Iniciado da Matéria é capaz de reconstruir Padrões complexos que se baseiam em componentes raros ou complicados ou mesmo em várias peças independentes de materiais distintos. Admitindo-se que ele tenha o conhecimento mundano necessário, o mago pode facilmente criar engrenagens ou fazer o oposto, transformando equipamentos valiosos em lixo inútil. Embora um mago menos experiente esteja limitado a fazer itens simples ou Padrões homogêneos, um Iniciado é capaz de criar ligas metálicas, combinações de múltiplos tipos de materiais e outros detalhes. Tanto o nível de detalhamento como a complexidade do objeto final determinam a dificuldade do Efeito.

Associando a magia de Forças ou Vida, o mago é capaz de transformar diretamente criaturas ou energia em objetos complexos. O mago poderia converter um canário num pássaro mecânico dourado ou um relâmpago numa peça artística de prata. A magia da Vida também permite que o Desperto misture matéria viva e inerte, criando seda, comida fresca e afins. A energia Primordial pode ser usada para conjurar elementos complexos do nada — mais de um Eutanatos já sacou uma arma de lugar nenhum.

••••• Alterar Propriedades

As maiores Artes da Matéria permitem que o mago reconstrua segmentos individuais dos Padrões Materiais conforme sua vontade. Ao invés de criar elementos básicos ou objetos de materiais combinados, um Mestre é capaz de urdir elementos completamente novos, definindo suas propriedades físicas como desejar. Ele pode transmutar Matéria normal para que tenha um ponto de ebulição, gravidade ou transparência diferente. Ele pode criar objetos com massa, densidade e viscosidade determinadas por seus caprichos, independente das leis físicas normais. Os Padrões de Matéria podem ser obrigados a interagir com outros elementos de maneiras únicas, tornando-se explosivos, ácidos ou mesmo incorpóreos em relação aos outros.

Com o domínio da Matéria, o mago não está mais limitado às autodenominadas "leis" do mundo material. Suas criações podem ter forças e características físicas definidas por sua imaginação. Os Padrões Materiais se converteriam es-

pontaneamente, alterariam seu estado ou suas características e emanariam Forças (radiação).

Combinado com outras Esferas, esse Efeito pode criar armaduras impenetráveis usando energia Primordial, objetos que curam ou causam dano a criaturas vivas, além das expectativas normais, ou desenvolver substâncias complexas, raras e letais.

Efeitos de Matéria

•• **Analisar Substância** — Diversos tipos de encantamentos simples podem ser usados para determinar as propriedades de um material. O mago poderia extrair ouro da pirita de ferro ou citar a composição exata de uma cadeira, bem como quanto peso ela suporta. Os Despertos fazem isso de maneiras bem variadas. Os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade utilizam seus apetrechos de análise, parecidos com comunicadores, os Herméticos fazem comparações com modelos conhecidos e procuram disparidades, os Cultistas do Êxtase "entram na onda" e assimilam quaisquer sensações presentes.

•• **Fragmentos de Sonho** — Os Oradores dos Sonhos encaram toda matéria como sendo fragmentos dos sonhos da Mãe Terra. Analisando esses sonhos, expandem sua percepção sobre a Matéria. O mago eleva seus sentidos além da realidade física do Padrão. Ele não vê mais os objetos da mesma forma: em vez de uma parede de tijolos, ele enxerga esse Padrão com sua consciência.

Esse Efeito permite ao mago observar detalhes invisíveis na realidade física. Ele é capaz de sentir o conteúdo de uma sala por trás de uma parede e detectar objetos ou estruturas ocultas, como o fundo falso de uma valise. Padrões muito densos ou complexos serão mais difíceis de penetrar.

•• **Fundir e Modelar** — O mago transforma um objeto inflexível num item similar, mas muito mais adaptável. Ele pode segurar uma pedra de um muro e convertê-la em barro, modelando-a com as mãos até que o Efeito termine, ou transformar uma estátua em manteiga, deixando-a derreter antes de convertê-la novamente. Esse Efeito é uma excelente maneira de sair de armadilhas, embora exija algum trabalho para ser coincidente.

•• **Palha em Ouro** — Assim como Rumpelstiltskin, o mago pode converter materiais básicos em substâncias valiosas. Eles permanecem homogêneos, mas adquirem as propriedades desejadas pelo Desperto. Os operadores da vontade vulgares conseguem, literalmente, transformar lágrimas em diamantes e palha em ouro. Magos mais sutis podem aprimorar a qualidade de um objeto existente ou "descobrir acidentalmente" que um item é mais valioso numa segunda análise. Desse modo, o operador pode transformar cerveja comum numa puro malte caríssima, fazer reses genéricas parecerem de qualidade superior e converter um item comum am algo valioso.

••• **Destruir Estruturas** — O mago usa seu conhecimento dos Padrões da Matéria para quebrar suas estruturas pelo estilhaçamento de seus Padrões. O Efeito é similar a **Escultura,** mas o operador apenas destrói um Padrão o mais rapidamente possível. Ele pode afetar quase todos os objetos simples, arrebentando concreto, aço e tecido com a mesma facilidade. Entretanto, compostos avançados podem ser difíceis de desfiar (exigindo altos níveis de conhecimento). Note que o material não é desintegrado, mas simplesmente quebrado e dispersado.

O mago também pode transformar um material em outro tipo de substância inerte, eliminado-a. Isso é útil quando o Desperto está lidando com elementos que não podem ser destruídos por dispersão, como gás venenoso ou ácido.

••• **Escultura** — Alterando a forma de um punhado de Matéria, o mago pode esculpir uma substância sem se preocupar em transformá-la, como em **Fundir e Modelar.** Ele apenas visualiza o Padrão misti-

camente — seja aplicando contornos por meio de gestos, entoando seu nome de poder, etc. — definindo a forma desejada. O objeto responde, assumindo a forma apropriada.

A **Escultura** pode exigir múltiplos sucessos para objetos muito grandes ou complexos.

•••• Misturar — Ao empunhar dois Padrões diferentes e comprimi-los, o mago cria uma liga de objetos sólidos. Ele pode enfiar um pedaço de madeira dentro de uma peça de plástico ou fundir dois metais distintos numa liga composta. Essa mistura mantém as propriedades dos componentes individuais, mas poderá ter suas características específicas caso seja bem feita. Ou seja, um pedaço de madeira numa parede de plástico ainda queimará, mas se estiver difundida com o componente, a parede poderia adquirir a textura da madeira e ainda ser resistente ao fogo (embora possa expelir fumaça venenosa caso *seja* incendiada).

•••• Transformadores — Alterações complexas e radicais de composição permitem ao mago com conhecimento suficiente alterar o funcionamento de vários equipamentos. Ele pode converter seu relógio de pulso num lançador de dardos ou fazer seu sistema de som estéreo funcionar como um telefone. Quase não existe limite para os resultados desse Efeito, ainda que o operador precise do conhecimento necessário para construir e utilizar o aparelho criado. Esses equipamentos são somente reorganizações da Matéria existente, portanto devem obedecer as leis gerais do consenso. Isso é, o mago pode fazer seu relógio disparar dardos (caso seja possível construir esse tipo de equipamento normalmente), mas não conseguiria transformá-lo num dispositivo de teleporte.

••••• Alterar Pesos — Manipulando as propriedades da massa elementar de um objeto, o mago pode torná-lo uma substância com peso dissociado de seu tamanho. Um objeto pequeno poderia ter o peso de um carro ou um veículo seria tão leve que uma pessoa poderia erguê-lo (muitos quilômetros por litro, terrivelmente instável em ventos fortes). Os objetos que são pesados para seu tamanho — materiais superdensos — tendem a ser mais resistentes e duráveis que os construtos pesopena de materiais ultraleves. A quantidade de sucessos obtida indica a distorção possível na densidade do objeto. Com dois sucessos, o mago pode conseguir alterar a massa em até 25%, enquanto 10 sucessos permitiriam uma alteração muito mais extrema.

••••• Associação de Matéria — Um Mestre da Matéria pode mudar a maneira em que certos Padrões Materiais interagem entre si. Caso decida tornar um Padrão incapaz de reagir com outros do mesmo tipo, ele terá um elemento insubstancial para determinados materiais. Projéteis podem atravessar armaduras corporais e os instrumentos de um médico legista podem passar direto pela carne morta. O mestre também é capaz de criar substâncias com propriedades de outros elementos ou características completamente novas; assim, um material pode ser um supercondutor de eletricidade, superforte ou flexível, mesmo que seja uma bola amassada de fita adesiva. Essas transformações maciças são, é óbvio, vulgares e reservadas para ocasiões em que o mago precisa de um objeto realmente especial. Os sucessos obtidos determinam a intensidade das alterações da natureza do objeto. Com alguns sucessos, ele poderia alterar um pouco o peso e as propriedades de reação, enquanto vários sucessos permitiriam que o operador invertesse características fundamentais, tornando radioativa uma substância inerte ou vice-versa. Ele é capaz de permutar os aspectos de vários tipos de matéria.

Mente

Especializações: Viagem Astral, Comunicação, Ilusões, Escudos Mentais, Auto-Aprimoramento

A vontade iluminada molda a realidade, portanto não é surpresa que o poder da Mente seja de fato, uma ferramenta esotérica e muito estudada pelos magos. Esse estudo leva à investigação do pensamento, à existência de formas perfeitas, à idéia da inteligência e do questionamento separados da forma física. Os Despertos que estudam a Mente se aprofundam em todos esses assuntos e buscam a verdadeira origem do conhecimento, da formação de idéias e do poder ilimitado da vontade.

Ao abrir a mente e transcender as fronteiras do corpo, o mago ultrapassa todas as limitações humanas triviais. Seus pensamentos são puros e seu sentimento de compreensão é perfeito. O mágico da Mente pode usar o raciocínio para se comunicar, controlar e descartar as imprecisões e erros do julgamento humano, alcançando uma serenidade pacífica de concentração absoluta. Todo o pensamento está disponível para o operador, desde as refinadas sensibilidades das filosofias humanas até os instintos ferozes dos animais. Qualquer processo de raciocínio pode ser compreendido e manipulado com perícia suficiente.

Ainda que a magia da Mente não seja uma arte vistosa, é muito respeitada. Destrancar os mistérios da Mente exige muita disciplina e estudo. Além disso, suas aplicações sutis são variadas. As artes Mentais podem realizar diversas tarefas de modo invisível, uma vez que é muito raro tais artes se manifestam fisicamente. O mago praticante dessa Esfera pode sentir as intenções alheias, alterar suas emoções e controlar seus pensamentos. Ele pode libertar sua consciência para vagar invisível e explorar esoterismos como os fundamentos da compreensão e da conceitualização lingüística.

Os Mestres da Mente geralmente têm um ar concentrado e plácido — como se estivessem num constante estado de meditação. De tempos em tempos, eles expressam pequenas dicas como se estivessem lendo as reações das pessoas, sugerem respostas intuitivamente e até mesmo formam intrincadas cadeias de lógica baseadas na percepção de um momento. Fisicamente, não são muito imponentes. Contudo, sua capacidade de comunicação clara e a profundidade de seu intelecto são muito aparentes.

Diferente das Esferas Padrão ordenadas, a magia da Mente tende a ser mais "difusa" em suas propriedades. Um Aprendiz é capaz de executar as mesmas tarefas que um mago experiente, mas com menos precisão e variedade. Entretanto, os construtos Mentais parecem se apegar a "objetos de pensamento" específicos. Em alguns casos, o operador pode influenciar um conceito em particular da mesma forma que uma Esfera Padrão afetaria um objeto material. Já que os ataques Mentais não causam ferimentos diretos, todo o dano infligido por mágicas de Mente é dano por contusão.

• Sentir Pensamentos e Emoções
Capacitar a Si Mesmo

Ainda que a magia da Mente não seja realmente uma Esfera elementar, os construtos mentais parecem pertencer a categorias efêmeras. Um mago treinado se torna sensível ao comportamento e pensamentos à sua volta, aprendendo a reconhecer os impulsos básicos das mentes alheias e controlar o seu próprio raciocínio.

Com um simples olhar, o Desperto percebe sentimentos intensos ou impulsos empáticos, determinando o estado emocional do indivíduo ou se um objeto possui alguma Ressonância vinculada a ele. Ele não consegue definir detalhes, como o alvo da emoção ou as especificações de um plano na mente de alguém. No entanto, conseguirá saber se as emoções são positivas ou negativas e descobrir se um objeto, lugar ou Sorvo tem "vibrações" boas ou ruins. O mago é capaz de distinguir contextos emocionais básicos vinculados ao item, conseguindo localizar uma faca usada num assassinato entre diversas armas idênticas.

Como o Aprendiz também aprende a controlar e organizar seus próprios pensamentos, pode executar vários feitos mentais fabulosos e geralmente coincidentes. Com preparação suficiente, ele conseguirá erguer defesas rudimentares contra intrusões mentais ou tornar sua aura obscura e imperceptível. Além disso, sua disciplina lhe permite usar diversos Efeitos simples para aprimorar sua perícia computacional, sua memória e sua concentração.

•• Ler Pensamentos Superficiais
Impulso Mental

Quando o mago ultrapassa a organização de seus pensamentos individuais, está capacitado a tocar as mentes alheias. Ele pode ler pensamentos superficiais, pressentir recordações associadas a objetos e procurar emoções específicas. Seus pensamentos são disciplinados e organizados o suficiente para defendê-lo contra a maioria das invasões e desviar tentativas de sondagens mentais.

Os pensamentos superficiais flutuam na consciência das pessoas na forma de imagens semi-formadas e vagas, facilmente percebidas pelo Desperto. Na verdade, as pessoas possuem processos de raciocínio diferentes e "cores" mentais que o mago é capaz de compreender. Ele ainda não é capaz de invadir a mente alheia e escavar segredos, mas pode-se aprender muito vasculhando os pensamentos casuais das pessoas.

O operador também consegue associar pensamentos a itens específicos, determinando a Ressonância que um material ou lugar possam ter e desenterrando memórias poderosas ligadas a eles. Munido dessa capacidade, o mago pode compreender eventos e idéias gerais que contenham emoções fortes, mesmo que sejam impressões vagas.

Se o Desperto forjar uma comunicação com outra mente aberta, poderá enviar impressões emotivas. O alvo pode receber uma súbita onda de emoções do Aprendiz ou ser afetado por algo desconhecido, ignorando a fonte original de seus impulsos. As sugestões subconscientes podem levar um indivíduo a realizar ações sem questioná-las ou impulsivamente, ainda que as projeções do mago estejam limitadas ao seu poder e mentes poderosas sejam capazes de anular essas sugestões.

Com seu poderoso controle mental, o operador pode defender sua mente contra intrusões, além de erguer fachadas falsas, artifícios e disfarces. Os invasores podem não reconhecer os verdadeiros poderes e habilidades do Desperto ou encontrar uma mente completamente vazia. Ele pode alterar a aparência de sua aura de modo que os observadores percebam um estado emocional diferente do normal. Sua disciplina lhe permite sentir a maioria dos ataques mentais pouco precisos e o Aprendiz é capaz de manter controle sobre seus processos mentais durante quase todo o tempo, mesmo quando estiver dormindo ou dividindo sua concentração.

••• Elo Mental
Andar entre Sonhos

A poderosa mente do mago supera interferências e fatos irrelevantes para formar um vínculo com outros pensamentos. Ele pode utilizar a comunicação telepática, experimentar as sensações alheias, controlar seus sonhos e ultrapassar o véu da compreensão para descobrir o verdadeiro significado por trás de uma idéia, conceito ou símbolo.

É muito simples para um Desperto capacitado estabelecer contato mental direto. Ele pode ler as idéias na mente do alvo, sem precisar da linguagem, enviando seus próprios pensamentos da mesma forma. Esse Efeito pode gerar uma troca de idéias silenciosa e perfeita, mas pode ser usado para projetar ilusões, pensamentos falsos e ataques psíquicos. O mago também pode sentir os impulsos subconscientes da vítima, descobrindo suas metas e experiências. A memória fica à mercê do operador, enfeitada pela maneira que o alvo as vê.

A linguagem é, essencialmente, uma forma simbólica de comunicar conceitos. Nesse nível de Esfera, o mago pode superar o simbolismo e atingir o cerne do conceito. Isso permite que ele compreenda qualquer linguagem escrita, falada ou simbólica que tenha alguma base humana. Ele pode fazer suas palavras serem entendidas por qualquer um e conseguirá compreender qualquer língua; pode traduzir textos com facilidade e distinguir significados simbólicos automaticamente, sem precisar de contextos culturais. Tudo que estiver além da experiência conceitual do mago ou que seja magicamente defendido ainda permanece um mistério.

O controle mental do Desperto, mesmo de seu subconsciente, lhe permite dominar seus pensamentos durante o sono e os sonhos, contatar outras mentes que estiverem sonhando e entrar nos misteriosos Reinos Oníricos. Ele pode influenciar os panoramas nos sonhos, mas as esquisitices e os espíritos que habitam esses planos também podem afetá-lo. O mago pode entrar telepaticamente em sonhos enquanto estiver desperto, mas dividir a consciência dessa forma geralmente não vale o risco. Mais útil ainda, o controle do mago sobre seus sonhos significa que a menos que sua psique esteja aprisionada, ele pode cair no sono e acordar conforme desejar, imediatamente.

•••• Controlar Mentes Conscientes
Projeção Astral

Quando o mago se torna um Iniciado da Mente, seus pensamentos são tão potentes que ele não apenas pode projetá-los, como é capaz de sobrepor os processos de outros pensamentos. O Desperto consegue enviar sua consciência para observar lugares distantes ou controlar diretamente mentes alheias.

Com esse nível de poder, o Iniciado é capaz de invadir a mente da vítima e deixá-la indefesa, arrancando segredos, controlando totalmente seus pensamentos ou lançando sua psique num estado catatônico. Ele poderá alterar memórias, apagar experiências, implantar sugestões ou forçar o alvo a realizar diversas tarefas desagradáveis e potencialmente perigosas. A menos que a vítima também utilize a Esfera da Mente ou outro tipo de defesa mental, sua única resistência será a Força de Vontade — e qualquer mente pode ser vencida com tempo suficiente.

Um mago que deseje expandir seus poderes pode defender outras pessoas com sua força mental. Ele conseguirá proteger as pessoas de invasões mentais da mesma maneira que defende a sua própria mente, estando apto a alterar ou esconder auras alheias por certos períodos de tempo.

A partir dos Reinos subconscientes, o Desperto pode enviar suas percepções para os Reinos de pensamento puro. O mago ultrapassa os sonhos e penetra na Umbra Astral. Uma vez lá, poderá sobrevoar brevemente um plano composto de puro pensamento, talvez procurando por idéias perdidas ou novos conceitos. Essa viagem é perigosa e o Iniciado não consegue separar por completo seu corpo e sua mente, portanto a duração dessas investidas é forçosamente limitada.

••••• Controlar o Subconsciente Desprender Criar Psiques

A magia suprema da Mente comporta poderes diversos. Essencialmente, o mago aprende a dissociar o pensamento consciente de qualquer outra restrição. As emoções e impulsos básicos são separados do intelecto e esse do corpo. O Mestre pode criar ou destruir pensamentos como desejar.

Com o controle sobre o subconsciente, ele pode reescrever totalmente a personalidade e as crenças do alvo. A vítima é irrevogavelmente alterada conforme o mago insere as motivações básicas escolhidas. O indivíduo pode ser transformado num autômato, receber uma Natureza completamente nova, além de ter suas lembranças mudadas e suas ações controladas. O Iniciado pode reconstruir a psique do alvo, aperfeiçoando ou destruindo capacidades mentais como quiser.

Um trabalho prolongado permite que o mago dissocie sua mente de seu corpo. Ele pode enviar seus pensamentos para se apossar de outro corpo ou apenas vagar pelos reinos do espaço astral como pensamento puro. Embora precise retornar para seu corpo em algum momento — durante a vida, a mente, o corpo e a alma precisam ficar unidos — é capaz de realizar expedições longas nos reinos da imaginação. Com um pouco de sorte, conseguirá enviar sua consciência para outros reinos espirituais, viajando livremente como uma mente incorpórea, livre das restrições do mundo físico.

Já que o Mestre da Mente consegue separar o pensamento da forma, é possível *criar* consciências a partir de sua sabedoria. Embora qualquer um seja capaz de pensar em algo completamente novo, o mago constrói uma consciência genuinamente única — uma entidade (ou processo?) pensante completa, sem um corpo ou casca. Os parâmetros e a personalidade dessa mente imaterial são definidos pelos desejos de seu criador.

Combinada com outras Esferas Padrão, o Domínio sublime da Mente permite que o Desperto crie uma consciência nova, genuína e real e a coloque num corpo, criatura ou máquina. Eles podem construir computadores pensantes, animais com inteligência humana ou novos indivíduos.

Efeitos da Mente

• **Capacitação Mental** — A disciplina mental do mago, mesmo nesse nível rudimentar, lhe permite executar tarefas extraordinárias com facilidade. Ele pode se concentrar em vários afazeres simultâneos, aprimorar sua capacidade de raciocínio e focalizar sua concentração. O mago pode vasculhar emoções alheias, defender-se (rudimentarmente) dessas análises ou aumentar suas capacidades mentais.

O escudo mental de um Aprendiz é rudimentar mas eficaz: os sucessos do Efeito contam contra ataques Mentais. Invasores sutis ou muito capacitados conseguem ultrapassar essas barreiras e as defesas mentais feitas com esse Efeito são óbvias para qualquer um que sonde a psique do mago. Contudo, ele pode manter afastados alguns hóspedes indesejados.

Os processos de Capacitação Mental permitem que o mago funcione como uma calculadora ou computador. Ele pode trabalhar rapidamente com informações, com baixíssima margem de erro, coordenando fatos e dados lógicos. Os sucessos obtidos reduzem o tempo necessário para processar apuradamente a informação ou permitem que o mago execute diversas tarefas e se concentre em várias direções de pensamento. Ou seja, ele pode se mover, responder e agir normalmente, atracar-se em combate e, simultaneamente, pensar em vários problemas e decidir qual terno usar no jantar de gala dessa noite. O mago pode inclusive aprimorar seus Atributos Mentais artificial e temporariamente, ainda que ultrapassar os limites humanos ou sobrecarregar sua mente possa causar um vazamento de Padrão (veja a página 168).

Usando sua sensibilidade emocional, o mago pode "ver" as auras na forma de halos multicoloridos que refletem as emoções das pessoas ou objetos ou mesmo sentir parte das emoções do alvo. Sentimentos fortes praticamente saltam sobre o Desperto, podendo ser traumáticos se o mago não se proteger com escudos mentais adequados. Um mago instruído também é capaz de detectar alguns tipos de atividade ou criaturas sobrenaturais pela observação de uma área; também é capaz de apontar alterações de comportamento num alvo. Observando as reações alheias, o mago pode distinguir um amigo de um inimigo e determinar quando alguém está mentindo, bastando um estudo cuidadoso e alguns sucessos no teste. O operador também pode definir se um local possui emoções fortes associadas a ele ou sentir a presença de certas Ressonâncias em Sorvos e Nodos.

• **Sem Mente** — Um simples exame dos Padrões mentais vizinhos permite que o mago detecte outros seres conscientes na área, determine suas posições, sexo e tipo. O operador sente as mentes mais próximas primeiro e seu raio de ação vai se propagando, mas pode pesquisar deliberadamente por tipos conhecidos. A Irmandade de Akasha executa esse Efeito através da técnica "Sem Mente", esvaziando seus pensamentos e liberando suas mentes para torná-los mais sensíveis a outras, mas as outras Tradições também têm Efeitos similares de percepção de mentes.

•• **Projeção Empática** — As emoções têm muita força. Concentrando as suas e focalizando sua atenção no alvo, o mago pode enviar um súbito sentimento ou impulso. O alvo pode ser obrigado a sentir as emoções do operador ou o Desperto pode inserir um sentimento específico no indivíduo. Os sucessos obtidos indicam a intensidade da emoção. Com dois ou três sucessos, a vítima terá um impulso súbito ou alguns momentos de

excentricidade; quatro ou cinco sucessos fariam uma rajada de emoções repentinas atingir a mente desprotegida da vítima.

Obviamente, um influxo de emoções dessa natureza pode fazer o indivíduo agir de modo estranho por alguns momentos (ou mais, se o mago prolongar o Efeito). A pessoa pode gargalhar inexplicavelmente, jogar algo fora ou fugir em pânico. Alvos mentalmente fortes são mais difíceis de afetar. Como sempre, a vítima pode gastar um ponto de Força de Vontade para resistir ao impulso. Caso ela tenha algum motivo para suspeitar da manipulação do operador, pode-se usar um teste de Força de Vontade para resistir; é necessário um ritual prolongado para afetar vítimas alertas. Em alguns casos, uma rajada súbita de emoção pura e intensa pode paralisar ou chocar um indivíduo (causando dano por contusão).

O mago não pode enviar imagens ou palavras usando esse método, mas uma sensação de perigo ou uma necessidade urgente geralmente bastam para alertar sobre problemas. Claro, outros magos de Mente na área podem sentir as assustadoras Projeções Empáticas.

•• **Impressão Psíquica** — Usando Mente, o mago deixa uma impressão num determinado lugar ou objeto, impregnando-o com emoções específicas. Mais freqüentemente, essa impressão está relacionada com uma Característica de Ressonância do mago, mas ele pode imbuir o alvo com uma forte Ressonância emocional sob tensão extrema. O objeto mantém a impressão enquanto o Efeito durar. Caso o objeto seja usado em conjunto com outro Efeito, essa Ressonância pode auxiliar ou atrapalhar sua execução (veja a página 208). Desse modo, o operador pode fazer um item comportar seu ódio, estímulos, curiosidade, prazer ou raiva. Uma bala carregada de ódio teria muito peso místico, da mesma forma que uma bandagem infundida de compaixão ou uma garrafa de vinho cheia de camaradagem.

Quando um mago aplica a Ressonância em uma área, esse local adquire um certo "peso emocional". Uma casa pode ser apavorante, um clube noturno pode ter uma pista de dança que cause luxúria ou raiva e uma igreja pode ser pacífica. Esse Efeito será sentido por qualquer um na área, mesmo que apenas pessoas com Consciência sejam capazes de reconhecê-la como sobrenatural. Pessoas normais acharão o lugar relaxante, agitado ou algo assim.

••• **Sondar Pensamentos** — É quase impossível guardar segredos dos estudiosos capacitados e determinados da magia da Mente. O mago pode penetrar a mente do alvo, procurando livremente entre as impressões superficiais ou desenterrando as memórias, informações sensoriais e o subconsciente. A vítima pode experimentar emoções e pensamentos estranhos repentinamente conforme o mago os traz à tona, ou o operador pode despender esforços adicionais para invadir suavemente os pensamentos do alvo, sem ser detectado.

Com uma sondagem bem sucedida, o Desperto pode cavar a memória (da maneira que o alvo lembra dela), experimentar todos os sentidos (talvez em conjunto com seus próprios sentidos, usando um Efeito múltiplo) ou determinar os desejos e objetivos do subconsciente da vítima. Uma análise superficial breve pode nem ser percebida, mas sondagens profundas geralmente alertam a pessoa de que há alguma coisa errada. Os sucessos obtidos indicam a profundidade da sondagem. Dois ou três sucessos fornecem impressões passageiras dos pensamentos superficiais, enquanto cinco ou mais sucessos liberam memórias enterradas e segredos dolorosos. Se um mago não deseja ser percebido, o jogador precisa acumular uma quanti-

dade adicional de sucessos superior ao Raciocínio do alvo. Uma vítima desconfiada pode resistir à intrusão inicial com a Força de Vontade, como sempre, e um mago da Mente pode erguer escudos ou camadas de pensamentos falsos que bloqueiem o invasor. Nesse caso, o invasor precisa superar o Efeito de Mente do alvo de modo a quebrar o escudo mental ou descobrir e passar as camadas de pensamentos falsos.

••• **Telepatia** — A comunicação direta, mente a mente, é possível com esse Efeito. O mago pode enviar palavras, figuras ou conceitos diretamente para o alvo, sendo capaz de ler seus pensamentos superficiais ao mesmo tempo. Com sucessos suficientes, o operador pode se conectar a alvos distantes, desconhecidos ou diversas pessoas simultaneamente (um sucesso adicional para cada indivíduo). Assim, o Desperto pode facilmente vincular sua mente com um membro de sua Cabala ou tentar estabelecer uma rede telepática entre vários indivíduos com um bocado de esforço.

Já que ao estabelecer o vínculo telepático, o mago trabalha com conceitos puros, ele pode se comunicar através de imagens ou idéias em vez de usar apenas palavras. O idioma não representa barreira para um mago treinado. Por outro lado, todos que não estudam Mente tendem a pensar em termos de linguagem e o mago pode ser forçado a passar por palavras ininteligíveis para chegar aos conceitos primários.

Quando envia imagens ou informações sensoriais, o telepata pode fazer o alvo sofrer alucinações. A complexidade da ilusão determina o número de sucessos necessários e uma vítima alerta pode tentar resistir com um teste de Força de Vontade. Com alguns sucessos, a ilusão será pouco convincente, incompleta ou fantasmagórica. Ilusões criadas com vários sucessos — geralmente cinco ou mais — são indistinguíveis das percepções reais. Mesmo que o alvo saiba que determinada coisa é uma ilusão, seu corpo pode reagir por reflexo quando seus sentidos o alertarem! Melhor ainda, o mago pode enviar uma faca imbuída de Ressonância psíquica perturbadora direto para a mente da vítima, causando dano por contusão.

Alvos sem treinamento, especialmente se tiverem Força de Vontade baixa, tendem a gerar grandes quantidades de distrações psíquicas. O mago pode decidir fornecer um pouco de organização para o indivíduo (erguendo um escudo mental), impedindo os membros menos capacitados do vínculo de distrair o grupo. Manter um vínculo telepático funcionando certamente gera *alguma* distração; portanto, o operador pode sofrer penalidades adicionais a sua Parada de Dados, além daquelas por sustentar a ligação, caso haja uma quantidade substancial de "conversa fiada" psíquica.

•••• **Manipular a Memória** — Alterar recordações é um trabalho delicado que requer uma precisão incrível. Um Iniciado da Mente não apenas pode sondar e cavar a memória do alvo, como também alterá-la, implantar histórias falsas, apagar períodos, fornecer conhecimentos específicos ou transformar a pessoa numa tábula rasa. Esse não é um trabalho fácil: o operador precisa invadir a mente do alvo como em **Possessão** e, então, acumular sucessos para alterar as lembranças. A menos que o mago tome algumas precauções como imobilizar a vítima ou executar o Efeito durante o sono do alvo, a pessoa provavelmente perceberá falhas ou mudanças em sua memória. Embora o indivíduo não consiga lembrar o que mudou, o processo é terrível para alguém pego de surpresa. Logo, convém ao Desperto trabalhar com o máximo de sutileza, exceto se planeja apenas arrancar a memória da vítima e deixá-la assim. Esse curso de ação é uma boa forma de adquirir Ressonâncias Entrópicas desagradáveis, como Destrutiva e Esquecimento.

Quando o mago altera as memórias, pode reconstruí-las de forma realista ou artificial. O alvo pode ficar apenas com lembranças vagas, imagens de desenhos animados impossíveis de serem reais ou cenas cristalinas de uma vida que jamais experimentou. Uma vítima desprovida de todas suas memórias não perderá — necessariamente — seus Talentos, Perícias e Vantagens, mas com certeza não saberá o que pode ou não fazer. Os indivíduos que adquiram conhecimentos especiais somente podem usar Conhecimentos rudimentares e, até se acostumarem com as novas informações (gastando pontos de experiência), terão acesso apenas ao Conhecimento básico (um ponto). Além disso, a alteração de memória é perfeita para neutralizar inimigos sem matá-los ou para implantar rapidamente fatos importantes na cabeça de alguém.

•••• **Possessão** — Um dos Efeitos mais terríveis disponíveis ao Iniciado da Mente, a **Possessão** permite que o mago exerça controle direto sobre os pensamentos da vítima. Caso o operador consiga superar a Força de Vontade do alvo, poderá dominar as ações dele, seja manipulando completamente o indivíduo ou apenas influenciando partes específicas e escolhidas da mente.

Quando o mago adquire possessão total da vítima, os pensamentos dela são suplantados pelos pensamentos dele. O Desperto precisa somente pensar nas ações apropriadas e a pessoa as executará naturalmente, em geral ignorando a invasão. Ele pode controlar o corpo da vítima com facilidade (dentro dos limites dela, claro) e vasculhar memórias enterradas e pensamentos superficiais como em **Sondar Pensamentos**. O alvo se lembrará das memórias como se fossem suas; toda a sua mente é subjugada pelo poder do mago.

Caso o operador decida exercer controle parcial sobre o alvo, poderá comandar seu processo de motivação, dimensionar respostas emocionais, dirigir seus pensamentos ou qualquer combinação dessas ações. A não ser que o mago controle os pensamentos da vítima, ela estará ciente que alguém a está manipulando.

É muito mais fácil estabelecer um controle parcial que suprimir totalmente a personalidade do indivíduo. Forçar o alvo a puxar seu braço ou começar a gritar incontrolavelmente exigiria dois ou três sucessos. Para sobrecarregar a mente da vítima, é necessário que o operador acumule mais sucessos que a Força de Vontade da pessoa. Mesmo que o mago exerça apenas controle parcial, a vítima provavelmente se lembrará do incidente, a menos que o Desperto utilize Efeitos adicionais para apagar essas memórias.

•••• **Projeção Astral** — Os Reinos Astrais são locais de puro pensamento. Devido a sua natureza efêmera, geralmente é difícil navegar e sobreviver neles. Os Iniciados da Mente podem fazer jornadas breves no espaço astral; os Mestres são capazes de separar a mente do corpo para realizar viagens mais longas. Nesses reinos, o mago visualiza construtos de pensamento puro, encontra criaturas mentais e atravessa com velocidade impressionante os mais altos limites do mundo espiritual. Os sucessos obtidos nesse Efeito determinam quanto tempo o operador poderá ficar fora de seu corpo e quão profundamente poderá penetrar na Umbra Astral.

Diferente das mágicas de Espírito, que permitem ao Desperto entrar fisicamente no mundo espiritual, a **Projeção Astral** libera a consciência do mago na forma de pensamentos flutuantes. Ele pode ser detectado com sentidos Mentais, mas será invisível e intangível para todo o resto. Uma vez que o operador não possui um corpo, deve se basear em seus sentidos mágicos para observar ou influenciar seus arredores.

Ele ainda é capaz de executar outros Efeitos de Mente, claro, e poderia controlar um alvo caso fosse necessário. Sem acesso a rituais e aos focos mágicos, o Desperto encontra dificuldades em magia sucessiva mas, ao menos, ela será coincidente na Umbra.

Se o mago enviar sua consciência para a Terra (ou nem ao menos se dirigiu para a Umbra Astral), poderá viajar pelo mundo material como uma entidade sem forma e massa, movendo-se na velocidade do pensamento. O gasto de um ponto de Força de Vontade permite ao operador se manifestar, durante um único turno, como uma figura idealizada fantasmagórica e enevoada, mas ele não é capaz de interagir com o mundo físico sem usar mágicas.

As entidades astrais só podem interagir com outras criaturas e construtos similares de pensamento puro. Já que o corpo físico não significa nada, o mago usa seu Raciocínio no lugar da Destreza, sua Manipulação no lugar da Força e sua Inteligência para substituir seu Vigor. Fantasmas, espíritos e outras formas astrais podem lutar contra o Iniciado. Esses ataques ferem a psique do mago e enfraquecem sua vontade, drenando pontos de Força de Vontade ao invés de Níveis de Vitalidade. Caso um combatente fique sem pontos nessa Característica, será derrotado. Um espírito ou uma múmia simplesmente se dissipará na Umbra, enquanto um mago perceberá que seu fio de prata, o vínculo entre a mente e o corpo, arrebenta.

Um Iniciado perdido na Umbra sumirá entre as Epifâmias (os reinos de pensamento puro). Um Mestre pode evitar esse destino por algum tempo, mas sua vontade será drenada lentamente, e o indivíduo desaparecerá nas névoas da Umbra para nunca mais ser visto. Alguns magos relataram ter encontrado seres astrais que foram humanos, capazes de sobreviver como pensamento puro, mas esse tipo de existência está além da capacidade Desperta, mesmo de um Mestre. O único recurso para um mago perdido na Umbra Astral é retornar para um corpo físico usando **Possessão** — seja seu próprio corpo ou o de outra pessoa.

Note que o operador, ao projetar sua consciência astralmente, não saberá nada sobre seu corpo físico, a menos que utilize outros Efeitos (como Correspondência) para manter um vínculo sensorial. Assim, aconselhamos ao mago manter sua forma física escondida e protegida.

••••• **Criar Mente** — O domínio completo da Mente permite ao mago criar uma consciência inteiramente nova. Ele poderá determinar sua personalidade, intelecto e excentricidades como desejar. Sem assistência ou atenção, essas mentes tendem a viajar para a Umbra Astral, onde flutuam para longe, dissipam-se ou ficam insanas. Com um receptáculo adequado (como um corpo recém-criado, um computador ou uma seção no espaço Umbral), a mente pode ficar e talvez adquirir senciência independente. A menos que sejam criadas como algo mais que instintos, essas consciências geralmente crescem além dos parâmetros iniciais definidos pelo criador.

Os Adeptos da Virtualidade usam esse Efeito para criar máquinas inteligentes, computadores pensantes que tomam o lugar de companheiros humanos. Isso pode ser perigoso — muitas delas se tornam instáveis ou se ressentem de suas funções como escravas — mas essas inteligências artificiais ainda são os computadores mais eficientes disponíveis.

Caso uma mente recém-criada não receba uma alma (usando mágicas de Espírito), não terá existência além de sua memória. Se essa entidade "morrer", nunca irá reencarnar e estará perdida para sempre. Se um mago trabalhar o suficiente para criar uma nova mente, corpo e alma, talvez seja possível criar vidas genuínas...mas o Mestre capaz desses feitos não caminha pela Terra há décadas, senão séculos.

Primórdio

Especializações: Estratégias, Canalização, Criação, Destruição, Percepções, Efeitos Ressonantes

Acima e além das Esferas Padrão está a Esfera do Primórdio, o estudo da criação pura e da energia que abastece a Tellurian. O Primórdio é o estudo da Quintessência, literalmente a "Quinta Essência". Ela é um poder sagrado ou valioso para todas as Tradições, pois usando o Primórdio o mago pode alcançar e manipular as chaves do cosmos. A Quintessência também é conhecida como éter ou Força Odílica, a natureza implícita da tessitura da realidade, a Primeira Essência ou Primórdio. Através da magia Primordial, os Despertos direcionam o fluxo de energia universal para criar, destruir e remodelar conforme seus desejos. Enquanto as outras Esferas influenciam o resultado da criação, o Primórdio controla o poder de onde tudo se originou.

De acordo com as teorias unificadas das Tradições e da Tecnocracia, a energia Primordial flui por todas as coisas. Ela está em toda parte, percorrendo os Padrões viventes, girando como Forças e se condensando como Matéria, apenas para ser liberada novamente. O ciclo dessa energia nunca termina. Esse ciclo é o ciclo da própria magia.

A partir da energia Primordial, um mago pode criar os materiais básicos das Esferas Padrão ou reduzir esses objetos a construtos sublimes de Espírito e Mente. Ele é capaz de converter Quintessência em força mágica e drenar o poder natural inato de locais ou objetos, lançar encantamentos de poder permanente sobre objetos, anular o trabalho de outros magos e usar o poder Primordial para combater o próprio Paradoxo, quando tiver conhecimento suficiente. Esse domínio não é fácil de adquirir, mas é o fundamento dos trabalhos mais poderosos e permanentes dentre *qualquer* Tradição e *qualquer* Esfera.

Os Mestres do Primórdio carregam reflexos desse poder e energia. Embora até mesmo os mortais possam sentir a estranheza dos magos, os Mestres do Primórdio ultrapassam esses níveis de energia. Eles quase brilham com a irradiação, seja profana ou divina. O poder mágico disponível ao Mestre do Primórdio garante ao Desperto uma aura palpável de natureza diferente.

• Sentidos Etéreos
Efusão de Quintessência Pessoal

Um Aprendiz do Primórdio sabe como sentir e ver a energia Quintessencial, seja armazenada em Sorvos, jorrando de um Nodo, viajando através de uma linha poderosa, dançando num Padrão natural ou brilhando numa Junção de poder. Seus sentidos Primordiais lhe permitem detectar o uso de magia, determinar quando uma coincidência é resultado de um Efeito e observar o fluxo de energia mágica conforme ela é moldada e lançada. Ainda que essas percepções não sejam suficien-

tes para determinar o Efeito exato, geralmente alertam o mago sobre a manipulação da Trama.

Da mesma forma que cada Tradição vê o Primórdio de modo diferente, cada mago possui sentidos etéreos distintos. Alguns reconhecem a energia como brilhos brancos ou escuridão, uma cor que supera as vibrações naturais; outros ouvem um tipo de música ou melodia; alguns pressentem o Primórdio com um sentido totalmente novo, um tipo de compreensão impossível de ser traduzida para os sentidos naturais. Não importa se ele é uma matriz cristalina pura ou as trevas rodopiantes do Vácuo original, sempre representa *poder*.

Ao sentir as poderosas correntes da Força Odílica, o mago pode se alinhar de modo que elas fluam através de seu Padrão, carregando seu Avatar. Sem o primeiro nível de Primórdio, o Desperto não pode armazenar Quintessência livre em seu Padrão, além da quantidade suportada por seu Avatar. Ou seja, os personagens sem a Esfera do Primórdio não podem adquirir pontos de Quintessência acima de seu nível no Antecedente: *Avatar*. O mago não precisa necessariamente usar esse poder para absorver Quintessência por meio da meditação, mas se alguém tentar infundir mais energia em seu Padrão ele precisará ter, pelo menos, uma compreensão rudimentar de Primórdio para ser capaz de armazenar essa energia adicional.

Usado com outras Esferas, esse poder permite ao mago enxergar a energia Primordial em diversos Padrões ou reconhecer tipos específicos de Ressonância, além de sua força. O mago também é capaz de definir se uma área emana Quintessência (como um Nodo) ou quando irá ocorrer uma Junção que criará energias primordiais.

•• Tecer Forças Odílicas
Abastecer Padrões
Encantar Padrões
Conjurar Arma Primordial
Ativar Matéria e Forças Quintessenciais

Ao alcançar e tocar a energia Primordial metafisicamente, o mago pode criar pequenas distinções no poder que alimenta a Trama. Ele é capaz de distorcer essa Quintessência, armazenando-a em um objeto ou voltando-a para usos específicos; também pode usar esse poder para lançar outras mágicas de modo mais poderoso.

A Magia é Verde

Os magos Herméticos geralmente usam o seguinte esquema de cores para perceber a mágica de cada Esfera:

Correspondência: Púrpura

Vida: Vermelho	Primórdio: Branco
Entropia: Azul Escuro	Matéria: Marrom
Espírito: Dourado	Forças: Laranja
Mente: Azul	Tempo: Verde

Entretanto, note que nem todos os magos — e nem todos os membros da Ordem de Hermes — percebem a magia com essas cores, se a distinguirem na forma de cores. Esse construto é apenas uma forma de ver as coisas, conforme ensinado pela maioria das Tradições. Magos que Despertam espontaneamente e os membros das sub-Tradições possuem visões diferentes do mundo.

Os Padrões da Matéria física e das Forças podem ser encantados, criando espadas mágicas que ferem espíritos ou lasers etéreos que incineram vampiros. Além disso, a própria Força Odílica pode ser moldada em fluxos para golpear os Padrões, permitindo ao mago lançar raios Quintessenciais ou criar uma arma brilhante de poder místico.

A matéria básica e a energia já infundida com a Quintessência, as formas inertes mas mágicas do Sorvo, podem ser ativadas, estruturando sua essência para compor poções ou Encantos temporários.

Combinando esse poder às várias Esferas, o mago pode criar materiais, forças ou formas vivas a partir do éter. Também é capaz de gerar sonhos, pesadelos e fantasmas quase reais usando Mente ou invocar novos construtos de energia Espiritual.

Sempre que o operador cria um Padrão "do nada", está usando seu poder Primordial de modo a direcionar parte da energia da Trama para a criação. Assim, todos os Efeitos que criam Forças, Matéria ou Vida a partir do nada precisam do conhecimento de Primórdio 2.

••• Canalizar Quintessência
Elevar Matéria e Forças Quintessenciais
Ativar Vida Quintessencial
Encantar Vida

Normalmente, o mago não pode absorver a Quintessência diretamente da Tellurian. Ainda que o fluxo seja imenso e constante, está intimamente vinculado à forma da Trama. No entanto, em lugares (Nodos) e períodos especiais (Junções), a energia excedente borbulha através da realidade, ficando à disposição do mago que tem o comando do Primórdio. Mesmo que o Desperto não possa roubar a Quintessência diretamente de um Padrão, consegue se aproveitar das raras oportunidades onde a energia se eleva, liberta dos Padrões.

Como os Ahl-i-Batin explicam, a Quintessência é livre ou fixa e é como a água num deserto — tão comum quanto e tão preciosa quanto. Os Nodos são como os oásis e as Capelas construídas ao seu redor são como as caravanas. Os Periaptos são cantis que guardam a água, enquanto as Junções são os raros dias chuvosos. Existe água suficiente no ar e na areia para permitir que uma palmeira cresça, caso haja tempo, do mesmo modo que existe Quintessência livre suficiente para ser trançada nos Padrões e elementos da vida. A Quintessência restante, como a água, é fixa, fornecendo vida às arvores, camelos, homens e mulheres e você não pode sorver essa Quintessência, assim como não pode beber o ar ou a areia. O mago é uma pessoa afortunada, pois tem um gênio honrado na forma do Avatar, que fornece água fresca e pura quando solicitado, carregando-a como um escravo que leva um precioso cantil conforme viajam de oásis em oásis, solicitando hospitalidade. Mas apenas um homem inescrupuloso ou desesperado mataria seu camelo para obter a água dentro dele.

Essa analogia poética é verdadeira. Nesse nível de conhecimento, um mago capacitado em Primórdio adquire a habilidade de sorver água de cantil em cantil ou extraí-la de seu camelo. Isso é, a Quintessência livre pode ser transferida de um Periapto para outro ou de um Periapto para o Avatar (e vice-versa). O mago também pode absorver a Quintessência de um Sorvo inerte para uso pessoal.

Além disso, Sorvos inertes podem ser forjados como Artefatos e Talismãs permanentes, do mesmo modo que o Desper-

to gerava Encantos no nível anterior, e Sorvos vivos podem ser ativados para se tornarem Encantos viventes. Sorvos quiméricos e efêmeros, como a substância dos sonhos e o ectoplasma dos fantasmas, seguem as mesmas regras da matéria física — quimeras sencientes e criaturas efêmeras são tratadas como seres vivos, embora o material inerte dos sonhos e o ectoplasma sigam as regras de Sorvos criados a partir de matéria básica e energia.

Similar às espadas encantadas e chamas mágicas anteriores, o mago adquire a capacidade de encantar seres vivos, de forma que suas garras e patas causem dano direto aos Padrões. Usados em conjunto com outras Esferas, esses Efeitos permitem que o mago crie itens poderosos ou os abasteça com energia. Ele poderá criar objetos do nada ou roubar pequenas quantidades de Quintessência dos Padrões conforme se deterioram. Essa energia retorna rapidamente para o fluxo, sendo mais direcionada que aprisionada, mas pode fornecer alguma vantagem adicional para os trabalhos do Desperto.

•••• Expelir Energia Básica de Matéria e Forças
Elevar Vida Quintessencial
Encantar Matéria e Forças Permanentemente
Infundir Matéria e Forças
Criar Gema da Alma
Perfurar Poço Quintessencial

Conforme os Discípulos do Primórdio aprendem a desviar e agitar o fluxo do éter através dos Padrões da existência, os Iniciados descobrem como devolver a Quintessência para a Tellurian, pelo menos em Padrões estabelecidos e desconexos (Matéria e Forças). Isso tem o resultado direto e mortal de apagar o Padrão da existência mental, física e espiritual. Sua energia retorna imediatamente para a Trama enquanto o objeto desaparece para sempre mas, usando o Efeito adequado de Primórdio, o mago pode direcionar parte da energia liberada para outras mágicas.

Os Iniciados aprendem a elevar os padrões Quintessenciais dos Sorvos vivos, de modo similar ao processo de criar Talismãs e Artefatos, sendo capaz de enxertar essas maravilhas em criaturas vivas — como braços cibernéticos ou sapatilhas ornamentadas que nunca saem até que o usuário morra. O Desperto também aprende a manipular Padrões inertes de existência, que não possuem Quintessência livre, infundindo-os com a energia Primordial do seu Avatar (criado assim Sorvos), ou transformar esse Sorvo num Periapto em ressonância com o poder de seu Avatar. Esse tipo de Periapto é chamado de Gema da Alma.

Em locais com Ressonâncias poderosas, o Iniciado do Primórdio adquire a impressionante capacidade de perfurar a terra e abrir um poço de Quintessência livre. Esse ato é o equivalente metafísico de estourar um hidrante num dia de calor — ele será fechado em breve, mas será muito refrescante até lá. Essa aplicação também pode permitir a recarga da Quintessência em Periaptos num Efeito controlado.

Combinado com outras Esferas, esse nível permite ao mago encantar objetos com qualidades seletivas, aperfeiçoar poderes mágicos e colocá-los permanentemente em objetos ou dispersar todo tipo de Padrão de volta ao Éter.

••••• Expelir Energia Básica da Vida
Alterar o Fluxo Quintessencial
Anular Paradoxo
Encantar Vida Permanentemente
Infundir a Vida
Criar Flor da Alma
Criar Nodo
Fontes do Paraíso

Os Mestres do Primórdio podem expulsar as criaturas vivas da existência — corpo, mente e espírito — expelindo toda a Quintessência de seus Padrões, como se cortassem a luz sobre a imagem numa tela. O Coro Celestial chama esse ato de "apagar um nome do Livro da Vida". Felizmente, isso não afeta o Livro da História e o Livro do Destino (embora os Mestres do Tempo e da Entropia possam fazê-lo).

Mais bondosamente, os Mestres do Primórdio podem aumentar o fluxo de Quintessência numa criatura, recarregando a energia do Avatar imediatamente. Os Mestres do Coro, em especial, aprendem a reparar seus pecados contra a realidade, canalizando a Quintessência para anular o Paradoxo como parte de sua "Penitência". O Papa Honório, também Mestre do Tempo, usou esse Efeito para criar as lendárias "Indulgências Plenárias do Papa Honório", que perdoam não apenas os pecados atuais do mago, mas parte de seus pecados futuros. Os Oradores dos Sonhos são famosos por carregar cristais especiais com energia Primordial, canalizada especificamente para atrair e anular o Paradoxo, enquanto os Herméticos criam proteções elaboradas e contra-ataques para reforçar seus feitiços usando a energia Quintessencial.

Os Mestres também sabem como encantar qualquer ser vivo ou espírito permanentemente, permitindo-lhes oferecer bênçãos como o fazem as fadas e os espíritos da Umbra. Os seres vivos podem ser infundidos com Quintessência, tornando-se Sorvos vivos; o mago também pode infundir uma criatura viva com a energia de seu Avatar, criando uma Flor da Alma, um Periapto vivo (embora não precise ser uma flor).

Os Mestres podem perfurar a terra e abrir um poço Quintessencial em qualquer lugar, não apenas em locais com poderosas Ressonâncias, criando magia incolor pura num Efeito batizado pelos Ahl-i-Batin de "Fontes do Paraíso". Ainda mais surpreendente, caso a Ressonância seja forte, o Mestre pode subjugar o poder das linhas da Trama e os caminhos do dragão para criar um novo Nodo ou consagrar um dado ciclo de estações como uma Junção, embora esses rituais sejam poderosos e, por isso, não são executados levianamente.

Consta na teoria que os Oráculos do Primórdio podem criar um Nodo ou uma Junção onde quer que desejem.

Efeitos de Primórdio

• **Consagração** — Um mago pode permitir que o éter penetre em sua aura de modo que o padrão único de sua Ressonância psíquica escoe para um objeto e forje um vínculo etéreo entre ambos. Esse fenômeno ocorre naturalmente e os Adormecidos conseguem executá-lo subconscientemente, mas a magia Primordial pode acelerar o processo, que costuma ser demorado. Esses itens consagrados são úteis pois, como podem ser considerados parte do Padrão pessoal, irão se alterar e transformar com seu possuidor. Existem riscos potenciais nesse Efei-

to, pois esses objetos representarão perigo caso caiam nas mãos de um inimigo. Da mesma maneira, uma pessoa ou lugar pode ter sua aura marcada, o alvo pode ser vinculado a um lugar ou um indivíduo ou local vinculado à sua aura pessoal.

Naturalmente, essas mágicas simpáticas aplicam parte das Características de Ressonância do mago ao objeto; ele pode desenvolver uma "personalidade" própria, refletindo seu dono. Um material desse tipo é considerado uma conexão muito próxima do mago na tabela de Alcance de Correspondência.

Usando Primórdio 2, é possível formar esse vínculo com um ser vivo. Ainda que ele não auxilie o mago a sentir os pensamentos ou humor da criatura sem Efeitos de Mente, é muito utilizado na formação de vínculos com familiares (para familiares vivos) e, algumas vezes, como um tipo de "linha vital" entre amigos e pessoas amadas. O operador sempre pode usar seus sentidos Primordiais para rastrear o vínculo enquanto ele existir.

• **O Sangue do Coração** — Um Aprendiz do Primórdio é capaz de sentir com facilidade o fluxo de Quintessência em seu próprio corpo — sua energia vital. Essa energia flui da Tellurian, atravessa o Padrão Vital e volta a se unir ao cosmos. Cada ponto equivale a um Nível de Vitalidade; os três últimos estão além do Nível Incapacitado e sua perda resulta na morte.

Em momentos de desespero, os magos capacitados em Primórdio — geralmente do Coro Celestial e dos Verbena — podem ultrapassar seus limites, drenando poder até se ferir, usando os Níveis de Vitalidade adicionais como pontos de Quintessência, somados à energia armazenada em seus Avatares. Esse dano só poderá ser curado com tempo e descanso, nunca com magia, assim a maioria dos magos só arrisca o Nível Escoriado. Contudo, os magos do Coro já se consumiram em atos de martírio para executar um último milagre sagrado; alguns Verbena que possuem baixos níveis de *Avatar* usam seu Nível de Vitalidade Escoriado como um reservatório de poder, considerando o sacrifício do sangue do coração mais sagrado que a energia espiritual usada por diversos magos.

• **Observar as Tramas** — Esse Efeito é mais um grau elevado de sensibilidade que um feitiço. Quando qualquer Efeito mágico é executado nas proximidades do Aprendiz do Primórdio, ele pode fazer um teste de Percepção + Consciência para detectar as tramas da Trama etérea. Assim que o mago perceber a sutil tintura da magia — ou se estiver naturalmente desconfiado — pode usar esse Efeito para observar ou sentir as alterações da realidade. A maioria dos Despertos percebe essas tramas como padrões de luz e cor no ar, embora as percepções variem de acordo com a natureza do mago, a Tradição do operador e o Efeito em questão. Não importa como encare a mágica, o Aprendiz pode observar as tramas e tentar identificar seus padrões ou discernir a intenção da mágica, bem como possíveis afiliações do operador.

Os magos da Ordem de Hermes usam um sistema padronizado de matemática, cores e selos para registrar as formas de mágicas desconhecidas. Então, podem levar esses registros aos Mestres da Ordem para serem decodificados, definindo assim a forma básica e o intento de uma trama particular. O Desperto pode, então, permitir que os padrões de rotinas familiares — ou feitiços desconhecidos que possuam o selo de um amigo ou aliado — continuem sem oposição, pois saberá que têm boas intenções.

Esse aviso prévio também permite ao mago usar a contramágica, caso conheça todas as Esferas envolvidas. Outros magos, que não possuem sentidos etéreos, só são capazes de reconhecer as mágicas que os envolvam diretamente ou das quais sintam algum resultado imediato. Por exemplo, se um Nefandus tenta conjurar um demônio, a maioria dos magos não pode tentar conter o feitiço (mesmo com a Esfera Espírito), uma vez que o Efeito não os afeta diretamente. Entretanto, um sacerdote do Coro Celestial pode usar o Primórdio para observar as oscilações do éter causadas pelas palavras do Nefandus — e possivelmente reconhecer o selo demoníaco à medida que se forma no ar. Assumindo que o mago também possua a Esfera do Espírito, ele pode conter a invocação mágica desde seu início.

Mágicas contínuas, particularmente proteções e maldições, também podem ser detectadas com esse Efeito, embora seja necessário o conhecimento apropriado das Esferas envolvidas de forma a compreender a natureza da magia.

•• **Corpo de Luz** — Nesse nível, o Primórdio permite ao mago utilizar seu controle sobre o éter para trançar o que foi denominado Corpo de Luz. Esse corpo é um construto etéreo puro, que tipicamente assume a forma idealizada do indivíduo, mas pode ter a forma que o operador desejar. Não há conteúdo mental ou emocional nessa criação. Ela é meramente uma casca vazia, muito útil para abrigar a forma astral de um Desperto que está usando a Mente para viajar. Sem um corpo desses, a psique está essencialmente indefesa em suas jornadas pela Umbra Astral.

O Corpo de Luz, contudo, é mais que uma vaidade. A forma serve de armadura, bem como transporte para atravessar os Reinos Médio e Baixo da Umbra. Os viajantes astrais que desejem realizar mudanças de forma e outras proezas em locais onde não possuem corpo espiritual — como o Reino dos Sonhos — precisarão de um corpo de luz. Além disso, sem esse invólucro, um viajante astral será invisível para todos no mundo físico, mesmo aqueles com sentidos espirituais ou mágicos (Espírito 1 ou Primórdio 1). Ainda que os magos sensíveis a emanações mentais (Mente 1) estejam aptos a detectar a presença do viajante, ele não poderá se comunicar sem o uso de mágicas da Mente.

O Corpo de Luz também é usado em Efeitos conjuntos com as Esferas Padrão, o que permite ao mago materializar sua forma idealizada como uma ilusão luminosa, carne viva ou um construto de pedra ambulante, mantendo seu corpo e espírito protegidos em outra parte.

A técnica de modelar o Corpo de Luz também é utilizada para criar formas de éter, que depois são transmutadas em substâncias físicas por meio de mágicas do Padrão. O Efeito também pode transformar elementos básicos em éter puro, que serão acrescidos ao Corpo de Luz.

•• **Encantar Armas** — O mago usando esse Efeito sabe como tecer a Quintessência implícita de modo a lapidar e intensificar formas existentes, encantando objetos e criaturas. As armas tratadas dessa maneira — ainda que não causem mais dano que suas similares mundanas — atacam diretamente os Padrões de seus alvos, causando dano agravado.

A forma etérea também pode ser diferente da física, logo uma jaqueta jeans suja pode ter a estrutura de um colete de Kevlar e uma adaga talismã quebrada pode estar inteira se observada em sua constituição mágica. Essas estruturas ainda são aquilo que parecem no mundo real — a jaqueta jeans não irá amortecer disparos e a adaga sem lâmina não pode cortar manteiga — mas nas realidades etérea, espiritual e astral, elas são muito reais. A jaqueta impediria dardos espirituais e a adaga machucaria aparições, sendo ainda capaz de executar qualquer função ritual ou mágica que possuir.

Note que o mago ainda não é capaz de imbuir Vida com a energia Primordial estática, portanto não pode misturar seu Padrão com outros — mas um mago astuto poderia facilmente vestir luvas encantadas para um combate. Encantar um Padrão desse modo geralmente exige energizá-lo com um ponto de Quintessência (o encantamento permanece ativo pela Duração obtida, mas quase nunca é permanente sem grandes quantidades de energia Primordial).

•• **Golpe Sagrado** — Mesmo os Discípulos do Primórdio podem se defender usando a energia Primordial pura. Quando um objeto material não está disponível para ser encantado ou quando o mago apenas precisa terminar um trabalho com uma demonstração de poder puro e independente, esse Efeito é muito apropriado. O mago pode arremessar energia cintilante no oponente ou criar uma arma efêmera e brilhante de energia Primordial. Esse construto exige abastecimento de Quintessência (geralmente um ponto por uso), mas causa dano agravado usando as perícias em Primórdio do mago. Dependendo do ataque, o operador pode lançar um raio ou golpear com uma espada luminosa de energia sagrada. Esses ataques são particularmente eficazes contra oponentes sobrenaturais. Por outro lado, o mago precisa de sucessos suficientes para aplicar algum dano, manter o Efeito e ainda atingir os alvos desejados (acertar um inimigo com uma explosão de energia conta como um alvo; criar uma arma manual de Primórdio é considerado um alvo, não importa quantas pessoas sejam golpeadas, o que é um dos motivos que torna as espadas mais comuns que raios sagrados em combates em massa).

••• **Ligação de Sangue** — Transferir Quintessência entre Padrões é rotineiro para magos poderosos. O Desperto pode retirar a energia de Sorvos ou de um Nodo. Caso oferecida abertamente, ela pode ser absorvida de outro indivíduo ou presenteada a outra pessoa. O mago pode armazenar a energia em um Periapto ou em outro objeto. Com um Efeito forte o suficiente, ele pode até mesmo atacar outro Desperto e roubar sua Quintessência extra, embora a energia guardada pelo Avatar seja inviolável.

Esse Efeito foi batizado pelos Verbena, que usam o sangue como um condutor de Quintessência. O mago embebe um objeto com seu sangue ou partilha dele com uma pessoa de modo a dividir a Quintessência. Os magos Herméticos usam um rito similar, passando um cálice dourado entre os presentes e bebendo da taça (ou consagrando um item nela).

Embora outras criaturas sobrenaturais carreguem seus próprios poderes, roubar Quintessência delas é um assuntono mínimo delicado. Muitas possuem energias difíceis de serem convertidas em uma forma universal, e geralmente essa força está vinculada às suas naturezas (ou seja, aos seus Avatares). Nos raros casos onde ela é oferecida ao mago por meio de algum condutor — sangue vampírico, por exemplo, ou um ritual metamorfo que permita a troca de energias espirituais — poderá ser absorvida normalmente. Contudo, costuma ser ineficiente e carregada de Ressonância.

Numa variação do Efeito, o mago pode canalizar uma parte da Quintessência de um Padrão destruído. Um objeto sendo queimado geralmente libera sua energia para a Trama, mas o operador é capaz de direcionar um pouco dela durante uma

rotina mais longa, usando-a em outro Efeito. Essa canalização precisa ser executada em conjunto com a mágica que pretende alimentar, mas permite que o mago drene um ponto de Quintessência do processo de quebrar ou sacrificar algo, como derramar uma oferenda de vinho ou queimar vários bastões de incenso valioso.

••• Encantar Vida — Devido a suas correntes intermináveis e volúveis de Quintessência, os Padrões Vitais são mais difíceis de serem afetados pelos poderes do Primórdio que a Matéria e as Forças. Com esse Efeito, o mago energiza o Padrão Vital, concedendo-lhe mais solidez e firmando-o na realidade. Essa mágica faz a criatura parecer mais "real" e freqüentemente fornece um fluxo repentino de energia ou emoção.

Ademais, a criatura viva pode infligir dano agravado (direto no Padrão) com suas armas naturais. Os Irmãos de Akasha afetados desse modo podem causar ferimentos incríveis apenas com suas mãos; os metamorfos Verbena podem usar garras com resultados inacreditavelmente perigosos. Como sempre, esse tipo de encantamento exige o gasto de um raro e valioso ponto de Quintessência.

••• Cordeiros para o Abate — O sacrifício é um procedimento mágico amplamente controverso, enegrecido aos olhos da maior parte da sociedade — e entre muitos magos — por imagens de Nefandi sacrificando alegremente virgens, cabras, crianças, transeuntes e o que mais aparecer.

No entanto, o sacrifício é usado, aprovado e até exaltado por todas as Tradições de alguma forma. O tipo mais comum — e mais sagrado — é o auto-sacrifício, feito com **O Sangue do Coração.** Este Efeito pode ser combinado com um vínculo vivo (veja **Consagração**), de modo a sacrificar a própria energia vital e abastecer a mágica de outrem. A magia é executada a partir de um sacrifício voluntário, e esse martírio fornece mais poder à mágica, com a Ressonância da energia primitiva em harmonia com a manipulação mística. Assim, uma mulher que oferece a própria energia vital para salvar o homem que ama fornecerá o poder de sua Quintessência afetada pela Ressonância de seus sentimentos (e o sacrifício total pode não ser necessário, dependendo do Efeito).

Em muitos outros feitiços, o mago sacrifica algum tipo de objeto material: quebra, queima, enterra ou destrói de alguma forma um objeto de valor. No caso do Sorvo, esse ato libera sua energia Primordial excedente; para um mago usando mágicas de Primórdio, isso garante a oportunidade de canalizar uma pequena parte da Quintessência, conforme o item é destruído (geralmente um ponto). Essa energia volta rapidamente para o fluxo, logo que o objeto é quebrado, portanto deve ser usada imediatamente.

O problema com a maioria dos rituais dos Nefandi — e a razão pela qual não recebem poder adicional com seus sacrifícios — é que os sacrificados são involuntários. Cada ponto de Quintessência arrancado do sangue de uma vítima involuntária gera uma quantidade idêntica e oposta de Ressonância psíquica, que age absolutamente contra o assassino e o tudo o que ele pretende. Essa Ressonância cancela quaisquer benefícios que poderiam advir do sangue no altar (exceto que agrada aos Mestres Negros).

Entretanto, um sacrifício voluntário — como um sacerdote do Coro Celestial que se martiriza para salvar seu rebanho, um acólito Verbena que é incinerado na estaca para acabar com uma estiagem ou um estudante Nefandi que acredita genuinamente que a melhor coisa a fazer com sua vida é derramá-la no solo pela glória maior dos Mestres Negros — fornece muito poder para um ritual. Esse tipo de devoção não pode ser mentalmente induzido ou coagido, mas pode ser cuidadosamente instruído. Existem alguns Nefandi que sustentam crianças como "cordeiros inocentes", tratando-as bem e dizendo: "Os Mestres Negros são seus amigos. Eles são melhores que o Barney. Não há nada melhor que ser sacrificado em nome deles — mas não faremos isso ainda. Aguardaremos uma ocasião especial. Todos louvemos os Mestres Negros."

Os Verbena, Herméticos, Eutanatos e integrantes muito tradicionais do Coro Celestial têm práticas similares, mas com animais domésticos — geralmente cordeiros, cabras, galinhas e bezerros. Eles os criam com grande zelo e tratamento especial, então os utilizam como peça central (e método principal) em rituais sazonais e festins. Como os vampiros bem sabem, a quantidade de energia vital nessas criaturas não é maior que num ser humano, mas sempre existem menos dúvidas morais quando se mata uma galinha ou cordeiro.

Muitas pessoas acham o conceito de sacrifício desagradável, mas ele foi incluído aqui como um elemento de história e como uma parte importante das crenças místicas e religiosas da antiguidade e atuais. No entanto, o Narrador pode proibir que o sacrifício seja uma fonte de poder mágico caso sua crônica não queira lidar com isso, não seja adequado a determinadas cerimônias mágicas ou se os ritos e rituais apropriados não foram observados pelo personagem do jogador. Um Verbena pode receber entre dois e cinco pontos de Quintessência de um cordeiro criado de modo adequado e abatido piedosamente durante o festim de seu Dia de Poder. Repetindo, o animal pode não ser tão inocente ou voluntário, e quaisquer bônus possíveis podem ser anulados por Ressonâncias negativas. Se um dado sacrifício garante poderes além da crença do operador do ritual, depende da opinião e julgamento do Narrador.

•••• Criar Talismãs e Artefatos — Embora seja tecnicamente possível criar alguns itens mágicos menores com os níveis anteriores de Primórdio, os objetos mais potentes exigem os conhecimentos do Iniciado do Primórdio. Essencialmente, o mago concentra a energia primordial e a trança de forma a obter os Efeitos desejados (usando outras Esferas conhecidas ou sendo guiado por mentores e grimórios especiais), imbuindo o objeto com esse Padrão mágico, somado as suas próprias qualidades naturais. O item adquire determinados poderes, talvez afetados por elementos da personalidade e Ressonância do mago.

O mago também pode usar esse poder para criar uma Gema da Alma, um Periapto especial que concentra Quintessência sujeita à sua Ressonância. Esse item é ligado intimamente ao Avatar do mago e pode ser usado apenas pelo próprio Desperto.

•••• Chamas da Purificação — Os magos do Coro Celestial não são destrutivos por natureza. Mesmo assim, são famosos por empunhar o poder Primordial para limpar a realidade das abominações. Ao concentrar seu foco sobre um objeto, o Corista pode invocar esse Efeito e fazer o item explodir em labaredas místicas. O fogo não emana calor, mas devora rapidamente o alvo.

O mago libera a Quintessência do objeto, que volta para a Trama efêmera. O item sofre danos agravados e seu Padrão evapora, tornando-se nada caso seja destruído completamente. Apenas objetos inanimados ou forças podem ser dispersos

desse modo. Usando a variação de **Ligação de Sangue**, o mago pode canalizar parte dessa destruição Quintessencial para um Efeito distinto.

•••• Poço Quintessencial — Quando um mago encontra um local de Ressonância intensa, similar ao seu próprio poder, pode reafirmar seu lugar na Trama e drenar energia dessas emoções semelhantes. O Desperto apenas "se abre" para o poder carregado por esses sentimentos e recupera sua Quintessência naturalmente. É como um súbito tiro de energia que alveja diretamente as motivações internas do Iniciado.

As Ressonâncias consideradas fortes e adequadas são definidas, obviamente, pelo Narrador. Um mago geralmente precisa usar esse Efeito num local onde a Ressonância seja forte o suficiente para ser percebida mesmo por pessoas normais. Ainda que o lugar não seja um Nodo, o mago pode absorver um pouco de energia dele (quase sempre um ponto a cada três sucessos obtidos no Efeito, até o limite do Antecedente: *Avatar* do personagem). Uma vez que o mago tenha recuperado sua reserva de Ressonância (drenado tanta Quintessência quanto seu nível na Característica de Ressonância), terá "esgotado" o poder metafísico do lugar e precisará voltar depois para conseguir mais.

••••• Fonte do Paraíso — A famosa fonte Akáshica permite que o mago reafirme seu Padrão contra a Tellurian, recuperando sua Quintessência em qualquer local ou hora. Os Irmãos de Akasha executam esse Efeito por meio da meditação enquanto os Coristas rezam por inspiração divina. O mago simplesmente aciona essa mágica e cada sucesso fornece um ponto de Quintessência para seu Avatar.

••••• Barreira Contra Paradoxo — Embora apenas os Arquimagos do Primórdio possam responder com certeza, os magos supõem que a natureza do Paradoxo é contrária aos aspectos amenizantes do Primórdio. Esse Efeito se baseia nessa teoria, anulando os piores resultados do Paradoxo com cargas de Quintessência. O mago investe algum símbolo de seu trabalho com a energia primordial, demonstrando a aplicação de esforço extremo e zelo em sua mágica. Então, em vez de causar choques ou distorções incomuns e inesperadas, a mágica funciona exatamente conforme designado, fortalecida pela Quintessência. Cada ponto de energia canalizado nessa rotina (até o limite dos sucessos obtidos) anula um ponto de Paradoxo. Usando alguma duração extra, o mago pode lançar esse Efeito imediatamente antes de executar Efeitos mais poderosos ou somar o cuidado e poder adicionais à outra mágica, executando ambas simultaneamente.

••••• Encantamento do Mestre — Este termo geral descreve os maiores encantamentos conhecidos pelos Mestres do Primórdio — o encantamento de um ser vivo, um lugar ou período de tempo com o poder Primordial. Encantar uma criatura viva permite que o mago crie uma Relíquia, um ser mágico ou abençoe um indivíduo. Encantar uma área, geralmente tecendo as linhas da Trama ou canalizando as energias naturais, cria um Nodo. Ao consagrar um período de tempo específico com a observação de rituais e padrões, o operador pode criar Junções regulares com surtos de Quintessência jorrando livres.

Naturalmente, esses encantamentos superlativos representam o ápice da Arte do Mestre. Poucos magos sequer tentam esses Efeitos vulgares atualmente e a quantidade de Despertos capazes de completar tais tarefas — ou mesmo cientes de que são possíveis — diminui diariamente.

Um mago que cria um Nodo ou uma Junção causa, essencialmente, uma ruptura temporária na Trama, de onde um local (usando Correspondência) ou período (usando Tempo) emana energia Primordial. O mago deve cumprir todas as exigências de área e duração e essas proezas são no mínimo excêntricas (requerendo 10 ou mais sucessos além dos necessários à duração e área). Criar um novo Nodo permanente é um trabalho digno de um círculo de Mestres e esse Efeito pode causar Choques de Retorno que lançarão todos os magos no esquecimento. Raros como são, os Nodos são mais fáceis de encontrar do que criar.

Espírito

Especializações: Manipulação da Película, Naturalismo, Necromancia, Possessão, Acordos Espirituais, Viagem Umbral

Localizado entre os conceitos do material e do Quintessencial, o Espírito marca a criação desses mundos, ao mesmo tempo em que reflete a realidade além da percepção humana normal. O espírito é um todo homogêneo, um tipo de energia conceitual que recebeu uma forma especial, que reflete ou imita os Padrões mais mundanos dos elementos. Entretanto, o Espírito é muito mais. Ele também é o resultado da emoção, esperança e pensamento — o produto final e intangível da meditação e modelagem da Mente. O mago capacitado em Espírito pode tocar a barreira que separa o potencial do material e ultrapassá-la para observar reinos formados de 'talvez', 'pode-ser' e 'nunca-será'.

Tanto as entidades quanto as paisagens espirituais formam a energia intangível suspensa entre o Primórdio e os Padrões físicos. A 'efêmera' ou plasma é a substância incorpórea que forma os mundos externos, a longínqua Umbra Profunda, os Reinos Fragmento e a miríade de outros lugares onde os Despertos podem explorar a magia em seu estado mais puro. Essa matéria espiritual corresponde a impulsos e materiais, assim como as entidades espirituais freqüentemente refletem as motivações humanas, sistemas de crenças, deuses e conceito — ou será o contrário? Ignorando essa questão, a maioria das pessoas permanece cega ao plano espiritual, enquanto os magos podem alcançá-lo e interagir com os sonhos inacabados do próprio mundo.

A Umbra — o espaço espiritual — é separado do mundo físico por uma Película invisível e intangível, uma barreira mística que impede os mortos e os espíritos da natureza de afetar o mundo vivente. Outros mundos podem ser isolados da Umbra por Películas particulares e tempos distintos existem dentro do Espírito. Os magos poderosos são capazes de perfurar a Película e chegar a locais diferentes da Umbra, mas essa tarefa tem seus riscos. A jornada para a terra dos mortos ou para pontos longínquos de outras dimensões é possível, mas extremamente difícil. Pior ainda, a própria Película, antes uma barreira inerte que os magos atravessavam usando seus poderes, tornou-se metafisicamente perigosa. Chegar ao mundo espiritual representa risco de ferimentos, insanidade e destinos piores.

Existem incontáveis criaturas e entidades estranhas nos mundos espirituais, muitas delas obedecendo a regras bizarras que não possuem nenhuma semelhança com as leis da Terra. Um mago capaz de trafegar pelo Espiritual deve aprender essas regras, descobrir os atalhos da Umbra e como negociar usando a moeda dos espíritos — a chiminage ou vínculo de serviço

mútuo. Próximo da Terra, a Umbra Espelho reflete a realidade física colorida pela Ressonância. Mais adiante nos mundos espirituais estão os Reinos dos Sonhos, as Epifâmias, o espaço Astral, os Reinos do Horizonte (outros mundos em suas próprias dimensões) e a Umbra Profunda — o grande vácuo além das estrelas. Não é surpreendente que muitos magos do Espírito escolham permanecer na Terra e apenas invocar ou dialogar com os espíritos que encontrem! Na Umbra, pode-se encontrar qualquer Céu ou Inferno criado pela humanidade...e talvez ficar preso num desses lugares.

Os estudantes tecnológicos da magia Espiritual a encaram como a Ciência Dimensional, os caminhos para atingir mundos alternativos que coexistem com o nosso. Ainda que seus métodos sejam diferentes, suas metas são as mesmas. Para esses Tecnocratas, os espíritos são entidades alienígenas ou manifestações extradimensionais.

Os Mestres do Espírito possuem sentidos extra-terrenos, uma tendência a falar com o ar, concentrar-se em coisas que não existem e apegar-se a tabus incomuns. Eles geralmente se comportam de modo estranho e às vezes falam com aliados espirituais ou inimigos que ninguém mais vê. Os Mestres Tecnocratas da Ciência Dimensional geralmente carregam armadilhas especializadas para ver (e se defender) de intrusos do mundo espiritual. Eles são compostos por sensitivos psíquicos de longo alcance, matemáticos e físicos extremamente racionais.

• Sentidos Espirituais

Os Aprendizes dos caminhos dessa Esfera podem sentir a Umbra Espelho, o reflexo do mundo material na energia espiritual. O mago é capaz de observar animas e fantasmas, ouvir os espíritos naturais e sentir os locais onde a Película que separa os mundos é mais forte ou fraca. O Desperto pode determinar se um objeto possui um espírito poderoso, como nos fetiches místicos. A Ressonância do mago o impele para objetos, espíritos e locais com Ressonâncias similares, mas com esforço suficiente o Aprendiz pode se abrir a suas percepções espirituais.

Combinado com outras Esferas, esse poder permite ao mago sentir objetos conectados ao mundo espiritual ou que foram transportados de lá. O Desperto também consegue combinar sua visão de animas com a consciência sobre emoções e auras, detectar os locais mais adequados para conversar com espíritos específicos ou os lugares usados por essas entidades para adquirir energia.

•• Tocar Espíritos

Por breves momentos, o mago pode tocar o mundo espiritual. Ele consegue manipular objetos e interagir com entidades espirituais, expulsando-as, dialogando com elas ou atacando-as. O operador é capaz de afetar a Umbra enquanto permanece no mundo físico, estendendo seu alcance natural, sua voz e forma para o Reino mais próximo.

Ao exercer diretamente seu controle sobre a Película, o mago pode manipular a força da barreira entre os mundos. Essa tarefa árdua pode facilitar a manifestação de um espírito; o operador também é capaz de proteger uma área contra fantasmas e possessões. Barreiras ou proteções espirituais poderosas podem afastar viajantes da Umbra. A preparação adequada também facilita a entrada do mago nos reinos espirituais, pelo menos durante breves períodos.

Ao lado das Esferas Padrão, essa rotina permite ao mago criar objetos que afetem o mundo espiritual, conceder temporariamente a outras criaturas sentidos espirituais ou a capacidade de tocar os reinos refletidos. O Desperto é capaz de causar tempestades caóticas de energia em áreas do mundo espiritual ou utilizar a Correspondência para ampliar sua visão até diversos Reinos do Espírito.

••• Perfurar a Película

Embora seja perigoso fazê-lo, um mago capacitado é capaz de perfurar a Película entre os mundos, entrando no mundo espiritual ou voltando ao mundo material. O processo de percorrer atalhos, como é denominado, geralmente se baseia em rituais poderosos e funciona melhor em locais com energias naturais. Mesmo assim, a sobrevivência não é certa — a Película é uma barreira muito perigosa para os magos.

Um Desperto pode transpor a Película, tornando-se efêmera pura (matéria espiritual). Carregar objetos dá mais trabalho e aumenta a dificuldade da viagem. Em todo caso, o mago sempre corre o risco de se ferir. Aqueles que possuam Avatares fortes são mais suscetíveis aos ventos tempestuosos que assolam a barreira entre os mundos.

Uma vez no plano espiritual, o mago obedece às leis desses locais e interage com eles normalmente. Ele poderá negociar diretamente com os espíritos e aplicar sua magia contra eles. Assim que estiver na Umbra, o Desperto poderá viajar para outros destinos, freqüentemente utilizando os caminhos disponíveis na cultura de sua Tradição. Ele consegue chegar a vários Reinos próximos e outros mundos, mas não é capaz de ultrapassar o Horizonte — ainda.

Já que o mago consegue alterar o mundo espiritual diretamente, ele também é capaz de manter um espírito vigilante ou torná-lo inativo por um tempo. Muitos objetos e locais possuem espíritos associados a eles, mas a poderosa Película e a falta de conexão com o mundo mortal faz essas entidades adormecerem, desinteressadas pelos acontecimentos à sua volta. O operador pode despertar esses poderes quase acordados ou forçá-los a dormir novamente. A maioria dos espíritos está muito fraca, deteriorada e inconsciente para ser despertada, mas diversos lugares e itens que flutuam às margens da importância ou que possuem fortes Ressonâncias comportam entidades levemente adormecidas que podem ser invocadas. Similarmente, objetos poderosos ou fetiches contêm espíritos que o mago pode 'desativar' temporariamente, seja para evitar sua ira ou para se apossar de algo que guardam.

Usando também as Esferas Padrão, o mago pode criar representações efêmeras de objetos materiais ou forças, basicamente pela duplicação das Esferas Padrão nos planos espirituais. Usando mágicas de Mente, o Desperto pode determinar as Ressonâncias e os papéis dos espíritos que encontrar, enquanto a Correspondência pode amenizar os rigores das viagens nesses reinos. A magia do Primórdio permite ao mago definir os limites entre locais de poder e sentir o fluxo de energia espiritual da natureza.

•••• Dilacerar e Reparar a Película / Prender Espíritos

Os magos menores estão limitados a atravessar sozinhos a Película, mas um Iniciado poderoso é capaz de rasgar a barreira e criar portais entre os mundos espiritual e material. Espíritos e outras pessoas conseguem atravessar esses portais, mas correm todos os riscos inerentes a essa jornada. O mago também pode reforçar a Película para impedir essas aberturas e reparar ou fechar portais abertos por outros seres.

O domínio do mago sobre a matéria espiritual lhe permite impor restrições poderosas ou convocar espíritos. A dificuldade dessas tarefas varia de acordo com a entidade; espíritos ex-

tremamente potentes ainda estão além dos poderes do mago. Ainda assim, as entidades menores podem se tornar ótimos aliados e executar diversas proezas. O operador pode, inclusive, aprisionar um espírito num objeto para criar um fetiche ou formar um tipo de vínculo simbiótico com a entidade. Isso é similar à possessão, mas o mago continua apto a comandar suas ações e utilizar os poderes do espírito. Lidar com o mundo espiritual de maneira arrogante é algo que pode atrair muitos inimigos para um mago, portanto o Iniciado deve ter cuidado ao usar seus poderes.

Um mago com esse nível de poder é capaz de enviar ou retirar pessoas e objetos para a Umbra facilmente. Usando outras mágicas, o Desperto pode abastecer portais ou passagens permanentes que deixam um ponto do mundo material e atingem outro no plano espiritual. Ele também pode criar diferenças de tempo entre os dois mundos ou assumir o controle direto de espíritos e influenciar seus atos e funções.

••••• Criar Efêmera Jornadas Exteriores

A compreensão mais avançada do Espírito permite que o mago modele a efêmera conforme desejar. Ele consegue alterar, destruir ou criar a matéria espiritual, forçá-la a obedecer sua vontade ou conceder-lhe novos poderes. Ele pode sentir e afetar os espíritos dos seres vivos e dos mortos, e viajar para os pontos mais longínquos do Reino Espiritual, usando sua própria perícia como defesa.

Um feitiço simples permite que o Mestre cure espíritos, restaurando seu Poder, o que é uma ótima maneira de conseguir aliados desse tipo. O mago também consegue modelar os espíritos de acordo com sua vontade, embora talvez seja necessário mais tempo para alterar entidades realmente poderosas e a maioria delas será contra esse tipo de tratamento.

Moldar a energia espiritual na forma desejada permite ao mago criar novos Reinos, embora esses empreendimentos sejam enormes e exijam uma grande quantidade de Quintessência. O mago é capaz de criar lugares na Umbra onde é possível moldar o mundo espiritual a seu gosto, até mesmo construindo novos Reinos do Horizonte, mas a maioria dos Mestres considera essa tarefa extraordinariamente difícil.

Já que o Mestre é capaz de sentir e interagir com almas viventes, está capacitado a enxergar os Avatares dos seres vivos. Nos Adormecidos, eles aparecem como brilhos opacos de energia mágica, mas nos magos são ativos e poderosos — e geralmente se interessam por todos que os observam! Mais terrível ainda, o Mestre do Espírito pode executar o ritual do Gilgul, a mágica vulgar que estilhaça o Avatar da vítima e remove para sempre seus poderes mágicos. Esse ritual espiritual extremo é um dos poderes mais temidos e bem guardados, sendo usado apenas em último caso e como punição para os mais horríveis crimes da sociedade mágica.

Protegido por seu controle absoluto do mundo espiritual, o Mestre é finalmente capaz de ultrapassar o Horizonte e ir além, até a Umbra Profunda. Ele pode explorar os Reinos Distantes e viajar para onde quiser, como outros mundos, as diversas criações da imaginação humana e as dimensões extremamente afastadas da nossa.

Efeitos de Espírito

• **Detectar Possessão** — Um Corista usa rituais de exorcismo, um Verbena prova o sangue do alvo mas, não importa o método, é simples determinar se um espírito estranho está escondido numa casca material. O mago apenas usa suas percepções espirituais para detectar a presença do espírito invasor numa pessoa (ou objeto no caso de um fetiche). O mago pode não ser capaz de fazer nada sobre o assunto, mas o Efeito é muito útil para definir se alguém está agindo por conta própria. Determinar a natureza exata do espírito exigirá o uso do Conhecimento Cosmologia ou mágicas de Mente.

• • **Visão Espiritual** —Em geral, observar o mundo espiritual é uma tarefa simples. O mago consegue enxergar o que existe do outro lado da Película, embora não possa afetar o que vê diretamente. Logo, um Desperto pode perceber que uma área possui reflexos espirituais ruins ou vibrantes, indicando algum tipo de problema ou benção. O panorama do mundo espiritual próximo geralmente reflete o mundo físico daquela área, mas com alterações significativas baseadas em itens ou eventos poderosos do lugar. O mago pode enxergar espíritos cuidando de seus afazeres e algumas dessas entidades podem até percebê-lo também.

Com sucessos suficientes, o operador conseguirá enviar vários sentidos para o mundo espiritual, permitindo-lhe ouvir ou sentir os espíritos além de vê-los. Em geral, o Aprendiz só é capaz de sentir uma área por vez (espiritual ou material), a menos que divida seus sentidos e sua concentração usando Efeitos adicionais de Mente e Vida. A dificuldade quase sempre depende da força da Película na área.

•• **Chamar Espíritos** — Um tipo de "Olá!" gritado a esmo na Umbra, esse Efeito traduz a voz do mago em impulsos espirituais do outro lado da Película. Os sucessos obtidos determinam quão persuasivo e obrigatório é o chamado. Espíritos poderosos raramente respondem ao chamado — eles têm coisas melhores a fazer e, de qualquer modo, estão muito longe no mundo espiritual — mas espíritos menores geralmente aparecem. Essas entidades parecem *adorar* se envolver com o mundo material. O Desperto não exercerá nenhum controle, exceto se conhecer mágicas mais poderosas da Esfera, mas pode atrair atenção.

Caso o mago utilize **Visão Espiritual**, poderá chamar espíritos específicos ou manter um diálogo com algo (ou alguém) do Outro Lado.

•• **O Toque Espiritual** — Um mago pode atravessar brevemente a Película para tocar um espírito do outro lado. Ele é capaz de golpear a entidade ou apenas interagir com ela enquanto permanece físico. Esse Efeito é o modo perfeito de conflito, caso o espírito não possua meios de se manifestar na Terra para devolver o insulto. Claro, o Efeito apenas permite que o mago afete a entidade; não garante os resultados de qualquer ação física (o operador pode perfurar a Película e atravessá-la, apenas para errar um soco no espírito).

Combinando-o com o Efeito de Primórdio **Ligação de Sangue**, é possível partilhar Quintessência com a entidade ou pedir-lhe a concessão de Poder (trate ambas como recursos permutáveis). Essa tática não funciona muito bem com fantasmas, embora as aparições tenham seus próprios modos de fornecer poder ao mago, como os espíritos ancestrais dos Wu Lung podem provar. Note que a Quintessência absorvida do espírito possui sua natureza e Ressonância, portanto é melhor negociar com aqueles relacionados ao tipo de coisa que o mago pretende!

••• **Despertar os Inanimados** — Cantando e murmurando para um objeto físico, um Orador dos Sonhos ou Irmão de Akasha pode Despertar seu espírito e torná-lo consciente. Um Verbena pode verter sangue num dado padrão sobre o item, enquanto um Hermético pode aspergi-lo com pó negro e gravar um selo em sua superfície.

Os objetos, assim que seus espíritos tiverem despertado, podem ser muito úteis. Suas personalidades tendem a ser muito protetoras com aqueles que os tratam bem e mal-dispostas com os descuidados. O item não é capaz de fazer grande coisa sozinho, mas consegue executar pequenas coincidências que auxiliam ou atrapalham o mago. Por exemplo, se um Eutanatos desperta o espírito de sua arma, ela pode travar nas mãos de um inimigo. Do mesmo modo, uma Capela consciente pode ficar muito indisposta com ladrões, especialmente se a invadirem — portas podem bater, as luzes podem apagar (ou acender) e o sistema de alarme desarmado pode disparar a qualquer momento.

Elevar um objeto geralmente requer alguns sucessos rituais — cinco ou menos para uma arma, 20 ou mais para uma casa. Ele será lento, mas quase sempre coincidente, exceto se o operador desejar alguma manifestação vulgar. Quanto mais velho e psiquicamente carregado for o objeto, mais poderoso será seu espírito e mais difícil será despertá-lo. Os itens mais novos e sem importância serão menos poderosos e inteligentes, mas fáceis de despertar. Uma faca nova, recém comprada e nunca usada, teria menos personalidade e inteligência que uma barata, mas adquiriria consciência com uma quantidade mínima de mágica. Com os anos ou décadas, os objetos absorverão parte da personalidade de seu dono. A faca de um velho xamã, forjada na sua infância, teria um espírito ativo e forte (ainda que não seja um fetiche em si). Como sempre, um objeto com Ressonância similar à do mago é mais fácil de despertar com seu chamado.

Um item com seu espírito desperto existe em diversos mundos ao mesmo tempo. Uma pessoa no mundo físico pode usar sua faca consciente para ferir espíritos na Umbra Rasa ou cortar os fios de prata que conectam os viajantes astrais a seus corpos.

Atualmente, muitos objetos resistem completamente ao Despertar. A estagnação mundana os infecta, impedindo que assuma personalidade própria. Mesmo que o mago consiga despertar um item, não há garantia de que ele será útil ou que saberá qualquer coisa de valor.

••• Percorrer Atalhos — Os magos podem atravessar a Película a chegar à Umbra Rasa. Uma vez lá, poderá caminhar e interagir com o local como sempre, mas como um ser efêmero e não como entidade material. O operador sempre está visível para todos os que sabem o que procurar. Os seres vivos resplandecem na Umbra, principalmente se visitarem a terra dos mortos.

Atravessar a Película geralmente exige um ritual prolongado — o mago faz uma jornada real ou simbólica e passa para o mundo espiritual. A dificuldade dessa jornada depende da densidade da Película. Caso o mago sofra uma falha crítica, pode ficar encalhado. Nesse caso, apenas outro Desperto capacitado a atravessar a Película pode puxá-lo ou empurrá-lo.

Cruzar a Película é uma tarefa muito perigosa. A tempestade de ventos do Juízo Final estilhaça o próprio Avatar dos magos que se atrevem a entrar nos Mundos Espelho. Quando um mago salta para a Umbra, faça um teste usando o Paradoxo permanente + Arete do personagem (dificuldade 6). Cada sucesso indica um Nível de dano agravado causado pelos ventos da tempestade golpeando o espírito iluminado do mago! Em alguns casos terríveis, o Desperto tem seu Avatar duramente castigado pela tempestade, sendo arremessado impiedosamente no mundo

material com menos poder, às vezes sofrendo o Gilgul. Essas punições estão a critério da crueldade dos Narradores.

•••• Manipular a Película — Reforçando a Película de uma área, o mago pode obter diversos resultados. Pode-se aprisionar um espírito num local ou objeto, criar uma proteção que expulse a entidade de uma sala ou controlar com cuidado um ambiente para impedir a entrada dessas entidades. Os sucessos obtidos nesse Efeito geralmente aumentam o nível da Película, mas podem gerar outras conseqüências.

Protegendo uma localidade, o Desperto pode impedir que espíritos entrem ou saiam dela. Os sucessos definem a área e a duração dessa proteção; ela existirá no mundo material e no espiritual — nenhum construto efêmero pode atravessá-lo, a menos que supere a potencia da barreira.

Um padrão entrosado de energia Espiritual pode aprisionar um espírito num lugar ou forçá-lo a deixar uma área. O jogador do mago precisa acumular mais sucessos que a vítima num teste resistido — tipicamente o Efeito do mago contra a habilidade do alvo de viajar na forma espiritual (seja usando mágica da Esfera, poderes de espíritos ou outra coisa). Caso o personagem seja bem sucedido, poderá banir o espírito da pessoa (um exorcismo) ou lugar, ou trancá-lo de modo que não fuja. Esses poderes são comuns entre os modos do Coro Celestial e da Ordem de Hermes de lidar com demônios e outras manifestações espirituais malignas.

Aprisionar um espírito num objeto cria um fetiche. Uma entidade voluntária pode carregar o item deliberadamente; um espírito indisposto deve ter sua vontade anulada pelo Efeito antes. Caso o mago consiga, a mágica cria um fetiche temporário. Se o espírito for voluntário, o fetiche durará tanto quanto o acordo; para um espírito forçado, deve-se estabelecer uma duração para a armadilha, usando os sucessos obtidos.

Finalmente, o mago pode colocar um espírito em um corpo temporariamente. Geralmente, fragmentos da Película são reunidos em volta do mago, mantendo o espírito preso de modo que o operador possa usar seus poderes, mas o Desperto pode obrigar uma entidade a se apossar de uma vítima involuntária. No primeiro caso, o mago precisa superar a vontade do espírito (caso esse resista), mas depois será capaz de usar os Encantos e poderes especiais dele; no segundo caso, o mago precisa vencer a vontade da vítima e, depois, injetar o espírito no corpo dela durante um tempo predeterminado.

•••• Abrir a Película — Semelhante ao poder **Percorrer Atalhos**, essa capacidade permite ao mago entrar no mundo espiritual, mas agora ele o faz abrindo um buraco na película (ou talvez unindo novamente os mundos espiritual e material). Qualquer ser que não tenha sido especificamente impedido pode atravessar o portal, entrando ou deixando o mundo espiritual, enquanto o Efeito durar.

Uma abertura na Película geralmente é muito vulgar, mas pode ser a única forma de trazer aliados ou Adormecidos sem a Esfera Espírito para a Umbra. Alguns espíritos também desejam adentrar nosso mundo, mas não possuem poder suficiente para cruzar a barreira sozinhos.

Naturalmente, esse Efeito é muito difícil de executar; a dificuldade do teste varia de acordo com a força da Película e a quantidade de sucessos necessária geralmente é alta (cinco ou mais, além da duração e área afetada). Note que os passageiros do portal sofrem o dano devido à tempestade da Umbra, assim como na rotina **Percorrer Atalhos**! (Os Adormecidos, ironicamente, correm menos risco ao entrar na Umbra.)

••••• Quebrar a Concha dos Sonhos — A Concha dos Sonhos é o termo entre os Oradores dos Sonhos para o Horizonte. Para entrar na Umbra Profunda, o místico precisa quebrar essa concha, do mesmo modo que precisa vencer a Película quando percorre atalhos.

São necessários dez ou mais sucessos para perfurar a Concha dos Sonhos da Mãe Terra. Outros Reinos podem possuir Horizontes mais fracos (ou fortes). Caso o mago use um Abrigo (um Domínio especial no meio da Concha), a passagem se torna mais fácil e requer apenas cinco sucessos.

Felizmente, a Concha dos Sonhos não está sendo assolada por energias espirituais, logo sua travessia não oferece os mesmos riscos inerentes a **Percorrer Atalhos.**

••••• Viagem pela Umbra Profunda — Sobreviver no ambiente espiritual completamente árido da Umbra Profunda exige uma membrana de mágica de Espírito. Esta essência efêmera cria um tipo de bolha ao redor do mago, protegendo-o da devastação na Umbra Profunda. O viajante precisa alcançar e entrar em outra Umbra Rasa antes do término da duração obtida no Efeito ou enfrentará uma morte por congelamento no Vácuo.

Viagens na Umbra Profunda são decisões perigosas. Muitas distâncias são enormes, porém subjetivas. Os Despertos freqüentemente sofrem alucinações ou visões nessas empreitadas, podendo encontrar entidades estranhas que habitam esse local. Essas criaturas raramente são amistosas.

Alguns magos corajosos constróem naves gigantescas para viajar por várias dimensões, não apenas pelas bordas do espaço, mas para dentro do próprio Vácuo primordial. Os Engenheiros do Vácuo são os pioneiros nisso, claro, mas os Filhos do Éter também criaram enormes e fantásticas Eternaves para levá-los a lugares distantes. Na Umbra Profunda, eles procuram por outros mundos, reinos espirituais além do conhecido e pistas sobre a formação da Tellurian.

Tempo

Especializações: Linhas Temporais Alternativas, Premonição, Manipulação Temporal, Viagem

O Tempo, como os filósofos dizem, é a mágica que todo homem conhece. O incansável tiquetaquear do relógio abre uma estrada para o futuro incerto, imutável, inegável e igualmente profundo para toda a humanidade. Ainda que o tempo possa variar de acordo com o observador — longos momentos de paixão e profundidade, segundos eternos de terror ou perda, a relatividade e a rotação da mecânica quântica — ele é uma parte inexorável da existência.

Para os magos que se aprofundam no estudo místico do Tempo, o assunto não é tão convencional. Tanto a ciência como a magia concordam que o fluxo do tempo varia conforme seu observador, que o próprio tempo não é a constante que aparenta ser inicialmente. De fato, alguns estudiosos esotéricos questionam se o fluxo linear não é apenas outro construto do

consenso, um resultado aleatório da criação tão constante quanto o vento efêmero. Mesmo aqueles que aceitam a marcha inexorável do tempo (mais ou menos), acabam por descobrir que suas margens, correntes e desvios são mais diversificados e mutáveis do que a maioria das pessoas acredita.

Os magos estudiosos do Tempo concordam que o mundo está repleto de vórtices e turbilhões inesperados de distúrbios temporais. Essa constante se contrai em determinados locais e se dilata em outros, mesmo que os regimentos científicos demonstrem que esses fenômenos são menos comuns atualmente. Em circunstâncias incomuns, o tempo pode se sobrepor, realizar saltos e dobras em direção ao passado e futuro ou divergir em várias linhas. Um mago treinado pode sentir essas variações, ainda que esses fenômenos dificilmente sejam previsíveis ou seguros.

Os magos do Tempo começam adquirindo uma sensibilidade sobre o fluxo do tempo e passam a compreender sua própria visão subjetiva dele. A partir daí, o Desperto aprende a manipular suas percepções pessoais do tempo e, depois, ampliá-la para outras pessoas. Magos realmente capacitados podem dobrar, parar ou acelerar o fluxo, saltando para o futuro ou passado.

Obviamente, um entendimento profundo do Tempo metafísico é muito útil para Efeitos conjuntos, similar à Correspondência. Enquanto o controle do espaço fornece mais alcance e sensibilidade aos Efeitos, a magia do Tempo permite que o operador "suspenda" uma mágica até dado momento, dilate sua duração ou altere suas taxas de manifestação.

Curiosamente, assim que o mago passa a manipular o tempo de um modo subjetivo, torna-se progressivamente mais difícil repetir a manipulação. Se o Desperto anula alguns segundos, por exemplo, pode adquirir tempo para executar reações de acordo com sua conveniência, mas as mágicas de manipulação posteriores devem se adequar às suas percepções já alteradas do tempo. Logo, uma vez que o mago tenha distorcido uma parcela específica de tempo, deve calcular a duração de seus Efeitos de acordo com a distorção. Mais importante, caso o mago esteja trabalhando num tempo alterado, suas energias mágicas estarão vinculadas a essa tarefa. (Portanto, o Desperto não pode executar seis ações num turno e realizar Efeitos em todas.)

Os Mestres do Tempo geralmente apresentam um forte tipo de *déjà vu*. As pessoas ao seu redor consideram o tempo "confuso", como se passado, presente e futuro se unissem num único ponto. O mago pode manifestar mudanças repentinas e inconscientes de tempo, fazendo uma flor desabrochar ou um livro acumular pó.

• Sentido Temporal

Conforme se esperava, a primeira iniciação do mago nos mistérios do Tempo é a consciência sobre seu fluxo. Ele aprende a discernir o tempo subjetivo, manter um registro apurado de sua posição temporal, perceber anomalias e alterações no continuum e a rastrear Efeitos por meio de seu "despertar" temporal, o distúrbio que todas as coisas imprimem ao fluxo do tempo.

A maioria dos magos do Tempo causa um tipo de perturbação que é perceptível para os Despertos que sabem procurar. Ainda que o Aprendiz não possa fazer nada sobre isso, saberá dizer quando existem mágicas de Tempo atuando, sendo capaz de cair fora do local! Fenômenos naturais também causam distorções temporais, e eles são aparentes para o mago treinado. Intrometer-se com essas instabilidades temporais é perigoso e mais de um curioso já foi lançado em períodos distantes, histórias alternativas e saltos temporais bizarros. O Aprendiz pode perceber facilmente esses perigos e observar à distância, estando capacitado a definir como o fenômeno em questão funciona.

Mesmo que seja impossível *sempre* possuir um sentido concreto de Tempo, um Aprendiz é capaz de descobrir quando alguém o observou através do tempo, desenvolvendo uma noção exata da passagem dessa constante.

Combinado às outras Esferas, os elementos essenciais da magia do Tempo permitem que o mago determine se um Padrão foi afetado artificialmente pelo Tempo e qual a mudança resultante. Além disso, eles fornecem ao mago uma precisão maior no uso de distorções temporais existentes, em conjunto com outras Esferas.

•• Visão Temporal

Embora tanto o passado quanto o futuro sejam apenas possibilidades hipotéticas, pode-se observar o próprio tempo e encontrar as probabilidades mais vinculadas à linha temporal do mago. O operador consegue lançar suas percepções no passado ou futuro e colher informações de outros períodos. O processo nem sempre é preciso; o futuro é mutável e alguns dizem que o passado, também, transforma-se à medida que as memórias e crenças das pessoas sobre ele mudam. Quanto mais próximo de seu presente temporal o mago observar, mais apurada será a visão. Períodos distantes podem ser imprecisos, confusos e difíceis de compreender. Alguns lugares e épocas são protegidos contra a observação por barreiras poderosas ou fenômenos naturais, que sustentam o próprio curso do tempo.

Efeitos simples de retro e precognição permitem ao mago observar o futuro e o passado em sua localização atual. O operador pode olhar o tempo como se estivesse presente, parando para dar atenção a pontos distintos, lustrando algumas áreas e passando rapidamente por outras. Ele é capaz de estender seus sentidos temporais e dizer se houve distorções na época que estiver observando.

Os magos podem erigir muros de proteção contra esse poder, criando "estática temporal" suficiente para sobrecarregar os sentidos, do mesmo modo que a Correspondência repele observações remotas.

Ao lado de outras Esferas, a **Visão Temporal** permite ao mago examinar Padrões no passado e no futuro, determinar o curso do destino e ler o pensamento das pessoas em diversas áreas.

••• Manipulação Temporal

Aplicando suas percepções personalizadas sobre uma área temporal, o mago é capaz de alterar a passagem aparente do tempo nesse lugar. Nenhuma teoria conclui se isso é uma manipulação direta do fluxo temporal ou apenas uma extensão das propriedades subjetivas do tempo, mas o fato é que essa alteração pode criar alguns Efeitos incomuns — e poderosos.

Ao dilatar ou contrair o tempo, o mago altera o ritmo dos eventos em comparação com o "mundo normal". Um filete de água pode gotejar como melado, uma bala pode ser lenta e visível e um homem correndo pode parecer um borrão devido a sua enorme velocidade. O tempo subjetivo do alvo não é alterado: o corredor sente que está se movendo normalmente,

enquanto o mundo ao seu redor parece ficar em câmera lenta; a bala parece voar lentamente, mas atingirá o alvo com a mesma potência. A maioria dos magos concorda que esses Efeitos aprisionam o alvo num fluxo de tempo mais rápido ou mais lento, embora alguns teimosos insistam que se trata de uma alteração do fluxo universal relativo e outros esoterismos. Em geral, os detalhes não importam, uma vez que os resultados são sempre fantásticos.

Um mago aprisionado em períodos de tempo dilatados ou contraídos pode se envolver em camadas protetoras que o isolem do mundo externo, efetivamente se congelando no fluxo temporal ou acelerando de modo a executar várias tarefas em alguns segundos. Despertos diferentes possuem maneiras diferentes de realizar essas proezas, mas todas elas são poderosas.

Com um pouco de aprimoramento, um mago torna-se capaz de torcer ou dobrar o tempo como quiser. Entretanto, isso é um bocado difícil e tende a atrair muito Paradoxo. Assim que o tempo tiver sido alterado, torna-se exponencialmente mais difícil distorcê-lo de novo, e essas alterações são facilmente percebidas por outros magos do Tempo (e por Adormecidos astutos!), além de causar todo tipo de interferência que atrapalha a percepção do fluxo no local. Em resumo, o operador pode reconstruir alguns segundos e refazer um evento específico, mas o Paradoxo e o destino tendem a conspirar de forma a tornar essas tarefas profundamente árduas. Essas reformulações geralmente causam problemas imprevistos no futuro.

•••• Determinismo Temporal

Em vez de dilatar ou contrair o tempo, o Iniciado da Esfera é literalmente capaz de pará-lo ou criar dobras que só liberarão certos eventos em horas predeterminadas. A mágica pode ser executada de modo a permanecer num lugar, assim como outros Padrões. O mago pode suspender um alvo para que não seja afetado pela passagem do tempo ou construir Efeitos que não se ativarão até que determinados eventos ocorram. Ele é capaz de congelar um alvo fora do fluxo temporal, deixando-o aprisionado e isolado do mundo externo, enquanto não observa a passagem de mais que alguns segundos.

Essas mágicas poderosas geralmente são vulgares, mas podem gerar resultados potentes em conjunto com outras Esferas. Um mago que esteja temporariamente "pausado" não poderá ser afetado por nada do fluxo temporal normal, e um alvo perigoso ou experimento fora de controle pode ser facilmente congelado até que se reúnam os recursos necessários para lidar com ele. De fato, utilizando-se o controle do Tempo com alguma compreensão de Correspondência, pode-se aprisionar uma vítima completamente fora do continuum espaço-tempo — envolto numa barreira que só será dissipada com o término da mágica ou a intervenção de forças externas. Muitas criaturas e entidades poderosas demais para serem confrontadas diretamente estão presas desse modo.

Um Efeito de congelamento Temporal combinado com uma Esfera Padrão pode gerar uma pausa programada: algo que não acontecerá até que uma pessoa, criatura ou item estejam na posição adequada. Usando Entropia, a mágica de Tempo pode construir um Efeito que não será liberado até que um cruzamento do destino ou improbabilidade ocorra. Uma princesa pode dormir até que seu amante predestinado chegue, um alvo moribundo pode ser colocado em animação suspensa enquanto os médicos pesquisam uma cura. Linhagens familiares inteiras ou locais de poder teriam Efeitos latentes, ativados de acordo com o sinal definido, embora a ação e os rigores do Paradoxo dissipem lentamente esses Efeitos até que eles acabem de vez.

••••• Viagem no Tempo
Imunidade Temporal

As páginas da história estão abertas para o verdadeiro Mestre, que é capaz não apenas de imunizar lugares e pessoas contra a ação do tempo, mas também de arremessar objetos e indivíduos no fluxo e conectar pontos distintos entre as épocas. O alcance do mago está limitado somente pelas suas percepções, pelas restrições de seu próprio paradigma e pelo Paradoxo.

Ao imunizar-se contra os efeitos do tempo, o operador essencialmente ignora sua passagem no resto do mundo. Para ele, a realidade é um planalto congelado, onde pode caminhar livremente sem nunca interagir com seus arredores. O mago é capaz de caminhar pelo mundo e até mesmo trazer pessoas ou objetos para sua bolsa de imunidade por tempo suficiente para usá-los, e então liberá-los novamente. Para o observador externo, esses eventos são instantâneos e sem motivo aparente, já que o mago executa várias ações entre os segundos.

Ancorado no presente, o Desperto pode viajar ou enviar temporariamente pessoas e objetos para o passado e futuro próximos. Sem essa âncora, ele pode despachá-los definitivamente. Qualquer tipo de viagem apresenta diversos perigos. O futuro é incerto e o mago corre o risco de se perder nas névoas da possibilidade; o passado é protegido pelo peso das memórias coletivas e pelas crenças nas fórmulas consensuais. O Paradoxo golpeia duramente os magos que manipulam demais as barreiras do tempo e tem o terrível hábito de desfazer os esforços do Desperto ou lançá-lo em linhas temporais alternativas — ou mesmo para fora das fronteiras da realidade.

Naturalmente, os Mestres do Tempo operam com muita cautela. *Coisas* espreitam no fluxo temporal, talvez mais incompreensíveis que os espíritos guardiães das fronteiras universais. Os magos que intervêm demais no Tempo têm a aterradora tendência a desaparecer, às vezes substituídos por seres disfarçados, outras reaparecendo conscientes de um destino terrível que os aguarda num futuro inevitável. Os viajantes podem ser retirados do fluxo por outros Mestres do Tempo em épocas que não planejavam visitar. Além disso, existem as barreiras do próprio Tempo, lugares que nenhum mago pode visitar ou observar, cujas conseqüências são desconhecidas, exceto por aqueles Despertos tolos o suficiente para esmurrar as leis do universo.

Usados em conjunto com outros Efeitos, os poderes do Mestre do Tempo podem lançar um feitiço no passado ou no futuro, embora seu resultado não seja aparente de imediato e possa catapultar o mago para uma linha temporal alternativa. O operador pode observar outra pessoa ou objeto em épocas diferentes e atraí-los para o presente; também é capaz de usar mágicas de Tempo para imunizar outros Padrões, fazendo-os existir independentes do relógio que funciona para o resto do mundo.

Efeitos de Tempo

• **Tempo Perfeito** — Ainda que as mágicas de Mente possam fornecer um cronômetro interno, apenas a Esfera do Tempo é capaz de sentir e corrigir as distorções do tempo subjetivo. Sejam os relógios auto-ajustáveis dos Adeptos da Virtualidade, a interiorização dos Irmãos de Akasha ou os bio-ritmos Verbena, o mago dispõe de um sistema de técnicas para sentir

a passagem do tempo com incrível precisão, ajustando automaticamente os saltos e pausas do fluxo temporal. Caso o mago seja atingido por Efeitos Temporais incomuns ou esteja em espaços Umbrais estranhos, terá uma chance para se ajustar e adaptar. Melhor ainda, o mago pode rastrear perfeitamente seus próprios Efeitos, julgando com facilidade o tempo subjetivo conforme necessário para obter durações exatas em qualquer ação.

• **Sentido Temporal** — Eventos poderosos ocorrem no mundo sobrenatural, invisíveis para os mortais comuns mas aparentes para os magos. Esses eventos variam do simples *déjà vu* até fenômenos alternantes e castelos que desaparecem, cavernas e complexos que existem fora do tempo mas surgem em ciclos regulares — ou sem padrão algum. Manter-se sempre alerta a esses fenômenos é difícil, mas um mago que suspeite da presença de algo incomum pode sentir as perturbações causadas por esses distúrbios. Eles incluem as emanações típicas deixadas por outros magos do Tempo, como viajantes temporais e distorções do continuum. Espíritos poderosos realizam conferências e nesses locais existem portais que se abrem em ciclos determinados... com um pouco de concentração, o Desperto pode sentir todos esses fenômenos. De fato, o operador pode pressagiar esses eventos antes que ocorram ou sentir a perturbação residual de sua realização.

•• **Cognição** — Bolas de cristal, espelhos falantes, pronunciamentos ou canções incompreensíveis e descontroladas e transes visionários são comuns entre a cognição mágica, pois são chaves para a compreensão do passado e do futuro. Embora ambos os limites do espectro sejam nublados pela incerteza, a magia de Tempo pode erguer a cortina por alguns momentos e fornecer dicas sobre o que virá ou o que já aconteceu. A visão ou descrição pode ser difusa e indeterminada; quanto mais afastada do presente, mais enevoada a visualização.

Os sucessos obtidos nesse Efeito são divididos para definir a duração do período observado e a precisão da cognição. Essas visões são quase sempre imprecisas, mas podem fornecer dicas úteis. Cautela aos magos que presenciam desastres...esse é o caminho da loucura.

•• **Proteção Temporal** — Qualquer tipo de influência no tempo "turva as águas", por assim dizer, e ainda que um novato não seja capaz de executar manipulações precisas no fluxo temporal, pode ao menos lançar Efeitos aleatórios de Tempo para tornar sua área enevoada e impenetrável para as percepções Temporais. Os magos que tentarem espionar o passado ou futuro verão apenas manchas e imagens confusas; os Efeitos de Tempo tendem a se fundir com as correntes temporais e se dispersar rapidamente. Com poder e trabalho suficientes, o mago pode bloquear totalmente uma área contra visões de tempo e torná-la opaca à espionagem temporal.

Exceto se o operador também utilizar outras Esferas, um Efeito desse tipo bloqueará apenas um pequeno período numa área definida. A duração exata da proteção é determinada pela tabela de Duração, mesmo que o Desperto possa estabelecer sua extensão no passado e futuro dividindo essa duração. Os sucessos obtidos também são usados para gerar a força da proteção; com esforço, um mago persistente ou poderoso pode atravessar a estática temporal. Em outros aspectos, essa proteção é idêntica àquelas construídas com Correspondência (página 159).

••• Distorcer o Tempo — Gerando um campo de aceleração ou desaceleração do tempo, o mago causa distorções localizadas que fazem as pessoas ou objetos reagirem ao mundo de forma diferente do normal. Um bolha de aceleração temporal pode envolver uma pessoa, que se moveria duas ou três vezes mais rápido que o normal, enquanto o tempo mais lento faria uma arma arremessada parecer flutuar livremente no ar. O alvo ainda experimenta o tempo subjetivo inalterado, logo, o homem acelerado pensaria estar se movendo normalmente enquanto o mundo ao seu redor desacelera e a arma arremessada manteria sua energia cinética mas poderia ser facilmente agarrada.

Cada dois sucessos obtidos fazem a bolha acelerar ou diminuir um fator de tempo. Assim, dois sucessos permitiriam ao mago dobrar sua velocidade normal, executando duas ações por turno.

••• Dobra Temporal — Colocando o tempo num círculo, o mago força uma pequena área a "refazer" um período. O próprio operador é imune a esse Efeito devido ao seu controle da Esfera do Tempo (senão, não saberia o que fez e o círculo se repetiria inutilmente). A partir daí, o mago pode mudar suas ações e reagir a determinadas situações, sabendo como irão terminar. Combinando o Efeito com Vida e Mente, o Desperto pode se refazer fisicamente e apagar traumas físicos, enquanto mantém a memória de eventos que nunca ocorreram.

Em termos de jogo, o mago obriga um ou mais turnos a se refazerem numa área. Os sucessos gastos na Área determinam a amplitude afetada — o operador pode desfazer apenas o dano que recebeu ou desejar refazer uma área interia para evitar uma catástrofe maciça. Os sucessos adicionais atribuídos a indivíduos podem colocá-los no Efeito junto com o operador, assim se lembrarão do que acontecerá e conseguirão agir adequadamente. Todos que não forem incluídos repetirão o que fizeram anteriormente, embora possam mudar seus atos de acordo com as ações alheias. Isso é, um Homem de Preto que disparou sua arma o fará novamente (e terá obtido os mesmos resultados de antes) exceto se, digamos, um dos magos que retornou decidir esmurrar o oponente em vez de procurar proteção.

Voltar o tempo não é apenas difícil, mas muito vulgar. Caso o mago volte apenas uma ameaça específica (um turno, por exemplo), qualquer tentativa de afetar aquele período novamente deve superar os sucessos obtidos no Efeito inicial — o tempo já foi distorcido, de modo que outras manipulações devem ser mais poderosas. A observação temporal e afins enfrentam uma barreira similar. As distorções temporais tornam mais difícil a leitura de uma área — o que, incidentalmente, significa que embora o mago *saiba* sobre os eventos prestes a acontecer, não será capaz de predizer como suas novas ações irão alterar essa linha temporal. Voltar o tempo tende a acumular o Paradoxo devido ao truque inerente do Efeito. Cada turno refeito causa o Paradoxo pelo Efeito, logo a reconstrução de três turnos causaria três vezes o Paradoxo normal para o feitiço!

Naturalmente, essa mágica é tão difícil e específica que poucos magos a utilizam. Alguns paradigmas não suportam a idéia de "voltar no tempo", enquanto outros a apóiam, mas todos os magos concordam que essas combinações são mais adequadas aos jovens cabeças duras, que ainda não aprenderam os perigos da mágica vulgar. (Seu Narrador provavelmente irá odiar se você abusar desse Efeito, o que é um caminho certo para conseguir diversos problemas.)

•••• Efeito Contingente — Colocando um trava num Efeito mágico, o operador o transforma numa contingência: um feitiço que não será concluído até que uma condição específica seja atendida. Isso exige o uso de outras Esferas. Se o Efeito somente funcionará quando determinado indivíduo estiver na área, será necessária a Esfera da Vida para perceber o Padrão do alvo. O mago pode manter o Efeito suspenso por um período definido (respeitando a tabela de Dano e Duração, com base nos sucessos obtidos) ou estabelecer condições usando outras Esferas. Ele também tem a escolha de permitir que o Efeito se dissipe quando atingir o tempo limite, sem nenhuma condição para ativá-lo.

Aplicar um Efeito a um Padrão sobrepõe algum "peso" mágico nele, e essas mágicas são perceptíveis para a maioria dos sentidos iluminados. Essa técnica, portanto, é considerada um Efeito simultâneo mantido (página 155), embora o mago não precise se concentrar nele.

Note que, caso o mago execute um Efeito de Tempo contingente, não descobrirá suas conseqüências até que a contingência acabe, exceto se utilizar outras mágicas para examinar o próprio Efeito!

•••• Acontecimento Programado — O mago pára o tempo num campo específico e define o término do Efeito. Digamos que ele levante uma xícara e a largue. Congelando o tempo ao redor da xícara durante uma cena, irá mantê-la flutuando no ar até que a cena termine. Nesse momento, ela irá cair e se quebrar. Quando os eventos na realidade física são congelados por muito tempo, as forças do Paradoxo geralmente corroem a magia e os liberam prematuramente. Além disso, se alguém agarrar a xícara, a realidade estática irá se restabelecer e o campo mágico irá se dissipar.

É possível gerar estase sobre áreas muito amplas, mas isso é difícil e perigoso. Qualquer coisa além de um metro ou dois causará perturbações temporais significantes, perceptíveis por magos próximos (digamos, na mesma cidade). O Choque de Retorno desses Efeitos imensos podem ser bem rígidos. Quanto maior a área, mais rapidamente o tempo externo corroerá o campo, por isso eles tendem a entrar em colapso rapidamente.

••••• Evitar o Tempo — Em vez de parar o tempo numa área pequena, o mago simples e literalmente sai da corrente temporal, removendo-se da evolução do mundo. Nesse estado, o operador pode se mover livremente, isolado por um campo de ajuste temporal, mas tão velozmente que o mundo parece estar congelado. O Desperto consegue interagir com tudo que puder tocar — ele ainda gera força suficiente para caminhar no solo e pode levantar e carregar objetos — mas qualquer coisa não inclusa em seu campo estará paralisada com o resto do mundo. Portanto, o mago pode apanhar uma faca no ar e pressioná-la contra um oponente, mas o inimigo não sangrará nem sofrerá ferimentos (do ponto de vista do mago, pelo menos) até que o Efeito termine. É possível levar outras pessoas consigo nessa jornada, mas o mago precisa ampliar o Efeito para afetá-las. Note que, enquanto o mago estiver deslocado no tempo, seus poderes estarão vinculados à manutenção do campo, portanto é impossível executar mágicas adicionais *com a intervenção do operador*. Logo, os equipamentos "mundanos" ainda funcionarão, mas qualquer coisa que exija o Arete do Desperto é impossível.

••••• **Viagem no Tempo** — Deixando a Física de lado, o mago simplesmente desaparece de um ponto no fluxo temporal e aparece em outro. Embora os cientistas afirmem que o mago aparecerá no vácuo espacial (a Terra terá se movido para longe do ponto inicial do salto), o Padrão do Desperto obedece a leis metafísicas, logo o operador aparece no mesmo lugar de onde saiu. Os sucessos obtidos indicam quão longe o mago viajou no tempo, e quantas pessoas poderá levar consigo caso deseje.

Viajar através do tempo gera quantidades significativas de distúrbios temporais; muitos viajantes do tempo encontram Cabalas inteiras quando chegam, esperando descobrir o que está acontecendo.

Caso o mago deixe um "ponto de retorno" no presente, pode se agarrar nessa linha e voltar para sua época. Caso contrário, será uma viagem só de ida. Da mesma forma, o operador pode tentar enviar um alvo para o futuro e descobrir que o indivíduo tomou algumas providências para encontrar o mago e lidar com ele!

Viagens para o futuro tendem a ser mais fáceis, mas imprevisíveis. O mago observa um período apropriado ou salta às cegas, reaparecendo algum tempo depois. Viagens para o passado são imensamente mais difíceis e perigosas, primariamente porque o peso da memória faz a realidade se assentar diretamente contra o mago. Os viajantes para o passado geralmente somem no fluxo temporal, destruídos pelo Paradoxo e outras forças, e parecem nunca causar mudanças significativas na linha do tempo (que alguém se lembre, pelo menos). Alguns magos afirmam que um tipo de "polícia temporal" impede os magos de viajarem muito longe no tempo ou manipular abertamente as linhas temporais.

Existem rumores que os Arquimagos dispõem de formas mais eficazes de viajar no tempo, permitindo-lhes alterar o passado de maneira limitada, mas quem sabe ao certo?

Paradoxo

"PODER CÓSMICO FENOMENAL! ...*espaço útil desprezível.*"

— O Gênio, do filme *Aladdin* da Disney.

Talvez a única coisa que qualquer mago tema seja o Paradoxo. O próprio conceito, seja chamado algoz, Choque de Retorno, distorção e outros nomes, é suficiente para apavorar até mesmo os Desauridos mais enlouquecidos. A força do Paradoxo em si fará qualquer mago pensar duas vezes antes de lançar uma bola de fogo rua abaixo. Talvez ele seja mais terrível porque é imprevisível, perigoso e está esperando apenas o mago cometer um único engano.

É importante que os Narradores compreendam o que o Paradoxo é, bem como o que *não é*. Ele não é uma força senciente, não é malicioso e nem benevolente. Ele não favorece determinados indivíduos em detrimento de outros. Ele simplesmente existe. Os resultados do Paradoxo podem ser descritos com uma analogia ao sistema imunológico humano: ele confronta qualquer coisa que deseje perturbar o equilíbrio do sistema que protege.

O Paradoxo é gerado sempre que o mago causa distúrbio suficiente para "agitar as águas", por assim dizer. A perturbação pode advir de uma tentativa frustrada de alterar a realidade de maneira coincidente ou do uso de qualquer mágica vulgar. De fato, mágicas vulgares *sempre* atraem o Paradoxo. No entanto, é importante notar que essa energia parece afetar apenas os magos Despertos. Já que ele altera a realidade através da vontade, em vez de confiar em algum poder inerente, parece atrair poderes que golpeiam o mago como pagamento.

Basicamente, um Desperto altera a realidade de formas que nenhuma outra força seria capaz. A magia Desperta agarra a Trama e a impulsiona numa direção completamente diferente. Mesmo quando criaturas sobrenaturais usam poderes que *parecem* Efeitos mágicos, os *meios* são completamente distintos. O mago passa por um processo de auto-exploração e transformação de modo a alterar o universo; esse processo significa que ele está sujeito às forças incontroláveis da mudança. Quanto *maior* a força aplicada — ou mais significativa a alteração — maior o golpe do Paradoxo.

Acúmulo de Paradoxo

Os magos podem adquirir as energias Paradoxais em diversas quantidades, dependendo de quanta magia utilizem. O Efeito determina a quantidade de Paradoxo gerada pelo operador. Antigamente, essas energias geralmente se acumulavam, com a tendência de explodir nos piores momentos, criando problemas perturbadores com alguma duração. Desde o advento dos sinais do Juízo Final, esse não é mais o caso. Agora, o Paradoxo golpeia o mago imediatamente depois de gerado. Quando as energias Paradoxais *se acumulam*, os resultados posteriores tendem a ser mais permanentes que antes.

Em termos de jogo, os valores a seguir descrevem o acúmulo de Paradoxo, caso o Efeito seja bem sucedido:

- Um Efeito coincidente bem sucedido normalmente não gera Paradoxo.
- Um Efeito vulgar sem testemunhas gera um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada.
- Um Efeito vulgar com testemunhas gera um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais um ponto.

A seguir, as quantidades de Paradoxo acumuladas durante falhas críticas. Todas as falhas críticas causam Choque de Retorno, exceto se o Narrador for realmente *maldoso* e desejar que o mago acumule quantidades absurdas de Paradoxo com algum propósito maligno.

- Uma falha crítica coincidente gera pontos de Paradoxo equivalentes ao nível da Esfera mais alta do feitiço.
- Um Efeito vulgar sem testemunhas que sofra uma falha crítica gera um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais um ponto.
- Um Efeito vulgar com testemunhas que sofra uma falha crítica gera ***dois*** pontos de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais dois pontos.

Os resultados do Paradoxo aparecem depois de um ou dois turnos do acúmulo. O efeito específico depende da quantidade de Paradoxo envolvida.

Adiando o Desastre

De vez em quando, um mago considera necessário manter o Paradoxo em xeque por alguns momentos, para se assegurar de que uma tarefa vital será completada. Gastando um ponto de Força de Vontade temporária, o operador pode adiar todos os resultados do Paradoxo (incluindo dano e Choques de Retorno) até o final de uma cena. Isso faz o Paradoxo flutuar sobre a cabeça do mago como a proverbial espada de Dâmocles. Qualquer ponto de Paradoxo gerado antes do final da cena também será acumulado, sem custos adicionais. O lado ruim dessa tática é que toda a energia Paradoxal será liberada de uma vez no final da cena, formando um Choque de Retorno maior em vez de vários menores.

Formas do Choque de Retorno

O Choque de Retorno do Paradoxo geralmente causa algum tipo de mudança ou ferimento no mago. Para simplificar, é mais fácil encaixar o Paradoxo em certas categorias, mas lembre-se que ele é tão imprevisível quanto o mago que o gerou. Os Narradores devem sempre ter criatividade nas torturas infligidas nos personagens.

Note que o Paradoxo acumulado não pode ser liberado ou retirado em pequenas quantidades, mesmo com dispêndio de Força de Vontade. Uma vez liberada, a energia acumulada sempre sairá por completo. Seja vulgar por sua própria conta e risco. Apenas o tempo e a cautela permitirão que o mago supere as distorções do Paradoxo.

A tabela abaixo descreve alguns Choques de Retorno comuns, de acordo com a quantidade total de Paradoxo expelida. Narradores, estejam prontos a descartá-los em favor de seus próprios planos cruéis.

Defeitos de Paradoxo

Geralmente, quando um mago queima uma pequena quantidade de Paradoxo, sofre uma dor de cabeça constante e algum tipo de problema incômodo. A estranheza resultante de mágicas distorcidas é um Defeito de Paradoxo; um tipo de mácula que aflige o Desperto e seus arredores devido às alterações que executou. Ou seja, como o nome sugere, o Efeito executado (ou tentado) age no próprio operador em virtude nas energias usadas erroneamente.

Os Defeitos de Paradoxo aparecem na maioria das liberações dessa energia, freqüentemente proporcionais à gravidade do paradoxo envolvido. No entanto, não existe Paradoxo previsível, e o Narrador pode usar Defeitos de Paradoxo para tornar a vida dos magos mais *interessante*, especialmente dos que parecem muito inclinados às energias Paradoxais.

Todos os Defeitos descritos aqui estão a critério do Narrador e dependem do Efeito tentado. Já que o Paradoxo responde às alterações da realidade efetuadas pelo mago, sempre terá uma forma apropriada à mágica inicial. Assim, o Paradoxo tende a causar resultados estranhos, mas de acordo com os feitos do mago (ou suas tentativas), seu tipo de Ressonância e do senso de humor do Narrador. Invocar elementais de chamas púrpuras para dançar no telhado por semanas ou fazer um sinal luminoso de 15 metros emitir um brilho escarlate a noite toda são exemplos extremos e desaconselháveis. Em vez disso, o Paradoxo pode detonar o tanque de gasolina do carro do mago, deixá-lo com vertigem como se caminhasse por um parapeito ou causar um curto circuito num equipamento eletrônico, atordoando ou ferindo o mago em questão.

Ademais, os Defeitos de Paradoxo não deveriam causar danos colaterais. As forças que se voltam contra o mago geralmente se concentram nele. Os amigos do operador quase sempre estão seguros, a menos que estejam no caminho do efeito em questão.

O Paradoxo pode ser a última ferramenta do Narrador para ensinar bom senso. Ele também direciona e guia a atmosfera da crônica. Os Efeitos Paradoxais simples e aleatórios tendem a construir histórias mais leves, enquanto os perigosos e acumulados tornarão os personagens mais cautelosos e paranóicos.

Narradores realmente bondosos ou as crônicas mais avançadas podem permitir que você escolha os Defeitos de Paradoxo do seu mago, mas essa técnica é recomendada apenas para grupos com senso de proporção.

Defeitos Triviais: Um Defeito de Paradoxo trivial dificilmente seria notado, ou seria um inconveniente leve. Ele provavelmente duraria apenas um curto período de tempo. Os ponteiros do relógio podem girar no sentido inverso, em alta velocidade, por alguns turnos ou o cabelo do mago pode se eriçar durante uma cena. Os magos místicos seriam atingidos

Paradoxo Acumulado	Efeito
Até cinco pontos	Jogue a quantidade de Paradoxo como Parada de Dados de dano por contusão (dificuldade 6). Esse dano pode ser absorvido. O mago provavelmente receberá um Defeito de Paradoxo menor, mas geralmente será um incômodo de curto prazo.
Entre seis e 10 pontos	Jogue a quantidade de Paradoxo como Dados de dano por contusão. O mago sofre um efeito colateral negativo, que geralmente aplica penalidades entre um e três pontos a todas as ações, durante uma quantidade de turnos igual ao Paradoxo acumulado. Esse dano pode ser absorvido.
Entre 11 e 15 pontos	Jogue [Paradoxo -10] dados de dano *letal*, que não pode ser absorvido (como sempre, exceto se você estiver usando as regras de dano cinematográfico). Além disso, o mago sofre um Defeito de Paradoxo que causa penalidades entre quatro e seis pontos para todas as dificuldades, correndo o risco de sofrer mais alguns Níveis de Dano, ou apenas atinge o operador com algo *bizarro*.
Entre 16 e 20 pontos	O mago sofre [Paradoxo -10] dados de dano letal. Caso sobreviva, ainda recebe um efeito colateral totalmente incapacitante.
21 pontos ou mais	Diga adeus, miserável! O mago sofre [Paradoxo -20] Níveis de *dano agravado*, que não pode ser absorvido. O efeito negativo pode ser permanente se o Narrador encontrar algum adequado. O mago provavelmente irá adquirir pontos de Paradoxo permanentes devido a esse Choque de Retorno. O operador pode atrair a atenção de um espírito do Paradoxo ou ser lançado num Reino do Paradoxo. Atingir esse nível de energia é um caminho certo para ser afogado nos amáveis e sensíveis pesadelos maliciosos do seu Narrador.

pelos ecos das lendas: as flores poderiam secar ou enxames de insetos poderiam se reunir em volta do mago.

Defeitos Menores: Um Defeito menor é inconveniente e problemático e pode durar algum tempo, mas não deve ser perigoso. Esses Defeitos podem incluir coisas como os pés do mago ficarem presos no solo por um turno, uma peça de roupa virar pó ou um incontrolável ataque de espirros. Esses Efeitos costumam gerar uma penalidade de um ponto para determinadas ações, podem ser embaraçosos e definitivamente são percebidos pelas pessoas.

Defeitos Moderados: Um Defeito "moderado" é um termo relativo, já que esses Defeitos atrapalham significativamente o mago, duram mais tempo e podem ser perigosos. Defeitos moderados incluem problemas como emanar ondas de calor e frio, sofrer estranhas alterações de sentidos ou perder a habilidade de falar coerentemente. Esse resultado gera penalidades em diversas dificuldades para o mago.

Defeitos Graves: Defeitos graves de Paradoxo podem incapacitar até os magos mais eufóricos. Ele pode descobrir que sua expressão facial sumiu (embora conserve seus sentidos) ou todas as peças de roupa num raio de dois metros podem se retorcer violentamente. Esses Defeitos podem ser danosos, mesmo para outras pessoas, e definitivamente são estranhos, perceptíveis e problemáticos. Eles geram penalidades de dois ou três pontos na maioria das tarefas enquanto durarem, o que pode ser vários dias.

Defeitos Drásticos: As piores formas de Choque de Retorno causam mudanças extremas, ferimentos e problemas permanentes. O mago pode ter sua pele transformada em madeira, que começa a germinar, todas as pessoas com mais de 40 anos podem se sentir atraídas por ele ou pode lançar ataques mágicos acidentais e incontroláveis em seus amigos e aliados. Um Defeito menor pode se tornar permanente, alterando a cor dos olhos do Desperto, apagando memórias, removendo um ponto de Habilidade ou Atributo e destruições similares. Caso estejam descontrolados, esses Defeitos podem causar a destruição do mago e das pessoas ao seu redor. Algumas coisas podem se tornar impossíveis para o mago, dependendo da natureza desse Defeito.

Espíritos do Paradoxo

Os espíritos do Paradoxo são agentes dessa energia. Eles incorporam o desejo do Consenso de manter a realidade normal e ininterrupta. Eles quase sempre aparecem quando o mago acumula Paradoxo proveniente de uma ruptura particularmente vulgar da realidade. Esses espíritos só se manifestam raramente; em vez disso, aguardam num sub-Reino do Paradoxo, usando seus poderes para afetar o Desperto que atraiu sua atenção.

Os próprios espíritos Paradoxais são diferentes dos outros espíritos da Tellurian. Eles não são afetados por mágicas de Espírito do modo normal. Nenhum Efeito Espiritual menor que o nível 5 consegue afetá-los, exceto ataques que causam dano. Efeitos de Espírito de alto nível exigem o dobro de sucessos normais para afetar a entidade do Paradoxo.

Os poderes do espírito do Paradoxo dependem das ações do mago que o atraiu. Cabe ao Narrador designar as estatísticas da entidade. Eles podem atacar o mago, incomodá-lo, arrastá-lo para um Reino estranho ou apenas causar Efeitos similares aos Defeitos de Paradoxo. Repetindo, as motivações do espírito dependem da história, mas quanto maior for o Choque de Retorno e quanto pior for a Ressonância envolvida, mais significativa será a entidade.

Reinos do Paradoxo

Além da Película, no Horizonte, existe um número quase infinito de Reinos. Vários deles estão conectados às forças naturais da Terra. Como seria de se esperar, existem diversos Reinos vinculados às energias do Paradoxo. A localização desses reinos na cosmologia da Tellurian é incerta. Tudo que se sabe é que esses Reinos são os lares das forças Paradoxais e dos espíritos do Paradoxo.

O Reino dessa natureza mais próximo da Terra é o sub-Reino do Paradoxo. Parecido com a Penumbra, ele jaz pouco além da Terra, sendo um Reino espelho de onde os espíritos podem interagir com o mundo normal. Diferente da Penumbra, ele não pode ser alcançado percorrendo atalhos. De fato, ninguém foi capaz de atingir esse local sem um ritual extremo e muito trabalho. A magia do Espírito parece não garantir acesso a esse Reino.

Os residentes do Sub-Reino são espíritos do Paradoxo. Eles vagam ali até serem atraídos por fortes fluxos de energias Paradoxais, quando saem à caça do mago que causou esses distúrbios. Mesmo quando se vinculam a um mago, eles tendem a operar desse Reino, materializando-se ocasionalmente para causar destruição.

Os magos quase nunca vêem o sub-Reino do Paradoxo. Geralmente, são sugados diretamente para um dos Reinos Paradoxais mais profundos. Esses domínios foram criados para magos especialmente erráticos, que não prestam atenção ao Paradoxo, nem quando este os atinge. Os Reinos são prisões para esses indivíduos, como um inferno pessoal. Resgatar companheiros desses locais pode proporcionar grandes enredos que geralmente exigem grandes conquistas. Para os magos que não têm a felicidade de contar com amigos que os resgatem desses Reinos, existe a chance dos espíritos os libertarem depois de alguns dias ou meses, dependendo da gravidade do Paradoxo que tenham convocado. No entanto, eles são conhecidos por manter as pessoas lá por muito tempo. A realidade nem sempre permite liberdade condicional ou saída por bom comportamento.

Os Reinos do Paradoxo relacionados aos magos tendem a destacar as Esferas que o Desperto invocou, com freqüência aprisionando e confundindo a vítima num Reino minúsculo dominado por esses aspectos. Ele pode ter um ambiente fatal, mas geralmente parece funcionar como um quebra-cabeça que prende o mago.

Ressonância

Se o Paradoxo é a reação do universo distorcido para mudar o mago enquanto o mago altera a realidade, então a Ressonância é a corrente sutil e constante que cerca o Desperto como um agente da mudança. Conforme foi citado diversas vezes, a magia advém do desejo — o desejo do mago de modelar o mundo a sua semelhança. Embora a magia permita ao personagem distorcer o mundo dessa forma, também significa que seus desejos afetam a realidade constantemente, sempre mudando um pouco as coisas e influenciando o resultado dos Efeitos do mago.

Todos os magos têm algum tipo comum de Ressonância. Os aprendizes mais novos geralmente só manifestam um pouco — um único ponto num único tipo de Ressonância — mas conforme o Desperto se torna mais poderoso, executa mais mágicas e se aprofunda em suas paixões, a Ressonância se torna mais aparente. Mais cedo ou mais tarde, ela sobrepujará todos os trabalhos do mago, além de afetar sua vida normal. À medida que o Desperto se torna mais potente, sua vontade metafísica afeta o mundo a sua volta com mais força. Com o tempo, sua Ressonância irá envolvê-lo com uma aura de poder perceptível e quase tangível. Os seres humanos costumam perceber algo estranho, incomum ou poderoso nos magos; para o Desperto com muita Ressonância, esse sentimento será mais pronunciado.

Quando um mago realiza seus Efeitos, sua Ressonância os faz refletir seu intento e emoções. A natureza única e pessoal de cada mago torna cada tipo de Ressonância especial. Os magos experientes em perceber linhas de Primórdio — ou que tenham bons instintos sobrenaturais — podem dizer qual a Ressonância específica de um Desperto. Eles são capazes de descobrir quem construiu um Efeito ou alguns detalhes sobre o indivíduo. Inversamente, os magos tentam amortecer suas Ressonâncias para tornar seus Efeitos mais sutis.

A Ressonância tende a colorir os Efeitos proporcionalmente à intensidade deles — uma mágica vulgar e brilhante teria mais Ressonância que um Efeito sutil e coincidente. Ela se manifesta no próprio Efeito, fornecendo-lhe aparência ou sensações diferentes de acordo com as Características de Ressonância do mago. Ela também pode gerar sensações assustadoras para magos, que tornam os animais indóceis e causam calafrios nos humanos.

O papel da Ressonância no jogo vai depender da vontade do Narrador e do clima da própria história. Alguns Narradores se sentem mais confortáveis ignorando os resultados drásticos da Ressonância. Ouros podem considerar as regras sugeridas aqui muito úteis para os Efeitos do jogo, tornando a magia e suas conseqüências claramente perceptíveis.

Ressonância Afetando a Magia

Quando um mago cria um Efeito, sua Ressonância freqüentemente demonstra como suas emoções estão envolvidas com sua magia. Isso não quer dizer que essa Característica mude a mágica; em vez disso, ela é um indicador do modo que os Efeitos do mago se manifestam. A Ressonância é uma maneira natural para descrever o estilo mágico pessoal do operador. Um mago furioso e violento criaria Efeitos flamejantes e dinâmicos, enquanto um solitário e estudioso executaria mágicas precisas e sistemáticas.

A maneira mais simples de permitir que a Ressonância afete sua magia é escolher a maior Característica de Ressonância do mago e encontrar um meio dela influenciar o Efeito. Esse tipo de emoção aparecerá em todos os Efeitos do Desperto. Quanto mais poderosa a Ressonância, mais impacto terá e mais propriedades estranhas fornecerá para as mágicas — luzes ou sons esquisitos, formas de manifestação singulares, alucinações bizarras, aparências espetaculares e diversas outras alterações. Um mago com apenas um ponto de Ressonância Dinâmica,

por exemplo, poderia lançar Efeitos excêntricos ou que gerassem resultados caóticos e imprevisíveis; cinco pontos de Ressonância Dinâmica gerariam alterações pulsantes e rodopiantes, manifestações bizarras e mudanças estranhas e totalmente não planejadas para os resultados mágicos.

Se você quiser ir além em seu jogo, pode tentar aplicar uma alteração Ressonante para *cada uma* das Características do personagem. Desse modo, um pouco de Ressonância Dinâmica e Estática criariam uma competição acirrada nos Efeitos do mago. Usando ambas ao mesmo tempo, o personagem pode lançar um Efeito com sons e luzes estranhas que se repetem em padrões sistemáticos.

É claro que a Ressonância não precisa afetar as mágicas do seu personagem o tempo todo. Seria embaraçoso aplicar alterações em todos os Efeitos que o mago executa. Em vez disso, seria mais simples designar algumas "assinaturas" para cada operador. Observe as Características de Ressonância que o personagem possui e elabore algumas formas chave para colorir a mágica dele. Por exemplo, caso o Desperto tenha a Característica de Ressonância Entrópica: Dissonante, você pode decidir que um coro desafinado geralmente aparece nos Efeitos vulgares do mago.

O modo como as Características de Ressonância afetam a mágica depende do Narrador e dos jogadores, de acordo com a natureza do jogo. Alguns Narradores preferem influenciar a magia de maneiras imprevisíveis pelo mago, enquanto outros permitirão que seus jogadores expressem as personalidades de seus magos através da Ressonância.

A Ressonância e a Vida do Mago

A Ressonância não afeta apenas os poderes mágicos do personagem. Um mago poderoso tem uma aura quase palpável, *alguma coisa* mística que o separa dos mortais. Seu poder irradia através de sua incrível iluminação, seu domínio das Esferas e das mudanças que sua vontade causam no mundo a sua volta.

Naturalmente, seres humanos normais não se sentem confortáveis com essas esquisitices.

A maioria dos magos recém-Despertos sente que o mundo é um pouco mais estranho e diferente do que acreditavam antes. Sua alienação se reflete no desligamento do mundo que os mortais conhecem e que consideram instintivamente "normal".

Como a Ressonância do mago se manifesta em suas ações, voz, maneiras e mágicas, as pessoas podem desconfiar que ele é mais que humano. Em situações sociais normais, o Desperto pode sofrer penalidades nas reações de humanos — um ponto de dificuldade para cada nível da maior Característica de Ressonância. Essa penalidade pode ser superada com Efeitos de Mente adequados ou se a Ressonância do mago não incomoda os humanos em questão (a critério do Narrador). Acólitos e livres pensadores geralmente lidam com pessoas "estranhas" como ossos do ofício.

Detectar a Ressonância de um mago não exige uma jogada de dados, embora você possa fazer um teste de Percepção + Consciência para determiná-la. Em geral, ela será um resultado descritivo para os magos. Aplicar dicas sutis sobre a Ressonância do operador é uma boa forma de citar a descrição do personagem e indicar as esquisitices do mago ou áreas de estudo da magia.

Silêncio

Quando a própria realidade se dobra à vontade subjetiva do mago, é possível perder-se em sua visão particular do mundo. Quando ataques severos de Mente ou terríveis Choques de Retorno do Paradoxo atingem a psique do mago, o personagem pode ser lançado num mundo de loucura e ilusões solitárias.

Um mago insano é realmente aterrorizante. Com o poder de moldar a realidade conforme desejar, o Desperto pode vir a transformar o mundo ao seu redor num pesadelo que reflita suas aflições interiores. Não é nenhum espanto que os Desauridos sejam tão assustadores. Eles enxergam um mundo muito diferente daquele no qual vivemos, impondo sua perspectiva distorcida sobre a realidade estática.

O Silêncio força o mago a enfrentar alucinações, distorções da realidade e panoramas mentais totalmente interiores. Sobrecargas sensoriais, Efeitos de Mente que sofram falha crítica, Paradoxo excessivo, ataques psíquicos violentos e idade avançada podem levar ao Silêncio. Ele é um destino imprevisível, mas sempre temido pelos magos. Pior ainda, os Despertos em Silêncio podem gerar criações bizarras de suas alucinações e psiques perturbadas, e esses duendes às vezes se manifestam e adquirem vida própria.

O Silêncio quase sempre afeta o mago de acordo com sua Ressonância e Paradoxo. Quanto mais Paradoxo tiver, mais forte será o resultado e mais profundamente seus sentidos serão afetados. Altos níveis de Ressonância determinam o tipo de Silêncio enfrentado pelo mago.

Elaborar uma jornada de Silêncio pode ser trabalhoso, uma vez que o Narrador deve conhecer bem o paradigma e a psique do personagem e os outros personagens podem achar desastroso lidar com um companheiro mentalmente perturbado. Por outro lado, os magos podem ressurgir desses "crepúsculos" com novas inspirações — ou limitações. Visões e revelações de diversos tipos são resultados comuns de Silêncios. Esse tipo de história pode gerar complicações maravilhosas para crônicas existentes, já que os personagens serão forçados a questionar o que é real e sobre como separar a percepção da realidade.

Entrando em Silêncio

Um mago pode entrar no estado de Silêncio quando um evento esmagador atingir sua psique e forçá-lo a abrigar-se numa das suas Ressonâncias. Em alguns casos, o personagem pode adentrar num tipo de Silêncio gradativamente, mas isso é muito raro. No entanto, não existe um teste simples para essas situações. O Narrador deve definir quando e como o Silêncio atingirá o mago. A preparação anterior é muito mais aconselhável, para que a jornada possa ser trabalhada em favor da história e para que o Narrador perceba como o mago conseguirá superar o problema.

Formas de Silêncio

O Silêncio se manifesta de diversas formas. O tipo mais comum é a loucura transparente, advinda do excesso de dinamismo. Como arquitetos da mudança, os magos podem ficar atolados em aleatoriedades translúcidas e restritivas. Entretanto, existem outros tipos de Silêncio, baseados no tipo de Ressonância do mago. Cada forma tem seus próprios problemas e complicações. Os magos novatos podem não reconhecer ou saber como combater os diversos tipos de Silêncio, levando a aventuras onde os personagens precisam descobrir o que está afetando seus companheiros e como curá-los.

Loucura

A loucura dinâmica atinge os magos sobrecarregados pelas mudanças aleatórias e caos puro. Esse tipo de Silêncio gera alucinações, privação sensorial e, às vezes, a formação de duendes e panoramas mentais. O mago fica aprisionado numa realidade altamente volátil em sua própria mente, incapaz de distinguir o real do imaginário. Acredita-se que os Desauridos vivem num estado constante de loucura, incapazes de se relacionar com o mundo objetivo.

Um Desperto que entre num Silêncio carregado de Ressonância Dinâmica provavelmente sofrerá a Loucura. Os resultados desse estado são muito diversos, mas podem causar mudanças drásticas caso o mago esteja sobrecarregado de Paradoxo ou seja atingido por um golpe devastador. Como sempre, o tipo de Ressonância do operador enfeitará os eventos gerados pela Loucura, podendo servir como formas de separar a ficção da realidade.

Clareza

Para magos que incorporam a Estase e se afastam do Dinamismo, espreita a ameaça da Clareza. Um Desperto sob influência desse Silêncio não sofre ilusões e alucinações como na Loucura. Em vez disso, ele ignora as partes do mundo que não se encaixam com sua visão. Ele se torna obcecado por uma idéia ou meta em particular e passa a buscá-la sem se preocupar com outras atividades. Convencido de que existe apenas uma forma de se fazer as coisas, torna-se incapaz de lidar com novas situações ou responsabilidades. Eventualmente, o mago sujeito a Clareza vira um autômato sem mente, subserviente a algum padrão Estático superior, percebido apenas por sua mente enlouquecida e ordenada.

Tabela de Silêncio

Paradoxo	Loucura	Clareza	Jhor
1-3	Alucinações menores	Fixação simples	Atração sutil pela morte
4-6	Ilusões comuns e alterações de comportamento	Padrões de comportamento aparentes	Palidez ou morbidade
7-10	Alucinações agudas e sobrecarga sensorial	Obsessão total e incapacidade de lidar com mudanças	Comportamento amoral
11+	Panorama mental	Autômato completo	Assassino sociopata

Naturalmente, a Clareza aflige mais os magos estáticos com Avatares Padrão — como os Tecnocratas. Alguns Tradicionalistas argumentam que os membros de alto escalão da Tecnocracia sofrem uma clareza tão profunda que ficaram totalmente incapazes de se comprometer com o destino do mundo.

Jhor

O Mundo Inferior possui sua Ressonância particular e poderosa, a energia da própria morte. Os magos que se aprofundam demais nesses estudos podem ser afligidos pela Jhor, a Ressonância da energia da morte. Normalmente, as almas descarregam essa energia no ciclo da morte, mas seu acúmulo é insalubre e desequilibrante para os vivos. Os magos que trabalham com a energia Primordial e estudam a Necromancia e a morte geralmente acumulam a Jhor.

Um mago assolado por essa Ressonância tende a sofrer episódios de Silêncio baseados no acúmulo de energia mortal. Ele assume uma coloração pálida e uma obsessão pela morte. As inibições morais do mago desaparecem, dando lugar ao desejo de compreender e se associar à energia da morte. Na realidade, o Desperto se torna obcecado com o retorno ao primordialismo, mas a mente e o corpo vivos não podem aceitar essa reunificação. Como resultado, o mago se aprofunda no estudo da necromancia e se afasta de outros seres vivos, transformando-se num sociopata esquelético, degenerando com o tempo para pouco mais que um assassino místico.

Os magos das Tradições que estudam o Mundo Inferior, gastam muito tempo pesquisando a terra dos mortos ou se associam demais com a morte tendem a desenvolver a Jhor. Os Eutanatos, em particular, aprenderam a reconhecer esse distúrbio devido à sua longa associação com a terra dos mortos, geralmente oferecendo auxílio para que os magos nos estágios iniciais alcancem um equilíbrio saudável.

Lidando com o Silêncio

Como o Silêncio causa todo tipo de efeitos ruins e distorções mentais, a maioria dos magos tentará manter uma normalidade aparente — caso tenham sorte suficiente para perceber que estão sendo afetados. Um mago pode tentar definir quais elementos do Silêncio são irreais ou antinaturais e resistir a eles, mas nem sempre terá sucesso. Caso seu personagem esteja sofrendo algum tipo de Silêncio, você pode gastar um ponto de Força de Vontade e jogar com a Percepção + Consciência do seu mago, num teste resistido contra a Característica de Ressonância apropriada (dificuldade 7 para ambos). Dessa forma, você enfrentaria a Ressonância Estática numa Clareza, a Ressonância Dinâmica numa Loucura e Entrópica no caso da Jhor. Obviamente, como as Características de Ressonância não são muito altas, geralmente você terá sucesso nesse teste, mas nem sempre....

Caso consiga ser bem sucedido no teste de descrença, seu mago pode tentar exercer sua vontade através do episódio de Silêncio. Durante o restante da cena, ele afasta as alucinações, supera sua incapacidade de tomar decisões e sua atração pela morte. O mago também elimina um ponto de Paradoxo no processo, reduzindo potencialmente a gravidade do Silêncio. Com o tempo, o mago irá superá-lo completamente — ou ficará sem vontade espiritual e terá de esperar que termine naturalmente.

Caso falhe no teste de descrença, seu mago gasta o ponto de Força de Vontade mas é incapaz de superar o Silêncio. Infelizmente.

Caso você sofra uma *falha crítica* no teste de descrença, convocará duendes.

Duendes

Quando um mago enfrenta um episódio particularmente ruim de Silêncio, suas alucinações podem se manifestar no mundo à sua volta. Essas criaturas e objetos manifestos são chamados de duendes e tendem a seguir o mago e causar todo tipo de problemas correlacionados ao Silêncio até que o episódio termine.

Um duende pode se manifestar em diversas formas — uma pequena criatura, um objeto, um efeito sensorial e assim por diante. A diferença é que o duende parece, para todos os intentos e propósitos, ser totalmente real, capaz de afetar e ser percebido pelas pessoas, não somente pelo mago! Essas aparições geram muitos problemas, especialmente quando podem interferir com os amigos do Desperto ou simplesmente incendiar o local. Pior ainda, o mago saberá que eles são resultado do seu Silêncio, mas nem sempre será capaz de distinguir um duende de uma parte normal da realidade.

Os duendes atormentam o mago durante um dia a cada nível de Arete, embora possam ficar mais tempo em Silêncios realmente ruins. Eles podem ser destruídos ou "mortos", mas as conseqüências serão problemáticas (para dizer o mínimo), caso o mago ataque alucinações inexistentes ou destrua um bichinho de estimação ou a propriedade alheia. Enquanto o duende existir, provavelmente revelará os segredos e desejos ocultos do mago, causará problemas e levantará questões conflitantes da mente do personagem.

Eles geralmente aparecem em episódios de Loucura, mas vozes sem corpo e emanações mecânicas podem ocorrer durante a Clareza e criaturas maléficas e demoníacas podem aparecer numa Jhor.

Panoramas Mentais

Em casos muito graves de Silêncio, o mago pode ficar preso numa realidade tão elaborada que seja impossível distingui-la do mundo real. Como uma parte primitiva da mente do Desperto luta para dominar a realidade, ele adentra um mundo completamente fechado em sua consciência, lutando num panorama mental para encontrar uma saída do Silêncio. Simbolismos, conflitos psicológicos e sabedoria mágica se mesclam numa paisagem surreal que existe apenas para o mago. Resolvendo esses conflitos, o mago pode superar suas dificuldades interiores e encontrar algum equilíbrio.

Um mago que enfrente um panorama está funcionalmente catatônico. Absolutamente sobrecarregado por sua mente, é incapaz de interagir com o mundo real sem esforços extremos. Nesse momento, estará cruzando a paisagem simbólica. Lá, ele confronta as regras do mundo imaginário enquanto seu corpo permanece em coma. Essas jornadas podem levar alguns minutos ou vários anos mentalmente. No mundo físico, o mago ficará inativo durante um dia para cada ponto de Paradoxo. Sendo bem sucedido num teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 4), pode-se acelerar a habilidade do mago em superar os desafios do panorama mental, mas seria muito melhor interpretar essa excursão e realizar um jogo onde o personagem precise enfrentar e vencer seus demônios internos. Durante a viagem mental, o Desperto pode tentar se comunicar com o mundo externo pelos meios normais, mas é necessário um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) com, pelo menos, três sucessos. Caso contrário, o mago conseguirá apenas resmungar e balbuciar durante seu sono. Além disso, obviamente, o personagem só poderá tentar esse teste caso descubra que está preso num panorama mental. Um mago arremessado num cenário surreal contra sua vontade pode não perceber que está preso em sua própria mente.

Um outro mago pode tentar invadir o panorama usando Efeitos de Mente 3, geralmente um transe, vínculo psíquico, viagem astral ou feitiço similar. Dentro do panorama mental, o visitante vivenciará qualquer coisa que a vítima sofra e estará totalmente (embora apenas mentalmente) vulnerável aos efeitos da ilusão. De fato, uma cabala inteira poderia invadir um panorama para resgatar um colega, mas isso é muito arriscado.

Um indivíduo que morrer ou ficar incapacitado no panorama mental permanecerá em coma, talvez por meses ou anos. Os magos também podem sofrer problemas psicológicos ou traumas: para todos dentro do panorama a experiência parece extremamente real. Sabe-se de Despertos que saíram desses panoramas com ferimentos psicossomáticos ou problemas mentais. Por outro lado, eles podem descobrir e superar seus próprios problemas e conflitos interiores. Nesse sentido, a jornada num panorama é muito parecida com uma Procura.

Um mago que consiga superar sua realidade mental ilusória consegue, felizmente, descarregar todo seu Paradoxo no processo.

Estilos Mágicos

Os paradigmas, treinamento, história, Ressonância e a experiência mundana moldam o estilo mágico dos Despertos. Nada é tão simples como "Eu uso minhas Esferas e executo um Efeito". Ao invés disso, a magia é um processo refinado e cuidadoso, com o qual o mago capacita suas próprias crenças. A partir dessa convicção — a crença não apenas na magia, mas no *modo de executar a mágica* — vem o poder que permite ao mago alterar o mundo, mas *apenas de seu modo pessoal*. As mecânicas de jogo são apenas formas de estimular a capacidade do mago de alterar a Trama, não uma definição automática do modo que os magos interagem com o cosmos.

Uma vez que o mago é capaz de executar tarefas apenas usando técnicas e objetos que acredita serem poderosos, você deve escolher e definir os focos e paradigmas do seu mago cuidadosamente. Seu personagem usará esses elementos por muito tempo. A maioria dos Despertos assimila as maneiras de seus mentores ou elabora seu próprio estilo, então aprimora essas doutrinas pelo resto de sua vida. Apenas alguns magos aprendem os estilos de seus rivais e menos ainda se tornam poderosos o suficiente para executar a magia somente com sua

vontade. Logo, cabe a você determinar como seu mago enxerga o mundo e o molda de acordo com seu estilo individual.

Focos e estilos podem parecer um sofrimento, mas são necessários ao mago. Você conseguiria fazer o jantar sem um microondas, fogão ou fogueira? Provavelmente não. Você poderia viajar 800 quilômetros a pé em um único dia? Outra vez, provavelmente não. Com as ferramentas certas, pode-se fazer diversas coisas. Assim, também, seu mago não pode executar muitos dos feitos espetaculares atribuídos à magia sem as ferramentas corretas para fazê-lo. O fato das regras dizerem que seu personagem pode realizar Efeitos sem focos não significa que seu mago saiba disso!

O estilo do mago determina o que ele acha ser possível com a mágica, como ele a executa e quais são os Efeitos coincidentes para ele. Se um Verbena balança suas mãos e um ferimento se fecha, será um Efeito vulgar, mas pode ser o único modo que esse Verbena sabe fazer isso; inversamente, um Filho do Éter pode utilizar um equipamento de cura bizarro que pareça coincidente. Mesmo Efeito, estilos diferentes; mesmo resultado, mecânica e focos diferentes.

Influências dos Estilos

As pessoas se apegam a convicções individuais, formadas pelos duros baques da vida — dogmas tão arraigados em seus seres que são considerados princípios e mantidos até a morte. Essas idéias nascem do modo como sobrevivemos: as coisas que nos protegem, melhoram nossa vida e tornam o mundo tolerável ou brilhante. Para algumas pessoas, esses ideais internos são tão fortes que afetam a espiritualidade, a alteração de consciência e a inspiração pura e imperturbável. Essas paixões devotas (o ritual, as emoções e a fé) são as fundações dos estilos mágicos. A crença nessas fórmulas sagradas lhes fornece poder e as torna mágicas.

A magia advém dos elementos mundanos que estão conectados ao universo. Se os deuses fossem apenas substâncias cósmicas que receberam rótulos familiares, então os focos e os paradigmas seriam poderes incompreensíveis atribuídos a chaves limitadas. Esses itens e rituais possuem poder próprio, mas os magos vão além das propriedades intrínsecas. Eles criam suas formas pessoais de magia, fornecendo novos poderes para velhas fórmulas através de sua compreensão individual. A ciência e a superstição têm poder, mas os Despertos têm a capacidade *criar* poder.

Primeiro, os magos absorvem sua inspiração de suas culturas. Os hábitos e tradições de sua criação determinam como ele vê o mundo mágico, o que ele acredita que tem poder e como ele realiza seus Efeitos. Com tempo e esforço, o mago pode superar essas limitações, percebendo que não existe Uma Verdade, mas que cada um tem as suas verdades. Daí em diante, ele pode abandonar as algemas de seus focos e sua educação...ou não. O orgulho e a convicção de que seu caminho é o certo são correntes poderosas.

Enquanto constrói seu histórico místico, você precisa determinar seu estilo pessoal. Dependendo da época e do local onde seu personagem cresceu, haverá inspirações mágicas diferentes. Mesmo dois magos da mesma Tradição, com o mesmo mentor, terão estilos individuais únicos. O condicionamento da vida é mais poderoso que qualquer treinamento mágico de alguns meses. Defina a versão particular da verdade para seu personagem, e porque ele tem fé nos elementos mágicos que utiliza.

Focos

Em termos simples, um foco é um auxílio concentrado. Eles podem ser objetos, rituais ou práticas que os magos usam para invocar seus poderes. Um foco pode ser um objeto ou ritual totalmente mundano, sem poder próprio; mas como o operador acredita no poder do foco e na sua habilidade para usá-lo, ele abrirá as portas da magia. Um mago novato é capaz de sentir o poder da magia além do seu alcance. Usando um estilo e um conjunto de focos, ele aprende a canalizar essa força. Com o tempo e a experiência, esses focos se tornarão a segunda natureza do Desperto; seus poderes serão tão cuidadosamente compreendidos e empunhados que o mago considerará seus focos uma extensão de sua vontade. Nesse ínterim, ele pode descobrir que essas ferramentas são apenas uma forma de expressar a mágica, que vem de seu Avatar interior.

Cada Tradição apresenta uma série de focos distintos e muito usados. Um mago Tradicionalista pode usar qualquer um deles para as tarefas apropriadas. Basta entender como o foco se encaixa no estilo da sua magia. Caso um deles não pareça adequado para seu ritual, escolha outro! Alguns focos possuem ressonâncias melhores, certos magos são mais aptos com alguns focos, e alguns deles também podem ser Talismãs com poderes próprios. E, claro, existe poder na exclusividade. Se um foco é único, vinculado ao mago de modo especial, terá mais poder.

Focos Padrão, Pessoais e Únicos

Uma vez que todo mago possui um estilo único, cada um também tem um conjunto único de focos. Para alguns, basta reunir as ferramentas necessárias. Outros confiam apenas em itens personalizados, especialmente criados ou totalmente individualizados. Um foco mais especializado fornece mais poder, mas também mais limitações ao mago.

Um foco padrão é um ritual ou objeto normal que os Despertos usam em suas mágicas. Caso seu personagem use círculos mágicos, velas, artes marciais, concentração, sexo, tecnobrinquedos e afins, então qualquer coisa assim servirá. O mago precisa somente de um objeto ou ação representativa para servir de foco. Esse tipo de foco geralmente denota a Tradição como um todo (veja o tipo de focos relacionados sob cada Tradição, no Capítulo Dois, para alguns exemplos).

Focos pessoais são ferramentas específicas que o Desperto usa para estudar as Esferas. Ao construir seu personagem, decida um foco especializado para cada Esfera. O mago estará muito familiarizado com essa ferramenta em particular. Em todos os Efeitos que utilizem o foco especializado, seu mago recebe um redutor de um ponto na dificuldade, tornando o feitiço mais fácil de executar. O personagem ainda pode realizar as mágicas de outro modo, somente é mais capacitado nessa forma de execução. Além disso, ele pode se basear em todos os focos normais e padronizados para suas Esferas, mas seu treinamento lhe fornece alguma vantagem quando usa as ferramentas que conhece.

Por último, os focos únicos são — literalmente — itens únicos: equipamentos manufaturados ou inventados individualmente, usados em rituais muito específicos. Esses objetos ofe-

recem muito poder ao mago, pois são ligados intimamente a ele. Obviamente, um foco único funciona melhor para o mago que o construiu. Apenas o personagem que o inventou pode se beneficiar dele. Como os focos pessoais, os únicos fornecem um modificador de um ponto na dificuldade, somado a outros modificadores. Se o seu mago utiliza velas místicas como foco pessoal para mágicas de Mente e tiver criado algumas especialmente para isso, o uso dessas velas fornecerá ambos os bônus: por seu status único e pelo foco especializado.

Entretanto, um foco único é insubstituível. Caso o foco único de um mago para uma Esfera seja perdido, quebrado ou destruído, ele terá dificuldades para arrumar outro. Geralmente, o operador precisa de focos únicos específicos para executar certas mágicas. Caso tenha escolhido um para seu personagem e ele seja perdido, destruído ou gasto, ele deve executar todas as mágicas daquela Esfera como se tentasse superar seus focos. Você não pode ter vantagens sem um lado ruim, afinal. Essa penalidade só pode ser vencida caso o Desperto consiga ou fabrique um novo item, ou se atingir iluminação suficiente para abandonar os focos daquela Esfera.

Superando os Focos

Os magos podem enfrentar dificuldades extremas quando não têm tempo ou os meios para completar seus rituais com todos os focos. Quando um mago realmente precisa executar um Efeito mas não possui as ferramentas adequadas, deve se apoiar em seus instintos puros, sua determinação e força de vontade.

Caso seu personagem esteja sem focos, ainda será capaz de tentar um Efeito mágico que os exija. Ele cerra seus dentes, invoca cada grama de magia que possui e tenta fazer *alguma coisa* acontecer. Você apenas precisa gastar um ponto de Força de Vontade em vez de usar os focos, e o mago poderá tentar qualquer coisa!

Claro, quando o operador drena a energia mágica de suas entranhas sem a ajuda de qualquer ferramenta, é muito mais difícil direcionar o poder e mais fácil distorcer os resultados. A tentativa de superar seus focos adiciona uma penalidade de três pontos ao teste do Efeito. Com o tempo, o mago poderá vir a adquirir iluminação suficiente para superar totalmente seus focos, mas sua crença torna a execução de mágicas sem eles mais difícil nesse meio tempo.

Note que, devido à sua dependência absoluta por apetrechos físicos e ferramentas materiais, os Tecnocratas e Tecnomantes não podem usar esse truque! Um Adepto da Virtualidade, um filho do Éter ou um Tecnocrata sempre deve usar suas ferramentas, pelo menos até desenvolver iluminação suficiente para superar seus focos por completo.

Abandonando Focos

Com grande esforço e iluminação, os magos podem escapar das limitações de suas ferramentas. Um Desperto que tenha ampliado seus horizontes para compreender outras formas de magia, acabará por perceber que ela advém da vontade interior e da dedicação. Assim, ele poderá encontrar os meios necessários para deixar de lado seus focos e *tornar-se* a magia.

Ainda que os magos precisem dos focos durante seus primeiros estágios de aprendizado, podem superá-los com o tempo. Em termos de jogo, você pode abandonar os focos necessários para *duas Esferas* quando atingir Arete 6. Nelas, o mago pode executar qualquer Efeito sem nenhum auxílio. Cada ponto adicional de Arete libera mais duas Esferas de seus focos, até Arete 10 — quando o Desperto não precisará de mais nenhum foco. Caso seu personagem execute Efeitos usando múltiplas Esferas, ainda precisará dos focos daquelas que os exijam, mas naquelas que ele adquiriu uma compreensão realmente indescritível, os poderes vem apenas de seu interior.

Porém, o uso das ferramentas familiares ainda é útil. Você recebe um bônus de um ponto na dificuldade caso seu personagem utilize focos desnecessários. Quando seu mago executar um Efeito baseado somente na Esfera que não exige focos, aplique o modificador. Caso seja um Efeito conjunto com Esferas que ainda precisam de focos, não é possível aplicar esse bônus.

Mesmo os Órfãos e Vazios possuem seus focos; apenas tendem a reunir apetrechos mais variados, assimilar e aprender estilos diferentes. Dessa forma, eles têm a oportunidade de usar qualquer um dos focos padrão de todas as Tradições que estudarem. Contudo, o preço dessa amplitude é o esforço maior que despendem para aprimorar suas Esferas. Se você procura vários modos de fazer alguma coisa, isso requer mais estudo.

Note que, em alguns jogos, seu Narrador pode deixar os Tradicionalistas abandonarem seus focos com mais facilidade ou ignorá-los completamente. Use aquilo que funciona para você — apenas faça um jogo divertido e equilibrado.

Exemplos de Foco

A seguir estão relacionados alguns focos possíveis. Essa lista não limita o tipo de foco que seu personagem pode usar.

Arte: O mago cria uma peça de arte (desenho de giz, rascunho a caneta, escultura, gráfico de computador, etc.) que concentra sua vontade e intento. O místico geralmente cria uma imagem que reproduza o Efeito desejado.

Sangue: O fluido essencial da vida possui muito poder. Geralmente é usado em rituais de Primórdio e Vida, embora não esteja limitado a eles. O sangue dos mortos-vivos — vampiros — guarda dentro de si a fagulha das vidas roubadas e é muito potente. Entretanto, carrega uma Ressonância amaldiçoada.

Livros: Os livros fornecem várias idéias para as novas gerações. A Ordem de Hermes tem extensas bibliotecas de feitiços, a Iteração X emprega inúmeros manuais técnicos e a Irmandade de Akasha mantém um registro da história em papiros.

Ossos: Os ossos de animais, peixes e seres humanos (ou qualquer outra coisa) podem concentrar a vontade individual. Eles geralmente são transformados em cajados ou se tornam partes de sacrifícios.

Caldeirões e Cálices: O caldeirão tradicional é grande, negro e praticamente imóvel. Muitos Verbena o utilizam para preparar várias misturas. Os Filhos do Éter criam novas ligas metálicas ou soluções químicas em versões mais modernas. Taças, bacias ou cálices geralmente guardam líquidos preciosos ou permitem que os magos partilhem uma comunhão.

Círculos: Desenhando no solo, numa mesa ou num muro com giz, cinzas ou sangue, o mago pode criar áreas de proteção ou círculos de invocação. Artes e estilos diferentes exigem diferentes tipos de círculos. Dependendo de sua complexidade, o círculo pode levar horas ou mesmo dias para ser desenhado.

Computadores: O computador pode ser um portátil de último tipo ou um clone dos antigos IBM com fios defeituosos. Embora Efeitos simples possam levar apenas alguns segundos, os maiores podem levar minutos ou mesmo horas de programação.

Cristais: Os cristais ganharam popularidade na última década entre os Adormecidos, principalmente devido a sua efetividade para auxiliar na concentração. Acredita-se que possuam diferentes ressonâncias de acordo com sua cor, tipo e forma. O tipo de cristal geralmente define qual Arte pode ser executada com ele, mas essa é uma escolha do jogador.

Dança: O tipo da dança depende apenas do personagem. As danças geralmente exigem um minuto ou dois para serem completadas e podem exigir um ou mais testes de Habilidade.

Instrumentos: O foco mais comum entre os Tecnomantes, um instrumento científico da Tecnocracia ou das Tradições tecnológicas. Os Filhos do Éter desenvolvem seus próprios instrumentos, que raramente funcionam para outra pessoa ("Você não compreende a teoria!").

Dô: A Irmandade de Akasha usa quase exclusivamente essa arte marcial e estilo de vida para acessar sua mágica. A concentração meditativa da vontade pode levar tempo, e certamente chamará atenção.

Drogas: Substâncias químicas que induzem estados alternados de consciência e nublam a realidade "normal", permitindo a visualização do funcionamento interno do universo. O Culto do Êxtase é o principal usuário, mas os Progenitores possuem diversas misturas farmacêuticas e alguns Oradores dos Sonhos, Órfãos e Artífices usam-nas como meio de acesso à espiritualidade. As drogas têm efeitos colaterais negativos, incluindo custo, legalidade, vício e ressacas.

Elementos: Muito comuns para mágicas de Espírito, simpáticas e científicas, os materiais elementares — fogo, terra, água, ar, incenso, vidro, metal, madeira, eletricidade, lama, cinzas, etc. — canalizam os poderes que o místico precisa. Essas oferendas podem ser colocadas num altar, queimadas, moldadas, consumidas, observadas ou usadas de outra maneira para liberar uma força maior. Muitos feiticeiros sentem que esses elementos possuem poderes inatos.

Óculos de Éter: Esse é um exemplo clássico de um Foco Etéreo (quem mais poderia usá-los?). Esses óculos são pesados, desajeitados e preenchidos com gases estranhos. Eles representam apenas um dos muitos instrumentos que os Filhos do Éter utilizam.

Penas: Como os ossos ou o sangue, a pena de qualquer pássaro ou besta mítica comporta a força vital desse animal e pode ser usada para gerar Efeitos mágicos. Representantes do vôo e do espírito, freqüentemente são usadas como foco de mágicas Espirituais.

Fogo: Uma pequena chama ou uma casa incendiada pode servir para o mago executar seus Efeitos. O fogo é um poder essencial de destruição e renovação.

Fórmulas: Nenhum Tecnomante estará completo sem equações matemáticas ou modelos físicos para apoiar suas teorias ou especificações de projetos. Alguns magos utilizam fórmulas ritualísticas e linguagens quase esquecidas.

Ervas: Muitos magos usam as propriedades inerentes das plantas para invocar sua mágica. Essas ervas podem ser aspergidas, ingeridas ou misturadas numa poção. Os progenitores usam extratos químicos de plantas raras, enquanto os Verbena conhecem uma imensidão de ervas com poderes espirituais e químicos únicos.

Símbolos Sagrados: A fé é um poder muito importante. O mago que acredite num ser superior pode focalizar sua vontade através de um símbolo sagrado dessa divindade. Esses objetos geralmente são focos únicos.

Incenso: A inalação de incenso queimado pode ajudar um mágico a se concentrar na forma que deseja para a realidade e ignorar a forma que ela possui.

Linguagem: As palavras têm poder; de fato, elas podem ser mágicas em si mesmas. Os magos da Mente argumentam que certamente são. Quase todas as culturas possuem uma linguagem sagrada para atividades religiosas e outras experiências místicas. Os membros do Coro Celestial usam preces para reforçar sua vontade, enquanto os Oradores e os Nefandi proferem línguas extintas com resultados similares.

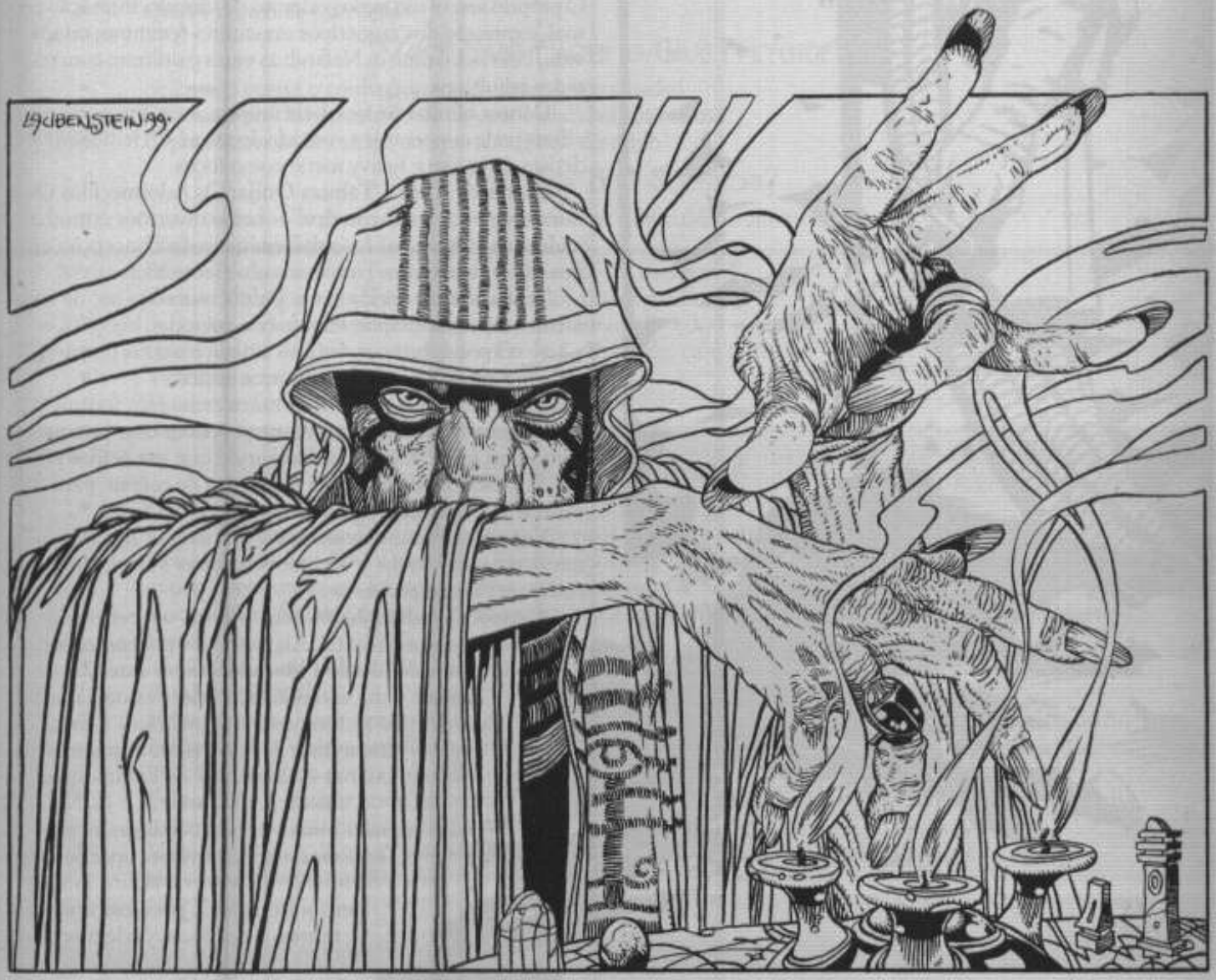
Uma linguagem mágica especial, o Enoquiano, comunica-se diretamente com os elementos e os espíritos. Poucas pessoas fora da Ordem de Hermes conhecem essa linguagem, mas os que a utilizam executam Efeitos mágicos grandiosos. Entonações específicas criam reações diferentes. Erros de pronúncia podem ser fatais! Essa linguagem é muito eficaz como forma de comunicação primitiva.

Música: Se o mago precisa ouvir uma canção predeterminada ou executá-la depende do jogador. Reproduções musicais por diversas mídias — DVD, CD, fitas, discos de vinil — são aceitáveis. Caso o mago precise criar a música, pode ser uma canção específica, uma levada de guitarra ou uma nota mística. Em qualquer caso, o operador da vontade precisa ter o instrumento ou aparelho de reprodução de modo a utilizar o foco.

Rede de Comunicações: A comunicação via Internet é necessária para muitos Efeitos dos Adeptos da Virtualidade e Tecnocratas. Uma rede permite ao mago executar Efeitos remotamente, geralmente servindo de foco para a Correspondência.

Ordálio: O mago precisa infligir dores terríveis sobre seu corpo para concentrar sua capacidade mística. Muitos Oradores dos Sonhos realizam ordálios dolorosos para adquirir conhecimento sobre o futuro ou acesso ao mundo espiritual. Os Nefandi usam essa prática em outras pessoas.

Água Pura: Muitos magos bebem, imergem ou espalham água pura — ou benta — como foco.



Purificação: Muitos magos, entre várias Tradições, acham que a purificação corporal completa é necessária para usar determinadas Esferas, geralmente Vida e Espírito.

Sacrifício Ritual: Os Nefandi, mais que qualquer outro grupo, usam esse foco. Ele envolve uma longa cerimônia que termina com um sacrifício animal ou humano. A Ordem de Hermes, os Verbena, os místicos cristãos e os Oradores dos Sonhos são conhecidos por usarem sacrifícios em rituais. O próprio mago pode ser o sacrificado. Naturalmente, sacrifícios vivos tendem a manchar o Efeito com Ressonâncias terríveis de dor e morte.

Menos grave, o sacrifício de itens de valor — queimar, enterrar ou destruir jóias, posses valiosas ou pedaços escolhidos de comida — pode servir como chamariz de poderes maiores.

Runas: São escritos mágicos gravados dentro ou próximos do alvo para criar o Efeito. Esses símbolos podem ser entalhados numa porta, uma estrada, numa pessoa (Ai!) e outros lugares. A gravação deve ser feita à mão, e leva de alguns segundos a diversos minutos, dependendo da complexidade.

Medidores e Sondas Científicas: Esses instrumentos de mão medem a energia de uma área. Eles podem analisar as energias de diversas Esferas.

Sexo: Rituais de sexo, ou apenas o próprio ato, podem aumentar ou alterar a consciência quando feitos corretamente. O próprio sexo é um meio poderoso de vínculo, interação pessoal, expressão dos arquétipos masculino-feminino, criação e vida. Pelo lado ruim, os Nefandi às vezes o utilizam com resultados repulsivos.

Canto: Similar ao foco pela música, a voz em notas específicas pode concentrar a vontade do mago. Os feiticeiros modernos usam rap e heavy metal como focos.

Cartas de Tarô e Tábuas Ouija: Os Adormecidos vêem esses itens — e outros do tipo — como diversões estranhas e nada mais. Os magos reconhecem que essa concepção errônea os torna perfeitos para usar como focos inofensivos.

Tratamentos: Ainda que a Tecnocracia faça uso de tratamentos especiais (implantes, banhos químicos, injeções, etc.), a arte corporal, brincos, banhos rituais e outras preparações servem à mesma função para outros estilos.

Brinquedos: Os magos que nunca cresceram (ou que apenas adoram badulaques de plástico) podem usar brinquedos como seus focos. Existe um Desaurido que usa óculos plásticos ampliadores, do fundo de uma caixa de cereais, para concentrar um laser de longo alcance.

Veículos: Focos comuns aos Tecnocratas, incluem aeronaves especiais, trens e automóveis. Esses veículos também podem ser armas poderosas.

Cetros: O padrão de uma era extinta, um cetro pode ser feito de madeira ou metal. Alguns cetros podem ser objetos únicos passados desde a Idade Média ou antes....

Armas: Uma extensão do poder pessoal, as armas de todo tipo se tornaram itens mágicos e focos comuns. A Irmandade de Akasha usa armas marciais como katanas e shurikens; os Eutanatos usam facas ou chicotes; os Verbena e os Nefandi usam o atame e outras adagas rituais; A Tecnocracia utiliza diversos tipos de armamentos consistentes e alguns integrantes da Iteração X possuem armas internas. Esses focos podem ser únicos ou não, dependendo do mago.

Exemplo de Características de Ressonância

As Características de Ressonância do seu personagem podem ser quaisquer adjetivos descritivos que demonstrem algum aspecto apropriado. Não se limite aos descritos aqui — crie os seus!

As Características Dinâmicas descrevem coisas em movimento, mudança, novas idéias e ação. Exemplos são *Rápido, Luminoso, Único, Criativo, Rodopiante, Circulante, Furioso, Frenético, Intrigante, Libertador* e *Moderno*.

A Ressonância Entrópica abrange destruição, morte, decadência, renovação e energia primordial. Use adjetivos como *Decadente, Borbulhante, Destrutivo, Corruptor, Debilitante, Desintegrador, Caótico, Sutil, Primitivo* e *Devastador*.

A Ressonância Estática está ligada aos princípios da definição e construção. Bons exemplos são *Sincero, Concentrado, Intenso, Padronizado, Seriado, Inflexível, Fechado, Definido, Programado* e *Iluminado*.

Criando Efeitos Mágicos

O Que Você Quer Fazer e Como?

- Que Efeito você está tentando fazer e como pretende executá-lo?
- O que seu personagem está fazendo, dentro de seu paradigma, para realizá-lo?
- Qual a aparência do Efeito?
- Qual o tempo de execução?

Você Sabe Fazer o Que Pretende?

- Seu mago possui o conhecimento de Esferas apropriado?
- Seu mago precisa do auxílio de alguma Habilidade mundana?
- O paradigma do seu mago comporta o Efeito desejado?

Você Foi Bem Sucedido?

- Jogue os dados de Arete do seu personagem com a dificuldade apropriada:
  Efeitos Coincidentes: Maior Esfera usada + 3
  Efeitos Vulgares sem Testemunhas: Maior Esfera usada + 4
  Efeitos Vulgares com Testemunhas: Maior Esfera usada +5
- Adicione ou subtraia os modificadores, até o limite de +3/-3
- Gaste pontos de Quintessência e/ou Força de Vontade, caso deseje
- Verifique a quantidade de sucessos
- Elimine os Limiares e os sucessos correspondentes
- Repita o processo para Efeitos prolongados

O Que Aconteceu?

- Quanto resultado sua mágica causou?
- O alvo resistiu ao seu Efeito? Subtraia os sucessos do alvo e verifique se houve sucessos restantes.
- Você foi bem-sucedido? Distribua o Efeito e anote o Paradoxo gerado (um ponto por nível da maior Esfera usada em Efeitos vulgares, mais um ponto se houver testemunhas).
- Você falhou? Se você falhou, mas não sofreu uma falha crítica, anote o Paradoxo adequado e observe o Efeito pifar.
- Você sofreu uma falha crítica? Se sofreu, anote o Paradoxo gerado pela falha crítica em vez do Paradoxo normal.
  Falha Crítica Coincidente: Anote um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada no Efeito.
  Falha Crítica Vulgar sem Testemunhas: Anote um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais um ponto pela falha crítica.
  Falha Crítica Vulgar com Testemunhas: Anote dois pontos de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais dois pontos pela falha crítica.
- Você gerou mais de cinco pontos de Paradoxo? Caso tenha gerado, o Narrador pode fazer um teste para Choques de Retorno.

Tabelas de Referência para Mágicas

• A tabela de Dificuldades Mágicas indica os bônus e penalidades para algumas circunstâncias possíveis, mas não abrange todas as possibilidades. Atribua modificadores adicionais usando essa tabela como guia, mas lembre-se que apenas três pontos em modificadores podem afetar um único Efeito.

• Use a tabela de Feitos Mágicos para determinar a quantidade geral de sucessos necessários na maioria dos Efeitos. Compare-a com a tabela de Nível de Sucesso para definir quão bem o Efeito cumpriu os resultados planejados. Para Efeitos grandes, é melhor usar um teste prolongado para obter sucessos suficientes.

• Verifique a tabela de Dano e Duração para ver quanto dano ou benefício o Efeito causou ou quanto tempo irá durar. A lista de Dano Agravado explica quais tipos de ataque infligem ferimentos agravados automaticamente; todos os outros tipos causam dano letal ou por contusão, exceto se o Narrador julgar que o ataque foi muito severo.

• Lembre-se que essas tabelas são sugestões. Mantenha o espírito da mágica em mente, não as "rrégrazz". A magia é uma arte difícil, mas também compensadora. Seja justo e promova a história.

Dificuldades Mágicas

(Modificador máximo: +3/-3. Dificuldade mínima 3, máxima 9. Modificadores extras geram Limiares, exigindo mais sucessos.)

Atividade	Modificador
Pesquisar informações sobre o assunto antes de executar o Efeito	-1 a -3
Possuir itens em ressonância com a essência do alvo (mágica simpática)	-1 a -3
Próximo de um Nodo	-1 a -3
Usando um foco especializado	-1
Usando um foco único	-1
Usando um foco desnecessário (no mínimo Arete 6)	-1
Tempo extra em cada passo do Efeito (vários turnos para mágicas de um turno)	-1
Gasto de Quintessência	-1 por ponto/máximo de final -3 à dificuldade final
Ressonância apropriada (pessoal ou do Sorvo)	-1
Ressonância oposta (pessoal ou do Sorvo)	+1
Alvo distante ou escondido	+1
Execução rápida	+1
Mago distraído	+1 a +3
Mago em conflito com seu Avatar	+1 a +3
Efeito Dominó	+1 a +3
Feito grandioso ou monumental	+1 a +3
Superar focos necessários	+3

Feitos Mágicos

(Não utilize essa tabela para dano direto; use a tabela de Dano e Duração.)

Feito	Sucessos Necessários
• Simples (Acender uma vela com um toque, aumentar seus sentidos, defender-se de ataques mentais usando a Esfera da Mente)	1
• Comum (Criar chamas pequenas à distância, sentir outras pessoas usando Mente ou Vida, curar-se)	2
• Difícil (Inflamar um objeto à distância, ler ou afetar as emoções alheias usando Mente, metamorfoses)	3
• Impressionante (Fazer uma pessoa explodir em chamas, forçar alguém a lhe obedecer, alterar a forma alheia de modo reduzido)	4
• Poderoso (Demolir um muro, alterar a psique alheia, conjurar uma criatura viva fantástica)	5-10
• Monumental (Partir um carro ao meio, transformar uma multidão em autômatos, prender um espírito poderoso)	10-20
• Divino (Demolir um prédio, colocar uma cidade inteira para dormir, remodelar permanentemente seu Padrão)	20 ou mais, mais, mais

Lembre-se que a área e a duração geralmente independem dos sucessos necessários ao Efeito. Em alguns casos, a tabela de Dano e Duração pode fornecer noções melhores sobre a escala de um Efeito.

Dano e Duração

Dano aplicado: Cada sucesso designado para causar dano inflige até dois Níveis de Dano. Para ataques Mentais, o dano será por contusão; para a maioria das outras Esferas, será letal. Carregado com Quintessência, sempre será agravado. Ataques de Forças causam um Nível de dano extra automaticamente.

Duração designada: Cada sucesso designado para a duração prolonga o Efeito além do momento/turno. Um sucesso adicional estende a duração para uma cena; dois sucessos extras para um dia; três sucessos adicionais, por uma história; quatro sucessos extras, por seis meses; cinco sucessos extras, a critério do Narrador. Obter o dobro de sucessos necessários para um sucesso completo pode tornar o Efeito permanente, de acordo com o Narrador.

Área de Efeito: Afetar um Padrão distinto do mago requer um sucesso. Cada Padrão adicional depois do primeiro exige sucessos adicionais. Afetar áreas extensas requer sucessos extras definidos pelo Narrador. Uma bola de chamas gigantesca é mais difícil de criar que um raio de fogo simples.

Exemplo de Distribuição Final: Um mago obtém quatro sucessos num raio de energia vulgar. Dois deles são usados para o Dano, logo causará cinco níveis de dano agravado (quatro pelos sucessos designados; um pelo Efeito de Forças, agravado pelo fogo). Um sucesso é utilizado para afetar um alvo distinto do operador e o remanescente é usado para acertar um alvo adicional. Dois alvos são atingidos, cada um recebendo cinco Níveis de dano agravado por fogo.

Nível de Sucesso

Falha Crítica: O mago falha em tecer a Trama corretamente e todo o Efeito é arruinado. Nenhum resultado é obtido e o operador gera Paradoxo.

Falha Total: Nenhum sucesso restante, mas não houve falha crítica. Inclua os sucessos cancelados por resultados 1 e pelos Limiares. O feitiço não gera efeito nenhum. O mago pode continuar, mas com penalidade de um ponto na dificuldade, cumulativa. Ele pode desistir e começar de novo. O Paradoxo se acumula em Efeitos vulgares como se o Efeito tivesse sido bem sucedido.

Sucesso inicial: Alguns sucessos, mas menos de metade do necessário. A mágica não se formou completamente, mas pode ser terminada. Continuar o Efeito gera uma penalidade de um ponto na dificuldade, cumulativa. Caso o mago pare, o Efeito tem resultados menores e triviais e o Paradoxo é anotado normalmente.

Sucesso parcial: Metade dos sucessos necessários. O místico consegue concluir o planejado, mas não da maneira que desejava. O Efeito está incompleto, faltando alguns componentes ou defeituoso de algum modo. Caso deseje, o operador pode continuar a acumular sucessos, com a dificuldade aumentada, ou parar, receber o Paradoxo adequado e liberar o Efeito como está.

Sucesso: Todos os sucessos necessários. O mago consegue fazer exatamente o que planejou.

Sucesso extraordinário: Uma vez e meia os sucessos necessários, ou mais. O mago não apenas obtém sucesso, mas o faz de modo fantástico. O Efeito atinge uma área maior ou tem mais força que o esperado, mas não sai dos limites pretendidos pelo mago. Alguns Efeitos do tipo 'tudo ou nada' não podem obter resultados extraordinários (você fez ou não), a critério do Narrador.

Alcance para Correspondência

Sucessos	Alcance	Conexão
Um	Linha de Visão	Amostra corporal
Dois	Muito familiar	Posse íntima ou companhia
Três	Familiar	Posse ou colega casual
Quatro	Visitado uma vez	Conhecido ou objeto usado uma vez
Cinco	Local descrito	Objeto ou pessoa tocada/ encontrada brevemente
Seis ou mais	Qualquer lugar na Terra	Nenhuma conexão

Película

Área	Dificuldade	Sucessos necessários
Nodo	3	Um
Região Muito Selvagem	5	Dois
Área Rural	6	Três
Área Urbana	7	Quatro
Centro da Cidade	8	Cinco
Laboratório Tecnocrata*	9	Cinco ou mais

* Note que a Ciência Dimensional Tecnocrata trata esses locais como Nodos.

A Película pode variar em até dois pontos devido às condições locais. Uma terreno baldio e assombrado no meio da cidade, à noite, teria uma Película menor que o resto da área urbana; um pomar cuidadosamente cultivado e mantido dentro de um domo biológico teria uma Película maior.

Atravessar a Película ou entrar no mundo espiritual causa um Nível de dano agravado por falha na jogada de dados. Veja a Esfera do Espírito para obter detalhes.

Linhas Temporais

Sucessos	Extensão de Tempo do Efeito
Um	Até um ano
Dois	Cinco anos
Três	20 anos
Quatro	50 anos
Cinco	100 anos
Seis ou mais	500 anos
10 ou mais	1000 anos ou mais

Lembre-se, esses limites se aplicam somente à observação ou alcance Temporal, não para a duração de Efeitos contingentes. Algumas áreas podem estar bloqueadas para o mago e outras podem parecer "confusas" devido à probabilidade.

"Isso não é bom, definitivamente não é," Mark sussurrava para si enquanto observava detrás da parede de prateleiras. "'Ah, não vai haver problemas', eu disse, 'basta entrar e sair, vamos ver no que trabalham lá' Sem esforço. Eu e minha boca enorme." Mark agachou-se atrás das madeiras e pensou furiosamente. *Cinco agentes. Era exatamente um derramamento de sangue que eu precisava*, refletiu com desgosto. *Era para ser um trabalho fácil. Bem, não resta escolha agora senão ver o que puder e cair fora com minha pele intacta.* Movendo-se silenciosamente através do armazém, ele observou os ciborgues realizando suas tarefas, movendo engradados e caixas, coletando coisas das mesas e empacotando-as.

"Que droga está acontecendo aqui? Robôs HIT Marks fazendo o trabalho sujo? Ninguém vai acreditar nisso." Rastejando adiante, ele passou por três mesas, puxando uma caixa aberta aleatoriamente. Verificando-a, ele viu vários livros, todos do mesmo tipo, embalados juntos. Retirando um deles, arrastou-se rapidamente para seu esconderijo e começou a folheá-lo. Depois de vinte minutos, balançou sua cabeça e colocou o livro de lado.

"Certo, manuais de treinamento. Bom, isso pode ser útil." Ouvindo um estalido, Mark virou-se bem a tempo de ver um dos seguranças apontar-lhe a mão. "Merda!" ele gritou, rolando para o lado enquanto a caixa onde estava apoiado explodiu em chamas.

"Maldição, maldição, MALDIÇÃO!" resmungou, pulando sobre várias caixas e evitando como um louco deixar uma linha de tiro para seus oponentes. *Vamos, você consegue, só mais um pouco adiante*, argumentava consigo. Arremessando o conteúdo de um de seus bolsos longe, ele fez outra prateleira a quatro metros explodir em chamas. Então correu para o outro lado do armazém e se arremessou por uma porta para dentro de um escritório.

Talvez tenha um minuto até me encontrarem. Tenho que conseguir.

Mark estendeu sua mão e girou-a velozmente. Onde antes não havia nada, repentinamente surgiu um amuleto em forma de estrela em ferro e prata. Revertendo sua empunhadura, segurou o amuleto a sua frente, curvando seu braço num gesto curioso. *45 segundos, Mark. Vamos*, apressava-se. Rapidamente, moveu o amuleto traçando um padrão estranho no ar, cantando suavemente enquanto isso, seu braço quase formando um borrão em virtude da pressa. Quando seu cântico atingiu o ápice, ele parou e franziu as sobrancelhas.

"Droga, isso não funciona mais." Olhando em volta, ele gargalhou consigo e saiu correndo pela porta de vidro em direção ao estacionamento.

"Muito bem, sair pela porta dos fundos sempre fez muito mais sentido para mim de qualquer jeito."

Capítulo Cinco: Regras

Mago é um jogo de histórias, sobre a criação de lendas fantásticas de pessoas que quebram todas as regras. Ainda assim, como qualquer outro jogo, **Mago** tem suas próprias regras. Elas existem para fornecer um alicerce onde basear o jogo. Todos têm suas opiniões, sua compreensão sobre o funcionamento do mundo e uma maneira de julgar disputas e ocorrências aleatórias.

Assim como os personagens de **Mago** quebram todas as regras da realidade, o jogo tem regras que podem ser quebradas. O objetivo de um bom jogo de **Mago** é a diversão, seja contando uma história, apreciando alguma ação ou lembrando os velhos tempos. Já que todo jogador busca divertimento, é importante considerar que as regras estão em segundo plano, depois do entretenimento. É a apreciação do jogo que conta, não a compreensão que todos têm de algum padrão canônico imaginário. Quanto mais regras você jogar pela janela, mais liberdade seu jogo terá, mas as grandes histórias geralmente tratam de heróis que ignoraram o bom senso e as leis estabelecidas. Use seu melhor julgamento para decidir quando acatar, quando quebrar e quando ignorar completamente as regras. Nesse meio tempo, elas lhe fornecerão uma base consistente para arbitrar um jogo.

Tempo

O correr do relógio é uma consideração constante. Você sabe onde seu personagem está? Quando o levaram para lá? Quanto tempo levará para completarem seus objetivos e se terão tempo para um café nesse período?

Sempre que o jogo acontece, o tempo passa para os personagens. Enquanto o meio-dia for seguido das treze horas e o sol continuar a nascer e se pôr no mundo do personagem (presumindo que está na Terra!), não há necessidade de interpretar cada segundo da vida do seu mago. Às vezes o tempo de jogo transcorre de maneira relativamente normal, como durante um diálogo. Noutras, o Narrador irá declarar que uma hora, noite ou semana se passou caso nada interessante ou importante estiver acontecendo. Durante o combate e outras situações tensas e aceleradas, o tempo pode passar mais rápido para os jogadores que para os personagens, conforme os detalhes da luta, perseguições de carro ou eventos similares ocorrem.

Para ajudar a quantificar e descrever a passagem do tempo sem estar limitado por tabelas extensas ou cálculos, **Mago** utiliza seis unidades básicas de medida de tempo.

• **Turno:** A quantidade de tempo que seu personagem precisa para executar uma tarefa simples. A duração de um turno varia entre três segundos e três minutos, dependendo do andamento do jogo. Durante o combate e outras situações estressantes similares, quase sempre o turno terá três segundos.

• **Cena:** Uma cena é o período de tempo necessário para a conclusão de um evento em um dado local, da mesma forma que nos filmes e peças. Um rápido e furioso combate no laboratório da Iteração X, um longo e complexo diálogo na Capela dos personagens e um ritual realizado sob a luz da lua cheia durariam uma cena. Uma única cena pode se estender por alguns minutos ou várias horas, mas compreenderá tantos turnos quanto necessário. As cenas que cobrem conversas e interações sociais similares geralmente não são divididas em turnos.

• **Capítulo:** Uma parte independente da história, usualmente definida numa única sessão de jogo. A maioria dos capítulos consiste de uma série de cenas interligadas por períodos de intervalo. Os capítulos de seriados e novelas são bons exemplos desse tipo de mensuração do tempo. Os capítulos compreendem desde uma hora até várias semanas de tempo de jogo, mas podem se estender por um período maior.

• **História:** Também chamada de cenário ou aventura, uma história é uma seqüência inter-relacionada de capítulos, começando numa introdução, passando por algum tipo de conflito e atingindo uma resolução. Algumas histórias exigirão vários capítulos para terminar, enquanto outras podem acabar após um único capítulo.

• **Crônica:** Uma série de histórias interligadas pela presença dos mesmos personagens e os eventos ao redor deles. Algumas crônicas abrangem um único arco de histórias, composto de várias sessões intimamente relacionadas, enquanto outras são uma seqüência de histórias mais independentes vinculadas apenas pela presença dos mesmos personagens. A duração das crônicas pode abranger desde algumas semanas até alguns anos de tempo do jogo, demorando alguns meses ou alguns anos de tempo real para serem concluídas.

• **Entreato:** O período de tempo descrito brevemente pelo Narrador em vez de interpretado turno a turno ou cena por cena. Quando o Narrador diz "todos os seus personagens descansaram e se recuperaram pelos dois dias seguintes," ou "seus personagens gastam as próximas duas horas reunindo os apetrechos e ferramentas necessários ao grande ritual," ele está acelerando o tempo, poupando os jogadores de efetivamente interpretar cada detalhe desses eventos. O entreato é usado para ultrapassar períodos tediosos ou triviais rapidamente e para controlar o andamento do jogo.

Gerenciamento do Entreato

O entreato é uma maneira muito útil de manter o andamento e interesse no jogo. É o período utilizado pelos personagens para cuidar de detalhes mundanos de suas vidas, estudar, aprender e se aprimorar (sem mencionar o gasto de pontos de experiência). Esse período também é necessário para os personagens se recuperarem e descansar do estresse mental e físico de suas aventuras. Já que o Narrador sempre controla o período de cada entreato, ele pode decidir quando os personagens conseguem relaxar e quando estarão no limite da sanidade pela privação do sono.

Uma técnica útil para o entreato, caso o Narrador decida estabelecer algumas semanas (ou meses, ou anos) entre os jogos, é o gerenciamento de atividades. Os jogadores escrevem sugestões para as atividades de seus personagens durante esse tempo, de forma mais generalizada que as ações pessoais executadas em sessões de jogo. Um personagem pode verificar suas Influências ou gerenciar um negócio, por exemplo, através de tarefas mundanas e demoradas. Melhor ainda, essas ações podem gerar todo tipo de tramas para o próximo jogo.

Ações

Durante qualquer sessão de jogo, seu personagem fará muitas coisas. Algumas dessas tarefas são consideradas ações, enquanto outras não. Resumindo, uma ação é uma tarefa na qual o mago tem uma chance de falhar ou ser interrompido devido às variações da sorte, perícia ou forças externas. Tarefas simples como falar e respirar não são ações, mas quase todo o resto é. Desde executar um Efeito mágico até subir um lance de escadas é uma ação. Geralmente, uma ação exige um turno de tempo do jogo para ser concluída.

Realizar ações é simples. Você diz ao seu Narrador o que deseja que seu personagem faça. Nesse momento, o Narrador deve decidir se a ação é bem sucedida ou não. Um teste pode ser exigido para determinar o resultado de eventos aleatórios, mas o Narrador pode julgar por meio do bom senso. Então, ele lhe descreverá o resultado das proezas do seu personagem, tenha sucesso ou não.

Em geral, as ações são cobertas por três categorias: ações automáticas, ações impossíveis e ações contestadas. Sempre que um jogador descreve uma ação, os Narradores devem primeiro decidir se a tarefa é automática ou impossível. Para essas categorias, não é necessária nenhuma jogada de dados. Caso contrário, ela estará no campo das ações contestadas e será o momento de resolver as conseqüências do sucesso ou falha.

Muitas ações são simples o suficiente para serem consideradas automáticas. A menos que alguma força invisível ou hostil esteja afetando seu personagem, ele pode caminhar numa rua vazia, jantar ou ler placas de trânsito em sua língua nativa automaticamente. Essas ações obtêm sucesso automático e não requerem lances de dados ou outras mecânicas de jogo.

Ações impossíveis são tão fáceis de julgar quanto as automáticas. Um mago sem nenhum conhecimento em computadores não pode invadir os sistemas da Tecnocracia para roubar dados e nenhum mago — não importa quão poderoso seja — pode impedir a Terra de girar em torno do sol. O Narrador lhe dirá que seu personagem não tem nenhuma chance de executar esse tipo de ação impensada.

Entretanto, toda a gama de atividades que seu personagem *pode* conseguir executar jaz entre o trivial e o impossível. Ele terá chances de sucesso ou falha se estiver dirigindo um veículo numa perseguição em alta velocidade, criando um poderoso talismã ou atirando num oponente durante um tiroteio. Nessas situações, o Narrador pode pedir que você faça uma jogada de dados para determinar o resultado de suas ações.

Jogando os Dados

Nas situações em que o resultado de uma ação seja duvidoso, ele será decidido por uma combinação entre a sorte e as Características do personagem. **Mago** tem uma mecânica simples, fácil e funcional de avaliar o acaso: jogadas de dados. Os dados utilizados em **Mago** sempre são os de 10 faces e podem ser encontrados em lojas especializadas. O Narrador precisará de muitos deles, enquanto os jogadores usarão no máximo dez deles. É claro que os dados podem ser compartilhados — 20 dados de 10 faces serão mais que suficientes.

Os jogadores usam as jogadas de dados para determinar o resultado de qualquer ação onde sucesso ou falha seja uma possibilidade plausível. As Características do seu personagem afetam a quantidade de dados que serão lançados, tendo um efeito direto na chance de sucesso numa determinada ação.

Níveis das Características

Embora a personalidade, as esperanças e os sonhos de um mago sejam determinados apenas pela imaginação do jogador, suas capacidades são definidas por suas Características — suas aptidões inatas e habilidades aprendidas. Excetuando Arete, Quintessência, Paradoxo e Força de Vontade, todas as Características são quantificadas entre um nível mínimo de 0 e um máximo de 5. Um 0 numa Característica representa a falta completa de conhecimento ou competência, enquanto um 5 será o ápice da capacidade humana. A maioria das pessoas no Mundo das Trevas tem níveis de Características entre 1 e 3. Um nível 4 representa um excelente grau de habilidade, mas um nível 5 seria extremamente raro e excepcional. Contudo, certos monstros sobrenaturais possuem níveis de Características superiores a 5 e os magos geralmente podem usar sua mágica para aumentar seus níveis acima dos limites humanos temporariamente.

Pense nos níveis das Características como a avaliação de "estrelas" dos hotéis e filmes. O nível 1 sempre é muito duvidoso, mas o nível 5 é realmente excelente. Em algumas circunstâncias desafortunadas, um personagem pode ter nível zero numa Característica. Um 0 normalmente é encontrado nas Habilidades que o personagem nunca treinou ou aprendeu, mas ferimentos mágicos, danos físicos extremos e perturbações mentais graves podem reduzir o nível de Atributo de um personagem a zero.

Os níveis de Características são descritos no seguinte formato:

X	Abissal — Totalmente sem treino
•	Péssimo — Amador
••	Médio — Profissional Iniciante
•••	Bom — Profissional Competente
••••	Excepcional — Profissional Especializado
•••••	Extraordinário — Mestre de Nível Mundial
••••••	Lendário

Sempre que você lançar os dados, usará um dado para cada nível da Característica apropriada. Por exemplo, se o seu personagem precisa resolver um enigma complexo no transcorrer de alguns dias, e tem três níveis de Inteligência, você usará três dados. No entanto, com exceção da Força de Vontade, Arete e Paradoxo, você quase nunca usará apenas uma Característica num teste. Com freqüência, ao usar um Atributo (página 101) em um teste — como utilizar a Percepção para encontrar algo — você adicionará um número de dados igual ao seu nível numa Habilidade (página 105) apropriada ao teste em questão. Por exemplo, se Colin o Hermético estivesse tentando compreender um livro de filosofia metafísica complexa, o Narrador poderia exigir que o jogador fizesse um teste de Inteligência + Acadêmicos — um Atributo mais uma Habilidade. Caso Colin tenha Inteligência 3 e Acadêmicos 4, seu jogador usaria três dados relacionados ao Atributo e quatro à Habilidade, lançando um total de sete dados. Esses dados formam a Parada de Dados do teste. Na maioria das vezes, a Parada de Dados é o número máximo de dados que você pode utilizar num único turno. Porém, algumas ações levam mais de um turno e também é possível (embora mais difícil) executar várias ações num mesmo turno. Veja "Ações Prolongadas" e "Ações Múltiplas" para mais detalhes.

Em alguns casos, uma única Característica é usada num teste; na maior parte do tempo são usadas duas (um Atributo e uma Habilidade). Contudo, nunca se pode utilizar mais de duas Características para formar uma Parada de Dados. Uma vez que Arete e Força de Vontade têm níveis máximos iguais a 10 e os Atributos e Habilidades têm níveis máximos iguais a 5, os seres humanos normais nunca terão mais de dez dados numa Parada. Apenas os indivíduos mais extraordinários do mundo lançarão 10 dados de uma vez. A capacidade de um mago de alterar a estrutura da realidade indica que — algumas vezes — ele terá mais de dez dados numa Parada, mas isso é um acontecimento raro e especial.

Dificuldades

Agora que você está lançando grandes quantidades de dados e relacionando todas as combinações plausíveis de Atributos e Habilidades para descobrir o que pode fazer, a próxima pergunta é o que conseguir dos lances de dados. Sempre que seu personagem realiza uma ação que exija um teste, o Narrador irá designar um número para determinar o grau de dificuldade. Ele será sempre um número entre 2 e 10. Toda vez que um dado lançado mostrar esse número ou um resultado maior, você obteve um sucesso. Por exemplo, se uma ação tiver dificuldade 6 (o número de dificuldade mais comum) e você obtiver como resultado 2, 3, 4, 5, 8, 9 e 10, você terá conseguido três sucessos. Quanto maior a quantidade de sucessos, melhor o resultado atingido pelo personagem. Você precisa de apenas um sucesso para que seu mago execute a maioria das ações, mas esse será um

Atos Reflexos

Nem tudo que um personagem faz é uma ação. Por exemplo, despender um ponto de Força de Vontade para garantir um sucesso automático num teste leva menos de um segundo em tempo do jogo. Nenhuma jogada de dados é necessária para gastar esse ponto, e quase sempre isso é feito enquanto o personagem está executando outra ação. Essa e outras "ações livres" são chamadas reflexas. Os atos reflexos são proezas que não requerem uma ação para serem concluídas.

Eles incluem tarefas como absorver dano, realizar testes de Força de Vontade, ou gritar "Cuidado, ela está atrás de você!" Não são, portanto, ações completas. Caso seu personagem seja atingido e você precise fazer um teste de absorção de dano, isso não reduzirá sua Parada de Dados para disparar sua arma no mesmo turno. Alguns atos reflexos, como absorver dano ou perceber o uso de magia vulgar, são automáticos e não exigem escolha ou declaração por parte do jogador. Outras decisões, como o dispêndio de Força de Vontade ou Quintessência, devem ser declaradas pelo jogador antes que o teste da tarefa relacionada seja feito. Ambos os tipos de atos reflexos não gastam tempo efetivamente.

Dificuldade e Exemplos de Sucesso

Eis uma lista simples de alguns graus de dificuldade básicos.

Dificuldade	
Três	Fácil (saltar um córrego estreito)
Quatro	Rotineiro (trocar um pneu)
Cinco	Equilibrado (instalar programas de computador de fácil utilização)
Seis	Médio (disparar uma arma em combate)
Sete	Desafiador (arrombar uma tranca de alta qualidade)
Oito	Difícil (reconstruir um motor destroçado)
Nove	Extremamente difícil (arrombar uma tranca de alta qualidade com ferramentas improvisadas)

Margem de Sucesso

Um sucesso	Mínima (manter um carro em movimento até chegar ao posto de gasolina)
Dois Sucessos	Moderada (efetuar um discurso interessante mas cotidiano)
Três Sucessos	Total (consertar algo e deixá-lo como novo)
Quatro Sucessos	Excepcional (escrever um romance famoso)
Cinco ou Mais Sucessos	Fenomenal (executar uma performance que as pessoas irão lembrar por muitos anos)

sucesso parcial. Três ou mais sucessos geralmente indicam um resultado totalmente positivo.

Quanto menor for o número da dificuldade, mais fácil será a tarefa. A dificuldade 6 supõe que a ação não é particularmente fácil nem especialmente difícil. É claro que vários modificadores podem ser aplicados, portanto não espere que toda tarefa seja igualmente simples!

O Narrador deve decidir a dificuldade de todas as ações. Apenas as tarefas mais simples teriam dificuldade 2 ou 3. Uma tarefa de dificuldade 2 seria tão fácil que nem valeria o esforço do teste. Uma tarefa de dificuldade 9 seria extremamente árdua e o sucesso seria inesperado, exceto dos mais capacitados. Tarefas de dificuldade 10 são quase impossíveis, pois as chances de falha crítica e sucesso são iguais, não importa quantos dados você lance. Apenas proezas especialmente árduas teriam esse nível de dificuldade imposto pelo Narrador. Quase todas as tarefas apresentarão graus de dificuldade variando entre 3 e 9, e a grande maioria terá uma variação entre 4 e 8.

Um resultado igual a 10 em um dado sempre é um sucesso. Se você conseguir um dez em seu lance de dados, resolverá os problemas mais difíceis, não importa quão complexos sejam. A única forma de ainda falhar numa ação nesse caso ocorrerá quando o Narrador já tenha decidido que a ação é impossível, mas cruelmente o faça jogar os dados para enganá-lo.

Falhas

Se você não obtiver nenhum sucesso em um teste, seu personagem terá falhado em atingir seu objetivo. Ele erra o disparo, o longo e complexo ritual não produz nenhum resultado além de velas derretidas e nuvens de incenso ou o código permanece além de sua capacidade de decifração. Os resultados exatos de uma falha são deixados a cargo do Narrador. Entretanto, raramente serão catastróficos — certamente serão menos ruins que uma falha crítica.

Exemplo: *Raven o Verbena está tentando ouvir um diálogo entre um possível agente do Sindicato e um Adepto da Virtualidade que conhece. Infelizmente, ambos estão conversando numa estação de metrô lotada, com trens indo e vindo. Não desejando se aproximar demais, para que sua espionagem não seja descoberta, Raven parece estar esperando para usar um telefone público enquanto tenta ouvir a conversa a 5 metros de distância. Rebeca, a Narradora, diz ao jogador de Raven, Richard, para testar sua Percepção + Prontidão (dificuldade 8). A Parada de Dados de Raven para esse teste é igual a cinco. Richar obtém 2, 7, 6, 4 e 5 — nenhum sucesso. Rebeca decide que Raven só conseguiu ouvir uma ou duas palavras da conversa, não sendo capaz de descobrir o assunto tratado pelos dois conspiradores.*

Ações Múltiplas

Na vida perigosa e atarefada de um mago, ocasionalmente você precisará que o seu personagem execute mais de uma ação por turno. Seja uma Cultista dirigindo em alta velocidade enquanto dispara pela janela no veículo atrás dela, ou um Irmão de Akasha tentando atacar e bloquear simultaneamente num torneio de artes marciais — essas ações podem ser tentadas pelo seu mago, mas serão mais difíceis. À medida que o personagem tenta coordenar mais ações, terá mais problemas para concluí-las simultaneamente.

Você deve primeiro declarar o número total de ações que deseja que seu personagem execute. Então, deve subtrair uma quantidade de dados de sua Parada igual ao número de ações desejadas, já na primeira ação. Todas as ações subseqüentes perdem um dado extra de sua Parada e essa perda é cumulativa. Caso uma Parada de Dados seja reduzida a zero ou menos, o personagem não pode tentar executar a ação. Exceto ao utilizar manobras defensivas (página 239), você geralmente escolhe a ordem das ações múltiplas de seu personagem. Em geral, a ação mais importante vem primeiro, uma vez que sofrerá a penalidade menor.

Exemplo: *Jeff está interpretando Mary Chen, um membro da Irmandade de Akasha, e deseja surpreender duas pessoas montando guarda num laboratório Progenitor suspeito. Ela está no parapeito de uma construção próxima e deseja saltar sobre ambos e desferir um golpe em cada um. Ao fazer tudo isso num único turno, ela espera pegar ambos desprevenidos. Chen tem Destreza 4, Briga 3 e Esportes 2. Já que deve saltar sobre os guardas antes de poder atingi-los, Jeff calcula a Parada de Dados de Mary para o salto (Destreza 4 + Esporte 2 = seis dados) e então subtrai três dados dela (pois Mary estará executando um total de três ações), resultando numa Parada final de três dados. O primeiro golpe tem uma Parada de Dados igual a sete (Destreza 4 + Briga 3) menos quatro (três devido às três ações, menos um por essa ser a segunda ação múltipla), resultando numa Parada de três dados. O golpe final terá uma Parada de Dados igual a dois (sete, menos três pelas ações, menos dois porque essa é a terceira ação múltipla). Além de habilidade, Mary precisará de sorte para ter sucesso em toda essa atividade.*

Magos que estejam utilizando Efeitos de Tempo (veja páginas 189 a 194) ou certas capacidades de aumento de velocidade podem acelerar seus corpos e reações de forma a permitir-lhes realizar ações múltiplas sem penalidade alguma. Porém, nenhuma dessas ações extras podem ser subdivididas novamente.

Falhas Críticas

Existem ocasiões quando tudo dá errado, arruinando seus esforços e seu dia. A última regra importante sobre dados no sistema de Narrativa é a "regra do um", também conhecida como falha crítica. Sempre que um dado lançado mostrar um resultado igual a 1, ele cancelará um sucesso. Caso você obtenha três sucessos e três 1, não terá obtido nenhum sucesso real e seu personagem terá falhado. Às vezes acontece.

A maneira mais fácil de seguir essa regra é emparelhar cada sucesso obtido com os dados de resultado 1. Se restarem sucessos, então seu personagem conseguiu; caso contrário, ele falhou. Conforme descrito acima, seu personagem sempre falha se você obtiver mais 1s que sucessos.

De vez em quando seu personagem se dará realmente mal. Caso você não obtenha nenhum sucesso num teste *e ainda* obtenha um ou mais resultados iguais a 1, você sofre uma falha crítica. Caso não haja sucessos, mas também não haja 1s, ou caso haja um único sucesso e vários resultados 1, você apenas falhou normalmente. Falhas críticas indicam que você obteve pelo menos um resultado 1 e nenhum sucesso que poderia cancelar esse resultado.

Falhas críticas são substancialmente piores que falhas normais. Seu personagem não apenas falhou, mas algo significativamente ruim aconteceu. Embora uma falha normal de Furtividade signifique que seu mago *possa* ser detectado, uma falha crítica indica que ele derrubou algo barulhento ou pisou num galho seco, essencialmente garantindo que perceberam sua presença. Similarmente, falhas críticas durante o combate indicam que seu personagem errou o alvo, mas também que sua arma quebrou ou ele atingiu um de seus companheiros por acidente.

Não há uma lista ou tabela de falhas críticas. Cabe ao Narrador decidir o tipo e magnitude desses desastres. Como sugestão, os Narradores têm liberdade para julgar a gravidade da falha crítica de acordo com a quantidade de 1s obtidos. Se você teve apenas um resultado 1 quando disparava sua arma em combate, ela pode emperrar. Caso você obtenha quatro ou mais 1s, resultados plausíveis indicam que você acidentalmente atingiu um amigo ou aliado ou a que arma explodiu na mão do seu personagem.

Sucessos Automáticos

Lançar grandes quantidades de dados pode ser divertido quando seu personagem está tentando compreender o funcionamento interno de um construto tecnomágico amplamente poderoso, mas é menos divertido quando se está tentando apenas fazer um pequeno reparo em seu carro. Ainda que um tarefa relativamente simples possa representar um desafio digno para um novato, a mesma tarefa será fácil para um especialista. Desse modo, **Mago** dispõe de um sistema simples e fácil para determinar sucessos automáticos em tarefas fáceis.

Se a quantidade de dados na Parada de Dados do seu personagem iguala ou excede o número de dificuldade da tarefa, ele terá um sucesso automático. Nenhuma jogada de dados é necessária. Uma vez que um sucesso automático equivale a obter um único sucesso (mínimo), esse sistema pode ser menos útil para tarefas resistidas, não podendo ser usado em combate ou situações igualmente tensas. Ainda, se a qualidade do sucesso tiver importância, provavelmente será melhor jogar os dados, na tentativa de obter mais sucessos. Contudo, para tarefas simples e — especialmente — repetitivas, esse sistema pode acelerar muito o jogo.

Existe uma forma mais dispendiosa de obter um sucesso automático em qualquer teste: gastar um ponto de Força de Vontade (página 125). Você só pode fazer isso uma vez por turno. Já que seu personagem dispõe de um suprimento limitado de Força de Vontade, essa tática deveria ser reservada para emergências e situações importantes.

Novas Tentativas

Quando você falha numa tarefa, geralmente é mais difícil tentar de novo. O aumento da dificuldade é o resultado de uma combinação entre tensão e o fato que algumas partes do trabalho possam simplesmente estar além de sua capacidade. Uma falha em arrombar uma porta ou consertar um equipamento apenas significa que seu personagem não conseguiu, não que nunca conseguirá. Os personagens que falham numa tarefa geralmente podem tentar de novo. Entretanto, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade em um ponto para essa nova tentativa. Caso ela também falhe, a terceira tentativa sofrerá um aumento de dois pontos na dificuldade (e assim por diante, até um máximo de 10 na dificuldade). Daí em diante, o assunto ficou *realmente* difícil, sendo provável que o personagem não obtenha sucesso (veja "Limiares").

O aumento do grau de dificuldade só deve ser aplicado em determinadas ocasiões — como ao escalar um muro, invadir um sistema de computador, consertar um equipamento ou interrogar um prisioneiro — quando a total incapacidade de realizar a tarefa for uma possibilidade razoável. Pode ser que o muro seja muito liso ou o sistema de segurança do computador seja muito complexo e estranho.

Portanto, novas tentativas sem penalidades são possíveis em situações nas quais o personagem consegue novas informações ou peças de equipamento que o auxiliem, em vez de apenas tentar novamente com as mesmas condições. Comprar um conjunto extravagante de ferramentas de arrombamento ou roubar uma nova senha pode ser considerado como aquisição de novos equipamentos ou informações, mas apenas se algum esforço significativo foi despendido para consegui-las. Se o personagem obteve esse tipo de informação ou equipamento, deve-se permitir uma nova tentativa sem penalidades. É claro que esforços subseqüentes para obter novas informações ou equipamentos se tornarão sucessivamente mais difíceis!

Em situações similares a atingir um oponente, perceber uma emboscada ou fugir numa perseguição de veículos, a complexidade e velocidade de mudança dos eventos será suficiente para que novas tentativas sejam feitas sem penalidades. Em outras ocasiões, como desarmar uma bomba prestes a explodir ou saltar um grande precipício, uma falha geralmente é definitiva e novas tentativas são impossíveis, uma vez que o personagem não está apto a realizar tais ações.

Exemplo: *Padre Michael, um sacerdote que pertence ao Coro Celestial, não está passando por um bom dia. Está em reunião com seu bispo e um rico proprietário de terras. O latifundiário está se oferecendo para comprar a igreja de Padre Michael, para construir um prédio de escritórios no local. Infelizmente, a igreja contém um poderoso Nodo. O padre tenta persuadir o bispo de que a Igreja precisa mais de um antigo e bonito prédio do que de vários milhões de dólares. Ele faz um discurso apaixonado sobre o valor da tradição acima do dinheiro, na tentativa de dissuadi-lo da tentadora oferta. O Narrador sugere que o jogador de Padre Michael, Daun, faça um teste de Carisma + Expressão além de interpretar o discurso. Ele faz o teste e falha. O discurso parece pouco convincente e retrógrado*

para o bispo, que está pensando em como vários milhões de dólares irão ajudar os programas da Igreja para a juventude. O padre percebe seu engano e começa a falar sobre o valor dessa construção para a comunidade e sobre como a Igreja perderá vários párocos se ela for demolida. Devido à falha anterior do reverendo Michael, o Narrador estabelece a dificuldade para o novo teste em 7. Outra falha poderá fazer o bispo assinar o contrato apenas para silenciar o Padre Michael.

Complicações

As regras anteriores são a base para resolver a maior parte das situações, sendo suficientes para crônicas onde os lances de dados são restritos ao mínimo necessário. No entanto, essas regras não abrangem todas as situações possíveis. O que acontece quando seu personagem está invadindo um computador e o operador do sistema está tentando impedi-lo ativamente? Na mesma situação, que dizer se um amigo estiver tentando invadir o mesmo sistema a partir de outro terminal?

As várias complicações e considerações descritas aqui foram desenvolvidas para adicionar cor e detalhamento ao jogo. Embora não sejam estritamente necessárias para o jogo, freqüentemente fornecem realismo e suspense à crônica. Como sempre, o Narrador deve decidir se essas regras serão usadas, de preferência consultando os jogadores. O objetivo é um jogo agradável e divertido. Para algumas pessoas, o melhor tipo de jogo envolve o menor número de regras possível, mas detalhes e realismo são as chaves para outras. As considerações a seguir são generalizadas e se aplicam a uma grande variedade de circunstâncias.

Ações Prolongadas

Geralmente, tarefas complexas ou difíceis exigem múltiplos sucessos para serem concluídas. Por exemplo, são necessários vários sucessos para desenvolver e construir uma peça complicada de maquinaria ou extrair toda a informação possível de um prisioneiro. Essas tarefas longas também costumam exigir muito tempo. Ao invés de uma única ação, que requer um turno para ser concluída, e um único teste, muitos turnos (e possivelmente muitas cenas) são necessários; muitos testes podem estar envolvidos também.

Qualquer ação que possa ser bem sucedida com apenas um resultado positivo nos dados é chamada de *ação simples*. Disparar uma arma, saltar uma vala ou fazer um discurso rápido são ações simples cujo sucesso ou falha depende de apenas um teste. Ações que exijam múltiplos sucessos para serem parcialmente bem sucedidas são chamadas *ações prolongadas*. Construir um avião, pesquisar uma biblioteca inteira atrás de uma simples citação ou seduzir alguém são exemplos de ações prolongadas que requerem vários turnos e vários testes para serem bem sucedidas. A maioria das ações em **Mago** será simples, porém magos ambiciosos que se empenhem em projetos difíceis geralmente executarão ações prolongadas. Devido à dificuldade para realizar grande parte das proezas mágicas mais poderosas, os rituais místicos são a forma mais comum de ação prolongada encontrada nesse jogo.

Em qualquer ação prolongada, você usa a Parada de Dados do seu personagem várias vezes. Dependendo das circunstâncias, você pode acabar efetuando um teste por turno, por cena ou mesmo por semana. Não importa o intervalo, os sucessos dos testes são somados, e a meta é acumular a quantidade necessária para completar a tarefa. Infelizmente, cada teste adicional prolonga o tempo exigido para completar a tarefa e aumenta a possibilidade de uma falha crítica. Mesmo que uma falha simples em qualquer um dos testes signifique apenas que não houve progresso, algum desastre pode ocorrer se qualquer teste resultar numa falha crítica. Além de todos os sucessos acumulados serem perdidos, o resultado desejado pode se tornar mais difícil de atingir.

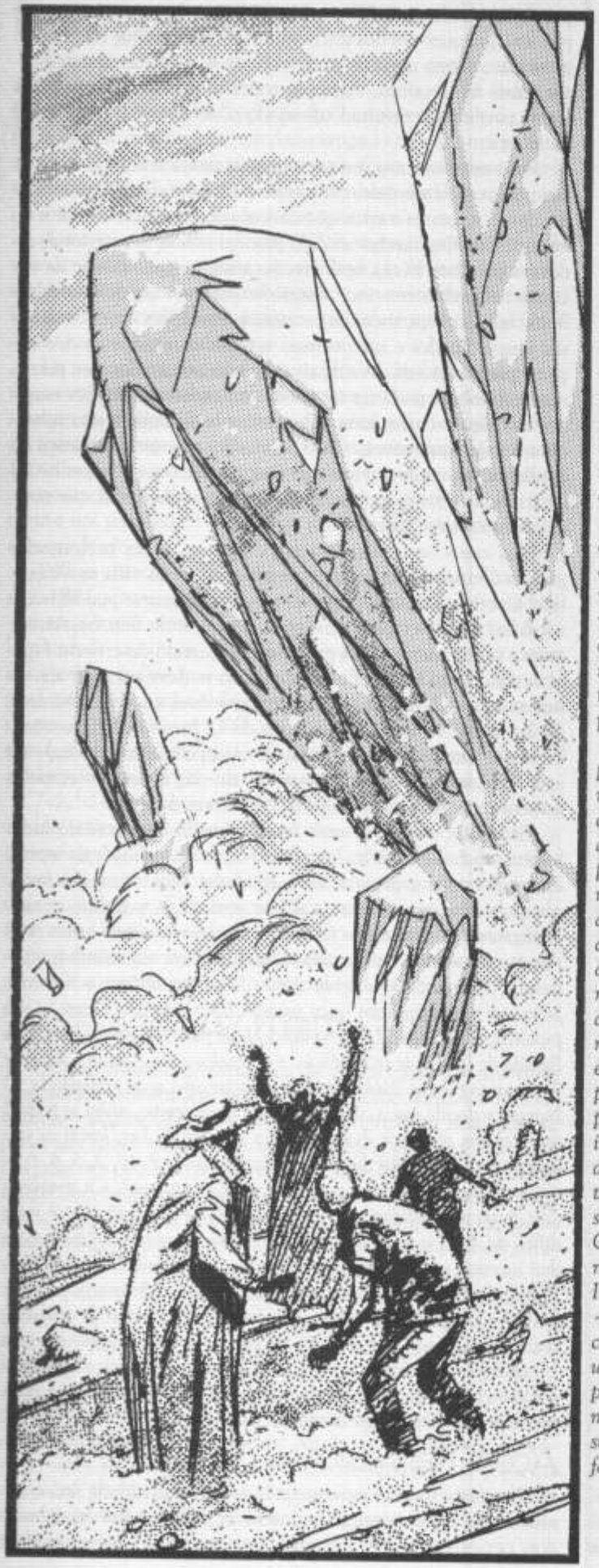
Por exemplo, caso seu personagem esteja tentando invocar um poderoso Umbróide, cada teste pode representar uma hora de cânticos, gestos e entoação de encantamentos. Se você souber que um Nephandus sórdido planeja atacar seu personagem dentro de cinco horas, será preciso atingir a quantidade de sucessos necessária em cinco testes. Se qualquer um deles resultar numa falha crítica, todos os sucessos acumulados anteriormente são desperdiçados e um ou mais apetrechos usados na decoração e preparação da área de ritual foram arruinados; seu personagem também pode ter invocado um espírito hostil por engano. Em alguns casos, uma falha crítica indica que testes subseqüentes são impossíveis. Caso ocorra durante uma tentativa de consertar um equipamento complexo, indica que o aparelho foi destruído e se tornou uma massa de ferro-velho inútil que nunca poderá ser recuperado.

Nos casos onde não existem prazos, as ações prolongadas podem continuar pelo tempo desejado, mas na vida movimentada e perigosa de um mago, quem poderia cantar por 36 horas seguidas? As descrições de tarefas no Capítulo Seis freqüentemente se referem a ações prolongadas quando descrevem façanhas difíceis ou lentas. Entretanto, não se deve permitir abusos nessas ações. Para que o jogo seja agradável a todos, não deve ser lotado de rituais intermináveis de 12 horas ou tarefas similarmente demoradas. A pressão do tempo e a necessidade de agir rapidamente devem manter o uso das ações prolongadas somente nas partes mais intensas ou ativas do jogo.

Exemplo: *Depois de uma intrusão muito bem-sucedida a um laboratório da Iteração X, Jag, o Adepto da Virtualidade da capela, conseguiu roubar as peças de um computador Ternário topo de linha, com acessórios completos e de última geração de realidade virtual. Infelizmente, o computador foi danificado durante a fuga, sendo atingido por um disparo endereçado a Jag. Ele deseja restaurar o equipamento. Já que o aparelho sofreu apenas dois níveis de dano, o Narrador julga que são necessários cinco sucessos para a tarefa. Porem, é um protótipo experimental, logo a dificuldade para o conserto será 9. A Parada de Dados de Inteligência + Tecnologia do Adepto é somente 7, portanto ele sem dúvida precisa executar uma ação prolongada. O Narrador decide que o conserto levará algum tempo, assim só poderá ser feito um teste por dia. Robert, o jogador de Jag, lança os sete dados para o primeiro dia. Os resultados são 1, 9, 10, 3, 5, 6, 6 — um sucesso; um bom começo, mas nada excepcional. Os próximos dois testes não adicionam nenhum sucesso ao trabalho — é mais difícil do que Jag imaginara. Ele tem sorte no quarto dia e consegue dois sucessos; então consegue mais um durante o quinto e o sexto dias. Depois de descansar e tomar um banho, Jag está pronto para testar seu novo computador, que exigiu quase uma semana de trabalho constante para ser consertado. Caso tivesse sofrido uma falha crítica em qualquer um desses testes, provavelmente destruiria o computador além da recuperação. Note que seis dias de trabalho foram comprimidos em apenas alguns minutos de testes.*

Ações Resistidas

Um teste simples com um número de dificuldade único geralmente é insuficiente para descrever uma batalha ativa entre dois personagens. Por exemplo, dois magos podem se engajar



num esforço de guerra para conseguir agarrar um potente bastão mágico. Nesse caso, você e seu oponente farão testes resistidos. Cada participante realiza testes e o lado com mais sucessos, vence. Quase sempre a dificuldade desses testes é idêntica à dificuldade para realizar uma tarefa não resistida similar. Entretanto, se um lado tem alguma vantagem, terá uma dificuldade menor; em outros casos, ambos os participantes usarão o nível de uma Característica do oponente como dificuldade.

A despeito do modo como o teste é determinado, seu personagem somente acumula os sucessos que excedam a quantidade de sucessos do oponente. Considere uma luta de boxe entre seu mago e outro personagem de jogador, onde são precisos cinco sucessos para nocautear o oponente. Se você obtiver cinco sucessos e seu inimigo obtiver quatro no mesmo turno, você soma apenas um. Logo, seu personagem não nocauteou o oponente, mas conseguiu uma leve vantagem para prosseguir a luta. Em geral, as ações resistidas são as tarefas mais difíceis que um personagem pode executar e grandes quantidades de sucessos serão raras, exceto se o mago estiver enfrentando uma oposição absurdamente incompetente.

Algumas ações como desafios de luta, perseguições de carro e tentativas de invasão de computadores serão tanto prolongadas, quanto resistidas. Nesses casos, uma ou ambas as partes devem atingir uma quantidade de sucessos predeterminada para vencer. O primeiro a atingir essa quantidade vence o desafio. Já que cada sucesso do oponente efetivamente subtrai um dos seus, as ações que são prolongadas e resistidas podem exigir vários testes e um dispêndio considerável de esforço e tempo para os personagens (e jogadores) envolvidos.

Exemplo: *Usando seu novo computador, Jag agora está pronto para se meter em grandes problemas. Não mais satisfeito em meramente invadir registros de pagamento corporativos e se entupir de dinheiro, ele decide pagar um favor que um amigo lhe fez seis meses atrás e investigar a Allco Química, uma companhia que suspeita pertencer secretamente à Tecnocracia. Caso encontre algo perigoso nos registros de alta segurança, enviará mensagens eletrônicas para a Agência de Proteção Ambiental e vários jornais. Ele pode até disponibilizar as informações anonimamente na Internet. Mesmo que a Allco não seja processada, será arruinada pela publicidade negativa. Infelizmente, os donos da empresa estão cientes do perigo de seus arquivos secretos serem revelados, então contrataram administradores de sistema para monitorar sua rede regularmente. Cass é a administradora em serviço e percebe quase imediatamente que pode haver uma intrusão não autorizada. Porém, ela não pode expulsar Jag instantaneamente, uma vez que os programas dele a impedem de descobrir exatamente quem é o invasor. Depois de dizer a Robert que Jag tem quase certeza que sua invasão foi detectada, o Narrador decide usar um teste resistido. Se Robert tiver sucesso, Jag conseguiu cobrir o suficiente seus rastros para enganar Cass; se a administradora vencer, saberá que há um invasor e poderá removê-lo ou identificá-lo. O Narrador pede a Robert que teste Inteligência (4) + Computadores (4), resistido pela Inteligência (3) + Computadores (3) de Cass. A Allco possui uma vasta rede de computadores que utiliza programas de segurança, mas Jag está usando um computador Ternário e programas de decodificação, portanto sua dificuldade é 7. Cass está em seu campo de trabalho, mas está encarando alguém com um computador Ternário, assim sua dificuldade também é 7. Robert consegue quatro sucessos — fenomenal — enquanto Cass obtém apenas dois. Os sucessos dela*

são subtraídos dos dele, portanto o acesso do Adepto da Virtualidade é limitado enquanto estiver conectado e invisível. Se achar que está com sorte, ele pode tentar uma nova ação resistida para conseguir acesso mais amplo.

Trabalho de Equipe

Felizmente, ainda que os magos precisem executar proezas extremamente difíceis, também podem pedir ajuda a seus amigos e companheiros. Em qualquer situação onde dois ou mais indivíduos possam efetivamente se auxiliar, os personagens podem trabalhar em conjunto para acumular os sucessos necessários. Embora seja usado primariamente durante ações prolongadas, o trabalho de equipe funciona em muitas situações, desde prestar primeiros socorros até derrubar uma porta, passando por pesquisas e investigações. Em todas essas tarefas, dois ou mais jogadores fazem testes separados e somam seus sucessos. Entretanto, cada um deles é um teste distinto e personagens diferentes não podem somar suas Características numa única Parada de Dados. Mesmo que os sucessos sejam combinados, cada mago é bem sucedido, falha ou sofre uma falha crítica em separado. Dependendo do intento, uma falha crítica pode afetar apenas o jogador que a sofreu ou arruinar todo o projeto.

O trabalho de equipe pode ser utilizado numa ampla variedade de situações, como rituais mágicos e investigação de inimigos em potencial. Porém, não é a solução para todos os problemas. Não funcionará se não houver espaço para mais de uma pessoa trabalhar ou em situações como sedução ou dissuasão, quando participantes adicionais tendem a atrapalhar. Os Narradores devem decidir se o trabalho em equipe irá ajudar ou impedir uma empreitada específica.

Exemplo: *Loraine, uma companheira de Jag, foi seqüestrada em seu apartamento. Jag e dois outros membros da capela estão vasculhando o local procurando por pistas da identidade dos seqüestradores. Os três se dividem e reviram o apartamento de pernas para o ar. O Narrador pede a cada jogador que faça um teste. Ele sabe que Loraine foi capturada por um ciborgue HIT Mark e que a única pista significante é um pequeno pedaço de pseudo-carne da criatura, arrancado por Loraine enquanto tentava escapar. O Narrador decide que o grupo precisará de cinco sucessos num teste de Percepção + Investigação (dificuldade 7) para encontrar essa pista. Jag tem Percepção 4 e Investigação 1; um de seus aliados, Vanessa, tem Percepção 3 e Investigação 3; o outro, Jules, tem Percepção 3 e Investigação 1. O jogador de Jag consegue 7, 4, 1, 9 e 8, obtendo três sucessos e uma falha automática (o 1); total de dois sucessos. O jogador de Vanessa obtém 2, 8, 10, 6, 6 e 7 — três sucessos. A jogadora de Jules mostra seus resultados: 5, 3, 4 e 4 — nenhum sucesso. Somando os três resultados temos exatamente cinco sucessos.O Narrador declara que Vanessa (que obteve a maior quantidade de sucessos) percebe o pedaço de pseudo-carne e os três se reúnem para discutir o que fazer a seguir.*

Limiares

A regra de Limiares se afasta um pouco das regras usuais do sistema de Narrativa revisado. O sistema de Narrativa apresenta modificadores de dificuldade para as ações, mas em **Mago: A Ascensão** esses modificadores tendem a alterar um bocado os números de dificuldade — e atribuir dificuldade 10 para tudo não simula com precisão os esforços hercúleos necessários para concluir algumas das tarefas que os magos tentam realizar.

Quando você sofre penalidades que elevarão o nível de dificuldade acima de 9, você acumula um Limiar. Cada ponto adicional de dificuldade cancela um sucesso do resultado final do seu teste. Esse sucesso nunca aconteceu — a tarefa era tão árdua que você vagamente conseguiu completá-la. Se os seus Limiares cancelarem todos os seus sucessos, seu personagem falha; embora tenha se esforçado, o trabalho era muito difícil. Caso os Limiares retirem todos os sucessos e deixem seu personagem apenas com resultados 1 nos dados, você sofre uma falha crítica. (Cuidado, porque ações com Limiares tendem a sofrer falhas críticas *muitas vezes*.) Você deve remover os sucessos devido aos Limiares antes de cancelar os sucessos em função dos resultados 1. Felizmente, um único Limiar não resulta forçosamente numa falha crítica. Se ele remover todos os seus sucessos e ainda houver Limiares para serem cancelados, mas você não tiver nenhum resultado 1, seu teste é uma falha simples.

Ocasionalmente, uma ação pode exigir um Limiar sem modificar a dificuldade. É possível executar uma ação com dificuldade 6 e acumular três Limiares, por exemplo; nesse caso, você precisará ao menos de quatro resultados 6 para obter sucesso. Essa mecânica pode representar uma tarefa que não é especialmente difícil, mas requer um bocado de trabalho para concluir.

Exemplo: *Mark Gillan precisa subir uma escada vertical escorregadia no meio de uma tempestade, para conseguir fugir de seu perseguidor da Ordem de Hermes e alcançar seu foco em casa. Normalmente, a dificuldade para subir a escada com pressa seria de 6 ou 7, mas está chovendo e ventando, então o Narrador aumentou a dificuldade para 8. O mago Hermético lança um Efeito rápido que faz Mark escorregar, impondo um modificador de dois pontos. Ao invés de elevar a dificuldade para 10, ela é limitada a 9 e a tarefa acumula um Limiar. O jogador de Mark faz um teste de Destreza + Esportes e consegue quatro sucessos, mas um deles é cancelado devido do Limiar. Mark se deu muito bem escalando, mas as circunstâncias eram tão ruins que essa incrível façanha somente o tirou da escada a tempo!*

A Regra de Ouro

A mais importante de todas as regras e a única que realmente vale a pena seguir é: *não existem regras invioláveis*. Esse é o seu jogo. Seu próprio grupo de jogadores faz dele o que quiser. Não importa se você deseja dirigir um jogo sem dados (ou quase) ou se pretende realizar testes para todas as tarefas, o poder de decisão é seu. Mesmo que você queira fazer uma experiência, com cada jogador interpretando quatro magos de poderes variados e trocar de Narrador toda sessão de jogo, enquanto todos estiverem se divertindo você está realizando um bom jogo e usando as regras corretamente (na sua opinião). As regras desse livro não devem ser consideradas nada mais que sugestões úteis. Elas não são limitações obrigatórias acerca da única maneira correta de jogar **Mago** ou explorar o Mundo das Trevas. Você sabe o que é melhor para seu jogo, então divirta-se e use as regras com as quais se sinta confortável.

Stacy ajeitou seu vestido uma última vez antes de sair do elevador. Olhando para o pedaço de papel em sua mão, ela se certificou do número do escritório, então se aproximou da sala 201. Parando na porta, ela respirou fundo. "Certo garota. É agora ou nunca. Você pode fazê-lo." Endireitando-se, preparou um dos seus melhores sorrisos e arrumou o vestido novamente. "Você consegue. Basta sorrir, manter a pose com todo mundo, pegar a informação e cair fora, sem problema."

Ela abriu a porta e caminhou como se soubesse o que estava fazendo — então, ficou paralisada. Sentada atrás da mesa de recepção estava a mais velha e pretensiosa secretária que já tinha visto. *Maldição*, pensou consigo, mas não deixou sua expressão mudar enquanto se aproximava da mesa.

Erguendo sua convicção como um escudo, Stacy respirou fundo de novo e abriu um sorriso encantador. "Eu sou Stacy Zurck, agente especial do FBI. Estou aqui para ver os registros do senhor Jonathan Hart. Creio que meu escritório já ligou avisando." Enquanto falava, sua mente fervia. *Certo, da maneira que ele lhe ensinou. Você sabe o que quer que ela pense. Então faça acontecer. Use sua autoridade, sua linguagem corporal, sua psicologia.*

Por um momento, a velha senhora franziu as sobrancelhas — só por um momento. "Deixe-me ver se alguém atendeu a chamada," resmungou. Ela começou a verificar as mensagens anotadas. Aproximando-se, Stacy olhou para as notas, apontando uma delas. "Eis a ligação. Agora, se possível, gostaria de ver os registros. Qual é o escritório?"

A secretária olhou para a nota em branco, virou-se para Stacy e assentiu. "É o terceiro à esquerda. Deve estar aberto. Chame se precisar de algo."

Stacy sorriu novamente, liberando o fôlego que nem percebera estar segurando. "OK, primeiro passo concluído. Falta pouco. Dante, não importa onde você esteja, eu vou te matar por me fazer procurá-lo."

Capítulo Seis: Sistemas e Drama

Uma vez que os magos têm a tendência maravilhosa para se meter nas situações mais bizarras, você freqüentemente precisa descobrir uma maneira do seu personagem sair das piores enrascadas. As regras básicas no Capítulo Cinco descrevem um processo rápido de determinar resultados quando fatores aleatórios entram em cena. Para mais detalhes, você pode usar os sistemas apresentados aqui, que cobrem tudo, de uma perseguição furtiva até um combate, discursos carismáticos e além.

É claro, os sistemas descritos aqui são apenas sugestões. Sem dúvida, haverá situações nas quais uma mecânica diferente — ou mecânica nenhuma — é mais apropriada. Use aquilo que fizer mais sentido para a ocasião, contanto que seja justo e consistente. Não esqueça de tomar suas decisões de acordo com a interpretação do momento. A performance inspiradora de um jogador (ou uma interpretação desanimada) definitivamente pode ter algum efeito no sucesso ou falha do comportamento do personagem. O personagem pode ser melhor que o jogador em alguns pontos, mas o jogador deve ao menos se esforçar em todas as ocasiões. Daí em diante, você pode deixar os dados rolarem e decidir o resultado com base no acaso, na interpretação ou numa combinação dos dois.

Sistemas Dramáticos

Seu personagem tem várias capacidades anotadas em sua planilha, como Atributos e Habilidades. Todas essas Características foram descritas no Capítulo Três. Entretanto, elas só serão úteis se você souber como utilizá-las. As regras a seguir fornecem explicações relativamente detalhadas para uma grande variedade de tarefas que os personagens podem realizar. Na vasta maioria dos casos, você simplesmente soma um Atributo e uma Habilidade para fazer um teste. Se a tarefa cair numa das especializações do personagem (pág. 117), o jogador pode lançar dados extras se obtiver um ou mais resultados iguais a dez.

As regras descritas a seguir não incluem *tudo* o que se pode fazer. Se surgir uma tarefa que não está descrita, o Narrador pode extrapolar os exemplos existentes e criar novos testes. Em muitos casos, o método mais simples é decidir se a tarefa é fácil, pouco difícil ou muito difícil. Depois, o Narrador indica um grau de dificuldade com base nessa decisão e declara o resultado de acordo com o número de sucessos. Para tarefas que aparecem com freqüência, seria útil se o Narrador escrevesse regras similares às existentes nesse capítulo, visando manter a consistência e imparcialidade. Lembre-se que se o personagem não tiver ao menos um ponto no Conhecimento necessário, o jogador não pode fazer o teste; personagens que não dispõem da Perícia apro-

priada recebem penalidade igual a 1 na dificuldade quando o jogador usa apenas os dados de Atributo.

Tarefas Automáticas

As tarefas automáticas exigem que o personagem faça algo, mas não envolvem uma jogada de dados. A seguir, algumas tarefas automáticas comuns:

• **Levantar-se:** Um personagem pode se levantar normalmente do chão, em um turno, sem fazer nenhum teste. Levantar-se e fazer outra coisa no mesmo turno exige uma ação múltipla (veja "Ações Múltiplas" na pág. 215), com um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4) para ter sucesso em levantar-se.

• **Pegar um Foco:** Seja um cristal no bolso ou um grande artefato guardado na mochila do personagem, presume-se que os magos sabem onde estão todos os seus focos e, geralmente, têm fácil acesso a eles. Afinal, os focos são as ferramentas da operação mágica e somente o mais tolo dos magos os colocaria em lugares inacessíveis. No entanto, um personagem com uma mala entulhada de focos grandes e esquisitos, gastaria vários turnos para encontrar algo específico no meio da bagunça. Mesmo um foco guardado num bolso de fácil acesso requer uma ação para ser preparado. Se o personagem deseja preparar o foco e usá-lo no mesmo turno, o jogador deve diminuir a sua Parada de Dados apropriadamente (veja "Ações Múltiplas").

• **Movimento:** Um personagem pode caminhar, marchar ou correr. Caminhando, o personagem se move sete metros por turno e pode realizar muitas outras ações sem penalidade. Marchando, o personagem se move a (12 + Destreza) metros por turno; correndo, seu deslocamento é igual a (20 + [3 x Destreza]) metros por turno.

Os personagens podem se deslocar por até metade de sua velocidade máxima de corrida num turno e ainda declarar uma ação normal. Normalmente, isso significa mover-se e então parar para realizar uma ação. É possível agir em movimento, mas cada metro de deslocamento subtrai um dado da Parada (veja a pág. 239 para mais detalhes). Note que personagens feridos (pág. 246) podem ter sua velocidade máxima reduzida.

• **Preparar uma arma:** Seja sacar uma espada de uma bainha ou recarregar uma pistola com um pente de balas, preparar uma arma leva um turno e normalmente não precisa de um teste. Porém, tentar realizar outras ações no mesmo turno (inclusive usar a arma no mesmo turno em que foi preparada) exige ações múltiplas. O jogador deve reduzir sua Parada de Dados (veja "Ações Múltiplas", pág. 215) e testar Destreza + Armas Brancas ou Armas de Fogo (dificuldade 4) para preparar a arma com sucesso.

• **Dar a partida num veículo:** Apesar de não exigir nenhum teste, isso ainda exige uma ação.

• **Adiar a ação:** O personagem permite ao próximo personagem com a maior iniciativa (pág. 216) agir primeiro. Ele ainda pode agir no final do turno, depois dos outros personagens. Se todos os personagens (dos jogadores e do Narrador) adiarem suas ações, ninguém age durante esse turno.

Tarefas Físicas

• **Escalar (Destreza + Esportes):** Se o seu personagem escalar uma superfície inclinada ou vertical (rocha, lateral de um prédio), teste Destreza + Esportes. Em geral, Escalar é uma ação prolongada. Numa escalada comum, seu personagem sobe 3 metros por sucesso. O Narrador pode ajustar essa distância de acordo com a dificuldade (escaladas fáceis, com numerosos apoios ou um bom equipamento: 4 a 6 metros por sucesso; escaladas difíceis, em superfícies lisas ou sem equipamento: 1,5 metro por sucesso). O clima, a qualidade do equipamento, o tipo de apoio e vários outros fatores similares afetam a velocidade. A ação prolongada dura até seu personagem somar sucessos suficientes para atingir seu objetivo. Uma falha significa que seu personagem não progrediu naquele turno, enquanto uma falha crítica significa que ele ficou paralisado ou talvez tenha até caído.

• **Dirigir (Destreza + Condução):** Quando se opera um veículo em condições normais, não é necessário fazer um teste de Condução. Qualquer pessoa com um ou mais pontos de Condução é capaz de ir do ponto A ao ponto B sem dificuldade. No entanto, jogadores cujos personagens não tenham essa perícia devem fazer um teste sempre que tentarem operar um veículo. Um clima chuvoso, velocidades altas, passageiros incontroláveis, obstáculos e manobras complicadas tornam a direção mais difícil. Devido à enorme quantidade de problemas potenciais encontrados enquanto se está dirigindo, as dificuldades são deixadas a cargo do Narrador. A dificuldade básica para qualquer teste de Condução é 3, que apenas indica uma situação comum como tráfego pesado ou clima ruim. Uma falha raramente representa algo mais grave que uma derrapagem ou talvez uma multa (se houver guardas nas proximidades). Falhas críticas geralmente causam algum tipo de acidente ou defeito mecânico. Em velocidades baixas, pode significar um pneu furado ou um pára-lama amassado. Em altas velocidades ou estradas ruins, uma falha crítica pode representar um acidente mortal.

Em condições particularmente difíceis, uma falha pode exigir um segundo teste. Uma nova falha indica que o motorista perdeu o controle do carro ou causou um acidente moderado, enquanto uma falha crítica leva a um acidente letal. Um sucesso nesse segundo teste significa que o motorista evita conseqüências mais graves e apenas derrapa ou é forçado a parar. Exceto nos casos de perseguições (veja "Perseguição"), sucessos múltiplos indicam apenas um alto grau de habilidade no volante. As dificuldades a seguir também são adicionadas a todas as perseguições com automóveis:

Risco	Modificador de Dificuldade
Tráfego Pesado	+1
Clima Ruim (tempestade forte)	+1
Clima Horrível (furacão, enchente)	+2
Estrada Ruim (velocidade superior a 30 km/h)	+1
Fora da Estrada	+2

O tipo de veículo também afeta a velocidade e a dirigibilidade máximas que o personagem pode atingir. Na tabela adiante, a coluna Velocidade Segura indica a velocidade máxima que um veículo pode atingir na estrada, sem seu motorista receber penalidades. Para cada 15 km/h acima dessa velocidade, a dificuldade aumenta em um ponto. Além disso, o número *máximo* de dados que o motorista pode ter em sua Parada é igual à característica Dirigibilidade do veículo. Mesmo um motorista excelente mal consegue controlar um tanque.

Veículo	Vel. Segura	Vel. Máxima	Dirigibilidade
Calhambeque	48 km/h	80 km/h	5
Tanque	90 km/h	160 km/h	4
Ônibus	80 km/h	160 km/h	3
Stock-car	110 km/h	170 km/h	4
Sedã	110 km/h	190 km/h	5
Furgão	110 km/h	190 km/h	6
Compacto 1.0	110 km/h	160 km/h	6
Moto pequena	90 km/h	160 km/h	8
Compacto Esportivo	160 km/h	220 km/h	7
Carro Esporte	170 km/h	260 km/h	8
Moto grande	170 km/h	240 km/h	8
Sedã de Luxo	140 km/h	250 km/h	7
Micro-ônibus	110 km/h	180 km/h	6
Fórmula Um	225 km/h	390 km/h	10

• **Sobrecarga (Força):** Embora os magos precisem levar consigo seus focos, Talismãs e quinquilharias, podem carregar quase só isso. Para o erudito que tem necessidade absoluta de levar sua biblioteca inteira consigo, as limitações físicas podem ser um obstáculo. Um personagem é capaz de carregar cerca de 10 kg por ponto de Força sem muito esforço. Acima desse limite, o personagem sofre +1 nas dificuldades de todas as perícias físicas, devido ao peso e estorvo da carga. Cada 10 kg adicionais dividem a movimentação do personagem por dois. Com o dobro do peso limite, o personagem não consegue nem se mover.

Note que os personagens podem puxar ou empurrar um peso maior do que são capazes de carregar, e o volume de um objeto pode torná-lo impossível de ser carregado, principalmente por lugares estreitos e cantos e devido à dificuldade em erguê-lo.

• **Invasão (Destreza ou Inteligência + Tecnologia):** Se o seu personagem não tem a chave de uma porta ou precisa passar por um sistema de alarme discretamente, pode ser necessário fazer testes de invasão. Embora os personagens possam fazer várias tentativas para abrir uma tranca e também possam usar tarefas prolongadas para arrombar uma porta devagar e com cuidado, para vencer um sistema de alarmes é preciso ter sucesso na primeira tentativa. Todas as tarefas de invasão exigem algumas ferramentas. Ferramentas improvisadas, como clipes de papel, aumentam a dificuldade em pelo menos um. Por outro lado, ferramentas adequadas, como chaves mestras e analisadores de código, reduzem a dificuldade desses testes em dois ou mais pontos, quando usadas contra o tipo específico de tranca para a qual foram desenvolvidas. Qualquer falha numa invasão dispara todos os alarmes, da mesma forma que uma falha ao tentar arrombar uma porta que esteja conectada a um alarme. Falhas críticas indicam que a ferramenta quebra, digitais e outros traços de identificação são deixados na tranca ou outros desastres similares ocorrem.

Enquanto os alarmes de carro são quase sempre ignorados no Mundo das Trevas, a maioria dos alarmes residenciais e empresariais avisa a polícia ou a agência de segurança privada imediatamente. Em geral, para arrombar trancas mecânicas é necessário um teste de Destreza + Tecnologia, enquanto vencer trancas eletrônicas e passar por sistemas de alarme exige um teste de Inteligência + Tecnologia.

Os personagens devem ter um nível de Perícia mínimo para tentar abrir uma trava sofisticada. Tecnologia 1 abriria a maioria das trancas residenciais e automotivas, mas arrombar um cofre ou tranca de senha exigiria Tecnologia 2.

A Perícia Tecnologia também permite ao personagem criar sistemas de segurança elaborados para seus laboratórios, casas ou templos. Quer seja para criar uma trava mecânica ou desenvolver um sistema de alarme portátil com o uso de raios laser invisíveis e fuzis automáticos, o processo é o mesmo. O personagem precisa gastar de várias horas a várias semanas (dependendo da complexidade do sistema desenvolvido) e o jogador deve fazer um teste de Inteligência + Tecnologia. Use a dificuldade padrão (6), a menos que o personagem tenha equipamentos e ferramentas muito bons — ou muito ruins. Um sucesso simples confere ao sistema uma dificuldade de 4 para ser quebrado; cada sucesso adicional soma um à dificuldade.

Trancas	Dificuldade
Valise ou carro antigo	4
Carro Moderno ou Residência	5
Cercas de Segurança ou Muros Eletrificados	6
Códigos Corporativos ou Travas de Cartão	7
Cofres de Bancos, Códigos ou Travas de Cartão Governamentais	8
Leitores de Retina ou Reconhecimento de Voz	9
Casa da Moeda ou Laboratórios de Armas Biológicas da ASN	10

• **Salto (Força, ou Força + Esportes para saltos em distância):** Os testes de salto normalmente têm uma dificuldade de três. Cada sucesso nesse teste impele seu personagem 0,60 m na vertical ou 1,20 m na horizontal. Saltar de uma superfície apropriada, como uma plataforma de salto, adiciona 30 cm a cada distância e usar um trampolim flexível triplica a distância. No entanto, saltos de trampolins aumentam a dificuldade para 4. Para saltar com êxito, um personagem precisa obter sucessos suficientes para vencer a distância entre ele e seu objetivo. Numa falha, o personagem não consegue saltar a distância necessária, mas o jogador pode fazer um teste de Destreza + Esportes (normalmente contra dificuldade 6), permitindo ao personagem se agarrar numa borda, mastro ou outra saliência enquanto cai. Falhas críticas geralmente indicam que o personagem tropeçou nos próprios pés ou está caindo para sua sina, dependendo das circunstâncias.

Antes de saltar, um personagem pode gastar um turno tentando avaliar a dificuldade do salto. Três ou mais sucessos num teste de Percepção + Esportes (dificuldade 6) permitem determinar o número exato de sucessos necessários para cobrir a distância.

• **Erguer/Quebrar (Força ou Força de Vontade):** A tabela a seguir mostra a Força mínima necessária para erguer ou quebrar vários pesos sem um teste. Os jogadores precisam de testes para afetar pesos maiores do que a força de seus personagens permite. Esse teste é feito com Força de Vontade em vez de Força e tem uma dificuldade de 9. O personagem avança um nível na tabela para cada sucesso.

Força	Tarefa	Levantar
1	Esmagar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira de madeira	50 kg
3	Derrubar uma porta de madeira	125 kg
4	Quebrar uma tábua de 50 cm x 100 cm	200 kg
5	Arrombar uma porta corta-fogo de metal	325 kg
6	Arremessar uma motocicleta	400 kg
7	Capotar um automóvel pequeno	450 kg
8	Quebrar uma barra de 3 polegadas (7,5 cm)	500 kg
9	Atravessar um muro de concreto com um soco	600 kg
10	Rasgar um barril de aço	750 kg
11	Atravessar uma placa de metal de 3 cm com um soco	1000 kg
12	Quebrar ou arrancar um poste de luz	1500 kg
13	Arremessar um vagão de trem	2000 kg
14	Rasgar uma limusine ao meio	2500 kg
15	Arremessar um caminhão	3000 kg

Os personagens podem (e geralmente precisam) trabalhar juntos para levantar um objeto. Isso é um trabalho de equipe comum. A Força total dos personagens é adicionada aos sucessos do teste de Força de Vontade. Quebrar ou erguer algo é uma tarefa tipo tudo ou nada — se o teste falhar, nada acontece. A critério do Narrador, uma falha por um num teste de Força permite que o personagem arraste um objeto pesado por uma distância menor ou cause dano suficiente a uma porta reforçada para que novas tentativas atinjam o objetivo. Em caso de falha crítica, o personagem distende um músculo ou larga o objeto em cima do pé. Em ambos os casos, o personagem sofre um ponto de dano por contusão .

• **Perseguição (Destreza + Esportes/Condução):** Assim como seguir alguém a uma distância segura pode proporcionar informações úteis, perseguir e capturar uma pessoa também. A perseguição pode ser feita a pé, usando Destreza + Esportes, ou num veículo, usando Destreza + Condução. Em ambos os casos, o procedimento é idêntico. Freqüentemente, nenhum teste é necessário; a criatura ou veículo mais rápido captura o mais lento automaticamente. Porém, se os dois indivíduos ou veículos tiverem uma velocidade semelhante — ou se houver becos e corredores que permitam ao perseguido evadir-se de seu caçador — use o sistema abaixo.

A perseguição é uma ação prolongada. O alvo da caçada começa com um número de sucessos igual à sua distância do caçador. Se estiver correndo, cada sucesso do alvo garante dois metros de distância; em veículos, um sucesso garante cerca de 10 metros.

A cada turno, ambas as partes fazem um teste, somando os novos sucessos ao total. Se o caçador acumular mais sucessos que o alvo, pode agarrá-lo e tentar desferir um ataque ou imobilizar o alvo fisicamente. Se o alvo continuar a acumular sucessos, ele se distancia do perseguidor. Cada sucesso que o alvo conseguir, acima do total do algoz, impõe uma penalidade de um à dificuldade para todos os testes de Percepção (até um máximo de 10) que o caçador precise fazer quando a vítima tenta se esconder ou despistá-lo. Se algum deles sofrer uma falha crítica, o personagem tropeçou, escorregou ou parou de se mover por algum motivo, permitindo à outra parte escapar ou alcançar sua presa.

• **Espreitar (Destreza + Furtividade):** Seguir um alvo também pode revelar grandes quantidades de informação útil.

Seguir um alvo distraído ou cuja localização é rastreada por satélites orbitais de espionagem é trivial e fácil. Os perseguidores raramente precisarão estar na linha de visão do alvo. Mesmo alvos excepcionalmente atentos precisam ser bem sucedidos em um teste de Inteligência + Prontidão com dificuldade 9 para perceber que o personagem está nos arredores. Entretanto, se o personagem não dispuser desse tipo de equipamento de alta tecnologia, precisará seguir o alvo fisicamente.

Seguir furtivamente exige um teste de Destreza + Furtividade, resistido por um teste de Percepção + Prontidão do alvo. Alvos distraídos, perdidos em devaneios ou realizando outras tarefas têm dificuldades maiores, enquanto alvos atentos, que suspeitam estar sendo seguidos têm bônus. Assim, também, espreitar alguém por ruas mal iluminadas, atulhadas e barulhentas teria uma dificuldade de 4, mas seguir alguém sem ser detectado, através de um estacionamento vazio ao meio-dia teria uma dificuldade de 9.

Se o personagem recrutar ajudantes para auxiliar na espreita, a tarefa se torna mais fácil. Fazer com que dois ou mais personagens se alternem para seguir um alvo, permite o trabalho de equipe. Se estiver seguindo alguém de carro ou moto, substitua Furtividade por Condução. Lembre-se que cada ponto no Antecedente: Arcanum soma um à dificuldade de todos os testes para tentar identificar os perseguidores.

• **Presdigitação (Destreza + Furtividade):** Embora seja relativamente simples colocar um pequeno rastreador em alguém, é consideravelmente mais difícil bater uma carteira ou implantar um objeto grande em alguém. Mesmo assim, o procedimento é idêntico para todas essas trapaças. Em geral, basta um teste resistido: Destreza + Furtividade do larápio contra Percepção + Prontidão do alvo, ambos com dificuldade 6. Aumente em um ponto a dificuldade para colocar ou remover o objeto, caso ele seja do tamanho de uma carteira ou relógio de bolso. A dificuldade do alvo para perceber essa intrusão também diminui em um. Mais tarde, qualquer exame casual do bolso revelará a ausência do item ou a presença do objeto alheio. No entanto, o alvo não terá consciência da maneira como o objeto foi entregue ou retirado. Uma falha indica apenas que o personagem não conseguiu roubar ou plantar o item em questão. Uma nova tentativa adiciona a penalidade normal. Uma falha crítica faz o prestidigitador ser pego em flagrante.

• **Esgueirar-se (Destreza + Furtividade):** Para tentar se infiltrar no Laboratório dos Progenitores ou escapar de uma cilada em sua casa, um personagem pode precisar se esgueirar para evitar ser descoberto. Esgueirar-se usa Destreza + Furtividade como uma ação resistida contra a Percepção + Prontidão de qualquer observador em potencial. Nos dois casos, a dificuldade é igual a 6. Distrações, roupas camufladas ou iluminação ruim podem reduzir a dificuldade do personagem que está se escondendo em até dois pontos, assim como conhecimento sobre a localização dos vigias. Da mesma forma, locais de observação elevados, sensores infravermelhos ou vantagens similares podem descartar todas as penalidades por escuridão, diminuindo a dificuldade dos observadores em até dois pontos. Lembre-se que o Antecedente: Arcanum reduz a dificuldade de testes de Esgueirar-se à razão de -1 por ponto no Antecedente. Numa falha crítica ao se esgueirar, o personagem esbarra acidentalmente em um vigia, faz um grande barulho ou alerta os vigias de alguma forma sobre sua presença.

• **Roubo (Destreza + Furtividade, Percepção + Manha):** Pode ser que um mago precise de um disco de computador da mesa de um inimigo, ou simplesmente uma lata de comida de uma loja de conveniência. Nesses casos, o roubo é uma atividade muito útil — desde que o personagem não seja apanhado. Para roubar um objeto, use Destreza + Furtividade num teste resistido contra Percepção + Prontidão dos observadores. A dificuldade de cada um depende do tamanho do objeto e do grau de distração. Veja as regras para instalação de microfones (sob "Vigilância") para maiores informações. O uso de roupas largas e truques parecidos pode reduzir a dificuldade do gatuno em até dois pontos. Uma falha significa que o roubo é percebido e uma falha crítica o torna óbvio até para aqueles que não estavam prestando atenção. Um teste bem sucedido de Percepção + Manha (dificuldade 8) permite ao personagem determinar a dificuldade da tarefa e a atenção relativa de quaisquer observadores em potencial.

• **Natação (Vigor + Esportes):** Assume-se que qualquer personagem com um ou mais pontos em Esportes saiba nadar. Nadar por longas distâncias ou muito tempo exige sucesso num teste de Natação, com a dificuldade determinada pelas condições da água. Nadar numa piscina teria normalmente uma dificuldade 4, mas tentar fazê-lo em águas árticas durante uma tempestade forte teria dificuldade 10. Para flutuar, é necessário apenas um teste por hora; vencer qualquer distância a nado requer um teste a cada 15 minutos. Em caso de falha, o personagem se debate e o jogador deve ser bem sucedido em um novo teste ou o personagem começa a sofrer dano por afogamento. Em caso de falha crítica, o personagem sofre dano por afogamento imediatamente.

• **Arremesso (Destreza + Esportes):** Objetos que pesem até 1,5 kg (como granadas ou facas) podem ser arremessados a (Força x 5) metros. Cada quilo adicional diminui essa distância em quase 5 metros (objetos pesados demais não podem ser jogados muito longe). Se um objeto pode ser erguido, mas não arremessado, ainda pode ser arrastado por um ou dois metros.

Os Narradores podem aumentar a distância de arremesso para objetos aerodinâmicos, como discos, ou diminuí-la para coisas desajeitadas como televisores. Para jogar um objeto longe não é necessário nenhum teste. Arremessar algo em um alvo exige um teste de Destreza + Esportes com dificuldade 6 — até a metade da distância máxima que o objeto alcance — ou dificuldade 7 para uma distância acima disso. Essa dificuldade pode ser ajustada para objetos facilmente arremessáveis, ventos fortes e circunstâncias externas similares. Uma falha representa que o item errou o alvo; uma falha crítica faz o objeto cair antes de ser jogado — ou atingir acidentalmente um aliado do arremessador.

Tarefas Sociais

• **Encarar (Carisma + Intimidação):** Grandes egos e um orgulho exacerbado são comuns em alguém que percebe ser capaz de moldar a realidade à sua vontade. Quando dois personagens encaram um ao outro, tentando forçar o oponente a desviar o olhar ou abaixar a cabeça primeiro, pode-se usar o seguinte sistema: cada parte testa Carisma + Intimidação contra uma dificuldade igual à Força de Vontade atual do oponente. O primeiro que acumular um número de sucessos equivalente ao Raciocínio do oponente + 5 vence. Nesse momento, o perdedor pode recuar, desviar o olhar ou gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer firme, forçando um novo teste resistido. O uso de mágicas ou truques similares pode diminuir a dificuldade desse teste.

• **Tagarelar (Manipulação + Lábia):** Embora uma performance teatral e discursos apaixonados sejam capazes de influenciar uma multidão, às vezes é preciso impedir um guarda de prendê-lo e levantar sua ficha, convencer um juiz a deixá-lo livre mais uma vez ou fazer o lojista comprar seu caríssimo óleo de cobra. Nesses casos, uma rápida sucessão de meias verdades, explicações parciais e algumas mentiras cuidadosamente colocadas podem permitir que o personagem confunda e desnorteie seu interlocutor, fazendo-o concordar. Essa é uma ação resistida que lança a Manipulação + Lábia do seu personagem contra a Força de Vontade do alvo. Quem conseguir mais sucessos vence. Em caso de empate, ambas as partes fazem um novo teste e a conversa continua. Se o personagem vencer, o alvo concorda com algo parecido àquilo que ele queria. Quanto maior o número de sucessos, maior o grau de aceitação e cooperação do alvo. Uma falha é apenas isso e uma falha crítica enfurece o alvo por algum motivo.

• **Adaptar-se (Carisma + Expressão e/ou Raciocínio + Acadêmicos):** Algumas vezes, a melhor forma de obter uma informação é consegui-la diretamente das pessoas que a têm. Tentar fazer isso pode significar que o personagem precise se adaptar a uma subcultura ou uma cultura estrangeira. Apesar da maioria dos cidadãos do Primeiro Mundo compreender as regras básicas de uma sociedade de classe média, adaptar-se à comunidade imigrante, à população urbana sem-teto ou às fileiras paranóicas e sisudas do serviço secreto exige extenso conhecimento e compreensão da cultura ou subcultura em questão.

O primeiro passo é parecer pertencer àquele ambiente. Um teste bem sucedido de Carisma + Expressão permite ao personagem se vestir como qualquer membro de uma cultura conhecida. A dificuldade desse teste costuma ser igual a 5, mas pode chegar a 7 para feitos mais notáveis, como capangas de gangues ou de acordo com o submundo local. Um único sucesso permite que o personagem se pareça com o tipo desejado; sucessos adicionais aumentam o grau de veracidade do disfarce. Apenas com esse teste, um personagem já pode incorporar um membro de uma classe social diferente, uma subcultura em particular ou fingir ser integrante de uma comunidade profissional reconhecida, como a polícia ou o exército.

Entretanto, para personificar alguém de uma subcultura completamente diferente, como os sem-teto, os membros de comunidades religiosas ou imigrantes, ou os funcionários de uma organização secreta como a Interpol, não basta apenas se vestir de acordo. Depois do teste de Expressão, é necessário ser bem sucedido num teste de Raciocínio + Acadêmicos com as dificuldades baseadas na comunidade em questão. Colônias de imigrantes relativamente abertas teriam uma dificuldade 6; comunidades fechadas ou os sem-teto teriam dificuldade 7 e grupos altamente secretos como cultos religiosos ou a Tecnocracia teriam dificuldade 8 ou maior.

Um sucesso único permite ao personagem andar, falar e agir como um integrante novo ou inexperiente (ou de baixa patente) da comunidade. Sucessos adicionais aumentam a competência e status aparente do personagem. Uma falha significa que a personificação é descoberta e uma falha crítica demonstra que o personagem é reconhecido como um espião ou observador malicioso da comunidade. Sempre que o personagem encontrar situações desconhecidas ou fora do comum podem ser necessários testes adicionais de Raciocínio + Acadêmicos.

• **Personificação (Carisma + Expressão e Manipulação + Lábia):** Fazer outras pessoas acreditarem que você é alguém conhecido e confiável é um método maravilhoso, apesar de ex-

tremamente arriscado, de obter muita informação útil. Mesmo que o seu personagem tenha o disfarce perfeito (algo fácil de fabricar com a mágica apropriada) e saiba um bocado sobre a pessoa que está personificando, é preciso saber quão bem ele consegue fazê-lo. Os melhores atores são capazes de personificar o melhor amigo de outra pessoa, mas alguém nervoso, tímido ou simplesmente inábil não é capaz de interpretar nem mesmo um primo de terceiro grau há muito desaparecido. A personificação exige dois testes. Primeiro, é preciso andar, falar e se parecer com o alvo. É necessário ser bem sucedido num teste de Carisma + Expressão (dificuldade 8) para se obter o efeito desejado. Se o personagem não tiver acesso ao alvo ou, ao menos, diversas gravações e registros visuais dos maneirismos deste, a dificuldade é aumentada em *no mínimo* um ponto. Ter acesso a alguém que passou um tempo significativo com o alvo e que seja capaz de ajudar na correção de enganos óbvios, pode reduzir a dificuldade em um ou dois pontos. Um sucesso garante uma semelhança básica, mas três sucessos ou mais permitem ao personagem passar pela inspeção de qualquer conhecido do alvo. Cinco sucessos ou mais não deixariam nem mesmo os próprios pais do alvo perceberem a diferença.

Se o personagem conseguir manter as interações apenas com cumprimentos casuais e meneios de cabeça, não serão necessários outros testes. No entanto, o personagem pode ser obrigado a personificar o alvo diante de indivíduos que o conheçam bem. Quando um personagem nessa situação interage com alguém, o jogador deve fazer um teste de Manipulação + Lábia, com a dificuldade baseada no grau de familiaridade da pessoa com o alvo. Conhecidos oferecem uma dificuldade 5, colegas de trabalho e amigos em geral geram uma dificuldade 7 e esposas, amigos próximos e pessoas similares aumentam a dificuldade para 8 ou 9. Uma falha nesse teste reflete um comportamento estranho e incongruente. Nesse ponto, o jogador deve fazer um novo teste, resistido pela Percepção + Prontidão do observador (dificuldade 6). Um sucesso ameniza as diferenças, enquanto outra falha ou uma falha crítica revela o personagem como um impostor.

• **Interrogatório (Manipulação + Intimidação ou Carisma + Intimidação):** Na guerra pela realidade, conseguir os segredos de seu inimigo pode ser de vital importância. Existem vários métodos diferentes de interrogatório: questionamento cuidadoso, ameaças e tortura mental ou física. Todos são métodos igualmente válidos, mas funcionam melhor quando usados em conjunto.

Um questionamento é conseguido usando testes de Carisma + Intimidação, resistidos pela Força de Vontade do alvo. A dificuldade dos dois testes é seis, embora promessas e outras induções (como oferecer uma refeição tentadora) possam reduzir a dificuldade do interrogador. Mentiras bem boladas, como forjar confissões dos camaradas da vítima, também podem ajudar nesse tipo de interrogatório. Em geral, faz-se um teste no início de cada linha de questionamento.

Ameaças e tortura exigem que o interrogador seja bem sucedido em testes de Manipulação + Intimidação, resistidos pelo alvo com testes de Força de Vontade ou Vigor + 3 (o que for maior). Ameaçar, gritar e talvez um tapa ou um copo de água fria no rosto não chegam a ferir o interrogado, mas essas táticas minam sua vontade de resistir.

Quando a tortura estiver sendo aplicada, seja com luzes piscando e barulhos altos ou alicates e baterias de carro, faça um teste por turno. Sob tortura mental, o alvo perde um ponto temporário de Força de Vontade por cena; sob tortura física, ele perde um Nível de Vitalidade (dano por contusão ou letal, à escolha do interrogador) por turno. Aplicar dano letal ao alvo reduz a dificuldade em dois, mas corre-se o risco de matar o prisioneiro.

O questionamento, alternado com ameaças ou tortura, no estilo "tira bonzinho/tira malvado" costuma ser muito efetivo. Os dois interrogadores podem combinar seus sucessos num trabalho de equipe.

Em caso de falha, o prisioneiro mente, resmunga ou simplesmente fica em silêncio. Em caso de falha crítica, o interrogado mente de maneira convincente, cai inconsciente ou possivelmente morre (caso esteja sendo aplicada tortura física).

• **Oratória (Carisma + Liderança):** A capacidade de influenciar as emoções e crenças de um grande número de pessoas — seja tentando enfurecer uma multidão, pregando para uma congregação ou simplesmente convencendo uma junta de diretores a financiar suas invenções malucas — pode, literalmente, criar ou destruir nações. Quando seu personagem se dirige a qualquer audiência, desde um pequeno júri até uma enorme congregação, teste Carisma + Liderança. Embora a dificuldade em geral seja 6, ela pode ser diminuída se o personagem estiver proclamando uma mensagem com a qual os ouvintes concordem. Se os ouvintes acharem a mensagem ameaçadora ou perturbadora (ou se forem hostis e incontroláveis por outras razões), a dificuldade deve ser aumentada. Um padre tentando pregar em meio a uma guerra de gangues rivais terá mais dificuldades que um xamã preparando sua tribo para uma batalha importante.

Embora um único sucesso seja suficiente para fazer a multidão concordar com suas exposições, será preciso obter mais sucessos para conseguir financiamento total de uma corporação ou instilar uma impressão duradoura numa turba. Uma falha indica que a multidão não se interessa ou discorda e uma falha crítica enfurece ou perturba a audiência o suficiente para ela discordar de você num grau maior que antes. Em algumas circunstâncias, uma falha crítica pode resultar em violência. Numa competição de oratória, como dois advogados em um julgamento, tem lugar uma ação resistida. As dificuldades, nesse caso, são definidas pela qualidade das provas e das testemunhas de cada lado.

• **Performance (Carisma + Atuação):** Às vezes a arte ou o drama podem afetar a vida num grau maior do que ameaças, dinheiro ou mesmo a mágica. Se executada adequadamente, a arte é capaz de moldar a opinião e a crença com mais facilidade do que um discurso inflamado. Desde um sacerdote pagão liderando um culto Samhain até um ator interpretando *Hamlet*, todas as performances envolvem o controle cuidadoso de emoções, planejamento e espontaneidade. Para produzir a atmosfera e o tom apropriado aos espectadores, o jogador precisa fazer um teste de Carisma + Atuação. Embora a dificuldade seja geralmente 6, uma audiência receptiva ou hostil (e outras condições externas) pode alterá-la. Um sucesso simples indica que a performance foi bem executada, mas não houve muita comoção; cinco ou mais sucessos produzem um efeito que a audiência não esquecerá pelo resto de suas vidas.

Tarefas Mentais

• **Conhecimento Acadêmico (Inteligência + Acadêmicos) :** Nem todos os conflitos são feitos com armas ou alta tecnologia. Quando se está tentando vencer a guerra pela rea-

lidade, os conhecimentos sobre história, filosofia e literatura também são de vital importância. Quando confrontado com uma questão acadêmica, presume-se que um personagem com 1 ou mais pontos de Acadêmicos tenha conhecimentos básicos de literatura e história. Ele sabe quem escreveu *Moby Dick* e quando a última Constituição foi assinada. Para assuntos mais complexos, deve haver um teste. Conhecimentos comuns teriam dificuldades 3 ou 4, enquanto conhecer o compositor de uma música popular do século XVI ou os maiores feitos heróicos do neto mais velho de Sir Thomas Moore teriam dificuldades 8 ou 9. Um único sucesso fornece ao personagem conhecimento básico sobre o assunto. Três ou mais sucessos garantem-lhe conhecimento detalhado do assunto e os nomes de livros e páginas da Internet com informações adicionais. Note que o personagem pode realizar uma ação prolongada ligando fatos, lembrando informações e chegando a uma conclusão por meio da lógica ou inspiração.

• **Construir aparelhos (Inteligência + Tecnologia):** Construir um equipamento a partir do nada é bem difícil, mas pode ser altamente recompensador. Os personagens dos jogadores que queiram criar um dispositivo devem fazer um teste de Inteligência + Tecnologia. Na maioria dos casos, este teste é feito como uma tarefa prolongada.

Se já existir um projeto do dispositivo, meramente duplicá-lo já exige que o jogador faça um teste para compreensão das anotações. Equipamentos altamente secretos e complexos, como supercomputadores militares ou mísseis teleguiados, geralmente exigem a obtenção ilegal dos projetos. Equipamentos simples, como planadores ultraleves, relógios ou receptores de rádio não exigem pesquisa, uma vez que a maioria dos inventores competentes já deve conhecer o funcionamento dessas tralhas. A pesquisa e a compreensão são tarefas anteriores e separadas da construção em si.

Construir um dispositivo demanda as peças e ferramentas apropriadas. Embora um inventor realmente brilhante seja capaz de fazer um planador ultraleve usando somente cabides, fita adesiva e os motores de um cortador de grama, isso não é fácil. Em todo caso, assume-se que o personagem irá construir o equipamento do nada. Apenas juntar as peças de um kit com todas as partes é fácil (e tem a mesma dificuldade de reformar um equipamento, exceto que a peça é totalmente funcional).

Da mesma forma que é possível consertar ou incrementar um equipamento, também é possível reformar um aparelho. Repetindo, para reformas, a dificuldade é reduzida em dois pontos e divide ao meio a quantidade de sucessos necessários (arredondado para cima). Equipamentos reformados irão falhar depois de uma ou duas cenas. Em geral, uma vez que o aparelho falhe, o que restar dele será sucata inútil, dificilmente utilizável para outro propósito.

• **Criação (variável):** Os magos são pessoas criativas e dinâmicas, logo, é natural que muitos se expressem através da arte, escrita ou escultura. Essas artes não-tecnológicas podem ser bonitas, úteis, valiosas ou uma combinação disso. No mínimo, as criações artísticas devem fornecer ao mago uma introspecção em suas emoções e metas, como um potente calibrador da sua vontade iluminada.

Os testes necessários para se criar obras de arte são tão variados quantos as formas de expressão artística. Escrever uma lauda de prosa, um poema ou canção envolventes exige o uso de Percepção + Expressão, enquanto uma pintura ou escultura pode envolver Percepção ou Destreza + Ofícios. Gráficos e padrões gerados por computador podem ser feitos usando Inteligência + Computador. A dificuldade da criação varia de acordo com o meio utilizado, mas nunca é *fácil* criar. Você deve decidir o que seu personagem está criando e fazer o teste de acordo com o julgamento do Narrador. Múltiplos sucessos indicam uma obra-prima e poucos sucessos lhe fornecem uma peça curiosa, mas não particularmente inspirada. Numa falha crítica, o personagem destrói completamente seu material de trabalho ou cria algo absolutamente repugnante, apesar de não perceber seu erro.

Às vezes, os trabalhos criativos podem refletir a natureza interior do mago, mensagens de seu Avatar ou uma visão mística. Um mago que "se interioriza", pintando ou escrevendo, pode vir a descobrir mensagens escondidas em seus trabalhos, que talvez o levem a uma Procura.

• **Criptografia (Inteligência + Lingüística ou Computador):** Muitos magos são paranóicos e mantêm segredo naturalmente. Como resultado, muitos dos livros mais importantes da magia e de assuntos relacionados são codificados. Os místicos mais paranóicos codificam até suas notas e diários. Um efeito simples de Mente permite que um mago leia ou escreva um código conhecido, mas decodificar algo desconhecido se torna muito mais difícil. Algumas Tradições usam criptografias que escondem múltiplos níveis de compreensão em seus textos, por isso essa arte é um aprendizado importante para os magos mais eruditos.

Atualmente, há dois métodos de decifrar códigos: manual e por computador. Textos manuscritos podem ser decodificados de ambas as formas, mas para utilizar um computador é necessário inserir o texto na memória da máquina primeiro. Registros de computador em código também podem ser decifrados de ambas as formas. Entretanto, a criptografia e senhas típicas dos computadores são ultrapassadas com mais facilidade usando as regras de Pirataria de Dados (veja págs. 231-232).

Dependendo do método escolhido, a decodificação pode ser feita com testes de Inteligência + Lingüística ou Inteligência + Computador. Tipicamente, a dificuldade desses testes varia entre 8 e 10. O uso de um computador ternário, de grande porte, ou um supercomputador diminui a dificuldade em até dois pontos; trabalhar sobre um código matemático complexo apenas com lápis e papel pode elevar a dificuldade. A

Equipamento	Dificuldade	Nº de sucessos
Mecânico ou elétrico simples	4	2
Eletrônico simples (rádio, toca-fitas)	5	3
Mecânico ou elétrico complexo (automóvel, máquinas complexas de relógio)	6	5
Computadores pessoais ou outros equipamentos eletrônicos complexos	7	10
Muito grande ou extremamente complexo (computador de grande porte, jato de combate)	8	20
Protótipos experimentais complexos (equipamentos extraordinários ou incomuns)	9	30

criptografia é uma tarefa prolongada: cada teste decifra um pouco mais do código. Qualquer falha crítica durante o processo não fica óbvia até o final da tarefa, quando o resultado não fará sentido.

A vantagem primária do uso de computadores na criptografia é o grande aumento na velocidade. Quando se decifram códigos manualmente pode-se perder dias, meses ou anos de tempo de jogo entre os testes do jogador. O uso de um computador geralmente reduz o tempo entre os testes para minutos, horas ou dias. A utilização de um computador realmente poderoso é capaz de reduzir esse tempo ainda mais. Códigos muito complexos de computador podem, é óbvio, agir contra essa vantagem. Os códigos baseados em esquemas, como enormes números primos criptografados, ainda exigem semanas ou meses num computador de grande porte para serem resolvidos. Esse tipo de código complexo é quase impossível de ser decifrado manualmente.

A intuição e adivinhação podem ser importantes na criptografia. Pode-se usar Raciocínio + Enigmas ao se manusear um código simples; cada dois sucessos nesse teste de apoio reduzem a dificuldade da criptografia em um (até um máximo de três). Uma falha significa que o personagem perdeu tempo, olhando inutilmente para o código. Uma falha crítica faz a primeira tentativa de decodificação falhar automaticamente (uma vez que o personagem tentou desfazer o código através da direção conceitual errada). Para algumas cifras, a intuição é a única opção de trabalho — algumas decodificações matemáticas são irreversíveis e só podem ser solucionadas por meio de suposições.

A criptografia também é usada para se criar códigos e senhas. Construir uma cifra assim requer uma ação prolongada e o codificador pode acumular quantos sucessos desejar. O número total de sucessos acumulados indicará a quantidade necessária para se quebrar a criptografia. Obter uma falha crítica num teste prolongado de criação de códigos significa que o personagem inseriu uma variável inapropriada ou distorceu suas anotações, perdendo todo o trabalho acumulado. A criação de um código é geralmente fácil — dificuldade 5.

• **Destruir Equipamentos (Percepção + Tecnologia):** Para cada equipamento que um cientista louco cria, existe um herói ou vilão que deseja destruí-lo. Não importa se o personagem está tentando desligar um carro de corrida ou destruir um robô perigoso, um alto nível de Tecnologia lhe permite descobrir os pontos fracos de qualquer equipamento complexo e a maneira de alcançá-lo. Todos os testes desse tipo envolvem Percepção + Tecnologia. Embora geralmente seja um teste rápido, caso o personagem tenha 10 minutos ou mais para analisar cuidadosamente o dispositivo ele pode usar uma ação prolongada para procurar os pontos fracos de um aparelho. Os sucessos nesse teste permitem ao personagem encontrar os pontos críticos do aparelho. Qualquer ataque a esses pontos que ultrapasse a blindagem irá destruir ou incapacitar o alvo. Para encontrar esses pontos fracos, o personagem deve gastar pelo menos um turno inteiro examinando ou observando o equipamento.

• **Detectar o sobrenatural (Percepção + Consciência):** Embora dispor de pelo menos um ponto na Esfera apropriada seja a melhor maneira de detectar vários tipos de manifestações sobrenaturais, alguns magos (e Adormecidos) sem essas habilidades são capazes de "sentir" coisas. A forma padrão para se perceber qualquer coisa, de mágica até mortos-vivos, é através do uso de Percepção + Consciência. Detectar mágicas coincidentes nos arredores normalmente tem dificuldade 6, enquanto perceber uma mágica vulgar raramente tem uma dificuldade maior do que 5.

Detectar Nodos próximos, vampiros ou metamorfos é um pouco mais difícil; perceber caçadores, fadas e especialmente

Equipamento	Dificuldade
Mecânico ou elétrico simples	8
Eletrônico simples (rádio, toca-fitas)	7
Mecânico ou elétrico complexo (automóvel, máquinas complexas de relógio)	6
Computadores pessoais ou outros equipamentos eletrônicos complexos	5
Muito grande ou extremamente complexo (computador de grande porte, jato de combate)	4
Protótipos experimentais complexos (equipamentos extraordinários ou incomuns)	3
Adicione +1 ou mesmo +2 a esses números se o equipamento foi construído para ser resistente	

Nível de Dano	Nº de sucessos
Danos pequenos, que prejudicam o equipamento gravemente até reparos simples serem aplicados	1
Danos menores que param o equipamento completamente até pequenos reparos serem aplicados	3
O equipamento se torna imprestável até que uma ou mais peças essenciais sejam substituídas	5
O equipamento é completamente destruído e pode explodir (apenas se isso for possível)	8

fantasmas é muito difícil (dificuldade mínima 8). Em todos os casos, um sucesso simples irá revelar a presença de algo estranho nas proximidades, mas sucessos múltiplos *podem* vir a fornecer mais informações.

Se o seu personagem tiver tempo suficiente, você pode fazer um teste prolongado de Consciência. O mago irá esquadrinhar a área ou simplesmente liberar sua mente para perceber "algo estranho". Uma falha num teste de Consciência indica que nenhuma informação foi conseguida, enquanto uma falha crítica pode fazer o personagem acreditar firmemente que um alvo mundano é perigoso e estranho ou vice-versa.

• **Sobrevivência Selvagem (Inteligência + Sobrevivência):** Enquanto um cidadão urbano moderno teria diversos problemas caso estivesse numa selva sem o equipamento apropriado, alguém que soubesse o que fazer seria capaz de encontrar comida, água e abrigos adequados. Um teste normal de Inteligência + Sobrevivência permite ao personagem encontrar isso, em quantidade suficiente para uma pessoa, dentro de uma ou duas horas. São necessários sucessos adicionais para cada pessoa destreinada que o personagem auxilia. Se necessário, esse teste pode ser feito com uma tarefa prolongada, mas isso deixa pouco tempo para o personagem se empenhar em outras atividades. Localidades férteis ou estações prósperas, como o verão ou o fim da primavera, reduzem a dificuldade desse teste. Ambientes áridos como desertos ou a Antártida e climas ruins podem aumentar a dificuldade significativamente. A sobrevivência numa floresta tropical verdejante no final da primavera teria uma dificuldade de apenas 4, enquanto um teste similar no meio do Saara teria uma dificuldade mínima de 9. Falhas críticas nesses testes levam à inconsciência, ingestão de algo venenoso ou outro tipo de sofrimento decorrente da exposição ao duro ambiente selvagem, e costuma significar a perda de alguns Níveis de Vitalidade (determinados pelo Narrador).

• **Adivinhação (Percepção + Consciência):** Apesar das mágicas de Tempo e Correspondência fornecerem visões do futuro e de locais distantes ao mago, existem outros métodos menos exatos, mas totalmente coincidentes, de adquirir informações incomuns. Qualquer personagem com o Talento: Consciência pode empregar algum meio de adivinhação, como cartas de Tarô, um pêndulo ou até uma bola de cristal. Isso geralmente leva pouco tempo, dependendo do meio usado. No final da adivinhação, teste Percepção + Consciência.

Esse método aplica-se somente para questões específicas sobre eventos individuais, como um personagem tentando descobrir se um de seus companheiros é um traidor, ou qual presente um amigo gostaria de ganhar. Todas as questões feitas devem ter respostas relativamente simples. As respostas fornecidas pela Adivinhação são do tipo "sim, não ou talvez", indicando se o evento em questão é provável ou não. A dificuldade de qualquer teste de adivinhação é pelo menos 8, mas questões difíceis e complexas elevam a dificuldade para 9 ou 10. São necessários ao menos três sucessos para se obter uma resposta inteligível. Sucessos adicionais provêem um pouco mais de informação. Uma falha não fornece nenhuma resposta, enquanto uma falha crítica provê uma resposta incorreta.

Questões adicionais podem ser feitas para esclarecer uma resposta anterior, mas cada pergunta adicional aumenta a dificuldade em um. A adivinhação nunca fornece respostas definitivas ou detalhadas, mas é útil quando um personagem não tem outros meios de investigação. Além disso, uma vez que a adivinhação sempre requer apetrechos e no mínimo vários turnos de concentração, ela pode ser facilmente usada como base para mágicas coincidentes.

• **Pirataria de Dados (Inteligência/Raciocínio + Computador):** Qualquer um com a habilidade Computador é capaz de realizar as tarefas mais comuns e permitidas numa máquina dessas. Contudo, invadir os computadores de outras pessoas geralmente é mais difícil. A tabela no final do tópico detalha o tempo e os graus de dificuldade para invadir vários sistemas. Todos os testes de Pirataria de Dados usam Inteligência (para tarefas longas) ou Raciocínio (para respostas rápidas) + Computador. Uma falha nesse teste indica que o invasor não entrou no sistema; uma falha crítica significa que o pirata de dados foi detectado — o que com freqüência indica que o operador do sistema irá rastrear a localização do invasor imediatamente. Um teste bem sucedido permite ao invasor penetrar no sistema.

O número de sucessos que se obtém num teste de Pirataria é o número total de dados que poderá ser usado depois. Mesmo que um invasor tenha um total de 9 dados em Inteligência + Computador, se obtiver apenas dois sucessos no teste, só poderá usar dois dados enquanto estiver dentro do sistema. Os testes de Pirataria podem ser tarefas prolongadas, mas isso aumenta o risco, já que o invasor ficará mais tempo trabalhando no sistema. Note que é possível tentar "aumentar o acesso" uma vez

que o pirata tenha invadido o sistema, adicionando sucessos ao limite inicial. Porém, essa ação sofre uma penalidade na dificuldade a cada tentativa. Afinal, se você não encontrar os atalhos e senhas na primeira, é cada vez mais trabalhoso descobrir novos caminhos.

Uma vez dentro do sistema, o invasor deve fazer testes adicionais para alterar programas ou localizar o arquivo desejado. Encontrar um arquivo contendo informação de um assunto específico normalmente tem dificuldade 6. Se o invasor souber o nome e a localização do arquivo, totalmente ou em parte, a dificuldade diminui substancialmente, até um mínimo de três. Sucessos múltiplos revelam vários arquivos com o mesmo assunto (se existirem) ou localizam o arquivo com exatidão. Procurar num computador uma correlação entre vários pedaços distintos de informação, ou outras tarefas complexas e dispendiosas, aumentam a dificuldade. Alterar programas em funcionamento é difícil; o invasor deve encontrar a informação correta, decodificá-la e (com os programas de edição corretos) entendê-la e manipulá-la. Exceto por carregar e descarregar informações, as opções de um invasor são limitadas, a não ser que ele tente alterar o sistema, o que geralmente exige *outro* teste bem sucedido em separado. Manobras realmente complexas são feitas mais facilmente com mágica. Uma falha crítica em qualquer um desses testes revela a presença do invasor ao operador do sistema.

Se um invasor for descoberto, todos os testes de Pirataria de Dados passam a ser resistidos pelo administrador do sistema (o que pode ser bom se o administrador for incompetente...). Se o operador do sistema acumular cinco sucessos nesse teste resistido, o invasor é expulso e o administrador pode fazer outro teste para encontrar quaisquer falhas de sistema que o pirata tenha achado. A dificuldade e o número de sucessos variam de acordo com as habilidades e precauções do invasor. Se o hacker conseguir cinco ou mais sucessos, ele penetra totalmente no sistema (mesmo se não tivesse esse grau de controle antes) e é capaz de obter informações adicionais antes que o administrador tente expulsá-lo de novo. Esses testes estão sujeitos ao limite de sucessos inicial do invasor, devido às dificuldades de acesso.

Os administradores de sistemas de segurança nas grandes corporações ou no governo procuram por invasores regularmente. Em intervalos de quatro a doze horas (dependendo do nível de segurança do sistema) é feita uma varredura. O Narrador testa Inteligência + Computador do operador do sistema, contra uma dificuldade igual à Inteligência + Computador do invasor. Em alguns sistemas de alta segurança usados pelos militares, a comunidade de inteligência e a Tecnocracia, os operadores de sistema procuram invasores incessantemente e as varreduras ocorrem de hora em hora. Uma vez que o pirata tenha sido detectado, o administrador pode tentar expulsá-lo ou esperar suas ações. Também é possível ao administrador enviar um programa de rastreio ou um vírus destrutivo. Embora essas atitudes sejam ilegais, certamente são ameaças possíveis para invasores de sistemas extremamente seguros ou secretos. Nesse caso, o administrador do sistema está "invadindo o invasor", mas não precisa de testes para ganhar acesso (afinal, o hacker já está dentro do sistema do administrador). De fato, ele pode lançar um programa bomba — através da ligação de um invasor — no meio do sistema despreparado do pirata de dados. Felizmente, estes programas só são capazes de apagar informações ou re-programar o computador ou, muito raramente, obrigar o computador a realizar uma tarefa que gere dano mecânico (aquecimento do processador, por exemplo). Os programas não podem fazer computadores explodir sem o uso de influência tecno-mágica.

Sistema	Horas	Dificuldade
Palmtop	1	5
Laptop ou Computador Pessoal	2	6
Rede pequena	3	7
Grande Porte ou Rede Extensa	4	8
Supercomputador	5	9
Computador Ternário	+/- 2	+/- 1
Programas de Segurança	+1/-3	+1/-3
Arquivamento confuso	+1/-3	+1/-3
Programa de decodificação	-1/-3	-1/-3
Engenharia Social	-1/-3	-1/-3
Falhas de Sistema	-4	-2

Horas: O número de horas, em tempo de jogo, entre cada teste da tarefa prolongada. Este número indica o tempo estimado para invadir um sistema e localizar os arquivos desejados. Depois disso, o invasor deve então alterar ou descarregar esses arquivos.

Computadores Ternários: São intrinsecamente mais poderosos que os computadores binários comuns. Se o hacker estiver usando um computador ternário, ele reduz em duas horas o tempo necessário para invadir outro sistema, além de reduzir as dificuldades de seus testes de Computador em um. Inversamente, se o pirata estiver tentando invadir um sistema estabelecido em um ou mais computadores ternários, ele deve aumentar o tempo necessário em duas horas e sua dificuldade em um. Se o invasor usar um computador ternário para invadir outro computador desse tipo, os bônus e penalidades se anulam.

Programas de Segurança: Esses programas codificam arquivos e impedem intrusões não autorizadas. Os personagens podem criar seus próprios programas de segurança, mas fazê-lo leva semanas de trabalho. Ao final desse prazo, faça um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 7). Cada dois sucessos (arredondado para cima) aumentam em um a dificuldade para todas as intrusões. A maioria dos negociantes compra seus programas de segurança. Programas de segurança comerciais não podem adicionar mais que três pontos às dificuldades dos testes de invasão.

Arquivamento Confuso: Algumas pessoas não identificam seus arquivos de maneira lógica e são descuidados com os diretórios de arquivamento. Qualquer um que utilize um computador assim (mesmo usuários legítimos) recebe uma penalidade de um ponto nas dificuldades de todos os testes de Computador e Pesquisa nessa máquina. Além disso, todas as tarefas realizadas nesse computador demoram mais que numa máquina organizada — como regra padrão, dobre o tempo normal.

Programas de Decodificação: Esses programas permitem ao pirata de dados visualizar códigos, encontrar padrões e gerar longas listas de senhas possíveis com mais facilidade. Ao tentar invadir qualquer sistema com bons programas de segurança, tanto um programa de decodificação quanto a engenharia social são aconselháveis. É possível aos personagens criar seus próprios programas de decodificação (de fato, a maioria dos piratas de dados faz isso). O procedimento é o mesmo dos programas de segurança, mas a dificuldade é 8. Também é possível desenvolver programas de decodificação para sistemas específicos. Isso significa que o programa só irá funcionar em sistemas com determinadas características, mas a criação de um programa de decodificação para um sistema específico é apenas 6.

Engenharia Social: Em muitos casos, a invasão é muito difícil e arriscada para ser feita sem auxílio. Nessas ocasiões a "engenharia social" é uma alternativa. Mesmo uma única se-

nha, adquirida com espionagem cuidadosa (ou no lixo do escritório) pode diminuir a dificuldade dos testes de invasão em um ou dois. Se tudo o mais falhar, subornar ou ameaçar a pessoa certa para descobrir as senhas pode fazer maravilhas, desde que a pessoa não relate o incidente.

Falhas de Sistema: Uma vez que o pirata tenha invadido o sistema, ele pode deixar rastros de códigos que lhe permitirão entrar no mesmo sistema com mais velocidade e facilidade no futuro. Os administradores podem detectar falhas de sistema, mas apenas se procurarem por elas. Sistemas comerciais e acadêmicos comuns são normalmente verificados com intervalos de meses, mas sistemas de alta segurança são verificados semanalmente ou às vezes diariamente (para sistemas governamentais secretos, a Tecnocracia e outras agências de conspiração).

Palmtop: Um assistente de Informações Pessoal ou laptop pequeno.

Computador Pessoal ou Laptop: Um computador típico de casas e escritórios.

Rede Pequena: Um computador moderadamente poderoso, ou vários computadores pessoais ligados em rede. Ambas as configurações são típicas em negócios de médio porte ou instalações públicas pequenas.

Grande Porte ou Rede Extensa: Computadores grandes e extremamente poderosos e/ou centenas de computadores pessoais ligados em rede. Ambas as configurações são típicas em grandes corporações, no governo ou em universidades.

Supercomputadores: Computadores grandes e de última geração, usados por empresas de computação de vanguarda, pela NASA, pela comunidade de inteligência e pela Tecnocracia.

Para algumas idéias sobre Pirataria de Dados, a Teia Mundial e a Rede em **Mago**, veja o livro **Digital Web 2.0.**

• **Aprimorar Equipamentos (Inteligência + Tecnologia):** Todo mundo deseja um carro mais veloz ou um computador com mais poder de processamento. Se você não tem os contatos ou o dinheiro para pagar alguém que incremente seu equipamento, então você mesmo precisa fazê-lo! Aprimoramentos pequenos ou temporários são relativamente fáceis. Porém, qualquer alteração permanente e significativa num aparelho exige trabalho árduo, especialmente se o equipamento for bem feito.

Aprimoramentos de ajuste podem aumentar temporariamente a performance de um veículo ou aparelho. Contudo, após uma cena de uso (ou duas cenas no máximo), o equipamento irá sofrer pequenos danos ou falhas que impedirão seu funcionamento. O "aprimoramento" deve então ser removido ou o equipamento sofrerá danos sérios na próxima vez que for usado. As regras para melhorias de ajuste são as mesmas que as de reparos de ajuste: reduza a dificuldade em dois e divida ao meio o número de sucessos necessários. Logo, aprimoramentos de ajuste são mais fáceis de implementar mas não funcionam por muito tempo.

Todas as melhorias permanentes exigem tarefas prolongadas. Embora em geral seja difícil aplicar mudanças significativas num aparelho, o uso da magia para obter os mesmos resultados é relativamente fácil. Esse tipo de magia é geralmente coincidente, uma vez que o mago remodela o objeto para ter mais utilidade. Naturalmente, a linha entre a tecno-mágica e um aparelho finamente calibrado é tênue, geralmente coincidente.

• **Inventar (Inteligência + Ciência):** A criação de um aparelho completamente novo é uma tarefa muito complexa. Antes que se possa sequer tentar o teste de invenção, deve-se primeiro projetar um conceito para o aparelho e ser bem sucedido num teste de Inteligência + Ciência, para refletir o desenvolvimento e refinamento da teoria do personagem. Lembre-se que nenhuma quantidade de sucessos irá permitir ao personagem violar as leis da física conhecidas sem o uso da mágica! Máquinas de motores perpétuos, tubos de teleporte e dispositivos antigravitacionais são simplesmente impossíveis de inventar usando-se métodos comuns. Entretanto, criar o computador mais rápido do momento ou um carro controlado pelos padrões mentais do motorista é extraordinariamente difícil, mas não impossível.

Os testes de Ciência para se inventar coisas são sempre prolongados e, sem o auxílio da magia, muitas invenções exigem semanas, meses ou até anos entre os testes, à medida que o inventor realiza pesquisas sobre novas idéias. Uma vez que o trabalho teórico da invenção esteja pronto, ainda é preciso construir o equipamento. Como sempre, magos com inclinação para inventos raramente se apóiam em meios puramente mundanos enquanto realizam suas pesquisas. Mesmo um único ponto de Matéria ou Forças pode diminuir as dificuldades desses testes.

Tipo de Equipamento	**Dificuldade**	
Barato e mal projetado	5	
Qualidade comercial padrão	6	
Caro e bem elaborado	7	
Qualidade comercial superior	8	
Feito sob medida	9	
Protótipo de última geração (equipamentos incomuns ou extraordinários)	10	
Grau de Aprimoramento	**Nº de sucessos**	
Pequeno (até 20%); aumento de velocidade ou modificações simples	5	
Grande (até 50%); aprimoramento de uma única característica simples	10	
Adicionar novas capacidades ao equipamento	20	
Invenção	**Dificuldade**	**Nº de sucessos**
Uma versão melhorada de um equipamento de última geração	8	5
Uma versão muito superior de um equipamento de última geração	9	10
Equipamento baseado em princípios novos e revolucionários, como o primeiro laser	10	20

Uma vez que haja sucesso na tarefa Inventar, pode-se usar as regras sob Construir Aparelhos ou Criação (descritas anteriormente) como guia para terminar o serviço. Lembre-se que o personagem precisa conseguir as partes de algum lugar. Se a invenção precisa de um suprimento de plutônio enriquecido, por exemplo, pode-se ter um arco inteiro de histórias criado a partir disso.

• **Investigação (Percepção + Investigação):** Quando se está vasculhando um quarto cuidadosamente ou procurando pistas, existe um conjunto de técnicas que um investigador zeloso pode usar. Um teste simples de Percepção + Prontidão permite ao personagem encontrar pistas perdidas entre a desordem. Porém, para encontrar objetos deliberadamente escondidos ou traços minúsculos que podem se tornar pistas importantes, é necessário Investigação. Deve-se fazer um teste de Percepção + Investigação, com a dificuldade determinada pela obviedade das pistas ou por quão bem o objeto foi escondido. Procurar por pequenos elementos fora do lugar teria uma dificuldade de 4 a 6, enquanto buscar um objeto ou painel escondido deliberadamente e com cuidado, especialmente se o personagem não sabe o que procurar, teria dificuldade 9 ou 10. Um sucesso revela informações básicas, pistas óbvias e esconderijos comuns, mas múltiplos sucessos provêem informação detalhada e deduções baseadas nessas evidências. Uma falha crítica fornece pistas falsas ou causa a destruição acidental de provas e objetos escondidos.

• **Meditação (Vigor/Inteligência + Meditação):** Na vida perigosa e complexa de um mago, estar apto a colocar a mente, o corpo e o espírito em harmonia (ainda que brevemente) pode ter um valor inestimável. A Meditação tem muitas utilidades. De maneira simples, os magos exaustos usam-na como método rápido de recuperar as noites de sono perdidas. Faça um teste de Vigor + Meditação contra uma dificuldade de 8. Cada sucesso recupera uma hora de sono. Esse tipo de meditação dura aproximadamente de 20 a 30 minutos. Uma falha indica que o mago não conseguiu se concentrar o suficiente para aliviar sua mente; uma falha crítica faz o personagem adormecer.

A união mente-corpo também pode ajudar o personagem a compreender situações complexas. Quando o personagem passa cinco ou dez minutos meditando sobre um assunto, pode-se fazer um teste de Inteligência + Meditação (dificuldade 8), adicionando os sucessos a um único teste de Enigmas ou Consciência sobre o tópico. Uma falha nesse teste de Meditação não causa nenhum dano; simplesmente indica que o mago não obteve nenhuma intuição em especial, apesar de ter perdido seu tempo. Uma falha crítica significa que o mago tirou uma conclusão errônea, aumentando a dificuldade de seu teste subseqüente em dois.

• **Reparos (Destreza + Tecnologia):** Algumas vezes a única maneira de se consertar um equipamento é fazê-lo você mesmo. Quando um personagem deseja reparar qualquer equipamento mecânico ou eletrônico, deve testar Destreza + Tecnologia. A dificuldade é determinada pela complexidade da tarefa (veja a tabela a seguir). Todos os reparos exigem sucessos múltiplos, exceto os mais simples. Já que a maioria das tarefas de reparo é feita com ações prolongadas por natureza, testes múltiplos se somam para completar o conserto. Todavia, cada teste adicional conta no cálculo do tempo gasto para terminar a tarefa.

Consertos rápidos e de ajuste são possíveis. Esses reparos tomam muito menos tempo e exigem menos esforço para serem terminados, mas irão falhar em pouco tempo, deixando o equipamento pior que antes. Quando fizer reparos de ajuste, reduza a dificuldade em dois e divida ao meio a quantidade de sucessos necessária (arredondado para cima). Mesmo assim, o equipamento irá funcionar apenas por uma cena antes de precisar de novos reparos (que agora inclui uma dificuldade adicional de um). Tentar fazer quaisquer reparos sem as ferramentas necessárias adiciona 2 a todas as dificuldades automaticamente. Felizmente, quase sempre as mágicas de Matéria são capazes de substituir as ferramentas adequadas e podem ser usadas coincidentemente para reduzir os danos que seriam causados.

Falhas críticas resultam em ferimentos ao 'mecânico' ou ao equipamento que está sendo consertado.

Equipamento	Dificuldade
Mecânico ou elétrico simples	4
Eletrônico simples (rádio, toca-fitas)	5
Mecânico ou elétrico complexo (automóvel, máquinas complexas de relógio)	6
Computadores pessoais ou outros equipamentos eletrônicos complexos	7
Muito grande ou extremamente complexo (computador de grande porte, jato de combate)	8
Protótipos experimentais complexos (equipamentos extraordinários ou incomuns)	9

Reparo	Nº de sucessos
Danos pequenos (cabos soltos, pneu furado)	1
Defeito técnico	2
Defeito eletrônico	5
Dano moderado	5
Melhorias, substituição de peças	10
Reconstrução ou revisão completa	20

• **Pesquisa (Inteligência + Investigação/Computador):** A despeito da Tradição ou Convenção, a vasta maioria dos magos são fascinados por todo o tipo de conhecimento e informação. Além disso, descobrir informações esotéricas sobre seus oponentes é uma das melhores maneiras de derrotá-los. À medida que o Conhecimento: Computador é geralmente usado para lidar com arquivos de informática e localizar dados na Internet, a Pesquisa inclui desde a descoberta de tomos empoeirados em bibliotecas antigas até a análise de matérias de jornal micro-filmadas.

Para encontrar um livro numa biblioteca pública não é preciso um teste de pesquisa. Pesquisar permite ao personagem descobrir informações que sejam raras ou obscuras, como materiais desordenados em bibliotecas privadas ou fatos escondidos em poucos e raros arquivos. Em todos os casos, teste Inteligência + Investigação. Um único sucesso fornece informação da fonte mais acessível. Dois ou três sucessos fornecem informações de todas as fontes moderadamente acessíveis e quatro ou mais sucessos geralmente indicam que o personagem conseguiu todas as informações sobre o assunto disponíveis na biblioteca ou nos arquivos sendo examinados. Informações particularmente raras podem exigir sucessos adicionais

para serem descobertas ou os dados desejados podem simplesmente estar indisponíveis no momento. Você não pode destruir uma história com um simples teste de Investigação para obter uma informação totalmente desconhecida!

• **Vigilância (Percepção + Prontidão, Percepção + Tecnologia ou Destreza + Furtividade):** Vigiar ou ouvir os outros pode fornecer todo tipo de informação útil. No entanto, a chave é fazê-lo de maneira discreta. Hoje existem métodos primários de efetuar esse tipo de vigilância: usar seus próprios olhos e ouvidos ou algum tipo de tecnologia como microfones laser, câmeras escondidas ou as sempre populares escutas. Observar alguém, pessoal e dissimuladamente, exige um teste de Percepção + Prontidão. A dificuldade e o número de sucessos dependem da distância do alvo e de que tipo de informação o personagem deseja. Ler a manchete de um jornal do outro lado da sala ou escutar uma conversa próxima teria uma dificuldade 5, enquanto ouvir uma conversa sussurrada na outra mesa ou perceber os detalhes do distintivo mostrado de longe pode ter dificuldade 9. O número de sucessos determina exatamente quanta informação o personagem consegue. Um sucesso fornece informações básicas e vagas, três fornecem toda a informação que o personagem procura e mais de três revelam dados úteis que o personagem nem espera.

A vigilância eletrônica direta usando microfones direcionais ou equipamentos similares é tratada de maneira similar à observação pessoal. O teste apropriado é Percepção + Tecnologia. A quantidade de informação revelada com vários sucessos é a mesma. Entretanto, a dificuldade do teste é definida de acordo com a situação. Usar um microfone direcional ou laser para ouvir uma conversação visível num escritório próximo teria uma dificuldade de apenas 5. Porém, colocar uma escuta numa sala ampla, tentando captar a conversa das pessoas que passarão por ali, pode ter uma dificuldade tão alta quanto 9.

Colocar uma escuta numa pessoa permite ao personagem saber a localização do alvo, além de ouvir facilmente suas conversas. Mas é melhor passar despercebido quando se coloca uma escuta! Colocá-la num local discreto requer um teste de Destreza + Furtividade. Esse teste é resistido pela Percepção + Prontidão caso o alvo não esteja distraído o suficiente.

A dificuldade para se colocar a escuta depende da sua ingenuidade. Caminhar e bater nas costas do alvo normalmente tem dificuldade 5; colocar a escuta num dos bolsos do alvo tem dificuldade 7. Colocar adesivo na escuta e fazer o alvo esbarrar nele tem dificuldade 3, presumindo-se que você seja capaz de fazê-lo esbarrar no lugar certo. Alvos envolvidos em discussões barulhentas ou outras distrações sérias têm dificuldade 9; alvos realizando tarefas normais (como sentando para jantar) têm dificuldade 7; alvos que estejam atentos e desconfiados têm dificuldade 5.

Um sucesso permite ao personagem colocar a escuta sem ser percebido. Falhas alertam imediatamente o alvo sobre a tentativa do personagem de fazer algo estranho e uma falha crítica permite ao alvo ver claramente a escuta. Se o teste for bem sucedido, cada sucesso adquirido subtrai um dos sucessos de qualquer teste de Percepção + Prontidão para descobrir a escuta. Normalmente o jogador alvo não deve fazer esses testes, exceto se tiver alguma razão para suspeitar que uma escuta tenha sido colocada nele. Note que equipamentos de detecção de escutas eletrônicas são capazes de localizá-las sem quaisquer testes, desde que o operador saiba o que está procurando.

• **Rastreamento (Percepção + Sobrevivência):** Em geral, é muito difícil rastrear nas áreas urbanas sem se dispor de um faro incrivelmente apurado (que a Magia de Vida pode fornecer) ou ajuda mágica similar. No entanto, o rastreamento se torna muito mais fácil em áreas selvagens, becos desertos, telhados ou quaisquer outros lugares onde as marcas da passagem de alguém dificilmente sejam apagadas. Enquanto pegadas e rastros de sangue são fáceis de serem seguidos, rastreadores experientes são capazes de caçar alguém usando apenas sinais sutis, como galhos quebrados, arranhões no piso ou pedaços de linhas presos em arbustos.

Use Percepção + Sobrevivência para rastrear. Lama, poeira e fatores similares que mantêm pegadas ou evidenciam rastros podem reduzir a dificuldade do teste. A chuva e outros fatores que atrapalhem as condições do rastreamento podem chegar a elevar a dificuldade para 9 ou mais. Um único sucesso permite ao personagem seguir a trilha, mas com baixa velocidade e pouca certeza ou exatidão. Sucessos adicionais fornecem informações extras sobre o alvo, incluindo fatos como velocidade aproximada, peso e se o alvo está sendo acompanhado (ou seguido) por mais alguém.

O uso do faro ou visão aguçados magicamente em um rastreamento é relativamente similar ao uso de modos mundanos, mas deve-se usar Percepção + Prontidão para o teste. Nesse caso, o conhecimento do terreno é menos importante que a capacidade sensorial.

• **Navegação Umbral (Percepção + Cosmologia):** Às vésperas do Juízo Final e da chegada do Armagedom, a barreira entre os mundos ficou perigosa, tornando as viagens umbrais ainda mais terríveis. Viajar para o mundo dos espíritos já é mortífero por si só. Mesmo assim, adentrar a Umbra é apenas o começo. Uma vez lá, o personagem deve determinar onde está e como chegar a seu destino. Magos que não dispõem do conhecimento e do poder para simplesmente aparecer no local desejado geralmente fazem longas e angustiantes jornadas através dos mundos espirituais. Em todos os casos, você deve fazer um teste de Percepção + Cosmologia para seu personagem navegar pela Umbra com sucesso. Se você está tentando 'aparecer' no local desejado (admitindo-se que esse salto seja possível), esse teste determina sua exatidão em se aproximar do alvo. Para jornadas mais longas, o teste de navegação fornece noções sobre o tempo necessário para chegar até o destino e quão bem sucedido o personagem foi em evitar os vários perigos.

Um sucesso nesse teste indica um caminho funcional (e, em geral, trabalhoso) para o destino; vários sucessos revelam um caminho mais rápido e fácil. Se dois grupos diferentes estiverem viajando para o mesmo local, aquele que acumular o maior número de sucessos nesse teste chegará primeiro. Uma falha impede o personagem de se lembrar ou de encontrar uma boa rota; ele pode começar a viagem e ser incapaz de achar o caminho ou encontrar uma antiga rota bloqueada. Uma falha crítica significa que o personagem se perdeu e se dirige para o desconhecido.

Quando um personagem está perdido na Umbra, você deve ser bem sucedido num teste com as dificuldades relacionadas para determinar a posição atual dele antes de tentar ir para qualquer outro lugar. Devido à natureza fluida da Umbra, a dificuldade desse teste depende mais do destino que de medidas exatas dos caminhos ou atalhos. Sempre é mais fácil retornar

da Umbra Profunda para a Penumbra do que viajar para a Umbra Profunda.

Reino	Dificuldade
Penumbra	5
Umbra Média ou Alta	6
Umbra Baixa	7
Maya e outros Reinos Umbrais	8
Umbra Profunda	9

• **Entender o Inexplicável (Inteligência + Enigmas/ Ocultismo)**: Ao lidar com a magia sórdida dos Nefandi, a loucura dos Desauridos ou as motivações de seres totalmente alienígenas das extremidades da Umbra, os magos freqüentemente encontram situações além da razão e compreensão de meros mortais. Seja tentando discernir o propósito de um ritual dos Nefandi por meio da observação ou compreender a natureza de um ser ou reino umbrais recém-encontrados, o personagem precisa transcender a lógica e razão normais, buscando respostas em enigmas, filosofias esotéricas ou simples introspecção. Nessas situações um teste de Inteligência + Enigmas pode mostrar se o personagem é capaz de compreender alguma ordem distorcida dentro do caos aparente. Quando tentarem compreender teorias mágicas desconhecidas, os estudantes podem se basear apenas nos resultados de um teste de Inteligência + Ocultismo.

Questões sobre tópicos relativamente familiares, como magia (para magos, claro), têm uma dificuldade 6. Compreender espíritos bizarros ou tópicos similarmente inumanos costuma gerar uma dificuldade de 7 ou maior, especialmente se os seres em questão forem de além do Horizonte. Um sucesso indica uma compreensão muito básica e vaga. Três ou mais sucessos indicam que o personagem compreendeu tanto dessas excentricidades quanto meros mortais poderiam. Cinco ou mais sucessos nesse teste resultariam num significativo estalo de compreensão, não apenas da utilidade de um ritual mas também de seu papel no plano maior, por exemplo. Uma falha representa apenas a incompreensão. Uma falha crítica fornece um entendimento errôneo, o que pode ser perigoso caso o personagem aja de acordo com esse conhecimento. Entretanto, ao lidar com situações particularmente exóticas ou poderosas, uma falha crítica pode significar que o personagem reage com medo ou fúria, na medida em que sua mente é incapaz de lidar com a singularidade da cena. Em alguns casos, uma falha crítica pode resultar numa Perturbação temporária.

Sistemas de Combate

O combate é um turbilhão caótico de disparos, punhos, mágicas e armas, mas pode ser reduzido de forma a se encaixar em vários tipos de procedimentos. Ao reduzir o combate para alguns sistemas simples, pode-se narrar cenas de batalha que evocam toda a balbúrdia da deflagração mágica ou da destruição pura e simples.

Dito isto, o combate não é um substituto real para o planejamento de longo prazo mas, na maioria dos jogos, ele é inevitável. Os conflitos levam os magos adiante e às vezes algo explode.

Tudo isso sem contar que uma batalha bem conduzida pode ser muito divertida.

Turnos de Combate

Na vida real, o combate costuma envolver uma enorme gama de eventos acontecendo quase simultaneamente. Num jogo, essa massa de atividade pode ser excepcionalmente confusa e difícil de narrar. Dessa forma, o combate é dividido em uma série de turnos (geralmente de três segundo cada). Cada turno de combate é dividido em três estágios.

Estágio Um: Iniciativa

Esse passo determina em qual ordem os personagens irão agir, e é nesse ponto que você decide o que seu personagem está fazendo. Primeiro, todos os jogadores jogam um dado para seus personagens. O resultado dessa jogada é então adicionado ao Valor de Iniciativa do personagem (Destreza + Raciocínio). O personagem com o maior total age primeiro e os restantes agem em ordem decrescente. Se dois ou mais personagens tiverem o mesmo resultado, aquele com o maior Valor de Iniciativa age primeiro. Se ainda houver empate, os dois personagens agem simultaneamente.

Os Narradores que não queiram manter longas anotações com múltiplas iniciativas de vários personagens podem jogar apenas um dado para todos seus NPCs. Observe que penalidades decorrentes de ferimentos são subtraídas do Valor de Iniciativa do personagem.

Uma vez que o teste de iniciativa tenha sido feito, cada jogador (e o Narrador) deve declarar o que seu(s) personagem(ns) está (ão) fazendo nesse turno. Nesse momento é necessário definir se o personagem está realizando ações múltiplas, lançando Efeitos mágicos, usando Força de Vontade ou Quintessência, ou fazendo outra esquisitice. Os jogadores devem declarar suas ações na ordem inversa da iniciativa. Assim, o personagem com a menor iniciativa (o último a agir) irá declarar primeiro e o personagem com a maior iniciativa (o primeiro a agir) irá declarar por último. Os personagens mais rápidos podem assim ter a oportunidade de antecipar e reagir às ações dos mais lentos.

Todas as ações dos personagens ocorrem na ordem da iniciativa. Existem apenas três exceções a essa regra. Os personagens podem adiar suas ações e agir a qualquer momento depois de sua iniciativa normal. Esse adiamento normalmente permite ao personagem se preparar para interromper ações ou outras surpresas. Os personagens que adiarem seus turnos podem agir automaticamente antes de outro personagem com uma iniciativa mais baixa. Caso dois personagens que adiaram suas ações desejem agir simultaneamente, aquele com o maior Valor de Iniciativa do turno sempre age primeiro.

As ações defensivas (veja "Interrompendo Ações" e "Manobras Defensivas") podem ser realizadas a qualquer momento no turno, desde que o personagem tenha uma ação livre. As ações defensivas são as *únicas* que podem ser realizadas antes do Valor de Iniciativa de seu personagem num turno.

Finalmente, todas as ações múltiplas (incluindo ações extras adquiridas por meio de Efeitos mágicos) ocorrem no final

do turno. Caso vários personagens tenham ações múltiplas, elas ocorrem na ordem dos Valores de Iniciativa dos personagens. Como sempre, ações defensivas que sejam parte de um grupo de ações múltiplas ocorrem sempre que forem necessárias para evitar um ataque. (Pode ser que "intercalar" as ações múltiplas no decorrer do turno seja mais realista, mas seria desnecessariamente complexo.)

Estágio Dois: Ataque

Os ataques são a parte central do combate. Agora os jogadores e o Narrador fazem testes para tentar ferir, matar ou afetar de outra forma os outros personagens. Aqui, os sucessos e falhas dos diversos esforços são determinados, bem como seus efeitos potenciais sobre os alvos. Durante esse estágio, você joga várias combinações de Atributo + Habilidade dependendo do tipo de combate.

- **Combate de Perto**: Use Destreza + Briga para combate desarmado e Destreza + Armas Brancas para combate envolvendo armas de mão.
- **Combate à Distância**: Use Destreza + Armas de Fogo para combates de disparos e Destreza + Esportes para armas de arremesso.

Lembre-se que você sempre usará a base para um combate não-mágico (geralmente Destreza) se o seu personagem não possuir pontos na Habilidade necessária.

Para combates armados e à distância, a arma utilizada influencia no dano e, possivelmente, no teste de ataque. Veja as estatísticas da arma na Tabela de Armas Brancas ou na Tabela de Armas de Longo Alcance.

Embora vários modificadores alterem esse número, muitos ataques são feitos contra um grau de dificuldade igual a 6. Em todos os casos, a falta de sucessos num ataque resistido significa que ele simplesmente errou o alvo. Uma falha crítica gera uma catástrofe maior ou menor, talvez envolvendo dano não intencional para seu personagem ou para seus camaradas e/ou armas.

Estágio Três: Resolução

Uma vez que o ataque ocorra, o Narrador precisa avaliar e descrever o que aconteceu. Em termos mais simples, a resolução é apenas o Narrador descrevendo quantos níveis de dano seu personagem recebeu ou como a mágica o afetou. É claro que dizer "Seu disparo acertou diretamente na cabeça; ele cai, instantaneamente morto, com sua massa cinzenta espalhada pelo chão" é consideravelmente mais poderoso e dramático que dizer "Sua bala causa oito Níveis de Vitalidade em dano letal e ele cai". Mesmo num combate, a ênfase deve ser o drama e a história, não meramente regras e números!

Porém, regras e números são vitais para o combate. Cada sucesso além do primeiro num ataque adiciona um dado na Parada de Dados de Dano. Enquanto uma faca pode causar apenas dois níveis de dano como base nas mãos de um personagem fraco, a mesma faca causa oito dados de dano — suficiente para matar um oponente desarmado — se o jogador conseguir seis sucessos no teste de ataque. Portanto, um oponente habilidoso pode ser tão perigoso quanto um oponente forte ou com uma arma poderosa.

Adicionando Dano

Quando um mago sofre múltiplos tipos de dano, os tipos mais perigosos vão para o topo dos marcadores de Vitalidade, enquanto o restante "desce" e preenche a tabela de dano do personagem. Se o seu mago sofreu dois níveis de dano por contusão e então sofre um ponto de dano letal, você faz um traço adicional na caixa de cima da tabela de Vitalidade — transformando a marca num 'X' — e então faz um traço simples na

próxima caixa. Se o seu mago sofre um ferimento agravado, a caixa de cima recebe um traço vertical, transformando o 'X' num asterisco, enquanto a próxima caixa deve ser riscada em 'X' e outro nível de dano de contusão vai para a próxima caixa vazia da tabela.

Absorção de Dano

Os personagens são capazes de resistir a uma certa quantidade de trauma físico, ou "Absorver o Dano". A Parada de Dados de absorção de dano de um personagem é igual ao seu Vigor. Magos e outros seres humanos fisicamente normais só podem tentar absorver o dano por contusão (o que reflete a resistência do corpo a esse tipo de ataques). Os magos não são capazes de absorver naturalmente o dano por cortes, perfurações, queimaduras e outros tipos de dano letal ou agravado. São necessários efeitos de Vida (ou vários efeitos de armadura usando Matéria) para que o mago possa tentar absorver dano letal. Vampiros, lobisomens e outros monstros sobrenaturais podem absorver dano letal e por contusão, o que é uma das razões da alta periculosidade dessas criaturas.

Depois que o ataque for bem sucedido e causar dano, o jogador defensor pode fazer um teste de absorção para resistir. Essa ação é considerada reflexa; os personagens não precisam usar seu turno ou declarar ações múltiplas para absorver dano. *Salvo especificação em contrário, todos os testes de absorção são feitos com dificuldade igual a 6.* Cada sucesso nesse teste subtrai um nível de dano do ataque. Assim como os testes de dano, os testes de absorção podem falhar, mas não podem sofrer uma falha crítica.

Exemplo: *Mioshi, a Oradora dos Sonhos Shinto tem Vigor 4. Um assaltante empunhando um bastão a ataca e inflige três níveis de dano por contusão. Mioshi pode absorver esse ataque com quatro dados (um para cada ponto de Vigor). Ela consegue 1, 7, 9 e 8. O 1 cancela um sucesso, restando dois. Ela evita dois dos três níveis de dano causados pelo bastão, recebendo apenas um nível de dano. Se o assaltante tivesse usado uma faca, ela não seria capaz de absorver esse dano e teria que anotar os três Níveis de Vitalidade de dano.*

Dano Cinematográfico

Em jogos com muita ação, os magos suportarão rajadas de tiros, gritando pelas ruas a altas velocidades e geralmente vivendo no limite. Para essas crônicas, você pode mudar as regras de absorção de dano. Como tudo o mais, você pode alterar as regras livremente para se adaptarem à sua crônica, mas esse caso em particular merece uma atenção especial porque uma simples mudança pode ter um profundo impacto no jogo.

Para um jogo com muita ação, permita que os magos absorvam dano letal com dificuldade 8. Essa regra ainda deixa o dano letal muito perigoso, mas dá uma pequena margem de sucesso para ataques leves e uma chance de sobrevivência num combate mortífero. É claro que se você usar essa regra, deve aplicá-la aos outros magos e mortais; os magos são fisicamente indistinguíveis de seres humanos normais.

Note que acatar essa regra irá encorajar o jogo a se tornar um festival de ação, o que pode acarretar em algumas cenas ridículas ("A bala ricocheteou no peito dele?"), por isso tenha cuidado.

Armadura

As armaduras absorvem dano, somando-se à absorção de seu personagem. O nível da armadura é adicionado à Parada de Dados base de seu personagem para propósitos de redução de dano. Melhor ainda, as armaduras fornecem proteção contra todas as formas de dano letal e contra a maioria das formas puramente físicas de dano agravado. Um personagem com Vigor 3 usando uma armadura de nível 2 dispõe de cinco dados de absorção contra dano por contusão, bem como dois dados contra dano letal e dano (fisicamente) agravado.

Armaduras leves oferecem um pequeno (mas freqüentemente essencial) nível de proteção mas não retardam a mobilidade. Armaduras pesadas fornecem muita proteção, mas retardam seu personagem significativamente. Infelizmente, as armaduras não são indestrutíveis. Se o dano recebido num único ataque for equivalente a duas vezes o nível da armadura, ela é destruída. Se você quiser complicar, pode usar níveis de penetração: cada vez que a armadura for perfurada (que um ataque cause mais dano que o nível da armadura), ela perde um nível até ser destruída. Os tipos e níveis de armadura estão descritos na página 244.

Manobras de Combate

Os oponentes podem atirar um no outro o dia todo, mas onde está a criatividade nisso? As manobras a seguir lhe fornecem várias escolhas para seu personagem realizar em combate. Em vez de apenas jogar os dados para acertar, causar ou absorver danos, você pode planejar os movimentos de seu personagem e elaborar (espera-se) estratégias efetivas. A maioria das manobras descritas aqui exige uma ação para serem executadas.

Manobras Gerais

- **Abortando Ações:** Você pode desistir de qualquer ação declarada em favor de uma ação de defesa desde que seu personagem tenha uma ou mais ações sobrando. Um teste bem sucedido de Força de Vontade contra dificuldade 6 (ou o gasto de um ponto de Força de Vontade) é necessário para um personagem desistir de uma ação e realizar um bloqueio, uma esquiva ou uma manobra aparar. O dispêndio de Força de Vontade com esse propósito pode ser declarado no momento da desistência. Abortar uma ação é um ato reflexo e não conta como uma ação em si.
- **Emboscada:** Uma emboscada é um ataque furtivo de surpresa. O atacante joga Destreza + Furtividade num teste resistido contra a Percepção + Prontidão do alvo. Se o atacante vencer, ele pode realizar um ataque livre no alvo, adicionando quaisquer sucessos extras conseguidos no teste de Furtividade à Parada de Dados de Ataque. Num empate, o atacante ainda age primeiro, mas o defensor está livre para realizar uma manobra defensiva. Se o defensor vencer, ele percebe a emboscada e ambos jogam a Iniciativa normalmente. Alvos que já estejam em combate não podem sofrer essa manobra. Em algumas situações, é claro, é impossível fazer uma emboscada. O Narrador tem a palavra final sobre a possibilidade da emboscada.
- **Lutar/Atirar às Cegas:** Ataques em combate de perto, feitos sob escuridão total ou às cegas, geralmente acarretam uma penalidade de 2; ataques de combate à distância também não podem ser feitos com exatidão. Um teste bem sucedido de Percepção + Consciência (dificuldade 8) permitiria um ata-

Características das Manobras

As Manobras de Combate costumam ter um grau de dificuldade igual a 6. Manobras com efeitos específicos no combate podem modificar o teste de ataque, a dificuldade ou a Parada de Dados de dano.

Características: A combinação de Características usada para realizar a ação. Se o seu personagem não tem a Habilidade necessária, use o Atributo como base.

Precisão: Os dados adicionados ao teste para acertar um oponente. Um "+3" adiciona três dados à Parada de Dados daquela manobra.

Dificuldade: Quaisquer bônus ou penalidades aplicados à dificuldade de uma manobra (que é normalmente 6). Um "+2" significa que a dificuldade sobe de 6 para 8.

Dano: A Parada de Dados de dano básico.

que à distância com penalidade de +3 à dificuldade sendo que vários Efeitos de Forças, Mente, Vida, ou Correspondência eliminam completamente essa penalidade.

- **Ataques pelo Flanco ou pelas Costas**: Personagens que estejam atacando um alvo pelo flanco ganham um dado adicional de ataque, enquanto um ataque pelas costas garante dois dados adicionais.
- **Movimento**: Os personagens podem se mover até metade de seu deslocamento máximo de corrida e ainda assim agir sem penalidades (veja Movimento na pág. 223). Outras manobras como saltar sobre obstáculos ou pular de certas alturas podem ser consideradas ações em separado, dependendo de sua complexidade.
- **Ações Múltiplas**: Se você declarar ações múltiplas, subtraia uma quantidade de dados de sua Parada igual ao número de ações a serem realizadas. Cada ação depois da primeira retira um dado adicional. Se um personagem gastar o turno inteiro realizando apenas ações defensivas, aplique as regras de Defesa Desesperada (veja adiante).
- **Mirar**: Mirar em locais específicos aumenta a dificuldade do ataque, mas pode ultrapassar a cobertura ou a armadura do alvo, bem como aumentar o dano causado pelo ataque. A critério do Narrador, alguns alvos específicos (como acertar uma arma) podem ter resultados especiais.

Tamanho do Alvo	Dificuldade	Modificador de Dano
Médio (braço, valise)	+1	Nenhum
Pequeno (cabeça, mão, computador laptop)	+2	+1
Preciso (olho, coração, tranca)	+3	+2

Manobras Defensivas

Presume-se que todos num combate estão tentando evitar ser atingidos. É por isso que testes de ataque são necessários. Nenhuma jogada é necessária para acertar prisioneiros amarrados ou outros alvos imóveis, estacionários, que não podem evitar o golpe. Entretanto, existe uma diferença significativa entre se mover, tentando evitar ser atingido, enquanto realiza alguma outra ação e escolher propositalmente a defesa de seu personagem como sua prioridade.

Você pode anunciar que seu personagem está realizando uma ação defensiva antes que qualquer outro personagem faça uma jogada de ataque, desde que seu personagem tenha ações remanescentes. As ações defensivas podem ser declaradas durante a iniciativa do personagem ou você pode abortar outra ação planejada e realizar uma defensiva no lugar. Como estabelecido anteriormente, abortar uma ação exige um teste de Força de Vontade bem sucedido. Se esse teste falhar, o personagem realiza as ações declaradas previamente. Gastar um ponto de Força de Vontade permite ao personagem abortar a ação automaticamente.

Existem três manobras defensivas: bloquear, esquivar e aparar. Usando essas três manobras seu personagem é capaz de se defender de quase qualquer ataque, mas cada uma delas funciona melhor em situações diferentes. Por exemplo, um personagem pode se esquivar de qualquer ataque, mesmo vindo de uma fonte incerta. Entretanto, o personagem precisa de espaço suficiente para esquivar-se. É impossível esquivar-se encurralado num corredor estreito. Embora bloquear ou aparar exija consideravelmente menos espaço, nenhuma delas pode ser usada se o personagem não conhece a origem do ataque.

Todas as manobras defensivas usam o mesmo sistema básico. A ação defensiva é um teste resistido contra o teste de ataque do oponente. A menos que o atacante obtenha mais sucessos que o defensor, ele erra o golpe. Mesmo se ele conseguir, os sucessos acumulados na manobra defensiva são subtraídos daqueles somados pelo atacante, diminuindo o dano potencial do ataque. Mesmo que não consiga impedir um golpe, uma manobra defensiva geralmente o enfraquece.

- **Bloqueio**: Uma manobra de Destreza + Briga que usa o próprio corpo do seu personagem para defletir ataques de contusão corpo-a-corpo. Dano letal e agravado não podem ser bloqueados a menos que o defensor esteja usando armadura, mágica ou algum tipo de treinamento especializado (como o Dô da Irmandade de Akasha).
- **Esquiva**: Uma manobra de Destreza + Esquiva onde o personagem salta, desvia ou gira para fora do caminho de um ataque corpo-a-corpo. A Esquiva exige alguns metros de espaço e os personagens devem bloquear ou aparar caso não haja espaço para a manobra. Esquivar-se de armas de longo alcance também é possível, mas o personagem precisa se mover pelo menos 1 metro e se esconder ou se abaixar. Nesse ponto as regras de cobertura se aplicam aos próximos ataques com armas de fogo ou de longo alcance. Diferente das outras duas manobras, você não precisa especificar o ataque do qual está se esquivando. Optar por se esquivar significa que o personagem tenta evitar o primeiro ataque dirigido a ele no turno, a menos que escolha um ataque em particular.
- **Aparar**: Uma manobra de Destreza + Armas Brancas que usa uma arma para bloquear um ataque corpo-a-corpo. Se o atacante aplica um golpe com Briga e o personagem apara com uma arma que causa dano letal, o atacante pode vir a se ferir nessa manobra. Se o defensor conseguir mais sucessos na ação resistida de aparar, pode fazer um teste de ataque normal, somando quaisquer sucessos extras da manobra defensiva contra o atacante.

Cada uma dessas manobras defensivas pode ser realizada como parte de uma ação múltipla. Um aparar seguido de um golpe com a arma ou um tiro seguido de uma esquiva são combinações populares e excepcionalmente úteis. Embora ambas as ações sejam mais efetivas quando realizadas isoladamente, combinar uma manobra de ataque com uma de defesa permite ao personagem realizar as duas no mesmo turno.

• **Defesa Desesperada**: Às vezes, tudo que um personagem quer é evitar ser atingido. Em vez de usar uma manobra defensiva como parte de uma ação múltipla, você pode determinar que seu personagem gastará o turno inteiro se defendendo com uma única manobra. Essa ação é chamada de defesa desesperada. As regras normais de ações múltiplas não são usadas numa defesa total. Em vez disso, seu personagem tem sua Parada de Dados inteira contra o primeiro ataque, perdendo um dado (cumulativamente) para cada ação defensiva subseqüente no mesmo turno. Lembre-se que todas as ações, inclusive as defensivas, sofrem penalidades na dificuldade contra atacantes múltiplos. Evitar muitos ataques é mais difícil que evitar um e evitar ataques de vários alvos diferentes é ainda mais difícil.

Manobras de Combate de Perto

A lista abaixo contém apenas as manobras de combate de perto mais utilizadas. Sinta-se à vontade para desenvolver outras manobras mais especializadas para seu personagem (submeta-as à aprovação de seu Narrador). A maioria dos ataques de Briga causa dano por contusão, enquanto a maioria dos ataques com armas causa dano letal. Verifique o tipo de dano causado em cada manobra e veja a tabela de Armas Brancas para mais informações. Mágicas, circunstâncias ou simplesmente efeitos dramáticos podem modificar a dificuldade e o nível de dano de todas as manobras descritas. Lembre-se que mesmo num combate, uma história boa e excitante sempre deve ter precedência sobre as regras.

• **Agarrar**: Num teste bem sucedido de ataque, o atacante agarra o alvo e começa a esmagá-lo. No primeiro turno o atacante joga os dados de Força para dano. A cada turno subseqüente, os dois oponentes agem normalmente em sua ordem de iniciativa. Cada combatente pode causar dano automaticamente (faça um teste de Absorção normal) ou tentar se livrar do abraço. Nenhuma outra ação é possível até que um dos oponentes se liberte. Para escapar de um agarre faça um teste resistido de Força + Briga. Se o personagem tiver sucesso, ele se liberta. Caso contrário, continua preso até o próximo turno.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** Normal
Precisão: Normal **Dano:** Força (contusão)

• **Aproximar-se**: É difícil atacar com uma arma curta (como uma faca) ou um soco quando o oponente empunha uma espada ou bastão de basebol. Ao enfrentar um atacante empunhando uma arma mais longa o personagem deve se aproximar ao menos um metro para golpear. Aproximar-se faz com que o personagem perca um dado do teste de ataque.

• **Desarmar**: Para acertar a arma de um oponente, o atacante deve fazer um teste de ataque com uma penalidade de 1 à dificuldade (em geral 7). Se obtiver sucesso, ele aplica o dano normalmente. Se os sucessos excederem a Força do oponente (sem teste de Absorção), o atacado não sofre dano mas é desarmado. Uma falha crítica geralmente significa que o atacante largou sua arma, ou recebeu o dano normal se estava tentando essa manobra enquanto desarmado.

Características: Destreza + Armas Brancas
Dificuldade: +1
Precisão: Normal **Dano:** Especial

• **Imobilizar:** Usado para segurar um oponente, esse ataque não causa dano. Num teste bem sucedido, o atacante segura o alvo até a próxima ação deste último. Então, ambos fazem um teste resistido de Força + Briga. O alvo permanece imobilizado e incapaz de realizar qualquer ação física até conseguir mais sucessos que o atacante.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** +1
Precisão: Normal **Dano:** nenhum

• **Tiro à Queima-roupa:** Num teste bem sucedido, o personagem encosta a pistola diretamente no corpo do alvo e puxa o gatilho. Quando usada a essa distância, o dano causado é consideravelmente maior; adicione dois dados de dano para esse tipo de ataque. (Se estiver usando balas de borracha, o dano não é aumentado mas se torna letal). Essa manobra não é para aqueles de coração fraco, pois o atacante geralmente acaba coberto de sangue. Além disso, um oponente bem treinado é capaz de desarmar alguém usando esse ataque. Uma vez que a pistola está sendo usada como arma de combate corpo-a-corpo, a Perícia: Armas Brancas é utilizada. Somente pistolas podem ser usadas nessa manobra.

Características: Destreza + Armas Brancas
Dificuldade: Normal
Precisão: Normal **Dano:** Pelo tipo da arma +2 (letal)

• **Chutar:** A manobra chutar abrange desde um simples pontapé frontal até um chute tipo voadora. O teste de ataque básico sofre uma penalidade de 1 e o dano base é igual à Força do personagem mais um dado. Esses valores podem ser modificados a critério do Narrador, dependendo da dificuldade da manobra e do seu dano potencial. Parafusos e chutes incrementados similares elevam a dificuldade do teste em dois ou três.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** +1
Precisão: Normal **Dano:** Força + 1 (contusão)

• **Oponentes Múltiplos:** Os personagens que estiverem lutando contra vários oponentes num combate de perto sofrem penalidades cumulativas de um — no ataque e na defesa — por inimigo adicional (até um máximo de +4). Um personagem que lute contra três oponentes ao mesmo tempo sofre uma penalidade de dois para todos os testes de ataque e defesa.

• **Socar:** O personagem golpeia com o punho. O dano base é igual à Força do atacante. A critério do Narrador, socos mais complexos ou difíceis podem causar mais dano.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** Normal
Precisão: Normal **Dano:** Força (contusão)

• **Rasteira:** O personagem usa as próprias pernas para derrubar um oponente. O alvo recebe dano igual à Força e o jogador precisa ser bem sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) ou será derrubado. (Veja "Complicações das Manobras", página 242.) O atacante pode usar um bastão, corrente ou arma similar para executar essa manobra. O efeito é o mesmo, mas o alvo recebe o dano com base na arma utilizada.

Características: Destreza + Briga/Armas Brancas
Dificuldade: +1
Precisão: Normal **Dano:** Força/Pelo tipo da arma (contusão), queda

• **Empurrão:** O personagem corre e atropela seu oponente, empurrando-o para o chão. O teste de ataque para essa manobra sofre uma penalidade de um e causa (Força + 1) de dano. Ambos os combatentes devem ser bem sucedidos num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7) ou serão derrubados (veja "Complicações das Manobras", pág. 242). Se o alvo — mas não o atacante — não cair, ficará desequilibrado e sofrerá penalidade de um ponto em todas as dificuldades e em todas as ações durante o turno seguinte.

Características: Destreza + Briga/Dô **Dificuldade:** 8
Precisão: Normal **Dano:** Força +1 (contusão)

• **Ataque com Arma Branca:** Uma punhalada, corte ou golpe de balanço, dependendo da arma usada. Veja a tabela de Armas Brancas na página 243 para mais informações.

Características: Destreza + Armas Brancas
Dificuldade: Normal
Precisão: Normal **Dano:** Força +Arma (veja a tabela de Armas Brancas)

Manobras de Combate à Distância

Atualmente a maior parte dos combates mortais envolve armas de fogo. As manobras a seguir são o conjunto de ações básicas possíveis durante um tiroteio. Não se limite apenas às manobras dessa lista; os Narradores podem permitir outras manobras criativas. Veja a tabela de Armas de Longo Alcance (página 243) para informações específicas sobre várias armas.

• **Mirar:** Os atacantes somam um dado à sua Parada de ataque para o próximo disparo a cada turno que estiverem mirando. O número máximo de dados que podem ser somados dessa forma equivale à Percepção do personagem. Os personagens devem ter ao menos um ponto em Armas de Fogo para poderem usar essa manobra. Uma mira telescópica ou a laser adiciona mais dois dados à Parada no primeiro turno de mira (além daqueles fornecidos pela Percepção). Os atacantes não podem fazer nada além de mirar nesse tempo. É impossível mirar num oponente que esteja se movendo a uma velocidade maior que a de caminhada, a menos que se esteja utilizando uma mira a laser.

• **Descarregar:** A arma descarrega todo seu pente de munição num único ataque contra um único alvo. O atacante faz um teste de ataque comum mas com 10 dados adicionais. Entretanto, o ataque sofre uma penalidade de dois devido ao recuo da arma. Como sempre, os sucessos extras são somados à Parada de dano da arma. Quando se descarrega uma arma, não se pode mirar partes específicas do corpo. Somente armas capazes de disparos automáticos podem ser usadas nessa manobra.

Características: Destreza + Armas de Fogo
Dificuldade: +2
Precisão: +10 dados **Dano:** Especial

• **Cobertura:** Esconder-se atrás de objetos grandes o tornam mais difícil de ser acertado. Assim, buscar cobertura aumenta a dificuldade de ataque do inimigo, bem como a dificuldade do alvo para atirar de volta. Todos os tipos de cobertura descritos mostram o aumento da dificuldade para o atacante acertar o alvo e para o alvo disparar detrás dessa cobertura. Se um combatente está se escondendo atrás de uma cabine telefônica e o outro se abaixou atrás de um muro, ambos terão penalidades de dois para acertar o outro.

Tipo de Cobertura	Dificuldade para o Atacante	Dificuldade para o Alvo
Leve (deitar-se, poste)	+1	0
Boa (atrás de um muro)	+2	+1
Superior (somente a cabeça exposta)	+3	+3

• **Tiros Múltiplos:** Um atacante pode declarar ações múltiplas e disparar vários tiros num turno. Como sempre, a Parada de Dados do primeiro tiro perde tantos dados quantos tiros forem disparados; além disso, a Parada dos disparos subseqüentes é diminuída em mais um dado (cumulativamente). O atacante pode disparar qualquer número de tiros até a Cadência de Tiro da arma. Veja a tabela de Armas de Longo Alcance para mais detalhes.

Características: Destreza + Armas de Fogo
Dificuldade: Normal
Precisão: Ações Múltiplas **Dano:** Pelo tipo da arma

• **Alcance:** A tabela de Armas de Longo Alcance mostra o alcance básico de cada arma. Ataques feitos até essa distância têm dificuldade 6. O alcance máximo é igual a duas vezes o valor indicado. Ataques feitos com alcance máximo têm dificuldade 8. Disparos feitos contra alvos a menos de dois metros de distância são considerados à queima-roupa; disparos à queima-roupa têm dificuldade 4. Porém, encostar uma arma no corpo de alguém é considerado uma manobra de combate de perto (veja a página 240).

• **Recarregar:** Recarregar exige um turno inteiro, mas não é necessário nenhum teste. Como outras manobras, a recarga pode ser efetuada como parte de uma seqüência de ações múltiplas.

• **Rajada:** Em vez de mirar num único alvo, as armas capazes de disparos automáticos podem afetar toda uma área. Uma rajada adiciona 10 dados à Precisão do teste de ataque padrão e descarrega o pente da arma. O atacante divide os sucessos igualmente entre todos os alvos dentro da área da rajada (esses sucessos divididos se somam à Parada de dano para cada alvo normalmente). A área máxima afetada por uma rajada é de três metros. O grande recuo proveniente dessa manobra aumenta sua dificuldade em dois.

Uma vez que os sucessos tenham sido divididos igualmente, o atacante distribui os sucessos restantes como desejar. Se houver menos sucessos que alvos, apenas um pode ser indicado para cada alvo afetado. Se houver apenas um alvo na área da rajada, apenas metade dos sucessos o afetará.

Características: Destreza + Armas de Fogo
Dificuldade: +2
Precisão: +10 **Dano:** Pelo tipo da arma

• **Rajada Curta:** O personagem recebe dois dados para um único ataque e dispara de três a cinco tiros de uma vez. Apenas armas especialmente desenvolvidas podem realizar essa manobra; consulte a tabela de Armas de Longo Alcance. Os testes de ataque sofrem uma penalidade de um devido ao recuo. Como na manobra Descarregar, os dados de dano são baseados num único disparo da arma.

Características: Destreza + Armas de Fogo
Dificuldade: +1
Precisão: +2 **Dano:** Pelo tipo da arma

• **Duas Armas:** Disparar duas armas causa mais dano e é muito intimidador. Infelizmente, também é muito mais complicado. Um ataque desse tipo é considerado uma ação múltipla. Adicionalmente, o atacante sofre uma penalidade de um nas dificuldades para a mão canhota (exceto se for ambidestro). Realizando mais ações múltiplas, o atacante dispara mais vezes com cada arma, até um máximo de disparos igual à Cadência de Tiro por turno.

Características: Destreza + Armas de Fogo
Dificuldade: Normal/+1 para a Mão canhota
Precisão: Ações Múltiplas **Dano:** Pelo tipo da arma

Complicações das Manobras

As complicações de combate descritas a seguir são as enfrentadas mais comumente pelos personagens. O Narrador pode adicionar outras conforme desejar, claro.

• **Cego:** Personagens cegados recebem uma penalidade de dois para qualquer ação. Também são adicionados dois dados em todas as Paradas de ataque feitos contra personagens cegos. Certos Efeitos mágicos anulam essa penalidade.

• **Atordoado:** Se um personagem perder uma quantidade de Níveis de Vitalidade maior que seu Vigor num único ataque (Vigor + 2 para monstros sobrenaturais), ele fica atordoado. O personagem deve gastar seu próximo turno inteiro se recuperando dos efeitos desse ataque. Apenas o dano que o personagem não absorveu é capaz de atordoá-lo.

• **Imobilização:** Adicione dois dados à Parada de ataque contra um alvo imobilizado (isto é, alvos agarrados, algemados ou restringidos de outra forma) que ainda seja capaz de lutar. Os ataques acertam automaticamente (e todos os dados da Parada do atacante são somados ao dano) se o alvo estiver totalmente imobilizado (amarrado, inconsciente ou paralisado de outra forma).

• **Derrubado:** A vítima cai e o jogador pode fazer um teste de Destreza + Esportes. Se tiver sucesso, o personagem pode se levantar imediatamente, mas sua iniciativa diminui em dois pontos para o turno seguinte. Se falhar no teste, o personagem deve gastar o próximo turno se levantando. Se houver uma falha crítica, o personagem cai de mau jeito e recebe um Nível adicional de dano por contusão. Ataques dirigidos contra alvos derrubados recebem mais um dado. Todos os ataques de Briga e Armas Brancas feitos por personagens derrubados têm uma penalidade de dois pontos.

Manobras como Rasteira, Empurrão e Arremesso servem para derrubar o alvo. No entanto, qualquer ataque muito poderoso pode derrubar o oponente. Esses casos são deixados a critério do Narrador e deveriam ocorrer quando fosse mais dramaticamente apropriado.

Armas Especiais

Espadas Borboleta: Parecidas com sabres largos ou cutelos estreitos, essas armas são normalmente usadas aos pares, desenvolvidas para fatiar e cortar o oponente em pedacinhos. Ao usar duas dessas armas numa ação múltipla (para fazer dois ataques, duas aparadas ou um ataque e uma aparada), os personagens treinados recebem um dado adicional para cada manobra. Esse benefício resulta na perda de apenas um dado na primeira ação e dois na segunda.

Corrente de Combate: Conhecida como manrikigusari no Japão, essa arma é uma corrente pesada, com cerca de três centímetros de espessura e de 1,80 m a 2,50 m de comprimento, com pequenos pesos em cada ponta. Embora essa arma não cause enormes quantidades de dano, sua flexibilidade adiciona dois pontos à dificuldade de todas as tentativas de bloqueá-la ou apará-la. Se o bloqueio ou a aparada falhar, a corrente se enrola no corpo ou na arma da vítima (respectivamente). Nesse momento, o atacante pode usá-la para derrubar ou desarmar o oponente se tiver sucesso num teste de Força + Armas Brancas, resistido pelo alvo com Força + Esportes.

Nunchaku: Uma arma japonesa composta de dois bastões pesados unidos por uma corrente curta. Eles são girados rapidamente, acertando de direções inesperadas. Apesar dos nunchaku serem mais difíceis de usar que muitas armas, eles podem ser utilizados aos pares como as espadas borboleta (um dado extra para ataques múltiplos).

Sai: Essa arma japonesa foi originalmente adaptada de uma forquilha curta de três pontas. Foi desenvolvida para agarrar espadas, auxiliando muito numa manobra de desarme. Usar essa arma numa tentativa de desarmar alguém reduz a dificuldade em dois pontos (geralmente para cinco).

Shuriken: Também conhecidos como estrelas de arremesso, essas pequenas armas causam pouco dano. Porém, podem facilmente ser arremessados aos montes. Em vez de usar as regras normais de ataques múltiplos, cada shuriken adicional soma um à dificuldade do teste e um dado à Parada de dano.

Tonfa: Derivada do moedor de arroz de Okinawa, a tonfa é uma peça de madeira em forma de L que pode ser usada como um bastão eficaz e uma ferramenta para bloquear. Na defesa, a tonfa é empunhada em seu lado menor de forma que sua parte maior proteja o antebraço do bloqueador. Quando usada para bloquear, ela diminui a dificuldade do teste em um. Ela ainda permite ao usuário bloquear armas (mesmo aquelas que causam dano letal ou agravado) de maneira segura.

Manobras de Combate de Perto

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Bloqueio	Destreza + Briga	Especial	Normal	(R)
Agarrar	Força + Briga	Normal	Normal	Força (C)
Desarmar	Destreza + Armas Brancas	Normal	+1	Especial
Esquiva	Destreza + Esquiva	Especial	Normal	(R)
Imobilizar	Força + Briga	Normal	Normal	(C)
Tiro à Queima-roupa	Destreza + Armas Brancas	Normal	Normal	Arma +2
Chutar	Destreza + Briga	Normal	+1	Força +1 ou 5
Aparar	Destreza + Armas Brancas	Especial	Normal	(R)
Socar	Destreza + Briga	Normal	Normal	Força ou 4
Rasteira	Destreza + Briga/Armas Brancas	Normal	+1	Força (D)
Empurrão	Força + Briga	Normal	+1	Força +1 (D)
Ataque com Arma Branca	Destreza + Armas Brancas	Normal	Normal	Arma

(C): A manobra continua em turnos sucessivos.
(D): A manobra é capaz de derrubar o oponente.
(R): A manobra reduz os sucessos de ataque do oponente.
Todos os ataques usando Briga causam dano por contusão, exceto quando se acerta a cabeça.
Todos os ataques feitos com Armas Brancas causam dano letal ou por contusão, dependendo da arma usada.

Manbras de Combate à Distância

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Descarregar	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Tiros Múltiplos	Destreza + Armas de Fogo	Especial	Normal	Arma
Rajada	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Rajada Curta	Destreza + Armas de Fogo	+2	+1	Arma
Duas Armas	Destreza + Armas de Fogo	Especial	+1/canhota	Arma

Armas Brancas

Arma	Dano	Dificuldade	Ocultamento
Soco Inglês	Força + 1 C	Normal	B
Bastão	Força + 1 C	Normal	S
Faca	Força + 1 L	Normal	J
Sabre	Força + 2 L	Normal	S
Katana	Força + 3 L	Normal	S
Machado	Força + 3 L	Normal	I
Faca borboleta	Força + 2 L	+1 aos pares	J
Nunchaku	Força + 2 C	+1 aos pares	J
Tonfa	Força + 1 C	-1 para Bloquear	S
Sai	Força + 1 L	-2 para Desarmar	J
Corrente de Combate	Força +2 C	+1	S

"C" significa que uma arma causa dano de contusão. "L" significa que uma arma causa dano letal.

Armas de Longo Alcance

Tipo	Dano	Alcance	CdT	Munição	Ocultamento
Revólver Leve (.38 Especial)	4	12	3	6	B
Revólver Pesado (Magnum .44)	6	35	2	6	J
X-5 Protector (revólver)	6 (e)	40	3	8	J
Pistola Leve (9mm)	4	20	4	17+1	B
Pistola Pesada (Colt .45)	5	30	3	7+1	J
X-5 Protector * (semi-automático)	5 (e)	40	4	12+1	J
Taser	5	5#	2	2	J
Fuzil (30.06)	8	200	1	5+1	I
Submetralhadora Leve * (Ingram Mac-10)	4	25	3	30+1	J
Submetralhadora Pesada* (Uzi 9mm)	4	50	3	32+1	S
Fuzil de Assalto* (Steyr-Aug 5.56mm)	7	150	3	42+1	I
Escopeta (12)	8	20	1	5+1	S
Escopeta (12 semi-automática)	8	20	3	8+1	S
Arco	5	20	1	1	S
Arco Composto	4	30	1	1	I
Shuriken	2	5	(e)	1	B

Dano: Indica a Parada de dados de dano. Todas as armas de fogo, arcos e balestras causam dano letal, exceto tasers, que causam dano por contusão. Um (e) indica regras especiais. Consulte a descrição da arma.

Alcance: Esse é o alcance máximo normal em metros. Todas as armas de longo alcance podem ser usadas até o dobro dessa distância, mas esses ataques de longa distância são feitos com dificuldade +2.

CdT (Cadência de Tiro): O número máximo de tiros ou rajadas curtas que a arma é capaz de disparar num único turno. Essa cadência não se aplica a ataques de rajadas ou totalmente automáticos, que só podem ser feitos uma vez por turno.

Munição: O número de projéteis que uma arma comporta. O "+1" indica a bala alojada na agulha da arma, pronta para ser disparada.

Ocultamento: B = pode ser levado num bolso; J = pode ser escondida numa jaqueta; S = pode ser escondido num sobretudo; I = impossível de ocultar.

#5: Essa também é a distância máxima para usar um Taser.

* Indica que a arma é capaz de disparar rajadas curtas, rajadas e totalmente automático.

** Indica que essa arma exige ao menos Força 3 para ser usada.

Armaduras

Classe	Nível	Penalidade
Classe Um (roupas reforçadas)	1	0
Classe Dois (colete blindado)	2	1
Classe Três (colete de Kevlar)	3	2
Classe Quatro (jaqueta blindada)	4	3
Classe Cinco (blindagem completa)	5	4

As armaduras adicionam seu nível à Parada de absorção de dano do personagem contra danos por contusão, letais e agravados. Entretanto, a armadura também retira uma quantidade de dados das Paradas relacionadas à agilidade e coordenação corporal (a maior parte das Paradas relacionadas com Destreza). O número de dados retirados está na coluna de penalidade. Atacantes podem mirar em partes desprotegidas do defensor, ignorando seu nível de armadura. O Narrador assinala as dificuldades desses ataques, geralmente somando +1 para armaduras Classe Três e +2 para armaduras Classes Quatro e Cinco.

X-5 Protector: Essa arma é o melhor equipamento de ataque usado pela Tecnocracia. Feita completamente de material composto, ela é invisível a detectores de metal, embora raios X e outros sensores sejam capazes de revelar sua presença. Essa arma pode usar uma grande variedade de munição, inclusive todas as munições especiais descritas adiante. Todas as munições de policarbonatos da X-5 não contêm cápsulas, o que permite à arma realizar mais disparos. Essa propriedade também impede os projéteis de serem percebidos por detectores de metal.

A X-5 pode ser um revólver ou uma pistola semi-automática, ambos equipados com miras laser. Quando usada como revólver, pode-se escolher qualquer uma das munições diferentes da arma com o apertar de um botão. A versão semi-automática não tem essa característica, mas pode disparar rajadas e rajadas curtas. Se estiver usando projéteis de gás ou explosivos, um mecanismo de disparo computadorizado permite ao usuário expelir o gás ou explodir os projéteis em qualquer lugar durante a trajetória. É possível fazer um disparo explodir acima ou abaixo de um alvo que não pode ser atingido diretamente.

Taser: Os tasers disparam minúsculos dardos conectados à arma por cabos. Eles são muitos fáceis de usar, gerando um redutor na dificuldade. Uma vez que os dardos acertem o alvo, o atacante pode aplicar choques no alvo repetidamente no turno seguinte, a menos que o alvo se afaste mais de cinco metros para longe do atacante ou gaste um turno inteiro se livrando dos dardos.

Munição Especial

Disruptores Ectoplasmáticos (Dano 5, agravado, especial): Essas balas só estão disponíveis para agentes da Tecnocracia e alguns magos das Tradições (geralmente Adeptos da Virtualidade e Filhos do Éter) que os roubaram e duplicaram. Elas foram desenvolvidas para rastrear o resíduo ectoplasmástico das Aparições. Quando entram em contato com o rastro ectoplasmástico elas detonam, explodindo num clarão de energia que fere aparições e outros mortos-vivos, sem afetar seres humanos e outras criaturas vivas. Quando são fabricadas, essas balas precisam ser infundidas com Quintessência usando Primórdio 2. Entretanto, elas são consideradas apenas dispositivos extraordinários, não Maravilhas.

Balas Explosivas (Dano 6, letal): Na verdade uma granada miniatura, essas balas podem ser usadas somente em escopetas ou na X-5 Protector. Quando essas balas explodem, causam seis dados de dano a qualquer coisa que atingirem. Reduza esse dano em um dado para cada metro de distância do ponto de impacto. Se usadas numa escopeta, elas explodem no impacto mas, se usadas numa X-5 Protector, podem ser detonadas em qualquer lugar durante sua trajetória.

Flechettes (Dano 7, letal): Flechettes são minúsculos dardos afiados disparados em grandes quantidades de balas especiais de escopeta ou X-5. Essa munição é excepcionalmente boa para perfurar as modernas blindagens corporais. Subtraia dois do valor da armadura quando atingida por flechettes. Essas balas são muito raras e extremamente ilegais. Note que essa munição tende a se despedaçar contra superfícies duras, logo antigas armaduras de metal ou compostos laminados de alta tecnologia têm o dobro do seu valor defensivo normal.

Balas Incendiárias (Dano 4, agravado): Feitas de fósforo e outros componentes inflamáveis, essas balas entram em combustão em contato com o ar e causam dano por queimadura a qualquer alvo atingido. Além do dano inicial, essa munição incendeia qualquer material inflamável, causando mais dois dados de dano agravado no turno seguinte.

Balas de Borracha (Dano variado, contusão): As balas de borracha causam o mesmo dano que as balas normais. Porém, uma vez que elas ricocheteiam no alvo em vez de penetrá-lo, causam dano por contusão e não letal.

Balas Taser (Dano 5, contusão): Essas balas criadas pela Tecnocracia consistem de uma cápsula especialmente reforçada e um capacitor excepcionalmente poderoso que aplica uma descarga de alta voltagem com o impacto. Esse efeito é idêntico ao produzido por um taser, exceto que essas balas são disparadas como projéteis comuns e têm um alcance muito maior. Elas não podem ser recarregadas, mas podem ser manufaturadas usando meios avançados, embora mundanos. Diferente dos dardos do taser, as balas taser não recebem um bônus para acertar. No entanto, elas afetam o alvo por dois turnos como a outra arma. O dano inicial dessa munição é por contusão, como as balas de borracha.

Balas de Gás (Dano especial, contusão): Usáveis apenas em escopetas ou na X-5 Protector, as balas de gás criam uma nuvem de gás lacrimogêneo num raio de dois metros. Caso não seja bem sucedido num teste de absorção, qualquer um exposto a essa nuvem recebe um nível de dano por contusão a cada turno. Adicionalmente, todos na nuvem de gás devem reduzir suas Paradas de Dados em dois à medida que seus olhos lacrimejam e eles tossem. Essa redução da Parada dura por 30 minutos depois que se saiu da nuvem. Vestir uma máscara de gás ou um equipamento de proteção similar protegerá o personagem de todos esses efeitos. A menos que sejam usadas numa sala pequena e fechada, o gás se dissipará em 20 turnos em ambientes fechados e 5 turnos em campo aberto. Se usadas numa escopeta, essas balas explodirão com o impacto; se usadas numa X-5, podem ser detonadas em qualquer lugar durante sua trajetória.

Balas de Teflon (Dano variado, letal): Esses projéteis são balas comuns revestidas com teflon. Foram desenvolvidas para penetrar armaduras e reduzem em um dado o valor de qualquer armadura que atingem. O uso de balas de teflon é altamente ilegal. Escopetas não podem usar essa munição.

Vitalidade

Como mencionado anteriormente, seu personagem tem uma tabela de Vitalidade de sete níveis. Sendo fisicamente mortais, todos os magos podem ser afetados e mortos por doenças, acidentes ou ferimentos.

A Tabela de Vitalidade

A tabela de Vitalidade na planilha do personagem auxilia a manter o registro da sua condição física vigente. Ela também indica os dados perdidos a cada nível de ferimento. Quanto mais ferido estiver seu personagem, menos eficaz ele será, até ficar completamente incapacitado ou morrer. Os sete Níveis de Vitalidade vão de Escoriado a Incapacitado. Os personagens também podem estar totalmente saudáveis (sem nenhuma caixa de ferimento marcada) ou mortos. Cada nível de dano não absorvido que seu personagem receber causa um Nível de Vitalidade de dano que deve ser anotado na planilha. A marca depende do tipo de dano infligido (veja "Anotando o Dano" na página 246).

O número imediatamente à esquerda da caixa mais baixa marcada é a penalidade de dados na Parada do personagem. Já que ferimentos sérios também resultam em perda de coordenação, essa penalidade vai piorando com o aumento do dano recebido pelo personagem. Ela é subtraída da Parada de Dados

do seu personagem para todas as ações (mas não atos reflexos, como absorção de dano) até que os ferimentos sejam curados. Como se vê na tabela abaixo, os ferimentos também influem na movimentação do personagem.

Vitalidade

Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de Dados	Penalidade no Movimento
Escoriado	0	O personagem está um pouco ferido, mas não sofre penalidades devido ao dano
Machucado	-1	O personagem está ferido superficialmente, não tendo penalidades em seu movimento
Ferido	-1	O personagem sofreu ferimentos leves e seu movimento é prejudicado (metade da velocidade máxima de corrida)
Ferido Gravemente	-2	O personagem sofreu danos significativos e não pode mais correr (mas ainda pode caminhar)
Espancado	-2	O personagem tem ferimentos graves e só pode andar mancando (três metros/turno)
Aleijado	-5	O personagem está catastroficamente ferido e pode apenas rastejar (um metro/turno)
Incapacitado	NA	O personagem perde a consciência devido à dor e ao trauma. Nenhuma ação é possível.
Morto		Identifique-o, empacote-o e notifique o parente mais próximo.

Anotando o Dano

Conforme citado anteriormente, existem três tipos de dano em Mago. O dano por contusão inclui todas as formas de ferimentos temporários, arranhões, pequenos cortes e outros danos causados por socos, bastões e tipos similares de trauma contundente. O dano letal abrange ferimentos permanentes, mortíferos, incluindo aqueles causados por armas de fogo, espadas, facas e outras armas mortais. Os seres humanos morrem facilmente com dano letal. O dano agravado cobre ferimentos por mágica, monstros sobrenaturais e fontes particularmente mortais como altos níveis de radiação. Todos os tipos de ferimentos são cumulativos e a soma dos danos determina o Nível de Vitalidade atual de seu personagem. Detalhes sobre cada tipo de dano são fornecidos a seguir:

Exemplo: *Ithica a Hermética está pesquisando uma mágica antiga próximo de um nodo quando um lobisomem a ataca. Ela já havia recebido um nível de dano por contusão quando seu inimigo lhe jogou uma pedra. (A tabela de Vitalidade de Ithica está marcada com uma "/" na caixa Escoriado). O lobisomem se aproxima e ataca a maga com suas garras, causando dois níveis de dano agravado. A tabela de Ithica é marcada então com um "*" nas caixas Escoriado e Machucado e uma "/" na caixa Ferido (essencialmente movendo o dano da pedra dois níveis abaixo na tabela). O dano combinado subtrai um dado de todas as Paradas de ações dela. Num esforço desesperado, ela bate seu bastão no solo, concentrando toda a Quintessência do nodo num raio mortífero, matando o lobisomem instantaneamente.*

Dano por Contusão

O dano por contusão compreende o dano que fere ou incapacita temporariamente. Embora em grandes quantidades ele seja capaz de matar, esse dano não causa sangramentos. Ele é primariamente um trauma contundente: ataques de punhos, bastões, pequenas quedas (menos de 6 metros) ou ataques com Mente. Também inclui ataques de energia ou químicos desenvolvidos para deixar a vítima inconsciente, como armas atordoantes ou gás paralisante. Quando um personagem está Incapacitado por dano contundente e recebe mais castigo desse tipo, cada nível adicional de dano por contusão (absorvido como dano por contusão) é marcado como um segundo traço na caixa mais alta dos danos desse tipo, transformando-o em dano letal. Dessa forma, os danos contundentes vão se transformando progressivamente em danos letais. Assim que a tabela de Vitalidade do seu personagem esteja totalmente preenchida com dano letal, o próximo nível de dano — seja por contusão, letal ou agravado — o mata. Apesar de difícil, é possível chutar ou socar alguém até a morte.

Dano Letal

O dano letal é aquele que causa separação de tecidos (leia-se "ferimentos com sangramento mais graves que cortes por pressão"). Isso inclui danos que cortam, perfuram, rasgam ou dilaceram a pele, bem como danos com impacto suficiente para romper órgãos internos e ataques químicos que matam grandes quantidades de células. Facas, balas, jatos d'água, quedas de mais de 6 metros, cortadores de gelo, estouros de elefantes, afogamento, gás mostarda e dano contundente na cabeça são fontes de dano letal. O dano letal é usado para matar ou mutilar e qualquer pessoa que utilize armas que o causem pretende assassinar seu oponente. Algumas formas menos diretas, mas igualmente mortíferas, de dano letal são a eletricidade e a maioria dos venenos. Esse tipo de dano leva muito tempo para ser recuperado e um personagem geralmente precisa de cuidados médicos ou tratamento mágico antes de se restabelecer por completo. Quando um personagem é Incapacitado apenas com dano letal, o próximo nível de dano — de qualquer tipo — o mata.

Dano Agravado

Alguns ferimentos são tão graves e mortais que mesmo as mágicas mais poderosas têm muita dificuldade em repará-los. Os danos causados por mágicas vulgares que atacam diretamente o padrão da vítima se enquadram nessa categoria, da mesma forma que ataques feitos por garras, presas e poderes incomuns de monstros sobrenaturais como vampiros e lobisomens. Além disso, danos que afetem todo o corpo do personagem, como radiação ou exposição ao vácuo, explosões e outros traumas maciços também são agravados. Danos agravados só podem ser curados pelo uso de Efeitos vulgares de Vida ou com o tempo e descanso. Para os Efeitos, o mago deve gastar no mínimo um ponto de Quintessência para curar cada nível de dano agravado. Para todas as outras formas de cura, esse dano é tratado como letal. Ele exige o mesmo tempo de recuperação e mata o mago com a mesma eficiência.

Curando o Dano

Curando Dano por Contusão

Os danos por contusão recebidos até o nível Ferido Gravemente não exigem cuidados médicos; irão se curar sozinhos após algumas horas. Danos por contusão além desse nível podem ter conseqüências mais sérias. A visão ou audição de seu personagem pode ser prejudicada por uma concussão ou ferimentos internos podem causar dores insuportáveis. Em todo caso, o tratamento médico adequado (ou o Efeito mágico certo) irá remover esses problemas.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado até Ferido Gravemente	Uma hora
Espancado	Três horas
Aleijado	Seis horas
Incapacitado	Doze horas

Uma vez que o dano por contusão tenha Incapacitado o personagem, os danos subseqüentes desse tipo são marcados com um "X" sobre os níveis anteriores, transformando-os em dano letal. A partir daí, são aplicados os tempos de recuperação de dano letal.

Curando Dano Letal e Agravado

O dano letal pode facilmente ser mortífero, por isso o nome. Ferimentos letais sangram, podem infeccionar ou continuar a piorar por si mesmos. Apenas a magia de Vida ou o tratamento médico são capazes de evitar esses problemas. Qualquer dano letal além de Machucado requer cuidados médicos que evitem a degradação dos ferimentos.

Ferimentos letais não tratados pioram um Nível de Vitalidade de dano letal por dia. Se vários ferimentos não forem tratados por muito tempo, o personagem irá morrer. Entretanto, um único sucesso num teste de Inteligência + Medicina irá estabilizar o ferimento para que comece a recuperação. Mesmo que sejam aplicados os primeiros socorros, personagens que tenham recebido dano letal até Aleijado ou Incapacitado necessitam de atenção médica freqüente para se recuperar totalmente. Personagens Incapacitados exigem cuidados constantes para serem mantidos limpos e alimentados, uma vez que estão essencialmente indefesos e imóveis. Se um personagem Incapacitado por dano letal receber mais um ferimento — de qualquer tipo — ele morre.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Cinco meses

Recuperação

Ferimentos simples exigem apenas tempo para sarar. No entanto, cuidados médicos ou mágicos são necessários para recuperar danos por contusão piores que Ferido Gravemente ou danos letais piores que Machucado. As tabelas acima mostram o tempo necessário para curar vários níveis de dano. Em todos os casos o tempo necessário é cumulativo. Um personagem que tenha recebido três níveis de dano letal precisa de 11 dias para se recuperar completamente (um dia + três dias + uma semana). Um personagem que tenha recebido dois níveis de dano letal e um nível de dano por contusão irá precisar de uma hora de descanso para se recuperar da contusão, mais quatro dias para se recuperar do dano letal.

Os tempos de recuperação indicados nas tabelas de recuperação assumem que o personagem recebeu apenas os primeiros socorros e está descansando. Esse tempo pode ser reduzido significativamente se os personagens forem tratados pela medicina moderna. Se o personagem for atendido por um clínico treinado (dois pontos de Medicina) utilizando toda a variedade de drogas e tratamentos modernos normais, ele recuperará cada Nível de Vitalidade com velocidade uma categoria mais rápida na tabela de recuperação. Para recuperação de longo prazo de danos letais, o personagem precisa ir ao clínico uma vez por semana. Personagens Aleijados ou Incapacitados devem ir ao médico todos os dias. Se o personagem interromper o tratamento em qualquer momento, a recuperação subseqüente acontece no tempo normal, até que o atendimento médico recomece.

Se um médico muito experiente (quatro ou mais pontos de Medicina) tratar o personagem e tiver acesso às melhores técnicas medicinais modernas, a recuperação de cada Nível de Vitalidade acontece com velocidade duas categorias acima na tabela. Se esse tratamento for interrompido, aplique o tempo de recuperação indicado. Sem auxílio mágico, cada nível de dano por contusão ainda leva uma hora para ser recuperado e cada nível de dano letal leva ao menos um dia inteiro para ser curado. É claro que os Efeitos certos de Vida podem acelerar muito o processo.

Exemplo: *Aeon, um rico Adepto da Virtualidade, é atacado por assaltantes e deixado para morrer. Sua Vitalidade foi reduzida para Aleijado com dois níveis de dano por contusão e quatro níveis de dano letal. Felizmente, ele é levado para um hospital de alta tecnologia, onde seu excelente médico pessoal (Medicina 4) e os equipamentos permitem que se recupere duas categorias mais rápido. Ele cura os Níveis por contusão Aleijado e Espancado em apenas uma hora cada e o nível letal Ferido Gravemente em três dias. Daí em diante, cada nível de dano letal requer um único dia para ser curado, recuperando totalmente Aeon em seis dias e duas horas e ao invés de um mês. Quando se trata de medicina, ele paga para ter o melhor!*

Outras Fontes de Dano

O combate é apenas uma das muitas coisas que causam dano a um personagem.

Doenças, Drogas e Venenos

Drogas e doenças afetam todos os mortais, causando efeitos desde pequenos enfraquecimentos até a morte rápida ou dolorosa. Embora existam numerosas drogas, venenos e doenças que seu personagem possa encontrar, os efeitos das mais comuns estão indicados aqui:

- **Álcool:** Cada duas doses causam um nível de dano por contusão. Os redutores da Parada de Dados diminuem à medida que o personagem se recupera. A embriaguez muito pesada pode produzir efeitos que perduram por muitas horas depois de ingerida a última dose; esse dano representa ressacas e efeitos similares.
- **Cocaína, Crack, Speed:** Os personagens sob efeitos de estimulantes fortes recebem uma ação extra a cada turno, como

se estivessem usando um Efeito de Tempo para se acelerar (mas sem o perigo de Paradoxo). Entretanto, o uso de cocaína e drogas similares tende a deixar os personagens descuidados e superconfiantes; além disso, o personagem recebe dois níveis de dano por contusão para cada dose utilizada, imediatamente depois que os efeitos dela passarem. Doses subseqüentes irão inibir esse contratempo, mas o resultado será ainda pior quando a droga perder o efeito. Uma dose de cocaína ou crack geralmente dura uma hora enquanto uma dose de speed dura até seis horas.

- **Alucinógenos:** Drogas como peiote, LSD e cogumelos produzem alterações de percepção leves ou radicais, dependendo da droga e da dosagem. No mínimo, o personagem perde de um a três dados em todas as Paradas de Dados devido à distração e à dificuldade de concentração. Ainda, alucinógenos fortes farão o personagem perceber visões, sons e outras sensações que não existem realmente. A critério do Narrador, alguns alucinógenos podem aumentar ou diminuir a dificuldade para realizar alguns Efeitos mágicos. Enquanto um Filho do Éter ficaria menos apto a usar suas invenções, um Orador dos Sonhos ou Cultista do Êxtase poderia temporariamente diminuir suas dificuldades para usar mágicas de Espírito ou Tempo. Esses efeitos duram de seis a doze horas. Alucinógenos não causam danos diretos.
- **Heroína, Morfina, barbitúricos:** Cada dose subtrai um dado de todas as Paradas relacionadas com Destreza e causa um nível de dano por contusão. Porém, essas drogas amenizam a dor significativamente. Cada dose utilizada subtrai dois de todas as penalidades de dados provenientes de ferimentos.
- **Maconha:** Fumá-la distorce o sentido de tempo do seu personagem, produzindo um estado moderado de euforia e reduzindo todas as Paradas relacionadas com Percepção em um dado. Entretanto, a maconha não causa dano direto ao seu personagem e os efeitos terminam depois de uma ou duas horas.

Nível de Toxinas

A maioria das doenças, drogas e venenos capazes de ferir causam danos por contusão, mas alguns tipos particularmente mortais causam dano letal. A despeito do tipo de dano causado, todas essas formas de ferimentos têm um Nível de Toxina indicando a quantidade de estrago que causam. Uma vez que apenas alguns venenos raros criados pelos Nefandi e pela Tecnocracia são capazes de causar dano agravado, os Efeitos de Vida podem curar a maior parte dos males.

Assim que todo o dano causado pela doença tenha sido recuperado, o paciente está curado. A tabela a seguir indica os danos causados por algumas doenças e venenos comuns. Aqueles que causam dano por contusão são identificados por um (C) e os que causam dano letal por um (L). Em todos os casos, o dano indicado pelo Nível de Toxina é causado por uma única dose do veneno ou a manifestação total da doença. Doses múltiplas são cumulativas. Muitas doenças que causam dano letal continuam a afetar a vítima até que esta seja tratada ou morra.

Eletrocussão

A eletricidade pode ser tanto uma fonte de perigo extremo quanto uma arma potente. A força da corrente elétrica determina a quantidade de dano letal que uma eletrocussão causa ao personagem. Ele sofre os dados de dano indicados todos os turnos, até que o contato com a eletricidade seja cortado. O contato com uma corrente elétrica trava os músculos da vítima, o que às vezes impossibilita o personagem de se livrar do perigo. Nesses casos, teste Força contra dificuldade 9 para se soltar. Conforme citado acima, a eletricidade sempre causa dano letal, que não pode ser absorvido pela maioria das armaduras.

Níveis de Vitalidade/ Turno	Fonte da Eletricidade
Dois	Pequeno: tomada residencial
Quatro	Grande: cerca eletrificada
Seis	Enorme: caixa de força
Oito	Fatal: cabos de alta voltagem, trilhos do metrô

Personagens que cheguem a Incapacitado devido a ferimentos causados por eletrocussão podem sofrer danos permanentes como queimaduras e problemas nos nervos. Esse tipo de dano pode representar lesões físicas (redução dos Atributos Físicos), danos cerebrais e neurais (redução dos Atributos Mentais) ou desfiguramento por queimaduras e cicatrizes (redução da Aparência). O grau e tipo desses danos são deixados a cargo do Narrador.

Queda

Ao escalar ou saltar, uma falha crítica num teste de Destreza + Esportes normalmente resulta numa queda. O personagem sofre um dado de dano por contusão a cada 3 metros de queda antes de atingir algo sólido. Os danos de quedas podem ser absorvidos normalmente, mas cair em superfícies afiadas causa dano letal. Quedas maiores que 30 metros levam o personagem à velocidade máxima, causando o dano máximo de 10 dados. Quedas dessa altura causam dano letal, exceto se o personagem aterrissar numa superfície acolchoada. Pior ainda, qualquer armadura que seu personagem estiver usando numa queda desse tipo fornece apenas metade (arredondado para baixo) de seu nível de proteção, uma vez que as armaduras não são desenvolvidas para atenuar quedas.

Fogo

Amplamente considerado uma das mais terríveis formas de ferimento e morte, o fogo pode causar quantidades tremendas de dano a um personagem rapidamente. A intensidade do fogo determina a quantidade de dados de dano causada ao per-

Nível de Toxina	Doença	Veneno ou Droga
Um	Resfriado (C)	Álcool, Cocaína (C)
Dois	Catapora (C), Sarampo (L), Comida Envenenada (C)	Metanol (L)
Três	Gripe (C), Pneumonia (L)	Ptomaína (C)
Quatro	Tuberculose (L)	Amônia (L)
Cinco	AIDS (L)	Alvejantes (L)
Seis	Peste Negra (L)	Ácidos Fortes (L)
Sete	Ebola (L)	Cianureto (L)

sonagem por turno de exposição. O dano é sempre agravado — essa é a natureza do fogo, destroçar os Padrões para transformá-los em Quintessência caótica — e as armaduras que não forem desenvolvidas especificamente para resistir ao calor não fornecem proteção. Caso o personagem tenha algum meio (geralmente mágico) de absorver o dano causado pelo fogo, o calor determinará a dificuldade do teste de absorção.

Níveis de Vitalidade/ Turno	Intensidade do Fogo
Um	Tocha; um membro ou parte de tamanho similar do corpo é queimado
Dois	Fogueira; metade do corpo do personagem é exposta às chamas
Três	Inferno de Chamas; o corpo do personagem é engolfado pelas labaredas

Dificuldade para Absorver	Calor do Fogo
3	Vela (queimaduras de primeiro grau)
5	Fogueira (queimaduras de segundo grau)
7	Forno Industrial (queimaduras de terceiro grau)
8	Fogo Elétrico
9	Fogo Químico
10	Metal derretido ou lava

Asfixia ou Afogamento

O ar é necessário para toda vida humana, inclusive para os magos. Os seres humanos conseguem segurar seu fôlego por um certo tempo, dependendo de seu Vigor (veja a tabela). Os personagens podem aumentar esse tempo gastando pontos de Força de Vontade. Cada ponto gasto garante mais trinta segundos ao personagem. Se um personagem não conseguir ar respirável ao fim desse período, ele irá se asfixiar ou se afogar à razão de um Nível de Vitalidade por turno. Esse dano é recuperado como o dano por contusão, mas não pode ser absorvido e não é necessário jogar os dados de dano. Ele é causado automaticamente e o personagem morre um turno depois de atingir o nível Incapacitado. No entanto, qualquer pessoa treinada em primeiros socorros (Medicina 1 ou mais) é capaz de ressuscitar o personagem em no máximo cinco minutos. Se o personagem se afogou em águas congeladas, esse tempo aumenta para meia hora.

Vigor	Fôlego
1	30 segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos

"Conte-me sobre o castelo mágico de novo. Fale sobre os cavaleiros, os magos e os dragões. Por favor, conte-me de novo." O pequeno garoto implorava, pulando na sua cama. "Só mais uma vez, por favor." Ele girou, seus olhos brilhando, enquanto olhava para aquele que fora outrora seu mentor.

O velho homem sorriu e bateu gentilmente na cabeça do jovem, com carinho. "Muito bem, uma última vez, mas eu acho que já contei essa história pelo menos umas dez vezes na última semana. Você nunca se cansa dela, não é?"

O garoto afastou o cabelo de seus olhos. "Não, eu adoro escutá-la. É muito melhor que as coisas dos livros da escola." Ele deu um sorriso feliz para cativar o velho homem.

Sorrindo de volta para o garoto, o velho se sentou confortavelmente. As rugas sábias de seu rosto envelhecido se avolumaram sob seu olhar amável e, por um momento, ele se pareceu com a pintura de um velho oráculo. "Onde você quer que eu comece? Desde o início ou em certo ponto?"

"Hmm," murmurou o garoto, obviamente pensando sobre a proposta. "Eu não sei, comece onde você quiser. Não, espere! Eu quero ouvir sobre o início do lugar. E sobre os homens que o construíram. E sobre os guardiães que o protegiam. Eu gostaria de ouvir sobre eles."

Com um olhar satisfeito, o homem olhou pela janela e ficou em silêncio por alguns instantes. Finalmente, ele respirou fundo e falou num tom reverente. "Há muito, muito tempo, viveu um grupo de eruditos e mágicos. Eram homens e mulheres de grande instrução e grande visão. Mas naquele tempo, como agora, as pessoas temiam o que não podiam compreender e o que não conheciam. Assim, esses homens decidiram construir um castelo no céu, longe dos olhos das pessoas. Eles reuniram os melhores construtores para fazer os muros fortes e densos, e os melhores guerreiros para vigiar a muralha e manter todos seguros dentro dela. Quando estava pronto, eles criaram um campo de luz à sua volta, de forma que ninguém exceto seus convidados pudesse se aproximar."

Por um momento, o garoto fechou o rosto, tentando imaginar um castelo nas nuvens cercado de luz. Então pulou da cama e puxou sua caixa de blocos de montar. "Mostre-me como ele era," disse, descarregando o conteúdo da caixa no assoalho.

O homem ajoelhou e começou a juntar os blocos. "Se eu me lembro corretamente, os muros tinham essa forma." Suas mãos enrugadas se moviam com confiança enquanto construía as guaritas. "Os muros internos eram mais ou menos assim. E a construção tinha todo tipo de quartos, salões e passagens secretas."

Os olhos do garoto se arregalaram enquanto se aproximava. "Mostre-me! Como elas funcionavam? Para onde iam?"

O homem envelhecido sorriu e apontou para o prédio principal. "No salão principal, atrás de uma das tapeçarias, existia um bloco que você podia empurrar. Ele abria uma porta." Ele arrastou seu dedo no assoalho até trinta centímetros do castelo de blocos. "Ela sairá aqui." O homem inclinou sua cabeça para o lado, ouvindo alguma coisa, então bateu suavemente na cabeça do garoto. "Eu ouço Nana chegando. Melhor se preparar para dormir. Eu virei falar com você amanhã."

A porta do quarto se abriu e Nana mostrou sua cabeça. "Hora de dormir, Tomas. Com quem você estava falando?"

Thomas se arrastou para baixo de seus cobertores e encostou a cabeça no travesseiro. "Ah, ninguém de verdade, Nana. Apenas o Senhor P."

Nana sorriu e assentiu com o conhecido olhar de uma babá indulgente. "Ah, ele de novo. Bem, você podia dizer que mandei um 'oi' para ele quando vi-lo de novo." Ela fechou a porta e desceu para a sala. "Crianças e suas imaginações ativas. Mas eu os amo assim mesmo."

Capítulo Sete: A História da Guerra da Ascensão

Os Magos têm existido ao lado da humanidade por toda a história (e pré-história). Desde os antigos xamãs, padres e feiticeiros até os atuais físicos e filósofos, os humanos sempre buscaram formas de controlar, moldar ou explicar o universo. Quando duas culturas se encontram, seus métodos e conhecimento do mundo inevitavelmente se chocam. A Guerra da Ascensão é o maior e mais importante desses conflitos. Cada uma das quatro facções da sociedade dos magos apóia uma realidade que é completamente incompatível com as outras três.

Nessa época moderna, não há espaço para espectadores e pessoas 'em cima do muro': apenas combatentes e baixas. Aqueles que não podem lutar para defender seus pontos de vista estão fadados a desaparecer — até mesmo a história irá esquecê-los.

A Guerra da Ascensão

Existe uma guerra.

É uma guerra travada pela conquista dos corações, mentes e almas da humanidade. É uma guerra de verdade e crença, de fé e realidade. Ela não é combatida com espadas, bombas, armas ou lanças; é combatida com palavras, ideologia, pensamentos e filosofia. Sangue é derramado e pessoas morrem.

Os magos chamam esse conflito de Guerra da Ascensão. Os vencedores farão mais que reescrever a história — eles escreverão o futuro da humanidade. Os vitoriosos delinearão o mapa do destino da humanidade, seja esse destino se afundar numa guerra genocida, a unificação através da tecnologia ou a celebração da Ascensão individual.

Quatro facções batalham pelo direito de definir essa verdade e as apostas são altas. Uma facção diz que a verdade é pessoal, outra que a verdade é universal. Uma terceira alega que a verdade pode não existir. A quarta, se fosse capaz de formar uma opinião, diria que a verdade é mutável.

Juízo Final

Existiu uma Guerra.

A Guerra da Ascensão acabou, de acordo com a Tecnocracia. O Conselho dos Nove quase caiu quando uma ameaça morta há muito tempo retornou para destruir Concórdia; uma explosão ouvida na Tellurian anunciou a aniquilação de Doissetep e a perda de muitos dos maiores magos Herméticos. Esses dois golpes enfraqueceram muito as Tradições. Aliados aos avanços dos Adormecidos em clonagem, engenharia

genética, tecnologias de interface neural, o recente mapeamento de Marte e os tratamentos cada vez melhores para a AIDS e o câncer, esses eventos demonstram a crescente aceitação do paradigma da Tecnocracia.

Os "perdedores" têm suas próprias opiniões. Suas mágicas funcionam, novos manipuladores da vontade Despertam regularmente (senão freqüentemente) e bolsões da humanidade persistem onde as velhas maneiras ainda predominam. Entretanto, não há mais esperança numa guerra para o retorno da Idade Mítica agora. A humanidade escolheu, e sua escolha foi remover toda a responsabilidade de si. Mágica, misticismo e inspiração pertencem àqueles que desejam compreendê-los, mas eles não serão — nunca mais — ferramentas para todos os humanos. A Guerra da Ascensão parece ter terminado.

Mais sinistro ainda, o aparecimento misterioso de uma estrela vermelha que brilha na Umbra, emitindo uma luz corrompida, abre espaço para a especulação de que os poderes obscuros ainda têm trunfos para jogar. Ainda mais perturbador, tempestades misteriosas se propagam na Umbra Sombria, um evento que acordou diversos espíritos maléficos e poderosos dentre os mortos. Por último, a União confrontou e destruiu um vampiro de poderes divinos; talvez apenas um dentre muitos. O mundo está desmontando e parece que os sinais do Armagedon estão próximos.

A História Dos Despertos

Início

O pensamento mágico provém de duas filosofias básicas — e incompatíveis. A primeira estabelece que o poder para alterar a realidade vem de dentro, da iluminação pessoal. A segunda define a mágica como um processo externo — seja via comunicação com divindades e espíritos poderosos ou através do uso de ferramentas para observar, mensurar e controlar o universo. Ambos os métodos permitem ao Desperto manipular a realidade por meio da força da vontade. Todas as outras correntes evoluíram dessa divisão para a incrível variedade existente nos dias atuais.

Os Despertos sempre foram raros. O fragmento de Primórdio senciente que permite o uso da mágica é o direito de nascença de poucos selecionados (talvez uma pessoa a cada dois ou três milhões atualmente). O Despertar mundial é teoricamente possível através da Ascensão em massa, mas poucos magos modernos sequer acreditam que houve um tempo quando qualquer ser humano era capaz de alterar a realidade com um pensamento. Por meio de introspecção e poder, os manipuladores da mágica têm guiado a humanidade pelo exemplo (não o controle) por toda a história. Com os exemplos que apresentam, os eventos que põem em movimento e o conhecimento que entregam aos não-Despertos, os magos continuam sendo uma força potente e *sutil* no desenvolvimento da humanidade.

Em nenhum momento da história humana (incluindo o presente) os magos controlaram nossa sociedade. Mesmo a Tecnocracia guia mais pelo exemplo que pela tirania.

Os antigos magos tinham muitos nomes, títulos e rótulos. Os Verbena se referem ao Wyck, que vagou pela Terra como uma força de mudança primordial. A Irmandade de Akasha alega que sua Tradição nasceu de um vilarejo onde toda a humanidade era una, enquanto seus rivais dentre os Eutanatos apontam a origem da magia na primeira compreensão humana da mortalidade. Seja o que os primeiros magos foram, dizem que eles realizaram grandes feitos e viveram por séculos. O Paradoxo, como é conhecido hoje, nem sequer existia — a membrana que dividia o possível do impossível era muito tênue e fina.

No começo dos tempos, a divisão entre magos (que operavam a magia e a reconheciam como tal) e cientistas filósofos (que acreditavam que todos os fenômenos provinham de um conjunto padrão de elementos, leis e equações que simplesmente esperavam para ser desvendadas) emergiu das mesmas raízes. Levou séculos até que a divisão de filosofias levasse a conflitos sérios. Esse conflito filosófico era mais uma rivalidade amigável que a sangrenta Guerra da Ascensão dos tempos modernos. Divisões subseqüentes dentro das duas escolas de pensamento separaram os magos em associações dispersas — as Tradições ainda não tinham começado. Os magos simplesmente existiam à margem da cultura humana, expandindo seu poder e conhecimento, usando-o para objetivos pessoais, fossem benéficos ou prejudiciais para os Adormecidos à sua volta. Com os limites mais fluidos da realidade, os magos tinham mais liberdade para explorar diferentes idéias e possibilidades. Esse período de tempo (da pré-história até 3000 anos atrás) é geralmente denominado a Baixa Idade Mítica.

A cultura humana se expandiu, evolui e diversificou. Muitas culturas cresceram e se definiram — com ou sem a influência de magos — e o fluxo livre de possibilidades se assentou ou estagnou. O mundo dessa época era uma colcha de retalhos de culturas e paradigmas. Os humanos faziam guerras por território e comércio — e os magos lutavam ao lado deles para expandir seus paradigmas em outras áreas. Os seguidores de um deus disputavam com outros o direito de controlar a crença e definir o paradigma. Novas filosofias e governos lutavam entre si pelo domínio. Tribos, cidades e até mesmo nações-estado competiam para controlar territórios, populações e até mesmo a fé. Os vitoriosos estabeleciam possibilidades mágicas numa região pela mera conversão da população para suas crenças por gerações. Muitos conflitos não tinham essa intenção, mas através do tempo os magos viram o efeito que a fé humana tinha em suas mágicas. Eles descobriram que crenças favoráveis aos seus métodos tornavam sua mágica mais fácil e a dos oponentes mais difícil. Esses magos lutaram para estabelecer territórios onde suas filosofias prevaleciam, protegendo-os contra os invasores. Nessa época começou a Alta Idade Mítica. O benefício foi o florescimento do pensamento mágico e científico, da variedade de filosofias sequer sonhadas antes.

A Alta Idade Mítica também causou a divisão das artes mágicas: a magia que moldava a realidade dos Despertos e a exploração mais estática das leis mágicas por aqueles que não tinham o potencial. A feitiçaria — o uso de leis e teorias mágicas para moldar o mundo de maneira previsível — cresceu nesse período. À medida que os limites da realidade se solidificavam, os magos perceberam que suas artes ficavam mais difíceis. Os enormes poderes que eles convocavam no passado es-

tavam sendo diminuídos por restrições cada vez maiores. Eles ainda podiam usar aqueles poderes, mas o Paradoxo golpeava aqueles que saíam muito dos limites.A vida eterna, levitação de montanhas e fortalezas, grandes tempestades ou a invocação de aliados de outros mundos se tornaram mais e mais difíceis. Diferentes escolas de pensamento mágico evoluíram conforme as restrições forçavam uma definição maior de causa e efeito, desde feitiçarias naturais até a alta Arte Hermética. Alquimia, alta filosofia, trabalhos milagrosos, comunhão espiritual, ciências físicas, construção de artefatos, adoração e fé, aprimoramento pessoal e alteração da consciência: todas nasceram das velhas práticas. As várias escolas se aliaram e lutaram entre si, com um conflito cáustico acontecendo em várias frentes. A Ordem de Hermes talvez tenha sido a primeira a adotar uma política de extermínio contra o pensamento mágico diferente, mas ela se espalhou como um incêndio entre as sociedades mágicas.

A batalha constante distraiu os magos da sociedade Adormecida. A praga, a fome e a perseguição se espalharam como fogo entre a população mundana, enquanto os Despertos a negligenciavam para lutar pelas verdades relativas da ciência sobre a feitiçaria. Os adormecidos não precisavam da ajuda dos feiticeiros em guerra para começar a lutar entre si (a humanidade sempre foi excelente para o conflito), mas as exaustivas batalhas entre os magos macularam grandes áreas com a Ressonância dessa destruição, causando mais miséria para se espalhar entre as populações Desperta e Adormecida. Os pecados de alguns envenenaram o bem de todos. Como conseqüência, o Paradoxo apertou mais seu laço sobre a possibilidade fluida da mágica e os Adormecidos se desencantaram com os manipuladores da magia.

A Guerra da Ascensão

A verdadeira guerra pelos corações e mentes dos Adormecidos começou em 1325, quando uma aliança de filósofos cientistas, a Ordem da Razão, aliou-se sob a diretriz de que uma única verdade unificada era melhor que milhares de possibilidades conflitantes. Únicos dentre todas as sociedades mágicas da época, eles dividiam um propósito e uma visão em comum. A Ordem declarou guerra contra "...feiticeiros, fantasmas, fadas, espectros, bruxas, assombrações, metamorfos, homens-bestas e todas as soturnas Criaturas da Noite." A Ordem desejava romper a influência sobrenatural sobre a humanidade por meia da promoção da ciência e da razão acima do misticismo e da mágica.

Cada uma das Convenções da Ordem tinha métodos diferentes para atingir os mesmos objetivos. Os Artífices buscavam adivinhar os padrões comuns entre as esferas de influência (também chamadas de Elementos Primordiais ou Pedras-chave). Enquanto isso, os soldados da Cabala do Pensamento Puro se uniram aos Inquisidores Adormecidos para caçar e expulsar o sobrenatural, ajudando-os com sua mágica "divina". Mesmo no Extremo Oriente, os imperadores e *shoguns* patrocinavam os grandes filósofos e artífices que os ajudassem a derrotar seus inimigos. Instrutores de universidades e líderes religiosos ensinavam e pregavam a ascendência da humanidade sobre a natureza, enquanto atacavam rivais místicos. As crenças mudaram do fantástico para o racional, distanciando a Penumbra do mundo material — e fortalecendo a Película. Os Perseguidores do Vácuo traçaram cursos para terras distantes, enquanto os Mestres Celestiais mapeava o mundo conhecido. Conquistadores e colonos levaram os ideais da Or-

dem da Razão para outras nações e continentes, destruindo culturas nativas e substituindo-as por crenças mais aceitáveis. O Pogrom teve início.

O progresso foi lento mas implacável. Apesar do Paradoxo enfrentar os primeiros avanços (máquinas voadoras, canhões, soldados mecânicos), a persistência, a ferocidade e o sutil uso da propaganda na sociedade adormecida tornou possível guiar a humanidade para uma visão mais aceitável do mundo. O processo funcionou melhor do que a Ordem da Razão esperava, e cientistas Adormecidos pegaram sugestões e as expandiram em novos campos de estudo, criando tecnologias e originando idéias que nem mesmo a Ordem tinha imaginado. Os braços mais militantes continuaram a caçar, matar, converter ou expulsar outros magos.

Os magos buscavam um bode expiatório — primeiro, eles atacaram uns aos outros ou os Adormecidos à sua volta. Quando as turbas de humanos fugiram deles e a praga e a guerra se espalharam no mundo, mesmo os Despertos em outras terras e continentes sentiram a repercussão do lento progresso da Ordem da Razão em sua visão de Um Mundo, Uma Crença. Finalmente, os magos perceberam que algo devia ser feito. Mais de um século depois da fundação da Ordem da Razão, três magos de ordens rivais — um bruxo Hermético, um milagreiro Cristão e um descendente do Wick primitivo — decidiram que as batalhas sanguinárias deveriam parar. Com a ajuda de outros magos simpatizantes, eles viajaram pela Terra em busca de outros receptivos aos seus objetivos e convocaram uma reunião de Despertos para estabelecer uma aliança de proteção mútua contra os ataques da Ordem.

Os magos debateram sobre a visão de uma "Ascensão" pessoal e sobre a restauração das maravilhas mágicas ao mundo, colocando seus poderes mágicos a serviço dessa causa. Infelizmente, o recém-fundado Conselho sofreu revezes desde o início. Uma Tradição debandou, outra virtualmente saiu e a dissensão interna cresceu. Muitos Tradicionalistas mantinham os ideais do Conselho, mas o Conselho dos Nove não compartilhava a unidade de propósitos e a filosofia da Ordem da Razão. As Eras Míticas chegaram a um fim brutal.

A Era da Razão

Sem um rival forte para se opor a ela, a Ordem da Razão impôs suas visões da Ascensão sobre o mundo. Ela buscava subjugar e converter todas as culturas que encontrava. Muitos bons trabalhos foram concluídos em nome da ciência e do progresso, mas o Círculo Interno da Ordem acabou perdendo o panorama de suas metas. Os seus líderes optaram por explorar os recursos e riquezas de outras terras, capturando e queimando os "seguidores do demônio". Ela realizou grandes feitos, mas eliminou civilizações inteiras em nome do progresso. O mundo tremeu sob o choque entre as novas criações e as crenças ancestrais.

Os Nefandi exploraram o nascer da Revolução Industrial. Eles se agarraram à ganância da Ordem, o que os levou a progredir às custas do espírito humano. Os Desauridos, sempre por perto, explodiram em quantidade e poder, numa reação quase "alérgica" às crescentes e rígidas restrições da possibilidade mágica. As Tradições continuavam a lutar entre si ou se escondiam dos soldados da Ordem. Xamãs africanos e norte-americanos trouxeram queixas contra seus iguais europeus perante o Conselho dos Nove, apresentando os excessos cometidos em nome do "colonialismo", mas foram rejeitados ou ignorados. Muitos deixaram juntos o Conselho, voltando para suas terras natais para morrer ou sofrer a escravidão entre seu povo. A Ordem da Razão, reorganizada como a Tecnocracia, tirou vantagem do caos emergente.

O coice místico do século XIX, ao lado da união de duas novas (e imprevisíveis) Convenções à Tecnocracia — os Eletrodinâmicos e os Engenheiros do Diferencial — deu às Tradições uma margem extra. Magos sutis fizeram um mundo chocado com o futuro recordar o passado maravilhoso. Primitivismo, ocultismo, arte radical, recuperação religiosa, ressurgimento étnico e sociedades mágicas capturaram imaginações através do mundo civilizado, minando o paradigma da Tecnocracia.

A Tecnocracia reviu sua missão e seus objetivos. Os Perseguidores do Vácuo e a Guilda dos Mestres Celestiais deixaram a terra para guardar o Horizonte contra ameaças da Umbra Profunda; os últimos vestígios de fé e religião foram expurgados da nova Ordem e a corrida por equipamentos novos e melhores — máquinas voadoras, automóveis, tanques, metralhadoras e gases venenosos — começou.

A Guerra Global

A Primeira Guerra Mundial abalou os Tecnocratas em sua complacência. Pela primeira vez eles viram as conseqüências horríveis e incontroláveis de seus ideais outrora benevolentes. A maior parte de uma geração inteira de jovens morreu em trincheiras, lutando por alguns pedaços de terra. Metralhadoras, gases venenosos e outras armas de terror levaram a guerra a proporções sangrentas nunca vistas antes. A Tecnocracia sofreu um cisma enquanto os membros mais idealistas tentavam desfazer ou minimizar os danos que permitiram acontecer e outros trabalhavam a todo vapor, tentando empurrar o progresso até o limite. Os Nefandi festejaram na matança, usando-a para alcançar seus medonhos objetivos. Alguns planejaram a carnificina em grande escala como sacrifícios aos seus mestres maléficos, enquanto outros apenas se divertiam com a matança. As Tradições exploraram o cisma da União, usando sua nova base para descobrir novas possibilidades na ficção e na arte.

A Segunda Guerra Mundial atingiu o Conselho dos Nove e a União Tecnocrática à medida que magos e cientistas se dividiam entre linhas políticas e nacionais. O Conselho Interno da União votou unanimemente para auxiliar o Eixo como aposta da unificação global: metade do Simpósio saiu desgostosa. Mesmo os tecnocratas mais leais trabalharam contra o regime de Hitler quando o grau das atrocidades se tornou aparente. Lutas e vinganças assolaram a União quando máquinas de guerra aterrorizantemente eficientes emergiram das linhas de montagem. O Conselho, mutilado pela constante luta interna e pela traição dos Ahl-i-Batin, se dividiu com igual ferocidade. Muitos Herméticos, Filhos do Éter e Verbena se aliaram ao Eixo; Irmãos de Akasha chineses e japoneses se atacaram impiedosamente. Os Engenheiros do Diferencial violaram ordens diretas da União e apoiaram os Aliados abertamente. Numerosos Desauridos Despertaram no meio da guerra, enlouquecidos pelo assassínio em massa de milhões nas atrocidades e nos campos de batalha. Os Nefandi, por outro lado, prosperaram em meio à carnificina.

Consta que conforme a contagem de corpos crescia, o Círculo Interno sofria seu próprio conflito. Os tecnocratas que apoiaram a causa dos Aliados venceram e se aliaram temporariamente com o Conselho dos Nove para expulsar os mais poderosos Nefandi para a Umbra Profunda. Como a aliança de guerra dos Adormecidos, essa acabou tão logo a guerra terminou. Discussões sobre a revolta Tecnocrática foram silenciadas e o Pogrom retomado. Os Adeptos da Virtualidade, dizimados pela retaliação tecnocrática por sua desobediência, se aliaram ao Conselho dos Nove, preenchendo a vaga dos Ahl-i-Batin. Do caos e dos resultados da guerra, todos os lados sofreram. A morte do Adepto da Virtualidade Alan Turing abriu um buraco na Película para uma realidade virtual chamada Teia Digital, criando uma nova frente de batalha para a Guerra da Ascensão. As sombras da mídia de massa, a poluição, as armas e energia nucleares viraram a mesa em favor da Tecnocracia.

A Tecnocracia Vence...

O conhecimento científico e a tecnologia continuam a avançar a passos francos — nenhum ser humano é capaz de evitar isso. A sociedade Adormecida clama pelo próximo avanço — novos microprocessadores, telefones celulares, medicinas, filmes, etc — e a União está feliz em fornecer. Os Adormecidos avançam em todas as áreas de questionamento, buscando explicações para todos os aspectos do universo, das mais simples características da vida até os mais longínquos confins do universo. Quase todos os aspectos da realidade visível foram denominados, definidos e explicados.

As Tradições perderam. A Guerra da Ascensão acabou. Os Ofícios ao redor do mundo foram destruídos ou forçados a se aliar com as Tradições por segurança. Foram-se os dias quando os magos das Tradições podiam atacar a União em termos mundiais e ter esperança de sucesso. Agora elas devem trabalhar silenciosamente, o mais escondido nos bastidores possível, com a maior sutileza de que forem capazes. Hoje, elas lutam pela liberdade de deixar a humanidade definir sua própria realidade e pela sua sobrevivência.

...ou Perde?

Com a expansão acelerada do conhecimento através do questionamento científico, vários cientistas da Tecnocracia perceberam que a filosofia da União, estabelecida no século XIV, não consegue definir ou explicar tudo, nem eliminar alguns fatores divergentes. A cada ano, essas falhas crescem mais e mais e a Tecnocracia é pressionada a encontrar uma forma de corrigi-las antes que as Tradições possam explorá-las — essas falhas marcam o avanço de muitas teorias dos Filhos do Éter no Consenso.

A despeito das teorias Tecnocratas, os magos místicos continuam a trabalhar seus poderes em desafio à "lei científica". Os Adormecidos batem a Tecnocracia em novos inventos ocasionalmente, enquanto equipamentos ultratecnológicos desmoronam sob sua própria complexidade e audácia. A União

Tecnocrata não pode explicar tudo e seu medo daquilo que não compreende apenas cresce. Internamente, alguns elementos apóiam sanções mais duras contra o sobrenatural, enquanto outros desejam descobrir e incorporar os elementos estranhos que se recusam a deixar o mundo.

As maiores dificuldades vêm dos próprios Adormecidos. Fundada originalmente para proteger a humanidade dos excessos dos seres sobrenaturais e promover o bem comum com a divulgação da ciência, a Tecnocracia seguiu seu credo por muito tempo e muito cegamente. Ela continua a exterminar magos e criaturas sobrenaturais como parte de um programa doutrinário de séculos atrás. Ela remove todas as chances de escolha das mãos das Massas, convencida de que os Adormecidos não são competentes para guiar seu próprio destino. Entretanto, isso arranca o livre arbítrio, a imaginação e os sonhos dos Adormecidos — exatamente as qualidades necessárias para criar avanços e mais cientistas Iluminados. O mundo se "assenta" ao invés de buscar novas respostas e novos problemas. Os Adormecidos estão felizes e complacentes em seu mundo moderno. A mudança é erradicada por ordem das Massas, forçando até mesmo a Tecnocracia a se conformar com expectativas menores. As Tradições não podem mais trazer a magia de volta para um mundo que não a deseja, mas a Tecnocracia pode ser a próxima, se sua visão do futuro for trocada por um mundo banal, imutável, onde os Adormecidos não desejam mais nada de novo ou diferente.

Apenas o tempo irá dizer quanto sucesso a União terá...

Lágrimas escorriam pelo rosto de Del enquanto ele carregava Melissa para seu refúgio, quase arrancando a porta de suas dobradiças em seu desespero para levá-la a um lugar seguro. Ele nem sequer parou na porta de seu sanctum; com um grito ensurdecedor estilhaçou-a com o próprio ódio. Colocando o corpo de Melissa no chão, procurou em seus livros, falando sozinho pois não tinha mais ninguém para culpar.

"Nós somos deuses!" ele gritou. "Eu mando nesse mundo! *Nada* acontece aqui se eu não quiser! Ela não pode morrer – eu não *permitirei* que ela morra!" Ele rasgou livros das paredes e das prateleiras; ateve-se a sinetes, desenhos, padrões e artefatos. Abrindo um tomo antigo, ele folheou as páginas rapidamente, sua mente fervilhando. "Construtos, espíritos, monstruosidades – *nenhum* deles pode me enfrentar. *Nenhum*. Eu sou o mestre de minha própria vida! Não um escravo das probabilidades...balas perdidas...os mesmos crimes *estúpidos* que atingem outras pessoas. Mas não a mim! Não *a nós*!" Seus olhos se moviam do livro para o corpo de Melissa, o sangue escorrendo lentamente do ferimento da bala, cobrindo seu peito. Quando olhou para ela, as lágrimas começaram a escorrer novamente. "Não, eu devo me concentrar, há pouco tempo agora. Não há mais tempo."

Ele voltou para o livro e leu várias passagens velozmente, confirmando coisas para si mesmo. Em sua mente febril, a mágica tomou forma. Depois de vinte minutos de leitura, ele deixou o livro de lado e olhou ao redor em sua sala, certificando-se de que tinha tudo que precisava.

Com o caminho claro em sua mente, moveu-se rapidamente, reunindo o que era preciso. Ajeitando tudo perto do corpo de Melissa, lentamente olhou para ela e murmurou para si mesmo: "Eu não posso viver sem você. Eu não vou viver sem você." Pegando uma faca entre suas coisas, ele cortou as roupas dela devagar, com cuidado para não ferir sua pele. "Breve querida, muito em breve."

Tirando debaixo dela as roupas agora arruinadas ele as jogou longe e passou a posicionar Melissa corretamente: pernas juntas, braços abertos, a cabeça virada para trás. Ele murmurava para si, apoiando sua confiança nas ações que estava tomando: "Assim mesmo. Breve você voltará para mim." Ele pegou novamente a faca e começou a entalhar símbolos na carne desnuda, lentamente para ter certeza que todos estavam corretos, nenhum fora do lugar. Trabalhou durante a hora seguinte, cobrindo-a dos pés à cabeça, seus olhos atentos ao que fazia, mas com certa urgência. Quando ela estava pronta, ele levantou e viu seu trabalho, conferindo novamente se tudo estava correto. Vendo que tudo estava como deveria, polvilhou giz num pequeno círculo em volta de Melissa; o giz começou a se mover lentamente, congelando o sangue. Outro círculo maior, em volta do primeiro, foi desenhado. Ele o fez com calma, certificando-se de que estava perfeito. De um saco de pó prateado ele lançou sinetes, símbolos de poder que reuniram as energias em volta do corpo dela e impediram seu espírito de fugir; com o dedo úmido ele desenhou os glifos prateados no corpo dela e no chão dentro dos círculos. Cada tarefa tomava toda sua concentração. Finalmente, ele pegou quatro velas negras e as colocou ao lado de cada membro dela. Em seguida, uma vermelha, que colocou ao lado da cabeça. Uma invocação sussurrada acendeu todas as velas e ele começou o cântico. De dentro de seu peito, um som gutural e inumano se espalhava: "Unuway, wingwogga, sultay, urla." Repetidamente ele entoou a frase simples e hergge.

Depois de seis entoações as luzes diminuíram, as chamas das velas se abrandaram. Tremendo, Del olhou futilmente ao redor enquanto uma voz sussurrante sibilava pelo ar. "O que você quer?" disse. "O que você quer?" a voz repetiu, como num eco.

Del se recuperou e forçou a voz através de sua boca seca. "Eu quero ela de volta. Devolva-a para mim."

Uma gargalhada seca preencheu a sala. "Só isso? Muito bem. E o meu pagamento?"

Balançando sua cabeça, Del falou mais alto, confiante em seu sacrifício. "O que você quiser."

Subitamente, todas as luzes da sala se apagaram. Com um lampejo súbito, voltaram momentos depois. Melissa estava no chão, levantando-se e olhado para seu corpo. Ela deslizou suas mãos por sua pele agora perfeita. Segurando as mãos de Del, ela se aproximou dele. "Venha aqui meu amor. Nós temos muito que fazer."

Capítulo Oito: Narrativa

No Início...

Muito antes da palavra escrita – antes dos registros, livros, computadores e vídeos – os humanos se sentavam em volta de fogueiras para contar histórias uns aos outros. Eles o faziam para espantar a escuridão, para se confortar, partilhar informação, ensinar os perigos e para divertir.

Deixe-nos contar uma história.

Eu lhes contarei sobre um mago, crescendo em poder, aprendendo a sobreviver e se adaptar a um mundo que se tornou totalmente estranho, embora muito familiar. Você irá me contar sobre os problemas e vitórias dele, as lições que deve aprender, os lugares que visita e as pessoas que conhece. Eu irei tecer com suas palavras uma tapeçaria daquilo que ele faz, como se sente e o que diz. Iremos construir essa história juntos, você e eu, e juntos veremos como ela termina.

Parece divertido?

Então continue sintonizado.

Não se engane, a narrativa pode ser trabalhosa. Ela consome horas de pensamento, pesquisa, planejamento e tramas. Ela requer uma mente rápida e ágil, capaz de reagir a todos os planos e conceitos dos jogadores. Exige coragem.

Mas quando tudo dá certo no final duma história – quando os jogadores param e se alegram ou se espantam com alguma maravilha – todo o tempo e esforço valeram a pena.

Nesse momento você é um verdadeiro Narrador.

O Que é um Narrador?

O Narrador é a pedra angular de um jogo de **Mago.** Embora os jogadores interpretem os papéis de seus personagens, o narrador dirige todo o resto no jogo. Quando os personagens param num bar 24 horas, é o Narrador que interpreta a garçonete, o motorista e os arruaceiros que têm quase certeza que os personagens não estão ali para o bem. Quando o personagem se mete numa briga, o Narrador julga a ação (com a ajuda dos dados), controla os oponentes, determina quando (ou se) os reforços irão chegar e decide o que acontece com todos os disparos que não acertam seus alvos. E quando os personagens realizam algum ritual poderoso, é com a ajuda do Narrador que a mágica é concebida e realizada.

Parece muito para se gerenciar, e é mesmo. Narrar não é algo que todos sejam capazes de fazer bem. Mas esse capítulo irá lhe fornecer as ferramentas necessárias para se tornar um Narrador eficiente. Iremos mostrar como estabelecer os alicerces para sua crônica com ideais e temas, construir as paredes com histórias intrigantes e sub-tramas e criar os arcos decorativos com caracterização e desenvolvimento.

Alguns Sim e Não

Antes de nos iniciarmos em todos os mistérios profundos de considerações temáticas, construção de crônicas, narração de histórias, caracterização, efeitos especiais e todo tipo de assunto

legal, falemos de algumas coisas básicas que um Narrador deve fazer (e evitar) de forma a conseguir uma crônica bem sucedida:

Domine as Regras; Não seja dominado por elas.

As regras são ferramentas para auxiliar você e seus jogadores a julgar os acontecimentos. Elas não são necessárias para todos e não são tudo no jogo. Quando elas não fizerem sentido, mude-as. Se você não gostar delas, ignore-as. Nunca deposite mais poder nelas que em você.

Em outras palavras: nunca deixe as regras atrapalharem a narrativa de uma boa história.

Mostre, não conte.

Use todos os sentidos dos personagens para mostrar o universo ao redor deles. Descreva tudo que vêem, sentem, tocam e provam. Encoraje seus jogadores a fazer o mesmo. Quando quiserem falar com alguém, faça-os interpretar; quando fizerem alguma coisa, peça-lhes para descreverem-na. Deixe-os elaborar seus movimentos, manias e respostas emocionais. Mantenha-os conscientes, o tempo todo, do mundo ao redor dos personagens e da maneira como estes interagem com ele.

Mantenha o Jogo em Movimento.

Há 168 horas numa semana. Assim, quando você estiver jogando, jogue. Resolva os problemas 'administrativos' (distribuir pontos de experiência, marcar a próxima reunião, assuntos de personagens, questões de regras) fora do jogo sempre que possível. Gaste o tempo das reuniões para cuidar dessas questões e construir personagens interessantes antes de começar o jogo. Gaste meia hora depois de cada sessão com explicações, deixe seus jogadores gastarem sua experiência e fazerem perguntas sobre o andamento do jogo. Não gaste tempo precioso de jogo nesses assuntos.

Mantenha os Jogadores Envolvidos.

Pergunte aos jogadores sobre a crônica, ouça as respostas. Tente incorporar os históricos e experiências dos personagens em seu cenário sempre que possível. Fazê-lo retira uma parte do peso da criação do mundo de suas costas. Certifique-se de que os personagens tenham coisas para fazer. Mesmo que mãos ociosas não façam o trabalho do demônio, jogadores entediados podem destruir uma crônica.

Faça Anotações.

Escreva tudo que julgar importante sobre o jogo. Se você contou aos jogadores que o Adepto da Virtualidade adora frango xadrez, anote. Se eles receberam uma dica sobre o inimigo Nefandi, escreva. Se eles encontraram o endereço do esconderijo secreto do oponente, marque-o. Laptops são ótimos para manter essas informações em ordem, se você dispuser de um. Caso contrário, coloque um bloco de notas e caneta entre suas ferramentas de Narrador.

Prepare-se para a Sessão de Jogo.

Muitos Narradores gostam de deixar as tramas livres, e preparam pouca coisa com antecedência, preferindo desenvolver o tema conforme o desenrolar do jogo. A improvisação fornece muita flexibilidade durante o jogo, mas pode ser o fim de um Narrador de **Mago**. O jogo já é tão imprevisível e flexível que se não tiverem preparado nada, os Narradores estão sujeitos a se atolar em coisas por fazer, julgamentos e ponderações. Mesmo que essa fluidez torne difícil uma preparação anterior, existem algumas peças básicas que o Narrador deve ter prontas para facilitar sua vida. Entre elas podemos citar os personagens que os jogadores poderão vir a encontrar, lugares a que provavelmente irão e contingências para as coisas que eles costumam fazer.

Não Abuse dos Estereótipos.

Pense em quantas vezes você já viu o Adepto da Virtualidade anarquista, o Homem de Preto insensível, o guarda de segurança desleixado e o burocrata minucioso em crônicas de **Mago**. Se você precisou das duas mãos para contar essas ocasiões, está exagerando nos personagens estereotipados. Misture as coisas. Caracterize um Homem de Preto fã do Grateful Dead, que odeia agências Governamentais e está secretamente apaixonado por uma das personagens. Ou o burocrata que está realmente tentando ajudar as pessoas, dando jeitinhos para resolver casos que considera dignos. Veja como seus jogadores reagem a um guarda de segurança alerta e cuidadoso, um atendente de bar silencioso que não se importa com seus problemas ou um rato de computador que tem uma vida social fora do porão de seus pais. São essas pessoas que seus jogadores irão lembrar. Mantenha seus personagens variados e interessantes e manterá seus jogadores atentos e curiosos.

Lembre-se de seus Limites.

Mesmo que não deva ter medo de expandir seus limites como Narrador, você deve ter noções daquilo que faz melhor. Se você sabe que é um Narrador bom em crônicas de ação e combate, que não consegue se aprofundar muito em mistérios, não construa uma crônica baseada em Hercule Poirot ou Agatha Christie. Se fizer, pode se dar mal, levando seus jogadores com você. É claro que você não deve ter medo de fazer coisas novas. Em vez disso, deve tentá-las no contexto de uma crônica com foco diferente. Por exemplo, se estiver narrando um jogo de mistério, e nunca se aprofundou num cenário voltado para o combate, não tenha medo de tentar (pensando nos jogadores, óbvio). Caso se saia bem e seus jogadores gostem, você poderá narrar uma crônica orientada pelo combate depois. Se decidir que não gostou do estilo, não há prejuízo nenhum, pois você pode voltar para sua crônica original facilmente.

Não se Imponha Sobre os Jogadores.

Ninguém gosta de tiranos e pode ser fácil para um Narrador se transformar em um sem querer. O Narrador é a autoridade final, mas essa autoridade deve ser usada com o intuito de se divertir. Se você insiste que o jogo é seu e que seus jogadores devem fazer o que você quer ou sair, você descobrirá que o jogo é só seu mesmo. Embora sessões com um jogador possam ser interessantes, sessões sem jogador nenhum não são muito divertidas...ou, pelo menos, não mais divertidas que escrever.

Não Seja Muito Mesquinho... Nem Muito Generoso.

Esse aviso se aplica a tudo: informação, recompensas, elogios, críticas, sucessos e falhas. Se você faz seus jogadores trabalharem duro por suas conquistas e então as nega no último momento, eles se sentirão trapaceados. Inversamente, se você

lhes der coisas sem esforço ou gosto de conquista, acontecerá a mesma coisa. Equilibre as coisas entre fome e banquetes e seus jogadores agradecerão.

Não se Preocupe.

Quando os jogadores o atingirem com algo inesperado, quando um personagem subitamente levantar e declarar uma ação estranha, quando o castelo de cartas estiver ruindo à sua volta, relaxe. Peça uma pausa, respire fundo, reúna seus pensamentos e quebre a cabeça para descobrir o que acontecerá. É preferível pedir uma pausa do que destruir seu jogo. Muitas surpresas ocorrem quando você começa a narrar, mas com a experiência você ficará mais apto a predizer as ações dos seus jogadores mais apto a gerenciar melhor as coisas. Você também descobrirá que a prática traz a habilidade de lidar com situações inesperadas com mais facilidade, por meio da improvisação. Se a crônica ficar muito pesada para gerenciar, afaste-se dela por algumas semanas para jogar outra coisa. Essa é a melhor hora para deixar outros narrarem ou jogar aventuras solo.

Inspiração e Começos

Mago é, em essência, um jogo sobre idéias; como elas nos moldam e como nós as moldamos, os limites que impomos sobre elas, os limites que elas impõem e como essa sinergia molda a própria realidade. Parece lógico, então, que todas as boas crônicas de **Mago** comecem com uma ou duas idéias. Elas podem vir da leitura desse livro, de um dos seus suplementos ou algo que lhe interesse. Podem vir de outros livros que leu, de filmes ou quadrinhos que gostou. Talvez o mundo exija mais aventuras ou talvez você não esteja satisfeito com aquelas que leu ou assistiu. Elas podem ser algo construído por você ou alguma coisa que outra pessoa mencionou que lhe agradou. Mesmo canções podem inspirar. Não importa de onde as tire, você precisa de idéias antes de prosseguir com sua crônica.

Antes de pensar demais em suas novas idéias, você deve considerar quem irá jogar sua crônica. Numa situação ideal, você terá tantos amigos jogadores que poderá convidar aqueles que apreciarão seu conceito de jogo, criarão personagens apropriados para a crônica e cooperarão com você para entender as convenções e limites que fazem seu jogo funcionar.

No mundo real, raramente esse é o caso, o que significa que você terá de fazer concessões. Se o conceito original de sua crônica era um grupo de Tecnomagos das Tradições entrando em acordo com seus primos da Tecnocracia e um jogador aparece com um Irmão de Akasha e o outro com um Orador dos Sonhos com fobia tecnológica, alguém terá de fazer concessões! Quem exatamente irá fazer concessões pelo jogo depende das circunstâncias exatas. Nesse caso particular, pode-se provavelmente continuar com o plano original; os conceitos de personagens que os jogadores apresentaram não são totalmente inúteis. O integrante da Irmandade pode se encaixar com pouco esforço. Você pode propor um estilo de luta marcial moderna, um "Tiro Kwon-do" à lá Jackie Chan ou Jet Li. O Orador dos Sonhos é mais difícil de conciliar com o jogo; você pode simplesmente pedir ao jogador para fazer um novo personagem. Mas se ele estiver disposto a trabalhar com você, pode ser que o Orador funcione. Para começar, minimize a fobia por tecnologia e dê ao personagem fortes laços com um ou mais personagens do grupo (para que o medroso não fique desgostoso e vá embora).

É claro que se todos os jogadores quiserem Oradores dos Sonhos, Herméticos e Verbena, você fará muito mais concessões em sua crônica. Na verdade, talvez deva voltar atrás e encontrar um conceito diferente para ela sob essas circunstâncias – talvez um conflito predestinado com a Tecnocracia, ou um grupo de "primitivos" forçados a se unir com as Convenções contra uma ameaça maior.

Nesse ponto você também deve falar com seus jogadores sobre o tipo de jogo que eles querem. Se você deseja conduzir um jogo de auto-exploração e horror pessoal, mas seus jogadores querem chutar uns traseiros da Tecnocracia, deve haver algumas conversas sobre expectativas diferentes e sobre como satisfazê-las.

Ouça Seus Jogadores

Você tem que ouvir seus jogadores no decorrer de sua crônica, mas deve fazê-lo atenciosamente quando estiver elaborando-a. Seus jogadores têm coisas que desejam fazer, lugares ou eventos que gostariam de ver e idéias sobre o assunto da crônica, assim como você. Ainda que não seja possível conciliar cada um dos desejos deles, você não saberá quando é possível se não conhecer os desejos dos personagens.

É óbvio que seus jogadores não precisam ter necessariamente tudo que desejam; de vez em quando, o que eles querem não trará nenhuma diversão para você, então qual é a graça? Entretanto, negar tudo que eles querem significa nenhuma diversão para eles. Como sempre, uma crônica é um compromisso entre os desejos das partes, com o objetivo de divertir a todos.

Escreva

Todos os bons Narradores concordam sobre a importância de anotar as coisas importantes, principalmente no início da crônica. Não importa se você faz rabiscos num bloco de notas, datilografa numa máquina elétrica ou organiza um enorme banco de dados em seu computador, as anotações que faz irão refrescar sua memória depois. Escreva os conceitos dos seus personagens, cenas que visualiza enquanto anda, pedaços de diálogos que imagina ou escuta que podem ser úteis, interações entre estranhos na rua, mesmo nomes de lojas que podem ser incorporadas em seu jogo. Dependendo da sua memória e do seu estilo, essas notas podem ser fragmentadas, meticulosas ou um meio-termo. Podem variar de acordo com a necessidade.

A Magia Está Morrendo

Agora que você tem uma idéia sobre o assunto da sua crônica, precisa de um lugar para estabelecê-la. Você precisa de um cenário para suas histórias que vai expor as maravilhas e os poderes que permeiam o mundo de **Mago**, algum lugar que reflita o tema e a estrutura da sua crônica, trazendo-a para um foco mais apurado. Existem algumas coisas sobre o Mundo das Trevas que devem ser consideradas ao se planejar os lugares que os personagens dos jogadores visitarão. Entre elas:

Perda de Esperança

No Mundo das Trevas, a esperança pode não estar morta, mas certamente está em coma. Tantas pessoas tiveram seus sonhos esmagados e suas vidas arruinadas (em geral, sem a menor razão aparente), que muitos nem se preocupam mais em ter aspirações ou sonhos. Para alguns, apenas sobreviver mais um dia já é o bastante.

Conspirações de Luz e Trevas

Conspirações soturnas tentam controlar o Mundo das Trevas. Vampiros governam as cidades, escondidos atrás de redes de agentes e carniçais. A Tecnocracia influencia tudo, desde o sistema de educação até a mídia de massa. As Tradições ainda contam com seus agentes espalhados em grupos corporativos e governamentais, puxando cordas e influenciando ações. Centenas de pequenas conspirações lutam para controlar desde o departamento policial local até a maior das indústrias. Todos esses grupos gastam tempo e esforços para cumprir suas agendas, contra-atacando aqueles que se opõem (ou que eles pensam que se opõem) a eles e investigando os que não conhecem. Muito dessa energia é desperdiçado, criando paranóia ocasional e subversão em várias dessas mesmas agências e corporações que continuam a ocupar esses grupos.

Dizem que a Terra está Morrendo

O Mundo das Trevas está lentamente decaindo em entropia. As florestas tropicais estão sumindo, as cidades estão caindo em ruínas e os mares apodrecem sob o peso de anos de poluição e descaso. Mesmo os maiores pesadelos do movimento ambiental de nosso universo já são realidade no Mundo das Trevas, ou estão bem próximos de se tornar uma.

O Fim do Mundo como o Conhecemos

O Milênio traz consigo contos de devastação e desgraça e previsões piores. Mesmo a Tecnocracia tem, segundo os boatos, um "Prognóstico do Apocalipse" que prevê o possível fim do mundo dentro dos próximos anos. A febre do milênio atingiu o Mundo das Trevas, com força, e é difícil ignorar os presságios da proximidade dos Últimos Tempos. Alguns o negam, alguns o festejam, outros fazem o melhor que podem para se preparar, perguntando-se o tempo todo por que se incomodam, afinal.

Esse é o coração do Mundo das Trevas; um lugar de grandeza decadente, desespero silencioso e violência exagerada. As cidades podem ser lugares sombrios e austeros, cheios de prédios em ruínas, casas abandonadas e lojas vazias. As favelas são perigosas, os subúrbios insanos e os prédios de escritórios sem esperança.

Esperança e Mudança

Mas **Mago** é mais do que um reflexo da desesperança e desespero. **Mago** também é um jogo sobre mistérios, maravilhas, magia e esperança. Os Despertos são agentes da mudança, pessoas com capacidades únicas num mundo de pessoas impotentes, capazes de dar vida aos seus desejos, oferecer uma chance àqueles que não têm nenhuma – e seus cenários devem refletir isso também. Mostre aos seus jogadores a antiga universidade, se esforçando para não fechar, mas cheia de uma grandeza e sabedoria sutis; uma comunidade urbana, expulsando a violência e a brutalidade que dominam as ruas. Mostre-lhes o parque no centro da cidade, abandonado pela humanidade, mas reclamado pelo Povo Feérico e pelos Lobisomens. Torne esses lugares vivos, com o mato crescido e cheios de sementes, com um tipo selvagem de beleza.

O lugar onde você "situa" sua crônica é uma decisão importante, mas não se sinta pressionado por nada além de sua imaginação. Você pode dirigir sua crônica em Tóquio, Tunguska ou do lado escuro da lua se desejar. Não existem censos ditando que sua cidade natal não pode ser um ninho de atividade Desperta. Os magos vão onde querem, onde são necessários ou onde seus destinos os levam. Talvez sua cidade seja na verdade um nexo de linhas de Padrão e poderes ocultos; talvez antigos xamãs Oradores dos Sonhos tenham enterrado um mal terrível eras atrás, e ele tem distorcido a magia em volta de sua cidade desde então. Esse tipo de informação não precisa ser parte indispensável de sua crônica, mas certamente pode.

Outra coisa com a qual você não deve se preocupar ao usar sua região como cenário para uma crônica é a precisão. Se sua cidade não possui indústrias de alta tecnologia, mas você quer narrar histórias centralizadas na Tecnocracia, coloque alguns centros tecnológicos ou parques de pesquisa na periferia. Se você precisa de um zoológico para uma determinada cena, construa um – seja na cidade ou num local próximo. Afinal, o Mundo das Trevas é um reflexo de nosso mundo, mas não precisa ser exatamente o mesmo. Alterar as coisas pode reforçar a idéia de que o universo onde seus personagens vivem não é o nosso, e que as coisas não funcionam sempre como deveriam.

A Crônica das Eras

A essa altura, você tem algumas idéias básicas do que deseja fazer, um grupo de jogadores que tem alguma noção do que querem jogar e um cenário onde basear sua crônica. É hora de começar a pensar na crônica em si.

Uma crônica é o arco de histórias por trás de um jogo de Narrativa. Diferente das campanhas de outros jogos – que em geral são séries de episódios e têm pouca estrutura – uma crônica tem uma trama finita. Ela tem início, meio, clímax e desenlace definidos. Dessa forma, é similar à um romance ou uma série de romances, embora a analogia seja muito fraca.

Uma crônica não tem duração obrigatória. Em vez disso, ela deve durar o suficiente para contar uma história em particular ou uma série de histórias. Uma crônica detalhando os dias finais de uma cabala corrupta deveria durar apenas algumas sessões de jogo, cobrindo de duas a quatro histórias, enquanto uma crônica sobre a ascensão e queda de uma capela poderia levar anos de jogo, com dezenas ou centenas de histórias individuais. Tudo depende da grandiosidade de seus objetivos, e do quanto você quer construir. Se não está certo sobre o quão longe quer ir, pense pequeno. Considere uma única cidade, um tema específico, um propósito simples. ("Essa crônica é sobre um grupo de magos Tradicionalistas, que descobriram sobre o plano de um Progenitor *barabbus* para assassinar as pessoas do Terceiro Mundo, usando sementes geneticamente alteradas e sobre o que eles farão sobre isso. O tema é de conservação e sobre as ações que parecem responsáveis mas podem conter catalizadores perigosos.") Se você deseja fazer um jogo de longo prazo, pense grande. ("Essa crônica é sobre uma capela mista devotada a desfazer os danos causados aos Adormecidos por magos e, quando possível, levar os responsáveis à justiça. Ela irá cobrir a criação, a proeminência e a eventual corrupção e dissolução da Capela, no decorrer de quase um século. O tema será sobre administração e responsabilidade.")

A chave é que a crônica tenha, de fato, um fim, um lugar onde a história acabe. Embora possa haver crônicas subseqüentes, baseadas nos eventos da crônica anterior, elas são entidades separadas. Elas contam histórias diferentes, apesar de alguns personagens e lugares serem os mesmos.

As crônicas são baseadas em um tema, algum conceito ou pensamento que une as histórias da crônica como um todo coeso. O tema não precisa ser o centro de toda a história, nem exclui temas menores, seja em toda a crônica ou em histórias separadas. Mas ele deve ser uma linha que aparece em muitas histórias e que governa o tom e sentimento geral da crônica. Algumas idéias que são particularmente apropriadas para uma crônica de **Mago** incluem:

Com Grande Poder Vem Grande Responsabilidade

Os magos detêm grande poder; não há dúvida desse fato. Mesmo aprendizes são capazes de realizar atos que atordoariam e assombrariam os Adormecidos. Os personagens são aprendizes novos, descobrindo como lidar com seus poderes, e devem começar a sentir a incrível responsabilidade que esses poderes conferem. Temas comuns incluem sacrifício, honra, esperança e responsabilidade.

A Guerra da Ascensão

Apesar da Guerra da Ascensão ter essencialmente acabado, algumas cabalas e Capelas se recusam a desistir, e continuam lutando numa tentativa ilusória de refazer o mundo inteiro à sua imagem. Alguns lutam porque é tudo que sabem fazer, outros porque têm muita energia (física, emocional e mágica) investida na guerra para parar agora e outros porque acham

que não têm nada melhor para fazer. Qualquer que seja a razão, eles estão numa batalha aparentemente sem esperança. Essa crônica é bem apropriada para um grupo de jogadores que desejam muita ação e não estão muito preocupados com a sobrevivência dos personagens. Temas relevantes incluem lealdade, coragem, sacrifício e os horrores da guerra.

Peões do Destino

Os magos são mestres da criação com controle de seus arredores, suas ações e seus desejos...não são? Os personagens Despertaram para algum propósito que lhes foi sugerido, mas nunca trazido diretamente à sua atenção. Seus Avatares são poderosos, e muitos têm vantagens como os Antecedentes *Sonhos* e *Destino*. Os personagens podem se rebelar contra seus destinos, ou podem segui-los, mas sempre serão afetados pelo que foi profetizado. Temas para essa crônica incluem predestinação contra livre arbítrio, independência, rebelião e orgulho.

A Busca Pela Ascensão

Muitos magos ainda buscam a Ascensão pessoal, mesmo não sabendo exatamente o que estão procurando. Os personagens estão buscando a Ascensão mais avidamente que a maioria, talvez muito avidamente. Este tema explora o que os personagens estão dispostos a fazer por um prêmio duvidoso. Qual o preço que pagarão – que feitos realizarão – para atingir a Ascensão? Temas para essa crônica incluem cobiça, redenção, perfeição, humanidade, lealdade e compaixão.

Explorando o Desconhecido

Os Adormecidos podem pensar que o mundo está totalmente mapeado e codificado, mas os magos e Tecnocratas sabem a verdade. Os personagens são exploradores mágicos, investigando os cantos mais remotos do nosso mundo e se aventurando em outros de vez em quando (se conseguirem ultrapassar a Película, é claro). No decorrer de suas jornadas, os personagens irão encontrar segredos terríveis, vistas maravilhosas e talvez as soluções de seus problemas (ou de outros). Temas comuns incluem responsabilidade, exploração, ética e paixão.

Desenterrando Antigos Segredos

Os jogadores são caçadores em busca de antigos mistérios; relíquias de civilizações perdidas ou de magos, tomos de conhecimento místico e outras fontes de poder. Eles podem pretender usar esses poderes, oferecê-los àqueles mais capazes de neutralizá-los ou utilizá-los ou tentar destruí-los para evitar que sejam usados erroneamente. (Os Tecnocratas são particularmente propensos a escolher a última opção.) Esse tipo de crônica cobre não apenas a descoberta e a exploração, mas as iscas do poder e suas muitas tentações. Ele também apresenta o horrível terror de descobrir coisas que não competem ao homem saber, além de questões sobre como os personagens irão lidar com coisas que não podem controlar.

Cadeias de Contradição

Alguns magos celebram seu Despertar e seus poderes recém-descobertos, enquanto outros tentam negar sua herança e habilidades, procurando continuar "normais". Despertar não é algo que possa ser desfeito, e uma vez que uma pessoa tenha trilhado o caminho do Mago, isso dominará sua vida para sempre. Os personagens se recusam a reconhecer esse fato por alguma razão e tentam levar uma vida tão normal quanto possível em vista das circunstâncias. É claro que a vida irá confrontá-los com toda a anormalidade do Despertar...temas comuns para essas crônicas incluem mistério, lealdade à família, responsabilidade, espanto, negação e ilusão.

Reunião de Poderes

Os personagens são membros de uma das poderosas capelas remanescentes, tramando e planejando ganhar poder no conselho interno da organização. Eles podem ter suas próprias opiniões sobre a administração da capela ou podem estar apoiando seu Mestre, que se candidatou à liderança do conselho. Essa crônica abrange a política interna do poder, intrigas e traições sob os muros da capela, enquanto o caos reina do lado de fora. Temas apropriados para essa crônica incluem confiança, amizade, corrupção e lealdade.

Guardiães da Humanidade

Embora as Convenções da Tecnocracia proclamem ser as defensoras das Massas, eles não são os únicos Despertos que assumem esse papel. Os jogadores são jovens magos que se colocaram como defensores de uma comunidade ou cidade local, tentando proteger os Adormecidos dos vários perigos que rondam a noite. É muito difícil apontar, dentre as coisas que espreitam a noite no Mundo das Trevas, quais são maléficas, quais estão desorientadas e quais estão apenas famintas. É mais difícil ainda descobrir, dentre aquelas que o auxiliam, quais o fazem por altruísmo e quais têm seus próprios planos. Temas comuns incluem poder, honra, corrupção, lealdade e traição.

Forjando Os Elos

Em muitos jogos, assume-se que o grupo de personagens simplesmente existe, às vezes sem uma boa razão. Os personagens permanecem juntos porque, bem, eles devem, ou o jogo vai para o espaço. Apesar dessa pseudo-união funcionar para alguns tipos de jogos e para alguns temas, certamente existem maneiras melhores de organizar um grupo, de forma que os personagens tenham alguma razão (e vantagem) para ficar juntos. A cabala existe por um bom motivo: para dar aos personagens alguma organização e referência, um propósito e um grupo ao qual pertencer.

É óbvio que antes de se sentirem parte de uma cabala, ela deve existir. Sendo assim, você e seus jogadores devem inventá-la. A cabala deve, definitivamente, ser uma criação conjunta. Se você simplesmente criá-la do nada e impuser os afazeres internos, ela pode facilmente reprimir seus jogadores e deixá-los desconfortáveis. Lançar algumas sugestões sobre o que você precisa é perfeito; lançar ordens ditatoriais costuma ser uma péssima idéia.

Criando o Grupo

A primeira coisa que você precisa fazer é determinar o propósito da união do grupo. Os personagens foram unidos por algum desastre ou foram escolhidos para algum propósito? Eles são as pessoas certas, no lugar certo, pelas razões certas ou exatamente o contrário? Veja, a seguir, algumas razões para a formação de uma cabala:

Ferramentas da Capela

Os personagens são membros de baixo escalão de uma das poucas Capelas Terrenas poderosas e remanescentes, organizados numa cabala semi-independente para algum propósito pelo conselho governante. Esse grupo pode ter acesso a poder místico – e possivelmente temporal – caso consiga convencer a capela de sua necessidade, mas também pode estar sujeito aos desejos do conselho que o criaram, bem como à política inerente a uma grande organização.

Armas do Mestre

Similar à categoria anterior, mas os personagens são Aprendizes de um dos últimos Mestres remanescentes na Terra (ou um dos poucos aptos a romper a Película com segurança). Esses personagens terão muito menos suporte em poder puro, mas ter um mestre como patrono não é algo a se desprezar. Entretanto, eles não precisam se enrolar com a política de uma capela, fazendo dessa opção uma boa escolha para jogadores que não gostam de jogos políticos.

Aprendizes Inexperientes

Essa cabala foi abandonada quando seu Mestre morreu ou teve de fugir para além da Película. Agora os magos tentam apenas seguir em frente, com pouco poder e menor conhecimento ainda. Esse conceito é ótimo para um grupo de jogadores novos. Eles não têm que saber muito sobre o Mundo das Trevas, porque seus personagens não sabem necessariamente (e um ou dois jogadores experientes podem ser servos do mago perdido, ou aliados pouco poderosos). Ela também pode ser um refresco para jogadores calejados, que podem sentir novamente como é ser um novato, sem nenhum conhecimento ou poder.

Vítimas do Desastre

Alguns desastres trazem consigo um Despertar explosivo, uma vez que pessoas que possuem poderosos Avatares são colocadas em situações onde só podem confiar em seus nascentes poderes mágicos para sobreviver. Esse conceito de cabala também é aconselhável para jogadores novos no Mundo das Trevas, já que os personagens não irão se aprofundar por um tempo, exceto se estiverem muito confiantes no que estão fazendo. Ter certeza que esse grupo de estranhos – reunidos temporariamente pelo desastre e por suas experiências únicas – não se separará assim que o desastre terminar requer alguns personagens bem cuidados e uma boa história inicial.

Mestres da Cidade

Os jogadores são os únicos Despertos numa pequena cidade. Possivelmente eles se mudaram de outro lugar depois do treinamento, talvez seus mestres tenham partido (ou desaparecido subitamente) deixando-os por conta própria. Eles podem até ser Órfãos autodidatas. Em todo caso, eles descobrem que são os únicos mágicos numa cidade de Adormecidos e outras criaturas sobrenaturais. Sem apoio real, eles devem prezar por sua pele. Esse tipo de cabala requer uma construção cuidadosa dos arredores. Sem auxílio, ao menos no começo, os personagens não podem se meter num ambiente totalmente hostil ou não serão capazes de sobreviver à noite.

Proscritos

Por alguma razão, os personagens não têm outro grupo que os acolha. Eles podem ser magos expulsos das Tradições (uma coisa muito ruim nos dias de hoje), agentes Tecnocratas que se "demitiram" ou Vazios que abandonaram ou foram excluídos de seu grupo anterior. Eles podem até ser alguns dos Órfãos sobreviventes. Em qualquer caso, há segurança nos números, e todo mundo precisa de alguém para conversar.

Inimigo Comum

Alguém está tentando pegar os personagens. Pode ser alguém a quem conhecem ou alguém que os conhece. De qualquer forma, eles se aliaram para descobrir e destruir esse inimigo comum. Esse conceito requer algum trabalho cuidadoso antes da sessão, visando definir os motivos desse inimigo e como eles podem impedi-lo. Ele também fornece um tom forte à crônica. Mesmo que nem todas as histórias sejam sobre a luta contra esse inimigo, a ameaça sempre estará espreitando os personagens.

Uma coisa que precisa ser decidida sobre todas as cabalas é quanto será tolerado de manipulação interna, deslealdade e traição. Novamente, essa faceta do jogo é algo que deve ser discutido com os jogadores. Algumas pessoas adoram uma história de logro e traição entre amigos, enquanto outras ficam muito incomodadas com esse comportamento. Algumas gostam de traição desde que fique longe delas. A decisão do grupo não precisa ser formalizada em qualquer tipo de regra. Em vez disso, é melhor conseguir um consenso ao criar os personagens. Enredando a personalidade e ambições de cada personagem cuidadosamente no início, o Narrador pode impedir dissidências no grupo...ou promovê-las.

Todos têm um Papel a Cumprir

Uma coisa que muitos Narradores esquecem quando sentam com seus jogadores para criar os personagens é pensar sobre o papel que cada parte terá no grupo – isso é, que tipo de forças (e fraquezas) únicas os personagens acrescentarão à cabala. Na verdade, um dado grupo não precisa ter necessariamente um lutador, um mago dos computadores, um médico e um arrombador para que tudo dê certo, logo sua cabala também não precisa. No entanto, um grupo reunido, e não criado pelas circunstâncias, geralmente será escolhido de forma a maximizar suas capacidades.

Os magos são mais que humanos em alguns aspectos, sendo carregados pelas ondas do destino e da sina que muitos mortais nunca experimentariam. Essa influência afeta suas ações e suas situações. Assim, não tenha medo de trabalhar com seus jogadores para definir os papéis que os personagens terão no grupo.

Uma razão para considerar qual papel cada personagem terá no grupo é se certificar de que ninguém roubará a cena ou toda a atenção. Basicamente, você deve dar uma chance para todos os jogadores fazerem seus personagens brilhar – de terem, senão um momento de glória, pelo menos um momento importante. Fazer isso é muito mais fácil quando cada personagem tem alguma coisa na qual é melhor que os outros membros da cabala. Essa especialização não deveria ser a única coisa que o personagem faz. Cada personagem deve estar no grupo por alguma razão.

Quais papéis são necessários, quem os interpretará e quão importantes são pode variar; uma crônica envolvida em mistérios e enigmas precisará de um conjunto de papéis diferente duma localizada em naves Umbrais. Tipicamente, cada personagem deve ter um papel primário e um ou mais papéis secundários. Conforme o número de personagens diminui, o número de papéis de cada um aumenta. Você deve ter esses papéis em mente ao desenvolver histórias e cenários para a crônica (e ao gerar personagens), mas não há razão para escrevê-los, exceto em suas notas de criação da crônica. Esses papéis existem para seu benefício. Ninguém deveria recuperar Força de Vontade por causa deles, eles não são descartáveis (e em algumas crônicas, espera-se que eles mudem e se desenvolvam com o passar do tempo) e certamente não devem ser camisas-de-força.

A seguir, estão descritos alguns dos papéis mais comuns que podem ser encontrados em crônicas, embora essa lista não seja muito ampla. Muitos desses exemplos são mais tarefas que os personagens realizam do que aspectos de suas personalidades. Ainda que escolher papéis em função da personalidade seja algo possível de fazer (certificando-se que o grupo terá um cínico, um otimista, um mártir, etc.), isso é muito mais subjetivo que os papéis que relacionamos abaixo. Todos os tópicos são muito generalizados; um Franco-atirador pode ser um mago Hermético do fogo, um Orador dos Sonhos que usa flechas guiadas por espíritos ou um verdadeiro Franco-atirador do exército, que calhou de ser um mago.

Fontes de Informação

Esses personagens são baseados primariamente na capacidade de reunir e distribuir informações. Eles podem ficar sabendo de praticamente qualquer coisa com raciocínio, mágica e às vezes um pouco de sorte. As Fontes de Informação tendem a ser importantes em todas as crônicas, mas são quase indispensáveis em jogos de mistérios, enigmas e descobertas.

Guerreiros

Esses personagens quebram coisas e machucam pessoas. Dependendo da sua crônica, você pode ou não ter alguém na cabala que se concentra nisso, mas a maioria das histórias precisa de pelo menos um par de personagens capazes de se virar numa luta.

Furtivos

Personagens furtivos são, bem, furtivos. São o tipo de pessoas que invadem lugares, deixam um recado na geladeira e saem. Em algumas crônicas, um furtivo é vital; em outras, ele é um desperdício do personagem, exceto talvez como papel secundário.

Porta-voz

Como o nome sugere, o porta-voz representa a cabala para o resto mundo. Esses personagens são os oradores, diplomatas e os assessores de imprensa do grupo. Eles podem ser importantes em quase qualquer crônica, sendo essenciais em histórias que envolvam muita política e acordos.

Mecânico

O mecânico é responsável por consertar ou quebrar coisas. Eles são úteis quando uma cabala tiver equipamento consigo. Note que "coisas" e "equipamento" são definidos muito vagamente aqui. Dependendo da sua crônica, podem ser artefatos mágicos, objetos físicos (carros, computadores, armas, naves Umbrais) ou apenas os antigos encantamentos que mantêm a Capela de pé.

Curandeiro

Um curandeiro é a pessoa que remenda os personagens (e outros, quando se sente magnânimo) quando esses são feridos. Muitas crônicas voltadas para o combate precisarão de um, como também uma história sobre um grupo de agentes de campo.

Intermediário

Um intermediário é o cara que consegue mercadorias para a cabala. Mercadoria é um conceito definido vagamente. Dependendo do conceito do personagem ela pode ser artefatos, armas, pessoas, influência ou um lugar seguro para dormir.

Um Elenco de Milhares

Bem, você já tem seu palco armado. Todos os apetrechos estão nos bastidores, os personagens dos jogadores estão prontos, você tem os rascunhos de pelo menos alguns roteiros e tudo parece estar pronto.

Ainda não. Você está esquecendo um bocado de peças importantes: seus próprios personagens.

Sem a horda de figurantes, coadjuvantes, interesses amorosos, antagonistas e transeuntes aleatórios nas ruas, seu mundo será um lugar bem solitário. E esses personagens do Narrador são tão importantes quanto tudo o mais na crônica. Sem figurantes plausíveis, o resto do mundo será um elaborado cenário, cheio de figuras de papel onde deveria haver pessoas.

É claro que você não precisa criar uma descrição elaborada de várias páginas para cada personagem que aparecer em sua crônica. Afinal, algumas pessoas existirão em sua história por um curto período de tempo e depois sairão de cena, para nunca mais serem vistos. Elas "existem" apenas para aparecer, fazer o que precisam e sumir.

Mas se os seus jogadores perceberem, isso pode esmagar a crença deles no jogo. Assim, você deve saber o suficiente sobre seus personagens para ter certeza de que eles não desconfiarão. Mesmo umas poucas anotações num cartão de visitas podem fazer a diferença.

Histórias Antigas

Bem, nós montamos a crônica, detalhamos seus temas, criamos as locações e elaboramos alguns dos personagens mais importantes do Narrador. Organizamos nosso grupo de jogadores e temos seus personagens desenvolvidos e construídos. Agora devemos sentar e começar a desenvolver algumas histórias para contar.

Conflito

Toda boa história é sobre algum tipo de conflito. Ele pode ser interno (mago contra seus medos) ou externo (magos contra os Nefandi), e uma história pode ter mais de um conflito. Por exemplo, a história de um mago Hermético sendo tentado por um Nefandus teria conflito entre o tentador e o mago, mas também entre o mago e seus sentimentos. Ele irá sucumbir à sede de poder e avanço rápido, possivelmente ao custo de sua alma, ou irá resistir? Embora certamente seja possível uma história ser simplesmente um "pedaço da vida", lidando com a vivência cotidiana dos Despertos, ela pode ser bem melhor se adicionarmos alguns conflitos menores. O mago usará seus poderes para conseguir uma passagem mais rapidamente? Ele ficará impaciente e usará Mente para tirar as pessoas do seu caminho? Como ele reagirá ao assaltante no beco perto de sua casa?

Alguns dos conflitos mais comuns encontrados nas crônicas de **Mago** incluem:

Mago Contra Mago

Os magos lutam entre si por recursos, diferenças de opinião e cosmologia, rixas antigas e por nenhuma razão discernível. Em resumo, os magos lutam por todos os motivos que os Adormecidos brigam. Seja uma Tradição, capela, cabala ou um mago individualmente, não é incomum um ou mais magos atacarem outros; mesmo na cabala à qual pertencem. As paixões que alimentam a mágica dos magos também alimentam sua fúria.

Supõe-se que batalhas entre magos sejam resolvidas através do Certame, mas intriga, assassinato e espionagem também são comuns entre magos, assim como duelos mais esotéricos. Os debates teóricos em jornais científicos, entre integrantes dos Filhos do Éter e da Iteração X, são um exemplo de um duelo de longo prazo.

Mago Contra a Tecnocracia

Alguns membros das Tradições se recusam a reconhecer que o panorama da Guerra da Ascensão mudou. Enquanto muitos perceberam que a luta constante é fútil – que existem maneiras melhores de usar suas energias – outros têm muito investido na guerra (emocional ou pessoalmente) para abandoná-la. Eles se lançam contra a jamanta Tecnocrática repetidamente, às vezes atingindo algum sucesso, outras morrendo no processo.

Alguns (talvez sejam mais espertos, talvez mais sorrateiros) continuam a guerrear em seus próprios termos. Subvertendo o paradigma dominante sutilmente, tentando usar sua mágica nas mesmas brechas do Consenso que permitem a existência de vampiros e lobisomens, eles tentam fazer de si parte integrante da mitologia humana, de forma que não possam ser apagados.

Talvez o grupo mais sorrateiro (ou mais desiludido) de todos, eles tentam trabalhar de dentro. Participando de um jogo perigoso, eles tentam reestruturar a Tecnocracia - senão de dentro (poucos são tão idiotas), então com ajuda interna - influenciando aqueles membros da União que buscam reverter seus males. Mas quem está fazendo a manipulação é sempre uma boa pergunta....

Mago contra Caçador

Pode ser difícil dizer o que é o bem ou o mal no Mundo das Trevas. De vez em quando, pode ser ainda mais difícil se importar com isso. Embora alguns caçadores e magos tenham (cuidadosamente) buscado alianças contra inimigos comuns, os caçadores freqüentemente misturam os Despertos com o restante da população sobrenatural da Terra, atacando-os com a mesma selvageria que reservam a vampiros e lobisomens. Felizmente, é muito difícil para um caçador humano diferenciar um mago de um mortal. Para tipos mais abençoados de caçadores, você pode ver alguns efeitos em **Hunter: the Reckoning.** Basta dizer que os Adormecidos não são mais cordeiros.

Mago Contra Mortais

Os mortais são a maioria na população da Terra (mesmo que não pareça) e conflitos menores com seres humanos normais são tão inevitáveis para magos como para Adormecidos. Os Despertos apenas têm mais ferramentas para lidar e vencer essas batalhas. Mesmo que aqueles ignorantes dos poderes do mago raramente representem ameaça, ainda podem ser um incômodo (principalmente no caso de repórteres investigando ocorrências esquisitas ou detetives policiais perguntando sobre estranhos desaparecimentos). Outrossim, nem todos os Adormecidos ignoram completamente a magia. Grupos como o Arcano têm muito mais conhecimento sobre as Tradições que se possa suspeitar. Além disso, existem vários cultos e grupos que têm conhecimento suficiente para serem perigosos.

Mago Contra a Família

Se o mago ainda tiver conexões com sua vida anterior, elas podem tornar sua vida muito interessante. Como poderá salvar o mundo do mal noite após noite se você precisa trocar as fraldas de seus filhos, sua esposa está convencida que você tem um caso com a vagabunda hippie de cabelos compridos e sandálias, ou sua mãe quer ter certeza que seus trabalhos de faculdade estão prontos?

Magos Contra o Sobrenatural

Os magos tendem a interagir com mais seres sobrenaturais e criações da Terra que muitos: sua busca por poder leva-os para muitos lugares e à presença de muitas entidades. Os magos podem vir a lidar com Entidades, lobisomens, múmias, vampiros, fantasmas e espíritos Umbróides durante suas vidas; e cada um deles é um oponente interessante. Há outras coisas lá fora também, criaturas impossíveis de classificar que se negam a deixar a Terra. Algumas vezes essas coisas têm apetites ou predileções que

as colocarão em conflito com os magos; às vezes elas serão os objetivos de buscas mágicas. Quase qualquer coisa inexplicável pode ser base para as aventuras de um mago.

Mago Contra a Natureza

Desastres naturais são fatos da vida e o Despertar não provê imunidade aos elementos da natureza. Histórias baseadas em climas severos podem apresentar o meio ambiente como o maior oponente. Ainda que um mago seja capaz de lidar com uma tempestade de neve com mais facilidade, isso não é *fácil*. As Tradições mais holísticas tendem a lidar com as forças da natureza extensivamente. Os Verbena e os Oradores dos Sonhos podem ter conflitos interessantes ao pressionar suas crenças, que incluem um respeito às caprichosas excentricidades da natureza.

Mago Contra Si

Mais indicado para jogadores experientes, esse é um conflito interno. O mago precisar encarar e derrotar algum aspecto de si mesmo como o medo, dúvida, baixa estima, falta de confiança ou orgulho. Para ter sucesso em outra tarefa, ele deve primeiro lidar com sua própria fraqueza. Esse conflito pode ser parte de uma Busca, mas não necessariamente.

Mago Contra o Desconhecido

Alguém ou alguma coisa está lá fora, tentando pegar o mago, mas ele não tem noção do que seja! Esse conflito é ótimo para uma história centrada num tom horripilante ou aterrorizante, mas também pode servir para liberar a tensão de uma crônica de suspense, caso o inimigo desconhecido se mostre amigável.

O Contador de Histórias

Agora você tem tudo pronto. Temos uma crônica, histórias para contar nela, locações onde elas se passam e personagens para povoá-la, tudo parece pronto.

Mas tudo que fizemos até agora foi preparação – muito importante, vital até, mas não o trabalho final. Agora vamos falar da narrativa em si.

O Básico

Há algumas coisas que você deve dominar para se tornar um bom Narrador. Existem vários truques e técnicas que farão suas histórias brilhar, seus personagens reluzir e suas ações explodir. Vamos a eles:

Descrição: Use todos os sentidos dos seus jogadores. Conte-lhes a aparência das coisas, descreva como o som dos disparos ecoa do prédio, evoque a sensação de cordas rígidas os amarrando e o cheiro de frutas podres exalando da criatura à frente deles. Dizer aos seus jogadores "Vocês descem a rua em direção ao escritório da Tecnocracia" vai direto demais ao ponto. É muito mais efetivo dizer-lhes: "O dia está estranhamente ensolarado enquanto vocês caminham pelas ruas abarrotadas até o prédio sede da Darren, Hyde & Stepanski Limitada. Diante de vocês, a construção chinesa parece um monólito de aço e basalto, negro e agourento mesmo nesse dia brilhante. A multidão, em sua maioria homens e mulheres adultos com trajes cuidadosamente ajustados, parece se abrir como o Mar Vermelho à medida que se aproximam, deixando o caminho livre até a entrada principal e o saguão depois dela." Uma coisa que você deve evitar é descrever as emoções e respostas dos personagens, o que é trabalho dos jogadores. Você pode sugerir um tom ("negro e agourento"), mas não é apropriado dizer a um jogador "você está apavorado", exceto se houver alguma força externa ditando a reação do personagem.

Caracterização: Todo as pessoas que seus jogadores encontram são indivíduos, devendo ser tratados de acordo. Porém isso não é muito fácil de fazer; afinal você tem um mundo inteiro para povoar e caracterizar! Assim, atenha-se aos personagens de maior interação com seus jogadores, sejam os atendentes do bar que os personagens freqüentam ou os maiores antagonistas. Dê a essas pessoas tanto detalhamento e realismo quanto os personagens dos jogadores tenham. Dê-lhes um passatempo, histórias, antecedentes, razões para fazer o que fazem, ódios, medos, amores e expectativas. Mesmo personagens menores devem se afirmar de algum modo. Talvez o criador de jogos de uma convenção seja um grande fã de luta livre, por exemplo. Até uma única característica distinta pode fornecer um gancho para seus jogadores, um detalhe que possam agarrar, tornando sua vida mais fácil. Se você fizer seu trabalho, os jogadores vão começar a acumular detalhes para você.

Uma coisa que sempre se deve fazer é transformar seus personagens Despertos em magos. Magos não são apenas pessoas com superpoderes. São pessoas que passaram por uma experiência inacreditável, chegando do outro lado como indivíduos diferentes. Fantasmas seguem suas pegadas, fadas lhes dão conselhos, e os mistérios do mundo moldam (e são moldados por) seus pensamentos. Essa experiência só pode alterar uma pessoa e, quanto mais velho um mago é, mais esquisito ele parece para novos – e menos excêntricos – companheiros. Saliente as quantidades inumanas de poder que mesmo um jovem mago possui e as maneiras diferentes que ele as utiliza.

Diálogos: "Mostre, não conte" é a citação de um bom Narrador, e isso nunca é mais verdadeiro que nas conversas que acontecem em sua crônica. Seja entre os membros da cabala ou entre um jogador e um personagem do Narrador, não resuma os diálogos se puder evitar. Interprete-os! Seus personagens irão parecer muito mais vivos e reais para seus jogadores caso não pareçam marionetes, usadas apenas para dar informações e desafios aos personagens deles. Então interprete-os e torne-os vivos! Use expressões faciais, sotaques, manias corporais e de linguagem para dar um sentido de realismo para eles. Não se preocupe se parecer ridículo no início. Interpretar seus diálogos exige trabalho e prática, sem mencionar um pouco de coragem. No final, tudo isso pode parecer uma besteira. Mas relaxe; as pessoas que estão jogando com você são amigos e entenderão quando as coisas derem errado. Mesmo que distribuir pontos de experiência por uma boa interpretação possa parecer antiquado, você deveria tentar. Funciona com alguns jogadores.

Ação: Não importa se suas cenas de combate são curtas e mortíferas (para fazer seus jogadores evitá-las sempre que possí-

vel) ou cinematográficas e divertidas, você deve torná-las dinâmicas e excitantes. Se seu coração não estiver disparado, há uma boa chance de seus jogadores não terem entrado no clima. Balas voam como uivos quando não acertam o alvo, ou se estilhaçam sangrentamente quando acertam. Corpos podem cair, ossos quebrar e pescoços girar com barulhos nauseantes. Quando seus personagens (ou os oponentes) pagarem o preço pela mágica vulgar, faça valer a pena: auras podem rachar, escudos faiscar ou raios místicos atingir seus alvos. (Duelos de Certame são um ótimo lugar para exagerar nas descrições.) Mantenha os dados o mais longe que puder; avalie os resultados e então os interprete com o maior alarde possível. Outras seqüências de ação devem ser igualmente carregadas de energia. Invadir uma capela Hermética para roubar algum artefato deveria preocupar tanto os jogadores quanto o combate. O ponto principal é: a experiência deve ser o mais intensa possível. Mesmo que seus jogadores saiam do caminho para evitar o combate, essas e outras cenas de ação devem ser inesquecíveis.

Cenários Alternativos

Esse livro assume que a maioria das crônicas irá se passar nos últimos dias do século XX ou nos primeiros dias do século XXI, e que os Narradores irão usar basicamente o cenário fornecido. Mas tecno-punks do fim do milênio e guerreiros místicos tentando sobreviver num mundo em que a magia está morrendo e à oposição ferrenha de um inimigo sem rosto é apenas uma das formas possíveis de conduzir um jogo de **Mago**. Cenários alternativos são melhores para histórias isoladas ou crônicas curtas; você explora um mundo diferente sem comprometer sua crônica principal. Com um pouco de trabalho e ponderação, um cenário alternativo também pode ser usado como base para uma crônica mais longa.

Toda a História Para Jogar

Os magos têm existido através dos séculos – desde que há seres humanos, aparentemente, eles têm estado entre nós, abençoados com poderes especiais. Bruxas, curandeiros, artífices, feiticeiros, sábios – eles possuem muitas denominações, mas os Despertos sempre foram parte de nossas vidas. Um Narrador pode decidir estabelecer sua crônica em qualquer época, explorando como era a vida dos Despertos em diferentes eras.

As linhas históricas da White Wolf provêem um bom ponto de partida para um jogo histórico: **Mage: The Sorcerer's Crusade**, em particular, foi desenvolvido sobre essa idéia. **Vampiro: A Idade das Trevas** levantou a questão sobre os feitos dos magos na época em que os mortos-vivos perambulavam abertamente no mundo. **Werewolf: The Wild West** invoca imagens de hombres lançadores de mágicas, ao lado de Pacificadores e xamãs Lakota conjurando a Grande Dança do Espírito. (Veja também o excelente jogo da R. Talsorian Games *Six-guns and Sorcery* e o jogo *Deadlands* da Pinnacle Games para visões alternativas do Esquisito Oeste Selvagem.)

Mas a história não acaba aí. Que dizer de um jogo de **Mago** ambientado na pré-história, explorando os primeiros quebras entre os místicos que irão se tornar os magos das Tradições e os ferramenteiros que evoluirão para a Tecnocracia? Ou você pode caminhar pelos armazéns úmidos das docas e laboratórios de porão da década de 20, testemunhando a ascensão e queda dos Filhos do Éter. Corra contra o tempo para esconder artefatos místicos e segredos ancestrais dos Nazistas, ou vague com os Kuei-jin através do espetáculo e majestade da Dinastia Shou.

Jogos ambientados na história podem ser aventuras únicas, demonstrando aspectos de uma crônica dos dias atuais ou crônicas completas em si. Qualquer que seja a forma usada para explorar a história, não a se intimide com ela. Somente porque algo aconteceu de uma certa forma em nosso mundo não significa que tenha de acontecer da mesma maneira no seu....

Para o Infinito e Além!

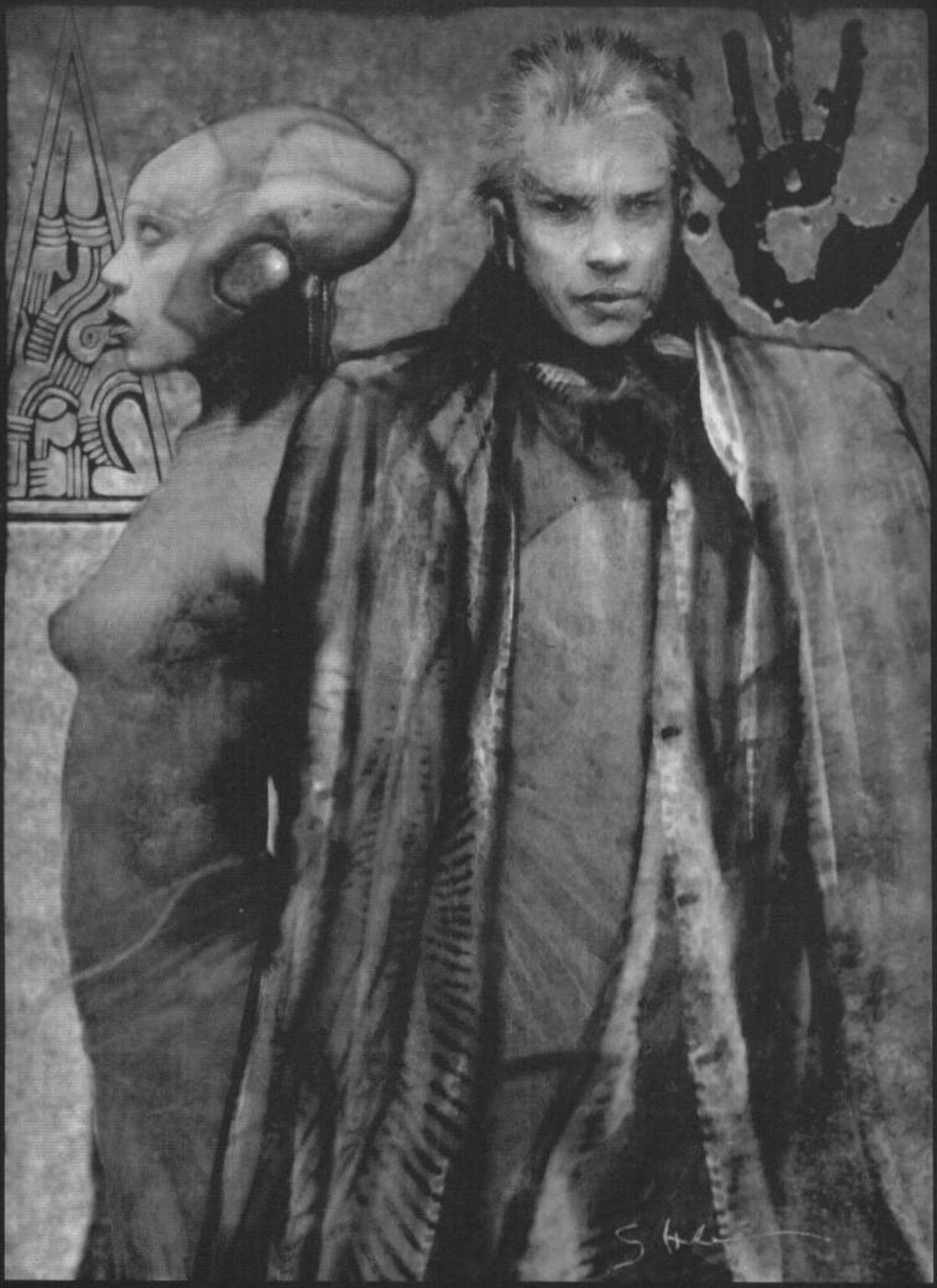
Além das barreiras enrijecidas e das lâminas cristalinas da Película, estão aprisionados centenas de magos das Tradições e agentes da Tecnocracia. Astronautas e soldados espaciais dos Engenheiros do Vácuo, astrônomos da ordem de Hermes, exploradores Filhos do Éter e peregrinos Oradores dos Sonhos, todos eles permanecem afastados de seu plano natal, sem esperança de receber auxílio ou reforços.

Esses magos e agentes descobriram que o espaço e a Umbra são um lugar crescentemente hostil. Magos Nefandi, criaturas do Além Exterior, alienígenas hostis e Desauridos ameaçam sua sobrevivência. Sem ajuda da Terra, os magos exilados buscam auxílio em seus antigos inimigos, a Tecnocracia, enquanto os defensores da humanidade se vêem forçados, em alguns casos, a se aliar com os mesmos Destruidores da Realidade que um dia caçaram.

Reinos de Sonhos e Maravilhas

Você tem em suas mãos apenas uma possibilidade, um mundo dentre milhões. Milhares de outros vivem nas prateleiras de sua biblioteca, na sua coleção de vídeo, em suas anotações, em campanhas anteriores, quadrinhos, músicas e muitas outras fontes. Nós lhe fornecemos as ferramentas para tornar aqueles mundos realidade. Tudo que você tem a fazer é assoprar neles, e florescerão para a vida como o Éden.

Veja, todo o histórico desse livro, e de outros suplementos de **Mago**, são apenas sugestões. Você pode torcê-las e moldá-las como desejar ou rejeitá-las completamente. É a *sua* crônica; conte as histórias que quiser. Se quiser contar histórias sobre uma Terra estilhaçada, com milhões de planetóides suspensos por magia ou sobre o império de uma galáxia muito distante, governado por uma ordem taumatúrgica de cavaleiros magos, apoiados por seus aliados Tecnomantes, vá em frente. Caso queira recriar as aventuras de suas histórias de fantasia prediletas, ou reconstruir os fragmentos de memória de uma série de televisão da sua infância, veja se consegue reunir um grupo de jogadores e se divirta!



"Isso não é bom, definitivamente não é," Mark sussurrava para si enquanto observava detrás da parede de prateleiras. "'Ah, não vai haver problemas', eu disse, 'basta entrar e sair, vamos ver no que trabalham lá' Sem esforço. Eu e minha boca enorme." Mark agachou-se atrás das tábuas e pensou furiosamente. *Cinco agentes. Um derramamento de sangue era exatamente o que eu precisava*, refletiu com desgosto. *Era para ser um trabalho fácil. Bem, não resta escolha agora senão ver o que puder e cair fora com minha pele intacta.* Movendo-se silenciosamente através do armazém, ele observou os ciborgues realizando suas tarefas, movendo engradados e caixas, coletando coisas das mesas e empacotando-as.

"Que droga está acontecendo aqui? Mark SUCESSO fazendo o trabalho sujo? Ninguém vai acreditar nisso." Rastejando adiante, ele passou por três mesas, puxando uma caixa aberta aleatoriamente. Verificando-a, ele viu vários livros, todos do mesmo tipo, embalados juntos. Retirando um deles, arrastou-se rapidamente para seu esconderijo e começou a folheá-lo. Depois de vinte minutos, balançou sua cabeça e colocou o livro de lado.

"Certo, manuais de treinamento. Bom, isso pode ser útil." Ouvindo um estalido, Mark virou-se bem a tempo de ver um dos seguranças apontar-lhe a mão. "Merda!" ele gritou, rolando para o lado enquanto a caixa onde estava apoiado explodiu em chamas.

"Maldição, maldição, MALDIÇÃO!" resmungou, pulando sobre várias caixas e evitando como um louco deixar uma linha de tiro para seus oponentes. *Vamos, você consegue, só um pouco mais adiante*, argumentava consigo. Arremessando longe o conteúdo de um de seus bolsos, ele fez outra prateleira a quatro metros explodir em chamas. Então correu para o outro lado do armazém e se arremessou por uma porta para dentro de um escritório.

Talvez tenha um minuto até me encontrarem. Tenho que conseguir.

Mark estendeu sua mão e girou-a velozmente. Onde antes não havia nada, repentinamente surgiu um amuleto em forma de estrela em ferro e prata. Revertendo sua empunhadura, segurou o amuleto a sua frente, curvando seu braço num gesto curioso. *45 segundos, Mark. Vamos*, apressava-se. Rapidamente, moveu o amuleto traçando um padrão estranho no ar, cantando suavemente enquanto isso, seu braço quase formando um borrão em virtude da pressa. Quando seu cântico atingiu o ápice, ele parou e franziu as sobrancelhas.

"Droga, isso não funciona mais." Olhando em volta, ele gargalhou consigo e saiu correndo pela porta de vidro em direção ao estacionamento.

"Muito bem, sair pela porta dos fundos sempre fez muito mais sentido para mim de qualquer jeito."

Capítulo Nove: Antagonistas

Ainda que os magos sejam capazes de dobrar a realidade com seus dedos, não são imunes aos outros predadores do Mundo das Trevas. Magos rivais representam dificuldades únicas, e magos que viajem pelos mundos espirituais podem se ver frente a frente com criaturas sequer sonhadas pelos homens em séculos.

Esse capítulo fornece algumas sugestões para personagens antagonistas, bem como uma noção sobre seus poderes e como eles podem ser encaixados numa crônica.

Desauridos

Os loucos são adoradores do caos, da desordem e do potencial dinâmico. A simples presença de um Desaurido perturba o mundo à sua volta com aparente impunidade. Esses "magos do caos" são o oposto exato da Tecnocracia. Cada um desses psicopatas mágicos é único em sua forma especial e insana. Eles estão no topo da lista de procurados da União, devido à sua quase invulnerabilidade ao Paradoxo e seu total desprezo pelas leis da natureza.

Acredita-se que os Desauridos foram magos normais que caíram em Silêncios infindáveis, ou cujas psiques foram estilhaçadas irreparavelmente pelo Despertar. Muitos Despertos das Tradições e da Tecnocracia vêem os Órfãos como a principal fonte dos Desauridos, uma vez que poucos dentre aquelas facções Despertam para os caminhos do caos.

As origens da maioria dos Loucos provavelmente permanecerão um mistério, já que nenhum deles consegue ou deseja explicar como se tornou o que é. Muitos são incapazes de diálogos inteligíveis e aqueles que conseguem se comunicar parecem não perceber que são diferentes ou perturbadores. Embora todos sejam insanos em algum sentido convencional, nenhum meio científico, mágico ou mundano de cura ou tratamento mental surtirá efeito neles. Nem a serenidade da Meditação dos Irmãos de Akasha, tampouco o Efeito **Panorama Mental** da Nova Ordem Mundial funcionam.

Alguns Despertos têm feito estudos da atividade dos Desauridos, mas parece difícil descobrir quaisquer metas em comum. Alguns Loucos megalomaníacos buscam acumular tanto poder quanto possível, enquanto outros acreditam servir a lordes infernais. Alguns acreditam que o mundo difere de uma maneira significativa daquilo que as pessoas percebem. Cada Desaurido é único de alguma maneira bizarra e exagerada – mesmo aqueles que parecem relativamente sãos. Alguns parecem trabalhar para trazer uma nova Era Mítica, atacando repetidamente a realidade moderna com terrorismo mágico, geralmente liderando hordas de Entidades através de buracos na Película. Pelo menos é possível dizer que eles não têm nenhuma meta ou identidade em comum.

Com a Película se fortalecendo e a realidade se enrijecendo, a maioria dos Desauridos foi banida. O que aconteceu com eles é incerto, mas aparentemente o limite para os desvios que causavam na realidade diminuiu muito. Os obviamente insanos e perigosos Desauridos não existem mais. Infelizmente, alguns ainda permanecem na Terra. A despeito de sua estabilidade maior, eles ainda são um perigo para Tradicionalistas e Tecnocratas, uma vez que continuam com sua perturbação caótica ao redor do mundo. Felizmente, eles estão mais suscetíveis ao Paradoxo e ao extermínio.

Os Desauridos mais descontrolados ainda residem na Umbra, tornando-os um perigo para Oradores dos Sonhos, Engenheiros do Vácuo, Filhos do Éter e outros que exploram as profundezas umbrais. Algumas teorias dizem que os Desauridos mais deturpados Despertaram na Umbra de alguma maneira, mas alguns desses Despertares aconteceram na Terra. Muitos loucos procuram lugares onde a Trama é tênue, embora esses lugares sejam mais raros do que nunca. Com poucos lugares para se esconder, eles despedaçam o mundo à sua volta (e algumas vezes morrem no processo) em demonstrações pirotécnicas de poder puro e incontrolável.

Pode-se encarar os Desauridos como hilárias figuras cósmicas. Mas isso não é verdade: eles são a loucura encarnada. Não há espaço na mente ou alma deles para o pensamento racional. O caos que conduz seus pensamentos e ações macula e distorce tudo que tocam. Suas mágicas criam Ressonâncias pesadas, que causam seqüências incessantes de eventos aleatórios (e muitas vezes perigosos).

Os Métodos da Loucura

Os Desauridos são alvo de um Silêncio permanente que deforma constantemente suas percepções e reações ao mundo que os cerca. Magos que se tornem Desauridos ganham um ponto permanente de Silêncio para cada três pontos de Paradoxo que tenham (ou causem) quando a transformação acontece. Aqueles cujo Silêncio ultrapasse cinco pontos são simplesmente ejetados da realidade, expulsos para longe da Terra, tendo de permanecer nos arredores da Película.

Paradoxo

Ao contrário da crença popular, os Desauridos não são imunes ao Paradoxo, apenas muito resistentes. Aqui estão as regras que explicam como ele os afeta:

- Mágicas coincidentes não geram choques de retorno, a menos que o jogador do Desaurido sofra uma falha crítica. Mágicas vulgares geram choques de retorno, mas não Paradoxo automático. Calcule o choque de acordo com as regras normais (página 195).
- Para cada ponto de Silêncio que o Desaurido possua, subtraia três pontos de Choque de Retorno. Apenas o que restar afeta o Desaurido. Infelizmente, esse Choque irá ricochetear para o Desperto mais próximo, em busca de um bode expiatório. Aplique o Choque de Retorno que não atingir o Desaurido no personagem Desperto mais próximo, calculando o efeito apropriado – Queimadura de Paradoxo, Defeitos, Espíritos ou aquilo que pareça se encaixar melhor. É uma boa idéia fazer o Choque refletir o Silêncio do Desaurido.
- Quando o Desaurido sofre uma falha crítica num Efeito mágico vulgar, seu Silêncio permanente aumenta um ponto para cada dado com resultado 1 remanescente. Essa progressão leva muitos Desauridos a serem ejetados do Consenso.

Silêncio

Nível de Silêncio	Grau de Loucura
1	Uma diferença simples e constante entre as realidades interna e externa. Por exemplo, o Desaurido pode acreditar que todos aqueles que ouve falam francês ou latim
2-3	O universo do Desaurido é diferente da realidade de algumas maneiras básicas, mas ele ainda é capaz de se comunicar e compreender o mundo. Por exemplo, ele pode acreditar que está na Inglaterra Vitoriana, percebendo todos os eventos à sua volta através dessa ótica.
4-6	O mundo do Desaurido tem pouco a ver com a realidade, mas a maioria dos eventos e pessoas importantes que conhece são "traduzidos" para ele. O Desaurido pode acreditar que é um anjo no céu ou um demônio no inferno. Ele pode viver num mundo fictício popularizado pela mídia ou num criado por sua imaginação. Com 6 ou mais de Silêncio, o Desaurido simplesmente some da realidade e é banido para a Umbra.
7-9	Qualquer comunicação entre o Desaurido e não-telepatas é impossível. Um Desaurido nesse estágio não vê mais o mundo com qualquer semelhança à sua aparência real. Exemplos podem incluir a percepção de que vive num mundo alienígena povoado por cristais ambulantes, ou que ele é algum tipo de Entidade ou criatura mítica (como um dragão). Os Desauridos nesse estágio estão aprisionados além da Película. Graças à Ressonância, a realidade se fragmenta e se reconstrói constantemente ao seu redor para satisfazer suas ilusões. Essa perturbação constante da Trama os torna alvos fáceis para as patrulhas da Divisão Militar de Perímetro dos Engenheiros do Vácuo, assim a maior parte deles está além do Horizonte.
10 ou mais	Nada pode sustentar um Desaurido tão afastado da realidade. Suas percepções são literalmente incompreensíveis para qualquer humano ou ser parecido com humanos (talvez os Oráculos tenham uma chance). Ele está aprisionado além do Horizonte, mas ainda representa perigo para os Despertos que viajam para a Umbra Profunda.

• O Desaurido pode se recuperar na tabela de Silêncio depois de uma falha crítica se interagir com pessoas cuja realidade não combina com a dele. Esse Silêncio some à razão de um ponto por semana, até atingir seu nível inicial, à medida que suas ilusões se ajustam à sua insanidade 'padrão'.

Alta Insanidade

Os Desauridos são conhecidos por realizar Efeitos que deveriam ser impossíveis para eles. Como pode um adolescente Despertar com a habilidade de transformar um prédio numa criatura viva, quando Adeptos e Mestres têm dificuldade em conseguir fazê-lo? As regras nem sempre se aplicam aos Desauridos, mas esses Efeitos de grande poder devem ser guardados para momentos dramaticamente apropriados, não usados sempre que um Louco faz uma mágica. Os Desauridos nem sempre são previsíveis e podem, ocasionalmente, ser menos poderosos.

Uma boa linha de referência para esses talentos imprevisíveis pode ser limitá-los a um ou dois usos por história, ou se você quiser ser particularmente cruel, uma ou duas vezes por sessão.

Desaurido

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Consciência 4, Cosmologia 4, Esquiva 2, Enigmas 4, Expressão 2, Liderança 1, Lingüística 2, Meditação 1, Ocultismo 1, Pesquisa 1, Sobrevivência 2

Antecedentes: Arcanum 2, Avatar 3, Destino 2

Arete: 4

Esferas: Correspondência 2, Espírito 2, Tempo 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 3

Paradoxo: 0 (Silêncio 2)

Ressonância: (Dinâmica) Enlouquecido, (Entrópica) Ansioso, (Estática) Vibrante

Nefandi

"Nefandi" compreende um grupo disperso de magos que geralmente têm apenas uma coisa em comum: todos escolheram ultrapassar a Coifa ou Revestimento de forma a converter seus Avatares à servidão de poderosos espíritos, que podem ser descritos apenas como "corrupção encarnada". Até onde a maioria dos magos e Tecnocratas sabe, os Nefandi buscam a corrupção de todos os seres do universo, na insana esperança de desviar todas as criaturas de sua mortalidade e de tudo que é luminoso, bom ou criativo. Definitivamente, acreditam os especuladores, os Nefandi buscam nada menos que a destruição do universo. Alguns dos Decaídos nasceram para o Caminho da Decadência, outros rejeitam os ideais da Ascensão para erguer o estandarte da corrupção.

Embora muitos dentre os Despertos no caminho negro tenham sido – supostamente – exilados da Terra, alguns permanecem e muitos outros se unem à causa regularmente, a despeito de todos os esforços para exterminá-los. Poucos Despertos puderam estudar os caminhos dos Decaídos sem correr o risco de Cair. Nem sempre é aconselhável conhecer seus inimigos.

Os Decaídos não são apenas maléficos; eles incorporam a corrupção e a destruição. As histórias falam sobre o Renascimento Nefândico, no qual um mago caminha através

Malleus Neffandorum

Esse infame texto do século VI descreve os postos, práticas e crenças dos Nefandi em detalhes elaborados (e enganosos). Muitos magos bem intencionados procuraram esse tomo para estudar o inimigo e entendê-lo melhor, sem perceber que o livro foi escrito para atrair os desavisados.

Nem todos os Despertos que leram esse escrito em busca de compreensão dos Decaídos sucumbiram às suas tentações, mas muitos caíram, levando os bibliotecários que possuem cópias a ter muito critério para permitir sua leitura. Alguns acreditam que esse texto possui uma Ressonância maléfica, que leva o leitor a sofrer uma lenta e quase imperceptível (no início) mudança de atitude, seguida quase sempre pela degeneração de sua alma e a eventual servidão infernal. Felizmente, é fácil evitar esse risco se houver consciência dele.

Na verdade, esse livro possui uma certa mácula corrompida. Mas o fato é: aqueles que Caem depois da leitura somente o fazem porque sucumbem às tentações cuidadosamente colocadas. O autor era um antigo mestre na arte da tentação e usou toda sua habilidade para escrever esse tomo.

Como fonte de informação, ele tem fatos o suficiente para ser perigoso ao leitor. A maioria dos magos das Tradições acredita que foi um dos Batini que escreveu esse texto, depois de muito tempo estudando os Nefandi. Os Ahl-i-Batin freqüentemente alegam que são imunes à corrupção, mesmo através da Coifa. Eles dizem que seus Avatares são perfeitamente equilibrados entre a luz e as sombras, assim a inversão do Avatar não pode afetá-los. Conforme já foi dito "o orgulho antecede a Queda". O autor era de fato um Ahl-i-Batin, um dos *Iblisi* que sucumbiu à corrupção dos Decaídos.

da Coifa ou Revestimento e tem seu Avatar invertido, distorcido e corrompido. Essa escolha, dizem, deve ser voluntária. Depois disso, o mago se torna um Avatar vivo do Lorde Nefândico que passa a servir. Uma vez que todas as facções detestam um Nefandus óbvio, os Decaídos escondem suas ações atrás de tentações, máscaras e traição.

Os Nefandi parecem ter dois objetivos. O primeiro é corromper ativamente e reclamar almas humanas (ou Avatares) para seus mestres. Um Avatar Desperto é um prêmio fantástico, que eles buscam a todo custo. Para atingir esse objetivo, usam muita perícia para descobrir os maiores desejos de seus alvos, usando-os contra eles com astúcia e sutileza. Dependendo do desejo, o Nefandus está preparado para atendê-lo (ou parecer que), pedindo uma alma como pagamento. O autor do *Malleus Neffandorum* explica que as almas são aquilo que sustentam os Lordes Nefandi em seu exílio nas Trevas Exteriores.

O segundo objetivo principal dos Nefandi é o retorno de seus Lordes Negros para a Terra. Indubitavelmente, muitos acreditam que receberão recompensas inimagináveis por essa vitória. Indubitavelmente, essa vitória destruirá a Terra e toda a vida nela.

Os Nefandi são um reflexo distorcido de seus rivais. Se os Despertos buscam exaltar a si mesmos e à humanidade, eles buscam arrastar todos consigo em sua Decadência. Só estarão satisfeitos quando restar apenas o esquecimento. A

serviço dessa escuridão primeva, eles estudam as Esferas Qlipphofóticas, reflexos distorcidos das Esferas normais, criado para espelhar o lamaçal borbulhante e pustulento da criação e destruição primordiais.

Tormento

Recentemente, uma tempestade de pesadelos explodiu na Umbra Negra, tornando a viagem através da Película perigosa e qualquer viagem para a Umbra Sombria letal. A tempestade trouxe consigo multidões de espíritos sombrios, talvez o equivalente aos Nefandi entre as Aparições. Apesar do presságio maléfico que esse turbilhão representa, aparentemente ele retirou os poderes de vários Nefandi, além do apoio de alguns Lordes Negros. A União e as Tradições estão usando essa oportunidade para desenterrar e destruir tantos Decaídos quanto puderem.

Esse evento é o segundo registro desse tipo de tempestade reduzindo os poderes dos Nefandi. A primeira vez ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial, quando as Tradições e Convenções combinaram forças para atacar. Naquele ponto da batalha, os Nefandi estavam confusos e quase impotentes. Alguns tentaram convocar aliados que nunca responderam. Alguns Eutanatos estabeleceram que a tempestade que assolou a Umbra Negra começou ao mesmo tempo. Nem as Tradições nem as Convenções sabem a causa dessas tempestades, ou porque elas privam os Nefandi de seus poderes, mas ambas as facções querem explorar a oportunidade para livrar o mundo dos Decaídos.

Os Servos

Os Nefandi se dividem em dois tipos. Os *Widderslainte* nasceram para ser corruptos; seus Avatares são encarnações de Nefandi mortos. Mesmo antes de seu Despertar eles são cruéis, desonestos e manipuladores. Depois, eles são verdadeiros terrores. Esses Nefandi são a causa das Tradições usarem a punição do Gilgul em todo Nefandus que encontram; a reabilitação parece improvável. Existem casos onde um Avatar Caído se recuperou, retornando para o Caminho da Ascensão, mas isso é muito raro.

Os *barabbi* são Despertos que escolheram, ou foram tentados para, a Queda. Antes no Caminho da Ascensão, cada um escolheu cruzar a Coifa e espalhar a corrupção. Muitos acreditam servir como um equilíbrio necessário para as Tradições e sua visão da Ascensão. Os *barabbi* servem como um espelho enegrecido, buscando a Descensão. "Sem as trevas verdadeiras", dizem enquanto torturam um mago até a morte, "vocês ficarão cegos". Esses traidores são caçados implacavelmente, submetidos ao Gilgul e executados sempre que possível.

Nenhum dos tipos opera abertamente. Devido ao ódio universal que enfrentam, os nefandi trabalham furtivamente, usando todo tipo de táticas sutis para atrair suas vítimas (ou futuros compatriotas) até suas teias. As ferramentas dos Nefandi são tentação, emoção, desejo, medo e dúvida. O confronto direto quase sempre significa a derrota para um Nefandi.

Os Mestres

Os Nefandi servem vários mestres de diversos temperamentos e origens. Os Lordes Negros mais conhecidos são os Lordes Demônios ou Infernais. Os Decaídos que servem aos Infernais penhoram suas almas na esperança de receber uma posição melhor no inferno. Muitos percebem que já estão condenados, assim tentam ter uma vantagem desde o início. Os Infernalistas reúnem cultos com nomes insuspeitos como "A Igreja da Nova Luz" ou "Irmandade das Águas Abençoadas". Eles usam essas fachadas para convocar recrutas – Despertos e Adormecidos. Atrás das portas fechadas, eles pregam a palavra de seus mestres. Muitos são tentadores e corruptores que se entregam ao credo do egoísmo puro e satisfação imediata. Eles tentam não ser abertamente destrutivos ou violentos.

Os Nefandi de Malfeas servem encarnações de conceitos distorcidos como ódio, crueldade, violência, cobiça, poder e desejo. Essas entidades (conhecidas coletivamente como Incarnas Maeljin) residem no Reino corrompido e desfigurado chamado Malfeas. Esses Nefandi geralmente demonstram sua lealdade ao atravessar o "Labirinto Negro", uma poderosa Coifa no coração do Reino de Malfeas. Eles são vistos como "perturbadores" por outros Nefandi, talvez devido à sua conexão com uma personificação particularmente *visceral* da corrupção. Eles quase sempre usam as mesmas ferramentas que os Infernalistas, mas também podem criar servos asquerosos chamados fomori, fundindo um espírito da corrupção com uma alma humana. Todos se dedicam à destruição absoluta do universo.

Finalmente, os mais estranhos Nefandi são os K'llashaa. Eles servem aos insanos e bizarros Lordes das Trevas Exteriores; um grupo variado de seres divinos que parecem incorporar impulsos puramente inumanos e irracionais. Os asseclas do Vácuo Uivante são os mais violentos dos Nefandi, especialmente devido à prova de sua conversão, quando devem trair amigos e amados, profanar Nodos e locais sagrados, violentar inocentes e mais. Muitos K'llashaa reúnem cultos para os nomes polissilábicos e quase impronunciáveis de seus Lordes, cometendo os atos mais vis e depravados com grande reverência.

Nefandi

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Consciência 3, Cosmologia 2, Enigmas 3, Expressão 4, Liderança 4, Meditação 2, Ocultismo 3, Lábia 4
Antecedentes: Avatar 2, Destino 1, Sanctum 1, Talismã 3
Arete: 4
Esferas: (Qlipphofótica) Entropia 3, Espírito 3
Força de Vontade: 8
Quintessência: 2
Paradoxo: 0
Ressonância: (Dinâmica) Enganoso, (Entrópica) Corruptor, (Estática) Sufocante

A Estrela Vermelha

Quando a luz lúgubre de uma nova Estrela Vermelha apareceu nos céus da Umbra, serviu como sinal para muitos Nefandi orientados pela astrologia. Muitos a vêem como um presságio da vitória iminente dos Decaídos. Alguns percebem o grande potencial que ela representa e tentam atrair sua atenção. Felizmente, ela – ou quem quer que seja responsável por sua presença – ainda não respondeu aos pedidos e oferendas desses Nefandi.

Alguns sabem que ainda não é hora para ela brilhar com toda sua glória na Terra; esses buscam aprender mais em estudos astrológicos, na esperança de descobrir rituais ou sacrifícios que possam ser usados para aproximá-la do planeta e atrair sua atenção.

Emissários

Um terremoto sacudiu a Terra; violentas tempestades assolam a terra dos mortos e armas inacreditavelmente poderosas da Tecnocracia destruíram um deus propriamente dito, liberando sua alma na tempestade mortífera. Esses cataclismos criaram um recuo que fortaleceu a Película, adicionando uma camada de estilhaços de Avatares, tornando a travessia e a comunicação através dela perigosa para magos incautos. A tempestade criou riscos até para os Mestres Terrenos.

Os magos no Horizonte, buscando uma forma de se comunicar com os Despertos estabelecidos na Terra, criaram os Emissários, mensagens mágicas infundidas com intentos, liberadas para encontrar um caminho para a Terra. Essa técnica não se mostrou tão confiável como esperado – vários Emissários absorveram os estilhaços de Avatares ao cruzar a Película e, de alguma forma, desenvolveram sapiência e autodeterminação.

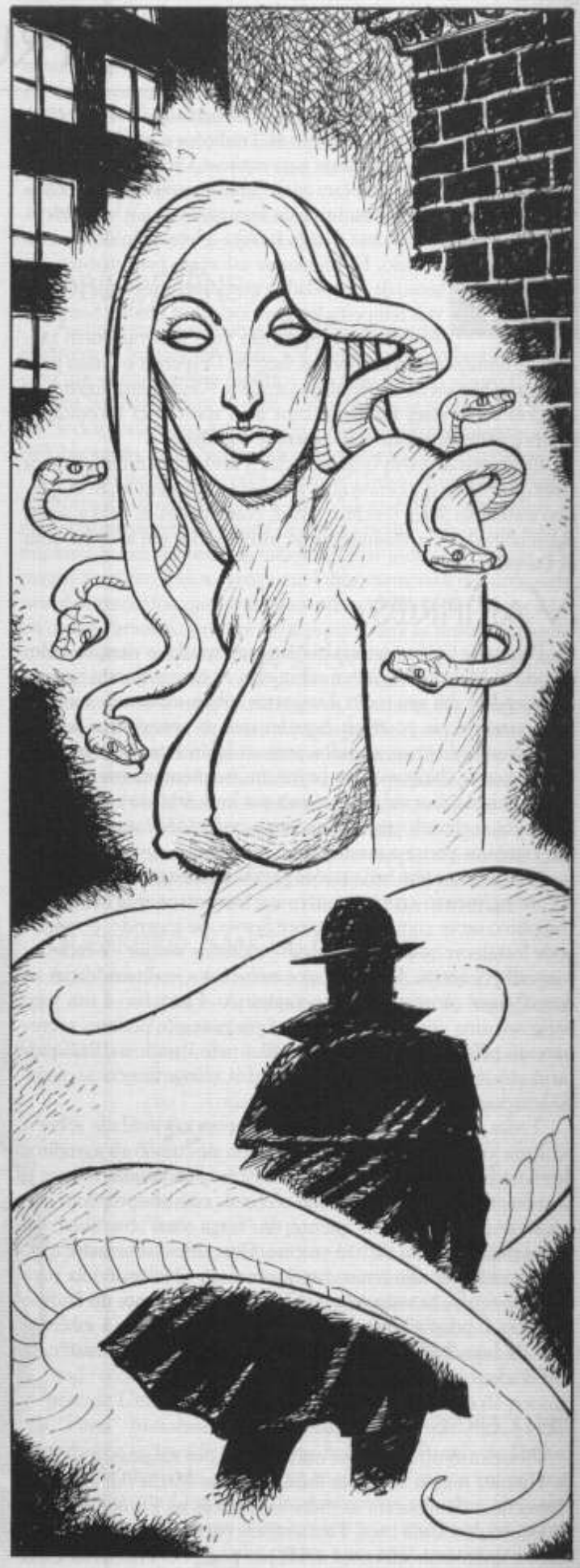
Muitos Emissários possuem mentes singulares: eles procuram locais onde a Película é mais fina e a magia passa mais com facilidade; ao entrar na Terra, eles começam de imediato a busca por magos. Muitos aparecem na forma de criaturas míticas, geralmente influenciados pelos estilhaços que absorveram e pela região onde se manifestaram pela primeira vez.

No início, os Emissários apenas entregavam suas mensagens. Muitos eram mandados de volta com respostas, cruzando a Película uma segunda vez, assimilando mais estilhaços. Alguns perceberam (com sua consciência cada vez maior) que cruzar a Película lhes dava poder e inteligência, então o faziam diversas vezes. O restante era usado como mensageiros repetidamente, evoluindo mais lentamente.

Os poucos Emissários muito evoluídos desenvolveram fortes identidades e, com elas, objetivos. Por meio dos estilhaços que lhes garantiram consciência eles receberam um certo domínio sobre a magia, algo inacreditável tendo em vista sua tenra idade. Há rumores tão persistentes sobre um Emissário – que toma a forma de Raiden, Thor ou Zeus – que alguns magos acreditam que ele contenha uma parte do Avatar do falecido Arquimago das Forças, que morreu defendendo Doissetep. Mesmo que ninguém saiba a verdade, a habilidade de controlar o clima desse Emissário é impressionante.

Cada Emissário incorpora inicialmente uma idéia ou emoção e procura satisfazê-la, não importando o que seja. Conforme cresce em poder e inteligência, ele expande essa incorporação. Talvez a noção de "fome" possa se tornar "faminto" com o tempo. Cada um deles carrega uma Ressonância diretamente relacionada com seu conceito inicial; quanto mais poderoso o Emissário, mais forte a Ressonância. Apesar de sua semelhança com Entidades e sua facilidade com a magia, eles não parecem sujeitos ao Paradoxo.

O Narrador define as Características do Emissário como desejar. Eles tendem a ter formas visíveis apenas àqueles com percepções Espirituais, raramente tomando ou criando um corpo. Não há um conjunto "genérico" de Características para essas criaturas, pois cada um varia de acordo com seu papel inicial e sua mutação com o tempo. De fato, caso um Emissário seja encontrado, liberado e depois volte, terá mudado radicalmente devido à sua interação com a Película.



Intrusos

Distantes das facções na Guerra da Ascensão existem criaturas que as Tradições e as Convenções têm dificuldade para explicar. Os misteriosos vampiros espreitam nas sombras, escondendo sua existência e natureza da humanidade. Os lobisomens lutam uma guerra secreta e letal pelo destino do mundo. Fantasmas se esforçam para manter um senso de identidade e propósito em vista das terríveis tempestades que castigam a Umbra Sombria. As fadas se empenham para lembrar quem são. Alguns humanos descobriram as facções Despertas e lutam para libertar as Massas da manipulação mágica. Ainda mais sinistro, os rumores sobre seres humanos com uma resistência incomum à magia e poderes nunca vistos antes se espalham.

Os magos dividem o Mundo das Trevas com muitos outros seres que não se importam com a Guerra da Ascensão, nem querem a atenção deles (exceto, talvez, como peões de suas guerras particulares). Pouquíssimos estão interessados em acordos com os Despertos.

Vampiros

Por quase toda a história humana registrada os vampiros têm caçado as Massas. Reinaram sobre elas, as manipularam e agora se escondem em seu meio. Despertos sábios evitam os mortos-vivos sempre que possível. Aqueles que se aproximam demais são, invariavelmente, sugados para os labirintos dos jogos noturnos que os Sanguessugas praticam, freqüentemente perdendo seu sangue, sua vida ou mesmo seu livre arbítrio como castigo. O único consolo que os Despertos podem ter é que a maioria dos vampiros pensa o mesmo sobre os magos.

Os vampiros têm boas razões para ver os magos com cautela: é conhecimento comum entre os Despertos que o sangue vampírico serve como um potente Sorvo. Se ingerido, o sangue pode fortalecer qualquer humano – inclusive magos – e retardar o envelhecimento. Alguns magos ambiciosos realizam "caças ao Sorvo" para conseguir sangue vampírico. Fazer isso é um jogo perigoso, uma vez que os mortos-vivos possuem poderes sobrenaturais próprios que não são afetados pelo Paradoxo. Para piorar as coisas, sabe-se que eles se entregam a fúrias frenéticas quando levados ao seu limite.

Todas as facções Despertas têm intensa curiosidade sobre a ecologia vampírica. As questões variam de "como os vampiros destilam Sorvos do sangue humano?" até "como eles evitam o Paradoxo?" As teorias abundam. As mais comuns propõem que o sangue serve como recipiente da "força vital" ou "fluxo de Quintessência" num Padrão vivente. Diferente dos hematófagos, que precisam se alimentar diretamente da Quintessência para obter sustento, os vampiros a absorvem diretamente do Padrão humano. É possível que essa conexão primitiva com a essência vital da humanidade forneça aos vampiros alguma resistência ao Paradoxo.

Feiticeiros

Pioneira dentre todas as outras tradições mágicas, a Ordem de Hermes reinou suprema durante a Era Medieval. As casas Herméticas dominaram as práticas mágicas na Europa durante vários séculos. Uma casa, Tremere, era particularmente competitiva e tinha uma liderança ávida por poder. O Primus da Casa Tremere e um de seus aprendizes, Goratrix, perceberam que as rotinas de longevidade desenvolvidas três séculos antes estavam definhando. Desesperados, eles buscaram uma nova forma de imortalidade.

Goratrix apresentou um ritual que necessitava de sangue roubado de vampiros – ele alegava que a longevidade resultante não teria as fraquezas inerentes aos mortos-vivos. Talvez ele tenha mentido ou simplesmente se enganado. De qualquer forma, os Tremere se tornaram uma casa de vampiros. Os magos do sangue se espalharam de Ceoris (a ancestral Capela Tremere) para o resto da Europa, transformando os magos Tremere (e membros de outras casas quando necessário) em feiticeiros mortos-vivos.

Quando a conversão da Casa Tremere veio à tona, as outras casas declararam guerra contra ela. Por quase um século eles lutaram uma guerra pungente, que resultou num empate. Alguns dizem que essa guerra distraiu todos do crescimento da Ordem da Razão.

Iovem Mostrador de Presas

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Briga 2, Condução (Motos) 2, Armas de Fogo 3, Intimidação 2, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Manha 2, Lábia 2

Força de Vontade: 5

Poderes Sugeridos: Vampiros possuem 10 "pontos de sangue" para gastar (1 por turno) nas seguintes capacidades: aumentar um Atributo Físico em um ponto, curar um Nível de Vitalidade (exceto aqueles causados por exposição ao fogo e à luz solar) ou ganhar de uma a três ações adicionais sem dividir sua Parada de Dados. Além disso, os vampiros possuem de dois a três pontos adicionais em um atributo físico; dois ou três dados adicionais para Intimidação ou a capacidade de fitar os olhos de um alvo e dar uma ordem simples que deve ser obedecida (para usar esse poder, teste Manipulação + Intimidação contra a Força de Vontade do Alvo; ordens que violem a natureza do alvo precisam de quatro ou mais sucessos).

Notas: Vampiros sofrem de um a três níveis de dano agravado por turno quando expostos ao fogo ou à luz do sol (dependendo da intensidade e do quanto do vampiro está exposto). Os vampiros também devem dormir durante o dia, mas podem ficar acordados por breves períodos com um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade 8). Para afetar vampiros diretamente, os magos precisam de Vida e Matéria (ambas), devido ao sangue infundido com Quintessência que sustenta o cadáver animado.

Manipulador Ancião

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 6, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 2

Habilidades: Acadêmicos 5, Prontidão 5, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 3, Armas Brancas 4, Intimidação 4, Liderança 5, Lingüística 3+, Ocultismo 5, Furtividade 3, Lábia 5

Força de Vontade: 9

Poderes Sugeridos: Como o Mostrador de Presas, mas um Ancião tem de 20 a 30 pontos de sangue e pode usar entre quatro e seis por turno. Além disso, a maioria dos Anciões tem de

15 a 20 pontos de Efeitos de Esferas (um Efeito por ponto); cada um custa um ponto de sangue para ativar. Muitos são virtualmente impossíveis de atacar diretamente: os atacantes devem gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para prosseguir e só podem agir contra o vampiro durante um turno por sucesso. Mágicas de Mente podem adicionar dados para esse teste, mas não podem bloquear o Efeito completamente.

Notas: Anciões são capazes de absorver dano por fogo e luz solar usando de três a cinco dados.

Lobisomens

Assim como os vampiros espreitam as cidades, os lobisomens preferem os lugares selvagens. Os metamorfos são bestas ferozes, com um domínio sobre espíritos que nem mesmo alguns Oradores dos Sonhos podem igualar. É sabido que se reúnem em volta de Nodos poderosos, defendendo-os até seu último suspiro. Para os lobisomens, esses Nodos são os mais santos solos sagrados.

Lobisomens têm três formas: lobo, homem e uma aterrorizante combinação dos dois. Adormecidos que presenciem lobisomens em sua forma de guerra bestial sofrem um terror impensado, então tentam racionalizar o incidente depois. Os magos teorizam que a crença em lobisomens está tão arraigada nos Adormecidos que simplesmente não há como arrancá-la; ou que o Paradoxo protege de alguma forma as testemunhas de confrontarem essas criaturas. Qualquer que seja a razão, essa capacidade serve como uma potente defesa.

De todos os Despertos, apenas os Oradores dos Sonhos e os Verbena conseguem alguma interação pacífica com os lobisomens. Pode ser que esses magos sejam relacionados de alguma forma com os metamorfos; mesmo assim, nunca é permitido que se aproximem dos Nodos deles. A informação esparsa que recolheram mostra que os lobisomens estão envolvidos em alguma guerra cosmológica entre equilíbrio, estase, corrupção e natureza. Eles servem a uma hierarquia de espíritos poderosos, tão confusa que nem os Herméticos mais instruídos poderiam imaginar.

Guerreiro Sangue Quente

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Briga 4, Cosmologia 1, Esquiva 4, Enigmas 2, Intimidação 3, Liderança 2, Meditação 1, Armas Brancas 3, Ocultismo 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Força de Vontade: 3

Poderes Sugeridos: Todos os lobisomens regeneram um nível de dano letal ou por contusão por turno, ou um ponto de dano agravado por dia. Na forma humana ou de lobo, use as características listadas. Na forma homem-lobo, dobre todos os Atributos Físicos e reduza a Aparência para zero; suas garras causam Força +1 níveis de dano agravado. Um lobisomem pode pular para a Umbra Média se tiver uma superfície reflexiva para fitar; teste Força de Vontade contra a Película, sem nenhuma penalidade pela Tempestade Umbral. Cada guerreiro tem uma reserva de pontos de "Fúria" (usualmente entre cinco e sete) que pode gastar para receber ações adicionais sem dividir sua Parada de Dados (porém, ele não pode gastar uma quantidade maior em pontos de Fúria que sua Destreza). Um lobisomem recupera fúria em situações de tensão, como quando é ferido ou insultado, ou quando o jogador sofre uma falha crítica num teste importante.

Além disso, alguns lobisomens têm a capacidade de agir primeiro em todos os turnos, o poder para desativar toda a tecnologia num raio de 15 metros ou a habilidade de afiar suas garras numa superfície sólida e causar uma quantidade de dano igual a Força +2 com elas. (O Narrador ativa o poder do lobisomem para desligar tecnologias gastando um ponto de Força de Vontade ou testando a Força de Vontade da criatura contra o Arete ou nível tecnomágico do equipamento.)

Notas: Lobisomens sofrem ferimentos agravados, que não podem ser absorvidos, de armas de prata; eles podem absorver todos os outros tipos de dano. Para usar **Rasgar o Corpo Humano** em um lobisomem (veja página 171), um mago precisa de três pontos de Vida e três de Espírito, devido à natureza meio espiritual, meio carnal da fera. Assim como os vampiros, os lobisomens entram num frenesi de violência quando enfurecidos ou amedrontados além de seus limites.

Velho Xamã

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 5, Consciência 4, Briga 3, Cosmologia 4, Esquiva 3, Enigmas 3, Etiqueta 3, Intimidação 3, Intuição 3, Liderança 5, Lingüística 2, Meditação 3, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Força de Vontade: 6

Poderes Sugeridos: Como no Guerreiro Sangue Quente, embora tenha apenas entre três e cinco pontos de Fúria. Além disso, o xamã tem efetivamente Espírito 5 no que diz respeito à interação com espíritos; mais 10 a 15 pontos de Esferas, com um Efeito por ponto, para simular seu domínio nos poderes dos lobisomens.

Notas: Como um dos anciões de sua raça, o Xamã tem acesso a muitos fetiches (veja pág. 146) e aliados espirituais. Ele pode chamar um espírito adequado a qualquer situação (dentro dos limites racionais); assuma que ele possui fetiches com Efeitos apropriados para as ocasiões mais comuns.

Aparições

A maioria dos magos prefere evitar os Mortos Sem Descanso ao invés de lidar com os lembretes incômodos de sua mortalidade. Imagina-se que as Aparições existem para resolver assuntos inacabados por uma morte prematura, por isso muitos Eutanatos buscam auxiliar essas almas a se libertar. Alguns Vazios procuram as Aparições como companhia, mas geralmente o fazem pela emoção de estarem próximos da morte.

Pouquíssimos Despertos querem cruzar a linha que separa os vivos dos mortos. A Morte prefere se manter sozinha e reclama para si muitos magos incautos que viajam pela Umbra Negra. Os Eutanatos que exploraram a terra dos mortos falam de uma tempestade furiosa que se desenrola sob o mundo e de um aterrorizante Reino labiríntico além dela, mas os perigos de visitá-la são imensos. Recentemente, essas tempestades irromperam por toda a Umbra Negra, tornando viagens e visitas ainda mais perigosas que antes.

Devido às tempestades, os Mortos Sem Descanso adquiriram um comportamento torpe. Magos que procurem contatar ou controlar as Aparições descobrirão que elas estão mais hostis e perigosas que nunca. Os rumores dentre os Vazios falam de uma Aparição com a marca do Caos em sua fronte, e ela culpa os magos pelas tempestades negras – antes de assassinar seu invocador.

Morto Recente

Atributos: Força 2 (apenas na Umbra Negra), Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Consciência 3, Briga 2, Cosmologia 2, Esquiva 2, Enigmas 2, Etiqueta 2, Furtividade 3, Intimidação 3, Ocultismo 3, Lábia 2

Força de Vontade: 5

Poderes Sugeridos: A maioria das Aparições tem 10 Níveis de Vitalidade e não sofrem penalidades por ferimentos. Elas somente podem ser atingidas com mágicas de Entropia e Espírito, se manifestas na Terra ou por um mago que esteja na Umbra Negra. Elas são imateriais, e podem atravessar objetos sólidos sem restrições. Elas têm a capacidade de ver auras, sentidos sobrenaturalmente aguçados (ouvem sons distantes como se estivessem próximos, enxergam em escuridão total) e podem sentir se um humano está perto da morte.

Cada Aparição possui um ou dois poderes úteis. Podem invadir e controlar sonhos (como um Efeito de Mente 3), manifestar-se no mundo físico (gastando um ponto de Força de Vontade por turno para se tornarem sólidas ou então se parecer com uma assombração), afetar objetos e pessoas com telecinese (como Forças 3, mas apenas para Efeitos baseados em energia cinética) ou criar ilusões perturbadoras (calafrios, correntes se arrastando, nuvem de insetos, escritos sangrentos nas paredes).

Imagem: As Aparições têm a aparência que possuíam enquanto viviam, com cicatrizes indicando a causa da morte. Muitas se parecem com versões idealizadas de si mesmas quando vivas; um homem envelhecido poderia parecer um jovem forte depois que falecesse.

Notas: Uma rotina de Entropia 3 e Espírito 3 pode ser usada para causar dano agravado numa Aparição; qualquer uma que seja "morta" por dano letal ou de contusão pode retornar para assombrar seu agressor depois. Uma Aparição "morta" com dano agravado nunca mais retorna.

O Velho Fantasma

Atributos: Força 3 (apenas na Umbra Negra), Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 3, Prontidão 3, Consciência 3, Briga 4, Cosmologia 3, Esquiva 3, Enigmas 3, Etiqueta 4, Intimidação 5, Investigação 3, Liderança 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 5, Lábia 3

Força de Vontade: 8

Poderes Sugeridos: Como o Morto Recente. Além disso, fantasmas mais antigos são capazes de possessões e controle de emoções, e podem ter a capacidade de possuir e controlar máquinas (usando um ponto de Força de Vontade por turno). Alguns têm o poder de aniquilar qualquer coisa. Trate essa capacidade como um Efeito de Entropia 4 e Vida 3 (seis dados) quando usado contra seres vivos. O dano causado é agravado e não pode ser absorvido. Em objetos, trate o Efeito como tendo Entropia 3 e Matéria 3. De ambas as formas, quando esse poder aniquila alguma coisa, ela está perdida para sempre. Por outro lado, você pode distribuir entre 5 e 10 pontos de Esfera (um Efeito por ponto) para fantasmas poderosos, para refletir poderes adicionais.

Imagem: Velhos fantasmas estão vagando por algum tempo; muitos parecem decadentes, e os realmente antigos são totalmente esqueléticos. Eles podem usar poderes de Aparições para esconder sua verdadeira aparência, mas muitos não se preocupam com isso. A maioria simplesmente usa máscaras de vários tipos cobrindo seus rostos. Correntes, espadas, armaduras e outras vestes são comuns. Trate-os como objetos comuns se encontrados na Umbra Sombria, exceto as armas, que causam dano agravado.

Fadas

Em um mundo crescentemente hostil às antigas formas de magia, as fadas permanecem como um bastião de sonhos e crenças. De todos os seres sobrenaturais, elas cultivam as maiores (e mais amigáveis) relações com os magos das Tradições. Ambos desejam que a magia retorne ao mundo, além de uma maior aceitação dos sistemas de crenças místicos que pregam.

A sua própria maneira, as fadas inspiram os Adormecidos a executar atos de criatividade e admiração. Alguns magos acreditam que com mais planejamento e coordenação, essa tática possa ser usada como uma arma contra a União na Guerra da Ascensão. As fadas contatadas acham o plano plausível, mas a organização é difícil.

Como seus predecessores lendários, o Povo Feérico se divide nas Cortes Seelie e Unseelie. Os Seelie cultivam a criatividade e os sonhos entre os Adormecidos, enquanto os Unseelie os espreitam e atormentam, roubando seus sonhos. Essa dicotomia talvez seja o maior obstáculo que as fadas enfrentem para devolver a magia ao mundo.

Criança Maldosa

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Consciência 2, Esquiva 4, Enigmas 3, Furtividade 4, Manha 2, Lábia 4

Força de Vontade: 2

Poderes Sugeridos: As fadas escondem suas verdadeiras naturezas dos Adormecidos de algum modo; para os humanos, elas se parecem com pessoas normais. Mesmo aqueles que conseguem ultrapassar o disfarce esquecem depois. Uma fada pode encantar uma pessoa para vê-la como realmente é, de modo a afetar essa pessoa mais facilmente com sua mágica. Ela pode tornar outros ou a si invisíveis, voar por pequenas distâncias, transformar-se num guaxinim (quando ninguém está olhando), disfarçar-se como outra pessoa conhecida e confundir os outros (seis dados contra a Força de Vontade do alvo; ele fica abobalhado um turno por sucesso).

Imagem: Para a maioria, a Criança Maldosa parece uma jovem garota vestida com jeans velho e camiseta encardida. Para aqueles capazes de ver sua verdadeira aparência, ela tem as orelhas e cauda de um guaxinim e uma "máscara" negra cobre seus olhos.

Notas: As fadas são vulneráveis ao ferro, recebendo dano agravado dele. A presença de pessoas sem imaginação ou daqueles que denegam completamente a possibilidade mágica (como os Tecnocratas) também pode feri-las, mas esse Efeito parece uma lenta erosão e não ferimentos.

Para encantar outras pessoas, faça um teste resistido de Força de Vontade entre a Fada e o alvo. Um sucesso encanta-o por um turno, dois sucessos por uma cena e três ou mais por um dia inteiro. Para afetar aqueles que não estejam encantados, a criança deve gastar um ponto de Força de Vontade por alvo.

Cavaleiro Nobre

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 3, Prontidão 4, Consciência 2, Briga 3, Esquiva 4, Condução 3, Etiqueta 4, Expressão (Poesia Romântica) 3, Intimidação 4, Liderança 4, Armas Brancas 4

Força de Vontade: 4

Poderes Sugeridos: O Cavaleiro disfarça sua verdadeira natureza do mesmo modo que a Criança Maldosa. Ele também tem a capacidade de encantar outros (para que possam vê-lo) e fazê-los esquecer depois. Além disso, quando enfurecido, aqueles que estiverem em sua presença que desejarem atacá-lo ou ofendê-lo devem ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou se acovardarão ante sua fúria elemental. Ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para aumentar a intensidade desse Efeito por uma cena, elevando a dificuldade para 9 e forçando as vítimas a gastarem um ponto de Força de Vontade antes de fazer o teste. O Cavaleiro também pode invocar os elementos para golpear seus inimigos (Efeito de Forças 3, cinco dados) ou declarar comandos que devem ser obedecidos (Mente 2, cinco dados – apenas uma vez por cena contra qualquer indivíduo). Finalmente, ele pode lançar uma terrível maldição sobre seus oponentes (uma vez por história, efeitos a critério do Narrador).

Imagem: Para Adormecidos normais, o cavaleiro se parece com um jovem atraente (Aparência 3) e bem vestido. Para aqueles encantados, ele é uma criatura alta, terrível e inumanamente bonito e majestoso. Ele tem feições impossivelmente delicadas e carrega uma espada mágica de manufatura inacreditável.

Caçadores

O sobrenatural não é a única oposição que os magos enfrentam. O Mundo das Trevas contém muitos segredos e existem aqueles que podem expô-los à luz ou enterrá-los ainda mais fundo. Alguns tentam somente vingar os crimes cometidos contra a humanidade.

A maioria das pessoas acredita que a Inquisição acabou há muito tempo, tendo seu ato final ocorrido em 1834. Os magos sabem a verdade: ela permanece ativa, caçando aqueles que praticam a "arte do demônio". A Sociedade de Leopoldo, como é chamada atualmente, mantém um véu de segredos sobre suas ações, de forma que nem mesmo o Papa sabe de sua existência.

Recentemente, a provinciana austríaca Ingrid Bauer – chamada pelas costas de "a Dama de Ferro Original"– foi indicada como General da Inquisição. Seu primeiro ato foi remover a proibição sobre várias técnicas de tortura que seu predecessor via com desgosto. Ela e a Sociedade estão mais que dispostos a usar essas técnicas em nome de Deus sobre qualquer mago que apanharem.

Vez por outra, a Tecnocracia conduz agências governamentais contra Destruidores da Realidade, sobretudo os que forem culpados de atividades criminosas ou traiçoeiras (ou que possam ser acusados delas). Ainda que não tenham controle absoluto sobre essas agências, os Tecnocratas podem se assegurar de que certas informações caiam nas "mãos certas". Mesmo sem a influência da Tecnocracia, muitos magos das Tradições se metem em atividades duvidosamente legais, como tráfico de drogas, invasões, seqüestro, assassinato e coisas piores. Cruzam fronteiras estaduais e nacionais com freqüência, entrando na jurisdição do FBI e da Interpol.

Elementos da Agência Nacional de Segurança Americana suspeitam há muito tempo de manipulações externas exercidas por um grupo que não é ligado a nenhum governo mundial. O Coronel Bryant Shields comanda uma força-tarefa secreta dedicada a descobrir e aniquilar esses agentes duplos. Esse grupo é a Tecnocracia e se o governo encontrar um agente que fale, terá as provas que precisa para fazer uma devassa em diversas agências federais.

O Arcano é uma sociedade secreta devotada à observação e estudo das criaturas e eventos sobrenaturais. Entre seus membros estão algumas das maiores autoridades Adormecidas em conhecimento oculto do Mundo das Trevas. Esses integrantes vêm de todos os modos de vida – alguns são recrutados em seus campos de estudo, outros são escolhidos pela perícia e experiência pessoal. Desde a era Vitoriana, os 300 acadêmicos e exploradores do Arcano vêm se aventurando pelos mais estranhos e remotos cantos do mundo para aprender tudo que puderem sobre o invisível e o desconhecido.

A sociedade tem conhecimento da existência da Tecnocracia e das Tradições, assim como uma vaga idéia sobre a Guerra da Ascensão. A maioria vê os magos como feiticeiros particularmente presunçosos. Muitos praticam magia hermética e são bem versados nos conceitos dessa prática. Entretanto, poucos percebem que os Despertos manipulam a realidade num nível mais fundamental.

Erudito do Arcano

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 4, Prontidão 3, Computador 2, Esquiva 3, Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 3, Investigação 4, Liderança 2, Lingüística 3, Ocultismo 4, Pesquisa 4, Ciências 2, Furtividade 3

Força de Vontade: 5

Imagem: O Erudito tem 30 e poucos anos, preferindo roupas conservadoras. Suas roupas elegantes geralmente não combinam com multidões, mas ele tem algum talento para se misturar.

Notas: O Erudito pode chamar o Arcano como apoio se estiver com problemas. Essa assistência pode ser dinheiro, arranjos para viagens e locais seguros, mas não cobre resgates de última hora.

Uma Nova Raça?

Recentemente, alguns rumores começaram a se espalhar, falando de pessoas com poderes nunca vistos antes auxiliando em combates contra os Nefandi, que somem logo em seguida. Em algumas ocasiões, esses caçadores atacaram os magos diretamente.

De fato, parece que esses ataques são dirigidos somente àqueles cujas ações firam ou representem perigo para os Adormecidos. Num dos casos registrados, quando um Cultista do Êxtase foi morto, descobriu-se que ele administrava um comércio de escravos. Não se sabe como esses caçadores escolhem seus alvos, mas vários magos esperam encontrar um deles para descobrir. Não importa quem essas pessoas sejam, ou que poderes elas representam.

Caçador Inspirado

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

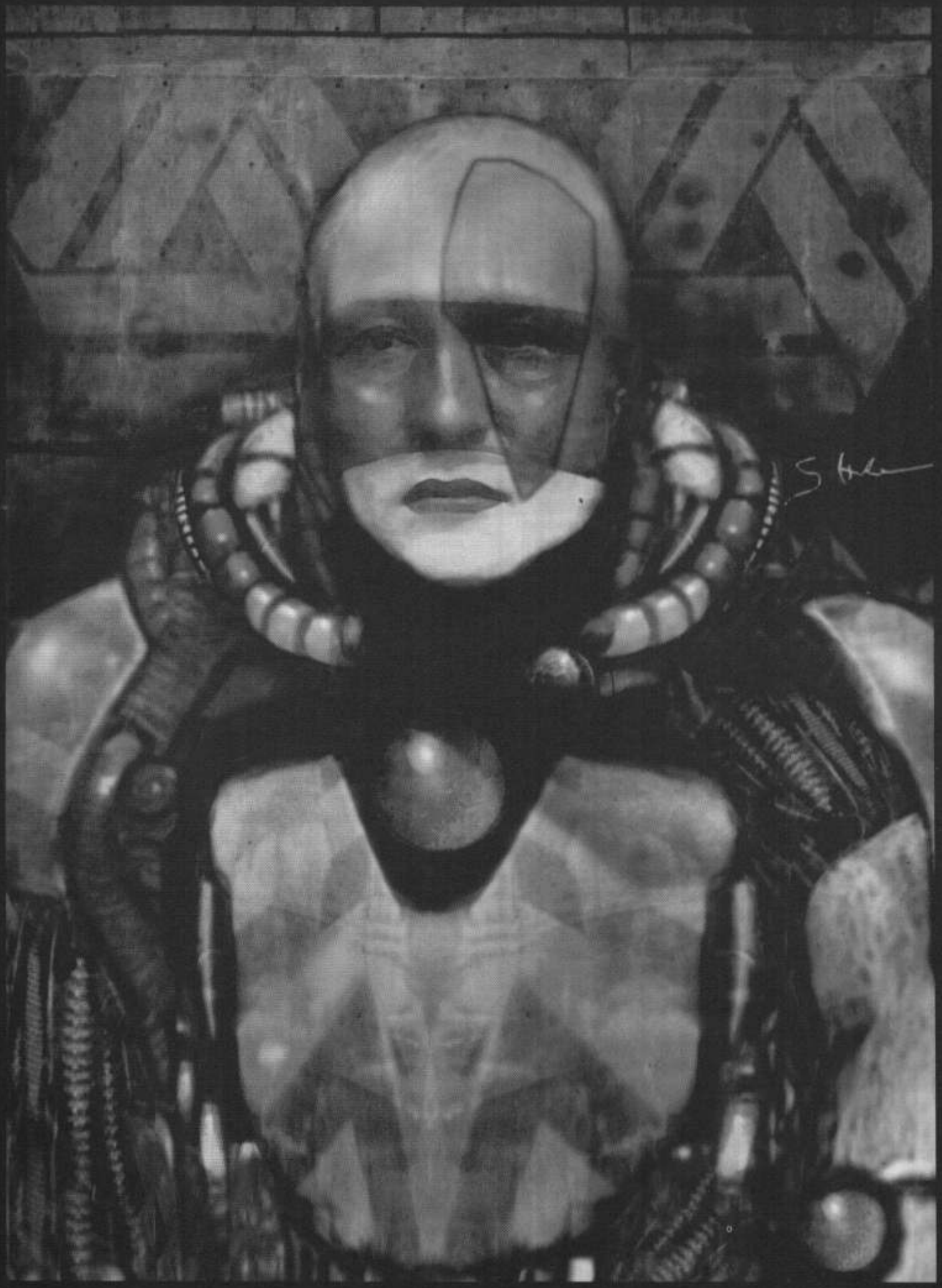
Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Condução 1, Armas de Fogo 3, Intimidação 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Furtividade 2, Manha 2, Tecnologia 2

Força de Vontade: 7

Poderes Sugeridos: Esse Caçador é imune a qualquer poder que controle a mente ou os sentidos. Qualquer mágica de Mente usada para controlar suas ações, pensamentos ou percepções falha automaticamente. Ele reconhece vampiros, lobisomens e fadas assim que os vê, e muitos conseguem enxergar as aparições. Além disso, ele pode carregar uma arma com energia mística, adicionando dois dados ao seu nível de dano. Por um ponto de Força de Vontade, ele pode rastrear qualquer ser sobrenatural que tenha fugido de sua presença até seu refúgio. Por três pontos de Força de Vontade, ele pode tocar alguém dominado mentalmente por poderes sobrenaturais e restaurar-lhe a vontade própria – mas só pode fazer isso uma vez por história.

Imagem: O caçador não parece incomum até que veja sua presa. Uma vez na presença dela, seu bastão de basebol (ou arma similar) irá emanar um brilho que apenas os seres sobrenaturais podem ver, e seus olhos denunciarão o zelo interno queimando nele. Ele carregará tanto armamento quanto puder.

Notas: O caçador não deseja matar todas as entidades sobrenaturais que encontra. Primeiro ele tentará descobrir se o monstro é perigoso para a humanidade. Se for, ele atacará. Senão, ele irá embora. Se perceber que um monstro particularmente perigoso tem outros inimigos, se aproximará deles e oferecerá ajuda. É claro que nem todos os caçadores são tão benevolentes...há mais de um que ficaria feliz em exterminar tudo que exale o fedor da magia.



Apêndice

Qualidades e Defeitos

Ainda que as Habilidades, Atributos e Antecedentes forneçam uma boa quantidade de diferenciação entre os indivíduos, alguns personagens tem traços peculiares não abrangidos por essas Características. Para representá-las, você pode usar as Qualidades e Defeitos – Características especiais que demonstram qualidades benéficas ou problemas incomuns.

Você adquire Qualidades e Defeitos com pontos de bônus durante a criação do personagem. Cada Qualidade ou Defeito tem um custo associado e podem ser comprados em qualquer combinação, mas nenhum personagem inicial pode ter mais de sete pontos em Defeitos (logo, um mago inicial poderá ter no máximo 22 pontos de bônus). Por outro lado, um personagem pode ter *um* ou *dois* Defeitos, não importando seu valor total (mesmo que exceda sete pontos), mas não mais que esses dois Defeitos.

Como representam aspectos especiais, as Qualidades e Defeitos podem não ser apropriadas para crônicas particularmente arrepiantes, ou naquelas em que você pretende manter as regras simples. Assim, elas são uma regra totalmente opcional – e dependem da opção do Narrador. *Quaisquer* Qualidades e Defeitos escolhidos devem ser criteriosamente averiguados pelo Narrador. Alguns podem se tornar abusivos quando usados para "controlar as regras" do jogo. Nesses casos, o Narrador não deveria hesitar em proibir a Característica, remover uma Qualidade desagradável ou forçar o jogador a pagar o custo de remoção de um Defeito impróprio.

Qualidades e Defeitos são divididos em quatro categorias principais: físicos, mentais, sociais e sobrenaturais. Cada categoria compreende características específicas de um aspecto do personagem.

Qualidades e Defeitos Físicos

Sentidos Aguçados (Qualidade: 1 ou 3 pontos)

Seu mago tem um sentido natural excepcionalmente aguçado, seja a visão, paladar, olfato, audição ou tato. Ele pode ter até duas vezes a sensibilidade humana normal, o que lhe concede uma redução de dois pontos em todos os testes relacionados ao sentido escolhido. Por três pontos de bônus, essa Qualidade torna *todos* os sentidos do mago incrivelmente aguçados.

Ambidestro (Qualidade: 1 ponto)

Seu mago tem facilidade com ambas as mãos. Você não sofre penalidades quando seu personagem usa qualquer mão em qualquer tarefa, uma vez que ele não possui mão "canhota". O personagem pode usar as duas mãos para executar duas tarefas físicas sem dividir sua Parada de Dados, mas pode sofrer penalidades de concentração (a critério do Narrador), especialmente se as tarefas forem muito diferentes ou em arcos de visão opostos.

Pouquíssimas pessoas são verdadeiramente ambidestras. Em situações estressantes, uma penalidade sempre deveria ser atribuída à dificuldade de executar ações diferentes com as duas mãos ao mesmo tempo.

Equilíbrio Perfeito (Qualidade: 1 ponto)

Seu mago possui um senso de equilíbrio inato perfeito. Todas as dificuldades relacionadas com equilíbrio (como Destreza + Esportes para caminhar num parapeito estreito) são reduzidas em dois.

Teimeridade (Qualidade: 3 pontos)

A sorte favorece os bravos – e seu mago certamente é um bravo. Em situações de risco ou perigosas, ele age como um verdadeiro herói de ação. Todas as vezes que seu mago realizar uma ação significativamente arriscada, como pular do telhado direto numa saraivada de balas ou mergulhar entre dois carros em chamas, colidindo, você pode jogar três dados extras e ignorar um resultado 1 naquele teste. Geralmente, uma tarefa deve ter dificuldade mínima de 8 e o potencial de causar três ou mais níveis de dano letal ou agravado para ser considerada 'arriscada'. Note que em tarefas de risco prolongadas, como rituais vulgares, esse bônus somente se aplica no final, não em todos os testes.

Corpo Grande (Qualidade: 4 pontos)

Seu personagem é anormalmente grande, com mais de dois metros de altura e pesando mais de 180 quilos. Ele tem um Nível de Vitalidade adicional, conseguindo sofrer mais ferimentos antes de cair Incapacitado. Trate esse Nível de Vitalidade como uma caixa 'Escoriado' extra, sem penalidades para os testes. Note que esse personagem se destacará numa multidão, poderá ter problemas de saúde quando envelhecer e é um alvo fácil. Narradores, estejam atentos aos jogadores que escolhem essa Qualidade apenas pela habilidade de suportar mais dano em combate. Lembrem-se também que esse Nível de Vitalidade bônus some se o mago utilizar mágicas de Vida para adotar uma forma menor.

Insensibilidade à Dor (Qualidade: 5 pontos)

Seu personagem pode ser feito de aço ou se apoiar em drogas anestésicas (embora você precise adquirir o Defeito *Vício* se esse for o caso) mas, não importa a causa, ele não sente seus ferimentos. Você ignora todas as penalidades de dano até que seu personagem seja finalmente morto.

Vício (Defeito: 1 a 3 pontos)

Seu mago é viciado em alguma substância como nicotina, álcool ou alguma droga mais pesada. Caso a substância seja relativamente trivial e fácil de obter, esse Defeito vale um ponto e provavelmente não causará nenhuma dificuldade relacionada ao jogo. Se a substância for ilegal, perigosa ou passível de causar problemas psicológicos ou de saúde, o Defeito valerá três pontos. Alguns magos ou construtos podem ser viciados em substâncias extremamente incomuns ou mágicas. Ainda que essas substâncias geralmente não imponham nenhuma penalidade, podem ser consideradas como um vício grave devido a sua natureza incomum.

Um mago que não consiga sua dose entra em abstinência, com penalidades indicadas pelo Narrador.

Sentido Defeituoso (Defeito: 1 ponto)

Um dos sentidos do seu personagem é defeituoso ou foi danificado de alguma forma. Talvez o personagem tenha deficiência auditiva, deficiência visual corrigível, receptores de paladar limitados ou seja daltônico. Em cada caso, você sofre uma penalidade de dois pontos nas dificuldades dos testes relacionados com o sentido defeituoso. Obviamente, não se pode escolher esse Defeito juntamente com *Sentidos Aguçados* do mesmo tipo.

Baixa Estatura (Defeito: 1 ponto)

Um personagem com esse Defeito tem 1,5m de altura ou menos. Ele teria problemas para pegar objetos em estantes e certamente chama atenção. Esses personagens correm à metade da velocidade normal por turno.

Desfigurado (Defeito: 2 pontos)

Um desfiguramento horrível torna a aparência de seu personagem perturbadora. As dificuldades dos testes relacionados com interação social são aumentadas em dois pontos. O personagem não pode ter um nível de Aparência maior que 2.

Caolho/Uma orelha (Defeito: 2 pontos)

Seu personagem perdeu uma orelha ou olho devido a ferimentos, ou tem um defeito de nascença que tornou esse órgão inútil. As dificuldades de todos os testes de Percepção relacionadas com o sentido apropriado são aumentadas em dois pontos (como o Defeito *Sentido Defeituoso*). Ademais, um personagem caolho tem as dificuldades relacionadas à percepção de profundidade aumentadas em um ponto (inclusive para ataques à distância); um personagem com apenas uma orelha sofre penalidade de um ponto em todos os testes para determinar a localização de um som.

Marcas Primais (Defeito: 2 pontos)

Seu mago pode ter um Avatar de Essência Primordial, algum totem ou deus lendário, ou um espírito poderoso se tornou seu patrono; em todos os casos, ele carrega as marcas dessa escolha. Se o totem for um animal, suas feições lembrarão tanto esse animal na forma humana que as pessoas o chamarão de "Urso", "Alce" ou "Corvo". Se o Avatar for algum deus ou herói famoso, seu personagem se parecerá com ele – da maneira que as pessoas esperam que seja – incluindo deformidades particulares (embora você receba pontos extras por essas desvantagens). Seu mago é tão semelhante que qualquer um pode identificá-lo de primeira, e há algum perigo nisso, especialmente se o Avatar dele tiver um inimigo lendário (e muitos têm). O totem ou Avatar

de seu personagem também exigirá que ele proteja sua espécie ou termine seus planos inacabados.

Alternativamente, seu mago pode ser descendente de alguma linhagem famosa ou infame: Pendragon, Murasaki, Bacon, Bathory, Borgia ou Le Vey. Além do nome da família, você também herdou o "visual" dela. Estudantes de história lembrariam facilmente de você, banindo o demônio, matando dragões ou envenenando famílias inteiras e se banhando em sangue de virgens – principalmente porque eles teriam ilustrações para provar.

Por outro lado, seu mago pode se encaixar bem demais com sua profissão mágica. Talvez ele tenha os cabelos vermelhos e os olhos verdes de um feiticeiro irlandês, os olhos pálidos e pele negra de um conjurador árabe, as sobrancelhas castanhas grudadas e os dedos alongados de um metamorfo natural ou os olhos intensamente amarelos, violetas ou esmeralda das fadas. Os estudantes da cultura antiga reconhecerão esses sinais e seu mago pode facilmente se tornar vítima de caçadores de bruxos. Entretanto, algumas feiticeiras, fadas, metamorfos e outros podem lhe conceder mais status em suas sociedades se você parecer "do grupo".

Deficiência Visual (Defeito: 3 pontos)

O personagem tem algum tipo de problema de visão impossível de corrigir – astigmatismo e miopia graves ou algo do tipo. Esse problema não pode ser sanado com óculos ou lentes de contato corretivas; da mesma forma, corrigi-lo com mágicas de Vida exige um trabalho prolongado e permanente, para ultrapassar as falhas do Padrão (além dos pontos de experiência necessários para remover o Defeito). Você sempre sofre uma penalidade de dois em todos os testes que exigem a visão. Já que a visão é um sentido tão importante, esse Defeito vale mais pontos de bônus do que *Sentido Defeituoso*.

Deformidade (Defeito: 3 pontos)

Seu mago tem algum tipo de deformidade – um membro a menos, corcunda, pés tortos, etc. – que afeta suas habilidades físicas e sua interação com outras pessoas. Uma corcunda, por exemplo, diminuiria a Destreza do seu personagem em dois pontos e aumentaria a dificuldade de todos os testes sociais em um ponto quando apropriado. Afinal, um corcunda pode escrever muito bem e a interação social na Teia Digital não é baseada em aparência. É responsabilidade do Narrador determinar os efeitos específicos da deformidade escolhida.

Decadência (Defeito: 3, 6 ou 9 pontos)

Seu personagem irá morrer sem auxílio mágico ou científico. Ele pode ser vítima de uma maldição ou uma doença, ou talvez seja *algo* que nem era para ter nascido.

Na versão mais baixa desse Defeito, seu personagem simplesmente não possui o sistema imunológico natural que a maioria dos mortais tem. Todos os ferimentos que sofre não cicatrizam até serem tratados com mágica ou pela ciência Tecnocrata. Ele não recuperará nenhum nível de dano de outra forma.

Na versão de seis pontos, o personagem está literalmente caindo aos pedaços. Uma doença terrível pode estar devorando-o por dentro ou ele pode ser vítima de chagas e/ou da decadência natural caso seja o resultado da necromancia de outrem. Talvez a Iteração X não tenha avisado que seu "corpo andróide perfeito" era um protótipo feito para os baixos escalões e que as garantias estão vencendo. Não importa a justificativa: seu personagem perde um Nível de Vitalidade depois de três meses; outro um mês depois; outro uma semana depois; o quarto três dias depois; um no dia seguinte e o derradeiro uma hora depois disso. Resumindo, a saúde do seu personagem se deteriora num ritmo acelerado, seguindo a progressão natural de recuperação inversamente, até que esteja morto. Claro, ele não pode se curar normalmente também.

Na versão de nove pontos desse Defeito seu personagem decai no mesmo ritmo, mas o dano é agravado.

Obviamente, esse Defeito não faz sentido (e não deve ser permitido) em crônicas de curta duração ou aventuras únicas.

Atributos Reduzidos (variável)

A vida não é justa. Quando estavam distribuindo capacidades mentais, físicas ou beleza, alguém pegou a parte do seu personagem – talvez um bocado dela. Isso significa que seu mago é notavelmente fraco no departamento mental, social ou físico. Ele pode ser vítima de uma doença ou de dano cerebral ou simplesmente ter nascido de um conjunto genético muito ruim. Acontece.

Entretanto, você (o jogador) terá pontos para gastar em outro lugar. A vida real pode não ser justa, mas pelo menos a realidade do jogo é. Porém, os Narradores devem ser cuidadosos com esse Defeito, certificando-se de que os jogadores interpretem realmente um personagem limitado.

Para cada ponto que você descartar dos Atributos do seu personagem, você recebe três pontos de bônus nesse Defeito. Essa compensação não é afetada pelo limite de sete pontos em Defeitos, mas você não pode ter mais de um Defeito adicional a esse sem a aprovação especial do Narrador e uma história *realmente* boa. Perceba que essa troca não é justa no que diz respeito aos pontos de bônus, mas permite construir um personagem totalmente incapaz numa área e ainda receber algo em troca.

Aleijado (Defeito: 3 pontos)

Devido a um ferimento não curado ou um membro perdido, seu mago tem problemas para caminhar. O personagem manca acentuadamente e anda devagar, precisando usar algum tipo de suporte como bengalas, muletas ou mágica de Forças. A velocidade de movimento dele é divida por quatro e correr é impossível. Esse Defeito também atrapalha manobras que usem as pernas – pular, nadar, chutes marciais – a critério do Narrador.

Monstruosidade (Defeito: 3 pontos)

Seu mago tem Aparência zero. Ele pode ser o leproso tipicamente marcado, ter o rosto e o corpo demoníacos ou os olhos esbugalhados de um mostro. Ou então alguém o encantou com o bastão da feiúra.

Ferimento Permanente (Defeito: 3 pontos)

Devido a um defeito no Padrão, um ferimento de Paradoxo permanente ou outra fatalidade, você tem uma ferida que nunca sara. Mesmo que recupere o ferimento com mágica, ele reaparece ao nascer ou pôr do sol (você escolhe). Esse ferimento leva seu personagem para o Nível de Vitalidade Ferido Gravemente, com dano letal que não pode ser absorvido. Esse dano é cumulativo com outros (e pode matar um mago se reaparecer enquanto ele já está muito ferido), mas não é auto-acumulativo. Isso é, a ferida sangrenta na cabeça de seu mago não irá piorar no próximo anoitecer (ou alvorecer) caso ele não se preocupe em curá-la magicamente.

Recuperação Lenta (Defeito: 3 pontos)

O processo de cura natural do corpo do mago é lento, seja devido a um sistema imunológico fraco, velhice, dieta ruim ou fatores genéticos. Você cura seus ferimentos duas vezes mais devagar que outras pessoas (veja página 247). Todos os Efeitos de Vida curam metade do dano que deveriam (arredondado para baixo).

Surdez (Defeito: 4 pontos)

O Padrão natural de seu mago é surdo e ele não ouve nada! Você falha automaticamente em todos os testes que envolvem audição. Esse Defeito aumenta a dificuldade de muitos testes de Prontidão em três pontos, uma vez que o mago deve se apoiar em outros sentidos para perceber avisos e indícios. Recuperar-se dessa desvantagem com mágica, assim como de outros Defeitos, exige o uso de rituais permanentes e difíceis, além do gasto de pontos de experiência.

Mudo (Defeito: 4 pontos)

Seu mago não pode falar. Esse impedimento pode advir de dano físico, de uma maldição mágica ou de defeitos de nascença. Você pode se comunicar com seu grupo de jogo para descrever as ações do seu personagem, mas não pode falar por ele (e, se fizer isso "fora do jogo" para explicar seu objetivo, o Narrador deve puni-lo, concedendo-lhe menos pontos de experiência) Você pode usar Lingüística para aprender a linguagem dos sinais, ou então escrever (assumindo que seu personagem também não seja analfabeto). Mágicas de Mente também podem suprimir esse problema temporariamente.

Idade (Defeito: 5 pontos)

Seu mago não é mais tão ativo quanto antigamente ou não amadureceu ainda. De qualquer forma, um Atributo Físico à sua escolha deve ser reduzido em um ponto. Esse defeito deve ser adquirido para cada década depois dos 40 anos ou para cada intervalo de idade inferior aos 15 anos, da seguinte forma: seu personagem perde um ponto de Atributo entre 11 e 14 anos; dois pontos entre 7 e 10 anos; três pontos entre 4 e 6 anos. Se você escolher esse Defeito para representar juventude, também deve adquirir o Defeito *Criança*.

Maldição de Efemeridade (Defeito: 5 ou 10 pts)

Sendo um Defeito comum entre os Vitoriosos Progenitores e aqueles com sangue metamorfo ou demoníaco, seu personagem amadurece num ritmo acelerado, decaindo na mesma velocidade. No primeiro nível, seu personagem envelhece um ano a cada dois meses, o que significa que quando fizer 3 anos de idade cronológica terá 18 anos fisicamente. No nível mais alto, ele envelhece um ano por semana, atingindo 16 anos em menos de quatro meses e 52 ao final de um ano. Não é uma expectativa de vida muito longa, certamente, só que é mais que suficiente para tropas de choque. Esse Defeito pode ser combinado com qualquer grau de *Idade*.

Os Narradores certamente devem proibir esse Defeito em crônicas de curta duração ou aventuras únicas!

Cego (Defeito: 6 pontos)

O personagem não tem visão natural – o mundo das cores e das luzes não representa nada para ele. Você não pode fazer testes de Percepção que exijam visão e sofre uma penalidade de três pontos na dificuldade de qualquer teste de Prontidão, a menos que a cena dependa exclusivamente de outro sentido. A dificuldade de todos os testes relacionados à Destreza é aumentada em dois pontos. Seu mago precisa mirar suas mágicas usando a audição, Correspondência ou outro sentido mágico ou mundano.

Paraplégico (Defeito: 6 pontos)

Seu mago está confinado a uma cadeira de rodas, completamente incapaz de se levantar e caminhar sem a ajuda de muletas, da cadeira ou algum outro sistema doloroso e difícil. Ele geralmente se move um metro por turno, e até isso é torturante. Pode ser que o corpo do mágico tenha sido mutilado num acidente, ou ele pode ter nascido paralítico. Esse Defeito torna a vida muito difícil e você deve pensar bem antes de escolhê-lo.

Qualidades e Defeitos Sociais

Amor Verdadeiro (Qualidade: 4 pontos)

A despeito da tristeza do mundo e da alienação que a maior parte dos magos sofre, seu personagem descobriu o amor verdadeiro. Essa paixão lhe dá esperança e inspiração ao encarar grandes dificuldades, pois é uma prova de que o mundo não está totalmente destituído de poderes maiores e mais puros. Você recebe um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, que só pode ser ignorado em caso de falha crítica. Por outro lado, você provavelmente gastará um bom tempo salvando seu (sua) amado (a) de situações perigosas ou procurando encontrá-lo (a) novamente.

Criança (Defeito: 1 a 3 pontos)

Seu mago era uma criança quando Despertou, e teve todos os problemas inerentes a essa idade. As pessoas não o levam a sério, ele não pode entrar em clubes e, em casos particularmente embaraçosos, as pessoas tendem a perguntar onde a mamãe dele está.

O valor desse Defeito depende exatamente da juventude do seu personagem. Ele é especialmente constrangedor se o mago faz parte de um grupo de personagens mais velhos, que fazem todo tipo de coisa que as crianças não deveriam (como sexo, uso de drogas, auto-mutilação...).

Um personagem infantil muito jovem também poderia adquirir o Defeito *Baixa Estatura*.

Segredo Sombrio (Defeito: 1 ponto)

Um passado terrível assombra seu personagem. Talvez ele tenha se voltado contra seu mentor ou esteja apaixonado por uma *Widderslainte*. De todo modo, o segredo dele – que deve surgir de tempos em tempos, a critério do Narrador – pode lhe causar problemas ou embaraço (embora seja improvável que mate o personagem).

Identidade Trocada (Defeito: 1 ponto)

Seu mago *não* é a reencarnação de algum herói antigo ou personagem nefasto da história, o filho favorito de algum totem animal com a marca deste no corpo, um mágico imortal que está desaparecido há centenas de anos ou algum deus na forma humana. Infelizmente, ele *parece muito* com algo assim e as pessoas que valorizam a imagem acima das ações acham que ele serve para o cargo. Essa confusão pode facilmente meter seu mago em muitas encrencas. As pessoas podem esperar que ele tenha capacidades que não possui ou podem culpá-lo por problemas que desconhece.

Timidez (Defeito: 1 ponto)

Grandes grupos de pessoas deixam seu mago incomodado e, embora ele não entre necessariamente em pânico e fuja das multidões, tem muitos problemas para lidar com essas reuniões. Ele tem dificuldade para falar ou se apresentar quando o mundo está assistindo. A qualquer momento que seu mago interaja com es-

tranhos ou se torne o centro das atenções de um grupo de três ou mais pessoas, você sofre uma penalidade de três pontos em todas as dificuldades de testes Sociais.

Caçado (Defeito: 4 pontos)

Um mortal caçador perigoso e habilidoso persegue seu personagem, totalmente ciente de que ele é um mago e de suas capacidades. Pior ainda, o caçador é inteligente e ardiloso, trabalhando para anular as vantagens mágicas do seu personagem. Além disso, ele pode incluir os associados e companhias do mago na caçada. Embora quase todos os magos tenham algum inimigo, esse Defeito torna o seu um pária. (Ninguém deseja estar ao lado de alguém que é perseguido por um psicopata!) O caçador pode ter amigos ou aliados que continuarão a atrapalhar seu mago caso você consiga escapar, dissuadir ou matar seu algoz. De qualquer forma, esse indivíduo quer o seu mago *morto*, não vai desistir e tem acesso a recursos especiais (ou, no mínimo, conhecimento específico) para sua batalha.

Membro em Aprovação (Defeito: 4 pontos)

Seu personagem se uniu às Tradições (ou Convenções ou aos Ofícios adequados) e não é muito bem aceito. Ele pode ser um ex-fugitivo que retornou ou um traidor da facção oposta. O mago é tratado com hostilidade e suspeita. Mesmo que possua um alto nível de Destino, ele é vigiado constantemente. Ninguém sabe dizer se esse indivíduo irá cometer uma nova traição ou se tornar um inimigo poderoso.

Qualidades e Defeitos Mentais

Aptidão para Habilidade (Qualidade: 1 ponto)

Em todas as habilidades humanas, sempre há aqueles que se sobressaem em cada uma. Você reduz todas as dificuldades em dois pontos nos testes da Habilidade escolhida. Um lingüista natural aprende idiomas com facilidade e fala sem sotaque; um exímio motorista é capaz de realizar manobras fenomenais com facilidade. A Aptidão funciona com apenas uma Habilidade, mas pode ser adquirida mais de uma vez por um personagem, digamos, especialista em Computadores e Tecnologia.

Habilidades especiais ou de combate, como Dô, não podem ter uma *Aptidão* relacionada.

Bom Senso (Qualidade: 1 ponto)

Seu mago possui vasta sabedoria sobre o cotidiano e uma tendência a definir cursos de ação claros, mesmo em situações embaraçosas. Ainda que essa Qualidade não lhe forneça nenhum benefício para testes, ela garante que o Narrador irá lhe alertar quando as ações do seu personagem fugirem do bom senso. Ele pode inclusive lhe dar sugestões. Essa Qualidade é muito boa para jogadores novos, pois dá ao Narrador uma desculpa para tratá-los mais brandamente.

Concentração (Qualidade: 1 ponto)

Ignorando todas as distrações, seu mago é capaz de se concentrar intensamente na tarefa que estiver executando. Ele nunca é afetado por situações adversas e circunstâncias ambientais que não causem dano. Assim, você não sofrerá penalidades por distrações, distúrbios, empurrões, esbarrões, inversões verticais, chuva ou outra inconveniência.

Sono Leve (Qualidade: 1 a 3 pontos)

Por um ponto, seu mago precisa de menos sono que outros mortais; ele estará bem se dormir quatro horas por dia. Caso o Narrador imponha penalidades por falta de sono (sugerimos um ou dois dados de penalidade), você não as sofrerá. É desnecessário dizer que, com essa Qualidade, seu personagem pode realizar muito mais num dia de atividades.

Por dois pontos, seu mago é realmente um insone. Você pode sofrer penalidade por exaustão, mas não precisa pregar o olho. Talvez o centro de sono do cérebro de seu personagem tenha sido destruído num acidente ou ele pode ser um tipo de construto, desenvolvido para permanecer em vigília. Não importa a causa, seu mago somente dormirá involuntariamente com o uso de drogas ou se cair inconsciente por agressões.

Talento Matemático (Qualidade: 1 ponto)

Seu personagem é capaz de resolver complexas equações matemáticas mental e instantaneamente, com margem de erro mínima. *Você como jogador* pode usar uma calculadora durante o jogo, mesmo se o seu personagem estiver correndo pela própria vida.

Noção Exata de Tempo (Qualidade: 1 ponto)

Seu mago tem uma inacreditável noção de tempo, determinando o horário com precisão de segundos. Essa Qualidade duplica o Efeito de Tempo **Horário Perfeito** (página 191), mas é natural e sempre ativa.

Selvageria (Qualidade: 2 pontos)

Os antigos celtas chamavam esse estado de "Fúria da Batalha" e, quando ela recai sobre seu mago, tudo fica envolto numa névoa escarlate enquanto ele mata. E mata. E mata um pouco mais. Seu personagem não sente dor e ignora todas as penalidades por ferimentos quando entra nesse estado de fúria. Sempre que ele for ferido em combate, faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 6 + o número de níveis de dano recebidos na cena). Adicione dois pontos a essa dificuldade caso ele também tenha o Defeito *Cabeça Quente* (até um máximo de 10). Se falhar, seu personagem é tomado pela fúria da batalha e pode ignorar todas as penalidades de ferimentos. Infelizmente, ele não saberá distinguir amigos de inimigos e matará todos que puder, até que não reste ninguém em pé.

Para sair desse estado de fúria devastadora, você deve ser bem sucedido num teste de Força de Vontade com a mesma dificuldade anterior. Subtraia um da dificuldade caso seu *Amor Verdadeiro* ou uma pessoa de importância semelhante esteja envolvida. Caso contrário, todos têm que correr e se esconder até você se acalmar.

Código de Honra (Qualidade: 2 pontos)

Seu mago tem algum tipo de ética pessoal ou código de honra, acima e além dos ensinamentos da Tradição à qual pertence. Esse código guia suas ações, inspira critérios maiores e fornece um caminho ético claro. A crença de seu mago e sua luta para manter esse código garante dois dados adicionais para todos os testes de Força de Vontade, mas apenas quando ele age de acordo com seu código ou está resistindo a tentações capazes de fazê-lo violar sua ética. Você deve discutir com o Narrador a criação e descrição dessas normas. Note que caso seu mago não mantenha o código de honra ou pondere sobre o impacto dele em seu estilo de vida com freqüência, essa Qualidade pode ser retirada.

Memória Eidética (Qualidade: 2 pontos)

Um personagem que possua memória eidética lembra o sentido geral de tudo que experimentou e tem grande facilidade para uma recordação total. Sob condições normais, seu personagem recorda facilmente tudo que lhe aconteceu. Em situações tensas (como decorar um livro durante um tiroteio), você precisa ser bem sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para memorizar ou recordar a informação pertinente.

Vontade de Ferro (Qualidade: 3 pontos)

Quando seu personagem está decidido, ele é inabalável e não pode ser dissuadido de suas metas. Você recebe três dados extras contra todas as tentativas de influenciar a mente de seu mago (mas não contra manipulação emocional). Se o seu personagem encontrar um vampiro, ele pode ignorar os poderes de controle mental do morto-vivo com o dispêndio de um único ponto de Força de Vontade.

Compulsão (Defeito: 1 a 4 pontos)

Seu mago é compelido a fazer ou não fazer alguma coisa e, quer ele goste ou não, isso é incontrolável. Esse Defeito pode ser de natureza psicológica, fisiológica ou sobrenatural. Caso seja psicológico, você pode fazer um teste de Força de Vontade para resistir à compulsão (dificuldade 6 + o valor desse Defeito). Entretanto, caso seja fisiológico ou sobrenatural, não importa quão forte a mente seja, uma vez que o espírito está preso ou o corpo imobilizado, e o personagem será obrigado a cumprir sua compulsão. Esse Defeito vale dois pontos extras se esse for o caso.

As compulsões podem variar. Não estar apto a *tocar* em alguma coisa e não ser capaz de *feri-la* são coisas totalmente diferentes. Uma feiticeira maligna pode não ser capaz de tocar fisicamente um inocente, mas ainda pode recuar e disparar uma escopeta ou lançar uma mágica de morte flamejante.

Esse Defeito tem um valor em pontos diferenciado, dependendo da freqüência e da gravidade da *Compulsão*.

Defeito de	Compulsão
1 ponto	Não cruzar uma soleira sem permissão, nunca demonstrar medo do inimigo, nunca contradizer um superior de cargo
2 pontos	Nunca recusar uma aposta razoável, nunca demonstrar nenhuma emoção, não tocar em nada sagrado ou consagrado a uma fé em particular, nunca ferir uma criança
3 pontos	Nunca recusar um duelo, nunca bater numa mulher, nunca recusar uma oferta de sexo, nunca mentir, nunca matar
4 pontos	Nunca dizer a verdade, dançar sempre que ouvir música, entrar em transe com livros, espelhos ou com a beleza, nunca recusar um desafio, nunca causar danos

Sono Profundo (Defeito: 1 ponto)

Ronque, vire na cama e ignore o despertador – seu mago dorme como uma força da natureza. Sempre que ele estiver tentando acordar, você sofre uma penalidade de dois pontos no teste e, caso seja bem sucedido, o mago permanece confuso enquanto desperta, sem compreender o que está acontecendo pelo resto da cena (com uma penalidade de um ponto em todos os testes).

Inaptidão (Defeito: 1 ponto)

Seu mago é simplesmente *terrível* em uma Habilidade em particular. Talvez ele não seja capaz de dirigir devido a uma maldição ou faça computadores explodirem em chamas e emitirem fumaça cor-de-rosa. Escolha uma Habilidade na qual possua ao menos um ponto – de preferência uma que seria importante para seu personagem de alguma forma. (Seu Narrador saberá se você trapacear e ele conhece maneiras sórdidas de fazê-lo pagar.) Você sofre uma penalidade de dois pontos em todas as dificuldades relacionadas a essa Habilidade.

Pesadelos (Defeito: 1 ponto)

Pesadelos horrendos afligem seu mago, seja devido a condições naturais como medo da noite, uma maldição ou a recordação vívida de um evento aterrorizante. Seu personagem tem dificuldade para dormir direito e quase sempre acorda em pânico, encharcado de suor e exausto. Você deve fazer um teste de Força de Vontade quando seu mago acorda. Uma falha indica que você perde um dado em todas as Paradas pelo resto do dia. Uma falha crítica significa que o mago ainda acredita estar trancado no pesadelo (e os Narradores devem ser rápidos para tirar vantagem dessa impressão).

Naturalmente, você não pode escolher esse Defeito juntamente com a versão de três pontos da Qualidade *Sono Leve*!

Sonâmbulo (Defeito: 1 a 4 pontos)

Magia? Mas que besteira! Ninguém em sã consciência acredita em magia. Estamos no século XXI. Você deve estar maluco para acreditar nisso.

Infelizmente, seu personagem é maluco. No entanto, sua loucura diz que não deve acreditar em magia, não importa quantas evidências veja para provar o contrário. Ele trata tudo com lógica e, mesmo que *possa* ser esclarecido por um curto período de tempo com mágicas incrivelmente vulgares, ele se lembrará de tudo no dia seguinte como se fosse um sonho estranho ou muito ácido, não uma revelação atordoante sobre a verdadeira natureza da realidade. Ele *pode* acreditar em armas laser e jatos pessoais – afinal, isso é ciência – mas se recusa a acreditar nessa baboseira sem fundamento de sinos, livros e velas. Qualquer coisa fora do Consenso da sociedade tecnológica moderna é apenas asneira para o seu personagem.

Ou, por outro lado, seu mago acredita em magia, fadas, fantasmas e lobisomens, mas se recusa a acreditar nessa coisa estranha chamada ciência. Esse ponto de vista não faz muito sentido para um habitante do século XXI, mas é uma perspectiva perfeitamente aceitável para um visitante do século XVI.

Claro, mesmo que a mente consciente do seu mago negue, seu Avatar está Desperto e disposto a ajudar com magia e/ou tecnologia. Afinal, apenas porque você não *acredita* que Deus irá mandar anjos e carruagem flamejantes para resgatá-lo, isso não significa que não possa rezar para que Ele as envie....

Como um Defeito de um ponto, você somente pode utilizar magia coincidente ou superciência. Seu mago não admite mágicas vulgares e desacredita delas quando as vê (isso é, seu personagem conta como um Adormecido no que diz respeito a mágicas vulgares ou superciência). No Defeito de dois pontos, seu mago não acredita em mágicas *nem* em superciência e conta como um Adormecido contra os dois tipos de Efeito. Pelo dobro do custo apropriado para esse Defeito, seu mago é capaz de execu-

tar mágicas vulgares e/ou superciência, mas ainda é um Adormecido no que diz respeito a seus próprios Efeitos. Além disso, ele alucina uma resolução mais racional para os acontecimentos. ("O que você quer dizer com 'demônios o arrastaram para o inferno'? Eu apenas disse 'Vai pro Inferno!' e então ele jogou uma daquelas granadas ninjas de fumaça e saiu correndo!") Com isso, esse mago recebe Paradoxo por suas mágicas vulgares mesmo em um santuário!

Os Narradores devem ser cuidadosos com esse Defeito, não permitindo aos jogadores criar ultra Tecnocratas que causam Paradoxo extra em seus inimigos sem sofrer nenhum e sem que ele lhes cause problemas significativos.

Coração Mole (Defeito: 1 ponto)

Seu personagem não pode ver os outros sofrerem. Ele evita qualquer situação que envolva causar sofrimento físico ou emocional, a menos que você seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8).

Dificuldade de Fala (Defeito de 1 ponto)

Um balbuciar grave, gagueira, lábios fendidos, crises da Síndrome de Tourette ou um problema similar torna difícil que seu personagem fale claramente. Tente interpretar esse Defeito; você sofre uma penalidade de dois pontos em todos os testes de comunicação verbal.

Amnésia (Defeito: 2 pontos)

Seu personagem não lembra nada de seu passado, sua história ou dos eventos de sua vida. O personagem ainda pode usar suas Habilidades, mas não se lembrará como as aprendeu. Seu Narrador tem a palavra final sobre a história do seu personagem e algumas coisas podem voltar para surpreendê-lo. Você pode separar entre dois e cinco pontos adicionais em Defeitos para uso do Narrador; ele escolherá Defeitos com valor total *um ponto* menor (logo, se você separar quatro pontos de Defeitos amnésicos, seu Narrador escolherá três pontos de Defeitos, mas você ainda receberá quatro para gastar). É claro que você não saberá *quais* são esses Defeitos, então pode esperar uma surpresa!

Perturbado (Defeito: 2 pontos)

Devido a circunstâncias além de seu controle, seu personagem ficou permanentemente insano. Esse estado pode ser resultado de desordens cerebrais congênitas ou talvez ele tenha visto coisas que não deveria e que o enlouqueceram. Embora você consiga suplantar temporariamente essa insanidade com Força de Vontade, seu personagem nunca se livrará de sua influência. Porém, ainda que seu mago seja doido, ele não é necessariamente um Desaurido. Sua mágica ou ciência pode, de fato, ser uma das poucas coisas sãs nele. Escolha ou crie uma Perturbação (veja **O Livro das Sombras**).

Fobia (Defeito: 2 pontos)

Alguns estímulos simples afligem seu mago com um temor avassalador. Ele pode ter medo de cobras, altura ou grandes multidões. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade sempre que confrontado com seu objeto de terror. Se falhar, seu personagem se afasta da situação; uma falha crítica faz seu mago fugir completamente fora de controle ou encolher-se num canto e tremer. Caso seja forçado a enfrentar seu medo (combater uma serpente mágica gigante, por exemplo), você sofre uma penalidade de dois pontos nas dificuldades de todos os testes.

Cabeça Quente (Defeito: 2 pontos)

Seu mago se enfurece com facilidade. Sempre que alguém provocar seu personagem, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para não tomar a ofensiva. Esse Defeito é especialmente perigoso com a Qualidade *Selvageria*, pois ele aumenta em dois pontos a dificuldade do teste para controlar a fúria.

Vingança (Defeito: 2 pontos)

Alguém sacaneou seu mago e ele planeja equilibrar as coisas. Ele pode querer se vingar de um indivíduo ou de um grupo; essa vítima pode ou não ser um inimigo – o alvo pode nem ter consciência da ofensa – mas seu personagem a leva a sério e a considera uma parte importante de sua vida. Sempre que estiver diante de uma situação com potencial de causar destruição ao alvo de sua vingança, você deve gastar um ponto de Força de Vontade para conseguir afastar seu mago dali.

Deficiência em Habilidades (Defeito: 5 pontos)

Seu personagem não está sintonizado às suas aptidões naturais, logo você tem cinco pontos a menos para distribuir em seus Talentos, Perícias ou Conhecimentos. Por conseguinte, a maior quantidade de pontos que você terá na categoria de Habilidades escolhida será oito e a menor será zero. Você ainda poderá gastar seus pontos de bônus na categoria apropriada. Entretanto, não poderá ter nenhuma Habilidade com nível maior que três no início do jogo.

Qualidades e Defeitos Sobrenaturais

Mágica Condicional (Qualidade ou Defeito: 1 a 6 pontos)

Há alguma coisa no mundo que é uma grande benção, ou maldição, para a mágica do seu personagem. Pode ser que seus feitiços funcionem particularmente bem contra homens, às terças-feiras, depois de tempestades ou em pessoas vestidas de preto. Talvez ele seja incapaz de afetar pessoas que são ou portam algo específico, como cristãos ou aqueles carregando uma peça de tecido vermelho trançado. Pode ser que alguém tenha limitado seu poder ou que isso seja uma prova absoluta contra sua mágica devido a um juramento ou feitiços lançados sobre ele.

As condições que afetam sua mágica podem ser comuns, incomuns ou raras e o valor dessa Qualidade ou Defeito depende da raridade da condição. Os custos básicos relacionados a seguir assumem que você terá um modificador de dificuldade de três pontos em todos os testes de Arete sob as condições especificadas. Você pode ajustar a dificuldade em um ponto para cada ponto de bônus que pague ou receba dessa Característica.

Pontos	Condições
1 ponto	Única: a Espada de Roland, a Matriarca do Constructo Mecha; ano bissexto
2 pontos	Escasso como dentes de aves: membros atuais ou antigos do Conselho dos Nove, seus antigos Mentores, uma vez a cada lua cheia
3 pontos	Rara, mas não impossível: cogumelos venenosos, a realeza sueca, lobisomens, tecido vermelho trançado, os dias dedicados aos arcanjos
4 pontos	Especial: virgens, talismãs de contas do Oriente Médio, qualquer membro da Iteração X, durante uma tempestade de raios
5 pontos	Disponível sem muito trabalho: ferro frio, prata, cristãos, qualquer integrante das Tradições, um dia com ventos, solo sagrado
6 pontos	Comum como poeira: homens, qualquer pessoa batizada, a cor púrpura, sob nuvens, terças-feiras

Toque Verdejante (Qualidade: 1 ponto)

As flores nascem por onde você passa e as árvores irrompem em exuberância ao seu toque. Suas mãos são mornas como a luz do sol ou as pedras de uma lareira. Uma Qualidade comum entre os Verbena.

Truques de Salão (Qualidade: 1 ponto)

Seu personagem possui a capacidade natural de realizar alguns truques de mágica pequenos, elegantes e úteis. Eles não são nada que possa causar muito dano ou mesmo distrações sérias; são apenas suficientes para executar tarefas básicas ou dar algum talento ao seu mago. Ele pode ser adepto do velho truque dos mágicos de conjurar uma orbe de luz bruxuleante em suas mãos ou chamas em seu dedo. Ele pode ser um ciborgue que teve a brilhante idéia de instalar uma lâmpada ou luz guia em sua cabeça com o mesmo propósito. Se o seu mago usa um sentido mágico – como a visão noturna – com freqüência, ele pode ter um adorno que faça seus olhos brilharem como os de um vampiro, permitindo-lhe enxergar na escuridão total. Caso o seu personagem seja do naipe científico, ele pode ter a capacidade de emitir radiação para usar sua visão de raios X ou uma mira laser instalada no dedo indicador apenas para diversão. Você não precisar gastar nada nem fazer nenhum teste para esse truque de salão funcionar.

Os Narradores devem perceber que essa Qualidade existe para dar cor e argumentos ao jogo, não para dar aos jogadores aproveitadores uma desculpa para criar máquinas de matar. Com essa Qualidade, os magos podem acender cachimbos sem isqueiros, conjurar rosas ou bebidas, tocar música ambiente numa sala ou expelir um canivete ou uma única garra de seu dedo. Sim, pode-se arrancar um olho com isso, mas a diferença em combate entre um canivete, uma única garra de tigre e uma unha comprida é irrelevante.

Avatar Circunspecto (Qualidade: 2 pontos)

Avatar? Que Avatar? Seu mago nunca viu o dele. De fato, ninguém nunca viu seu Avatar, exceto se ele for seu reflexo no espelho, sua sombra ou algo que todo mundo, e até o seu cachorro, tem.

Seu mago possui um Avatar, mas ele não tende a se mostrar. No máximo, ele será seu subconsciente, apenas empurrando e sugerindo que seu personagem encontre seu Despertar.

Ter um Avatar circunspecto não significa que seu mago seja incapaz de realizar Procuras ou sofrer Epifanias. Esses eventos apenas tendem a ser embasados na realidade. O mago pode sofrer uma série de eventos incomuns no mundo físico que o levem a uma iluminação maior, sem nunca ter estado no mundo dos sonhos. Quem precisa ficar preso entre sonhos e planos bizarros para descobrir quem é?

Médium (Qualidade: 2 pontos)

Seu mago é um condutor natural para o Mundo Inferior. Ainda que essa Qualidade não reduza as dificuldades para utilizar mágicas de Espírito, ela representa uma capacidade natural

do seu mago para ouvir fantasmas. Ele não pode *ver* aparições sem a mágica certa, mas elas tendem a se aproximar, falar, incomodá-lo e pedir ao personagem que faça algo por elas. Esse talento pode ser útil em alguns casos; as aparições desejam muito falar com pessoas capazes de ouvi-las. Entretanto, elas freqüentemente fazem exigências e são difíceis de serem expulsas caso o mago não tenha poder suficiente em Espírito.

Longevidade (Qualidade: 2 pontos)

Seu mago não envelhece nunca. Talvez ele tenha ingerido um elixir durante as Eras Míticas, comido a Pêra da Imortalidade, a Maçã de Hesperides ou saboreado a carne proibida das sereias. Ele pode ter sido cobaia de nanotecnologias perfeitas da Iteração X ou de simbiontes dos Progenitores; seu corpo pode ser composto de pedra ou metal eterno. Pode ser que a causa seja um mistério. Seja o que for, ele permanece inalterado com o passar dos anos, exceto por cicatrizes e conhecimento acumulado.

Oráculo (Qualidade: 3 pontos)

Não, seu personagem não é um dos místicos magos Mestres que vivem em torres de marfim na Umbra Profunda. Nem é uma companhia de programas de computação. Na verdade, ele é um mago comum com talento para adivinhação e percepções sobre o passado, presente e futuro.

Sempre que o Narrador julgar que seu mago pode receber uma visão ou presságio, você deve fazer um teste de Percepção + Consciência, com dificuldade definida pela maneira que o sinal está escondido. Caso seja bem sucedido, pode então fazer um teste de Inteligência + Ocultismo para interpretar o que viu; a dificuldade será definida pela complexidade da visão. Todas as suas dificuldades para testes de adivinhação mágica (geralmente envolvendo Tempo) são reduzidas em dois pontos.

Mágica Cíclica (Qualidade: 3 pontos)

A mágica do seu personagem é ligada a algum ciclo regular e repetitivo – dia e noite, fases da lua, sol, marés, o decorrer do ano ou coisas como a cotação da Bolsa de Valores ou o preço do chá na China (muito importante para um corretor de mercadorias do Sindicato). Dessa forma, suas dificuldades com a mágica flutuam acima ou abaixo do padrão em até três pontos, dependendo de qual parte do ciclo foi definida como seu máximo pessoal. Você pode estar conectado à lua nova, à lua cheia, ao ciclo de Touro ou da Ursa Maior. A despeito de sua escolha, embora a natureza cíclica de sua mágica seja problemática, também é muito útil em determinadas circunstâncias, permitindo que seu personagem agende rituais para seus períodos de maior poder.

Avatar Manifesto (Qualidade: 3 pontos)

A maioria das pessoas só vê seu Avatar durante Procuras, se o virem. O Avatar do seu mago aparece todos os dias para um chá, isso se não estiver presente o tempo todo. Ele é completamente invisível, exceto para seu personagem (e aqueles que puderem ler sua mente), a não ser que você compre essa Qualidade em conjunto com o Antecedente: *Aliados*, criando o corpo de uma pessoa ou familiar para seu Avatar. Nesse caso, ele se tornará seu camarada *puf!*, entrando e saindo da realidade quando bem entende. Caso seja morto, apenas a carcaça mortal perecerá, mas não seu Avatar – exceto se você também tiver o Defeito *Filocteria*; nesse caso, a forma dele será imune a danos físicos, mas estará permanentemente manifesta. Sendo assim, ele poderá ser seqüestrado, transformado e assim por diante.

Os Narradores devem notar que um Avatar não precisa se *identificar* como tal e, embora ele esteja investido numa filocteria, isso não significa que tudo que *ela* contar ao personagem advenha do Avatar. Um Adepto da Virtualidade pode ter seu laptop como uma filocteria mas, a menos que ele também possua a Qualidade *Avatar Manifesto*, os avisos que receber da máquina não serão diferentes dos pedidos de atualização do programa antivírus. Da mesma forma, você pode ter investido seu melhor amigo com seu Avatar, mas isso não quer dizer que tudo (ou qualquer coisa) que ele diga seja um pronunciamento de seu guia espiritual particular. Isso apenas acontecerá se você possui a Qualidade *Avatar Manifesto*. Mesmo assim, *por quê* seu Avatar diria que é alguém mais senão seu melhor amigo?

Um Avatar manifesto pode conversar com você e algumas pessoas, como as inteligências que aparecem na Teia Digital para guiar os Adeptos da Virtualidade e dialogar com seus contemporâneos. Com os truques certos, ele pode se materializar para discursar para você, lutar, empurrá-lo adiante ou apenas para fazer uma visita.

Canal Natural (Qualidade: 3 pontos)

Seu mago é um ponto fraco natural na Película entre os mundos. A dificuldade para usar mágicas que a atravessem é diminuída em um ponto e os espíritos reagem mais favoravelmente ao seu personagem. Caso encontre um ponto especialmente fraco na Película (usando Consciência ou Espírito 1), seu mago pode percorrer atalhos sem utilizar mágica.

Proteção Contra a Tempestade (Qualidade: 3 a 5 pontos)

Por alguma razão, a Tempestade de Avatares que assola a Película não afeta seu mago. Quando ele atravessa a barreira entre os mundos, não sofre nenhum ferimento devido à tempestade.

Por cinco pontos de bônus, seu mago pode proteger da tempestade todos a quem tocar (inclusive através da Correspondência) e desejar defender.

Ambas as versões dessa Qualidade são raras: toda uma cabala pode ser construída apenas com o poder de um indivíduo de atravessar a Película livremente. Não há um padrão aparente naqueles que manifestam essa dádiva – alguns magos que nunca estudaram mágicas de Espírito antes descobriram subitamente esse talento ao serem arrastados para a Umbra, enquanto outros Mestres do Espírito não são sequer capazes de simulá-lo.

Imunidade ao Laço de Sangue (Qualidade: 3 pontos)

O sangue vampírico não pode escravizar a vontade do seu mago. Não importa quanto sangue consuma, o terrível laço de sangue não se manifesta. Por esse mesmo motivo, ele é imune à paixão eterna causada pelos beijos das Sucubos e ao aprisionamento de Artefatos antigos, criados com poderes de prender almas. Essa Qualidade pode ser poderosa – talvez poderosa *demais* em algumas crônicas – se combinada com a Qualidade *Carniçal*. Logo, se um personagem quiser ser um carniçal com livre arbítrio, usar um anel de aprisionamento de almas com segurança ou qualquer outra situação onde consegue os favores do rei sem jurar lealdade, o jogador deve pagar o dobro do custo normal.

Por outro lado, seu mago não deveria sair por aí bebendo o sangue de vampiros. O poder roubado dos mortos-vivos amaldiçoados por Deus certamente contém uma Ressonância sórdida.

Sangue de Fada (Qualidade: 4 pontos)

Embora seu personagem não seja uma fada, ele possui a herança delas correndo em suas veias – literalmente. O sangue feérico permite-lhe caminhar na Terra dos Sonhos como se fosse uma

fada. Fazer isso pode colocá-lo sob risco de ataques quiméricos, mas também abre as portas de um mundo novo e surpreendente.

Em termos feéricos, seu mago é um *kinain*, um humano com algum Glamour inato, capaz de aprender cânticos (cantrips) limitados, abastecidos por seu próprio poder. (veja **Changeling: The Dreaming** e **The Enchanted** para mais detalhes. Observe que um mago não pode ter uma reserva de Glamour.) Se o seu personagem for um mago hermético, esses cantrips ou cânticos são adições espantosas a sua Trilha; caso seja um mago Desperto, eles serão truques inatos livres de Paradoxo! Sua Banalidade também será baixa (geralmente entre dois e cinco) e sua presença será bem-vinda nas cortes das fadas. Naturalmente, esse tipo de dom traz consigo uma certa obrigação com a política feérica. Todavia, isso pode ser um jogo fabuloso.

Sorte (Qualidade: 4 pontos)

Seu mago é muito sortudo. Três vezes por história (não por sessão), você pode refazer um teste mal sucedido, mesmo uma falha crítica. Entretanto, você pode fazê-lo apenas uma vez por teste e não pode aplicar a *Sorte* para testes de mágica (que envolvam Arete, Esferas e afins).

Parente Metamorfo (Qualidade: 4 pontos)

Por alguma artimanha do destino, seu mago tem parentesco com um lobisomem, homem-gato, homem-corvo, homem-urso ou talvez uma das raças metamórficas mais misteriosas. O sangue metamórfico não é ativo nele – pelo menos não da maneira tradicional – mas deixou sua marca. Ele é imune ao Delírio (a loucura que afeta os que vêem a forma meio-humana de um metamorfo) e tem amigos entre os integrantes da Raça escolhida. Possuir essa Qualidade não significa que ele conheça os segredos dos metamorfos, nem que possa caminhar em seus solos sagrados sem retaliação, mas ele tem uma margem que nenhum mortal comum pode igualar. Se o seu personagem for um feiticeiro, pode estar apto a aprender alguns Dons dos espíritos; um mago Desperto pode usar esses poderes mágicos inatos sem o risco de Paradoxo. No entanto, nenhum deles terá um nível de Gnose, a conexão natural com o mundo espiritual que todos os transmorfos partilham.

Você tem uma boa chance de conhecer alguma cultura metamórfica e pode compartilhar contatos e aliados em comum. Você provavelmente terá um grau de afeição com os parentes de sua tribo e certa animosidade com os inimigos deles.

Almas Gêmeas (Qualidade: 4 pontos)

O Avatar de seu mago se fragmentou e ele tem uma "alma gêmea" – igualada em poder com seu Avatar e com Essência, Natureza e Comportamento similares. Um gêmeo físico, um sósia, outro mago ou um completo estranho (possivelmente um Adormecido) pode conter o outro fragmento. Quando estiver em contato físico com sua alma gêmea (ou espírito gêmeo, para ações na Umbra), ambos podem dividir Quintessência e lançar feitiços como um só, usando os maiores níveis de Arete e Esferas, além de ganhar uma quantidade de Quintessência igual à soma dos Atributos Força de cada indivíduo. As partes são maiores que o todo. Porém, essa reserva comum precisa ser recarregada através de Meditação em um Nodo, da mesma forma que a reserva de Quintessência normal. Os pontos de Paradoxo adquiridos em feitiços conjuntos não são divididos; cada gêmeo recebe a mesma quantidade de Paradoxo.

Com apenas um ponto de Correspondência, seu personagem sempre saberá onde sua alma gêmea está. Com um ponto de Vida, saberá sua condição de saúde e com um ponto de Mente pode partilhar seus pensamentos. Se uma das almas gêmeas morrer, o jogador da outra precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para evitar um choque psíquico. Ele deve esperar até a reencarnação de seu par antes que o poder possa ser compartilhado novamente. Almas gêmeas não são apenas Qualidades ambulantes: elas devem ser apresentadas e usadas como personagens, preferencialmente por jogadores diferentes no grupo. É preciso observar que um mago não irá necessariamente prosperar com sua alma gêmea...eles são indivíduos distintos e separados e não apenas usinas de trabalho em conjunto.

Carnical (Qualidade: 5 pontos)

Durante algum período, um vampiro alimentou seu personagem com seu potente sangue, possivelmente colocando-o a serviço dele. De alguma maneira seu personagem se libertou, mas a força do sangue lhe concedeu certos poderes de seu antigo mestre. Somado a um vago conhecimento da sociedade vampírica, seu personagem envelhece mais lentamente, possui um sucesso automático adicional em qualquer teste de Força e causa um dado extra de dano em combate corporal em conseqüência dessa Força adicional. Se o seu jogo usa as regras de **Vampiro: A Máscara**, seu personagem tem uma Reserva de Sangue, um ponto de Potência e a possibilidade de comprar e usar algumas Disciplinas, especificamente Potência, Fortitude e os poderes de seu Domitor.

Entretanto, esse poder tem o seu preço. Seu mago precisa continuar se alimentando do sangue vampírico ocasionalmente. Caso contrário, ele perderá sua imortalidade e suplicará para sempre pelo doce ímpeto da essência de seu antigo mestre. Se ele deixar de ser um carniçal (ficando um mês ou mais sem a sagrada vitae) perderá os poderes sobrenaturais (e Disciplinas) para sempre. (A menos que seja Abraçado como um vampiro; nesse caso ele os receberá de volta ao custo de sua vida e seu Avatar.)

Note que absorver o sangue amaldiçoado da descendência de Caim traz consigo todo tipo de efeitos prejudiciais! Um mago recebe um ponto de Ressonância Estática e Entrópica imediatamente depois de se tornar um carniçal. A maldição eterna traz todo tipo de dificuldade nas Procuras do personagem. Essas penalidades ficam a cargo do Narrador mas, em geral, o mago tende a falhar nessas Procuras devido à sua natureza estática e as fraquezas da Maldição.

Atributo Lendário (Qualidade: 5 pontos)

Seu mago possui um Atributo sobre-humano, algo no que tem potencial para ser maior que um ser humano comum. Mesmo que essa Característica não seja *automaticamente* melhor, o mago tem o potencial para exceder os limites da capacidade humana. Essa dádiva é rara e preciosa e muitas pessoas com essa capacidade nunca conseguem atingir seu verdadeiro potencial.

O Atributo Lendário de seu personagem tem potencial para atingir seis pontos. Assim, ele pode ter a Força de Hércules ou a Inteligência de Occam. Essa Qualidade não confere esse nível automaticamente; ele deve ser comprado com pontos de Atributo, pontos de bônus ou de experiência.

Além do potencial para um poder inumano, seu personagem possui alguma capacidade miraculosa ligada àquele Atributo. Um mago que tenha um Vigor lendário poderia, por exemplo, ter a habilidade de absorver *qualquer* tipo de dano, enquanto um personagem que tenha um Raciocínio lendário poderia ser capaz de alterar sua categoria de Iniciativa em um ponto, automaticamente, num dado turno. Em geral, esse poder é automático, mas deve ser aprovado pelo Narrador. Sua potência varia de acordo com o nível atual do Atributo do personagem, logo um mago com Vigor

Lendário 1 teria um poder correlacionado pequeno, que deveria aumentar com o tempo e a experiência.

Essa Qualidade tem, obviamente, potencial para abusos e não é apropriada para todas as crônicas e personagens.

Avatar Fragmentado (Qualidade: 5 pontos)

Embora não seja necessariamente fraco, o Avatar do seu personagem foi estilhaçado em muitas peças. Seu mago tem uma lasca – seu nível de *Avatar*, se você tiver algum, comprado pelo custo normal desse Antecedente – e os outros pedaços estão espalhados em algum lugar. No entanto, o que foi quebrado pode ser reunido, pelo menos nesse caso. Se você conseguir encontrar as outras partes do Avatar de seu mago por meio de pesquisa e interpretação, poderá aumentar seu nível de *Avatar* depois da criação do personagem.

As outras peças podem estar distribuídas pelo cosmo, escondidas em buracos extradimensionais, com esfinges e outras criaturas guardando-os, ou podem ser parte de uma filocteria da qual você tem uma ou mais partes. Por exemplo, talvez o Avatar de seu mago esteja aprisionado em 10 poderosos anéis, três deles com o personagem (em um nível de *Avatar* igual a 3), e ele deva recuperar os outros. Pode ser que outros magos partilhem o Avatar do seu mago e, toda vez que destruir um deles, seu nível de *Avatar* recebe os pontos que ele tinha. Infelizmente, os outros magos que dividem esse Antecedente também querem matar seu personagem....

Desenvolva a natureza dessa fragmentação com seu Narrador e decida de antemão o que seu personagem deve fazer para recuperar um pedaço de seu espírito partido.

Esfera Natural (Qualidade: 5 pontos)

Seu personagem é capaz de utilizar uma das Esferas de magia com muito mais facilidade que outros magos. Por alguma razão (talento inato, herança poderosa, vidas passadas, barganha sobrenatural, etc.) ele tem afinidade com certos tipos de magia. Ele aprendeu rápido e agora progride em seu uso numa velocidade incomum.

Durante a criação de personagem, escolha uma Esfera. Desse ponto em diante, você pagará apenas 75% do custo normal (arredondado para baixo) para comprar níveis, rituais e melhorias similares para mágicas daquela Esfera. A escolha da Esfera deve ser declarada durante a criação do personagem e só pode ser comprada uma vez.

Companheiro Avatar (Qualidade: 7 pontos)

Seu mago está num ciclo de reencarnação. Entretanto, o estranho nessas passagens através do ciclo de vida, morte e renascimento vem do fato que seu Avatar possui um Avatar menor relacionado a ele. Esse fragmento também entra no ciclo de reencarnação, seguindo o guia espiritual de seu mago através das vidas, geralmente retendo memórias das existências anteriores.

Em termos de jogo, existe um companheiro vivo que possui um Avatar ligado ao seu. Você pode não se lembrar de suas vidas passadas e seu companheiro pode nem ser Desperto, mas *ele* retém muito conhecimento e experiência de suas encarnações passadas. Logo, essa pessoa pode relembrar coisas para seu mago ou ensinar-lhe lições que já havia aprendido antes. Pense em Corum e Jhary-a-Conel.

O Narrador cria essa companhia. A menos que você tenha o Antecedente: *Aliados*, ele não tem nenhuma capacidade especial além de estar ligado ao ciclo de reencarnação de seu personagem e se lembrar do passado.

Tradição Dupla (Qualidade: 7 pontos)

Seu mago foi educado por duas Tradições. Mais provavelmente, ele era um Vazio que estudou várias coisas, encontrando algumas que faziam sentido. Ou talvez tenha Despertado com um professor de uma Tradição e então estudado com um Mestre diferente, experimentando uma segunda Epifania por meio desse novo conhecimento. No que diz respeito a gasto de pontos de experiência, as especializações em Esferas de ambas as Tradições usam o multiplicador bônus (mais baixo). Seu personagem tem mais amplitude para focos, fazendo uso daqueles específicos às duas Tradições. (As penalidades para focos únicos ainda se aplicam.) Se o mago perder sua pedra da Ordem de Hermes, por exemplo, deve conseguir outra ou se apoiar somente nos apetrechos de sua outra Tradição.

Fé Verdadeira (Qualidade: 7 pontos)

Num mundo de horror e incerteza, seu mago mantém vivo um pequeno cerne de fé reluzente. Ele tem uma forte crença e amor pela força Todo-Poderosa que guia o universo – seja Deus, Alá, o panteão Hindu ou apenas a fé de que tudo dará certo.

Seu personagem possui uma Característica de Fé. Ela funciona como um dado de contra-mágica e é adicionada a todos os testes de Força de Vontade. Ganhar mais dessas Características é quase impossível e exige trabalho e dedicação extremos. Mesmo uma única Característica de Fé pressupõe um personagem de excelente generosidade de espírito. Ele deve seguir um código de altos padrões de forma a manter sua crença. Aqueles que interagirem com o personagem perceberão rapidamente que ele é especial, devotado de uma forma raramente vista nesse mundo, e que precisa obedecer aos mais nobres dogmas espirituais de sua fé. É *possível* que os fiéis sejam antagonistas – justos soldados de Deus, por exemplo – mas é muito, muito raro. Muitos são dedicados à compaixão, honestidade e um amor esmagador por toda a Criação.

De tempos em tempos, seu personagem pode ser capaz de realizar milagres baseados na fé; os detalhes exatos dessa magia inerente são deixados a critério do Narrador. Realizar esses feitos pode exaurir a fé do indivíduo por um tempo, até que ela seja reafirmada, reduzindo efetivamente o nível dessa Característica. Os milagres desse tipo não geram Paradoxo e parecem advir de alguma fonte desconhecida. Talvez realmente *exista* um poder benevolente observando o universo.

Língua de Bardo (Defeito: 1 ponto)

Seu personagem fala a verdade, às vezes de maneira inacreditável. As coisas que diz tendem a acontecer. Esse Defeito não visa facilitar bênçãos ou maldições nem é um Efeito controlado conscientemente (para isso use Tempo 2). Porém, ao menos uma vez por história, uma verdade desconfortável relacionada a qualquer situação atual irá se materializar na cabeça de seu personagem e ele irá proferi-la. Para evitar essa profecia, o proprietário dessa "benção" deve gastar um ponto de força de Vontade e receber um nível de dano por contusão devido ao esforço para se conter (especialmente se morder a própria língua).

Marca Demoníaca (Defeito: 1 ponto)

Em algum ponto do passado seu mago fez um pacto com um demônio, recebendo parte do poder infame dessa entidade e ficando marcado pelo processo. Essa mancha (conhecida como mamilo de bruxa) é negra e de aparência terrível, mas é insensível à dor. Em tempos antigos, os "perfuradores de bruxas" da Inquisição testavam essas marcas com agulhas especiais antes de queimar os infernalistas na estaca. Nos tempos modernos, os perfuradores puritanos são poucos e esparsos e a maioria das pessoas que vir essa marca irá encará-la como um defeito de nascença. A despeito do nome "mamilo", ela pode aparecer em qualquer parte do corpo.

Pelo lado positivo, caso você tenha algum familiar demoníaco, o diabrete poderá sugar Quintessência diretamente desse terceiro mamilo, com a vantagem dele ser insensível à dor – uma felicidade quando se tem um gato mordendo seu peito.

Ecos (Defeito: 1 a 5 pontos)

Seu mago demonstra as marcas tradicionais da associação com o sobrenatural. Talvez seja algo simples como não possuir uma sombra, ou algo grave como uma aura maligna. Pode ser que o leite coalhe ou espelhos se quebrem na presença do seu personagem.

Procure algumas superstições relacionadas com a história de sua Tradição e escolha algumas! O Narrador determinará o valor do Defeito baseado na gravidade desses problemas sobrenaturais.

Débito (Defeito: 1 a 5 pontos; deve ser vinculado a outro Defeito ou Qualidade)

Existe algo que seu mago deve ou não deve fazer e sua vida, sua sorte, sua mágica (e talvez sua própria alma) dependem disso. Pode ser algo que sempre esteve sob sua responsabilidade, um Débito imposto por druidas durante seu nascimento ou uma maldição lançada por fadas durante seu batismo; pode ser um juramento ou um voto; uma promessa ou uma barganha que fez e Alguém (com A maiúsculo) testemunhou e o fará cumprir. Caso desobedeça, as conseqüências serão enormes, senão mortais.

O valor do Débito depende da facilidade de não cumpri-lo e da punição por violá-lo. Se a punição for a perda de alguma Qualidade ou Antecedente, deduza o nível do Débito do valor daquela Característica e faça do resultado o valor do Defeito. Por exemplo, a espada de seu personagem pode ser um Artefato de cinco pontos, mas você jurou: "Se eu erguer essa lâmina em ira, os anjos que a deram devem tomá-la". Nunca erguer uma espada em ira é um pequeno sacrifício, logo vale quatro pontos, fazendo do Débito um Defeito de 4 pontos.

Quando você escolher um Débito, selecione o(s) Defeito(s), Antecedente(s) e/ou Qualidade(s) vinculados a ele. Então, reduza o valor final do(s) Defeito(s) ou diminua o custo da(s) Qualidade(s) e/ou Antecedente(s). No caso de Qualidades que possam ser escolhidas várias vezes, você pode assumir o Débito a mesma quantidade de vezes para diminuir o custo delas. Entretanto, o valor desse Defeito precisa ser pelo menos um ponto menor que o custo total das Qualidades, Antecedentes e/ou Defeitos aos quais está vinculado. Em outras palavras, você não pode escolher uma Qualidade ou Antecedente gratuitamente apenas acumulando restrições e limitações. Os Narradores de-

vem examinar cada Débito para se certificar de que ele faça sentido em termos de história e não seja um empilhamento de restrições e preceitos que somente poderia ser explicado com fadas borrifando ácido num batizado. Também devem ser proibidos os Débitos que não causem nenhum transtorno ao personagem. Perder sua alma quando morrer pode ser um problema, da mesma forma que perder um Atributo Lendário se deixar sua virgindade para trás. No entanto, espera-se que qualquer um perca todos seus Atributos, aumentados ou não, quando morrer; portanto, esse não é um transtorno legítimo a menos que seu personagem tenha algum plano para voltar dos mortos.

O valor em pontos do Débito sugerido aqui é aproximado, podendo variar dependendo do personagem e das circunstâncias.

Valor	Débito
1 ponto	Circunstância inevitável ou sacrifício inacreditável: quando você morrer, caso deixe o sol tocar sua pele, se permitir que seus pés toquem o solo, se você pronunciar qualquer palavra
2 pontos	Circunstância quase inevitável ou sacrifício significante: castidade, nunca ferir uma criatura viva, nunca mentir
3 pontos	Circunstância cotidiana ou sacrifício comum: nunca recuar de uma luta, nunca revelar um segredo, nunca negar hospitalidade, nunca se casar, nunca ter filhos
4 pontos	Circunstância incomum ou pequeno sacrifício: recolher e domesticar todos os gatos que vir, nunca comer produtos animais, nunca ferir um tipo de animal ou tipo de pessoa, nunca erguer sua espada em ira
5 pontos	Circunstância facilmente evitada ou sacrifício trivial: nunca partilhar alimento com um homem ruivo, rezar toda noite, tomar vitaminas, nunca ferir o rei, não comer presunto, guardar pequenos segredos

Punições clássicas por não cumprir um Débito incluem sofrer um futuro negro, perder seu Avatar, ter boa sorte transformada em azar (perder a Qualidade *Sorte*), ser desertado por seu familiar (especialmente se o Débito era um pacto feito com o animal), perder um totem, ser abandonado pelos amigos e perder todas as posses mundanas.

Os personagens podem ter vários Débitos conflitantes. Cuchulainn fez os juramentos de "nunca recusar hospitalidade" e "nunca ferir um cachorro" (o significado de seu nome). Três feiticeiras lhe ofereceram cachorro assado para jantar e ele morreu pouco depois. Conseqüentemente, a maioria dos magos tenta manter seus Débitos em segredo, exceto se puderem ser usados contra seus inimigos. Infelizmente, os Débitos podem ser adivinhados com um Efeito simples de Entropia 1 em conjunto com um pouco de talento em adivinhação, da mesma forma que prever destinos. Armadilhas elaboradas já foram desenvolvidas para forçar magos a descumprir todos os seus Débitos sucessivamente, levando-os à destruição flamejante. Perversamente, Débitos, maldições, votos sagrados e juramentos também são marcas de grande status entre algumas Tradições, sobretudo a Irmandade de Akasha, os Verbena e o Coro Celestial, que o concedem de ácordo com os Defeitos do mago. Pessoas comuns e sem importância não possuem Débitos ou maldições familiares e alguém que faça um juramento ou um voto sagrado (e o cumpra) merece respeito. Muitos Tecnomagos, por outro lado, não se impressionam com pessoas que fazem votos de castidade ou de silêncio, sendo igualmente indiferentes com aqueles que os descumprem.

Tradicionalmente, pouco se pode fazer sobre os Débitos, pois são simples facetas do destino de alguém e maldições são diabólicamente difíceis de retirar (e o Defeito precisa ser pago caso sejam). Porém, no caso de juramentos, votos sagrados e restrições impostas por espíritos totens violados *acidentalmente* pelos personagens, pode haver alguma chance de reparação do crime. Uma bruxa que jurou nunca ingerir carne vermelha que descobre subitamente haver presunto em sua sopa pode se redimir da violação jejuando e enviando cheques para o *Green Peace*. Entretanto, caso um mago descumpra um juramento voluntariamente e com plena consciência – e sobreviva – ele se torna um perjuro, uma dos maiores vergonhas entre as Tradições. O destino de um perjuro fica maculado permanentemente, e essas marcas são claramente visíveis com a mesma mágica de Entropia 1 descrita anteriormente. Dessa forma, é virtualmente impossível para um perjuro encontrar qualquer tipo de tutor ou auxílio nas Tradições que valorizam a palavra dada. Algumas delas, notavelmente a Ordem de Hermes e os Verbena, matam os violadores assim que os encontram, equiparando-os aos Nefandi, cujos caminhos negros de poder são os únicos deixados disponíveis. Ironicamente, muitos perjuros são jovens infernalistas que prometeram aliança aos Mestres Negros – fazendo juramentos – e depois perceberam o preço daquele poder. O destino, contudo, não tem favoritos e aqueles que descumprem suas promessas ao inferno sofrem o mesmo estigma daqueles que mentem aos céus.

Os personagens que desejem começar como perjuros devem escolher *Futuro Negro* ou alguma outra maldição. Ocasionalmente existem personagens bons e nobres que fizeram juramentos tolos no passado, e os quebraram para evitar uma mal maior. É impossível apagar essa mancha da alma, mas alguns têm amigos que ainda os ajudarão, mesmo que a maioria dos magos cuspa ao ouvir seus nomes.

O Débito pode ser escolhido juntamente com o Defeito *Compulsão*, assumindo que a *Compulsão* não torne o Débito impossível. Por exemplo, uma bruxa poderia estar sob um Débito e ainda ser sobrenaturalmente (ou psicologicamente) compelida a recolher e domesticar todo gato que encontrasse, ou então sofrer um destino terrível.

Componente Crucial (Defeito: 2 a 5 pontos)

Seu mago precisa de algum ingrediente puro para sua mágica funcionar, além da própria magia. Esse componente pode ser algo raro ou esotérico, como diamantes ou ectoplasma de fantasmas, mas também algo comum e fácil de obter, como raiva, álcool ou eletricidade. Sem esse componente crucial, ele não pode usar sua mágica e se ele não puder ser utilizado em determinados feitiços, então você precisa encontrar outro Efeito.

Esse Defeito não representa simplesmente a dependência de um Tecnocrata em equipamentos e princípios científicos. Um Adepto da Virtualidade não precisa de um computador para fazer suas contas; caso seja necessário, ele pode usar uma régua de cálculo ou lápis e papel, ou fazê-las mentalmente – apenas demorará mais. Mas o Dr. Va-Vum! precisa de óleo diesel para

abastecer todos os seus equipamentos e eles não funcionarão se ele ligar células fotossensíveis ou baterias de próton dos Filhos do Éter – ou pelo menos não funcionarão *com ele*. Essa substância não precisa vir direto da fonte – a luz da lua pode ser armazenada em pedras lunares e a água benta pode ser engarrafada – mas precisa ser guardada adequadamente, com os métodos ou rituais necessários. (Pedras lunares carregadas devem ser acondicionadas em sacos pretos de veludo, longe da luz do sol, enquanto a água benta deve ser engarrafada em vasilhames devidamente abençoados.)

Defeito	Componente Crucial
2 pontos	Luz solar, ovos, óleo de motor, chá, aspirinas, eletricidade, emoções, ectoplasma
3 pontos	Velas de cera de abelhas, sangue, alfazemas frescas, terra de cemitério, água benta, fúria, resíduos espectrais
4 pontos	Sangue de virgens, haxixe, humanos mortos, ouro, amor platônico, fogo infernal
5 pontos	Diamantes, humanos vivos, orquídeas raras, quedas de raios, prazer transcendente, lágrimas de anjos, qualquer tipo de Sorvo – não importa a Ressonância

Futuro Negro (Defeito de 5 pontos)

Um terrível destino aguarda seu mago e, pior ainda, ele sabe disso. Ele irá morrer de uma maneira terrível ou pode estar condenado a sofrer eternamente. Talvez ele tenha tido uma visão de seu próprio Gilgul ou de sua travessia da Coifa dos Nefandi. Seu personagem não pode fugir desse destino e ele virá assombrá-lo mais cedo do que imagina. De vez em quando, algumas situações podem lembrar seu mago da futilidade de sua existência. Você deve despender um ponto de Força de Vontade para sobrepujar essa desolação ou perder um dado em todos os testes pelo resto do dia. Apenas o Narrador conhece a natureza exata dessa sina, e depende dele determinar quando ela acontecerá.

Inaptidão em Esfera (Defeito de 5 pontos)

Por alguma razão, seu mago é *terrível* em determinado tipo de mágica. Ele pode estar pagando alguma dívida cármica ou lutando com algum conceito metafísico. Talvez ele tenha depositado seu conhecimento em algum item numa vida passada e ainda não o tenha recuperado nessa encarnação.

Esse Defeito funciona como o oposto de *Esfera Natural*. A evolução numa determinada Esfera (selecionada durante a criação de personagem) custa 25% mais pontos de experiência que o normal, arredondado para cima. Para escolher esse Defeito, selecione uma Esfera *que seu personagem pretenda estudar*. Ele somente pode ser escolhido uma vez e apenas durante a criação de personagem.

Filocteria (Defeito de 7 pontos)

Historicamente, uma filocteria é mostrada como uma faixa especial para envolver o braço, com uma pequena caixa contendo sutras, poder divino e uma porção da alma do usuário. Os magos se referem à filocteria como um recipiente para o poder de realizar mágicas. O Avatar de seu mago existe no plano físico, inserido num objeto, num lugar, ou possivelmente imbuído em alguma criatura ou pessoa (como seu familiar ou aliado) ou mesmo como parte de seu corpo. Em casos raros, ele pode estar investido em conceitos nebulosos, como linhagens, sociedades secretas ou religiões. A boa notícia é que esse objeto está ao alcance de Correspondência 0 em relação a você, o que significa que é capaz de senti-lo em qualquer lugar, a menos que ele esteja envolto em alguma proteção mágica. Teleportar seu anel de filocteria do seu dedo ou fazê-lo largar sua espada de filocteria é tão difícil quanto teleportar seu dedo ou forçá-lo a arrancar o próprio braço. A má notícia é que você precisa estar em contato físico com sua filocteria para fazer suas mágicas – mesmo que seja um contato de longa distância, como um Adepto da Virtualidade conectado via modem ao servidor em seu quarto. Pior ainda, você precisa ser óbvio sobre a natureza dela quando estiver realizando suas artes. Se a filocteria do seu mago é um cajado, ele precisa brandi-lo amplamente durante as invocações; caso seja uma coroa, ele precisa manter sua cabeça erguida e usar a coroa sempre que pretender realizar Efeitos.

Se a filocteria conversar com seu mago como Avatar, você também deve adquirir a Qualidade *Avatar Manifesto*. Se a filocteria for um objeto, você deveria escolhê-lo como um foco único. Como qualquer foco único, ele poderá ser consertado ou recuperado caso seja danificado, destruído ou roubado.

Se o seu personagem estiver afastado de sua filocteria, você pode fazer um teste de Percepção + Consciência para sentir os arredores do local onde ela está, dependendo da maneira como ela possa perceber isso. Caso ela seja animada (como um gato, um cavalo ou uma mão serrada e ainda viva) fará o melhor que puder para retornar para você, possuindo o mesmo sentido de rastreio.

Similarmente, se o Avatar de seu mago estiver imbuído num local, como a Floresta Real do Decano ou São Francisco, transportá-lo dali – pelo menos com meios mágicos – é tão difícil quanto teleportar um bairro para Istambul. Se *ele for* removido de sua filocteria por meios mundanos, seu sentido de rastreio pode levá-lo de volta. Nos casos onde a filocteria é um lugar, o Avatar se funde ao Pai Cidade daquela área. Isso é, seu Avatar se torna uno com o espírito totem dessa região em particular – Emperor Norton em São Francisco, Belle em Atlanta, um certo rato cheio de direitos autorais na Disneylândia. Você deve comprar um nível de *Avatar* equivalente à importância da área do seu personagem. Locais selvagens como florestas, desertos, rios e mesmo os oceanos podem ser conectados pelo mesmo conceito, embora seu personagem precise estar neles ou dentro deles para realizar suas mágicas. O Oceano Pacífico é *gigantesco* mas, se for a filocteria do seu mago, suas conexões com ele terminam assim que pisar em terra seca. Falando genericamente, não é o *tamanho* da área que importa, mas sua *identidade*. A Rainha dos Anjos pode controlar a maior parte de Los Angeles, mas existe uma identidade diferente entre Hollywood e Malibu.

Além disso, caso sua filocteria seja um lugar, seu Narrador pode permitir que sua mágica funcione em lugares vinculados a esse local. Um mago com seu Avatar em Hashberry provavelmente poderia usar sua mágica em outros lugares de São Francisco, com dificuldades maiores quanto mais distante estivesse; Avatares mais poderosos conseguiriam usar suas mágicas em terras estrangeiras vinculadas ao seu espírito.

Finalmente, caso a filocteria do seu mago seja um conceito de manifestação física ou temporal, como a Igreja Católica Romana,a Iteração X, o Sabá das bruxas ou a época do Natal, você pode utilizar suas mágicas enquanto seu personagem estiver numa parte aceitável dessa instituição. Os símbolos e ferramentas que a representam podem ser destruídos, é óbvio, retirando a magia temporariamente do seu personagem, mas é possível substituí-los ou reconstruí-los.

Nos casos de filocterias de identidade, seu mago perderia contato com o Avatar se fosse rejeitado, banido, excomungado ou chutado de outra maneira. Assim, membros com esse Defeito são ferrenhamente leais. Se a organização ou conceito for destruído, o Avatar também é, mas uma organização não pode ser destruída até que todos os integrantes morram ou renunciem genuinamente de sua lealdade. Quando a filocteria de seu mago é um conceito, seu Avatar é o protetor ou mascote desse conceito.

Caso um mago com uma filocteria morra, o Avatar pode ou não se libertar a critério do Narrador. Se ele permanecer preso, a filocteria também permanece, aguardando o retorno do mago na próxima encarnação.

Epílogo: Progredindo nos Últimos Dias

12 de Agosto de 1999

Nada na minha vida permanece pequena. Apesar de começar assim, nunca acaba do mesmo jeito.

As coisas começaram a dar errado nas minhas aulas de kung fu.

Hoje...

Hoje eu fui para a aula, como faço sempre. A única verdadeira diferença foi que, quando chegamos no segmento de combate, sifu decidiu que eu deveria treinar com ele. Foi a primeira vez que aquilo aconteceu. Tudo estava indo bem – posições padrão, devagar no começo, acelerando conforme nos aquecíamos. Então eu errei um bloqueio e POW! Murro na cara. Eu acabei sentado no tatame, segurando meu nariz. Levou quase 15 minutos para estancar o sangramento. Eu me sentia um idiota. É uma parte normal da prática, mas constrangedora do mesmo jeito: eu errei o bloqueio, o mesmo que estava praticando nos últimos 10 minutos. Quando eu parei de sangrar, sifu me pediu para tentar de nova. Reiniciamos, devagar no começo, depois acelerando. Então eu senti acontecer de nova. Seu punho vinha direto para meu rosto...

Então ele parou, bem na ponta do meu nariz. Seu punho simplesmente parou, seu braço esticado e sua postura perfeita, como se ele – de alguma forma – não tivesse conseguido golpear meu rosto com velocidade total. Para deixar as coisas mais estranhas, ele tinha um olhar esquisito e confuso estampado no rosto.

Depois da aula ele me pediu para vê-lo no dia seguinte, para assistir uma aula especial. Eu nem sabia que tínhamos uma.

13 de Agosto de 1999

Hoje foi um dia estranho, para dizer o mínimo. Eu acho que sifu enlouqueceu – ficou totalmente doido. Eu fui o único a aparecer para a classe especial. Nós não praticamos nenhuma posição, nem sequer nos aquecemos. Ele apenas queria conversar. Perguntou-me sobre minha vida, sobre coisas que fazia quando era criança. Se eu tinha um amigo imaginário ou problemas na escola. Quando e se eu tinha decidido crescer e me tornar algo diferente de um funcionário executivo, trabalhando das 9 às 17.

Toda a discussão foi muito esquisita. Sifu falou sobre a maneira que o universo funciona e sobre como percebemos apenas uma parte dele. Discorreu sobre energia chi, força vital, espiritualismo e cognição – todas as coisas que se pode esperar de um mestre velho e meio estranho. Eu posso compreender

os práticos tradicionais; já vi pessoas fazerem coisas incríveis, sem nenhuma explicação melhor que o condicionamento especial em artes marciais. Mas dragões e fênix, artistas marciais que voam sem qualquer de fios? A idéia de todaquelas lutas chambara dos filmes sendo realizadas por pessoas reais? Eu entendo que existe um bocado de filosofia nas artes avançadas. Isso vai além dela, no entanto. Sifu falou com determinação sobre um mundo de fantasia onde essas coisas eram reais. É claro que há mais coisas lá fora do que somos capazes de ver ou compreender de imediato, mas não. Eu acho que não voltarei lá tão cedo. Eu prefiro continuar com minha visão de realidade por um tempo.

16 de Agosto de 1999

As coisas têm ficado um pouco estranhas ultimamente. São sempre detalhes, mas por alguma razão somente estou percebendo-os agora. Eu não acho que sejam coisas que já aconteceram antes.

Não é apenas como se minha vida estivesse indo para o buraco. É realmente esquisito; uma combinação de acontecimentos ao mesmo tempo, alguns deles estranhos demais para explicar. Como meus amigos não me telefonaram mais. Ou meu emprego – o escritório esqueceu de me pagar. Depois de dois anos, pode-se perguntar se eles ainda lembram que trabalho lá. Janet e eu temos brigado o tempo todo e eu não consigo entender porque. Subitamente, tudo que faço a ofende e a incomoda demasiadamente. Nós nunca passamos por isso antes. NUNCA. Que droga está acontecendo? É como se todo o meu mundo estivesse desmoronando. E, não importa o que eu faça, as coisas apenas pioram.

20 de Agosto de 1999.

Talvez, só talvez, sifu esteja certo. Acho que vou falar com ele amanhã. Eu fiz algo hoje que me deixou um pouco – certo, muito – confuso e assustado. Quatro caras tentaram me cercar e assaltar hoje, quando voltava do meu emprego. Eu fiquei apavorado, claro, mas tentei manter a calma. Quer dizer, é por isso que eu comecei a treinar kung fu! Cidade perigosa e coisas assim. Mas tudo mudou quando eu tentei me virar e fugir. Era como se eu soubesse tudo que iriam fazer – exatamente. Eu sabia para onde se moveriam, quem o faria primeiro, o que planejavam; foi quase instintivo. É óbvio que aprendi um bocado sobre linguagem corporal, percepção de posicionamento e antecipação de ataques, mas nada como aquilo! Foi tudo muito fácil. Três deles estavam no chão em poucos segundos. Tenho que admitir que, até certo ponto, foi quase divertido. A luta foi surreal – eu simplesmente sabia o que fazer, quando me mover para evitar os ataques e como respondê-los.

Eu derrubei três dentre quatro sem sequer pensar no que estava fazendo, como me movia ou porque não tinha fugido, entregue minha carteira ou me mijado todo, quando o último cara puxou uma arma. Nesse momento, eu percebi que estava morto. Quando digo que percebi, no entanto, falo de algum nível intelectual – não é como se tivesse sentido da mesma forma que senti os movimentos e planos dos assaltantes. Uma pequena parte racional do meu cérebro me disse: Agora você vai ser baleado e meu corpo se moveu por reflexo. O cara não disse nada enquanto levantava a arma e puxava o gatilho. Eu sei que ele me considerava morto e que mesmo um atirador abissal não podia errar naquela distância. Mas ele não me acertou; eu me abaixei, dei um passo para o lado e me aproximei dele. Eu apenas o golpeei uma vez – apenas uma vez – e ele voou uns seis metros para trás.

SEIS METROS.

Eu não sou capaz de bater tão forte. Já é difícil arremessar uma pessoa a dois metros de distância com o impulso a seu favor! Ninguém pode bater tão forte! Mas eu bati; simplesmente abaixei, me movi e golpeei, então acabou. Foi quando corri. Acho que estava mais apavorado com o que tinha acontecido do que com os assaltantes. Contorcendo-se no chão, gemendo e se debatendo, eles me deram a impressão de que algo estava muito errado e que eu estava no centro disso.

O que está acontecendo?

Será que eu me esquivei de um tiro?

22 de Agosto de 1999

Janet terminou comigo hoje. Disse que não me conhece mais. Mas que droga isso significa? Eu sou o mesmo cara de sempre. Gosto das mesmas coisas, aprecio as mesmas comidas, rio das mesmas piadas e vejo o mesmo tipo de filmes. Mas agora sou um estranho? Para piorar as coisas, a locadora de vídeo parece ter perdido meu registro. A Corporação diz que eu não trabalho lá e a contabilidade nunca me pagou nada. Levou o dia inteiro para esclarecer isso. Hoje parecia que eu não podia vencer.

6 de Setembro de 1999

Eu realmente tenho que fazer isso com mais freqüência. Parece que as coisas se tornam mais reais quando as coloco no papel. Eu leio meu diário e não consigo acreditar minha própria descrença no caos que assola minha vida mas, ao mesmo tempo, continuo confusa. Eu não sei o que acontecerá, mas o diário é quase um lembrete de coisas muito surreais para que eu me recorde delas com certeza. Minhas memórias parecem fantásticas até que eu olhe para trás e perceba que são reais.

Tenho conversado muito com sifu. Ele está certo. Nada é como eu imaginava. Ele diz que eu estava adormecida e que agora despertei. Não tenho mais nenhuma escolha senão acreditar nele. Eu aprendi bastante, mas não sei expressar isso com palavras. Eu gostaria de anotá-los aqui, mas não sei como explicar esses sentimentos e percepções. O mundo inteiro se abriu para mim. É uma experiência dolorosa, mas todos os dias parecem revelar algo novo. Olhando como as coisas deram errado, entretanto, me pergunto se vale a pena.

Ah, sim! Finalmente deixei meu emprego, já que precisava me esforçar todo semana para receber meu pagamento. Essa briga com a gerência não valia mais a pena. Eu ensino no estúdio agora. Não sei quanto tempo ficarei com sifu, mas tenho muito mais que aprender.

9 de Setembro de 1999

Essa noite acordei suando, achando que estava tendo um pesadelo. Algo envolvendo fogo e chamas, gritos e pessoas morrendo. Me sentia muito mal. Nunca tinha sido afetada dessa maneira por um sonho! Droga, mesmo quando me empanturrava de comida mexicana antes de deitar não tinha esse tipo de sonho. Não consigo parar de pensar nele – essa visão parece que se alojou em meu cérebro e não quer sair. Os gritos são como uma paródia dissonante de alguma música martelando sua cabeça. O pior de tudo é que não consigo me lembrar do sonho com clareza. Simplesmente tenho a sensação de que algo será perdido. Algo importante.

10 de Setembro de 1999

Algo está MUITO errado. Eu tentei pegar o ônibus hoje. Não é nada incomum, já que detesto carro, mas eu esqueci de pegar dinheiro trocado. Eu fucei na minha carteira para ver se havia deixado algum aí, por acidente – nunca se sabe, certo? Podia haver algum trocado do almoço do dia anterior. Eu procurei na minha carteira e então senti algo me atingir no estômago. Foi tão ruim que eu vomitei na entrada do ônibus. O motorista me olhou de forma estranha e me chutou para fora. Nem sequer perguntou se eu estava doente ou algo assim, simplesmente gritou para eu sair do ônibus! Em todo o caminho para casa, todos me olhavam rindo, como se eu fosse um mendigo, um criminoso ou alguma forma de vida baixa e desprezível. O que aconteceu? Sifu me disse que tenho poderes para mudar as coisas, mas que isso tem um preço para mim. Será que virar um herói do kung fu significa que sua vida inteira vai se transformar num acidente de trens?

12 de Setembro de 1999

Sifu desapareceu.

Ninguém o viu desde aquela noite do pesadelo. Eu procurei por ele em todo lugar, mas parece que ele simplesmente sumiu. Não há registros, bilhetes, nada. Mesmo os outros estudantes do dojo, sabendo que algo está errado, têm dificuldade para descrevê-lo – eles se lembram dele, mas não podem fornecer sua aparência com palavras. Eu acho que alguma coisa importante aconteceu, mas eu não consigo descobrir o quê. Eu preciso aprender mais, só que não sei para onde ir daqui por diante. Sem sifu eu não sei o que acontecerá!

20 de Setembro de 1999

Eu continuo ensinando no dojo, mas tenho o pressentimento que sifu não voltará. Por um lado, eu descobri que essas dores e sentimentos podem ser controlados. É como ele havia dito. O poder está em todos; você só precisa aprender a senti-lo e direcioná-lo. Quando realizo os movimentos dos mindos artes, posso senti-lo sendo reunido. Ele se aquece em algum ponto interior quando eu medito e relaxo no final do dia. Por outro lado, minha vida continua uma bagunça, parecendo estar totalmente fora do meu controle. Meu senhorio não cobra mais o aluguel. Ele nem me conhece. Eu tenho um apartamento, mas ninguém me reconhece como inquilina. Nunca fui muito íntima com vizinhos, mas agora somente sou reconhecida quando realmente insisto. Eu também fechei minha conta no banco. Depois de 20 minutos com o caixa, ele conseguiu encontrar meu registro (que tinha sido erroneamente arquivado como inativo) e pude sacar meu dinheiro. O Imposto de Renda estava verificando os números. Eu não fiz nada ilegal, logo quem sabe o que está errado...

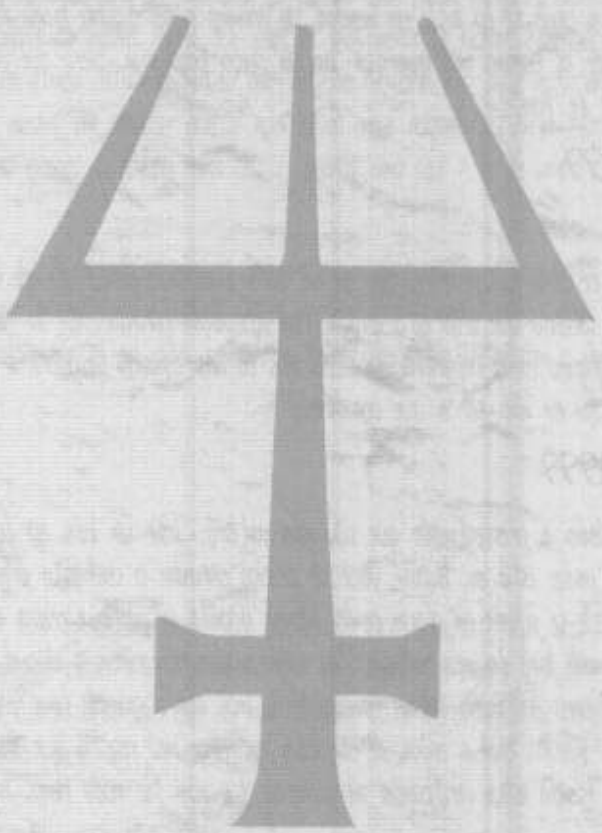
Eu recebi um bilhete de um estranho outro dia. Ele veio até o dojo, não disse nada e deixou um pedaço de papel dobrado na minha mochila. Não havia nada nele além de um endereço e um horário. Quando cheguei ao clube na hora marcada, ele não estava lá, mas havia outras pessoas que o conheciam. Um grupo inteiro. Parece que há muitos na mesma situação que a minha. Mas nenhum deles sabe o que está acontecendo também. Parece que as regras mudaram em algum lugar, mas ninguém avisou aos jogadores. Todos estamos voando às cegas agora.

10 de Outubro de 1999.

Essa será minha última anotação nesse livro. Sei que isso não significa muito para ninguém, exceto para mim, mas acho que vou deixá-lo com alguns amigos. Se estiver lendo isso, ou você se convencerá que sou um completo drogado ou saberá do que estou falando. Apenas saiba que agora compreendo que alguma coisa terrível aconteceu. Muitos dos antigos guardiões das escolas da fé desapareceram. Tudo que restou para proteger esse mundo são pessoas como eu: semi-treinados ou sabendo apenas o suficiente para meter seus traseiros em muitos problemas. O mundo é um lugar maior que aquele ensinado nas escolas. Talvez eu sempre soubesse disso. Agora, posso fazer algo a respeito. As leis que aceitamos como certas não estão gravadas em pedra, mas algumas pessoas desejam que estejam. Além disso, eu acredito que todos têm o direito de atingir o potencial que sifu me mostrou, assim eu preciso continuar treinando as pessoas e encorajando-as a explorar esse potencial. Nenhum de nós sabe toda a verdade: parece que tudo que sabemos é que podemos ver e fazer coisas que todo mundo considera impossível. Se podemos fazê-las, então deve haver outros lá fora que também podem. Alguns dos meus novos amigos mencionaram que já foram caçados ou perseguidos, como se houvesse uma conspiração que sabe sobre nós e quer nos impedir. O governo? A igreja? Algo totalmente diferente? Não temos certeza. Tudo que sabemos é que tudo que tínhamos como verdade está errado. Uma mudança já ocorreu e outra está se aproximando.

Eu vou tentar descobrir o que está acontecendo. Me deseje – nos deseje – sorte.

Dominic LeTarry



Índice Remissivo

A

Ações Múltiplas 215
Adormecidos 31
Antagonistas 274
  Aparições 282
  Caçadores 283
  Desauridos 274
  Emissários 279
  Fadas 283
  Lobisomens 281
  Nefandi 276
    Malleus Nefandorum 277
Antagonistas Vampiros 280
Antecedentes 117-123
Arete 139
Armagedom 40
Arquétipos 87-89, 96-101
Ascensão 31
Atributos 89-90, 101-105
Avatar 94, 135, 138, 150
Aviso 18

B

Barabbi 276

C

Cabalas 35
Capelas 37
Características 84
  Antecedentes 117
  Arete 129
  Atributos 101
  Experiência, Pontos de 131
  Força de Vontade 131
  Habilidades 105
  Paradoxo 131
  Qualidades e Defeitos 287
  Quintessência 131
  Ressonância 131
  Vitalidade, Níveis de 131
Construtos 37
Convenções 33
Criação de Personagem 84, 87
  Antecedentes 90
  Arete 90
  Atributos 89
  Centelha de Vida 91
  Conceito 89
  Esferas 90
  Focos 90
  Força de Vontade 91
  Habilidades 90
  Paradoxo 91
  Pontos de Bônus 91
  Prelúdio 91
  Quintessência 91
  Ressonância 91
  Tradição 89

D

Dano
  Agravado 246
  Asfixia e Afogamento 249
  Dano Cinematográfico 238
  Eletrocussão 249
  Fogo 249
  Queda 249
Dano Agravado 246
Desauridos 33
Despertar 22, 135, 138

E

Efeito Dominó 137
Efeitos 147
Esferas 134, 139, 156
  Correspondência 157
  Décima? 140
  Entropia 161
  Espírito 194
  Forças 167
  Matéria 174
  Mente 180
  Primórdio 185
  Tecnocráticas 141
  Tempo 199
  Vida 171
Essência 89, 94
  Dinâmica 94
  Investigativa 95
  Padrão 95
  Primordial 95

F

Ferimentos, veja Dano 237
Focos 207
  Abandonando 207
  Exemplos 207
  Superando 207
  Tipos 207
Força de Vontade 149

G

Guerra da Ascensão 23, 252, 254

H

Habilidades 90, 105-117
História 253
Horizonte, O 39

I

Iniciativa 236

J

Juízo Final, o 252

M

Magia
- Coincidente 137, 148
- Criando Efeitos 147
- Desperta 135
- Efeito Dominó, o 151
- Estática 135
  - Estilos 207
  - Tecnomágica 141
  - Vulgar 137, 149
- Feitiçaria 136, 141
- Inata 149
- Inércia Histórica 142
- Metafísica 142
- Permutações 154
  - Agindo em Conjunto 154
  - Compartilhando Percepções 153
  - Contramagia 154
  - Efeitos Múltiplos 155
  - Efeitos Simultâneos 155
  - Habilidades e Magia 155
  - Magia Sensorial 153
  - Rotinas e Efeitos Rápidos 156
- Regras
  - Área, Alcance, Duração e Dano 151, 209
  - Contra-mágica 152
  - Esquiva e Resistência 152
  - Falha 153
  - Limiares e o Aumento da Dificuldade 149
  - Sucessos Necessários 149
  - Usando Força de Vontade 149
  - Usando Quintessência 149
- Tabelas de Referência 208

Magia Coincidente 137, 148
Magia Vulgar 137
Maravilhas 146
Mundos Exteriores 39

N

Narrativa 22, 260
- Cenário 263
- Crônicas 264
- Sim e Não 260

Natureza e Comportamento 89, 96
- Arquiteto 96
- Autocrata 96
- Bom Vivant 96
- Caçador de Emoções 100
- Celebrante 97
- Comediante 100
- Competidor 97
- Conformista 97
- Criança 97
- Diretor 98
- Esperto 98
- Excêntrico 98
- Fanático 98
- Galante 98
- Juiz 98
- Mártir 99
- Masoquista 99
- Monstro 99
- Pedagogo 99
- Penitente 99
- Perfeccionista 100
- Ranzinza 98
- Rebelde 100
- Samaritano 97
- Sobrevivente 100
- Solitário 99
- Tradicionalista 100
- Trapaceiro 100
- Valentão 96
- Visionário 101

Nefandi 34
Nodos 37

O

Ofícios 34
Oráculos 35
Órfãos 35

P

Padrões 139-140
Paradigma 145, 207
Paradoxo 149, 154, 205
- Defeitos de Paradoxo 207
- Espíritos 207
- Reinos 207

Película, A 38
Pontos de Experiência 130-131

Postos 31
Procuras 22

Q

Quintessência 144, 149

R

Realidade Estática 142
Regras 212
- Complicações
  - Ações Prolongadas 217
  - Ações Resistidas 217
  - Limiares 219
  - Trabalho de Equipe 219
- Jogando Dados 214
  - Dificuldades 214
  - Falhas 215
  - Falhas Críticas 216
  - Sucessos Automáticos 216
- Nível de Sucesso 215
- Tempo 212
  - Ações 213
  - Ações Múltiplas 215
  - Atos Reflexos 214

Ressonância 197
- Afetando a Magia 197
- Na Vida Cotidiana 198

Rotinas 156

S

Santuários+A260 38
Silêncio 199
- Descrença 200
- Duendes 201
- Entrando 199
- Formas 199
- Panoramas Mentais 201

Sistemas
- Drama 222
- Proezas Físicas 223
- Tarefas Mentais 228
- Tarefas Sociais 226

Sistemas de Combate 236
- Absorção de Dano 239
- Armadura 239
- Armas Especiais 245
- Ataques 239
- Dano 239
- Iniciativa 236
- Manobras 240
- Resolução 239
- Turnos 238

Sistemas Dramáticos 222
Sorvo 144

T

Tabelas
- Acúmulo de Paradoxo 195
- Aperfeiçoando Equipamentos 233
- Armas e Armadura 243-244
- Construção de Equipamentos 229
- Criação de Personagem 87-88
- Criando Efeitos Mágicos 207
- Custo em Experiência 131
- Destruindo Equipamentos 231
- Dificuldade e Sucesso 215
- Manobras de Combate 243-244
- Nível de Toxinas 248
- Referência para Mágicas 208-209
- Silêncio 199, 276
- Tabela de Vitalidade 246

Tecnocracia, A 32
- Círculo Interno 33
- Simpósios 33

Tellurian, A 36
Testes Prolongados 217
Tradições, As 46
- Adeptos da Virtualidade 79
- Coro Celestial 51
- Culto do Êxtase 55
- Eutanatos 61
- Filhos do Éter 72
- Irmandade de Akasha 47
- Oradores dos Sonhos 57
- Ordem de Hermes 65
- Vazios 81
- Verbena 75

Trama, A 36, 144
Trindade Metafísica, A 143
- Dinamismo 143
- Entropia 144
- Estase 143

U

Umbra, A 38

V

Vitalidade 247
- Anotando o Dano 246
- Cur+B153ando o Dano 247
- Dano Agravado 248
- Dano Letal 246
- Dano por Contusão 246
- Doenças, Drogas e Venenos 247

MAGO
A ASCENSÃO

QUANDO AS TREVAS SÃO QUASE PALPÁVEIS,

A REALIDADE QUASE MALEÁVEL,

E FERAS ANTIGAS VIVEM EM LUGARES INÓSPITOS...

SAGAS IMENSAS PASSAM DESPERCEBIDAS,

GRITOS HERÓICOS NÃO SÃO OUVIDOS,

E UMA GUERRA SAGRADA PARECE INÚTIL.

MAS O MUNDO CONTINUA EVOLUINDO:

MESMO O MUNDO DAS TREVAS ™

ESTA É A SUA CHANCE DE LUTAR CONTRA INIMIGOS FANTÁSTICOS...USANDO CRIATURAS SOBRENATURAIS.

JOGOS DE NARRATIVA - 3ª EDIÇÃO:

UM MUNDO CONHECIDO, COM ALGO INÉDITO E OCULTO...

MAGO
A ASCENSÃO

Nome: _____ Natureza: _____ Tradição: _____
Jogador: _____ Essência: _____ Conceito: _____
Crônica: _____ Comportamento: _____ Cabala: _____

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força:	● ○ ○ ○ ○	Carisma:	● ○ ○ ○ ○	Percepção:	● ○ ○ ○ ○
Destreza:	● ○ ○ ○ ○	Manipulação:	● ○ ○ ○ ○	Inteligência:	● ○ ○ ○ ○
Vigor:	● ○ ○ ○ ○	Aparência:	● ○ ○ ○ ○	Raciocínio:	● ○ ○ ○ ○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	○ ○ ○ ○ ○	Ofícios	○ ○ ○ ○ ○	Acadêmicos	○ ○ ○ ○ ○
Esportes	○ ○ ○ ○ ○	Condução	○ ○ ○ ○ ○	Computador	○ ○ ○ ○ ○
Consciência	○ ○ ○ ○ ○	Etiqueta	○ ○ ○ ○ ○	Cosmologia	○ ○ ○ ○ ○
Briga	○ ○ ○ ○ ○	Armas de Fogo	○ ○ ○ ○ ○	Enigmas	○ ○ ○ ○ ○
Esquiva	○ ○ ○ ○ ○	Meditação	○ ○ ○ ○ ○	Investigação	○ ○ ○ ○ ○
Expressão	○ ○ ○ ○ ○	Armas Brancas	○ ○ ○ ○ ○	Direito	○ ○ ○ ○ ○
Intimidação	○ ○ ○ ○ ○	Atuação	○ ○ ○ ○ ○	Lingüística	○ ○ ○ ○ ○
Liderança	○ ○ ○ ○ ○	Furtividade	○ ○ ○ ○ ○	Medicina	○ ○ ○ ○ ○
Manha	○ ○ ○ ○ ○	Sobrevivência	○ ○ ○ ○ ○	Ocultismo	○ ○ ○ ○ ○
Lábia	○ ○ ○ ○ ○	Tecnologia	○ ○ ○ ○ ○	Ciências	○ ○ ○ ○ ○

Esferas

Correspondência	○ ○ ○ ○ ○	Vida	○ ○ ○ ○ ○	Primórdio	○ ○ ○ ○ ○
Entropia	○ ○ ○ ○ ○	Mente	○ ○ ○ ○ ○	Espírito	○ ○ ○ ○ ○
Forças	○ ○ ○ ○ ○	Matéria	○ ○ ○ ○ ○	Tempo	○ ○ ○ ○ ○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○

Arete

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

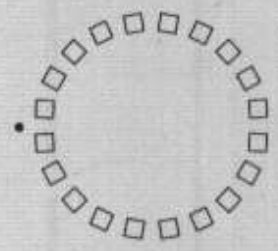
Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Ressonância

Dinâmica ○ ○ ○ ○ ○
Entrópica ○ ○ ○ ○ ○
Estática ○ ○ ○ ○ ○

Quintessência



Paradoxo

Experiência

Combate

Arma	Dif	Dano

WORLD OF

ISBN 85-85443-99-5
9 788585 443993