

MAGO

SISTEMA DAEMON



HATALÍBIO ALMEIDA



INICIATIVA
DAEMON



MAGO

SISTEMA DAEMON

I^A EDIÇÃO

MAGO

SISTEMA DAEMON
1ª EDIÇÃO

Criação: Hatalábio Almeida
Editor: Lobo Lancaster
Desenvolvimento: Hatalábio Almeida
Diagramação: Lobo Lancaster
Programação Visual: Lobo Lancaster
Revisão: Lobo Lancaster e Nana Mariano
Arte da Capa: Jason Chan
Arte da Contra-Capa: Michel Koch
Arte Interna: Dan Smith, Joshua Gabriel
Timbrook, Leif Jones, Ron Spencer e Vince Locke


Contato : hatalibioalmeida@hotmail.com e
lobolancaster@hotmail.com
Publicação: Abril 2014

ÍNDICE

MAGIA EM MÁGIKA	4
ADEPTOS DA VIRTUALIDADE	8
CORO CELESTIAL	10
CULTO DO EXTASE	12
EUTANATOS	14
FILHOS DO ÉTER	16
IRMANDADE DE AKASHA	18
ORADORES DOS SONHOS	20
ORDEM D HERMES	22
VAZIOS	24
VERBENA	26
TECNOCRACIA	28
DESAURIDOS	30
NEFANDI	31
ESFERAS	32
NOVAS PERÍCIAS	38
APRIMORAMENTOS	40

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes.

Este é apenas um jogo, a realidade é muito pior.



Este Livro é uma publicação da Lancaster Editoração sobre o selo independente da Iniciativa Daemon. Não temos a intenção de infligir quaisquer direitos autorais, publicando nossos netbooks em formato de periodicos, de acordo com a lei de copyrights. Nossas publicações são feitas de fãs para fãs, sendo distribuido de forma gratuita.

www.conciliumtenebrae.wordpress.com

INTRODUÇÃO

Essa adaptação foi criada como forma de oferecer uma opção para os Jogadores do Sistema Daemon que desejam jogar no cenário de MAGO: A ASCENSÃO e desconhecem o sistema storyteller. Dependendo da recepção desse material, iremos produzir futuramente outras referências. Um agradecimento especial ao Lobo Lancaster, que está produzindo o layout desse netbook, Mark Rein Hagen, que praticamente criou o World of Darkness, e Phil Brucato e Stewart Wieck, os criadores desse incrível jogo que é Mago.

-Hatalíbio Almeida

MAGIA EM MÁGICA

MAGIA VULGARE COINCIDENTE

Magia Vulgar é toda magia espalhafatosa que obviamente pareceria algo mágico para uma pessoa comum. Magias vulgares geram Paradoxo. **Magias Coincidentes** são magias que são camufladas ou simuladas como algo que possa parecer uma ação que possa se passar como normal (como ter balas extras na sua arma, um cano explodir e criar uma “bola de fogo”, curar-se e fazer parecer que o tiro apenas “passou de raspão”).

MAGIA DE IMPROVISO E RITUAIS

As regras de magia de improviso e Rituais são aplicáveis normalmente sem nenhuma adaptação. Rituais são chamados de **Rotinas**.

PONTOS DE MAGIA SÃO

QUINTESSÊNCIA

Nessa adaptação, Quintessência são os Pontos de Magia, o combustível para todos os efeitos mágicos. O gasto dos Pontos de Magia/Quintessência agora estão ligados ao Aprimoramento *Avatar*.

DANO, ALCANCE, ETC.

Os valores de alcance, duração, etc. das magias são diferentes do Sistema Daemon original, sendo flexíveis no

sistema Storyteller. Fica a cargo do Narrador se deseja simplificar e usar a tabela do Sistema Daemon ou estipular limitações. Como regra, o **alcance** de qualquer magia é o campo de visão do Mago (podem aumentar com o uso da Esfera de Correspondência), enquanto que a duração é variável (a maioria das magias de **dano** são instantâneas).

PARADOXO

Paradoxo é o efeito colateral do uso de magias vulgares, ou seja, magias que não “disfarçam” sua natureza mágica em efeitos coincidentes, que possam ser acreditados pela população (como conjurar mais balas em uma arma, um espectador pode apenas achar que contou errado os tiros). Magias que causam Paradoxo são, por exemplo, bolas de fogo, relâmpagos saindo da ponta dos dedos de um mago, voar como um super-herói, teleportar-se, etc.

GANHANDO PARADOXO

A escala em ficha de Paradoxo é igual ao máximo de Quintessência/Pontos de Magia. Cada vez que executar uma magia vulgar, o Narrador deve anotar na ficha do Personagem o **ganho de 1 ponto de Paradoxo para cada ponto da esfera mais alta utilizada na magia** (Ex.: Se o Mago faz uma magia de Forças 3, ganha

3 pontos de Paradoxo). Com testemunhas mundanas, a magia ganha o **dobro** de pontos de Paradoxo! Quando essa escala estiver relativamente alta (ou seja, estiver quase igualando o máximo de Pontos de Magia/Quintessência do Personagem), outros Magos, seres sobrenaturais e indivíduos psiquicamente sensíveis irão notar “algo estranho” com o Personagem, como se houvesse algo errado com ele (+20% em qualquer teste de detecção sobre o Personagem).

Os efeitos de Paradoxo aparecem 1d4 turnos após o acúmulo.

PERDENDO PARADOXO

O Personagem perde 1 ponto de Paradoxo a cada 7 dias sem utilizar Mágica.

CHOQUES DE RETORNO

Choques de Retorno são os efeitos danosos do Paradoxo no Mago. O Personagem às vezes não quer lidar imediatamente com os efeitos de Paradoxo. Pra isso, ele deve fazer um teste de WILL para atrasar os efeitos até o final da Cena. Para cada acúmulo o retardamento só pode ser feito uma vez. Porém, **TODOS** irão retornar no final da Cena de uma só vez!

Siga a tabela abaixo para os efeitos de Paradoxo acumulado:

Até 5 pontos: o Mago recebe a quantidade de Paradoxo em pontos de dano, podendo reduzir a metade se passar num teste de CON. Adquire um efeito colateral inconveniente (mas não muito sério) momentaneamente.

6-10 pontos: o Mago recebe a quantidade de Paradoxo em pontos de dano, podendo reduzir a metade se passar num teste de CON. O Mago recebe um efeito colateral realmente incômodo que gerará um redutor de -30% em uma perícia

importante para o Personagem.

11-15 pontos: o Mago recebe a quantidade de Paradoxo em pontos de dano, podendo reduzir a metade se passar num teste de CON. O Mago recebe um efeito colateral realmente incômodo que gerará um redutor de -50% em uma perícia importante para o Personagem ou, opcionalmente, o Narrador pode criar um problema imediato e realmente **BIZARRO** para o Personagem (que possa causar dano ou não)!

16-20 pontos: o Mago recebe a quantidade de Paradoxo em pontos de dano, podendo reduzir a metade se passar num teste de CON. Caso sobreviva, o Mago recebe um efeito colateral de -100% em uma perícia muito importante para o Mago ou, opcionalmente, algo acontecerá que o deixará completamente incapaz (principalmente se for em combate).

21+ pontos: Diga adeus pro seu Personagem. O Mago recebe a quantidade de Paradoxo em pontos de dano, podendo reduzir a metade se passar num teste de CON.

Ele ganha um Aprimoramento negativo permanentemente (a escolha do Narrador, e pode ser mau). O Personagem pode atrair a atenção de um espírito do Paradoxo, ser jogado em um dos Reinos do Paradoxo e talvez não retorne.

SILÊNCIO

Silêncio é uma forma de choque de retorno do Paradoxo. O impacto da mágica na mente do Mago é tão grande que ele é obrigado a abrigar-se dentro de si próprio para não se perder completamente.

Geralmente o Silêncio se manifesta na

forma de loucuras. O Narrador é livre pra utilizar os Aprimoramentos *Esquizofrenia*, *Compulsão*, *Maníaco-Depressivo*, *Fúria* e outros da forma que desejar.

O mago pode fazer um teste de Descrença para dizer para si mesmo que suas alucinações não são reais, e deve fazer um teste de WILL. Em caso de sucesso, ele ignora suas loucuras por uma Cena. Em caso de Falha Crítica, ele conjura **Duendes**, ilusões de sua própria loucura adquirindo forma física no mundo real para atormentá-lo!

O Silêncio é superado gradativamente. Não existe um período mínimo ou máximo para livrar-se dos efeitos de Silêncio, eles devem ser estipulados pelo Narrador.

TRADIÇÕES

O Conselho das Nove Tradições Místicas, ou as Tradições, são uma coleção de diferentes tradições mágicas de **Mago: A Ascensão** unidas por uma teoria comum das **Esferas Mágicas**, bem como por um único objetivo: a defesa da mágica e do mitológico-maravilhoso contra o opressor, estático e seguro **Paradigma Tecnocrático** de controle e previsibilidade.

O Conselho tradicionalmente mantém uma cadeira para cada Esfera. Certas Tradições, por algum motivo, deixaram o Conselho (os **Solificati** devido ao Grande Traidor, e os **Ahl-i-Batin** por motivos mais complexos) e foram substituídos por novas Tradições, ex-Convenções que romperam com a Tecnocracia (Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade).

A seguir, teremos as Tradições Mágicas, os hackers Adeptos da Virtualidade, os espiritualizados do Coro Celestial, o transcendental Culto do Êxtase, os macabros Eutanatos, os cientistas loucos Filhos do Éter, a milenar Irmandade de Akasha, os viajados Oradores dos Sonhos, a erudita Ordem de Hermes e os bruxos Verbena, bem como outras organizações que não procuram a Ascensão, como os Engenheiros do Vácuo, que procuram fechar os portais da Umbra, bem como catalogá-los e explorá-los, são os próprios astronautas do cosmo, e a Interação X, uma organização de aprimoramento do corpo humano mediante implantes cibernéticos, e os Desauridos, magos loucos imunes ao Paradoxo.





ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

“Você acha que é mais rápido do que eu, tecnocanalha? Enquanto você usa teclados e monitores pra tentar me impedir, eu invado seu sistema com uma linguagem que seu firewall nunca viu na vida!”

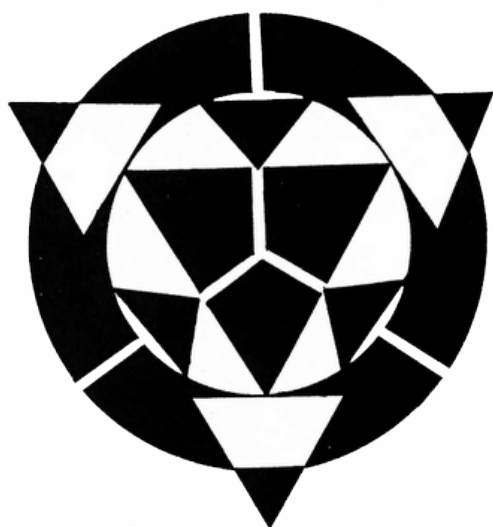
Hackers, crackers e reprogramadores universais da realidade, a maioria dos Adeptos da Virtualidade realiza sua mágika através de seu próprio tipo de Hipertecnologia. Através da Internet, os Adeptos da Virtualidade conectam todos os lugares; através de seus superpoderosos computadores e dispositivos de vigilância, eles vêem muitas coisas; através de implantes biônicos, planejam fazer humanos melhores.

Muitos procuram criar uma “Realidade 2.0”, alterando e melhorando este mundo, e muitos veem a Teia Digital – a Realidade Virtual de último tipo – como este mundo utópico. Outros simplesmente procuram fazer a ordem estabelecida desabar, usando sua habilidade em computação para jogar as máquinas da Tecnocracia contra seus criadores. Este veio caótico,

presente na maioria dos hackers, tem guiado muitos matemáticos a focarem no caos, na tentativa de compreender o mundo quântico.

Sua aliança com o Conselho tem, às vezes, sido tensa. Como os Filhos do Éter, os Adeptos da Virtualidade são colocados sob suspeitas por seu passado como Tecnocratas, mas ao contrário dos Filhos do Éter, os Adeptos não se importam nem um pouco com isso.

Os Adeptos da Virtualidade acreditam no futuro, e o futuro pertence aos Adeptos da Virtualidade.



KIT: ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 350 pontos de Perícias.

Perícias: Consciência 20%, Ciências (Direito 10%, Matemática 50%), Condução 20%, Eletrônica 40%, Engenharia (escolha uma) 30%, Falsificação 30%, Idiomas (Inglês 30%, Criptografia 50%), Informática (Internet 50%, Hacker 50%, Manutenção 50%, Programação 50%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos e Dinheiro 2, Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Correspondência.



CORO CELESTIAL

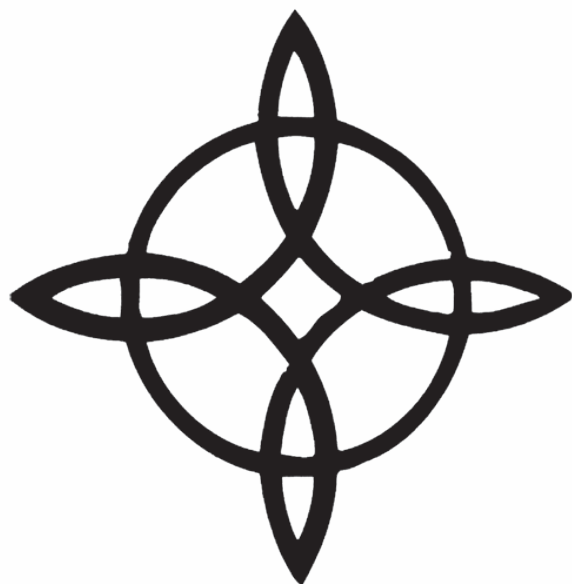
*“Você sente, meu filho? Aquela certeza que preenche seu peito? Que lhe diz o que é certo, o que é errado, e lhe guia e ajuda quando precisa? Avatar?
O avatar é apenas uma parte Dele, meu jovem.”*



Coro Celestial é uma Tradição de magos unidos por seus esforços para tocar o Divino bem como por sua crença no Uno e Primordial a partir do qual todas as coisas se originam. Intimamente ligados ao deus de religiões abraâmicas, o Uno representa a fonte de toda a Criação e acreditam que toda a Criação é parte do Uno.

Seres humanos, particularmente, carregam fragmentos do divino dentro de si, embora seja conhecido por muitos nomes: a chama divina, a alma, o Avatar. É esta ligação que o Coro Celestial acredita que lhes permite ouvir claramente a música do Uno e moldar a criação. Embora sua fé seja essencialmente monoteísta, aceita-se que o Divino tem

muitas facetas e que pode ser expresso através de qualquer quantidade de nomes, religiões e credos. Membros de muitas religiões e denominações (incluindo variedades politeístas mais leves) se unem em adoração e ao serviço do Uno, aceitando que cada pessoa tem seu próprio Caminho para o Uno.



KIT: CORO CELESTIAL

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 140 pontos de Perícias.

Perícias: Consciência 20%, Ciências (Filosofia 10%, História 10%, Teologia 30%), Etiqueta 20%, Idiomas (Latim ou Hebraico) 30%, Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 10%, Lábia 10%, Liderança 30%, Manha 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Contatos e Aliados 1, Pontos Heroicos 2.

Pontos Heroicos: 2 + 2 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Primórdio.



CULTO DO ÊXTASE

“Tá ouvindo, cara? É AC/DC. Quando os caras tocam, eu faço um truque que posso ver as ondas da música em milhões de cores. Assim somos nós e as outras Tradições: enquanto eles querem Ascender com o óbvio, nós encontramos nosso próprio jeito, irmão.”

Muitos nas Tradições veem os Cultistas como pouco mais que hedonistas devassos, mas a verdade é mais sofisticada. Embora seja verdade que muitos deles empregam sexo, drogas, música e dança em sua mágika, seu verdadeiro objetivo é indicado em seu nome: êxtase vem do latim ex stasis, que na verdade significa “fora da estase”. Os Extáticos buscam transcender as ilusões da realidade e ver o mundo sem fronteiras, onde a sua consciência perpassa todo o espaço e o tempo. Isto é conhecido como o Momento Eterno. Às vezes também chamado de tocar Lakashim, o batimento cardíaco do mundo.



Outras ferramentas utilizadas por eles podem ser igualmente potentes – automutilação ritualizada, jejum e atividades físicas extremas são menos utilizados, mas igualmente parte do Culto.

O Culto do Êxtase era anteriormente conhecido como Videntes de Cronos, e foram renomeados para Culto em 1867. Isto aconteceu após o reaparecimento de Sh’zar e a decisão de mudar o nome da Tradição porque estavam se desviando de sua verdadeira missão.

KIT: CULTO DO ÊXTASE

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 170 pontos de Perícias.

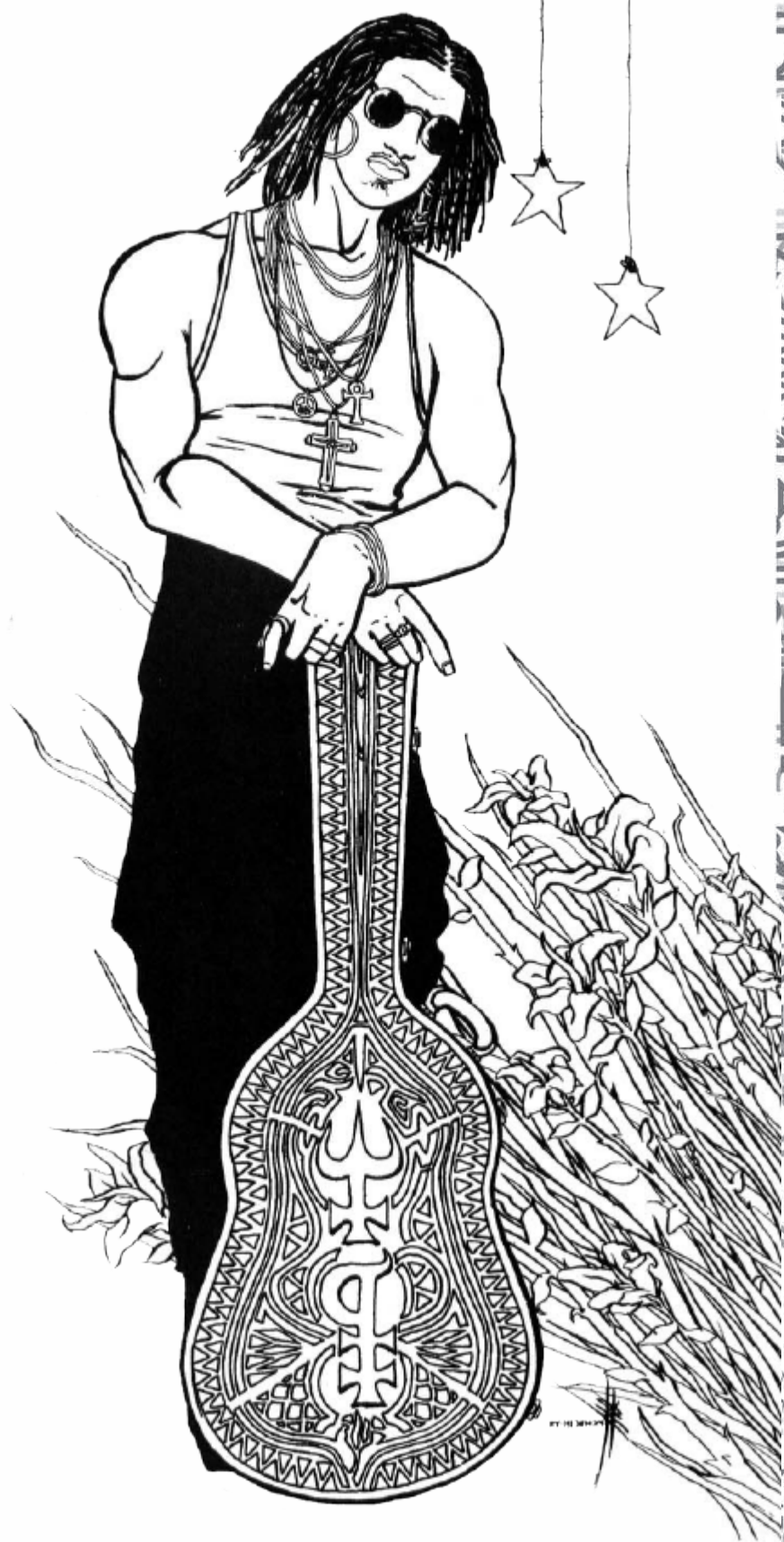
Perícias: Artes (escolha uma) 20%, Armas Brancas (escolha uma) 30%, Ciências Proibidas (Oculto 10%, Consciência 20%, Rituais 40%, Teoria da Magia 45%), Furtar 20%, Manipulação (Lábia 40%, Manha 40%, Sedução 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Contatos e Aliados 2, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Tempo.



EUTANATOS

“Não se mexa. Isso só vai fazer doer mais. Isso, aceite. Deixe-me tirar essa bandagem, o sangue irá escorrer mais rápido. Agora durma um pouco.”

A morte não é o fim, a morte é um fim. Não há muito de bom em uma existência sem um propósito, e ainda menos em uma existência que traz a dor para tudo em que toca. Melhor acabar com este fio e deixar que um novo tome o seu lugar. A Trama – o entrelaçamento dos fios da realidade – formam uma imagem grande, mas o sofrimento e a tristeza estragam esta imagem. Sua responsabilidade é apoiar o mundo e desempenhar as funções necessárias para libertar aqueles que só trazem ou conhecem o sofrimento. É um dever, e não uma diversão. Muitos Eutanatoi depositam uma grande confiança na probabilidade e no destino. Uma vida pode depender de um jogo de cara ou coroa – se ela não ocorrer do jeito que você quer, então o destino não quer que isto aconteça. Outros Eutanatoi

podem usar mágika, dispositivos e lógica para determinar se uma alma pode ser resgatada, ou se é melhor acabar com sua vida agora e permitir que ela tenha a chance de uma existência mais satisfatória através da reencarnação.

Eutanatoi acreditam na Roda do Destino – que os seres passam por muitas existências e vidas, rumo a cumprir seu propósito final. Uma pessoa que fique presa em um ponto da Roda, que se recusa a avançar em direção ao seu objetivo, desacelera a Roda para todos. Nem toda a mágika dos Eutanatos envolve assassinato, um ou outro – na verdade, se uma situação pode ser curada sem derramamento de sangue, tanto melhor.

KIT: EUTANATOS

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 160 pontos de Perícias.

Perícias: Consciência 20%, Ciências (Tanatologia 50%, Hipermatemática 20%), Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Arma de Fogo (escolha uma) 20%, Etiqueta 10%, Medicina 20%, Jogos (escolha um) 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heroicos: 1+1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Entropia.



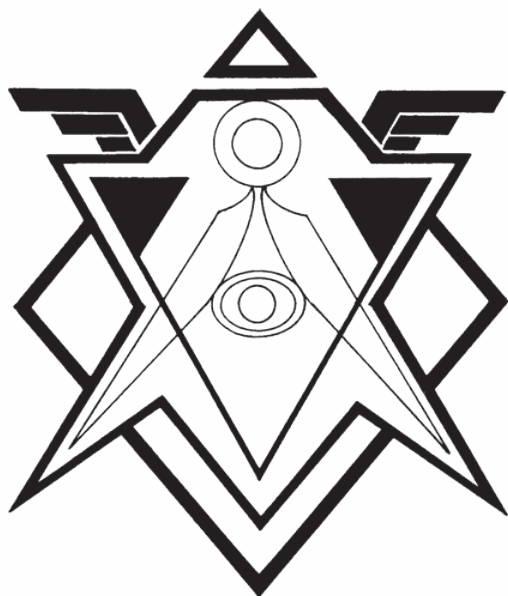
FILHOS DO ÉTER

*“Como? Espere... seno, cosseno, trazendo à potência o coeficiente de viagem no tempo...
Se eu entendo de genética? Filho, meu corpo original morreu faz 30 anos. Eu sou meu próprio clone.”*

⊕ Os Filhos do Éter são uma Tradição de magos que veio da Tecnocracia. São conhecidos por suas invenções altamente personalizadas, que pode variar de mera fantasia, passando pelo estranho e chegando até mesmo ao atroz (como é o caso de muitos Cientistas Loucos). Sua crença é que o universo é muito vasto para a prevalência de qualquer equação única, portanto, nenhuma teoria científica está totalmente errada. Este espírito de aventura e a vontade de se jogar no desconhecido são os maiores responsáveis por sua saída da Tecnocracia, para não mencionar a proclamação de que o Éter era apenas ficção.

A chave para o paradigma dos Eterinos é a Ciência (a palavra é sempre escrita

com letra maiúscula para distinguir da ciência dos Adormecidos). Teorias exóticas de campos de orgone, câmaras de hipercombustão e matrizes de transmissão etérica permite que os Eterinos criem dispositivos ainda mais estranhos e maravilhosos. Sua Ciência muitas vezes tem um toque barroco, como se tivesse saltado das páginas de literatura de HQ ou de ficção científica vitoriana – raios da morte, servos robóticos construídos de bronze e que funcionam à base de corda e veículos fantásticos espaciais ou aquáticos surgem na mente quando os outros discutem os Filhos do Éter.



KIT: FILHOS DO ÉTER

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 22 pontos de Perícias.

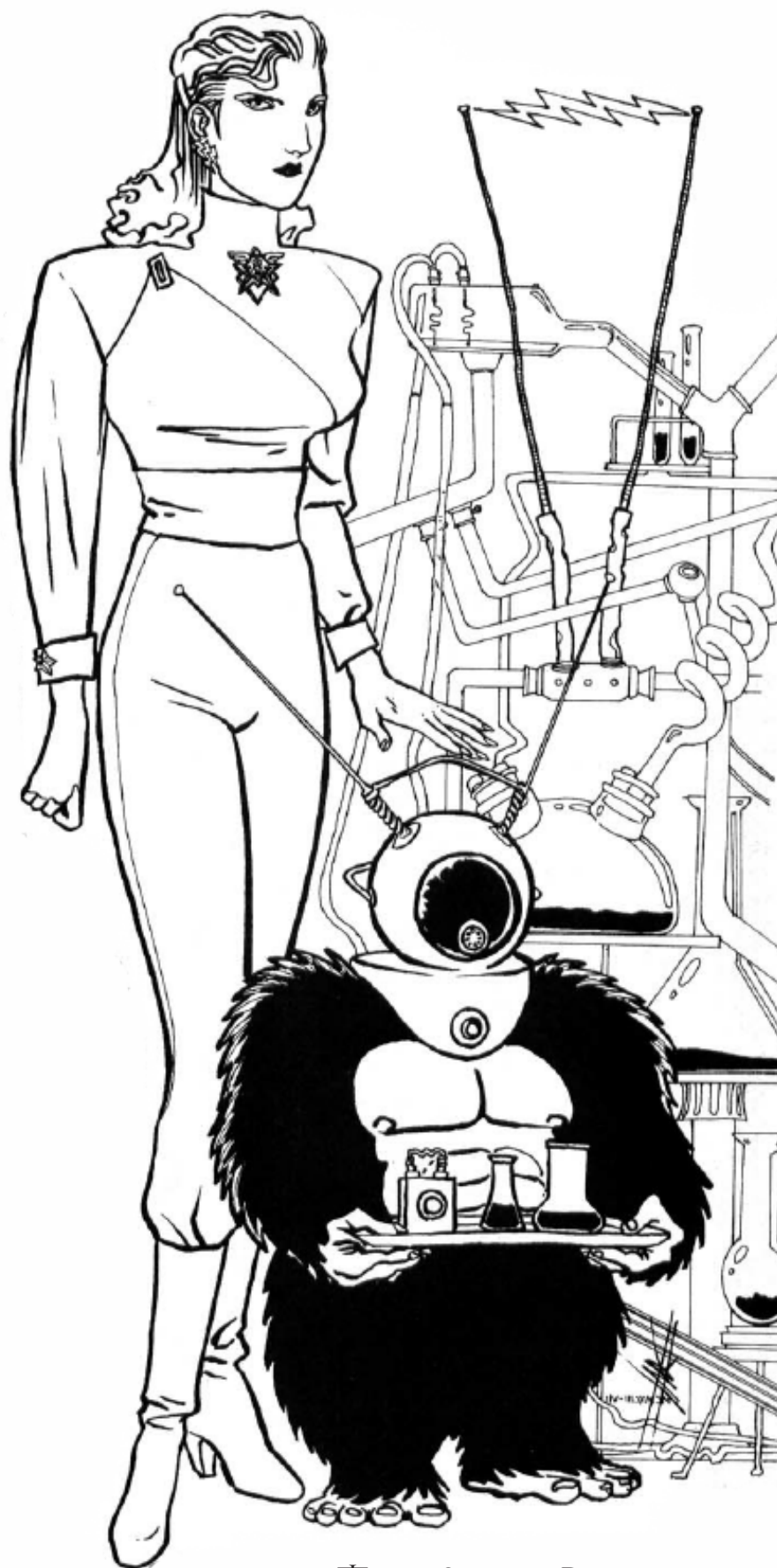
Perícias: Armas de Energia 30%, Tecnologia 50%, Hipertecnologia 50%, Ciências (Biotecnologia 30%, Hipermatemática 20%), Condução (Mochila Voadora 20%), Informática (Computação 50% Internet 10%, Hacker 10%, Manutenção 40%, Programação 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1, Recursos e Dinheiro 2 OU Patrono 2.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera *Matéria*.



IRMANDADE DE AKASHA

*“Sinta a árvore. Seja a árvore. Resistente. Mas fluido.
Fluido como as folhas que caem. Seja a árvore.”*

A Irmandade de Akasha é um grupo intimamente conectado com artes marciais introspectivas que funcionam ao fortalecer suas mentes e seus corpos. A Esfera da Mente é sua Esfera preferida e a Irmandade tende a ter grande proficiência com ela.

Muitos magos ficam perplexos pelo fato desta Tradição, com sua ênfase no desenvolvimento do corpo, acreditar que a Esfera da Mente é superior, mas para a Irmandade, mente e corpo são indispensáveis. A disciplina da mente só pode ser alcançada com a disciplina apropriada do corpo que a contém.

Infelizmente grande parte da história da Irmandade de Akasha não viu muito mais do que estereótipos e confusão por parte de seus semelhantes ocidentais.

A Irmandade de Akasha é uma Tradição antiga e opulenta e suas origens remontam à primeira aldeia, quando a humanidade vivia em harmonia com o Todo Cósmico. Ali, a futura Irmandade aprendeu o Dô com o Dragão, o Tigre e a Fênix Celestinos.



KIT: IRMANDADE DE AKASHA

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 400 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas em 50/50), Meditação 20%, Briga 50/50, Dô 50%, Camuflagem 30%, Consciência 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 40%, Esquiva 50%, Esportes (Acrobacia 20%), Furtividade 30%. Aconselha-se gastar o restante dos pontos de Perícias em Manobras de Combate de Dô.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Dô 2, Pontos Heroicos 3.

Pontos Heroicos: 3 + 3 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Mente.



⊕RADORES DOS SONHOS

*"Eu caminho por onde o Sonho é Real. Eu danço de acordo com a pulsação do Mundo.
Eu sou Uno com a Natureza - o lobo, o urso, a coruja. Seu mundo é cego, seu espírito está
agonizando. Venha comigo para o coração da Natureza.
Compartilhe nossos sonhos, e você viverá."*

⊕ Os Oradores dos Sonhos são uma Tradição de magos composta por indivíduos que praticam xamanismo e comungam com espíritos como parte de sua mágica, existindo como intermediários entre o Mundo Mortal e o Mundo Espiritual.

É uma das Tradições mais diversas, composta por sociedades de culturas ancestrais da África, Nativo-americanos, Inuits e Aborígenes da Austrália, em conjunto com praticantes do Xintô, sábios espiritualistas independentes e descendentes de outros grupos e civilizações esquecidos.

Embora originalmente chutados para um único balaio pelos outros, de Tradições eurocêntricas, as diferentes culturas dentro dos Oradores dos Sonhos têm encontrado

solo fértil em comum em seu respeito e dedicação ao equilíbrio entre a realidade física e espiritual. Como a Película está mais grossa e o Mundo Espiritual mais perigoso, os deveres dos xamãs tornaram-se cada vez mais difíceis.

Mas, enquanto outros magos tendem a ignorar as questões do espírito e os Adormecidos os esqueceram por completo, os Oradores nasceram para andar na borda do meio, para ver e ouvir o que os outros não vêem e nem ouvem, e preencher papéis ainda muito necessários no mundo moderno.



KIT: ⊕RADORES DOS SONHOS

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 220 pontos de Perícias.

Perícias: Consciência 20%, Camuflagem 25%, Ciências (Filosofia 20%, Herbalismo 50%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 35%, Oculto 25%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%, Viagem Astral 10%), Pesquisa 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Espírito.



⊕ ORDEMI DE HERMITES

“Sente. Aprenda. Leia as palavras do grimório. Leia-as até poder ouvir a voz de seu autor recitando-as em sua mente. Leia-as até seus olhos não poderem mais. E quando isso acontecer, aprendiz, eu julgarei se você é merecedor da minha atenção.”

⊕ rgulhosos e seletivos, os magos Herméticos dominam o estereótipo da magia, com símbolos secretos, grimórios antigos, varinhas e magias medievais. Eles escondem suas Artes através de idiomas, números e rituais arcanos; cálculos complexos e metáforas como o tarô. Seus planos mais complicados são reservados para a destruição da Tecnocracia, que levou sua estimada Era Mítica a um fim prematuro. Persistentes e pacientes, esses mestres da mágica das Forças, ocupando esta cadeira, contentam-se em manipular a política, finanças e educação - por enquanto. Mas, quando as estrelas estiverem na posição correta...

Desde a queda de Roma, os feiticeiros da Ordem de Hermes têm imposto sua poderosa vontade à Tapeçaria da realidade. Muito da própria concepção de magia do mundo moderno vem do conhecimento da Ordem, como filtrado através da mídia sensacionalista.

Seus planos mais complicados são reservados para a destruição da Tecnocracia, que levou sua estimada Era Mítica a um fim prematuro.

Persistentes e pacientes, esses mestres da mágica das Forças, ocupando esta cadeira, contentam-se em manipular a política, finanças e educação - por enquanto.

Mas, quando as estrelas estiverem na posição correta...



KIT: ⊕ ORDEMI DE HERMITES

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 160 pontos de Perícias.

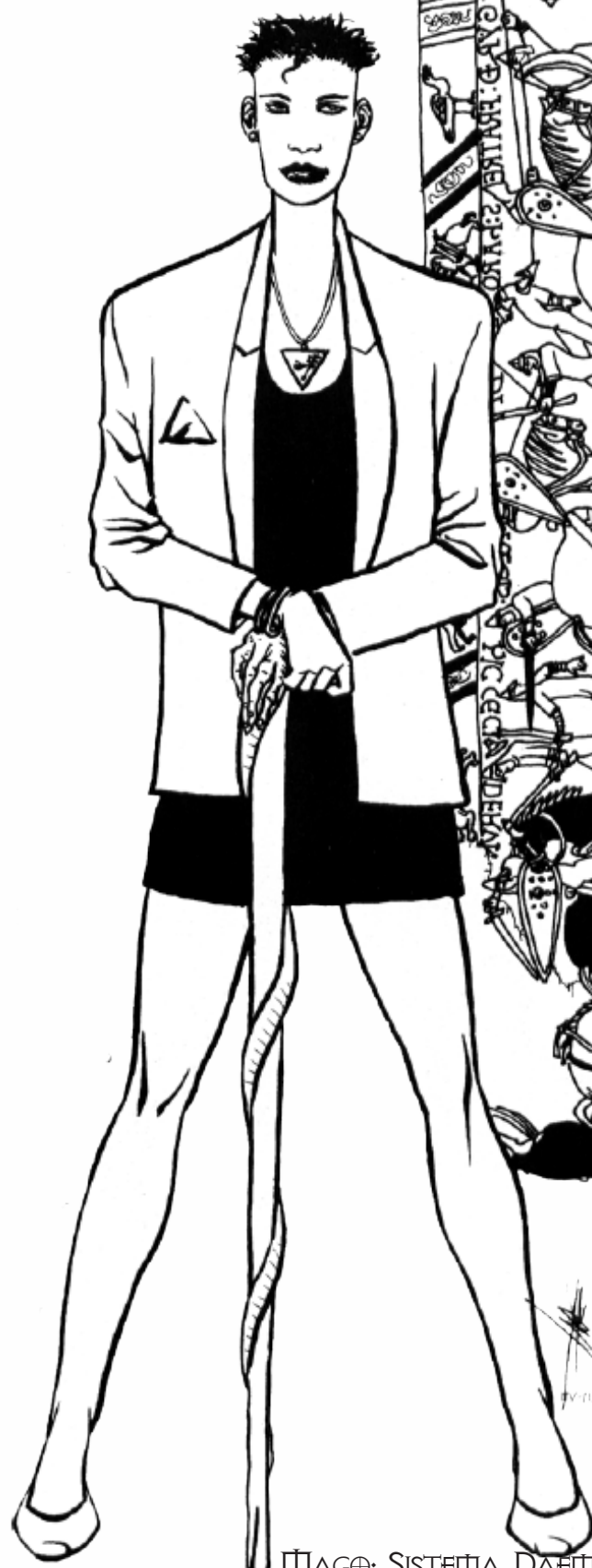
Perícias: Consciência 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Oculto 30%, Rituais 40%), Teoria da Magia 40%), Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Forças.



VAZIOS

“A dança da morte é uma celebração da vida para aqueles que sabem os passos.”

Drama, paixão e sofrimento são algumas das coisas que fazem os vazios serem conhecidos pelo o que são. Ainda que muitas vezes sejam vistos como crianças rebeldes dançando nas sombras, o próprio Ofício vem a desmentir isso quando é observado de perto.

Herois da noite, os Vazios se apresentam intrincadamente laçados com seu pensamento dramático e atitudes misteriosas quando vistos de fora. Seres totalmente sociáveis em seu meio, se estratificam através de um irônico sistema de união que é capaz de unir até mesmo

dois inimigos declarados dentro do Ofício por uma causa solene e conjunta. Diferente dos Órfãos, se tornar um Vazio não é somente uma questão de escolha, mais que isso, é uma questão de ser aceito pelo Ofício, de ser considerado como um ser útil a lutar pela causa conjunta e que carregue os traços do simbolismo necessário para conseguir se adequar aos sistemas dos Vazios e entender que sua mágika, apesar de ser vista como extremamente anárquica e livre, carrega tanto significado em seus atos quanto por exemplo a dos Tradicionalistas Herméticos.



KIT: VAZIOS

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 160 pontos de Perícias.

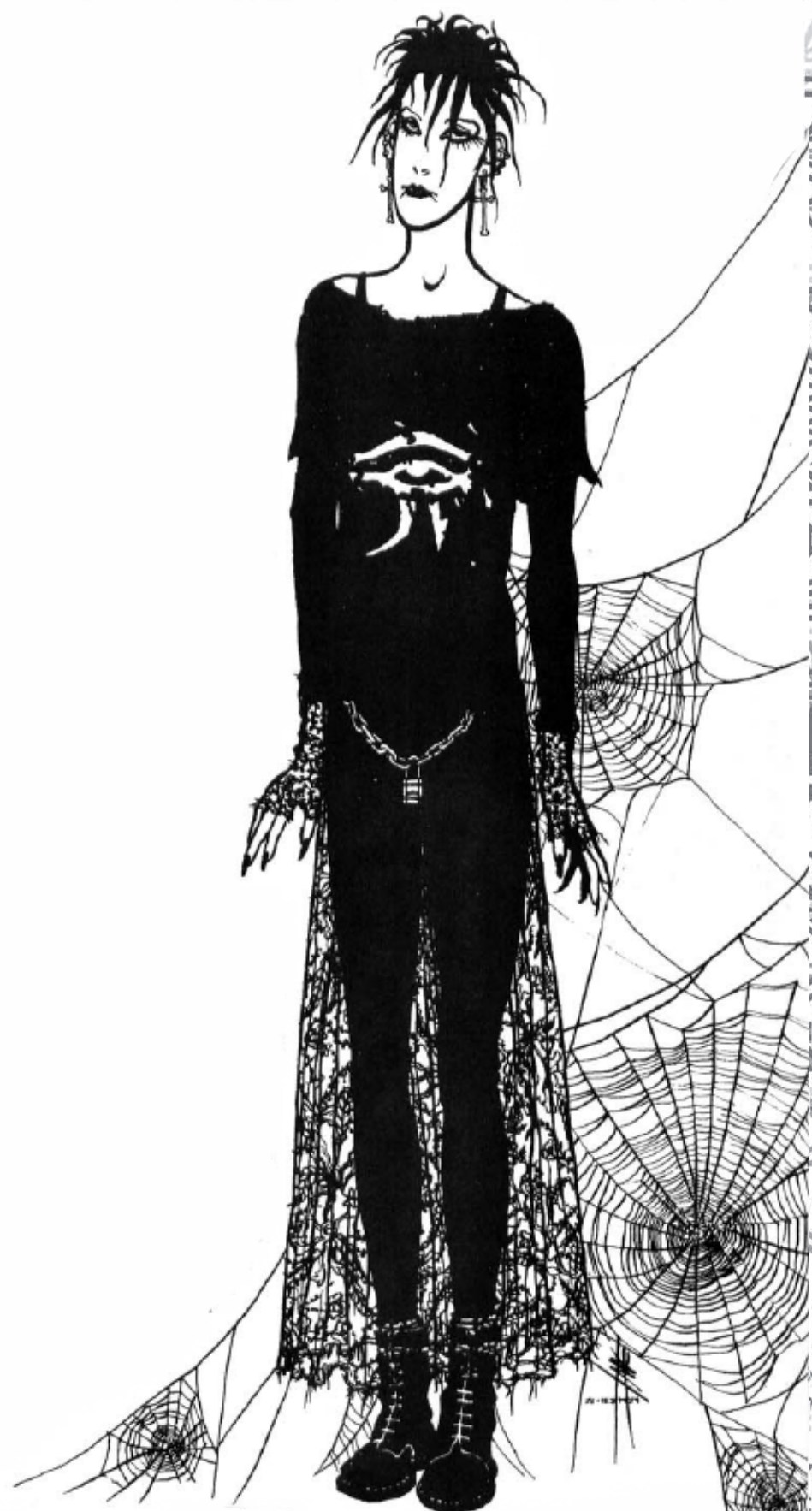
Perícias: Artes (escolha uma) 30%, Consciência 20%, Filosofia 20%, Literatura 20%, Astrologia 20%, Oculto 20%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Esquiva 30%, Etiqueta (escolha um Subgrupo) 30%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 50%, Lábria 40%, Sedução 40%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Recursos e Dinheiro 1, Contatos e Aliados 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus em uma Esfera a sua escolha.



ΠΛΑΘ: SISTERTIA DAEITHON

VERBENA

“Não se preocupe, será um menino. E ele caminhará entre os homens, e ditará as regras que virão. Um pouco da seiva do carvalho em sua barriga, e ele terá os olhos de um homem justo. Nós precisamos de homens justos. E lembre-o disso nos anos que virão.

Ele está vivo porque uma bruxa assim o quis.”

⊕ s Verbena são uma Tradição de magos dedicados a preservar a sabedoria passada através das eras por druidas, bruxas, feiticeiros, druidas e druidesas, xamãs, místicos, sacerdotes e sacerdotisas dos Antigos Deuses. Embora os Verbena modernos tenham algumas semelhanças com os Wiccanos, eles são herdeiros de um legado muito mais antigo de culturas díspares provenientes de todo o mundo. Independente de suas muitas crenças e costumes, os Verbena compartilham muitos princípios. Isso inclui um profundo respeito pela Terra e pela

ordem natural, uma visão holística das pessoas do mundo como intrinsecamente interligados e a crença de que poder e entendimento podem ser encontrados ao abraçar a vida em todas as suas paixões e dores. De todas as Tradições, os Verbena talvez sejam os mais desafiados pelas mudanças trazidas ao mundo pelo avanço da tecnologia e a expansão das civilizações.

KIT: VERBENA

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 220 pontos de Perícias.

Perícias: Consciência 20%, Cosmologia 20%, Ciências (Filosofia 20%, Herbalismo 50%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 35%, Oculto 25%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%, Viagem Astral 10%), Manipulação (Intimidação 20%), Pesquisa 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganha +1 Ponto de Focus na Esfera Vida.



TECNOCRACIA

“Os Adeptos nos deixaram porque acharam em algum ponto que éramos os vilões. Eu realmente não entendo. Eles querem mudar o mundo pra um estado onde todos distorcem a Realidade? Sério? Já imaginou dar uma bazuca pra cada criança de 5 anos que encontrar?

O que você acha que vai acontecer?

Nós não somos os vilões, somos os professores, e é hora de voltarem pra aula.”

A União Tecnocrática, também chamada de Tecnocracia, é geralmente retratada como os antagonistas de chapéus pretos e óculos escuros. Okay – este pode ser um clássico e cheio de estilo, mas vão muito além disso. Fundada sob o nome de Ordem da Razão em 1325, com a ideia de ser um grupo dedicado à proteção da humanidade das depredações de outros seres sobrenaturais, especialmente magos. Devotados aos Preceitos de Damian, exemplificam a essência Estática – o que não significa que desejam estagnar a realidade. Pelo contrário, desejam vê-la crescer, mas de uma forma controlada, lenta e que conduza a resultados duradouros e previsíveis.

Ao contrário do que a maioria dos magos acredita, a União Tecnocrática como um todo busca a Ascensão, diferindo nos fins e nos meios de seus... “primos”. Eles trabalham para um mundo seguro. Para tal, eles trabalham duro, para limpar a realidade de influência sobrenatural e de Transgressores da Realidade, o que faz com que seus os Tradicionalistas estejam diretamente na linha de fogo – afinal, suas crenças e métodos não apenas são opostos, como, para os Tecnocratas, os Transgressores da Realidade capazes de alterar o mundo diretamente através da vontade são os mais perigosos. Ainda assim, vampiros, lobisomens, fadas e outras esquisitices (até mesmo, por exemplos, aqueles que

são apenas Encantados pelo povo feérico) são rotulados como Transgressores da Realidade e igualmente caçados.

Outro instrumento importante de trabalho da Tecnocracia é o seu Cronograma. O antigo cronograma foi... desvirtuado pelos Adeptos da Virtualidade que, ao deserdar, não só apresentaram para a massa certas inovações tecnológicas antes do previsto, como também levaram para as outras Tradições os planos da Torre de Marfim. Mas eles não desistiram. Pelo contrário – planos pode ser refeitos. Orgulhosa e ciente de sua importância, a Tecnocracia segue em frente, em seu papel de protetores; da massa ignorante (que eles preferem que permaneçam ignorantes).

A Mágica Tecnocrática se expressa através da Super Ciência, e o Paradoxo como Falhas Mecânicas ou de Cálculos. Sua Esfera de Especialização depende da metodologia do indivíduo.

ENGENHEIROS DO VÁCUO

Viajantes das fronteiras da Terra, os pioneiros fazem valer seus direitos sobre o(s) próximo(s) mundo(s) enquanto defendem este mundo de ataques alienígenas.

ITERAÇÃO X

Especializada em ferramentas e sua manipulação, se dedicam à ideia de aprimoramento do homem através da cibernética, da computação e da robótica.

KIT: ENGENHEIROS DO VÁCUO

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos,

Perícias: Caça 20%, Ciências (Física 20%, Xenobiologia 20%), Ciências Proibidas (Oculto 50%, Rituais 40%, Teoria da Magia 50%), Tecnologia 50%, Esquiva 20%, Informática (Computação 30%, Manutenção 20%), Subdimensões 50%, Enigmas 10%, Armas de Energia 30%, Navegador 50%, Mochila Voadora 30%, Operações em Microgravidade 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Patrono (Tecnocracia) 2, Pontos Heroicos 3.

Pontos Heróicos: 3 + 3 por nível.

Pontos de Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Podem escolher ganhar +1 Ponto de Focus em Ciência Dimensional (Espírito), Forças, Correspondência ou Tempo.

KIT: ITERAÇÃO X

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de Perícias.

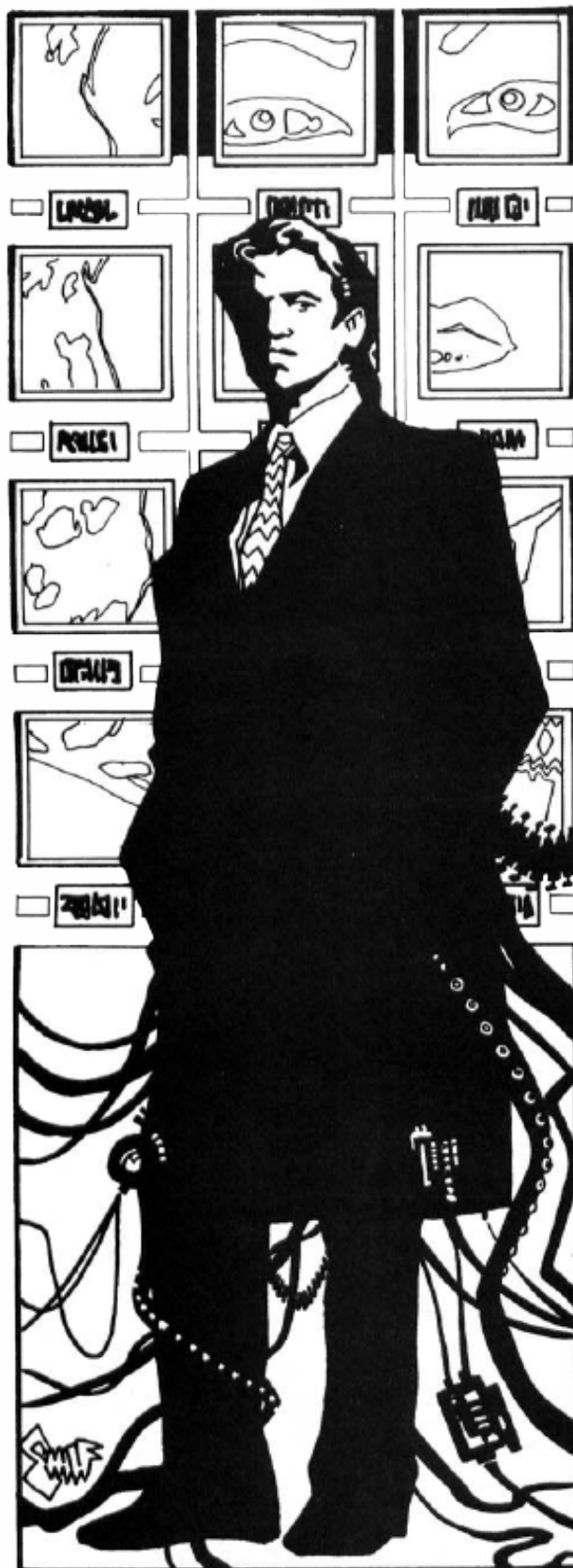
Perícias: Armas de Energia 20%, Armas de Fogo (Pistolas 20%), Armeiro 30%, Engenharia (Elétrica 30%), Eletrônica 40%, Mecânica 40%, Biotecnologia 50%, Ciências Proibidas (Oculto 20%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%), Informática (Computação 30%, Manutenção 40%, Programação 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Cibernéticos 2, Patrono (Tecnocracia) 2, Pontos Heroicos 1.

Pontos Heróicos: 1 + 1 por nível.

Pontos de Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Podem escolher ganhar +1 Ponto de Focus em Vida, Entropia, Tempo, Forças ou Matéria.



DESAURIDOS

“Não, não, você está errado. Você é só uma sombra. Aqui não é real, estamos no mundo dos espelhos. Venha, vamos tirar essas peles e mostrar quem somos de verdade”

Loucura é uma questão de perspectiva. Houve um tempo em que não existiam coisas como um Desaurido. Magos inclinados à Wyld sempre existiram, claro, mas eles eram doidos comuns ou, talvez, Oradores dos Sonhos perfeitamente normais. As Tradições acreditam que a mudança (ou seja lá o que for) ocorreu em meio ao Iluminismo.

Esta teoria não é ruim, enquanto teoria sobre os Desauridos, mas a verdade é que em algum momento durante o período Medieval (Desauridos observados concordam que isso aconteceu antes da Renascença), alguns magos passaram a um estado de loucura permanente e (embora fosse difícil de dizer na época) imunidade ao Paradoxo. Desauridos só se tornaram visíveis com o passar do tempo e o cristalizar mais forte da realidade estática, e é aí que está o erro das Tradições.

O poder mais famoso dos Desauridos é sua imunidade ao paradoxo. Isto não é de fato verdade. Os Desauridos sofre do Paradoxo do mesmo modo que os magos normais, mas a diferença principal é como eles lidam com isto. Magos normais temem, e tentam controlar o Paradoxo. Os Desauridos o aceitam como uma parte da vida e não se preocupam com a forma que ele toma. Eventos ilógicos são simplesmente uma parte da vida para eles, assim as falhas ocasionais do paradoxo ou a retaliação sofrida não é

nada incomum. Esta aceitação torna os Desauridos mais seguros ao Paradoxo. Na maioria da vezes, o Paradoxo não irá ferir o Desaurido, ele apenas causará mudanças estranhas ao seu redor. Quando ataca o Desaurido, realmente não o fere, ele apenas o deforma mais ainda, deixando mais louco. Os Desauridos não tentam distinguir Silêncios e Reinos do Paradoxo da "realidade normal", eles lidam com os Espíritos do Paradoxo da mesma maneira que lidam com espíritos normais. Retaliações ocasionais são uma parte da vida, e podem ser desfrutados. De fato, muitos desauridos são "depósitos de paradoxo", juntando grandes quantias de paradoxo e lançando-o então só para ver o que acontece.

Desauridos não possuem um Kit ou habilidade especial, mas possuem o Aprimoramento *Desaurido* (veja capítulo *Outros*). Para se jogar inicialmente com um Desaurido o Jogador basta colocar um ou dois Aprimoramentos negativos mentais em sua ficha, o Aprimoramento *Desaurido* e não se importar com quanto Paradoxo está acumulando. Jogadores que escolhem Desauridos terão Personagens de vida muito curta.

O Narrador deve ser cauteloso em permitir esse tipo de Personagem, que deve ser interpretado e não apenas usado como desculpa pro Jogador chutar o balde durante a sessão de jogo.

NEFANDI

“Vamos, enfie a adaga. Ele é tão pequeno... tão rosado e indefeso. Vamos. Só precisa dar esse passo e tudo vai melhorar.”



Engano. Decadência. Discórdia. Quando apenas a distorção não basta, estas almas invertidas de modo irreparável buscam a Obliteração da Tellurian, a própria Descensão. São os Despertos que Caíram a Queda final, se atiraram ao Abismo sem retorno. Os nefandi são simplesmente irracionais ao excesso. Eles são seduzidos por promessas de poder vazias e entram numa espiral decadente que leva-os aos confins da existência. Os sectos oficiais são a verdadeira decadência. Cada um dos magos sombrios se vê cercado de promessas e tentações

cuidadosamente lapidadas com séculos de experiência, preparadas especialmente para fazer com que eles decaiam.

Uma vez decaído o nefandi está condenado, ele não tem outra opção a não ser puxar outros para o fundo junto com ele. É um jogo onde o mundo é dragado pelos condenados, cuja única esperança é agradar seus mestres sombrios de forma a receber alguma piedade quando o objetivo deles se completar. É uma questão de juntar-se ao inimigo no caso de derrota. Uma vez dentro sempre dentro.

KIT: NEFANDI

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 400 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Ciências Proibidas (Oculto 50%, Rituais 50%, Teoria da Magia 50%, Umbra 50%, Abismo 30%, Demônios 50%, Espíritos 50%), Línguas (Latim ou Hebraico) 30%, Manipulação (Lábria 20%, Manha 20%, Tortura 10%), Negociação (Barganha 50%).

Aprimoramentos: Poderes Demoníacos 3, Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1, Pacto -1.

Pontos Heroicos: 1 + 1 por nível.

Pontos de Quintessência: 3 + 1 por nível.

Especial: Ganham 1 Poder Demoníaco extra por Nível dado por seus mestres demoníacos.



ESFERAS

As Esferas abaixo descritas são iguais as do sistema Storyteller. Pelo fato de que não existem Formas nessa regra de magia, as esferas serão limitadas até nível 5, podendo ser superado com a compra do Aprimoramento Arete. A combinação de efeitos se dá exatamente como em Storyteller. Para informações sobre Esferas acima de 5, consulte o livro *Mestres da Arte* de Storyteller.

✧CORRESPONDÊNCIA

1 Permite informações intuitivas e exatas de distâncias e áreas. Combinadas com outras Esferas, pode colher informações como área e tamanho de criaturas, localizações de Nodos e seres efêmeros.

2 O Mago pode desprender seus sentidos do corpo físico, realizando efeitos de clarividência e clariaudiência, bem como projeções de forma astral.

3 Abre portais, dilacera a Realidade, fecha portais e pode impedir outros efeitos de Correspondência (como espionagem clarividente). Pode também dividir seus sentidos, observando vários locais de uma vez só (como verá, depende do seu Paradigma: sejam imagens fantasmagóricas ou pequenas telas holográficas). Junto de outras Esferas, pode também tocar objetos distantes.

4 Pode dilacerar a Realidade, criar refúgios no espaço, forçar portais a permanecerem abertos, pode criar buracos de minhoca ou portais permanentemente, remover objetos da Realidade. O Mago pode também existir em vários lugares ao mesmo tempo.

5 Mestres da Correspondência podem compartilhar espaços distintos, podem dobrar, torcer e flexionar o espaço como argila. Pode transpor distâncias imensas em uma curta corrida, alterar volumes e ignorar conceitos de ângulos e arcos, como fazer uma bala “dobrar a esquina”. Pode em vez de criar portais para interligar lugares, pode sobrepor áreas umas sobre as outras onde mais de um corpo ocupa o mesmo lugar no espaço ao mesmo tempo.

✧FORÇAS

1 Pode perceber noções e interações de energias e forças, pode sentir energias positivas e negativas, suas escalas e intensidade, observá-las interagindo, sua fonte e seu destino.

2 O Discípulo das Forças pode controlar o fluxo, a direção e a intensidade das mesmas. Ele ainda não pode criá-las, mas pode influenciá-las, direcionando uma força cinética, dispersando fogo, alongar sombras, dobrar luz, redirecionar eletricidade ou obrigar a radiação a não

afetá-lo. Combinado com outras Esferas, pode conferir propriedades magnéticas para objetos e pessoas, tornar certos objetos condutores de eletricidade e bem como isolantes.

3 Pode criar energias, distorcê-las, convertê-las, alterar sua intensidade, extingui-las, pode criar uma chama que gere frio, gerar movimento em um objeto, fazer sombras explodirem em luz. O Mago não pode criar Quintessência, mas pode moldar energias menores à sua vontade.

4 Pode direcionar energias em larga escala, causar desastres sobre áreas enormes, pode isolar florestas inteiras de fogo, eliminar o som de um uma grande caverna, ou tornar um prédio invisível.

5 Um Mestre das Forças pode criar energias em larga escala, tempestades de fogo, imensas cargas elétricas, tufões, engolfar bairros inteiros em sombras ou tornar a noite dia nesse mesmo bairro. Esses Magos, embora conjurem os maiores efeitos de Paradoxo, possuem o poder de deuses na ponta de seus dedos.

TEMPO⊕

1 O Mago percebe o fluxo temporal, a exata medida de tempo, sua posição temporal, percebe alterações e anomalias no continuum e pode rastrear efeitos por meio de sua afinidade com o Tempo. A maioria dos magos que manipulam a Esfera do Tempo causam uma perturbação definível, inconsciente e constante para aqueles que sabem como procurá-la.

2 O Mago pode lançar suas percepções no passado ou futuro para colher informações. Pode vislumbrar possíveis futuros, de desenrolares possíveis de eventos. O processo nem sempre é preciso, visto que pequenas mudanças podem acabar mudando todo o evento. Quanto mais próximo do evento vislumbrado, mais precisa a visão, e quanto mais distante, mais eventos aleatórios contam para nublá-la. Magos podem também criar uma “estática temporal” ao seu redor, impedindo esse tipo de precognição.



3 Pode dilatar ou contrair o tempo em pequenas áreas, bem como retrocedê-lo brevemente, embora isso atraia muitos espíritos do Paradoxo.

4 Pode parar o tempo ou programá-lo pra reiniciar em determinado momento. Pode programar mágicas pra manterem seus efeitos em um determinado lugar, sendo essa Esfera imprescindível pra efeitos programados ou permanecerem ativos por longos períodos em uma mesma área. Magos pausados ou fora do fluxo do tempo não podem ser afetados por magias normais, nem podem afetar o fluxo do tempo (e seus habitantes) sem o uso desta Esfera. De fato, pode-se aprisionar vítimas com seu uso dessa maneira.

5 O Mestre do Tempo pode viajar no fluxo do tempo para o passado ou futuro próximo, levar pessoas e objetos junto consigo, conectar pontos de épocas distintas (por meio de uma porta no escritório, por exemplo). Pode imunizar-se dos efeitos do Tempo, onde o resto do mundo lhe parecerá como se congelado. Viagens no tempo são perigosas: mudanças de eventos podem jogá-lo em um futuro possível, deixando o retorno para sua linha temporal original impossível.

VIDA

I O Mago consegue perceber a vida, sentir o fluxo das energias vitais, ferimentos, doenças, pressentir criaturas nas proximidades, seu sexo, idade, vitalidade. Combinado com Entropia, pode discernir chances de contrair doenças, de sofrer acidentes, etc.

2 Pode afetar formas de vida simples, pequenos animais e plantas. Pode curar a si mesmo, remover alterações,

evitar que outros o alterem, pode sentir doenças em si mesmo antes que qualquer sintoma se manifeste. Pode influenciar plantas, bactérias e invertebrados. Pode criar Rotinas (Rituais) que o curem assim que for ferido, combinado com a Esfera do Tempo.

3 O Mago atinge uma compreensão significativa da Vida, liberando as amarras da transformação: pode alterar uma forma viva e torná-la algo diferente. Pode criar garras, suprimir a necessidade de respirar (temporariamente) ou criar guelras, pode transformar peixes em plantas, bactérias comuns em devoradoras da vida.

4 Pode transformar a si mesmo no que quiser, aumentar ou diminuir sua massa e tamanho. Magos que permaneçam na forma animal podem correr riscos de serem dominados por instintos animais e perderem sua inteligência humana. Essas magias tendem a retornar para a forma original com o tempo, e Magos que mantenham essas alterações por muito tempo acabam gerando Paradoxo e sendo estraçalhados lentamente por ele. Combinado com outras Esferas, pode curar outros ou infringir-lhes ferimentos, tornar ferimentos incuráveis ou amaldiçoar transformações em determinados períodos de tempo.

5 Todos os seres vivos são iguais perante as mãos do Mestre da Vida. Seu comando sobre a vida é perfeito, pode alterar todas as vidas como quiser, curando, ferindo ou transformando em qualquer outra forma de vida que imaginar, transformando uma árvore num cachorro ou um pássaro numa criança humana. Com domínio absoluto de seu Padrão pessoal, o Mago pode se tornar imune a velhice,

doenças, fome, sede ou danos. Pode curar e regenerar qualquer ferimento, embora possa requerer tempo pra isso. Não precisa mais temer perder sua identidade com metamorfoses, pode alterar seu tamanho conforme for necessário. Combinado com outras Esferas, pode criar seres vivos completamente novos, criaturas míticas e clones. Pode dar uma alma com as Esferas apropriadas ou deixá-los vazios para serem habitados por aliados espirituais. Com Primórdio e Correspondência o Mago pode expandir sua própria energia vital e tocar todos os seres vivos do planeta.

ENTROPIA

1 O Mago pode sentir e diferenciar probabilidades, perceber se as mesmas foram manipuladas, perceber se algo “dá sorte”, sentir fraquezas de objetos e se os mesmos estão prestes a quebrar.

2 Pode manipular um pouco do destino, gerando um pouco de sorte ou azar. Pode distinguir comportamentos e eventos aleatórios dos pré-determinados. Pode manipular a aleatoriedade, conseguindo uma perfeita mão de pôquer ou influenciar rolagens de dados (tremei, Narradores).

3 Pode afetar padrões previsíveis e interrompê-los. Pode gerar caos onde não existe. Pode afetar padrões de Forças e Matéria (Vida pode ser afetada apenas na 4ª Esfera).

4 A vida possui um fluxo mutável, difícil de ser compreendido para a Esfera da Entropia. Nesse nível de conhecimento o Mago agora pode compreendê-la, entender como as coisas crescem, amadurecem, mudam, se adaptam e morrem. Nesse nível

o Mago pode influenciar o curso da vida, conferindo longevidade, prosperidade, boa saúde, uma morte rápida ou uma linhagem melhor (não melhorada, para isso requer Vida, ele apenas seleciona os melhores genes presentes em uma linhagem).

5 Tal como o mundo físico está propício à mudança, conceitos como pensamento, tempo e espaço também estão. Com esse nível, o Mestre da Entropia pode influenciar várias Esferas mágicas. Pode fazer ideias mudarem, serem aceitas, locais esquecidos serem lembrados, ideias podem evoluir e crescer entre os homens, longos períodos de coincidências podem fluir pra um único evento.

MENTE

1 O Mago pode sentir os impulsos telepáticos, apesar de não poder defini-los ou lê-los. Ele pode sentir pensamentos, emoções, esconder seus pensamentos, erguer uma fraca barreira mental e até mesmo esconder sua aura.

2 Após o Mago organizar sua mente, agora é hora de interagir com mentes alheias. O Mago pode agora lê-las com um pouco de esforço, e pensamentos superficiais vagueiam ao redor de seus donos como imagens translúcidas. Pode inclusive detectar emoções e pensamentos associados à um objeto (psicometria). Pode gerar sugestões, emoções inconscientes.

3 O Mago agora já possui uma mente poderosa, podendo resguardar-se facilmente de ataques mentais comuns, pode experimentar sensações alheias, estabelecer comunicação telepática, descobrir verdades por detrás de ideias,

tanto que pode compreender qualquer linguagem falada ou escrita.

4 O Mago agora é um poderoso psiônico, podendo não apenas entrar na mente alheia, como sobrepôr seus pensamentos e vontades sobre as dele, controlando-o. Pode projetar sua forma mental para lugares distantes, tanto no mundo físico quanto umbral, entrando nos Reinos do Pensamento Puro. Pode expandir sua mente de modo que proteja não só a si mesmo como outros de ataques mentais.

5 O Mestre da Mente agora pode dissociar o pensamento puro das emoções e da carne. Ele possui completo domínio sobre o subconsciente, podendo criar ou destruir pensamentos, emoções, idéias, assim reescrevendo personalidades. O Mago pode dissociar sua mente de seu corpo para longas viagens pelos reinos umbrais e do pensamento, podendo passar grandes períodos longe de seu corpo (mas devendo retornar para ele eventualmente). De fato, o controle do Mestre da Mente sobre o pensamento é tamanho que ele pode criar, com o devido tempo, uma consciência completamente nova, sem corpo, de puro pensamento e emoção (combinado com outras Esferas ele pode dar-lhe um corpo).

PRIMÓRDIO

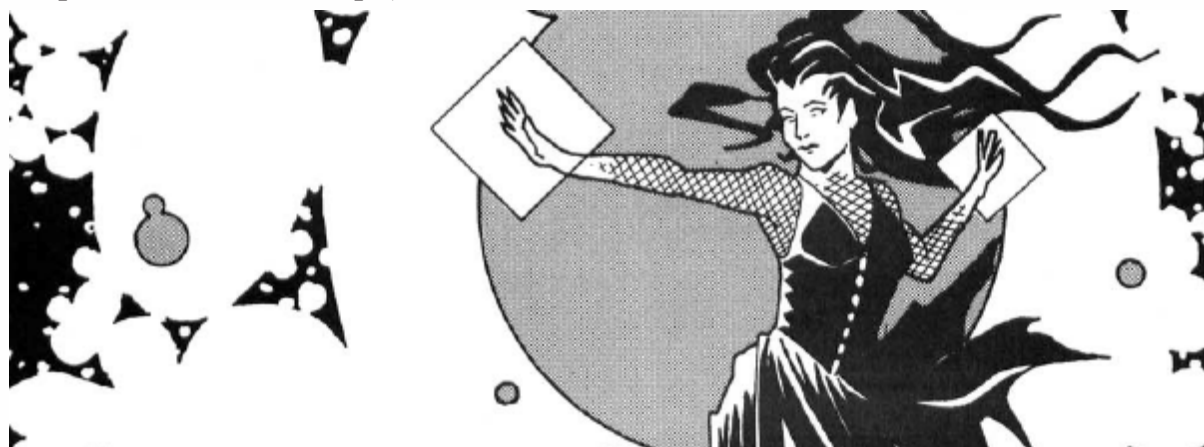
1 O Mago pode sentir o fluxo da magia, a Quintessência (Pontos de Magia), armazenada em Sorvos, jorrando em Nodos, viajando através de poderosas Linhas de Ley, pode sentir magias, efeitos e se o resultado de uma ação é causado por magia.

2 O Mago agora pode distorcer a magia, armazenar a Quintessência e utilizá-la pra tornar magias mais poderosas. Pode alterar as leis da física para usos mágicos, criando lasers que incineram vampiros e espadas mágicas de fio impressionante.

3 Pode absorver Quintessência de Nodos, criar itens mágicos poderosos e até encantar seres vivos para causarem dano especial.

4 O Mago pode enxertar objetos mágicos em seres vivos de forma que funcionem perfeitamente, pode encontrar locais de forte magia e criar poços de Quintessência temporária e livre.

5 Mestres do Primórdio podem recarregar um Avatar, desintegrar um inimigo, destruindo seu corpo, mente e espírito da Existência, anular o Paradoxo, criar encantamentos permanentes em objetos e seres vivos.





NOVAS PERÍCIAS

As Perícias (chamadas Habilidades) de Storyteller são em geral focando grandes áreas de atuação, ignorando um pouco que pessoas passam anos de sua vida aprendendo apenas um campo de atuação, que dizer saber tudo sobre certo conhecimento. Com isso em mente, as Perícias abaixo devem ou não ser permitidas pelo Narrador em jogo.

Consciência (PER)

Permite ao Mago perceber eventos mágicos ao seu redor.

Meditação (INT)

Arte de focalizar ou abstrair problemas da mente. Pode ser utilizada pra uma série de fins, inclusive acalmar a mente e ignorar redutores de ferimentos.

Tecnologia (INT)

Perícia abrangendo todos os campos tecnológicos, desde reparos simples até a mecânica e eletrônica. Fica a cargo do Narrador se deve autorizá-la em vez de suas perícias específicas presentes no Sistema Daemon.

Cosmologia (0)

Conhecimento da Umbra e espíritos. É chamada de Subdimensões entre os Tecnocratas.

Enigmas (INT)

Perícia para decifrar quebra-cabeças e situações misteriosas.

Dô (AGI)

Arte marcial Desperta, permite uma série de manobras de combate espetaculares. Restrito para Personagens com o Aprimoramento Dô.

Biotecnologia (INT)

Conhecimento técnico para lidar com implantes biônicos.

Armas de Energia (DEX)

Habilidade para manusear armas lasers, de plasma, etc.

Navegador (INT)

Perícia técnica para lidar com controles de naves espaciais/dimensionais.

Hipertecnologia (0)

Conhecimento do que transforma a Mágika na avançada tecnologia futurista dos Despertos.

Mochila Voadora (AGI)

Habilidade de pilotar as fantásticas mochilas a jato.

Operações em Microgravidade (AGI)

Treinamento para agir em zonas de baixa gravidade, como o espaço sideral. Sem

ela é provável que o Personagem acabe vagando no espaço ou seja um inútil fora de sua nave em espaço aberto.

Teoria da Conspiração (INT)

Conhecimento de conspirações e teorias sobre dominação mundial, tramas, dossiês secretos ou forjados, enfim, uma série de estratégias reais ou imaginárias forjadas ou não que acabaram fazendo parte de nossa sociedade e podem ser reconhecidos, ou situações semelhantes, por aqueles que possuem essa Perícia.

Farmacotécnica (INT)

Conhecimento dos vários tipos de drogas.

Hipermatemática (INT)

Conhecimentos matemáticos aplicados em temas como misticismo, esoterismo e religiosidade.

Filogenia (INT)

Conhecimento das mudanças das sociedades, formas de vida e filosofias do mundo.

Psicodinâmica (INT)

Perícia voltada para a compreensão entre os estados mentais humanos, a relação entre emoções, saúde mental e comportamento.

Xenobiologia (INT)

Conhecimento teórico e prático de formas de vida alienígenas.



APRIMORAMENTOS

Abaixo uma série de Qualidades, Defeitos e Antecedentes de Mago: a Ascensão convertidos em Aprimoramentos. É aconselhado a não se restringir por apenas esses: os custos de Qualidades e Defeitos dos livros de Storyteller são os mesmos do Sistema Daemon, então pode usá-los consultando esses livros diretamente.

PODERES MÁGICOS

Aprimoramento básico para qualquer Mago, é o seu poder mágico inicial na ficha.

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 Quintessência (Ponto de Magia).

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Mágika. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre as Esferas que desejar. Começa o jogo com 2 Quintessências (Ponto de Magia)

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 Quintessências (Ponto de Magia).

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre as Esferas e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 Quintessências (Ponto de Magia).

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante

conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 Quintessências (Ponto de Magia).

SOCIEDADE SECRETA

Essencial se você não quiser ser um Mago independente ou não pretender comprar o kit da Tradição. O Personagem foi escolhido e recrutado por uma Tradição Mágika, uma ordem secreta de magos, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma sociedade secreta, você receberá regalias e inimigos.

1 ponto: O Personagem é um membro efetivo da Tradição e partilha de todos os benefícios desta.

2 pontos: o Personagem faz parte do governo da Tradição dentro de uma cidade, e talvez até mesmo possua um título apropriado para suas funções.

CIBERNÉTICOS

Exclusivo para Adeptos da Virtualidade, Filhos do Éter e Tecnocratas

Implantes biônicos e upgrades cerebrais e corporais, essa tecnomágika permite a união entre homem e máquina numa simbiose perfeita sem Paradoxo. Geralmente esses implantes são aceitos

entre os Adeptos da Virtualidade, Filhos do Éter e a Tecnocracia, sendo estranhamente vistos por todas as outras Tradições. Use a lista de Cibernéticos do livro INVASÃO RPG para mais detalhes.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos.

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

STATUS

Ainda que magos se deem e recebam títulos (e mesmo postos) de honraria (ou de comando) em casos específicos, o nível de conhecimento em Esferas é o jeito mais comum das Tradições modernas reconhecerem a capacidade e o poder de um mago.

O sistema de títulos “oficial” do Conselho demonstra poder e não conhecimento. Alguns afirmam que esta hierarquia encoraja a *hubris*; um mago que corre para se tornar Mestre de uma Esfera provavelmente deseja poder em detrimento do conhecimento.

O Aprimoramento Status para essa adaptação se foca apenas dentro de uma Tradição e uma mesma cidade, às vezes a fama e o prestígio vazando pra outros grupos e mesmo outras cidades, dependendo dos feitos do Personagem. Via de regra cada ponto de Status confere um bônus cumulativo de +10% para testes sociais em que possa utilizar seu status como símbolo de poder e prestígio. Para mais informações sobre usos de Status, leia **Mago: a Ascensão**.

1 ponto: Adepto.

2 pontos: Iniciado.

3 pontos: Discípulo.

4 pontos: Adepto.

5 pontos: Mestre.

ARCANUM

É a habilidade de alguns Magos de caminhar as bordas da Realidade, sem ser percebido pela mesma. Em termos de jogo, o Personagem ganha um bônus (ou gera um redutor) em qualquer teste que deseje detectá-lo ou encontrá-lo, seja rastreando seu cheiro, procurando sua identidade numa central de dados ou mesmo numa simples câmera de vigilância.

1 ponto: Você pode sumir numa multidão. Tem 10% de bônus/redutor.

2 pontos: Quem era ele mesmo? Tem 20% de bônus/redutor no teste.

3 pontos: Não pode ser seguido. Tem 30% de bônus/redutor no teste.

4 pontos: Não existe quase nenhum registro de que você existiu. Tem 40% de bônus/redutor no teste.

5 pontos: Se não estiverem lhe olhando agora mesmo, nem acreditariam que você existe. Tem 50% de bônus/redutor.

ARETE

5 pontos: Arete é o grau de iluminação pessoal do Mago, o quão ele compreende a Realidade e assim pode interagir com ela. No Sistema Daemon, essa regra não influencia tanto quanto em Storyteller, mas ainda assim é necessária caso deseje se tornar um Arquimago. Comprando esse Aprimoramento, o Mago não necessita mais utilizar fetiches para conjurar suas magias, e pode ultrapassar o limite do 5º Círculo das Esferas (Caminhos de Magia).

DÔ

Exclusivo para Irmandade de Akasha

2 pontos: Dô é uma arte marcial para Despertos. Com ela o Mago pode canalizar sua Mágica em formas coincidentes de golpes e defesas que não atraem o

Paradoxo, por mais espetaculares que sejam. Com esse Aprimoramento, o Mago é permitido comprá-lo em forma de Perícia, *Dô*. Com esse Aprimoramento, o Mago pode comprar uma série de manobras de combate especiais:

Palmas de Borboleta (30): pode usar a mão inábil normalmente, como se tivesse o Aprimoramento *Ambidestria*.

Arte Armada (20): ganha um bônus de +20% em uma perícia de Armas Brancas.

Caminho Pacífico (20): ganha um bônus de +20% em uma perícia qualquer.

Cortar Flecha (50): o Personagem pode, com sucesso em um teste de Defesa, pegar um projétil no ar (shurikens, flechas, dardos... nada de balas!).

Ritmo Quebrado (50): o Personagem pode fazer um ataque onde a Defesa do oponente deve ser testada como Difícil. Só pode aplicar essa manobra em um ataque, mesmo que o Personagem possa causar ataques extras.

Camisa de Ferro (50): o Personagem ganha IP +5 para dano cinético.

Punho de Ferro (30): o Personagem rola 1d8 para causar dano com os punhos ao invés de 1d3.

Kiajutsu (40): Pode fazer um grito de raiva e intimidação em combate, onde o próximo teste do Personagem torna-se Difícil. Pode ser usado uma vez por combate.

Jou Chuan (50): essa Manobra permite o Personagem redirecionar um ataque com armas brancas para outro oponente próximo ou mesmo o próprio atacante. É necessário sucesso num teste de Defesa.

Artes da Fuga (30): o Personagem pode deslocar suas juntas de modo a escapar de cordas e correntes sem testes.

O Desabrochar das Pétalas da Flor (50): O Personagem pode realizar saltos impressionantes de 1m para cada ponto de Agilidade.

Dez Mil Armas (50): o Personagem pode transformar qualquer objeto numa arma branca mortal, de clipes de papel à jornal enrolado. Qualquer objeto causa 2d6 de dano. Uma arma branca causa seu dano +2d6+bônus de Força.

PARAVILHA

Maravilhas funcionam da mesma forma que o Aprimoramento *Itens Mágicos*.

1 ponto: 1 Ponto de Maravilha.

2 ponto: 3 Pontos de Maravilhas.

3 ponto: 5 Pontos de Maravilhas.

4 ponto: 7 Pontos de Maravilhas.

AVATAR

É o Eu Interior do seu Personagem, o centelha divina que lhe permite conjurar Mágika Verdadeira. O Aprimoramento lhe permite gastar um número máximo de pontos de Quintessência (Pontos de Magia) em um único efeito mágico. Esse Aprimoramento também é essencial para vários outros testes e situações, por isso não deve ser subestimado.

1 ponto: Pode gastar 1 ponto de Quintessência por magia.

2 pontos: Pode gastar 2 pontos de Quintessência por magia.

3 pontos: Pode gastar 3 pontos de Quintessência por magia.

4 pontos: Pode gastar 4 pontos de Quintessência por magia.

5 pontos: Pode gastar 5 pontos de Quintessência por magia.

DESAURIDØ

2 pontos: O Personagem é um Desaurido, um mago louco que simplesmente não diferencia mais o que é real ou efeito de Paradoxo. Como resultado, ele aprendeu a conviver com Choques de Retorno e

efeitos de Silêncio. Em termos de jogo, mesmo com os piores efeitos colaterais mentais, o Personagem continua “funcional”, tratando sua loucura apenas como parte do mundo que o cerca (não significa que ele ignora, apenas não cai em um pânico desesperador ou entra em estados catatônicos).

Esse Aprimoramento não é uma imunidade ao Paradoxo, e sim apenas uma adaptação à situação. Esse Aprimoramento não são só benefícios: como aceita o Paradoxo naturalmente, o Desaurido também não deve se conter em realizar magias vulgares com ou sem testemunhas e arcar com as consequências de seus atos. Narradores devem ficar atentos se esse comportamento está sendo seguido a risca. Nem precisa dizer que esse tipo de Mago é caçado pelas outras Tradições.

DESTINO⊕

É uma meta que a Realidade definiu para seu Personagem. Toda vez que ele se ver de encontro a essa meta, ou trabalhando em algo que esteja indo de encontro à ela, o Personagem ganha um bônus definido no nível do Aprimoramento.

1 ponto: Destino menor. Ganha +10% em testes.

2 pontos: Destino impressionante. Ganha +20% em testes.

3 pontos: Destino crucial. Ganha +30% em testes.

4 pontos: Você mudará o mundo. Ganha +40% em testes.

5 pontos: Seu destino abalará a Terra. Ganha +50% em testes.

SONHO⊕

O Personagem pode, mediante meditação, acessar o inconsciente coletivo buscando respostas para suas dúvidas. Uma vez por dia,

SOMENTE se tiver meditado durante aquele dia, o Personagem pode substituir uma Perícia pelo valor de teste do Aprimoramento.

1 ponto: Testa com 30%.

2 pontos: Testa com 50%.

3 pontos: Testa com 60%.

4 pontos: Testa com 70%.

5 pontos: Testa com 80%.

APRENDIZ

-1 ponto: O Personagem é um mero aprendiz de magia. Não pode comprar mais que 1 ponto do Aprimoramento Poderes Mágicos e não possui nenhum respeito dentro de sua Tradição, estando normalmente no mesmo patamar que gárgulas e servos mágicos menores.

INIMIGO⊕

-1 ponto: O inimigo mais comum para Magos é a Tecnocracia. Para mais detalhes, leia o capítulo *Outros*.

ÓRFÃO⊕

-1 ponto: Magos que não foram iniciados e Despertaram seus Avatares sozinhos. Não possuem um Kit nem participam de nenhuma Tradição, nem são Nefandi ou Desauridos. Apenas Despertaram sozinhos e sem ajuda, mas também não ganharam nenhum treinamento. Uma vez reconhecido, um Órfão é forçadamente recrutado pelas Tradições ou a Tecnocracia. Se recusarem, a maioria dos casos é a morte. Também são chamados de Discrepantes.

CONCILIUM TENEBRAE



CONHEÇA A NOVA BIBLIOTECA DOS QUE OUSAM SE
AVENTURAR PELAS **TREVAS!**

- ▶ DOWNLOAD DE NETBOOKS
- ▶ NOVIDADES
- ▶ NOTÍCIAS DA INICIATIVA DAEMON
- ▶ LINKS ÚTEIS

E A CHANCE DE FAZER PARTE
DO CONSELHO DE AUTORES
INDEPENDENTES DA INICIATIVA!



SE VOCÊ TEM VONTADE DE
PARTICIPAR DO CENÁRIO E VER
O NOVO MATERIAL, CONFIRA
O NOVO SITE, E ENTRE EM
CONTATO COM A EQUIPE:

CONCILIUMTENEBRAE.WORDPRESS.COM

MAGO

SISTEMA DAEMON

CONHEÇA A REALIDADE.
MANIPULE SEUS SONHOS.
OUÇA A VOZ DO AVATAR.
E DESPERTE.

Essa adaptação do jogo de RPG MAGO: A ASCENSÃO para o Sistema Daemon permite que os Personagens manipulem a Mágica Verdadeira, a habilidade de distorcer a Realidade e enxergá-la em sua natureza.

Esse livro além disso contém adaptações de Qualidades e Defeitos para Aprimoramentos, Habilidades para perícias (como Consciência), e vários Kits para as Tradições e a Tecnocracia, bem como regras para se jogar com Desauridos.