

MAGO

MANUAL DO NARRADOR



UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA MAGO: A ASCENSÃO

MAGO

MANUAL DO NARRADOR



POR BRYAN ARTOR, TITI AVERS, STEVEN MICHAEL DIPESA, LENNY GENTILE,
BRUCE HUNTER, CONRAD HUBBARD, MATTHEW MCFARLAND E MALCOLM SHEPPARD

CRÉDITOS

Autores: Bryan Armor, Tim Avers, Steven Michael DiPesa, Lenny Gentile, Bruce Hunter, Conrad Hubbard, Matthew McFarland e Malcolm Sheppard

Mundo das Trevas criado por Mark ReinHagen

Sistema Storyteller projetado por Mark ReinHagen

Material Adicional: Biscuit, Lynn Davis, Sean Patrick Fannon, Alejandro Melchor, Kevin A. Murphy, Adam Tinworth e David Weinstein

Desenvolvimento: Bill Bridges e Jess Heinig

Edição: Janice Sellers

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte da Capa: Christopher Shy

Arte Interna: Jason Felix, Landon Foss, Jeff Holt, Leif Jones, Matthew Mitchell, Alex Sheikman

Layout, Composição & Projeto da Capa: Aileen E. Miles

ΜΕΑ ΜΑΧΙΜΙΑ CULPA

P. David Gill, além de ser um bom jogador e um cara bem legal, escreveu um capítulo inteiro do Guia das Tradições pelo qual não foi adequadamente creditado. Opa! Considere isso um pedido de desculpas.

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO:

Tradução: Tradutor

Revisão: Revisor

Diagramação: Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre.

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

Como se diz na minha terra:

“NÃO TÁ MORTO QUEM PELEIA!”



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



© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e as planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas e Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Idade das Trevas Vampiro, Era Vitoriana Vampiro, Idade das Trevas Mago, e o Manual do Narrador de Mago são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

O livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

MAGO

MANUAL DO NARRADOR



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: TECENDO A TRAMA	4
CAPÍTULO UM: A ARTE	8
CAPÍTULO DOIS: A LUTA DESPERTA	42
CAPÍTULO TRÊS: DESPERTANDO O NARRADOR	66
CAPÍTULO QUATRO: AVATARES E PROCURAS	98
CAPÍTULO CINCO: CENÁRIOS ALTERNATIVOS	128
CAPÍTULO SEIS: UM MUNDO DE MAGIA	190



INTRODUÇÃO: TECENDO A TRAIÇÃO



Este é o seu livro.

Este é o livro que resulta de uma década de jogadores e fãs de **Mago**, de todas suas avaliações e ideias, de muitas noites de tempestades cerebrais, transformações e revisões.

Normalmente, um livro de **Mago** desenvolve um enredo, introduz algumas ideias de personagens, e talvez lhe dá alguns cenários ou ferramentas para desenvolver seu próprio material. Se enquadra nitidamente na estrutura central do jogo, expande as regras atuais ou tenta consertar algumas delas.

Mas este livro, em conjunto com você, irá quebrá-las todas de novo.

Mago coloca uma estrutura um conjunto modelo, se desejar de regras e cenários para jogar uma forma particular de jogo. Com certeza, você pode alterá-las um pouco para jogar uma crônica mais violenta-e-traíçoeira, ou pode amortecê-las e jogar um jogo

romântico, mas você ainda tem Esferas, Arete, a busca da Ascensão, e tudo o mais, certo? Então o que fazer se você quiser jogar um jogo onde todos no mundo sejam magos? Ou se você não gosta da forma pela qual as Esferas são definidas mas gosta de sua implementação mecânica? Ou você quer jogar com conceitos sofisticados mas não quer embrulhar seu cérebro em torno da filosofia? Cabe ao Narrador misturar um jogo e transformá-lo em algo mais agradável para o grupo. Isso é sobre o que este livro trata: misturar e transformar para personalizar **Mago** o máximo possível.

Para isso, este livro traz esclarecimentos e atualizações para regras, certamente. Ele *também* apresenta alternativas ao corriqueiro jogo de **Mago** formas diferentes de olhar o esboço de uma crônica e os sistemas mágicos. Mais do que apenas apresentar opções, ele apresenta isso como inspiração. Estes são exemplos de coisas que você pode fazer, em formas que lhe mostram o que irá precisar para implementá-las.

A REGRA DE ⊕OURO⊕



As páginas que você tem em suas mãos estão cheias de regras, esclarecimentos, sugestões e conselhos. De fato, existem centenas de páginas delas. No final das contas, contudo, elas estão aqui por um motivo – lembrá-lo daquela diretrix suprema conhecida como a Regra de Ouro. Mesmo os autores e designers da White Wolf dobram as regras, fazemos nossas regras da casa, e ignoramos completamente regras em nossos esforços de contar histórias para nossos grupos e mesas. Estamos constantemente ajustando, muitas vezes em pleno voo, para fazer o jogo se adaptar às necessidades da história ao invés de deixar as regras do jogo ditarem a história. Enquanto lê estas páginas, lembre que nada aqui dentro é litúrgico; nada aqui é o “jeito certo” de fazer. Este livro é apenas uma grande coleção de ideias, cada uma apresentada em toda sua glória crua, madura para você colher e testar em seus próprios jogos enquanto se esforça em narrar as melhores histórias que possivelmente possa dar a seu grupo. Mergulhe, colha as pérolas que sabe que irão enriquecer sua arca Narrativa de truques e deixe as conchas que o atrapalham na pilha de lixo. Você irá ouvir muitas pessoas dizerem que jogos de papéis não dizem respeito a vencer ou perder, mas aqueles grupos de jogadores e Narradores que se divertem muito mais realmente estão “vencendo o jogo”, e não deixe ninguém lhe dizer o contrário. Esperamos que suas ideias o ajudem e a seu grupo a vencer em seus esforços para contar histórias que sejam divertidas para todos vocês.

No final das contas, o Narrador deve usar as regras como ferramentas para aumentar a diversão do jogo para si e para os jogadores. Isso não necessariamente significa abandonar de forma arbitrária qualquer regra só porque um único jogador discorda dela; afinal, as regras pretendem resolver disputas mais do que encorajá-las. Os Narradores que desconsideram completamente todas as regras irão se achar lutando para manter qualquer sentido de ordem, enquanto os jogadores ficarão confusos e frustrados sem ideia do que esperar do jogo. Por outro lado, os Narradores que nunca dobram qualquer regra provavelmente acharão que o jogo se tornou uma jaula, com o Narrador e os jogadores presos pelas ordens da ideia de uma outra pessoa do que torna um jogo divertido. A decisão de ignorar ou mudar ou dobrar uma regra está sempre presente, mas um bom Narrador irá gradualmente aprender quando deve manter as regras como um método de ordem necessária e quando deve derrubá-

las em favor do progresso da história. Esperamos que este livro ajude a ensinar os Narradores a fazer estas decisões por si sós tanto quanto oferecer decisões específicas.

DÔBRE, ENROSQUE E ÍTUTILE!

Tudo certo, nós jogamos a Regra de Ouro lá fora e lhe dissemos para sujar tudo com as regras que deixam o jogo divertido. “Então por quê”, você pergunta, “estou pagando por um livro que só me diz como fazer minhas próprias regras?”

Por que livros de regras são como equipamentos pré-fabricados. Eles contêm partes que são testadas, que geralmente se adaptam, e que normalmente oferecem uma estrutura coerente e internamente consistente. Ao invés de ter que fazer um monte de trabalho sozinho e testá-lo por tentativa e erro, você obtém o benefício das partes pré-feitas. Imagine, você ainda tem que reuni-las e tem que ter certeza de colocar as peças juntas numa crônica sem costuras à mostra – e os materiais publicados ajudam a fazer isso.

Quando você quer divergir completamente da direção das publicações, contudo, pode se encontrar num terreno vazio. Com certeza, você pode ter em mente algum material de um filme recente, ou talvez você queira cruzar algumas regras. E aí é onde este livro entra: você pode dar uma olhada em algumas formas de tentar as coisas que queria fazer mas não as colocou no papel.

PREPARE-SE...

O Manual do Narrador é sobre preparação. Você pode jogar grandes jogos rapidamente, mas quando quer se distanciar do modelo básico, você precisa colocar suas ideias em forma concreta. Este livro oferece a inspiração que lhe ajuda a estabelecer as direções de sua próprias crônica.

Em **Mago** mais do que em outros jogos, a preparação é a chave. É um grande universo com muitas regras complexas – você precisará bem mais do que Notas de Orelha para decolar! Enquanto lê este livro, *interaja* com ele. Pergunte-se como poderia aplicá-lo em seu jogo. Coloque notas colantes nas páginas com suas próprias ideias e comentários. Quando você não apenas lê sobre uma ideia, mas pode rememorá-la e ver o que pode fazer com ela, não apenas pode dar seu próprio toque pessoal mas armazenar um entendimento mais compreensivo dela.

Então tome notas. A aula é na sessão de jogo e este é seu livro didático... mas é um passeio pelos reinos maravilhosos e os graduados são todos Narradores com o material certo.

⊕ ⊕ QUE É MEU?

Então como este livro pode ajudá-lo a fazer seu próprio material? Soa como uma contradição. Sim e não – embora este livro não é um guia compreensivo para *tudo*, ele pode ajudá-lo a apontar na direção de muitas ideias diferentes e interessantes, e ele pode dar exemplos de caminhos para implementar estas ideias. Nestas páginas você pode encontrar...

Capítulo Um: A Arte. Erratas, adendos e respostas para aquelas questões ardentes e brechas errantes que você sempre quis saber. Com certeza, algumas regras têm tido menores correções com o tempo. (Ninguém é perfeito.) Você encontrará respostas para suas questões aqui bem como algumas ideias sobre *por quê* as coisas foram feitas como foram.

Adicionalmente, esta seção inclui um monte de regras opcionais e regras para mudar durante o jogo. Seja uma regra que altere totalmente o Paradoxo, ou mude Habilidades ou altere as Esferas, está aqui.

Capítulo Dois: A Luta Desperta. Diferente de muitos jogos de papéis. Mago pode muitas vezes parecer excessivamente sutil e abstrato. O vilão é obscurecido e pode não ser um vilão afinal quando visto de sua própria perspectiva. As várias fontes de conflito dramático e os possíveis antagonistas centrais no metaenredo de **Mago** são introduzidos aqui, junto com ideias para usá-los para conduzir histórias e enredos.

Capítulo Três: Despertando o Narrador. Conselhos avançados para Narradores que querem enfeitar o jogo ou que tenham tido problemas em guiá-lo. Preparação em andamento, conselhos para soluções de jogo rápidas, meios de simplificar seus sistemas e papeladas. Motivos, temas, e métodos. Mais uma dissertação sobre os fundamentos da filosofia e como você pode aplicar aquele ângulo cerebral em **Mago**.

Obviamente, se você está jogando **Mago** provavelmente já seja um Narrador bem avançado. Os conselhos do Capítulo Três cobrem situações

incomuns, oferecem um pouco de auxílio quando os jogadores saem de controle e lhe mostra como você pode acelerar seu jogo ao combinar planejamento prévio com alguns modelos rápidos que economizam tempo.

Capítulo Quatro: Avatares e Buscas. Vital para o desenvolvimento mágico de um mago é a Busca, um tipo de viagem mágica misteriosa iniciada pelo próprio Avatar do artífice da vontade para conduzi-lo até a iluminação. Mas como você inventa e executa uma destas estranhas viagens numa história? Este capítulo lhe diz como e produz uma miríade de ideais para Avatares de todas as Essências.

Capítulo Cinco: Cenários Alternativos. De mundos fantásticos de mágica a giros no desenlace da Guerra da Ascensão, este capítulo cobre vários modelos de crônicas que se afastam da passagem usual de **Mago**. Mais uma lista para fazer sua própria crônica, ideias de coisas que você pode fazer ou mudar, e um monte de materiais para aumentar seus temas específicos para crônicas de outro modo comuns.

Se você tem se coçado para narrar um jogo de **Mago** que é uma ópera espacial, ou quer jogar com magos num cenário fantástico de histórias em quadrinhos ou filmes, este é o lugar para procurar. Antes que o Mundo das Trevas se torne antiquado ou repetitivo, folheie por estas ideias. Algumas delas podem reluzir uma nova direção para sua crônica ou gerar uma crônica completamente nova.

Capítulo Seis: Um Mundo de Magia. Uma olhada longa e dura nos cruzamentos e onde os magos se adaptam num Mundo das Trevas unificado – e o que você estiver procurando! Formas de integrar temas e personagens de outros jogos. Expandir o Mundo das Trevas para cercar outras ideias além do centro de **Mago**.

Mais do que dar a você algumas regras híbridas, o Capítulo Seis é também uma caixa de ferramentas – ele examina onde você provavelmente terá problemas com pontos misturados e como lidar com estes assuntos. Em alguns casos pode nem mesmo *ser* problema ou pode reluzir novas ideias.



CAPÍTULO UMI: A ARTE



Jogar um jogo de Mago gostoso e atraente é um trabalho duro! O Narrador – você – deve colocar muito pensamento sobre o que o jogo trata, como executá-lo, e quais áreas do tema e do clima se focar. Isso pode não parecer muito à primeira vista, mas é só impressão. Seus personagens do Narrador têm o padrão certo para

capturar o clima do jogo? A Ressonância realmente funciona do jeito que seus jogadores dizem que faz? Que diabos o grupo de desenvolvimento e escrita estava *pensando*, afinal?

Vamos começar por baixo, com as regrinhas, e então ir para o grande momento: as suposições por trás de por que **Mago** não funciona do jeito que deveria, mas tem produzido muitos livros como tem.

QUESTÕES FREQUENTES



Visitantes no site da White Wolf reconhecerão questões das Questões Frequentemente Feitas do jogo **Mago** aqui. Em alguns casos elas são expandidas, quando necessário. Você também encontrará respostas para várias outras questões que podem surgir no curso de uma crônica de longa duração.

O que aconteceu com os números na coluna dos livros?

Os números nas colunas de vários livros de **Mago: A Ascensão**, tipos reminiscentes dos números Halo de vários CDs e vídeos do Nine Inch Nails, provêm um método de manter um caminho de quais livros de **Mago** você tem e não tem. Os números existiam há muuuito tempo nos primeiros livros, mas eles não são mais usados.

Em muitos casos um número na coluna causaria mais problemas do que benefícios. Eles nunca tinham muito uso (“Eu preciso do livro de **Mago** = 21!”) e eles causavam alguma confusão quando eventos estranhos aconteciam – algo como livros saindo de ordem devido a mudança em datas de lançamento, a livros com os números errados!

Com a edição Revisada, foram abolidos os números de coluna, embora talvez um saboroso capricho, não servia a muitos propósitos ainda que inversamente pudessem causar problemas (Sim, as pessoas realmente *reclamavam* quando um tipo levava a um número de coluna duplicado numa impressão.)

Talvez mais digno de nota, alguns livros de **Mago** – os livros de Tradição – nunca tiveram um número de coluna, então não havia como adaptá-los em qualquer tipo de lista compreensiva.

A lista inclui todos eles, incluindo edições que não são mais impressas:

- 01 Mago (primeira edição)
- 02 Escudo do Narrador para Mago (primeira edição)
- 03 Livro das Capelas
- 04 Tear do Destino
- 05 Progenitores
- 06 Teia Digital
- 07 Livro das Sombras
- 08 Fator Caos
- 09 Iteração X
- 10 Livro da Loucura
- 11 Nova Ordem Mundial
- 12 Braço Direito da Ascensão
- 13 Mago (segunda edição)
- 14 Escudo e Companheiro do Narrador para Mago (segunda edição)

- 15 Engenheiros do Vácuo
- 16 Horizonte: Fortaleza de Esperança
- 17 Livro dos Ofícios
- 18 Livro dos Mundos
- 19 Livro dos Espelhos
- 20 Sindicato
- 21 Caixa de Brinquedos do Tecnomante
- 22 Teia Digital 2.0 (numerado errado como 21)
- 23 Guia de Sobrevivência dos Órfãos
- 24 Contos de Mágika: Aventura Sombria
- 25 Guia da Tecnocracia
- 26 Iniciados da Arte
- 27 Caminhos Espirituais
- 28 Mestres da Arte

O que aconteceu com (meu material favorito que não estava em qualquer livro)?

Vítimas da contagem de palavras. **Mago** revisado, por exemplo, marcava *mais de 90.000* palavras que poderíamos imprimir. Por causa da referência, é aproximadamente 160 páginas extras de material que não cabia no livro principal. É pena mas também é uma lei de publicação. É de praxe para o editor decidir o que é essencial e o que pode ser guardado para depois. Então se você pensou em algo que estava no cerne de **Mago** mas não vê no livro, as chances são de que tenha sido guardado para um lançamento posterior.

Claro, com o lançamento dos livros revisados e Guias atualizados, muito material foi finalmente impresso. Ainda, de vez em quando algo não cabe por causa do espaço (Qualidades e Defeitos em Leis da Ascensão) ou jeitos de deslizar pelas rachaduras na obscuridade (como os Leões de Zion, que nunca apareceu no Companheiro do Narrador revisado).

Estou confuso com o novo sistema de Paradoxo. O Paradoxo sempre causa choque de retorno? Ele sempre acumula a quantidade inteira? A descrição parece contraditória.

O Paradoxo é uma força inconstante. Às vezes causa choque de retorno; às vezes espera. Às vezes é um martelo e às vezes é como uma lixa contra sua pele.

O Paradoxo *normalmente* queima enquanto é armazenado mas nem sempre. Imagine uma chance de dez por cento que o Paradoxo irá agarrar um mago ao invés de causar o choque imediatamente. Claro, o jogador pode sempre gastar Força de Vontade para evitar o Paradoxo de cair todo de uma vez. No final das contas fica a cargo do Narrador decidir se o Paradoxo explode enquanto se reúne ou se ele reúne em equilíbrio.

Quando o Paradoxo causa o choque de retorno, é

normalmente mais fácil simplificar o fogo sobre todo o Paradoxo acumulado de uma vez e procura os resultados no dano apropriado e tabelas de defeitos. Se você quer correr com mais incerteza em seu Paradoxo, você pode jogar uma quantidade de dados igual à contagem de Paradoxo do mago; cada sucesso (6 ou mais) causa um ponto de Paradoxo para descarregar da parada num choque de retorno. (Paradoxo permanente ainda pode descarregar neste caso, mas nem sempre vai embora.) Tome os resultados para a quantidade de Paradoxo total do choque: o mago guarda o resto.

Na eventualidade de um mago ter algum Paradoxo em sua parada, ele ainda se dispersa à taxa de um ponto por semana, como declarado nas regras.

Qual é a diferença entre magia vulgar e coincidente? O que acontece quando um mago lança magia coincidente, e quanto o jogador tem que descrever? As regras parecem um tanto incompletas.

Magia vulgar e coincidente são descritas em **Mago** nas páginas 137-138, mas as descrições deixam um ponto aberto. No final das contas, os limites completos do que significa “vulgar” versus o que é “coincidente” ficam a critério do jogo que o Narrador quer narrar.

Em resumo, magia coincidente é qualquer coisa que razoavelmente *possa* acontecer sem a intervenção de magia. Se um mago faz um *mojo* e uns carros batem, bem, eles *podiam ter* batido de qualquer forma; é uma coincidência. Da mesma forma, se o mago ora por intervenção enquanto um inimigo o está perseguindo e de repente o elevador do inimigo fica preso, é uma coincidência – não porque todos os milagres sejam coincidentes mas porque um elevador pode concebivelmente *calhar* de ficar preso.

Magia vulgar é algo fora dos saltos da coincidência. O mago arremessa raios de seus dedos – isso não poderia acontecer de forma aceitável no mundo real, então obviamente é magia! Similarmente, se um mago entra num banheiro em uma cidade e sai no banheiro de outra cidade, é claramente algo que não poderia “apenas acontecer”, e é magia vulgar.

As fronteiras da coincidência e da vulgaridade não são claras. O Consenso tem algum efeito: o que as pessoas *acreditam* que seja possível molda o que é possível. Assim, se um mago consegue convencer as pessoas de que ele tem um gizmo incrível que realmente funciona e deixa ele aparecer para lançar raios, o efeito pode ser bem coincidente – o mago faz sua magia e balança suas mãos, mas o aparelho está fazendo o trabalho, certo? Tanto quanto as pessoas possam dizer. Similarmente, um mago pode ter conhecimento especial sobre algum “fato” pouco

conhecido de ciência que ele apoia, mas se não é amplamente difundido e acreditado, não parecerá ser uma parte natural do que poderia ter acontecido, então será magia ou ciência vulgar.

Quando um mago faz magia vulgar, ele afrouxa a realidade com um efeito e dispara algo que claramente viola a ordem natural. Simples. Entretanto, um efeito coincidente é normalmente muito mais sutil. O mago estabelece a magia em movimento mas então tece aquela magia na Trama. A magia conduz os eventos numa certa direção; aqueles sem magia não podem nem mesmo dizer que algo incomum aconteceu. O mago poderia nem mesmo saber o que está acontecendo! O *jogador* deveria descrever uma coincidência plausível, mas o *mago* meramente estabelece os eventos e provavelmente nem mesmo saiba se o resultado final veio da casualidade ou da mágica. Por exemplo, um mago hermético poderia invocar o poder de Forças para golpear um inimigo coincidentemente. O mago tece a magia na Trama e espera que funcione. Bem ou mal, um cabo de força cortado acerta o inimigo e lhe dá um choque. Incomum, mas pode acontecer, então é uma coincidência, e ninguém pode realmente dizer se foi magia ou não. O *jogador* sabia ao rolar os dados, e o *jogador* descreveu a coincidência plausível (sujeita à aprovação do Narrador), mas o mago só sabe que ele confiou na magia, ele acreditou, e bem, seu inimigo foi derrubado.

Narradores em particular devem jogar com as fronteiras da coincidência como se adaptar à natureza do jogo. Coincidência e vulgaridade variarão de tempos em tempos, de lugar em lugar e de pessoa em pessoa, também.

O que é Paradoxo permanente, como você o consegue, o que ele faz e é a mesma coisa que o Defeito Paradoxo permanente?

O Paradoxo permanente resulta quando um personagem tem algum tipo de alteração massivamente incomum que consistentemente e constantemente viola as “regras” da realidade.

Por exemplo, um mago pode, usando mágica de Vida, conseguir músculos melhores. Normalmente este uso é de curta duração para dar um impulso temporário; o mago armazena uma pequena quantidade de Paradoxo e sofre um vazamento de Padrão por causa do estresse de alterar seu Padrão pessoal. Por outro lado, um Mestre de Vida poderia usar mágica para se conservar além da expectativa de vida humana, retendo a juventude e o vigor por um século. Este uso claramente viola as “leis” da existência humana convencional. Por que o Mestre não sofre um vazamento de Padrão? Por que ao invés

de alongar temporariamente seu Padrão, ele o reescreve permanentemente. O problema é que ele o reescreve num meio que a realidade não aceita, então ele constantemente tem a ameaça do Paradoxo pairando sobre ele. Em termos de jogo, ele tem Paradoxo permanente.

Se seu mago armazena Paradoxo permanente, marque-o preenchendo (não apenas com um X) a(s) caixa(s) de Paradoxo. Esse Paradoxo sempre conta nos choques de retorno do Paradoxo do personagem – o que significa choques de retorno piores e mais dano – mas isso nem sempre é assim. Ele não pode ser removido com magia de Primórdio. Ele só se dissipa se o mago desfizer a coisa que o causou (tal como remover um aprimoramento cibernético) ou se o Consenso mudar para permiti-lo (tal como se o Consenso viesse a aceitar aprimoramentos cibernéticos como “normais”). Uma vez que isso aconteça ele se converte em Paradoxo normal e pode ser dispersado.

Paradoxo permanente não é a mesma coisa que o Defeito Paradoxo Permanente. Os resultados posteriores de um sórdido choque de retorno dão ao mago alguns obstáculos que permanentemente o estorvam: uma mão murcha, cabelo branco-morto, uma Perturbação ou algum problema similar.

Certo, esertinho, então se o Consenso disser “realidade é aquilo em que as pessoas acreditam”, então como o Consenso funciona? Muitas pessoas não acreditam que a realidade é tudo o que elas querem acreditar, então não deveria ser assim, certo?

O Consenso é um efeito secundário da criação da Tellurian. Como a existência de energia primordial, não está realmente sujeito à interpretação. Energia primordial (Quintessência) existe a despeito do fato que muitas pessoas normais não acreditam nela. Em alguns casos existem coisa que apenas “parecem ser”, seja devido a inércia histórica ou constantes cosmológicas.

Em **Mago**, a crença, canalizada pela vontade, cria a realidade. Os magos podem fazer isto conscientemente pois eles são Despertos. Os adormecidos fazem isso apenas nos níveis mais profundos de inconsciência, tal que a crença individual vale de pouco, mas a mistura de tais convicções inconscientes é forte o bastante para atar a realidade de um modo particular de ser – para fazê-lo seguir certas regras do que é aceitável e o que não é. Uma vez que é um processo inconsciente, as pessoas não podem simplesmente desejar que as coisas sejam diferentes (a menos que sejam Despertas). Em adição, muitos conteúdos neuróticos desta inconsciência

coletiva podem muito bem fazer seu caminho pela realidade consensual, mesmo se ninguém em seu juízo perfeito conscientemente deixasse tal coisa existir. Por isso, vampiros e outras feras noturnas espreitam no mundo real.

O “mundo real” é o mundo material. Qualquer coisa pode existir na Umbra, a despeito da crença consensual (embora mesmo aqui existam certas leis, e conseqüentemente Paradoxo). Parece que os filtros da realidade apenas realmente atacam o mundo material, assim como o próprio ego de um indivíduo não se tornará consciente, banindo-os para o inconsciente para reaparecer depois como sonhos ou deslizes freudianos.

Claro, você pode brincar com a ideia de *quem* exatamente constrói o Consenso. Não são necessariamente só os humanos. Talvez espíritos, animais ou até *outros* desconhecidos participem desta trama imperiosa chamada Consenso. Embora a crença *afete* o Consenso, ela necessariamente não o *cria*. Algumas “leis” da natureza podem existir independente de crença, e outras podem mudar com variados graus de facilidade e velocidade.

Quando se percorre atalhos, a Tempestade de Avatares causa dano sobre os dados de Espírito que obtêm falha, ou exige um teste aparte de Arete + Paradoxo? E a Tempestade afeta qualquer coisa além de magos?

É Arete + Paradoxo permanente. A Tempestade afeta apenas indivíduos e criações iluminadas – ou seja, magos e Talismãs.

Então como a Tempestade de Avatares não afeta os metamorfos, espíritos, ou o que quer que seja?

A Tempestade de Avatares é atraída por Avatares fortes e poderosos. É como um raio atingindo um magneto. Os metamorfos não são exatamente humanos e certamente não têm Avatares no sentido de **Mago** (eles têm espíritos, mas *são* parte espíritos). Entidades espirituais, pelo mesmo motivo, não são necessariamente Avatares.

Por que a Tempestade de Avatares aconteceu do jeito que aconteceu? Parece como uma golpe para tirar os Mestres e a Umbra do jogo.

Algumas pessoas pensam que a Tempestade de Avatares é só um mecanismo de enredo que veio de lugar nenhum. Bem, múltiplos dispositivos nucleares atingiram o Mundo Inferior. O Sexto Maelstrom chegou. Doissetep caiu na maior amostra de Forças da história. A Teia Digital quebrou e foi resetada. A fortaleza tradicional de Concórdia/ Horizonte foi invadida e caiu! E as pessoas pensam que o resultado lógico destes eventos sobre o mundo espiritual dever ser *nada acontece?*

Num sentido do mundo do jogo, a Tempestade de Avatares é uma consequência pesada: é uma lembrança da iminente Sexta Era/Armagedom e um tapa na cara dos magos arrogantes (e outros) que pensavam que poderiam se intrometer com forças cosmicamente destrutivas.

Num sentido de tema/clima, a Tempestade de Avatares ajuda a deixar a Umbra mais isolada e misteriosa. Ela também separa os Mestres da Terra, mudando assim a dinâmica de poder do jogo.

Veja também o desenvolvimento do metaenredo nas páginas 33-35.

Parece realmente difícil construir um Efeito rápido. Com penalidades para execução rápida, sucessos necessários e coisa e tal, muitos magos terão problemas em conseguir mais do que um ou dois sucessos num turno.

Esta regra é deliberada; os magos devem levar tempo para preparar, lançar seus Efeitos sabiamente e usar cérebros, não força bruta. A magia transforma o universo na sua cabeça – não é algo feito rapidamente ou facilmente! A mágica não é uma panaceia instantânea para tudo. Um mago não pode confiar apenas na magia para lidar com todos os seus problemas.

Um mago sob estresse provavelmente se sairá melhor usando alguma mágica sutil para revolver os eventos a seu favor ou dividir paradas de dados para ter um Efeito pessoal simples se voltando a uma condição normal. Trabalhos realmente titânicos exigirão tempo e esforço. Se um mago *tem* que fazer algo fenomenal em um turno, deve gastar Força de Vontade e Quintessência. Lembre-se, também, que se tudo que seu mago quer fazer é matar alguém com magia vulgar aqueles sucessos na jogada de ataque adicionam ao dano como qualquer outro tipo de ataque, então uma rajada de fogo de um sucesso pode infligir um dano mais forte com um bom tiro.

Se o Narrador quiser deixar os magos construírem Efeitos mais rápidos, é mais fácil liberar a penalidade de dificuldade para execução rápida e flexibilizar a tabela de sucessos para que um ou dois sucessos ainda possam garantir resultados úteis.

Agora você sabe o que se queria – que a magia fosse uma arte exigente mas recompensadora. Se você quer mudar isso, você pode.

Uhm, afinal, quais são as Convenções da Tecnocracia?

Droga, aquela caixa não funcionou em **Mago Revisado**. Em resumo, a Tecnocracia tem cinco Convenções: Iteração X, preocupada com computadores e ciências materiais; Nova Ordem Mundial, que trabalha com engenharia social e

distribuição de informação; Progenitores, que praticam medicina; o Sindicato, que trabalha com dinheiro e economia; e os Engenheiros do Vácuo, que exploram e mapeiam lugares e dimensões desconhecidos. Juntos eles apoiam os Preceitos de Damian, um conjunto de diretrizes que os exortam a proteger a humanidade e explorar o cosmo.

Qual o nível de mágica de Vida para curar outras pessoas?

Como incluído em Vida 3, “Sobre criaturas mais complexas, ele pode aplicar alterações, obrigando-as a crescer ou se adaptar conforme sua vontade” um mago pode curar ou ferir outras pessoas (e animais complexos) com Vida 3. Transformar o Padrão em algo diferente exige Vida 4.

Qual é a do metaenredo?

Veja as páginas 32-35 para uma discussão de tudo sobre metaenredo.

Como funcionam os Débitos (Mago Revisado páginas 298-299)?

Um Defeito *Débito* reduz o valor de uma Qualidade ou Defeito correspondente. A tabela de pontos, infelizmente, ficou para trás. Então se você tiver um Débito simples, vale 1 ponto – ele reduz o custo de uma Qualidade ou Defeito apenas um pouco, pois não é improvável que você consiga quebrá-lo e assim é improvável que perca a Qualidade ou sofra o Defeito. Se você tem um débito muito sórdido, ele pode valer 5 pontos – ele mitigaria uma Qualidade pois é quase certo que você a perca. Claro, o valor de um débito nunca pode ser mais do que *um a menos* do valor de sua Qualidade ou Defeito correspondente.

Um exemplo direto: digamos que seu mago tenha Esfera Natural: Espírito (uma Qualidade de 5 pontos). Então digamos que o personagem tenha um débito de sempre deixar um pequeno sacrifício de comida para os espíritos quando come – um débito menor, que vale aproximadamente 2 pontos. O custo da Qualidade Esfera Natural é agora apenas 3 pontos, mas se o mago falhar em cumprir o débito, ele perde a Qualidade.

Como um Defeito, considere um mago com o Defeito Componente Crucial: luz do sol. Este Defeito é de 2 pontos. O mago também tem um débito: sempre comer vegetais, um débito de 1 ponto. O mago obtém um ponto de bônus para o Defeito, mas se falhar em comer vegetais, ele sofre do Defeito no futuro. (Neste caso, você está obtendo pontos por um Defeito do qual você *não sofre* a menos que quebre o débito. Muito bom.)

Um mago pode mudar de Tradição?

Condicionalmente, sim. Um mago que passe por diferentes Tradições durante o início de seu treinamento obtém a Qualidade *Tradição Dupla* (veja



p.298 de **Mago**). Similarmente, um mago pode obter esta Qualidade durante o curso do jogo a um custo de 14 pontos de experiência e muita interpretação. O mago obtém o doutrinamento e as habilidades de *ambas* Tradições de uma vez, motivo pelo qual esta é uma Qualidade tão cara.

Um mago *pode* mudar para uma Tradição completamente diferente e abandonar a antiga em algum ponto. O mago provavelmente obtém o Defeito *Membro em Aprovação* ou uma penalidade social similar. Fazer tal mudança é semelhante a uma experiência de mudança de vida como “entrar na religião” ou sofrer uma mudança de personalidade. O mago não está apenas aprendendo uma forma diferente de magia; o personagem está rasgando o que ele *sabia* ser verdade sobre o universo e tentando colocar outra coisa em seu lugar.

O Arete do mago não cai como resultado, mas é muito provável que o conhecimento de Esferas do mago possa sofrer. Afinal, um mago hermético treinado *sabe* que ao abrir os portais apropriados e entoar os feitiços de invocação dos poderes angelicais certos ele pode conjurar fogo, mas se esse mago hermético descarta esta informação como lixo inútil e ao invés disso tenta aprender a usar tecnologia intuitiva como um Filho do Éter, ele deve essencialmente reaprender, do nada, suas Esferas.

O melhor caminho para lidar com esta situação é

usar as regras para um mago que perde um foco único (veja **Mago** pp. 203) ou queira aprender a usar outros focos em adição a um foco único. O mago tem duas opções: ele pode lançar efeitos ao “superar focos” e forçar a mágica a funcionar, ou ele pode começar a aprender um novo foco – o conjunto de focos da nova Tradição – para uma Esfera ao recomprar seus pontos existentes à metade do custo. Sim, é uma proposição *muito* cara, que representa quanto trabalho leva para mudar as visões de mundo tão drasticamente e mostra por que os magos tão raramente tentam mudar tudo.

O mago retém conhecimento, habilidades mundanas e antecedentes místicos. A Ressonância quase certamente aumenta ou muda como resultado de tal mudança.

O que acontece quando um mago tradicional é Condicionado pela Tecnocracia (ou vice versa)?

Veja as regras para mudança de Tradição, acima: o mago essencialmente aprende uma nova forma de fazer as coisas, mas o velho conhecimento das Esferas está inacessível até o mago conseguir imaginar como aplicar as novas ferramentas. A experiência do mago não está totalmente perdida – afinal, o mago está apenas pagando metade do custo para reobter as Esferas – mas ainda é uma longa jornada.

Claro, tal personagem também ganha o Defeito *Membro em Provação*. Magos que caem na Tecnocracia quase certamente sofrem um alto nível de

Condicionamento (veja **Guia da Tecnocracia**).

Isso é ainda melhor do que tentar Despertar alguém do nada, e é mais fácil para um antigo tradicionalista reaprender velhas Esferas do que para um operativo recém Iluminado aprendê-las, o que explica por que a Tecnocracia recompensa a captura e o condicionamento de magos tradicionalistas ao invés de sempre matá-los. (Este hábito também dá a você grandes ganchos para “resgatar nosso amigo antes que seja Condicionado”.)

Diga, eu posso usar estas regras acima para mudar os focos de meu mago?

Pode apostar. Você pode superar a necessidade de um foco único e substituí-lo pelos limites de foco normal da Tradição ao pagar um extra de 50% do custo de cada nível de Esfera naquela Esfera. Isso retira as penalidades para os focos únicos e permite que o personagem use o padrão normal da Tradição. Por que você faria isso? Por que você ainda guarda todos os bônus para usar o foco único original, se você mantiver-los

O que a Ressonância faz? Por que me preocupar em colocá-la se é tão vaga?

Ressonância é expandida no **Guia das Tradições**. É listada como uma estatística principalmente para chamar a atenção: uma vez que a Ressonância existia nas edições anteriores de **Mago**, haviam literalmente dúzias de pessoas se coçando por aí, pensando que era uma grande nova regra única para a edição revisada.

A ideia básica por trás da Ressonância é que os objetivos, emoções e personalidade do mago afetam sua mágica. As estatísticas de Ressonância ajudam a mostrar o que estas emoções *são* e quanto forte elas podem ser. Um mago muito, muito furioso tem muita Ressonância *irada* – e seus efeitos mágicos mostram isso!

Similarmente, a Ressonância é um “aroma” ou “sabor” mágico. Os efeitos de um mago têm esse tipo de Ressonância e é quase sempre único. Lembra quando Darth Vader sentiu a presença de Obi-Wan na Estrela da Morte em *Star Wars*? A Ressonância é mais ou menos assim – seu mago lança um efeito e de repente seu velho inimigo o reconhece devido à Ressonância.

Por a Ressonância representar a emoção e o desejo canalizado através da mágica, ela muda em resposta a elas. Magos que têm muito estresse mágico ou que têm muito poder tendem a ter muita Ressonância, então os magos normalmente obtêm Ressonâncias de Silêncios ou Buscas. Magos que têm episódios emocionais traumáticos profundos ou que tenham mudanças de personalidade podem obter novos tipos de Ressonância.

Você pode ter múltiplos tipos de Ressonância na mesma categoria (como Entrópica)?

Sim; veja as regras opcionais, abaixo.

Por que os magos fazem isso (coisas aleatórias e estúpidas)?

Por que os magos também são humanos. Eles cometem erros. Às vezes eles fazem coisas porque “parecia uma boa ideia”. Os magos têm habilidades especiais, mas eles não são onipotentes ou infalíveis.

Por que os Tecnocratas e a Umbrã não estão mais no livro principal? Como você joga um jogo sem o mundo espiritual ou os principais antagonistas?!?

Não se supõe que os Tecnocratas sejam mais os principais antagonistas. Em edições anteriores eles tinham uma caricatura muito unidimensional dos “chapéus pretos”, pintando-os como vilões lúridos contra as Tradições. Com o lançamento de livros como **Guia da Tecnocracia**, eles agora são jogáveis como humanos maltratados com suas próprias agendas. Uma vez que eles não são “o inimigo”, eles não correspondem realmente à posição adversa das regras principais, e colocá-los lá apenas propagaria a ideia de que eles ainda são “o inimigo”. Ao invés disso, “o inimigo” para os magos é muitos mais universal e sutil – ele pode ser qualquer coisa desde assuntos pessoais que o mago deve enfrentar no mundo real até a tentativa de conquistar os corações dos Adormecidos do Consenso de apatia. Veja o Capítulo Dois: A Luta Desperta para ideias de muitos conflitos que os magos enfrentam.

A Umbrã é de fato um reino muito grande e vibrante, um lugar que está muito distante de muitas das tragédias que acontecem na Terra. Para melhor ou pior, os magos modernos têm de lidar com seus problemas em casa. Lutar no mundo espiritual não ajudaria a fazer as coisas que as Tradições precisam fazer. Por este motivo, a Umbrã apresenta uma grande vista para jogar, mas não é mais o chão para magos recém Despertos, que ainda têm todos seus velhos problemas mas agora têm novas formas para lidar com eles. Similarmente, o longo alcance e complexidade da Umbrã não fazem justiça realmente ao deixá-la em duas páginas de texto. A Umbrã terá seu próprio livro de referência. **A Trama Infinita** (em breve).

O livro principal de **Mago** é, essencialmente, um livro para alguém que jogue com um novo mago. Magos recém Despertos não têm uma história de disputas com a Tecnocracia (você normalmente não é caçado até *depois* que comece a fazer mágica), nem têm a experiência de ir passear pelo mundo espiritual.

As regras de experiência dizem “novo nível x” para Mago, mas elas dizem “nível atual” em outros

jogos. Foi um erro, certo?

Não. Como Justin Achilli explicou durante o desenvolvimento de **Vampiro Revisado**, ele sempre compreendeu que “nível atual” significa “nível que você está atualmente comprando”. Faz mais sentido para algumas pessoas que aprender mais de uma habilidade (o segundo ponto) é mais difícil do que aprender os fundamentos rudimentares (o primeiro ponto) ao invés da outra forma, que era um estranho artefato do velho sistema. Também parece apropriado para **Mago**, mas a nova palavra foi adotada para deixar mais claro.

Claro, você está livre para usar qual sistema de experiência que melhor lhe convier, então pode usar “atual” se preferir. Você deve provavelmente usar a mesma definição “atual” ou “novo” para todos os personagens em seu jogo, então seus jogadores não se sentirão injustiçados. Ethan Skemp preferiu o sistema “nível atual” e o deixou intacto em **Lobisomem Revisado**.

Qual a relação de *Ars Magica* e *Mago*?

O velho jogo **Ars Magica** foi originalmente feito por algumas das mesmas pessoas que depois formaram a *White Wolf* e foi publicado por um tempo na *White Wolf*. Embora certamente tenha influenciado **Mago** no início, **ArM** desde então seguiu outros rumos. Os dois jogos divergiram, e mesmo que tenham alguns elementos em comum não é realmente correto assumir que **ArM** é a “história” de **Mago** neste ponto.

O livro de regras **Idade das Trevas: Mago** pesquisa esta história, ilustrando as lutas que os magos enfrentaram no início do século XIII – antes que existissem as Tradições como nós as conhecemos ou mesmo o conceito das Esferas mágicas.

Como a realidade de *Mago* se adapta com os outros jogos?

Não muito bem, realmente. A ideia de leis do mundo influenciadas pelo consenso da crença humana não é necessariamente a mesma ideia de um mundo que cobre as maquinações de vampiros, ou um mundo dos metamorfos (ao menos lobos) que têm muito a dizer sobre a “verdade” das coisas como humanos.

Mago dispõe um mundo onde os humanos têm importância central mas não o sabem exceto em alguns casos raros. Em **Vampiro** os humanos são vítimas; eles têm monstros predadores desconhecidos em seu meio. Em **Lobisomem** existe uma forma muito específica que o cosmos funciona, com bem e mal delineados.

Apesar disso, estes jogos podem concebermente tomar lugar no mesmo mundo, mas um mundo onde nem todo mundo está sempre certo. Mesmo as crenças

convictas dos lobisomens na supremacia do mundo natural não estão necessariamente corretas num mundo pós-moderno e subjetivo. Por outro lado, os magos podem achar que não apenas os humanos decidem o que é e o que não é real – espíritos desconhecidos podem ter tanto (se não mais) a dizer sobre essa questão.

Misturar os mundos devidamente, sem favorecer um sobre outro, exige um audaz senso de diversidade e uma vontade de suspender questões definitivas sobre realidade. Temas concernentes a conflitos entre estas visões de mundo (e a possível resolução delas) podem se tornar proeminentes.

Claro, você pode apenas decidir que **Mago** é o único jogo “certo” e que os outros devem de alguma forma se adaptar a suas verdades.

Por que as regras para carníçais magos são tão severas?

O encarniçamento é uma forma de servidão parasitária. Um carníçal depende essencialmente dos caprichos do mestre vampiro para sua sobrevivência e poder – é uma maldição. Os magos, por outro lado, são mortais que conseguem mudar a realidade por meio de sua vontade. Os dois estados são incompatíveis – um é um estado de escravidão, o outro um estado de total libertação.

Como os caçadores têm o papel de guardiões da humanidade quando isso é feito pelos magos?

Tecnicamente, os magos *não são* os guardiões da humanidade. Eles são o próximo passo do potencial humano, verdade – mas nada diz que os magos precisam usar isso para o bem da humanidade. Alguns magos se comprometem em ajudar e desenvolver a humanidade. Outros acreditam que devem usar seus poderes para seu próprio desenvolvimento pessoal.

Caçadores, por outro lado, têm seus dons dados por entidades com metas muito específicas em mente (veja o **Manual do Narrador para Caçadores**). Estas agendas não significam necessariamente sempre proteger a humanidade... mas elas são mais focadas do que os magos, que podem usar seus poderes por qualquer motivo.

Lembre-se que mesmo se os personagens magos dos jogadores sejam heroicos, o mesmo não é necessariamente verdade para a comunidade dos magos como um todo. A existência dos magos como Voormass e Jodi Blake deve sublinhar este ponto.

Você pode pensar os caçadores como pessoas comuns que têm poderes extraordinários, enquanto os magos são pessoas extraordinárias (são Despertos) com poderes extraordinários (mágica).

A *Umbral* é a mesma coisa que o espaço sideral?

Não. Entretanto, a *Película* é extremamente fina

no espaço, tanto que é fácil passar de um lugar a outro. Os magos além de Marte podem muitas vezes passar para a Umbra como se ela fosse insignificante. Ainda assim, os lugares na Umbra não são visíveis no espaço terrestre – caso contrário astrólogos amadores teriam localizado a guerra Tradições-Tecnocracia além de Júpiter no início dos anos 1990!

Por que os magos com as Qualidades sangue feérico ou parentesco metamorfo não podem usar Dons ou alçadas?

Por que seus poderes sobrenaturais não funcionam dessa forma. Um mago Desperto não tem os mesmos laços à Gaia-cosmos como um lobisomem, ou ao Sonhar como um changeling. Ele se torna algo diferente – algo humano, ainda que no limite do que significa ser humano. Tal ser está em contato com poderes internos, não com dons de alguma outra herança.

Ainda, um mago pode usar as Esferas para simular Dons ou alçadas que tenha visto. Sob as devidas condições, este uso pode até mesmo ser coincidente (“Outro parente pode fazer isso, então eu posso!”).

Meu amigo disse que os Adeptos da Virtualidade são tecnomantes. Eu, obviamente, disse que eles eram Tradicionalistas. Quem está certo?

Os dois. Um tecnomante (com t minúsculo) é apenas um mago que usa tecnologia com fins mágicos. Tal mago pode ser um Adepto da Virtualidade, um tecno-xamã Orador dos Sonhos, ou um Eutanatos dos Lhakmistas. Por outro lado, alguns Adeptos da Virtualidade evitam completamente o misticismo e usam mais adequadamente a Ciência Iluminada.

Para piorar a confusão está o fato de que edições anteriores às vezes se referiam a personagens da Tecnocracia como “tecnomantes”. Esta terminologia foi desde então abandonada – os tecnomantes usam tecnologia para fins místicos; os tecnocratas usam tecnologia para fins não-místicos.

O meu mago pode ser tornar um vampiro ou lobisomem e manter sua mágica?

Não; um mago que se torne um vampiro morre e perde seu Avatar. Lobisomens nascem com sua predisposição e alguém destinado a se tornar um lobisomem nunca Despertará como um mago pois sua alma já é parte da cosmologia de Gaia.

Também, Samuel Haight nunca foi um mago, tecnicamente. Ele simplesmente teve um item mágico com alguns poderes mágicos presos nele.

Quando a White Wolf irá publicar um grande livro com regras cruzadas?

Não é provável que isso aconteça, por vários motivos.

Primeiramente está a complexidade do assunto. Direcionar todas as combinações únicas de poderes e fraquezas é uma tarefa quase impossível. Considere a dificuldade de direcionar as combinações possíveis de poderes existentes, Qualidades e outros atributos dentro de uma linha de jogo. Um “compêndio completo de cruzamentos” seria enciclopédico.

Em segundo lugar, os jogos têm elementos temáticos e disposições diferentes. **Mago** tipicamente gira em torno de humanos lutando para se capacitar e ascender. **Vampiro**, por contraste, se foca na natureza monstruosa dos personagens centrais agora mortos vivos. Uma vez que os dois nem sempre são mutuamente exclusivos, eles colidem – tendo os vampiros que sofrem sob o fardo da espiral descendente da Humanidade enquanto seus aliados magos matam oponentes friamente devido a uma diferença de opinião que não é apenas injusta mas realmente desagradável. Em termos de antecedentes existe um problema similar – se você usa o cenário de **Mago**, então assume a existência do Consenso, a Tellurian e todos os ornamentos disso. Se você usa o cenário de **Vampiro**, assume a existência de Antediluvianos, clãs e muito possivelmente a noção bíblica de Caim e uma interpretação da deidade judaico-cristã. Os dois não se misturam bem ou facilmente. Se existe um Deus, então alguns magos estão errados sobre axiomas fundamentais do cosmos. Se não existe, então de onde os vampiros vieram e qual é a real história por trás deles? Estas questões exigem que se force uma reorganização do cenário.

Isso leva ao terceiro problema: materiais de enredo. Cada cenário tem certos princípios que exigiriam muito esforço para descartar e retrabalhar para se ter compatibilidade. Cada um é um mundo completo em si e apropriadamente tem um designer de jogo individual para supervisionar as complexidades. Ter livros completos de cruzamentos significaria descartar todos elementos específicos de cenário e transformá-los em versões genéricas, muitas vezes sem o “tato” já desenvolvido. Além do mais, significaria que cada designer de jogo teria que ser completamente fluente com cada regra, convenção e excentricidade histórica de cada linha de jogo, ao invés de prestar atenção e ordenar apenas um. É pedir muito a um único ser humano!

Se você, como Narrador, quer carregar esses fardos, é bem-vindo a fazê-lo... só esteja ciente da escala da dificuldade que você potencialmente confrontará.

REGRAS ⊕PCIONAIS



Todo bom Narrador que tenha um jogo de qualquer duração provavelmente desenvolverá suas próprias regras da casa. Isso não quer dizer que se você não constrói algumas regras especiais próprias não seja um Narrador tão bom. É apenas uma observação que nos diz que poucos grupos estão 100% felizes com cada regra exatamente como nós as escrevemos. A Regra de Ouro existe no jogo para encorajar ativamente os Narradores a mudarem as regras de que não gostam ao invés de constantemente seguir cada termo no livro sem questionar e sem levar em conta a consequência de suas histórias. Sinta-se livre para fazer mudanças que melhorem as coisas para você e que deixem o jogo mais divertido para seus jogadores. Todo mundo joga de forma diferente, então é impossível fornecer sugestões de regras para cada ocasião, mas esta seção oferece algumas alternativas para as regras padrão que você pode achar úteis em seus jogos.

Alguns pontos merecem atenção especial. Tentar responder inúmeras mensagens que envolvem disputas entre Narradores e jogadores nos ensinaram algumas lições. Primeiro de tudo, se você e seus jogadores não conseguem ir adiante, é provável que seja tempo de encontrar alguns novos jogadores. Antes que abandone seus jogadores, contudo, cheque algumas sugestões e conselhos encontrados dentro deste livro para ver se qualquer uma delas pode se provar útil ao responder suas questões satisfatoriamente. Você pode descobrir que a estrada pela qual caminha já foi trilhada por alguém antes e que talvez se tenha algumas respostas para as questões que tanto o desorientam. Em segundo lugar, temos visto muitos jogadores tentar distorcer o significado da Regra de Ouro. A Regra de Ouro é uma ferramenta para que os Narradores apliquem para melhorar o jogo. Ela não se aplica a jogadores que estão tentando derrubar a decisão do Narrador. Francamente, se você não se conforma com as decisões de seu Narrador, provavelmente não está sendo honesto consigo mesmo ou com seus jogadores. Se você realmente respeita seu Narrador e seus jogadores não deveria tentar puxar um coringa do livro para jogar na cara dele. Encontre um Narrador cujo jogo você goste e pare de submeter a si e aos outros à negatividade que está criando.

REDEFININDO A MÁGICA

A mágica é uma coisa bem indefinível de muitas formas. É bastante difícil qualquer tentativa real de defini-la além de certos limites flexíveis e da natureza fantástica de seu tato sobrenatural. Todavia, os jogos devem por necessidade ter regras, seja apenas para prevenir discussões e fornecer fundamentos para estabelecer quaisquer disputas que possam surgir entre os jogadores. **Mago** apresenta um dos exemplos mais bem sucedidos da combinação de uma história em aberto com possibilidades infinitas orientadas pela mágica com um sistema de regras sólido e equilibrado que foi introduzido na indústria de jogos de interpretação. Mesmo assim, é um sistema que por sua natureza encoraja cada Narrador a ajustá-lo aqui e ali enquanto tenta transformar sua visão das regras num reflexo de seu paradigma pessoal do Mundo das Trevas. Muitos de nós fomos atraídos pela ideia da magia em algum ponto de nossa infância e é importante nunca abandonar totalmente as maravilhas da infância em face da sabedoria da idade.

DIRIGINDO O PRIMÓRDIO

Os pontos de Quintessência são uma forma direta de reduzir a dificuldade da mágica. De acordo com as regras normais de **Mago**, você pode gastar um ponto de Quintessência para diminuir o número de sucessos por um ou reduzir o número de limiares necessários. Um mago é limitado a gastar não mais do que sua pontuação em Avatar de Quintessência. Logicamente faz sentido que alguém com uma alma fraca no fluxo de energia primordial tenha dificuldade em manipular esse fluxo. Parece insuficiente que mesmo um Mestre de Primórdio deva ser similarmente limitado.

Por isso, o Narrador pode desejar adotar o seguinte ajuste sutil para usar Quintessência em suas crônicas. Quando gastar pontos de Quintessência para reduzir dificuldades mágicas, o limite deveria ser o maior pontuação de Avatar do Mago ou pontuação de Esfera Primórdio. Assim se um mago Mestre de Primórdio não fosse dotado com uma alma épica mas obtivesse incrível influência sobre as energias primordiais, ele deveria ser capaz de exercer este poder adequadamente. Um mago com Primórdio nível 3 e uma pontuação de Avatar de 1 seria capaz de gastar 3 pontos de Quintessência de uma vez. Um mago com Primórdio nível 1 e uma pontuação de Avatar igual a 4 teria habilidade para gastar 4 pontos de Quintessência. O limite de redução ainda seria de -3 da dificuldade base original.

PARADOXO DA TEMPESTADE DE AVATARES

Uma das queixas comuns que os Narradores familiarizados com edições prévias de **Mago** apontam é a restrição percebida da Tempestade de Avatares sobre usuários de mágica de Espírito. Frequentemente tais indivíduos ignoram apressadamente a poderosa mudança de cenário que trouxe esta alteração. Alguns Narradores podem não gostar do desencorajamento que estes meios severos se aplicam sobre as partes mais espirituais de seu jogo de **Mago**. Outros poderiam atenciosamente notar que lhes parece ridículo que qualquer personagem lobisomem iniciante pode “percorrer atalhos” mais facilmente do que a mágica do mais potente Mestre de Espírito.

Qualquer Narrador poderia simplesmente invocar a Regra de Ouro e desfazer completamente a Tempestade de Avatares, mas esta regra opcional é apresentada para aqueles que desejam preservar o sentimento geral do cenário padrão. As regras normais de **Mago** dizem que qualquer tentativa por parte de um personagem mago em perfurar a Película causa dano *agravado* ao mago e que este dano aumenta conforme seu Arete aumenta. A opção do Paradoxo da Tempestade de Avatares remove esta cláusula – então os personagens podem entrar na Umbra livremente – e ao invés disso, declarar que todo dano causado por falhas críticas por jogadas mágicas ou Paradoxo relacionado à Esfera Espírito é automaticamente agravado. O uso de mágica de Espírito ainda é mais perigoso do que era antes da Tempestade de Avatares, mas o lançamento de efeitos de Espírito bem sucedidos, e jogadas falhadas que não sejam falhas críticas, não causam dano no mago. A Tempestade de Avatares ainda guarda sua potente razão de história para existir ainda que não impeça tanto os praticantes da Esfera Espírito.

Outra opção é jogar os novos elementos do metaenredo que se desdobrarão sobre as próximas séries de lançamentos de **Mago**, alguns deles lidando especificamente com novas formas que os magos descobrem para evitar o dano da Tempestade e entrar na Umbra sem perigo – mas não sem consequências ou custos.

MUDANÇAS NO COMBATE

Uma das áreas do jogo que pode se provar mais confusa é a de combate. Uma vez que vários personagens entrem numa confrontação violenta, o número direto de fatores que repentinamente recaem sobre o Narrador pode se provar absurdo. Alguns Narradores preferem sistemas bem rápidos e fáceis

para conduzir um combate tão calmamente quanto possível para evitar qualquer distúrbio na história. Outros Narradores acham sistemas extremamente dinâmicos um pouco insatisfatórios, pois muitas vezes sacrificam algum grau de realismo ou restringem as opções dos jogadores significativamente.

Mesmo o livro principal de **Mago** apresenta algumas alternativas, tais como a opção de dano cinematográfico que permite às pessoas uma pequena chance para absorver formas de dano letal. Esta opção pode não atrair os Narradores que pensam que armas deveriam ser mortais. Ela pode, contudo, atingir o capricho de Narradores que se preocupam que o sistema normal não diferencia qualquer forma entre a firmeza espartana de Vigor 5 e a indisposição anêmica de Vigor 1 quando enfrentadas com qualquer fonte de dano “letal”. Estes são os tipos de decisão que um Narrador deve fazer quando determina que tipo de jogo ele quer jogar.

JOGADAS DE DANO MÍNIMO

Sob as regras básicas de **Mago** como apresentadas no livro principal, um personagem pode marcar um sucesso no teste de ataque e, devido à falha no teste de dano, não representar uma ameaça a um oponente. Uma opção é assumir que qualquer ataque bem sucedido sempre causa ao menos um nível de dano antes da absorção, a despeito de quanto pouco dano conseguiu no teste. Assim cada ataque bem sucedido representa ao menos um pequeno perigo que deve ser absorvido para evitar dano.

GRAUS DE DANO MÍNIMO

Outra opção além da regra de “dano mínimo” é fazer com que os personagens tenham um dano mínimo baseado no golpe marcado. Um personagem que marque gritantes sete sucessos numa jogada de ataque provavelmente acerta muito firmemente – o jogador ganha dados extras de dano, mas estes dados ainda podem ter falhas e não causar dano. Você pode querer dar uma pontuação de dano mínimo automaticamente.

Um grau de dano mínimo de um nível de dano por três sucessos funciona bem para o sistema Storyteller básico. Assim, um personagem que é um mestre com luta com faca pode quase garantir causar algum dano com golpe bem aplicado. Você pode jogar com o multiplicador, também, fazendo um para dois ou um para quatro.

(Obrigado a Sean Patrick Fannon, que apresentou esta regra perfeitamente sensível e ainda teve que esperar tanto para vê-la à luz das prensas.)

SETE DANOS “1s”

As regras principais de **Mago** já dizem que não se pode ter falha crítica em jogadas de dano, mas elas não excluem tais jogadas da Regra do Um. Normalmente, então, “1s” jogados como parte de uma parada de dano ativamente reduzem o número de sucessos do resultado do dano. Outra forma de alterar o sistema de dano é assumir que “1s” não cancelam sucessos de dano. Assim os ímpares de uma parada de dano que causam ao menos um nível de dano são aumentadas, embora apenas um pouco.

DANO PERIGOSO

Estritamente falando, as regras principais de **Mago** não apresentam chance qualquer de uma pessoa normal sem habilidades em armas de fogo matar outra pessoa com um revólver. Mesmo a pessoa mais sortuda com 2 de Destreza poderia marcar apenas dois sucessos numa jogada de ataque, conseguindo cinco dados de dano. Mesmo a melhor jogada de dano poderia causar apenas cinco níveis de dano. Parece um tanto ridículo pensar que uma pessoa normal com uma pistola não pode matar alguém com um tiro, mesmo com incrível sorte.

A opção Dano Perigoso trata toda jogada de dano como jogadas de “Especialização” (veja **Mago** p. 117); afinal, uma jogada de dano não é especializada em, bem, causar dano? Assim todas jogadas de dano sob esta opção jogam novamente todos “10”, mantendo o 10 original como um sucesso de dano. Se outro 10 for jogado no novo teste, mantenha-o e jogue novamente e assim por diante. Esta opção fornece a chance que qualquer ataque com qualquer arma *pode* matar sem arbitrariamente aumentar todos os níveis de dano do jogo. Esta regra pode ser usada em si própria ou combinada com outras regras de dano opcionais. Combinada com outras opções de dano, o combate se torna bem mais mortal, o que pode instilar mais do horror que é parte e parcela do Mundo das Trevas.

Aviso: Narradores usando opções de dano aumentado devem ter certeza que compreendem que estão favorecendo uma maior incidência de morte de personagens e estar preparados para lidar com as consequências tanto com jogadores na história quanto na vida real que jogam com os personagens ameaçados. Certamente, cada jogador deve sempre saber sobre qualquer uso de regras opcionais ou da casa que aumentam o dano para seu personagem antes que tais regras sejam invocadas.

FIGURANTES

Em jogos de ação, você sempre pode vê-los: as hordas cultistas de facas/ místicos em mantos/

babuínos treinados/ assassinos armados. Eles não têm nomes; só existem para ficar entre os personagens e o objetivo, fornecer um momento de tensão e uma chance para os jogadores mostrarem os truques de seus personagens. Eles são os figurantes.

Para jogos de combate cinematográfico, assuma que qualquer personagem sem nome tem apenas quatro níveis de vitalidade (saudável, machucado -1, ferido gravemente -2, aleijado -5). Seus jogadores passarão entre os figurantes muito mais rapidamente.

HABILIDADES SINCRÔNICAS

As regras normais para **Mago: A Ascensão** fornecem o uso de Talentos, Perícias e Conhecimentos para ajudar o uso de magia, bem como para a magia ajudar nas Habilidades. Alguns Narradores podem achar vantajoso adotar uma regra similar que permite os personagens usar um Talento, Perícia ou Conhecimento para beneficiar o uso de outra Habilidade.

Como exemplo, assuma que Herman é um mecânico de carros talentoso e usou sua habilidade em Ofícios (mecânica) para aumentar a performance de seu carro. O Narrador pode permitir que ele coloque seu conhecimento íntimo do veículo e seu conserto para usar em testes de Condução feitos durante tentativas de fugir da polícia em alta velocidade. Em outro caso, Gail seria uma sobrevivente perita com um pouco de conhecimento em primeiros socorros. Uma vez que não há médicos pela redondeza, sua experiência na selva pode ajudá-la com testes de Medicina quando está tentando tratar hipotermia.

As regras para representar estes usos sincrônicos de habilidades são muito simples. Primeiro, o Narrador determina qual Habilidade é a ativa. No caso de Herman, enquanto ele corre para fugir da perseguição da polícia, sua Habilidade ativa é claramente Condução. Para Gail, que está tentando evitar que seu amigo morra de frio, o Conhecimento ativo é Medicina.

Em segundo lugar, o Narrador decide se outra Habilidade poderia ser usada como uma Habilidade assistente. O Narrador determina que a habilidade de Ofícios (mecânica) de Herman se aplica enquanto ele estava consertando seu carro, e que a habilidade de Sobrevivência de Gail se aplica desde que tenha visto esta situação antes.

O jogador joga a Habilidade assistente primeiro, e cada sucesso pode ser aplicado ao teste da Habilidade ativa com um -1 na dificuldade. Lembre que a dificuldade não pode ser reduzida em menos de 3 pontos. No primeiro caso, Herman tem seis dados para



seu teste de Ofícios (Inteligência 2 + Ofícios 4); depois de jogar ele marca dois sucessos. Gail tem sete dados (Inteligência 3 + Sobrevivência 4) e recebe miraculosos cinco sucessos.

Finalmente, o jogador joga a Habilidade ativa, modificando o número de dificuldade de forma apropriada. Herman é um bom condutor, com Destreza 3 e Condução 3, então ele joga seis dados. Com as ruas escorregadias e estreitas, o Narrador diz que ele normalmente teria uma penalidade de +1 em sua dificuldade. Por sorte o carro foi construído para esse tipo de mau trato, e seus dois sucessos de seu teste de Ofícios compensam esta penalidade, dando um dificuldade de 5 (padrão $6 - 1 = 5$). Com uma cantada de pneus à esquerda numa rua de mão única na contra mão, Herman despista a polícia no tráfego.

O amigo de Gail está em maus lençóis. Ele está sangrando, suas roupas estão molhadas, e o vento está soprando forte. Não fosse o bastante, ela conhece apenas os rudimentos dos primeiros socorros e tratamento com Medicina 1. O Narrador diz que normalmente Gail sofreria uma penalidade de +3 em sua dificuldade. Por sorte ela recebe cinco sucessos em seu teste de sobrevivência, e embora o modificador total não possa ser menor do que -3 ou mais de +3, os cinco sucessos ainda contam. A penalidade de +3 é superada e a dificuldade é reduzida em -2. Ela joga quatro dados (Inteligência 3 + Medicina 1) e marca

todos sucessos. Sua experiência como exploradora a ajudou a cuidar de seu amigo a despeito de seu conhecimento médico deficiente.

MÁGICA CINEIATOGRAFICA

O livro principal de **Mago** assume que a magia é um poder cuidadosamente feito e lentamente construído que exige controle preciso e muita concentração e tempo. Este conceito faz a magia filosoficamente interessante e representa o fato que é útil *ajudar* as habilidades cotidianas (ou circunstâncias extraordinárias), mas dificilmente torna tal magia efetiva no calor da batalha. Se quiser que sua magia tenha um monte de ação e estardalhaço, ou apenas acha que os magos deveriam ter uma ajudinha ao fazer as coisas, você pode querer explorar algumas ou todas estas opções.

POR QUE A MÁGICA É FÁCI OU DIFÍCIL DE LANÇAR

Antes que você adote estas regras para lançar magia, faz bem imaginar *por que* as regras fazem certos elementos da magia difíceis ou fáceis de fazer. Elas se quebram em vários fatores:

Limites de Arete: Enquanto muitas habilidades normais têm paradas de dados bem amplas – uma pessoa média com habilidades profissionais decentes teria quatro dados – muitos magos têm um limite

muito forte em sua pontuação de Arete. Esse limite de um a três dados para um personagem iniciante significa muito poucos dados, então muitas proposições são tudo ou nada: ou o mago marca os sucessos necessários ou falha totalmente. Não existe muito espaço para a variação.

Focos e Paradigma: O uso de focos e paradigmas ajuda a limitar os magos ao forçá-los a usar técnicas específicas. Se disser, “Você pode fazer isso se puder imaginar uma forma que seu personagem faria”, você automaticamente coloca restrições nos magos de acordo com seus estilos. Esta restrição não é um limite *mecânico* per se. Ela força os jogadores a jogar com personagens que eles possam entender e fazer pesquisas sobre. Um jogador seria muito infeliz se fosse encarregado com um paradigma que ele não pode compreender e assim não poderia usar.

Dificuldade: Pontuações de dificuldade mágica aumentam enquanto os níveis de Esfera aumentam. Efeitos de nível superior são naturalmente mais difíceis de lançar. Se você improvisa com este sistema, pode fazê-lo mais fácil ou mais difícil para efeitos básicos darem errado, mas você também coloca efeitos de Esferas de nível superior na categoria de “efeitos básicos”. Considere, por exemplo, que um efeito vulgar de Esfera 3 tem uma dificuldade base de 8 – se o mago tem três dados de Arete, isso será muito mais difícil de fazer. Se a dificuldade cair para, digamos, 6, então é praticamente certo que um personagem com Arete 3 consiga realizá-lo, mas pode não ter sucessos extras para gastar (porque os dados de Arete são muito escassos).

Gasto de Sucessos: Por ter um custo em sucessos para conseguir afetar outras pessoas, causar dano extra, etc., é difícil fazer efeitos além daqueles mais simples que afetam apenas o mago. Ao baixar ou remover estes limites você torna mais fácil lançar efeitos em grupos, efeitos de longo alcance, e efeitos que causem dano duradouro numa área

SEITI FOCOS

“É o supermago!” Os focos ajudam a adicionar muito sabor aos magos – eles são ferramentas que os magos usam porque suas estruturas de crença confiam nas ditas ferramentas. Um mago usa estes focos como parte e parcela de como ele faz mágica. Se você remover os focos do jogo, você deixa as mágicas muito mais fáceis, mas também remove qualquer necessidade real de Tradições. (Por que os Herméticos e Oradores dos Sonhos discutiriam sobre técnicas quando nenhum deles *tem* uma técnica?)

SEITI CUSTO DE SUCESSOS

Um meio muito sutil de aumentar o poder mágico é considerar que um feitiço com qualquer sucesso no teste de efeito funciona sem nenhum custo em sucessos. Num efeito normal, um sucesso conta apenas como “isto faz o feitiço funcionar”. Nesta variante, o feitiço funciona sem nenhum custo extra se tiver qualquer sucesso; os sucessos podem ao invés disso ser aplicados frente às várias peças como duração, alcance, dano, etc.

SUCCESSOS EITI DOBRØ!

Um jogo cinematográfico recente apresentou os jogadores interpretando magos heroicos fazendo uma caçada contra várias criaturas sobrenaturais que ameaçavam os interesses das Tradições – um tipo de tropa de elite mágica. Uma vez que não seria realmente apropriado fazer com que os personagens ficassem presos usando seus efeitos menores que não causavam muito dano ou não ajudavam a fortalecer suas habilidades, a solução foi simples: torne a mágica mais efetiva. Todos sucessos foram contados como dois, então o feitiço base tinha duas vezes o alcance, duas vezes o dano, e assim por diante. O mago ainda tinha que marcar sucessos contra a mesma dificuldade, então os feitiços não eram *mais fáceis* de lançar, mas mesmo com a base de Arete 3 um mago poderia lançar um poderoso efeito sem usar um ritual.

ARETE + ESFERA

Se você quer que o sucesso mágico funcione mais com Perícias, você pode usar Arete + maior (ou menor) pontuação de Esfera para paradas de dados mágicas. Claro, a não ser que você corte a pontuação de Arete pela metade, as paradas podem ter 15 dados (ou mais).

Se você faz os testes mágicos serem adicionados da Esfera mais alta utilizada, os jogadores sempre tentarão encontrar formas de trabalhar com suas melhores Esferas em qualquer efeito, a despeito do quanto apropriado isso possa ser. Ainda assim, este método também ajuda a certificar que certos personagens têm seus próprios “truques” característicos. Se você utiliza a menor Esfera, os magos tenderão a confiar em efeitos de suas melhores áreas de aptidão e fazer mágicas conjuntas apenas quando ficarem realmente desesperados (o que é muito adequado).

ECOS: UM SISTEMA ALTERNATIVO DE PARADOXO E RESSONÂNCIA

O sistema a seguir oferece uma forma de lidar com o Paradoxo e a Ressonância de modo diferente do sistema de jogo usual. Nesta forma, a Ressonância não é necessariamente uma “punição”. Ao invés disso, é mais um reflexo do personagem do mago e seus feitos. Este exemplo é uma forma de alterar a regra principal para algo completamente diferente.

Mais do que quaisquer outras criaturas, os magos afetam e são afetados pela realidade em que vivem. Seus Avatares ecoam com os registros de seus feitos e a natureza de seus caráteres, a realidade os moldando e sendo moldada por eles.

Existem seis diferentes variedades de ecos, refletindo as diferentes trilhas espirituais nas quais um mago pode caminhar, variando desde as profundezas frias do Inverno às elevações carnis do Verão, os sonhos fantásticos da Primavera à realidade banal do Outono, o negro profundo da Noite ao brilho que alcança o Dia. Quanto mais se distancia do centro, mais a existência se curva e é curvada pelo mago. De fato, os magos que ultrapassam além das fronteiras de cada trilha deixam esta existência por um plano superior ou inferior, transcendendo ou descendendo a existência como muitos magos a conhecem.

Os ecos variam numa escala de 0 a 10. Os magos com Ecos além de 10 pontos são removidos do jogo.

ECOS DE OUTONO E PRIMAVERA

Outono: Outono é outra palavra para o mundo cotidiano, a realidade banal menosprezada pelos changelings e abraçada pelos Adormecidos, o mundo entorpecido, seguro, são e racional de cada dia. É o mundo que, em sua maior parte, não acredita em magia ou sonhos.

Todos os magos exceto os mais loucos Desauridos têm algum grau de Ecos de Outono, que vêm com a vida no Mundo das Trevas moderno e seu cenário deserto. Uma vez que muitos magos vivem dia após dia no mundo são e racional de Outono, estes ecos não têm quaisquer efeitos visíveis (embora sejam visíveis na terra dos sonhos).

Os TecnoCratas estão mais avançados na escala, tendo um Eco de Outono médio de 8-10, contando como uma “Pessoa Outonal” no léxico dos changelings. O Povo de Outono são criaturas da ordem, geralmente obcecadas com minúcias e a fria realidade, sem humor e sem tolices nem tempo ou paciência para coisas tolas como sonhos ou dragões ou contos de fadas. De fato, muitos acreditam que tais

coisas deveriam ser exterminadas, especialmente se forem reais. Nem todos TecnoCratas sustentam este ideal, mas aqueles que são mais tolerantes com dragões e coisas mais fantásticas geralmente têm uma pontuação de menos de 8.

Entre 6-8 estão os Cínicos Modernos – Filhos do Éter, Vazios, Adeptos da Virtualidade e muitos Órfãos. Eles acreditam muito fortemente no mundo mundano e conseqüentemente são mais familiares com ele, sendo nem muito loucos nem muito enfadonhos com seus gostos.

Entre 4-6 estão os Crentes Verdadeiros, incluindo alguns membros do Coro Celestial, Irmandade de Akasha, Eutanatos e muitos Nefandi – ao menos, os mais devotos.

Entre 2-4 estão as Tradições Místicas – os Verbena, Culto do Êxtase, Ordem de Hermes e Oradores dos Sonhos. Sua crença na realidade moderna é substancialmente diferente daquela da maioria da humanidade, e conseqüentemente seus Ecos de Outono são muito baixos.

Finalmente, entre 0-2 estão os mais bem envolvidos Desauridos. Eles não são *completamente* loucos, mas fazem saques na loucura regularmente, a loucura sendo outro nome para os Ecos de Primavera, também conhecidos como a Terra dos Sonhos.

Primavera: Por este caminho fica a loucura, as surpresas e sonhos. Um mago cujo Eco de Outono caia abaixo de 0 começa a progredir pela trilha da loucura, também conhecida como Bedlam, ou Silêncio ou Ecos de Primavera. Ou, como os Vazios declaram, eles começam a “viver em seu próprio Idaho”.

Entre 1-3 pontos de Primavera, o mago está apenas um pouco “pra lá”. Alucinações menores de suas próprias fantasias preenchem sua realidade, se misturando com o que ele ainda percebe do mundo “real”. Estas mudanças são geralmente pequenas e sutis – músicas estranhas tocam, vozes falam com ele, alguns truques da imaginação e coisas do tipo.

Entre 4-6 pontos as ilusões se tornam comuns. O mago vê, ouve e toca coisas que outros não conseguem ver e pode ignorar coisas que magos são sabem que existe. Os magos neste estado têm sido vistos caminhar entre paredes como se elas não estivessem lá e subir lances de escada invisíveis.

Entre 7-10 pontos o mago interage com seu próprio mundo fantástico, que pode ter pouco a ver com qualquer coisa deixada na realidade subjetiva. Ele pode chamar as pessoas por nomes diferentes, galopar cavalos invisíveis e atacar moinhos de vento.

Com 11 pontos ou mais, o mago parte desta realidade, os espíritos do Paradoxo o levam para seu próprio mundo de fantasia.

Quanto mais Paradoxo o mago adquire, mais próximo ele chega à beira da loucura. Os TecnoCratas são os menos prováveis e assim têm uma maior zona de amortecimento antes que caiam no precipício. Em troca desta resistência aumentada, eles também têm um aumento para o choque de retorno do Paradoxo. Magos de Tradições mais místicas não têm tanto espaço para deslizar mas também não correm o risco do Paradoxo ter que se voltar para acertá-los.

Sistema: Marque os pontos na escala de Ecos de Outono/Primavera de seu personagem como dito pela Tradição e conceito de personagem. O eixo Outono/Primavera corta a parada de Paradoxo horizontalmente, com Outono à direita e Primavera à esquerda. Quando você adquire um ponto de Paradoxo, marque-o sob o ponto do personagem no caminho adequado, marcando Paradoxo adicional à esquerda. Quando sua parada de Paradoxo alcançar 1 no lado da escala dos Ecos de Primavera, seu personagem entra em Silêncio.

Se seu mago tem quaisquer pontos de Paradoxo permanente, marque-os da direita para a esquerda, começando da extrema direita. Quando o Paradoxo Permanente alcançar a marca do “Eco de Outono”, diminua o Eco de Outono em um quadro. Por exemplo, um personagem com 5 pontos de Paradoxo Permanente não pode ter uma pontuação de Eco de Outono maior do que 5 – ele é muito estranho para a realidade padrão – enquanto um personagem com 11 ou mais pontos de Paradoxo permanente é um Desaurido incurável.

Mudanças permanentes no eixo Primavera/Outono ocorrem quando o mago sofre transformações maiores em seu meio de pensamento sobre o mundo. Assim como o Paradoxo permanente pode diminuir a pontuação de Outono, o Condicionamento TecnoCrata pode aumentá-lo.

ECOS DE INVERNO ⊕ E VERÃO ⊕

Inverno: Nas palavras dos Eutanatos, aqueles que se perdem nesse caminho são tocados pela Jhor, a mancha da morte. Na filosofia da Irmandade de Akasha, estes magos têm um desequilíbrio do princípio Yin. Na aplicação prática, seu toque traz a Morte.

Um personagem cai em poder do Inverno quando obcecado pela morte, a destruição e a interrupção da existência. Obviamente, um Nefandi têm uma grande quantidade desse Eco. Alguns Eutanatos o evidenciam, mas eles também reconhecem-no rapidamente e o removem ou curam-no.

Magos que Ecoam com o poder do Inverno muitas vezes têm uma presença muito traumatizante – eles

trazem lembranças da morte e finalidade consigo. Tais magos podem até deixar um tipo de mácula física na área, fazendo com que fantasmas e assombrações o sigam. As paredes do mundo dos mortos muitas vezes parecem translúcidas e finas em torno dos seres do Inverno.

Com 1 a 3 pontos de Inverno, o mago pode parecer um pouco misterioso às pessoas. Talvez ele tenha um olhar extraordinariamente penetrante ou pareça ter um vento frio que lhe segue.

4-6 pontos de Inverno causam mudanças pronunciadas – plantas murcham e morrem ao toque do mago, leite azeda, e sua voz parece lenta e grave. Sua presença é uma lembrança constante e inquietante da mortalidade.

Entre 7-10 pontos de Inverno, o mago está tão absorvido na necrose da Tellurian que sua presença é como uma ferida que traz a morte rapidamente. Seu corpo não apenas se torna cadavérico e pálido, mas sua presença é suficiente para causar dores de cabeça e ataques de pânico. Mesmo a alma mais dura reconhece o olhar frio da morte nos olhos do mago. Abortos e maus súbitos seguem o caminho de tal precursor.

Com 11 ou mais pontos de Inverno o personagem se torna um choque de retorno ambulante, tão potente que sua presença danifica a Tellurian. Tal ser se torna uma sombra – sugada para o Mundo Inferior para continuar sua existência como um fantasma amaldiçoado a promover a destruição.

Verão: Na crença dos irmãos akáshicos, seu mago está equilibrado para o Yang e seu corpo se erica com o chi escarlate. Na realidade, as flores brotam em suas pegadas e as árvores florescem em sua presença. Ele é um mensageiro do crescimento e da vida.

Muitos magos, sendo forças criativas por natureza, têm uma forte pontuação em Verão. É o inverso do Inverno, trazendo uma novidade florescente ao invés de sufocar ou esmagar a criatividade.

Entre 1-3 pontos os Ecos de Verão são prazerosos aos do redor: o mago é bastante criativo, animado e bem ajustado. Parecido com um ser humano feliz e satisfeito, o mago irradia um bom ânimo.

Entre 4-6 pontos, o mago tem um laço tão forte com as energias vivas e crescentes que seu corpo parece irradiar calor e compaixão. Os animais se reúnem em volta dele e as plantas crescem saudáveis sob seus cuidados; as pessoas acham sua presença confortante e alegre. Os ferimentos se fecham mais facilmente e sofrem menos dor.

Entre 7-10 pontos, o poder do Verão é quase dominante. As pessoas na presença do mago ficam quase drogadas – despertadas, excitáveis, desejosas.

Mesmo o mais simples contato se torna uma dança de júbilo ou sexualidade. A fertilidade se manifesta como plantas, animais e pessoas se enchendo com a energia da vida e como resultado tendem a nutrir novos filhos.

Com 11 ou mais pontos as energias da vida do mago se tornam tão vibrantes que a mera carne não consegue contê-las. O mago se dissolve na Trama, provavelmente dando origem a um novo Nodo na área.

Sistema: Seu eixo Verão/Inverno corre como uma linha, assim como o eixo Primavera/Outono; Verão fica à direita e Inverno fica à esquerda. Atribua a pontuação de seu mago de acordo com a Tradição e predileção pessoal. Muitos magos terão uma pontuação de Verão de 1-3 no início; alguns Verbena e alegres estudantes de Vida com naturezas otimistas podem variar na área de 4 ou 5. Assassinos Eutanatos, akáshicos sem emoção e capangas tecnocratas tendem a começar com um eco de Inverno de 1-3.

Quando um personagem destrói algo – uma pessoa, uma ideia, uma crença, um movimento, uma criação – designe um ponto de Jhor ao fazê-lo sob o ponto no eixo Verão/Inverno. Adicione um ponto extra se o personagem fez a morte com magia. Pontos adicionais vão para a esquerda, frente a morte do Inverno. Se a Jhor do personagem alcançar ou ir além de 1 ponto de Inverno, o personagem pode sofrer de um Silêncio marcado por Jhor (jogue um número de dados igual à pontuação de Inverno, como o choque de retorno do Paradoxo, e trate “6s” como sucessos frente à severidade do Silêncio). Este resultado se manifesta como comportamento perigosamente amoral e mudanças insalubres na aparência e personalidade. Estes pontos se vão numa taxa de um ponto por dia desde que o personagem evite matar ou destruir qualquer outra coisa.

O eixo Verão/Inverno muda permanentemente apenas quando um personagem demonstra comportamento deliberado e consistente em se manter com o estado alterado.

ECOS DE NOITE E DIA

Os Ecos de Noite e Dia refletem as trilhas alternativas e opostas da alma – o esforço para o divino e a tentação do profano. Todos os humanos têm uma escolha para abraçar as trevas da Noite ou resistir a sua sedução e trilhar o difícil caminho que leva à luz do Dia. Aqueles que consistentemente têm altos padrões morais e buscam um significado espiritual para a existência exemplificam o espírito do Dia. Pessoas que traem os seus e buscam consolo apenas nos braços dos confortos materiais, que desperdiçam sua auto-consciência em vida por um breve período de prazeres

1 ponto	Você é um pouco distante do resto da humanidade. Você não é um monstro insensível, mas é difícil que algo realmente o toque. Sua escuridão afeta a realidade em torno de você. Em sua presença leite fermenta, chamas de velas ardem azuis, pão não leveda e nata coalha, e a televisão entra em estática. Você também parece um tanto arrepiante, causando um modificador de reação de -1.
2 pontos	Você realmente não dá a mínima para ninguém exceto você mesmo. As pessoas morrem e você não está nem aí. Os animais podem sentir isso, e os cachorros rosnam, gatos silvam, e os cavalos disparam quando você está por perto. Você não pode entrar numa casa sem permissão e começa a parecer seriamente arrepiante, causando um modificador de reação de -2.
3 pontos	Você é completamente insensível, exceto com aqueles símbolos religiosos que as fés mais pias lhe parecem. Você não pode cruzar uma linha de sal derramado em seu caminho e sua sombra se movimenta quando você não está prestando atenção nela. Você começa a parecer a clássica bruxa de Halloween ou assassino psicopata, tendo verrugas e um sério caso de feiúra para um modificador de reação de -3.
4 pontos	Você é uma besta absoluta. Pessoas pias ou supersticiosas podem se opôr a sua magia apenas ao fazer uma tentativa com os gestos certos. Você não pode pisar em solo sagrado ou tocar numa criança devidamente batizada ou qualquer um que tenha se confessado, embora qualquer um com o mais leve toque de pecado seja alcançável. Muito poucas pessoas o confundem com um humano e você agora tem um modificador de reação de -4 a menos que se esconda com algum tipo de magia.
5 pontos	Você é um pesadelo. Você flutua na superfície da água e as crianças e outras pessoas sensíveis entram em convulsão em sua presença. Animais parem monstruosidades e sinais e agouros shakespearianos abundam. Você também parece o demônio que é, para um modificador de reação de -5.
6-10 pontos	Você é um diabo em forma humana e completamente fora do jogo como personagem de jogador. Mas o Narrador pode fazer com você o que quiser.
11+	Você descendeu para se juntar aos Mestres Negros em seus Labirintos e Nefandi cantam canções sobre sua depravação.

mortais, caem nos braços da Noite.

Noite: Esta trilha sombria é aquela dos Nefandi, a trilha da tentação e da corrupção, variando desde crueldade casual à depravação mais vil.

Dia: Esta trilha luminosa é aquela do Coro Celestial bem como da maioria da humanidade. Personagens de jogadores geralmente iniciarão com 2-3 pontos de Ecos do Dia.

Sistema: Muitos magos, sendo estudantes da iluminação, começam na trilha do Dia por natureza. Distribua um eixo Dia/Noite, com o Dia na direita e Noite na esquerda. Os personagens com uma natureza altamente espiritual e moralmente desenvolvida

1 ponto	Você não é uma pessoa legal, mas também não é uma pessoa má. Você provavelmente tem tido uma vida difícil e precisa sorrir um pouco mais.
2 pontos	Você é um zé normal. Você gosta de algumas pessoas, ama outras e se sente mal em odiar algumas poucas.
3 pontos	Você é um indivíduo realmente bondoso e atencioso. Os animais podem sentir isto e se aproximam de você. Os cachorros balançam seus rabos, os gatos ronronam, e os cavalos relinham. Você transparece um bom ânimo e por isso recebe um modificador de reação de +1.
4 pontos	A compaixão é seu nome do meio. Você se doa até se machucar, não que preveja isso. Os animais selvagens ficam dóceis em sua presença, e mesmo as crianças modernas se tornam polidas e atentas quando você está por perto. Você também tem um modificador de reação de +2.
5 pontos	Você é um santo vivo. Uma luz sagrada e beata parece segui-lo, mesmo os cantos mais escuros parecem brilhar em sua presença, e aqueles que olham para você são preenchidos com esperança – a menos que sejam Nefandi ou criaturas similares, nesse caso eles silvarão e fugirão. Se você é de determinada fé, pode desenvolver stigmata ou algum outro reflexo dos poderes do bem. Você também tem um modificador de reação de +3 como resultado. Neste ponto você deve comprar a Qualidade <i>Fé Verdadeira</i> .
6-10 pontos	Você é muito bom e santo para ser verdade, ou ao menos para ser um personagem de jogador.
11+	Você ascendeu corporeamente aos Céus para se tornar um dos anjos ou qualquer outro poder superior em que acredite.

tendem a pairar em torno de uma pontuação de Dia de 3 ou 4, enquanto muitos magos na busca da Ascensão começam em torno de 2. Personagens com vários Defeitos de personalidade ou Naturezas abusivas podem começar com uma pontuação de 1 ou 0.

Enquanto o personagem se esforça para a iluminação e maior conexão ao amor e beleza da vida, o personagem abraça o Dia. Deslizar da iluminação ao aceitar a brutalidade, a crueldade e a transigência faz com que o personagem trilhe os caminhos da Noite. Você não precisa traçar mudanças temporárias nesta escala. Ao invés disso, é muito mais uma mudança fundamental de personalidade quando um mago se ergue ou cai por ela. Se você é familiar com **Vampiro**, este eixo é similar à Humanidade. Um mago que execute atos humanos, agoniza sobre suas decisões e que consistentemente mantenha a compaixão, a generosidade e a paz irá lentamente se erguer no Dia. Magos que descaradamente mentem, trapaceiam e roubam, que matam sem remorso, que lidam com demônios e confiam no cinismo e na trapaça lentamente descem na Noite.

A MÚSICA DAS ESFERAS



A amplitude do sistema mágico de **Mago** pode ser uma coisa assustadora. As Esferas são vastas, os efeitos são frouxamente descritos, e os ajustes de dificuldade às vezes podem ser um pouco sufocantes.

Como você simplifica-o para seus jogadores? A resposta mais fácil fica diante de você em seu livro principal de **Mago: A Ascensão** – você provavelmente dirá, “Eu já li isso tudo!” Dê uma boa olhada nos sistemas de mágica; veja-os como uma caixa de ferramentas sob seu controle ao invés de uma coleção assustadora de tabelas, modificadores e julgamentos compulsórios.

CONTENDO ⊕ PODER

O sistema de mágica não pretende ser o árbitro final do que um personagem pode ou não pode fazer. Ele existe para direcionar o crescimento do personagem. Muitos jogos preferem personagens que possam cada um reivindicar uma especialidade própria, e muitos Narradores ficam mais à vontade com limites pré-definidos dos poderes dos personagens.

O que torna **Mago** um pouco diferente é que estas regras não necessariamente limitam a amplitude dos efeitos que um personagem é capaz de executar. Usada

criativamente, uma única Esfera pode justificar uma estonteante ordem de efeitos. Os dois limites primários são o paradigma do personagem e o clima da crônica.

PARADIGMA

Alguns efeitos serão considerados impossíveis para que um mago execute se ficarem fora do paradigma do personagem. Como Narrador, você tem de ser cuidadoso em reconhecer quando um efeito não é apropriado para o paradigma manifesto do personagem – mas não seja muito restritivo. O jogo é sobre crenças dinâmicas; um mago hermético é perfeitamente capaz de incorporar sua compreensão de física moderna em seus feitiços. Os personagens normalmente terão uma educação contemporânea e podem usar esse tipo de senso comum junto com sua percepção mágica.

Ainda assim, alguns efeitos não se adaptam a um paradigma em particular. Geralmente, você pode questionar um jogador sobre um efeito se ele não fornece uma explicação (mesmo uma muito flexível) de por que o efeito funciona, se ao personagem faltam as Habilidades apropriadas, ou se ele pressupõe algum tipo de verdade que não é aceita pelo paradigma do personagem. Por exemplo, um Irmão de Akasha não pode prender um espírito por seu Nome Verdadeiro Enoquiano. Os Irmãos de Akasha não acreditam comumente que os nomes tenham poder (exceto para encorajar um falso sentido de identidade) e não têm uma compreensão profunda de Enoquiano. Similarmente, um Hermético não pode resistir à intrusão mental ao ativar sua autoimagem. Os herméticos trabalham duro para criar uma identidade mística e ancorá-la com a Vontade Verdadeira.

Este limite normalmente se aplica a mágicas de execução rápida, uma vez que o personagem não teria tempo para direcionar sua vontade adequadamente se ele não puder compreender o efeito nos termos de seu paradigma. Magia ritual é menos restritiva, uma vez que o personagem pode gastar tempo para adaptar uma técnica mágica. Contudo, alguns grupos simplesmente não ensinam certas habilidades. Dô nunca será um foco puro hermético mais do que Enoquiano será completamente substituído pelo asceticismo akáshico. Um personagem com a Qualidade apropriada ou muita dedicação pode atravessar a brecha, mas isso deve ser desenvolvido na história. Um personagem bem jogado pode criar uma nova Tradição de uma mistura de métodos. Deixe isso para o jogador decidir.

CLIMA

Existem alguns efeitos mágicos que podem destruir o clima do jogo. Transformar um vampiro num banco de jardim (assumindo que isso possa ser justificado pelo paradigma do personagem) pode ser divertido, mas obstrui a visão da mágica e destrói a credibilidade de um enredo dramático. Se você quer jogar um jogo alegre, permita este tipo de efeitos, mas não conte com a duração dos risos. Jogos bobos são bons interlúdios mas não têm o poder de duração de uma história mais séria. Se um jogador está consistentemente tentando lançar efeitos bizarros, ele pode destruir o clima dos outros jogadores.

Limitar os efeitos mágicos baseados em seus climas é um de seus direitos. Se você não quer salientar as referências culturais ou feitiços bobos, os proíba. Deixe seus jogadores saberem de antemão. Ocasionalmente, você pode dobrar as regras e deixar alguma comédia na mistura. Sessões cômicas podem adicionar força a um jogo sério desde que não se abuse delas.

⊕⊖⊗⊘: ESFERAS MENORES

Você pode decidir que os magos são capazes de desenvolver áreas focadas de especialidade como um tipo de ponto médio entre Feitiçaria linear e as nove Esferas maiores.

Uma Esfera Menor é baseada num grupo de qualidades: Fogo, Terror, Dominação e Furtividade seriam exemplos de tais Esferas. Os efeitos lançados com a Esfera devem utilizar o tema da Esfera. Para criar uma, tome duas propriedades de uma dada Esfera e designe-as para cada nível de uma nova Esfera. Esferas Menores são limitadas em sua manifestação mas têm mais permutações do que uma Esfera maior. Elas têm o mesmo custo de experiência de suas contrapartes mais padronizadas.

Tome a Esfera Menor de Fogo, por exemplo:

- Sentir Forças (Fogo), Sangue do Coração (“Sangue às Chamas”: pode dominar apenas efeitos baseados em fogo)
- Controlar Forças Menores (Fogo), Chamar Espíritos (espíritos do fogo apenas)
- Transmutar Forças (um dos elementos deve ser fogo), Encantar Chamas (pode criar Maravilhas feitas de chamas)
- Controlar Forças Maiores (Fogo), Prender Espíritos (espíritos do fogo apenas)
- Transmutar Forças Maiores (calor nuclear, conflagrações maiores), Fonte do Paraíso (limitado a fogo; só pode dominar fogo)

Uma Esfera satisfatória para um hermético devotado, a Esfera Menor de Fogo tem mais influência sobre seu domínio do que apenas Forças mas falta a



flexibilidade inerente da Esfera maior. Novamente, você deve ter discrição quando planejar Esferas Menores. Estas regras são feitas para melhorar o jogo, não para dar aos jogadores uma ferramenta mágica para arruinar seu jogo.

Você pode fazer esta opção a padrão para todos os magos e usar as nove Esferas originais para determinar efeitos conjuntos, contra-mágica, e outros assuntos contábeis. Desse modo, os Engenheiros do Vácuo estudam a Esfera do Espaço-tempo, uma sacerdotisa vodu poderia convidar a Esfera de Ghede para entrar nela, e um Wu Lung poderia fortificar seu poder com a Esfera de Guanxi.

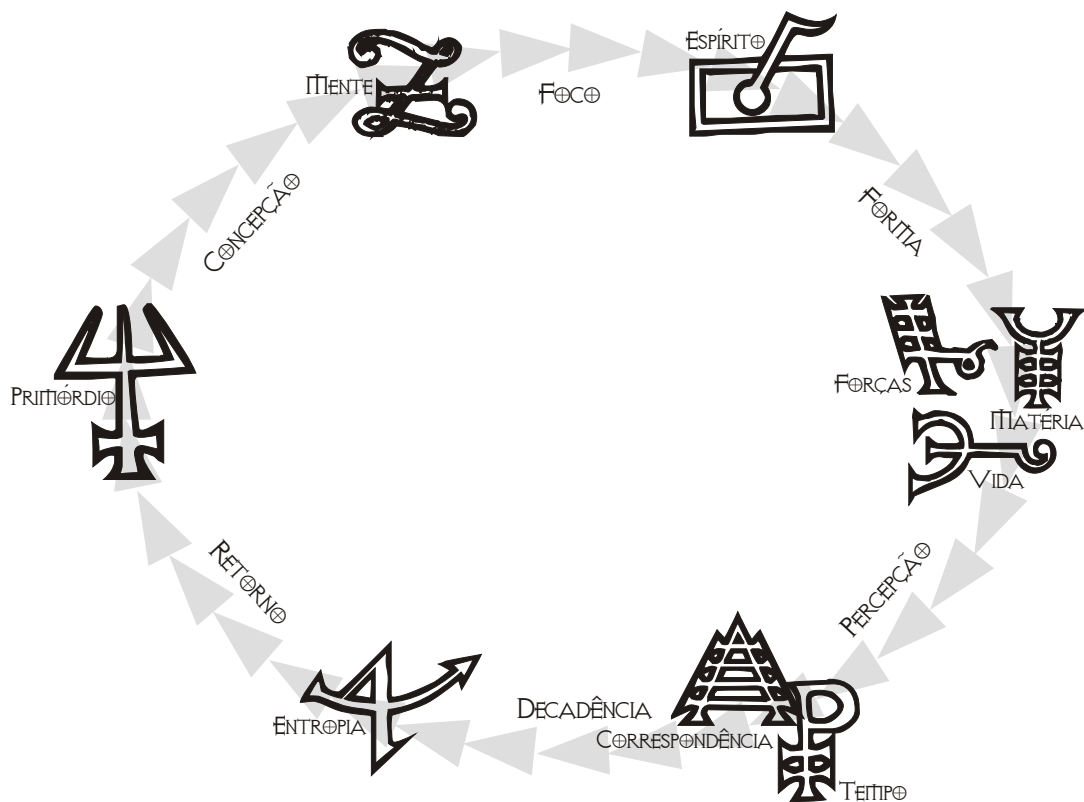
⊕PCÃ⊕: TRANSIT⊕GRIFICAÇÃO⊕

Todas as Esferas são relacionadas umas com as outras de uma forma ou de outra. Elas fazem algo vital e importante para manter o universo se movendo da forma que conhecemos. Elas estão interconectadas de algum modo. Cada uma leva a outra e a outra e a outra numa cadeia que cria nosso universo e nosso mundo. Por este motivo, você se perderá de tão longe que as Esferas vão. Nada em nosso mundo é completamente puro, e as Esferas são classificações humanas. Elas não são perfeitas. Você pode usar esta lógica como justificativa para fazer as Esferas mais fáceis de usar.

Na tabela você pode ver que todas as Esferas levam

a outra e podem ser usadas facilmente para verter sobre a outra. O universo inteiro está interconectado. Nada está separado; nada está só. As Esferas são uma tradução tosca do que a mágica realmente é, estabelecida na força pela disciplina combinada dos magos desde a Idade Média (e, alguns dizem, antes) em diante. Para Narradores e jogadores, é uma linha guia usada para fazer de sua mágica algo coerente o bastante para ser expresso em termos de jogo ou como um compromisso místico para um grupo diverso de magos tentar trabalhar juntos.

Olhe para as interconexões; veja como elas fluem juntas e apontam para cobrir toda a existência. Forças leva a Matéria, pois toda matéria é uma acumulação de átomos sendo mantidos juntos por uma força. Matéria leva a Vida; toda vida é uma forma de matéria que pode gerar suas próprias forças. Elas estão proximamente interconectadas. Alguns paradigmas (reducionismo científico, crenças idealistas que reduzem tudo a fenômenos mentais) os prendem até mais juntos. Um relacionamento similar existe entre Correspondência e Tempo. A única forma de medir o espaço é através do tempo; tempo não é nada mais que uma acumulação de espaço em movimento. Então se eles estão interconectados, eles podem agir como um só? Sim, podem. Esse é um dos motivos pelo qual muitos efeitos têm uma pequena quantidade de outra



Esfera neles.

Com este conhecimento, aqueles com Esferas em nível superior, digamos Primórdio, seria capaz de fazer efeitos menores em Entropia e Mente. **Mestres da Arte** lista um destes sistemas, permitindo que magos poderosos usem efeitos pertencentes a outras Esferas alinhadas com a mesma parte da Trindade Metafísica como especialidade do personagem.

Aqui estão algumas formas que você pode incorporar o fluxo das Esferas em seu jogo:

- **Força de Vontade:** Com esta opção, um personagem pode usar uma Esfera que flua de si próprio ao gastar um ponto de Força de Vontade e aplicar um ajuste de dificuldade de +3 em seu teste de Arete, como se ele estivesse abandonando um foco necessário. Neste caso ele exige seus focos normais para a Esfera que permitem-no fazer isso.

- **Conjunções:** Você pode decidir que uma Esfera pode ser usada para propósitos de conjunção mesmo se o personagem não a conheça. Você pode decidir que seja limitada a Esferas que estejam próximas ou que o personagem possa adicionar Esferas no mesmo sentido (em outra direção) à mesma taxa que ele abandonaria focos. Para reduzir a contabilidade, você pode decidir que um mago tem uma “alcance” místico de uma outra Esfera em cada direção para cada três ou quatro Características de Arete que possua.

Assim, aqueles com níveis superiores de Forças poderiam ser capazes de fazer algumas coisas menores em Espírito e Matéria também. O ponto é perceber que uma Esfera não existe isolada. Ela está interconectada a todas as outras num continuum. Como um arco-íris, uma cor alcançando outra. Desde que as mecânicas de jogo permitam, você pode ao menos diminuir o número de Esferas necessárias para fazer algumas dessas rotinas de nível superior. Seu jogo se torna um pouco mais fácil com as mecânicas e regras e um pouco mais concentrado no que a história significa para os jogadores.

UMI MUNDO SEITI ESFERAS

Olhando para **Mago** você pode perceber que as Esferas nem sempre são necessárias. Ora, você pode decidir que nenhum dos sistemas mágicos no jogo realmente funciona ou lhe serve como Narrador. Isso é perfeitamente justo, pois o jogo é o que você quer fazer dele. Mas talvez você perca algumas ideias de como possa fazer isso. Existem vários meios de fazê-lo se quiser ver como outra estatística. Vamos ver alguns deles.

Uma ideia é a de mágica completamente cinematográfica. Você não precisa de Esferas ou Arete. Assista o que seus jogadores querem fazer e pergunte o que lhes faz pensar que podem fazer isso. Faça-os ter

motivos para isso. Dê-lhes a chance de brilhar para você. É difícil, mas a diversão está no desafio.

Outra ideia é basear tudo em Habilidades. Você pode dizer que para lançar uma bola de fogo um mago deve ter Habilidades em demolições ou ciência, ou para encantar alguém ele deve ter Sedução ou Lábia. A mágica é só uma punção que lhe dá um dado extra para fazer algo ou uma forma de utilizar as habilidades que um personagem já tem de uma forma criativa. Fazer isso lhe permite algum controle sobre o que um personagem pode fazer ou não, enquanto ao mesmo tempo baseia numa estatística para uso dos personagens. Um Narrador pode basear toda mágica no Arete do mago. Significados específicos de mágica não importam. Todos podem fazer tudo. O quanto instruídos eles são é o que conta. Deste modo um mago pode fazer qualquer coisa dentro de seu conhecimento. Você pode dizer que se um mago tem um Arete de 2, ele pode fazer todos os exemplos de efeitos de nível 2 e assim por diante. Isso deixa o jogo mais fácil para o Narrador e solta as limitações dos jogadores.

Desde que o Arete permita... você não tem que usá-lo. É possível usar apenas Esferas como a base para efeitos mágicos. Ao invés de deixar as Esferas determinar que nível de mágica você pode fazer, deixe-as determinar quantos dados você tem também. Ao invés de usar o nível de dados de Arete para determinar sucesso ou falha, jogue seu nível de Esferas. Variações incluem Esfera + Habilidade, Esfera + Atributo e até Esfera + Antecedente. Se você usa este método, lembre-se de ajustar o valor de cada sucesso de acordo.

Qualquer forma que você use, é seu enquanto Narrador. Você pode basear a mágica em qualquer coisa que queira. É um fluxo livre e sem forma. Ninguém diz que tem que ser baseada nas Esferas; ninguém diz que você deve ter Arete para fazê-la. Se quiser, os magos nem mesmo têm que ter Avatares. Qualquer coisa é possível quando lidando com esta seção do jogo – como qualquer outra coisa.

PARADOXO

O Paradoxo é a lei do Consenso. É necessário? Existe uma forma diferente de utilizá-lo? Estas questões são comuns (muitas vezes expressadas por jogadores quando seus personagens estão no lado errado da Bota da Realidade) e realmente merece uma resposta solícita. Se o Paradoxo não se adapta ao seu estilo de jogo, abandone-o. Em **Mago** ele representa a Trama rejeitando o que um mago faz porque isso não

deveria acontecer naturalmente – ao menos, não mais. O mundo tem uma voz e ela é o Paradoxo.

O mundo realmente precisa dessa voz? Em seu jogo pode não precisar. O Paradoxo evita que os personagens usem sua mágica para tudo. Ele também serve para dar aos jogadores um desafio e adicionar questões sem resposta. Afinal, os magos conhecem relativamente pouco sobre como, exatamente, a realidade polia suas fronteiras. Magos sábios sabem que a crença humana é uma chave, mas como isso se traduz em seres como o Bicho-Papão é algo a investigar. Sem o Paradoxo, o que evitaria que um personagem estalasse os dedos e começasse um incêndio ao invés de usar um isqueiro? Mas isso não significa que você precise dele. Talvez você queira um mundo onde o Paradoxo não existe e um mago *pode* estalar os dedos para acender um cigarro. Mas onde está o desafio nisso? É a mudança que faz o jogo divertido. Se você escolher jogar um jogo sem Paradoxo você terá de estar pronto para dar aos seus jogadores novos desafios.

Uma possível solução é fazer a mágica muito, muito difícil de aprender. Afinal, as Esferas não são aprendidas sozinhas; um mago tem de estudar e praticar. A experimentação é possível, mas você realmente pensou sobre os resultados de jogar com as forças cruas do universo sem algo para trazê-lo de volta? Você decide que quer aprender como desacelerar o tempo, então você pratica e pensa que funcionou. Tenta. De repente você está se movendo numa velocidade completamente diferente de todo mundo. Ou você tenta aprender como estalar os dedos e iniciar um incêndio. Você os estala... e BLAM! Explodiu o quarteirão inteiro.

Esta forma de jogar pode ser divertida, enquanto guarda o mesmo desafio do Paradoxo mas o troca por uma fonte diferente: em resolução, não na prática. A lado ruim é que os jogadores muitas vezes querem recompensas rápidas; prolongar o tempo necessário de Maestria para as Esferas pode fazer um processo já lento *muito* frustrante. Pode ter alguns momentos memoráveis enquanto os personagens falham criticamente com seus efeitos...

Outra forma de jogar livre de Paradoxo enquanto ainda mantém o jogo desafiador é fazer tudo custar Quintessência. A mágica é uma coisa rara no mundo; a coisa que a abastece é muito mais rara. Você pode dizer que cada nível de Esfera usada custa um ponto de Quintessência. Ao invés de constantemente lançar feitiços, os personagens terão que caçar a matéria prima da mágica. Magos com Nodos serão *muito*

⊕PCÕES:

LEND⊕ A TRAITIA E USAND⊕ ⊕ VÉU

Ao invés de limitar a magia vulgar aplicando o Paradoxo, você pode fazer a mágica se tornar *muito* perceptível aos magos e/ou seres sobrenaturais. Um sistema possível é fazer qualquer uso de mágica vulgar perceptível a seres sobrenaturais. Mesmo sem Consciência, eles sentem a Ressonância e direção aproximada de um efeito mágico num número de passos na Tabela de Alcance de Correspondência igual ao nível de Esfera do efeito, +1 para testemunhas. Por quê? Você pode decidir que o Consenso sofre o choque psíquico – mais do que quando as pessoas realmente experimentam a mágica – e seres sensíveis às forças psíquicas podem detectar o que está acontecendo. Falhas críticas adicionam um ponto ao alcance pelo qual a mágica pode ser detectada.

Se sua preocupação primária é manter a integridade do cenário, você pode querer adaptar o Delírio de **Lobisomem: O Apocalipse** ao invés de inflingir Paradoxo. Sempre que um efeito mágico vulgar é usado na frente de Adormecidos ele dispara o medo e a negação: use os efeitos listados em **Lobisomem** para determinar como pessoas normais reagem à presença de um ciborgue ou uma língua de fogo liberada em seu meio.

poderosos e aumentará o antagonismo entre magos e outros seres sobrenaturais, uma vez que espíritos e outras criaturas podem servir como “suco”. Sacrifício humano pode ser horrivelmente comum; **Traição do Sangue** pode se transformar numa conflagração maior que balança as Tradições.

O que acontece se você gosta do Paradoxo mas não gosta da forma como ele está escrito? Você gosta da ideia que faz a mágica esbofeteá-lo no rosto, mas quer que seja mais flexível. Está com você. Você pode, por exemplo, decidir que o choque de retorno do Paradoxo sempre causa Silêncio. Ou pode dizer que o Paradoxo sempre se manifesta da mesma forma: dano físico que parece estrias de uma chicotada. Talvez o Paradoxo sempre sopre na forma de seres malevolentes para ferir ou perturbar o mago ofensor.

⊕PCÃ⊕: BRINCAND⊕ C⊕ITI FOG⊕

Uma forma particularmente perversa de controlar a mágica é torná-la *muito* poderosa. Para cada ponto de Esfera depois do primeiro, adicione um dado à parada do efeito. Cada sucesso conseguido com *estes* dados melhora o efeito, mas de uma forma que o mago nunca pretendia. Você pode jogar estes dados de bônus e adicioná-los para cada teste que o mago fizer quando executa um efeito estendido ou regule um ritual, conduzida a natureza que supera este perigo. Falhas críticas *duplicam* o número de dados e criam um efeito completamente fora do alcance do mago. Use a Ressonância como um guia para determinar como o feitiço se propaga além das intenções do mago. Você pode limitar estes efeitos ao que normalmente seria vulgar ou fazer outra lei mística, aplicável a toda mágica.

⊕PCÃ⊕: PARADOX⊕ LIVRE

Se você quer usar uma abordagem mais livre para o Paradoxo mas gostaria de algum tipo de guia sistemático, o jogo já tem regras que o permitem: o sistema mágico.

Você pode decidir que quando um personagem obtém cinco ou mais pontos de Paradoxo eles criam um efeito mágico que é deletério ao personagem. Assuma que o Paradoxo tem quaisquer Esferas de que precise. Dados que resultem em falha no teste são retidos; falhas críticas fazem com que a parada inteira sangre sem qualquer detrimento ao personagem. Em alguns casos, o Paradoxo pode consumir a própria Quintessência pessoal do personagem para aumentar a severidade do choque de retorno.

Para evitar que os personagens sejam subjugados, assuma que cada sucesso num choque de retorno vale aproximadamente a metade de um sucesso mágico padrão (um sucesso causa um dano de nível de vitalidade, dois afetam um único alvo, etc.). Você também pode dizer que cada nível de dano letal exige dois sucessos e cada nível de dano agravado exige três sucessos para acertar. Neste sistema o Silêncio é simplesmente um efeito de Mente (com outras Esferas lançadas para duendes), espíritos são chamados usando as regras padrão, e Reinos são poderosos efeitos Paradoxais de Espírito.

ΠΙΤΑΕΝΡΕΔΟ



É a força motriz por trás do mundo do jogo, e, dependendo de sua posição na Rede de Usuários, pode ser a parte mais insultada ou mais amada do jogo. O metaenredo é o termo para o material de história que conduz o universo do todo o jogo de **Mago** – os eventos massivos e cósmicos que fazem com que certas coisas aconteçam ou afetem o jogo inteiro. O surgimento da Tempestade de Avatares é um exemplo de evento do metaenredo: não é um evento causado por uma cabala ou um único personagem, e sua repercussão não é sentida apenas em uma única história; ele afeta todas as histórias de **Mago** no cânone atual.

ΠΟΡ ΟΥΕ ΤΕΡ ΠΙΤΑΕΝΡΕΔΟ?

Algumas pessoas perguntam *por que* o metaenredo deveria existir. Existem alguns bons motivos, mas como sempre o Narrador sábio pode encontrar motivos para *não* usá-lo.

Para iniciantes, o metaenredo mostra que o mundo se transforma sob os pés dos personagens. Ele demonstra que realisticamente, eventos que sacodem o mundo acontecem fora das histórias dos personagens. Em seu jogo, por exemplo, seus personagens podem estar lutando contra inimigos tecnocratas ou descobrir um conhecimento perdido, mas é improvável que eles estejam fazendo decisões que terão ramificações de longa duração para todos os magos em todos os lugares (bem, talvez, talvez não). As coisas acontecem independente de sua cabala, e isso é o mundo fazendo seu próprio caminho pela história – isso é o metaenredo. O metaenredo faz o mundo parecer mais “real”: ele mostra que os personagens não estão num pequeno vácuo como *Dark City*; ao invés disso, eles estão num cosmos que guarda outras coisas acontecendo, em muitos níveis, além de onde eles vivem e do que eles fazem.

Os metaenredos também ajudam a sacudir as coisas. Sem o metaenredo, você não veria a emergência de novas facções, a fissura de relacionamentos entre Tradições ou Convenções, mudanças nos poderes mágicos, e coisas do tipo. Com certeza, nós *publicamos* novas regras para, digamos, um novo grupo Discrepante – mas de onde eles vieram? Por que eles emergiram? O que os levou a trabalhar com ou contra as outras sociedades mágicas? Os metaenredos mostram motivos pelos quais os grupos fazem as coisas.

Um metaenredo também pode ajudar a explicar

grandes mudanças ou derrubar velhos materiais. Por exemplo, o sistema mágico original na primeira edição de **Mago** era muito mais poderoso – com cinco sucessos um mago poderia afetar qualquer coisa em sua visão com um Efeito, para sempre, a despeito do tamanho. Enquanto **Mago** sofria revisões o sistema mudou. No contexto do jogo, o poder mágico diminuiu com a vinda do Armagedom e o Consenso de apatia trazida por Adormecidos descrentes.

ΔΕΣΤΡΥΙΝΔΟ ⊕ ΠΙΤΑΕΝΡΕΔΟ

Muito provavelmente, você já fez isto ao menos uma vez. A qualquer momento que decida criativamente editar uma parte da história de **Mago**, você altera o metaenredo. Isto não é uma coisa ruim. Ao invés disso, é uma questão de colocar sua própria história do mundo no topo, que é como deveria ser.

Quando você estabelece um jogo, cabe a você decidir sobre a história secreta dos mestres mágicos do mundo. Isto pode ser tão fácil quanto usar um enredo pré-pronto que vem com a história suplementar de **Mago** ou tão complexo quanto decidir reescrever todas as interações dos magos com a história mortal.

Por exemplo, em metaenredos canônicos os magos se alinharam com várias nações durante a Segunda Guerra Mundial, mas nenhum grupo de magos foi diretamente responsável. Hitler era um Adormecido (embora não necessariamente “normal”), e o Terceiro Reich foi principalmente uma organização política humana. Mesmo as implicações ocultas do Reich refletiam meramente as ambições de seus membros, em lugar de mostrar alguma conspiração oculta de magos por trás das cenas. Você pode, contudo, querer mudar esta história em seu jogo. Você pode decidir que os magos *influenciaram* Hitler. Você pode torná-lo um Nefandus. O que isto diz sobre seu jogo? Diz que um dos eventos preeminentes que sacudiram o mundo foi conduzido por magos, a despeito do que os Adormecidos acreditam. Estabelece que os magos são responsáveis por tremendos eventos que abalam o mundo ao invés de trabalhar sutilmente no fundo. Se seus jogadores aprendem esta “história alternativa” eles podem começar a questionar outros eventos históricos – Joana d'Arc foi uma maga? Os magos inventaram o automóvel? De repente, a sociedade Adormecida parece muito mais mundana e estática – talvez todos eventos históricos de nota sejam creditados a magos. Ou talvez eles não confiem; talvez este caso seja uma circunstância especial, e você deixa o resto da história dos Adormecidos para os Adormecidos.



Quando você destrói o metaenredo, você deve se manter ciente de um fator muito importante: os metaenredos oferecem uma explicação do porquê as coisas aconteceram da forma que aconteceram. Se, em seu metaenredo, a Tempestade de Avatares nunca aconteceu, você precisa de outra explicação para por que os Mestres se foram (se decidir que quer manter esse elemento). Se você remover a queda de Doissetep, você tem que decidir quanta influência aquela capela ainda tem na política mágica e o que está fazendo agora, especialmente se você também não tem a Tempestade de Avatares.

Aqui está uma rápida lista de três coisas para observar quando você altera os metaenredos:

Mudando as Regras: Às vezes quando você muda o metaenredo, você muda as regras, também. O metaenredo dá um motivo para certas regras. A mais visível, claro, é a Tempestade de Avatares – se você adota esse elemento do metaenredo, você provavelmente também remove o efeito de dano da Tempestade de lidar com a Umbra.

Mudando a História: Uma mudança no metaenredo pode alterar a história do Mundo das Trevas para seu jogo. Se você alterar as prioridades da Nova Ordem Mundial nos anos 1950, eles podem nunca conseguir nivelar a influência para ajudar a construir Disneyland como uma mini-utopia experimental.

Mudando Elementos do Jogo: Certos elementos do metaenredo levam à formação ou destruição de vários grupos. Por exemplo, se você decidir que os Ahl-i-Batin nunca terminaram a Teia da Fé, então não existiu nenhuma Teia para deixar vastas lojas de Quintessência em torno do Oriente Médio, o que significa nenhum motivo para a invasão da Tecnocracia, que por sua vez remove o ímpeto para os Batini deixar o Conselho das Tradições. Os Batini precisam de outro motivo para ter ido para o underground, ou então eles devem ainda ser uma Tradição viável em tal jogo.

DESENVOLVIMENTO

DO METAENREDO ATUAL

Para ajudar os Narradores que possam ter perdido o fio da meada, aqui está um desenvolvimento de alguns pontos importantes no metaenredo recente de **Mago**, o que fizeram e *por que* aconteceram.

Raios do Sexto Maelstrom: Xerxes Jones, um Engenheiro do Vácuo do exterior, mergulhou no Mundo Inferior com um dispositivo nuclear, esperando detoná-lo depois e procurar por resultados à distância. (No que lhe diz respeito, é apenas um experimento em outra dimensão.) Enquanto esteve

lá, os reinos sombrios brilharam em guerra e a relíquia da bomba Trindade caiu em Enoque. Enoque implodiu num cogumelo gigante e as poderosas energias sugaram a Tempestade, detonando a bomba de Xerxes também. Esta explosão, combinada com várias outras catástrofes no mundo mortal, causaram tanta destruição que uma terrível tempestade se abateu nas terras dos mortos, refletida agora por uma tempestade na Película (a Tempestade de Avatares).

Por que aconteceu: Parte da transição em direção à Sexta Era. O metaenredo leva adiante a Tempestade de Avatares e também o fim (?) da linha de jogos **Aparição**.

Doissetep cai: A antiga capela hermética de Doissetep, localizada no reflexo umbral de Marte (no Reino Fragmento de Forças), explode num estouro massivo de energia mágica quando cai diante dos atacantes. O Arquimago Porthos Fitz-Empress bani Flambeau consegue conter o pior do dano mas morre como resultado.

Por que aconteceu: Uma exploração da hubris: os piores políticos da sociedade mágica finalmente sofreram os resultados de suas calúnias maliciosas, falta de cooperação e incapacidade de trabalharem juntos. Também uma forma de limpar o caminho para novas lideranças nos jogos de **Mago**.

Impacto na Teia Digital: Depois de Doissetep cair, a Teia Digital sofre um breve Resplendor Branco. Muitos setores são liquidados; surfistas da teia são atacados. A Teia é resetada, mas a Grande Corrida acabou: os Adormecidos alcançaram os Adeptos e Iteradores, e a Teia Espacial não é mais um paraíso virgem mas um lugar assombrado de esperanças despedaçadas.

Por que aconteceu: Uma boa desculpa para resetar certos lugares que estavam obsoletos. Uma forma de sacudir os Adeptos da Virtualidade e remover a imagem da Teia Espacial como um refúgio inexpugnável. Mais ainda, um efeito colateral razoável do dano umbral massivo que estava por aí.

Tempestade de Avatares: A Película ganha um vento de estilhaços dos Avatares despedaçados. Os magos têm problemas em atravessar para a Umbra ou sair de lá.

Por que aconteceu: Primeiro, é um resultado lógico das armas nucleares lançadas no Mundo Inferior e Doissetep explodindo na Umbra. Segundo, ajuda a separar os Mestres, fazendo os magos da Terra mais efetivos – enquanto alguns Mestres ainda estão por aí, os magos dos jogadores são muito mais importantes agora. Terceiro, remove a ideia da Umbra como um refúgio fácil: sem a chance de percorrer atalhos para fugir dos agentes da Tecnocracia facilmente; a Umbra

é um lugar perigoso e exige esforço e coragem para viajar pelos reinos espirituais.

Ofícios marginalizados: Os vários Ofícios, grupos mágicos sem uma aposta maior na Guerra da Ascensão ou alcance global, se acham cada vez mais marginalizados. Alguns sinalizam para as Tradições como facções, enquanto outras simplesmente caem em desordem e subsequentemente desaparecem.

Por que aconteceu: Ter muitos Ofícios, ao mesmo tempo em que dá ao jogo diversidade, o deixa mais difícil para novatos se focarem em arquétipos facilmente identificáveis. Em alguns casos os Ofícios claramente sobrepuseram outras agendas das Tradições. Mais, os Ofícios em si não estavam numa posição para sobreviver enquanto a última onda de atividade Pogrom da Tecnocracia superou magos místicos que evitaram o apoio unificado e o apoio das Tradições. Com as costas contra o muro e nenhum lugar para fugir, os Ofícios precisaram se unir com seus aliados ou morrer.

Concórdia capturada: Doente de constantemente ser ignorado e abusado, o embaixador dos Vazios em Concórdia, a sede das Tradições em Horizonte, deixa a Tecnocracia entrar por sua porta dos fundos diplomática. Eles saqueiam o lugar mas não têm chance de estabelecer uma presença firme em Horizonte. Com os Reinos de Horizonte na maior parte desligados da Terra, o lugar inteiro começou o processo de desintegração.

Por que aconteceu: Muito parecido com a queda de Doissetep, isso limpou o caminho para outros magos brilharem nos holofotes. Também removeu a “manta de segurança” de ter um refúgio seguro onde qualquer mago poderia ir e descansar sem o risco da Tecnocracia. Mais, ele dá ganchos de história para personagens irem visitar e achar o que aconteceu lá ou procurar pelos restos do Primórdio e arquimagos desaparecidos.

Pogrom refocado: A Iteração X, percebendo que os recursos da União já estavam se esgotando, vota para repensar o Pogrom tecnocrático. A União volta sua atenção para lidar com negócios internos ao invés de perseguir “transgressores da realidade”.

Por que aconteceu: Jogue fora o estereótipo dos tecnocratas como “caras maus” e “vilões” para as Tradições. Ao invés disso, os tradicionalistas podem focar em problemas mais pessoais nas histórias.

Traição do Sangue: A Ordem de Hermes começa uma busca para retomar suas capelas e conhecimento perdidos da traiçoeira Casa Tremere, que se tornaram vampiros na Idade Média. Entretanto, a guerra se afunda rapidamente, e finalmente desemboca em becos sem saída enquanto ambos os lados percebem



que nenhum cederá facilmente ou sem dor. No final, a Casa Tylalus (da Ordem) é revelada como corrompida pela isca de poder rápido do sangue vampiro, enquanto poderosos elementos dos vampiros Tremere obscuramente notam que a Ordem de Hermes tem coisas melhores a fazer com seu tempo do que atacar vilões de palha.

Por que aconteceu: Por que os herméticos são humanos. Procurando respostas fáceis para problemas difíceis, os herméticos se bateram com a ideia de ir atrás de um inimigo oculto e vil. Ao atacar o inimigo e tomar seu espólio (que é justificado como roubado da Ordem em primeiro lugar) e tudo ficará bem. Tristemente, as coisas não funcionaram tão facilmente, e a Ordem aprendeu em primeira mão a futilidade do conflito prolongado num cenário semelhante ao Vietnã. Os herméticos querem soluções fáceis e preto no branco, e o que inicia como sobre-simplificação e um tanto de energia demais da juventude se transforma numa cruzada que é politicamente quente entre os velhotes.

Nova Convocação: Os magos tradicionalistas terrestres restantes – aqueles que se preocupam com políticas mágicas – se encontram numa convocação em Los Angeles. Eles decidem sobre um novo Conselho para substituir o velho, e estabelecem suas

novas metas para o milênio vindouro.

Por que aconteceu: As Tradições perderam seus velhos líderes, então eles precisam de novos. Desenvolver isto como um evento de jogo/história dá uma chance para seus jogadores influenciarem a sociedade mágica numa larga escala ou até mesmo tomar posições de poder e liderança.

Divisão dos Eutanatos: Senex, o “Velho” e arqui-mago dos Eutanatos, lançou um plano para empenhar a Tradição inteira em limpeza dos Nodos corrompidos na Terra. Com uma grande convocação de Torneiros da Roda na Capela Cérbero perto de Plutão e o Reino Fragmento de Entropia, ele acha que os Eutanatos podem purificar os chakras do mundo e mandar energias curativas pelo planeta, assim destruindo a corrupção da Era atual e fazendo com que a Roda se mova mais cedo e traga um fim a toda criação. (Uau!) Ele chama todos Eutanatos para voltar a Cérbero para ajudar em seu santo trabalho. Alguns concordam; outros não.

Por que aconteceu: Este evento realça, através dos Eutanatos, o dilema quintessencial dos magos modernos: ficar e lutar pequenas batalhas na esperança de fazer mudanças miúdas para as coisas com uma aposta pessoal, ou sacrificar sonhos pessoais e desejos para tentar mudar o mundo inteiro para

GRUPOS DE PERSONAGENS DO NARRADOR



Mesmo que possa parecer sem sentido ter grupos e tipos de personagens que são “só do Narrador” (e realmente, não existe tal coisa), às vezes um grupo tem um foco tão definido que é difícil justificá-los para os jogadores. Os grupos apresentados no **Companheiro do Narrador** (que vem com o escudo) são exemplos de tais grupos: estes Ofícios têm influência limitada e muitas vezes têm pouco desejo de trabalhar sua vontade no mundo exterior ou tomar novos recrutas. É difícil para personagens dos jogadores se enredar com o jogo se os personagens do grupo não motivam sua participação!

Um outro grupo que sobreviveu desde a Renascença (e antes) é apresentado aqui. Ainda mais do que os Ofícios do **Companheiro**, este grupo é insular e improvável ao extremo de participar da política dos magos. Assim, eles são melhor usados por Narradores como tempero, para fornecer um sentido que as Tradições não são sempre as únicas no jogo.

OS LEÕES DE ZION

Os Leões de Zion têm uma tradição muito longa e rica, amplamente separada das nove Tradições formais. Tecnicamente falando, eles seriam considerados Discrepantes – se alguém soubesse sobre eles. mais do que as insulares Irmãs de Hipólita, os Leões de Zion são reservados, internamente baseados e improváveis de se envolver em causas exteriores. Eles são pouco mais do que um mito mesmo para os magos das Tradições.

Os Leões de Zion são praticantes das antigas mágicas e fórmulas conhecidas como a Kabbalah. Eles traçam sua história antes dos tempos de Moisés, como protetores dos Filhos de Israel; seus predecessores deixaram o Egito seguindo Moisés. Quando os israelitas se estabeleceram e começaram a construir templos, os Leões tomaram posições inicialmente como guardiões dos templos. Enquanto os israelitas se tornavam uma cultura sedentária, os Leões em pouco tempo se tornaram sacerdotes e profetas, se movendo entre e se misturando com os servos mundanos de Deus do templo.

Os Leões têm duas tarefas primárias para com seu povo. Eles agem para preservar sua história e proteger suas comunidades. Em cada era que os judeus enfrentaram a perseguição e a espada, os Leões eram os primeiros a morrer e os últimos a serem capturados de seu povo. Quando o povo retornou a Deus, os Leões retornariam para reunir o que eles puderam encontrar e registrar o resto dos anciões que ainda viviam.

ORGANIZAÇÃO

Os Leões de Zion têm estrutura e tradição que faz a Ordem de Hermes parecer bastante flexível. Ao manter a tradição Kabbalística, apenas homens podem ser Leões. Eles devem ser judeus ortodoxos, e podem se tornar Leões uma vez que tenham alcançado o pleno conhecimento da maioria, geralmente em torno de 40 anos. Um Leão de Zion previdente deve ser Desperto, um membro estabelecido da comunidade e preferivelmente casado. Estas proteções asseguram que apenas aqueles com um forte incentivo de ajudar a comunidade e evitar se dispersar em áreas melhor deixadas sozinhas não se infiltrem, abusando o conhecimento da ordem.

Isto não quer dizer que eles não preparam as gerações mais jovens para se tornar Leões. Isso seria tolo, especialmente uma vez que o Despertar geralmente não espera pela tradição. Recém Despertos muitas vezes são instruídos a reinar em seus poderes e ganhar ensinamentos menores enquanto servem em outros papéis para os Leões. Quando um homem alcança os 40 anos, ele é tomado como um discípulo por outro Leão e instruído em tudo que o Leão sabe. Ele também começa um treinamento mais vasto nos meios da Kabbalah (assumindo que ele já não tenha aprendido algum por si próprio, o que acontece, mesmo entre os ortodoxos).

FACÇÕES

Os Leões de Zion, sendo um grupo muito pequeno e raro, mal têm espaço para facções. Ao invés disso, uma “facção” dos Leões descansa mais sobre suas descrições de tarefas – o que lhe é atribuído fazer, ou escolhe fazer, baseado em sua posição entre os protetores.

Os **Guardas do Templo** são homens jovens, já Despertos, que são instruído primeiro a controlar seu poder, então dados à tarefa de guardar o Templo. Eles são, com o passar do tempo, instruídos em muitas mágicas menores, mas pela maior parte de sua introdução na ordem e treino formal deve esperar. Essencialmente, os Guardas são aqueles membros da comunidade que têm o dom mas ainda não são considerados como maduros e prontos o bastante para tomar o manto pleno de responsabilidade como um Leão. Alguns Guardas partem para aprender artes mágicas de outras Tradições – uma decisão tão apressada garante que o estudante nunca se tornará um Leão de Zion pleno, mesmo se voltar à comunidade. Um estudante que é tão impaciente para esperar e dominar as mais importantes responsabilidades não pode ser confiado com os segredos que

defendem a comunidade.

Entre os Leões estão os **Protetores**, cuja tarefa é fazer exatamente isso, manter sua comunidade segura, e os **Profetas**, que ensinam, guiam e fornecem percepções ocasionais sobre os futuros possíveis. Os primeiros são os mais militantes dos Leões – magos que usam os símbolos secretos e fórmulas numerológicas para construir custódias protetoras e trazem boa fortuna aos seus encarregados, e que são os primeiros a obstruir o caminho do mal quando algo ameaça a comunidade. Os últimos confiam no vaticínio, muitas vezes promovido ao decifrar os códigos no Torah, para evitar perigos e prever importantes eventos que incidam sobre a comunidade. Estes magos adeptos seriam algo desde porta vozes de seu Deus a mensageiros para seu templo ou rei. Eles também eram professores, mesmo que seus ensinamentos não fossem mais bem-vindos pelos ouvidos daqueles que os recebem.

A última classificação principal entre os Leões é os **Guardiões**. Estes anciões têm a distinção de ser Protetores e Profetas que vivem por suas tarefas. Eles se aposentam, muitas vezes para ajudar a manutenção cotidiana do templo. Eles também veem as atividades cotidianas da comunidade, liberando jovens Protetores para lidar com assuntos maiores.

São raros os magos que veem um verdadeiro Leão de Zion em ação, pois eles são instruídos sutilmente primeiramente para proteger suas comunidades (mais especialmente depois do Holocausto). De fato, é quase impossível distinguir um Leão de Zion de qualquer outro membro de uma comunidade judaica. A ideia de que todos eles vivem e trabalham dentro do templo é antiquada e nunca realmente foi verdade. Enquanto muitos Leões servem um tempo guardando (ou atualmente simplesmente ajudando) no templo, poucos deles estão associados de perto com ele a menos que sejam Profetas. Muitos deles têm trabalhos normais. Eles promovem a comunidade e trabalham para assegurar que tenham e mantenham seus direitos. Alguns deles até têm lutado para recuperar algo do que foi perdido na Segunda Guerra Mundial na Alemanha.

Claro, na era moderna, a ideia de uma “comunidade judaica” é um pouco antiquada também. As cidades não são mais divididas com um “bairro judeu” para separar um grupo. Não obstante, os Leões de Zion tomam seus papéis seriamente e intercedem pelo que veem como sua família estendida. Afinal, se Deus os presenteou com poder, é sua responsabilidade usar Seu dom de forma que sirva a Sua vontade e Seu povo.

FILOSOFIA

Para os Leões de Zion, a mágica vem de Deus. Não existem poucos fragmentos de Avatares, nem moralidades subjetivas. Muitos Leões nem mesmo chamam-na de “mágica” per se, dependendo do templo em que os Leões treinam. É um empreendimento espiritual. Os Leões de Zion lidam muito pouco ou não lidam com a Umbra e visitam-na apenas se têm uma visão. Ao invés disso, faz parte da filosofia dos Leões que Deus já fez saber e manifestou seu plano, através das escrituras sagradas dadas ao povo que melhor orou a Ele e seguiu Suas regras. Pela atenção cuidadosa a estas regras e escrituras, os Leões creem, podem discernir os desígnios de Deus para seu povo. Então é meramente uma questão de agir de acordo com os planos do Criador. Ele só quer que Seu povo prospere e seja feliz; é trabalho deles ter certeza que estejam de acordo com Suas regras. Uma vez que a mente de Deus é vasta e irreconhecível, os Leões são os intercessores que interpretam pequenos pedaços do plano em formas que os homens possam implementar. Esta implementação não exige sair e lutar uma “Guerra da Ascensão” ou tentar convencer as pessoas da “justeza” desta forma de mágica. Só significa viver bem, pelas regras entregues há milênios atrás.

TEÓRIAS E PRÁTICAS

Muito da mágica que os Leões de Zion usam é preparada em rituais. Leva pouco tempo, então, para os Leões de Zion usarem sua mágica. Seus focos tendem a ser práticos, facilmente escondidos e razoavelmente mundanos em aparência. Suas rotinas são muitas vezes coincidentes em efeito. Se os Leões de Zion usam mágicas vulgares a barra está de fato muito suja.

A Kabbalah é, claro, a marca oficial dos Leões. Se os Leões criaram a Kabbalah ou vice-versa é discutível, mas a mesa de estudo permanece a descrição mística de escrituras divinas. Desde que as escrituras estejam divinamente inspiradas, para os Leões, elas contêm pistas para a forma de todo o plano – especialmente se alguém sabe como olhar. Combinado com uma complexa teia de relações que mostra como vários itens e pessoas vêm de diferentes “camadas” de criação e assim têm diferentes energias ou níveis de pureza, os Leões podem fazer previsões notavelmente precisas e determinar quais itens naturalmente têm propriedades importantes.

Os Leões de Zion não olham a mágica como Esferas separadas. Seu sistema de mágica é muito mais complicado. Para propósitos de jogo, claro, eles usam o sistema de Esferas, mas eles tendem a ver a mágica como um conjunto complexo de correspondências

entre escrituras divinamente inspiradas e elementos da “energia da criação” subjacente do cosmos, como formado pelo plano de Deus. Eles reconhecem, contudo, certas afinidades que devem ser cultivadas dependendo do chamado do Leão, seja ele um Protetor ou um Profeta. Todas outras afinidades constroem essa, como ramos crescem da Árvore da Vida, para construir a mágica muito complexa da Kabbalah.

Esfera de Especialidade: Profetas – Tempo; Protetores – Mente. Guardas não ganham uma Esfera de especialidade até que tenham se tornado Leões plenos e geralmente não aprendem mais de um nível de qualquer Esfera até aquele momento.

Focos Comuns: Qualquer coisa que possa ser inspirada através de ritual, seja pólvora, incenso, uma arma. Suas mágicas raramente originam voo e são efeitos bastante demorados, especialmente entre os Profetas. Os Protetores gerarão mágica em atividade se necessário e apenas raramente, e por isso normalmente têm alguma forma de Focos a mão, normalmente algo conveniente e inconsequente para um observador casual (ou até mesmo Desperto). Calculadoras, canetas ou mesmo laços têm sido usados como Focos. Contudo, as várias escrituras sagradas tais como o Torah são centrais para as mágicas dos

Leões, e muitos focam a geomancia e numerologia para predizer o futuro, adivinhar quais itens ou ações agradarão a Deus e assim serem mais prováveis ao sucesso, e oferecer padrões perceptivos aos problemas existentes.

Conceitos: Homem de Negócios, CPA, Conselheiro Financeiro, Político, Rabino, Ancião Venerado, Ativista Social

ESTEREÓTIPOS

Muitos Leões não separam as Tradições em estereótipos. Eles veem-nos como todos trabalhando pela mesma coisa, mas fragmentados. Eles também veem-nos como um pote pronto para problemas, enquanto têm muitas vezes sido deixados, como muitos órfãos, recolhendo as migalhas de batalhas vencidas e perdidas. De todas as Tradições, eles tipicamente olham mais favoravelmente para os Eutanatos e a Ordem de Hermes. Enquanto alguém pode pensar que o Coro Celestial seria olhado favoravelmente, isto realmente não é acaso. Os mais ortodoxos dos Leões nem mesmo reconhecerão a presença do Coro exceto para removê-los de qualquer área que estejam invadindo que os Leões protejam. Outros Leões não são tão fanáticos, mas todos eles, em algum grau, veem o Coro como hereges e cultistas.

A IMPORTÂNCIA DE SER MAGO



Com o metaenredo explicado e as questões urgentes respondidas, se pode perguntar: O que define **Mago**? Por que estes livros fazem o caminho desse jeito? O que determina por que alguns suplementos ascendem enquanto outros adoecem ao seu lado?

Esta seção dá essencialmente uma espiada no processo de desenvolvimento e o gerenciamento de **Mago**. Esperamos que isso responda questões sobre as decisões que levam a suplementos específicos de **Mago**.

⊕ TÊTIA DØ MUNDØ DAS TREVAS MØDERNØ

Uma grande parte da linha revisada de **Mago** depende de mantê-lo atual com o Mundo das Trevas. Ao focar sobre temas pessoais, ao usar o drama inerente ao conflito humano e ao ter certeza que não existe fuga fácil, o cenário se torna mais de horror pessoal – um elemento chave do Mundo das Trevas. Quanto assustador é ser caçado pelos tecnocratas quando você pode passar para o mundo espiritual e fugir para um paraíso privado onde eles não podem te seguir? O jogo foca em magos num mundo de seres

humanos e todo o conflito nele. O assunto é pessoal e está na sua cara. Não é um caso de lidar com grandes organizações anônimas ou conspirações ambíguas – é cara a cara, então você pode se identificar com os personagens envolvidos.

MÁGICA É UTTIA FERRAITIENTA, NÃØ UTTI SUPERPØDER

O jogo revisado de **Mago** assume que a mágica é melhor usada como uma força sutil e um suplemento para as habilidades normais do mago. Um feitiço poderia deixar mais fácil conseguir dinheiro ou jogar má sorte sobre um inimigo, mas é melhor tomar um papel ativo ao fazer as coisas ao invés de apenas confiar na mágica para consertar cada problema. Os magos são potentes mas ainda não são infalíveis: eles devem sujar as mãos; eles não podem se sentar altos e poderosos em fortalezas secretas ou reinos espirituais e guiar a Terra de cima.

Uma vez que a mágica não pode resolver todos os problemas, os magos têm que lidar uns com os outros como pessoas, também. Eles podem cometer erros. Eles não têm visões perfeitas ou imaculadas do que é certo ou errado. Por isso, os magos podem e se acharão em dilemas morais e áreas cinzas. Às vezes o que



parecia uma boa ideia se torna o jeito errado de abordar as coisas. Mais, os magos são suscetíveis a ferimentos, doenças, loucura e todas as fraquezas da condição humana. Enquanto a mágica pode ajudar a evitar ou diminuir o impacto de algumas destas coisas, apenas os poderosos efeitos podem completamente superar estas fraquezas. É completamente possível para os magos sofrer de qualquer número de fraquezas humanas – que os torna personagens mais fáceis de se identificar.

Além disso, quando os magos precisam trabalhar feitiços poderosos, eles devem trabalhar em conjunto ou procurar meios legendários. Ambos os métodos ajudam a criar histórias: o primeiro porque encoraja o trabalho em equipe e jogo em grupo, o último por oferecer ganchos de histórias enquanto os magos procuram por meios para fazer suas mágicas funcionarem mais efetivamente.

ESCALA HUITIANA

Os magos não podem apenas ignorar as pessoas. As Massas não apenas formam o Consenso, mas os indivíduos podem ter um profundo efeito na vida do mago. Diferente dos vampiros, que irão sobreviver a seus amigos e família, e lobisomens, que muitas vezes se alienam de seus parentes enquanto encontram um lugar especial na sociedade, os magos ainda podem interagir com a humanidade – e eles interagem. Os magos ainda têm companheiros, amantes e inimigos. O sórdido proprietário do condomínio pode ser apenas tão complexo e importante quanto um vilão como um espírito umbral ou um agente tecnocrata.

Entre outras coisas, os materiais de jogo de **Mago** assumem que magos podem ter trabalhos, famílias e todas as amenidades da vida diária para lidar. Isto acrescenta vários elementos de história; não pense neles como limitadores, mas como um meio de explorar ângulos que a televisão e os livros têm desde o princípio. Um mago com relações com seres humanos é um personagem mais vivaz e crível – e um personagem crível completamente percebido é mais divertido de jogar.

PROBLEMAS TERRENOS

Mago assume que os personagens têm um papel nos eventos reais terrestres. Enquanto existe uma miríade de reinos espirituais para os quais os magos podem fugir, isso não cancela a causa dos magos na Terra. Fugir para a Umbra não acaba com a fome, pobreza ou faz com que mais Adormecidos acreditem na mágica. Os magos têm de fazer coisas na Terra – e muitos suplementos ou elementos do enredo ajudam a mostrar a importância disso.

UMA SOCIEDADE SECRETA

A história do Mundo das Trevas assume que os magos podem fazer coisas importantes e úteis, mas que os Adormecidos também podem fazer. Talvez mais importante, os Adormecidos não têm assuntos ou problemas sobrenaturais evitando que façam grandes coisas. Os magos podem ser inovadores, mas os Adormecidos são normalmente os líderes de homens que

fazem coisas importantes acontecerem.

Por exemplo, os tecnocratas podem ter inventado o computador, mas até as companhias Adormecidas se trancarem neles, tais equipamentos não se tornaram lugares comuns domésticos. Similarmente, a inspiração tecnocrata deu as ferramentas para fazer a bomba atômica, mas não a bomba não foi construída e lançada até que um governo Adormecido e um programa de pesquisa tivessem a necessidade de colocar estes elementos juntos.

A lição aqui é que, enquanto os magos podem e fazem coisas importantes, a vasta maioria do mundo é guiada por Adormecidos, e eles moldam o curso da história. Mesmo a mais sutil e esperta tentativa de manipular o curso do destino humano deve ainda se curvar à maré inevitável que é a sociedade Adormecida.

CONSISTÊNCIA:

HÖBGOBLIN DE PEQUENAS MENTES, OU...?

Muitos suplementos de **Mago** se esforçam para ter consistência dentro do continuum estabelecido do jogo. Onde as regras ou o cenário quebram com a consistência, 95% das vezes é por um motivo específico ou para fazer um caso de demonstração especial.

Entre outras coisas, esta política explica por que você não vê um monte de tempo devotado a estilos de cenários alternativos ou rompimento de outras suposições de **Mago** listadas aqui. Existe um padrão central para **Mago** e os livros só têm espaço o suficiente para suportá-lo sem tentar forçar um número infinito de outras variações. É triste, mas é verdade: nós não podemos publicar uma cópia diferente de **Mago** para cada jogador, então



devemos continuar produzindo uma versão que a maioria das pessoas goste e estejam querendo improvisar.

Por que se importar com consistência? Por que adiciona verossimilhança. No mundo real, as coisas acontecem por motivos (normalmente) – existe uma causa e um efeito. A causa pode não ser imediatamente aparente e o efeito pode ser repreensível, mas alguém, em algum lugar, tem um motivo, ou então alguma lei da natureza interveio. Num mundo de jogo, esta rigidez de efeito não é sempre tão necessária, mas as pessoas estão *acostumadas* a procurar padrões conectados em eventos. Se você vê um mundo de jogo onde os elementos permanecem bem consistentes de sessão em sessão, você não tem que suspender sua descrença pelo cenário em si. É então mais fácil deslizar no jogo e papel do personagem, pois você pode mais prontamente imaginar e se identificar com eles.

A REGRA DΘ “DIVIRTA-SE”

Mais importante de tudo é a prevenção que as coisas precisam ter algum ângulo de diversão do jogo. Enquanto está tudo muito bem e muito bom para explorar as amenidades da especulação financeira maia em 500 a.C., este tipo de ensaio tem utilidade limitada para a vasta maioria de jogos e jogadores. Mais efetivo é uma breve avaliação seguida por um gancho de enredo baseado no velho dinheiro maia escavado numa ruína, ou numa alma reencarnada que tem velhas memórias maias e acidentalmente tenta

usar esse tipo de dinheiro. A ideia é fornecer ganchos nos quais prender ideias de histórias únicas. Assim, materiais necessários para ter cor e sabor que podem adicionar a um jogo ao invés de apenas ser uma lista seca de fatos.

CΘITIΘ APLICAR TUDO ISSΘ

Claro, isto não afeta apenas os suplementos de **Mago** – afeta como você cria seus próprios materiais de **Mago**. Se prestar atenção nestes guias, encontrará uma caixa que define bem o cenário atual de **Mago**; enquanto você colore dentro da caixa, seu material deveria facilmente se adaptar ao material existente.

Reciprocamente, você pode jogar uma destas suposições e fazer sua própria crônica com uma guinada diferente. Por exemplo, você pode decidir se livrar da mágica como uma força sutil e lenta e ao invés disso situar que seus magos podem executar feitos sobre-humanos com pouco trabalho prévio. Você terá heróis de tiroteio e bruxas voando. Tudo que precisa fazer é aplicar esta mesma regra a materiais que você compra ou escreve e ver quais extensões lógicas resultam. Neste mundo a Irmandade de Akasha não é enclausurada em monastérios – seus monges guerreiros são como heróis de ação de kung fu vagando pela terra e fazendo boas ações. Esta é uma mudança menor em seu livro de Tradição, mas manter isso em mente o deixa usar todo o material do livro enquanto altera as coisas um pouco para adaptar seu próprio jogo.

Essa é a parte importante: fazer seu jogo.



CAPÍTULO DOIS: A LUTA DESPERTA

“Por que deveria queimar?” ele perguntou. “Minhas memórias de encarnações anteriores eram incompletas, mas sabia que nunca tinha conhecido tal força antes. Havia algo em mim que não estava equilibrado. Isso passou pelo Caminho Curto. Talvez a Iluminação poderia ser alcançada ao pular no fogo”.

— Walter Jon Williams, “Prayers on the Wind”.



É um grande jogo. Onde você começa? Em cada uma de suas encarnações, **Mago: A Ascensão** desafiou os jogadores e Narradores. Os temas do jogo abraçam a natureza da realidade e a iluminação individual. Entre os pólos do vasto e do pessoal, os jogos foram desafiadores o máximo que puderam enquanto tentavam contar histórias boas e divertidas.

Você teve de começar em algum lugar. Seus jogos não podem abraçar tudo de uma vez. É muito melhor se aquecer com uma boa história. Não tenha medo de que não seja séria ou ambiciosa o bastante. A meta do jogo é que todos se divirtam; esse é o único caminho em que você pode realmente vencer num jogo de interpretação.

Na categoria geral de “divertido” existem muitas variações qualitativas. Algumas histórias são emocionantes. Outras são comoventes. A despeito destas palavras graves, não se engane em pensar que você deve tentar se direcionar para Narrativas mortalmente sérias às custas de obter um bom momento. Ao mesmo tempo, um bom Narrador não limita seus horizontes. Narrativas profundas e comoventes sempre são possíveis, mas se forem forçadas se tornam enfadonhas, um jogo que ninguém joga duas vezes. Um jogo funciona se puder acomodar o clima e os gostos do grupo mesmo se eles mudarem de sessão em sessão.

A tarefa de conduzir um jogo de **Mago** pode parecer mais assustador do que antes, mas se você relaxar o punho no tom esperado, perceberá que é

realmente mais simples. Isso dá ao Narrador uma chance de se concentrar em sua história: o travesseiro do jogo. A narrativa de um jogo é o que apoia seus jogadores, incluindo o Narrador. Ele mantém o jogo andando e fornece uma estrutura ou referência sempre que alguém precisar de inspirações novas ou uma linha de história rápida para sua crônica.

O Mundo das Trevas fornece uma metanarrativa pronta na qual você pode colocar suas histórias. Como qualquer referência, você pode tomar tanto quanto queira dela, mas ela lhe fornece um sentido de perspectiva e coerência narrativa. Em **Mago**, o cenário lhe provê com as ferramentas que precisa para construir sua história, bem como ganchos que estão prontos para usar. Você tem um mundo desabitado para trabalhar, em que os jogadores podem moldá-lo desde o momento em que entram em cena.

O cenário de **Mago** tece os temas do jogo num cenário rico em conflitos para você usar como quiser. O conflito é o sangue de uma história – não apenas histórias violentas, mas todas as histórias. A vida desperta pode ser perigosa e horrível, ou pode ser intensamente introspectiva e cerebral. Pode ser tudo isso ao mesmo tempo. Falaremos sobre o cenário,

como ele gera conflito e quais os temas e propósitos subjacentes ao metaenredo – e para onde ele está indo. Especificamente, falaremos sobre as maiores facções do jogo, outras criaturas sobrenaturais e o conflito metafísico que inunda a todos e serve como um elemento da história por si só.

⊕ PODEROS⊕ META

A seção seguinte se refere amplamente ao arco de história de **Mago: A Ascensão**. Você não é obrigado a usar todo ou parte dele, mas mesmo que não o use, ele ainda serve como um modelo útil para gerar histórias ricas em conflito. É sempre melhor mostrar algo do que apenas falar sobre ele.

Neste caso, o arco de história é usado para mostrar como os temas do jogo são expressados através do enredo e cenário do jogo. Para jogar um jogo bom, sério e dramático, você precisa de boas histórias. O meta-enredo fornece uma fonte inicial de inspiração mas não deve limitar suas opções. É apenas outra parte do arsenal do Narrador.

⊕ DORMINDO ⊕ RÁPIDO ⊕ E ⊕ OS DIAS FINAIS



Adormecidos: o maior poder em qualquer crônica de **Mago**. Eles determinam o Consenso. Na batalha pela realidade, eles são a infantaria. Eles se lançam nas paredes do possível e, mais frequentemente, são cortados. Suas derrotas não são sempre o material de altas aventuras, mas a derrota raramente é. Eles voltam de seus sonhos. Memórias de seus maiores feitos se apagam mesmo em suas mentes. Eles morrem – às vezes com dor e às vezes de repente, mas raramente depois de uma vida cheia de aspirações ou sem medo. Em outras palavras, eles são magos – ou, ao menos, poderiam ser. Os Despertos não são amaldiçoados com as Esferas, inatas ou levadas a eles por um poder maior com uma agenda rígida. Os magos são pessoas que, inconscientemente ou não, fazem uma escolha para descobrir o real significado das coisas. O Despertar vem num lampejo ou num fluxo lento e constante, mas nunca remove a humanidade essencial do mago. O Despertar e a Ascensão significam algo pois são feitos humanos.

Por que tão poucos Adormecidos fazem essa escolha? Não é tão fácil quanto parece. Um Adormecido não pode simplesmente decidir que a realidade é subjetiva ou que funciona de acordo com um padrão de leis alternativas, então realocá-la em seu

alegre caminho. Despertar exige um compromisso irrevogável com novas crenças juntas a uma mente disposta a investigar o incomum e às vezes, talvez, um pouco de destino.

⊕ REINO DOS CEGOS

Quando alguém Despera, geralmente olha para sua antiga vida e seus amigos com uma combinação de piedade, diversão e desgosto. Ele olha o quanto sem sabor sua vida era e o quanto vazio o mundo é sem uma consciência do que é possível. É muito fácil para os magos tratarem os Adormecidos com desprezo e perder a trilha de seus laços mundanos. Às vezes um novo mago esquece que precisa pagar as contas como qualquer um. Depois de deixar um emprego sem sentido e partir para se unir a seu mentor, ele descobre que está quebrado e sem teto e que precisa usar sua mágica para encontrar uma cama quente e comida antes de examinar as profundezas do universo.

Os Adormecidos em sua vida se mudaram; eles realmente não pensam mais sobre o mago. Quando ele voltar, eles ficarão incomodados. Seu comportamento excêntrico e a sutil Ressonância que deixa transparecer torna mais difícil manter seus amigos. Além disso, há chance de que tenha sido introduzido numa conspiração secular que tem muito trabalho perigoso a fazer.

Muitos magos conseguem se recuperar de um senso temporário de deslocamento o bastante para manter suas casas, empregos e parentes próximos, mas a Ressonância e a nova perspectiva do mago significa que ele raramente está satisfeito com a forma como as coisas costumavam ser. Membros da família ficam bravos com ele por ignorar e mesmo escarnecer de seus sentimentos. Os excêntricos no resto de sua cabala aparecem para encontros. Se o mago conta a alguém, pode ser ainda pior. Afinal, ninguém acredita mais na mágica, acredita? Ainda assim, muitos magos contam a seus parentes próximos mundanos sobre suas vidas – mas apenas o suficiente para sair da visão e manter suas novas vidas em segredo. Aparte um medo da perseguição pública, os magos também arriscam a segurança de seus companheiros mais próximos. Nefandi, Tecnocratas e espíritos furiosos podem atacar os amigos e os parentes do mago e existe uma boa chance de se saber quem são os parentes do mago se ele já falou sobre isso com eles.

O nervosismo e a sutil desaprovação dos Adormecidos podem alienar o mago, levando-o à margem da sociedade, onde é menos provável que ele faça quaisquer contatos próximos. Em resposta ele pode cair fora da sociedade civilizada de uma vez por todas e se tornar um ermitão ou gira-mundo. Encontrar um equilíbrio entre a vida Desperta e a vida mundana é o conflito aqui. Os magos que valorizam sua liberdade e não querem voltar às suas antigas vidas arregimentadas têm de encontrar um estilo de vida que possa suportar tanto seus amigos Adormecidos quanto as novas demandas da vida Desperta.

ADORMECIDOS ESPECIAIS

Em adição aos problemas da vida cotidiana, os magos têm de confrontar investigadores barulhentos e caçadores de bruxas. Estes Adormecidos são persistentes e competentes; muitos deles pertencem a conspirações antigas ou governos modernos. Alguns agem como os olhos e ouvidos de poderes maiores.

Encontros com Adormecidos competentes podem ajudar a evitar que os jogadores os ignorem ou os subestimem. Um erudito do Arcano solitário pode aprender muitas, muitas coisas com um microfone parabólico e uma câmera de mão. Os inquisidores têm a Igreja e zelo íntegro por trás deles. Felizmente, muitas sociedades secretas estão pouco dispostas a serem percebidas pelas autoridades, uma vez que elas frequentemente marginam a lei em busca do sobrenatural. O mago não pode lhes mandar ir embora; a Inquisição rastreia os magos para que possa matá-los (ou, raramente, “salvá-los”). O Arcano está em busca de conhecimento oculto; o consentimento de seus sujeitos é imaterial.

Agentes do governo (tais como a Divisão de Assuntos Especiais do FBI) são mais problemáticos. Eles são legalmente sancionados e muitas vezes extremamente idealistas (ou tenazes: a DAE é conhecida como uma tarefa de contenção). Pior ainda, eles estão investigando o mago como uma ameaça à segurança doméstica. Em grande parte do tempo, eles são perfeitamente justificados. Afinal, os Despertos causam boa parte de suas mortes. Os agentes tendem a colocar o que eles testemunham na estrutura fornecida por seu treinamento de execução da lei; tal perspectiva não apresenta imagens lisonjeiras seja de Tecnocratas (“oficiais corruptos”), seja de Tradicionalistas (“líderes de cultos”).

Exceto por serem adversários desafiadores, os Adormecidos especialmente treinados fornecem uma perspectiva alternativa útil. De certo modo, eles são uma versão refinada de atitudes cotidianas – aquelas que contribuem para os Adormecidos rejeitando um Consenso mais diverso. Um mago pode realmente ter certeza que não está ofendendo Deus ao usar seus poderes? Ele se comporta como um oficial corrupto ou um líder de culto? Em que ponto um estilo de vida ligado à sociedade mágica se torna tão corrompida ou tão estranha para conseguir se reconciliar com a vida Adormecida?

INIMIGOS MÍSTICOS



Os antagonistas chefes de **Mago** são os próprios Despertos. Outros antagonistas ameaçam os magos por uma variedade de motivos, incluindo egoísmo e um equívoco da natureza do mago. Os magos sabem quais são as apostas. Eles sabem sobre a possibilidade da Ascensão. A despeito (ou mesmo por causa) desta percepção, eles decidiram se opor aos personagens. Como antagonistas, os magos ressonam

com as próprias aspirações e defeitos dos personagens. Um místico com um paradigma rígido luta com os Tecnocratas que, por seus métodos, concordará com sua intolerância. Os Tecnocratas libertando um culto pessoal do mago podem descobrir, para seu pesar, que as técnicas de controle de mente e punições usadas pelo mestre da seita misteriosamente se assemelham com as práticas da própria União.

Se preocupando pouco com os Adormecidos, um mago devotado ao estudo das forças sobrenaturais

encontra a sua contraparte sombria num Desaurido, que abandonou o Consenso para buscar uma visão louca. Finalmente, os Nefandi rejeitam a Ascensão completamente. Seu Descenso lembra os personagens que a consciência da verdade ainda exige que façam uma escolha: se devotarem a seu caminho ou se render e Cair.

Os Narradores que queiram usar magos como antagonistas devem se lembrar que todo antagonista Desperto que a cabala encontra é um ser humano que Despertou para a verdade sobre a realidade. Cada um, em sua própria forma, tem um desejo de se tornar algo maior do que é: a força de sua paixão e sua Ressonância.

Para entender o relacionamento entre a cabala dos personagens dos jogadores e os outros magos do Mundo das Trevas, se exige algum contexto: um pouco de conversa sobre o que os magos estavam fazendo, o que eles estão fazendo agora – e o que o futuro guarda.

A GUERRA ☉UE F☉I

As Tradições tinham um sonho de unidade em face da Tecnocracia, onde reuniriam a força para voltar seus próprios paradigmas à preeminência. Esta foi a velha Guerra da Ascensão, predicada numa aproximação vívida e pessoal, a realidade que eventualmente limparia o mundo moderno da rotina mecanizada e vazia. Os Adormecidos Despertariam – até Ascenderiam quando lhes fosse oferecida a chance numa vida divertida que estava submetida apenas a sua própria disciplina. Claro, os magos das Tradições estavam lá, prontos para alcançar os recém Despertos bem como discipliná-los. Isso não foi questionado, ao menos na presença dos generais e propagandistas da Guerra da Ascensão. Eles estavam ocupados tentando forjar o Conselho numa facção única, calmos pelos cismas internos, ligados por uma metafísica comum e poderosa o suficiente para desafiar a União em seus próprios termos. A unidade era o ideal, embora as condições sob as quais poderia ser alcançada não eram, no final, nunca determinadas.

Esta é a guerra que falhou.

A Tecnocracia se afastou de seus ideais originais, mas seus métodos permaneceram os mais efetivos. Eles compartilharam suas ferramentas. Não pediram por disciplina às Massas. Eles ofereceram à humanidade saúde, paz, riqueza e entretenimento e pediram nada além do privilégio de continuar tudo assim. Eles certamente nunca pediram aos Adormecidos que se afastassem de si, para discipliná-los ou pensar por eles. De fato, pelos fins do século XIX, eles contavam com ela. Desde que a tecnologia, a economia e o governo que os Adormecidos produziram se aproximou muito de seus antecedentes tecnocratas (ou ao menos

prestavam um tributo abusivo), a Ascensão seria gradualmente manifestada na eliminação da necessidade e do medo humanos – uma transcendência palpável, não mais ligada à subjetividade e ao misticismo.

A humanidade não mais precisaria de nada além de alguns poucos especialistas devidamente doutrinados.

Desauridos e Nefandi rodeavam as fronteiras da luta. Os Loucos exemplificavam a liberdade sem responsabilidade, evitando o Paradoxo para trazer sonhos despertos no campo da Guerra da Ascensão. Os Nefandi lançaram terrores ocultos no mundo, tomando seu prêmio em almas e Avatares e esperaram. Por fora da guerra pela realidade, eles puderam ver que o centro não poderia ser mantido. Ele não foi.

Este foi o Ajuste de Contas.

☉ QUE F☉I A GUERRA DA ASCENSÃO?

Quando o Conselho das Nove se uniu para fazer frente à Ordem da Razão, ele desenvolveu uma estratégia designada para negar os recursos de seus inimigos em todos os fronts. A despeito de um conhecimento crescente da importância do Consenso, o velho Conselho nunca igualou o apelo da Ordem da Razão com os Adormecidos – nem poderia. Os antigos Tecnocratas espalharam sua ideologia com seus dons. Por contraste, os magos místicos tinham pouco a oferecer exceto abstrações tais como “retidão”, “paz interior” ou, raramente, “liberdade”.

Paralisadas por esta falha, as Nove Tradições se concentraram nas áreas onde podiam fazer alguma diferença. As Tradições podiam decisivamente libertar Nodos e fortalezas umbrais porque a Umbra representava o chão sobre o qual eles tinham vantagem. Eles podiam destruir projetos Tecnocratas avançados pois podiam ser isolados da presença penetrante da União.

Isto não significou que as Tradições nunca tentaram diretamente falar aos Adormecidos ou que os Mestres ignoravam completamente o problema. O poder da União na vida moderna era tão forte que o Conselho relutou em devotar recursos para propaganda ou iniciativas educacionais sem resultados demonstráveis. Vitórias militares tinham uma qualidade ambígua: os Tecnocratas foram mortos ou negavam recursos. Campanhas por corações e mentes eram mais nebulosas e difíceis de justificar.

Finalmente, a Tecnocracia não era apenas um oponente ideológico. Todos os magos sofreram nas mãos da União. A Tecnocracia que benfazermente pesquisava curas para o câncer hoje torturou, assassinou e lobotomizou magos por toda sua história. Vingança, ou ao menos uma paixão por justiça, vibrou muito mais alto na Guerra da Ascensão do que muitos magos modernos gostam de admitir.

A FÊNIX E A ÉSFINGE

Os Demônios se ergueram de seu sono antigo. A Tecnocracia respondeu contra os mais óbvios destes com seu poder pleno: armas projetadas para aniquilar seus alvos em todas as dimensões. As energias lançadas pelo conflito combinadas com o poder que se abateu dos restos hesitantes de Horizonte e Doissetep, bem como a mais sutil mágica de profecias antigas e desequilíbrios cósmicos. O resultado foi a Tempestade de Avatares, o voo de muitos Mestres em eremitério e o fim da velha Guerra da Ascensão.

Magos de todos os lados do conflito acharam estes eventos perturbadores mas também fascinantes. Os mistérios da realidade sempre foram algo que existiu fora da realidade, tais como os bizarros nativos da Umbra Profunda. A Tempestade de Avatares trouxe o mistério para casa. Os magos que estavam estabelecidos em seus caminhos rejeitaram a transformação em face de um universo que, a despeito do poder das Esferas, não comportava adequadamente suas expectativas.

Bem experimentada por todas as Tradições, a tecnomágica deixou de ser uma disciplina marginal para tomar seu lugar além dos métodos ocultos antigos e arquetípicos que as Tradições utilizavam há séculos. Na Tecnocracia, operativos de campo e cientistas começaram a duvidar de uma missão que defendia a ciência mas se opunha à liberdade de escolha de alguém. Afinal, se a ciência é o melhor caminho, não se podia confiar às Massas o direito de escolha sem serem coagidos? Se não, isso não faria da meta da Tecnocracia de libertar os Adormecidos uma mentira?

O que parecia ser um desastre realmente foi um renascimento para muitos magos, mas não solucionou os velhos problemas que levaram à Guerra da Ascensão. Os Adormecidos se recusaram a tomar seus próprios destinos. A magia havia sido reduzida a confortáveis mentiras de horóscopos populares e ocultistas amadores autorreferentes. A fé está subordinada a uma arma a favor da ganância e da discriminação. Finalmente, mesmo a Razão hesita, enquanto esforços científicos abandonam a pura descoberta à procura pela próxima luxúria, novidade ou ferramenta administrativa notável.

Alguns Despertos abraçam as tendências



como a trilha mais segura para a humanidade. Uns poucos afirmam que os Adormecidos nunca *mereceram* a Ascensão – ou aqueles que Despertaram. Os segredos perigosos da magia e da ciência não são para os incapazes de alcançá-los e reivindicá-los. Muito melhor então buscar sua própria Ascensão do que lutar por aqueles que estão obviamente indispostos a buscar sua própria iluminação.

Novos idealistas estão por aí. Eles se erguem das cinzas da Guerra da Ascensão renovados, prontos para tomar os inimigos da Ascensão. Em alguns casos, eles se rebelaram contra seus antigos Mestres. Em outros, os Mestres tomaram reinos da nova luta, livres ao menos para promover a Ascensão como lhes aprouvera. Ao invés de lutar pela unidade em face de um inimigo, eles lutaram por liberdade: a liberdade de acreditar no que quisessem, fazer o que quisessem e perseguir seus sonhos aos portais da Ascensão.

A TECNOCRACIA

A nova ordem promovida pela União Tecnocrata veio, mas a um preço terrível. O mundo havia sido pacificado, mas seu espírito estava à beira da destruição. A falha no conceito de Ascensão da Tecnocracia sempre foi o que poderia ser, algo entregue a uma audiência passiva ao invés de ensinada a uma mente ativa. Uma vez esta foi a opinião de uma minoria entre a Ordem da Razão, muitas vezes criticada por ser tão obviamente egocêntrica. Não obstante, a Ordem da Razão sempre poderia se convencer de que estava provendo à humanidade com as melhores ferramentas possíveis para assegurar sua segurança e que estava fazendo a coisa certa em punir os magos que haviam, por gerações, virado suas costas ao sofrimento da humanidade. Fornecer conforto e segurança ainda é o centro das crenças da Tecnocracia, mas o desejo de controlar a realidade há muito obscureceu o desejo de inspirar a busca pela Iluminação.

Desde o Ajuste de Contas (e, na verdade, através da história paralela de **Mago: a Ascensão**), é importante distinguir a Tecnocracia dos indivíduos tecnocratas – mas não desconsiderar a responsabilidade que os últimos tiveram pelas ações da primeira. Caso contrário, os Narradores correrão o risco de simplificar o papel da União no jogo. Para fazer um conflito com a Tecnocracia memorável, é importante criar antagonistas com ideais coerentes, especialmente desde este destaque da moralidade questionável das ações da Tecnocracia.

OPERATIVOS DE LINHA DE FRENTE

Tecnocratas de baixo nível (incluindo a maioria

dos personagens de jogadores) geralmente acreditam que a União tem ajudado a guiar a humanidade à segurança a despeito da ameaça invasora do sobrenatural. Eles trabalham para manter o Cronograma em dia ao pesquisar novas formas de preservar a saúde e segurança humanas, pressionar para fazer essas inovações aceitáveis pelas Massas e romper qualquer competição mística ou ameaça à segurança.

Magos das Tradições são, ou dignos de pena por confiar em métodos sem perspectivas e perigosos para expressar sua Genialidade interior, ou menosprezados por usarem poderes psiônicos obscuros, sorte e o engodo para afastar os Adormecidos do progresso material. Os tecnocratas são altamente motivados quando tentam romper as tentativas das Tradições em influenciar o Consenso, uma vez que a imprevisibilidade é uma ameaça à perfeição que eles acreditam que fica por trás da conclusão do Cronograma.

Os agentes também compreendem que pertencem a uma conspiração global que deve às vezes usar meios clandestinos para assegurar a segurança das Massas. Os tecnocratas executam estas tarefas com orgulho secreto – até certo ponto.

Para muitos agentes chega um momento quando devem decidir se as medidas necessárias para manter a Tecnocracia funcionando são consistentes com sua ética e esperança pessoal para a humanidade ou não. Isso pode ocorrer quando mandam um supersticioso para a Sala 101 para condicioná-lo ou quando são ordenados a executar experimentos perigosos em sujeitos humanos. Isso pode ocorrer quando são ordenados a destruir a Ciência Iluminada que se desenvolve fora da égide da União ou silenciar um Adormecido com ideias anti-científicas populares. Desde o Ajuste de Contas, muitos tecnocratas têm usado sua nova liberdade para reformar a Tecnocracia, mas eles devem fazer outros compromissos morais pelo caminho, diluindo seu idealismo em uma outra recomendação a ser guardada com o resto.

Inevitavelmente, eles enfrentam o Controle.

CONTRA O CONTROLE

O Controle se refere a três coisas. Primeiro, ele se refere à verdadeira ideologia da Tecnocracia. A União pode estar comprometida com a segurança da humanidade, mas só está devotada apenas a perpetuar sua própria estrutura de poder. De fato, eles raramente são contados como objetivos separados. Os interesses da Tecnocracia são interesses da humanidade. Se perdesse sua posição de proeminência, as Massas poderiam cambalear na devastação.

TECNOCRATAS COMO ANTAGONISTAS

Apesar do fim da velha Guerra da Ascensão, os magos Tradicionalistas têm muitas chances de lutar contra amálgamas Tecnocratas.

Antes de tudo, muitos amálgamas, a despeito de suas próprias crenças, capturam, espionam e matam magos sob ordens do Controle. Eles também executam experimentos pouco éticos, silenciam dissidentes sociais e falsificam a liberdade da mídia. A ironia é que as próprias convicções dos agentes estão sendo confundidas enquanto fazem o que fazem pelo “bem maior” que o Controle assume representar. Além do mais, nem todos amálgamas desaprovam silenciosamente o que devem fazer. Para cada amálgama que está em conflito com suas tarefas, ao menos um não pensa em nada além de fazer o que lhe é dito.

O **Guia da Tecnocracia** discute como os Tecnocratas lidam com outros magos. Normalmente, a severidade da resposta está diretamente ligada à ameaça potencial do mago e sua influência potencial sobre as Massas. O mago não precisa se opor à Tecnocracia anteriormente para estar sujeito ao escrutínio, captura ou assassinato, embora fazê-lo torna isso muito mais provável. Devido ao Pogrom ter sido flexibilizado, estas missões são resolvidas numa base caso a caso e não como uma forma de descobrir e destruir tantos Transgressores da Realidade quanto possível.

Os Tecnocratas também estão muitas vezes em disparidade com o Controle. Eles podem ter escrúpulos morais ou podem simplesmente desejar contrariar seus mestres. Jogar com Tecnocratas renegados pode ser uma mudança de ritmo refrescante, uma vez que permite que os jogadores tenham mais controle sobre as decisões de seus personagens enquanto mantém a ciência e a espionagem que torna os Tecnocratas legais de jogar. Reformar a Tecnocracia de dentro também é uma meta que vale a pena para um amálgama, mas tais personagens caminham no fio da navalha. Serão considerados traidores? Seguirão uma ordem imoral para provar sua lealdade? Transformados de dentro, Tecnocratas reformistas podem olhar para os magos de fora da União para fazer seu trabalho por eles.

O Controle também é o Constructo psíquico da autoridade tecnocrata. Todos agentes o sentem de alguma forma. Quando arquivam um relatório, quando recebem uma ordem de cima ou quando duvidam que seus superiores aprovariam suas ações, eles sentem-no em suas costas: o conhecimento de que poderiam estar sendo observados, notados e punidos. Quando o Controle se manifesta, agentes desaparecem em purgações internas ou são ordenados a executar assassinatos obscuros ou buscar estranhas

TECNOCRACIA SOBRE A CIÊNCIA

A Tecnocracia mantém sua imagem entre seus agentes ao se apresentar como defensora da ciência. Internamente, os Tecnocratas se descrevem como cientistas assediados que devem, lamentavelmente, usar métodos desleais para promover a causa da razão no mundo.

De fato, a Tecnocracia existe para promover sua própria visão de progresso sobre qualquer busca abstrata por conhecimento, mantendo assim sua influência sobre as Massas. Isto é porque o Controle suprime a verdade sobre o Consenso entre seus próprios agentes. Submeter a mágica ao estudo objetivo tanto degradaria a autoridade da Ciência Iluminada quanto ameaçaria o monopólio que o Controle mantém sobre as técnicas ocultas da velha Ordem da Razão.

Ao invés de permitir que os Adormecidos escolham por si, ela esmaga paradigmas concorrentes que se tornam muito influentes, incluindo descobertas científicas independentes, métodos alternativos de governo e teorias econômicas radicais. Muitas de suas tecnologias sociais e econômicas não são baseadas em princípios científicos ao todo mas em premissas que ela criou para propagar seus métodos de controle.

É importante que os Narradores distingam entre o viés científico e a ideologia Tecnocrata, mesmo que os eventuais Tecnocratas os considerem um só e o mesmo. A ciência mantém o escrutínio e a crítica. A Tecnocracia não.

linhas de pesquisa. Ordens inescrutáveis aparecem em Constructos por todo o mundo.

Finalmente, o Controle consiste de Tecnocratas veteranos que se graduaram ao topo da pirâmide de autoridade. Eles conseguem ver grandes porções do Cronograma, comandar vastos recursos e, mais importante, são recompensados com mais liberdade do que a linha de frente. A graduação ao Controle normalmente vem com a percepção de que a realidade é mutável, que seu paradigma governante concede eficácia a seus métodos. Tecnocratas governantes percebem o quanto suas posições são precárias, então agem cruelmente para mantê-las.

Em geral, o Controle *não* valoriza a liberdade individual. Ele não acredita que a humanidade tem o direito de escolher seu próprio destino.

Aqui é onde a Tecnocracia falha.

CONTRA A TECNOCRACIA

Nem todo mago das Tradições abandonou a luta contra a Tecnocracia. A cabala de seus jogadores não tem que abandonar também.

A única mudança significativa que surge devido

ao Ajuste de Contas é que as Tradições não mais se definem como os herdeiros de crenças antigas ou marginais, unidos para se defender da Tecnocracia. Afinal, eles nunca foram capazes de se unir; o mítico Décimo Acento de Concórdia pode nunca ter sido uma maldição, enquanto tenha levado magos a lutar todos por uma sociedade mágica e monolítica, a despeito das qualidades distintivas que cada Tradição – e cada mago – tem a oferecer.

Ao se definirem como a oposição à Tecnocracia, o Conselho dos Nove também caiu numa posição anacrônica que equivocadamente os estabeleceu “contra a ciência” nas mentes tanto de magos jovens (que os odiavam por isso) e muitos dos Mestres mais velhos (que apoiavam-nos). A introdução dos Adeptos da Virtualidade e dos Filhos do Éter gradualmente desgastou esse conceito, enquanto ergueu a tecnomágica entre as Tradições místicas. Ironicamente, muitos magos acreditam nesta posição pois eles involuntariamente aceitaram a propaganda da Tecnocracia. A União é a defensora da ciência e as Tradições se colocam contra eles, logo o Conselho se opõe à ciência.

A queda de Concórdia removeu a influência anti-científica de certos Mestres e deu aos magos mais jovens a liberdade de trazer a tecnomágica ao primeiro plano – e questionar a suposição de que a Tecnocracia é a única herdeira do método científico.

Agora que a falácia ciência-versus-mágica finalmente foi colocada de lado, os magos se veem como proponentes de ideias que podem existir ao lado da ciência e complementá-la, dando às vidas dos Adormecidos significados fora da organização tecnocrata. O tradicionalista moderno típico acredita que a humanidade pode viver com ferramentas e disciplinas ocultas – mas sua contraparte Tecnocrata não.

Isto é o que leva ao conflito entre as Tradições e a Tecnocracia – não a falsa luta entre ciência e magia, mas algo mais fundamental: liberdade versus o controle. Ao invés de uma unidade mística improvável, os novos magos das Tradições celebram o direito à diversidade. Alguns magos estão satisfeitos com a liberdade que já têm e buscam seus próprios estudos em segredo. Outros renovam a luta com a Tecnocracia, esperando arrancar a humanidade da apatia ao fornecer uma opção mística aos Adormecidos.

⊕ NEFANDI

Servos da Escuridão Exterior, sacerdotes da Queda – os Nefandi merecem estes títulos e mais. Enquanto a Tecnocracia representa o caminho no qual a condução

GUERRA E PARADIGMA

A luta para libertar a realidade não é uma luta formal. A Tecnocracia não recomeçou o Pogrom; nenhum Mestre dirige os vastos recursos místicos de uma conspiração global oculta para apoiar guerreiros Despertos. Cabalas aliadas compartilham técnicas e histórias de sucesso em encontros que devem tanto à sorte quanto a premeditação.

No início de 2002, isto começou a mudar. Misteriosos comunicados se espalharam entre os magos pelo globo. Carregando a marca da Esfinge, estas transmissões exaltam as cabalas que lutam por suas ações, advertindo os leitores sobre os planos da Tecnocracia – e criticam os magos que se recusam a tomar parte. Os autores são desconhecidos, embora usem o *nom de plume* de *Conselho Rebelde*.

Como descrito nas transmissões, estes conflitos tomam várias formas, incluindo:

Propaganda: Uma cabala e um amálgama da Tecnocracia lutam pela atenção dos Adormecidos locais sobre um assunto político ou científico. Exemplos incluem leis que restringem a liberdade religiosa, enquanto o trabalho do curandeiro religioso local é reportado, e a influência imprópria que um pensamento influenciado pela Tecnocracia tem sobre a sociedade. A Tecnocracia usa sua influência na mídia para tentar suprimir os dissidentes; a cabala responde organizando protestos, encontrando evidências muito aparentes para serem ignoradas ou usando mídias alternativas para disseminar a verdade.

Vigilância: As cabalas devem virar a mesa sobre a Tecnocracia ao espioná-la, esperando aprender sobre seus planos e operações. Se a União descobrir, pode responder com desinformação, contra-vigilância ou até mesmo violência.

Violência: Quando uma cabala descobre uma ameaça à Ascensão ou à sobrevivência das Tradições, ou até mesmo um notório assassino Tecnocrata, ela toma ação direta. Os Adormecidos na linha de fogo têm uma excelente chance de serem mortos, mas a cabala pode sentir que está autorizada ou pode não se importar, pensando que os proletários são todos ferramentas do inimigo. Aparte os riscos de uma missão de sabotagem ou assassinato, a cabala tem de encontrar um meio de se esconder da formidável rede de informações da Tecnocracia.

à Ascensão pode ser subvertida, os Nefandi representam a escolha por rejeitar a Ascensão – e pior, se opor a ela. Este é um dos motivos pelos quais os Nefandi são inimigos constantes dos Despertos. Outros Infernalistas podem cair em corrupção ao acreditar que encontraram um atalho para a Iluminação, mas uma vez que um pretense Nefandus entra na Coifa, ele faz uma escolha consciente de

servir a uma mentira degradante mais do que a verdade transcendente. A menos que tenha nascido Widderslaint, o mago provavelmente rejeita a

INFERNALISTAS, NEFANDI, DEITIONOLÓGOS E MAGOS MAUS

O mal vem em muitas variedades. Nem todos magos maus são Nefandi ou Infernalistas, embora fora estes dois tipos a definição de “mal” se torne mais subjetiva. Outros magos estudam e comandam as forças das trevas como ferramentas para a auto-disciplina ou até mesmo para combater os Infernalistas.

Infernalistas são magos (assim como Adormecidos e outras criaturas sobrenaturais) que servem a um poder sobrenatural mal. Os Infernalistas servem a seus mestres de acordo com um pacto que muitas vezes envolve negociar parcial ou integralmente suas almas. Em troca eles recebem dons mundanos e sobrenaturais. Muitos contratos com um poder sombrio terminam muito mal para os Infernalistas. Os Wu-Keng (veja **Dragões do Oriente**) são Infernalistas.

Os **Nefandi** também servem a mestres malevolentes mas são postos à prova ao entrar na Coifa: câmaras que rasgam mente, corpo e Avatar do mago, então reagrupam-nos. O Avatar é “invertido” pelo processo; ele busca a Queda, não a Ascensão, e retira poder das Linhas Míticas da antirrealidade Qlippóthica. Se morto, o Avatar do Nefandus reencarna como um Widderslaint, um mago que foi corrompido desde o nascimento pela influência do Avatar.

Demonólogos são magos que estudam, invocam, prendem e comandam criaturas sobrenaturais do mal. Estes demônios normalmente são espíritos Primordiais corruptos, arquétipos Astrais do pecado humano ou fantasmas que se tornaram espíritos do mal. A Ordem de Hermes e os Akáshicos Wu Lung são notáveis demonólogos. Uns poucos destes especialistas dizem que tais espíritos não são reflexos de “verdadeiros” demônios, mas que como sombras de um princípio primal merecem estudo. Muitos demonólogos têm uma certa flexibilidade moral, mas poucos deles buscam ativamente ferir a humanidade. Todavia, os demonólogos inevitavelmente se arriscam em invocar um espírito que não conseguem banir ou fazem tratos que arriscam a si mesmos e a outros.

Outros magos podem cometer graves pecados contra cada código moral imaginável sem passar pela Coifa ou servir ao mal sobrenatural. Tais magos podem ser perturbados, consumidos pelo Silêncio ou simplesmente muito ambiciosos para deixar que escolhas morais fiquem em seu caminho. Voormas, Mestre de Helekar é culpado de crimes horríveis mas nunca encontrou um poder infernal em termos iguais.

Para maiores informações, veja **O Livro da Loucura**.

alegação de seu próprio Avatar também.

Parece ridículo e *estúpido* escolher por Cair. Por si só, a transformação da Coifa não oferece poder adicional. Os Nefandi normalmente deixam Revestimentos e feitiçaria infernal a outros Infernalistas. Eles se recusam a usar cadeias tão óbvias; não se tornaram o que são devido à traição e contratos elaborados. Ao invés disso eles adotam a filosofia nefândica: uma mentira que, no final, eles devem usar a Coifa para justificar.

MENTIRAS CONDENADAS

Como um grupo, é provável que os Nefandi deem a novas visões um “empurrãozinho”. Promessas elaboradas de poder e complicado jargão jurídico faustiniano são guardados para os rústicos não-Despertos que realmente são tentados por esse tipo de coisa. Ao invés disso, os Caídos simplesmente infligem miséria sobre um alvo. Eles o torturam, arruinam sua vida social, ferem as pessoas que ele ama – qualquer coisa que cause a mais profunda ferida, o maior terror ou a fúria mais forte. Em alguns casos, isso tudo é usado para conseguir um convertido; a vítima simplesmente se rende à Coifa. Os Nefandi usam a gíria *CouM* (“Converta-se ou Morra”) para descrever estas conversões relativamente simples.

Se a cantaria é mais talentosa, eles fornecem conforto depois da agonia. Eles introduzem a filosofia da Queda ao alvo como uma forma de lidar com o trauma que ele recém experimentou. Às vezes os Nefandi criam enredos elaborados onde o alvo pode usar seu novo conhecimento sombrio para triunfar. Livros proibidos (como o *Malleus Nefandorum*), sedução e recompensas materiais reforçam seu

ISCAS MÁGICAS

A literatura nefandi inclui técnicas mágicas efetivas que “provam” a um aficionado que a mágica nefandi é superior. Mágica de Espírito é especialmente poderosa, pois as rotinas avisam a entidade que o invocador está sendo enganado. O espírito mal faz sua parte, executando as ordens do invocador prontamente e de forma eficiente e cobrindo erros que normalmente permitiriam que a entidade o torturasse. Efeitos de Mente/Primórdio concedem (e ocultam) temporariamente a Ressonância Qlippóthica do usuário, tornando a magia nefândica mais fácil de lançar.

Claro, os Nefandi podem marcar vistas falhas em tal caminho para que sua mágica pare de funcionar devidamente. Neste caso, os demônios invocados rasgam as custódias falas e outras mágicas falhas, para que o usuário encontre um fim infeliz.

compromisso aos ideais Nefandi.

A filosofia Nefandi tem uma premissa simples: “Glorifique o Forte. Devore o Fraco”. Isto é sutilmente expressado pela primeira vez; os textos exaltam o egoísmo e declaram que querelas morais são o que evitam realmente que o mago alcance a maestria de suas Artes. A compaixão é condicionalmente imposta pelos Adormecidos e magos medrosos que erguem barreiras psíquicas entre o mago e seu Avatar. O mago aprende técnicas mágicas que o ensinam a destruir suas próprias limitações morais através de efeitos de *Mente* ou *focos vis*.

Quando o mago se desvia de suas explorações de *Queda* ele é punido, embora os Nefandi se assegurem de que isto nunca seja ligado a eles. Com o tempo, ele é introduzido ao *Caído* iniciado, que o instrui nos segredos finais – incluindo o “fato” que a estrutura de seu Avatar no final das contas limitará seu potencial nas Artes sombrias. Felizmente, seus benfeitores podem resolver este problema com a *Coifa*. Neste ponto, o mago é consumido por um desejo de aprender os segredos finais da magia negra. Os mestres Nefandi

são descritos como companheiros de viagem pela trilha sombria. Infernalistas deformados e montados no *Revestimento* podem ser galopados como exemplos de uma trilha que o mago foi sábio o bastante para evitar. Afinal, ele não vendeu sua alma!

A VERDADE

De fato, a “filosofia” Nefandi não significa nada comparada à *Coifa*. Depois de um ritual doloroso, os Nefandi muitas vezes retêm os ornamentos intelectuais que os trazem à escuridão, mas sabem que seu verdadeiro propósito é servir a seus mestres. Abandonar a compaixão e a empatia servem apenas para prepará-los para os *Lordes Negros*. Isso não garante nenhum poder exceto através deles. Ainda assim, os Nefandi iniciados dominaram a doutrina; eles estão todos muito dispostos a usá-la na próxima fornada de convertidos.

Aparte o negócio de condenar almas e *Avatares*, os Nefandi servem a seus mestres com cada iota de seu ser. Seus *Avatares* buscam a *Queda*, então eles não têm um guia interior a quem apelar. Uma parte de suas tarefas envolve atender às necessidades rituais de seus

INTERPRETANDO A CORRUPÇÃO

A tentação é uma das coisas mais difíceis de interpretar. Conhecimento de fora do jogo pode atrapalhar, forçando os jogadores a resistir à isca com facilidade insensata ou cair nela de um modo forçado para manter a fachada de “boa interpretação”. Tentações infernais ou nefândicas são especialmente difíceis, uma vez que a cultura judaico-cristã e incontáveis filmes de horror e histórias curtas nos contaram que absolutamente não se pode tirar nada de bom de um trato com o diabo, nunca (o que provavelmente é, guardadas as proporções, muito bom). Os jogadores nunca sofrerão das inquietações que seus personagens sofrem, nem se estiverem fisicamente e emocionalmente exaustos (ou visceralmente tentados) com a marca nefandi. Como um efeito colateral disto, os personagens do *Narrador* que *Caem* não são muito compelativos, uma vez que o jogador sabe, no fundo do seu coração, que isso nunca aconteceria ao *seu* personagem.

Sem um retrato efetivo da corrupção, os Nefandi são só um bando de cultistas com feitiços excêntricos. Eles não são dignos de serem usados numa crônica a menos que você, o *Narrador*, possa tirar máximo impacto deles. Aqui estão algumas dicas para usar os Nefandi como tentadores:

Ofereça poder real, quando for preciso. Se seu jogador precisa ser incitado, recompense o personagem com poder significativo na forma de *Características*, *Antecedentes*, *Esferas* – até mesmo um bônus em *Arete*, por um tempo – em cada ocasião que responda positivamente à tentação. Isto representa os fugazes

benefícios da corrupção enquanto fornece uma motivação palpável para fazê-lo denovo. Faça a oferta quando o personagem estiver num verdadeiro dilema para encorajar uma decisão impulsiva.

Use demônios parcimoniosamente. Todos sabemos que diabos de chifres e de porte forçado (e suas variações, tais como tentáculos, horrores tecno-orgânicos) são representantes do mal e também o sabem os personagens. Evite usar as imagens do mal tradicionais até que os personagens estejam para entrar na *Coifa* (quando ele não se importará mais). Isto evita que seu jogador recuse a oferta instintivamente.

Aborde o jogador. Se o estilo de jogo de seu grupo apoia, aborde um jogador, explique que você quer usar Nefandi no jogo e pergunte se ele não gostaria de fazer com que seu personagem *Caísse* ou enfrentasse a *danação*. Neste caso, o jogador está desistindo de um retrato espontâneo do personagem para estimular o jogo do grupo, mas jogar com uma parte atribuída pode ter suas recompensas.

Sistemas. Você sempre pode recorrer aos sistemas de jogo para guiar o retrato do personagem. Você pode exigir um teste de *Força de Vontade* em pontos dramáticos da história. Para casos de sedução e intimidação mundanas você pode usar os sistemas de interações sociais listadas em *Mago: A Ascensão* pp. 226-228. Note que estes sistemas devem guiar a interpretação, não reduzi-la a um conjunto de respostas robóticas. Descrições do *Narrador* como, “Então você diz sim à oferta dele, vai para casa com ele e lê sobre demônios”, é o jeito errado de fazer.

⊕ ESPELHO DE ÔNIX

Os Nefandi não servem a um jogo de **Mago** por serem cultistas genéricos ou até mesmo Infernalistas convencionais. O que os torna horríveis é o jeito com que eles enredam todos os temas do jogo em seus opostos. Um Nefandus está numa busca por iluminação de modo tão sério quanto qualquer mago. Os Nefandi se amaldiçoam por suas fraquezas, se preocupam com agouros chaves e símbolos em suas Procuras e lutam com os impulsos de seus Avatares. Muitos Nefandi se tornam o que são porque estão procurando por uma verdade superior. Contudo, eles nunca param de procurar.

Os Narradores devem interpretar estes paralelos. Os Nefandi têm de ser duplamente cautelosos em promover seus próprios paradigmas, motivo pelo qual sua própria revolta contra o Consenso é muitas vezes tão sutil que, na superfície, pode parecer ser uma causa comum com um Tradicionalista. Um Nefandus e um mago das Tradições podem querer libertar a mídia da

influência Tecnocrata. A diferença é que o Nefandus usará sua liberdade para espalhar ódio, seja por si próprio ou para provocar uma resposta repressiva que espalha opressão. Como a Tecnocracia, os Nefandi têm como hábito se cercar com Adormecidos que não estão cientes de sua própria submissão. Apenas uma minoria destes podem ser cultistas reais. Eles podem ser dirigidos por um Infernalista que se satisfaz com seu lugar estático no Caminho do Descenso mais do que por um Nefandi.

Uma técnica que você pode usar para retratar os Nefandi efetivamente é modelar seu comportamento nos personagens dos jogadores. Faça suas táticas para evitar o perigo e buscar iluminação a dos próprios antagonistas, modificando-as para incluir a ida ao Descenso. Os jogadores ao perceberem o que você está fazendo podem se ver forçados a dar uma bela olhada nas ações de seus próprios personagens.



mestres. Estas consistem de todo tipo de sacrifícios e quase qualquer ato humilhante, tortuoso e psicopata que existe, ajustado aos gostos da entidade governante e as preferências pessoais do Decaído.

O resto da vida de um Nefandus envolve buscar a Queda: a irmã sombria da Ascensão. Diferente de outros magos, os Nefandi não têm de lutar entre sua sede por poder e a iluminação espiritual. Na Queda, as duas andam de mãos dadas. Eles buscam suas visões interiores com zelo; seus Avatares distorcidos os levam a Buscas infernais. Como o reflexo sombrio dos Despertos, eles sustentam ideais de Queda individual e em massa. A Queda individual é alcançada ao servir os mestres dos Nefandi, gradualmente destruindo o sentido de si para alcançar uma união mais perfeita com o Oblívio.

A Queda em massa não é nada menos do que a profanação e destruição da Tellurian, mas uma meta tão ambiciosa é buscada lentamente. Seguindo a trilha de menor resistência, os Nefandi tiram vantagem de tendências niilistas na cultura, política e tecnologia. Planos dramáticos são sintomas de egotismo, o único vício que os Nefandi reprovam. É muito melhor deixar os Adormecidos e os crédulos sobrenaturais guiarem o caminho para seu próprio fim. Os Caídos criam o Consenso usando as mesmas técnicas cuidadosas que a Tecnoocracia e as Tradições, mas frente a um paradigma niilista.

⊕ DESAURIDOS

Os Desauridos são o ideal Dinâmico levado ao excesso. Os Loucos favorecem seus próprios paradigmas a ponto de negar o resto da realidade.

Eles personificam uma importante lição para todos Despertos: perca contato com o Consenso e perderá a chance de Ascensão. Embora os Desauridos sejam mágicos impressionantes ou cientistas loucos, eles nunca podem aprender ou crescer pois seu egocentrismo evita que eles compreendam qualquer coisa além de seus próprios paradigmas desarranjados.

De algumas formas, os Desauridos são caricaturas de magos que têm paradigmas muito rígidos, especialmente aqueles que se recusam a reconhecer quaisquer similaridades entre suas crenças e aquelas de seus colegas. Jogos de **Mago** muitas vezes sofrem de abordagens dogmáticas de paradigmas. Embora existam razões válidas para jogar com um chauvinista mágico, os jogadores muitas vezes cometem o erro de assumir que esta é a forma mais autêntica de jogar com um personagem Desperto.

É verdade que muitos magos acreditam que seus paradigmas pessoais são o meio mais válido para

compreenderem e transformar a Trama, mas eles também são pessoas perceptivas e inquisitivas. Eles podem compreender que certos princípios místicos parecem ser verdadeiros para muitas Tradições, Ofícios e Convenções diferentes. Se não fosse verdadeiro, as Nove Esferas nunca teriam surgido; os magos não teriam meios de cooperar. Os Desauridos perderam a habilidade de aprender de outros magos, do Consenso e dos mistérios do mundo.

A FORTALEZA SILENCIOSA

Ao invés de direcionar sua criatividade para o exterior, cercando tanto da realidade quanto conseguem, os Desauridos olham para dentro. Suas crenças se tornam mais e mais distorcidas. Enquanto seu Silêncio se intensifica eles arrastam as Linhas Místicas para si, criando uma mistura de teoria oculta, ciência esotérica, preconceito pessoal e desilusão transparente. Como qualquer mago cego voluntarioso, eles perdem a habilidade de aprender e crescer; coisas que inspiram Buscas em outros magos são recriadas na imagem de um Louco e podam suas únicas qualidades.

Como é, então, que os Desauridos conseguem cooperar? Por que eles atacam a Estase com tanto fervor? Paradoxalmente, a razão é que eles estão errados sobre a realidade. Existe uma área de concordância de existência fora de seu próprio Silêncio, que inclui o Consenso e a Trindade Metafísica. Os Desauridos se aproximam do aspecto Dinâmico do ciclo tríplice enquanto sua loucura se intensifica. Alguns magos acreditam que o Dinamismo (ou seu aspecto terrestre) é senciente e atrai os Desauridos para avançar suas próprias agendas bizarras, mas isto nunca foi provado.

O Dinamismo é a parte da Trindade Metafísica que governa a transformação criativa. É possibilidade sem estrutura ou fim. Ao se afastar em Silêncio, os Desauridos geram um laço simpático com sua Ressonância cósmica. Psicologicamente, isto se manifesta como uma fobia ou ódio por sinais da realidade exterior que conseguem se aproximar do universo pessoal de alguém. Os Desauridos agem sobre a ânsia Dinâmica ao atacar os suportes do Consenso com quaisquer armas que suas psiques distorcidas permitam.

Muitos Desauridos podem cooperar para levar adiante a causa Dinâmica, enquanto cada um deles instintivamente tenta erodir as leis consensuais e objetivas da realidade. Ironicamente, o Silêncio lança os camaradas do Desaurido como companheiros em seu próprio plano louco; o meio do caos traduz a comunicação entre um Louco e outro. Cada

LOUCO, NÃO EXCÊNTRICO

É fácil apresentar os Desauridos como alívios cômicos, mas limitá-los a esse papel seria subestimar sua utilidade numa crônica de **Mago**. Não há nada de errado com o humor, mas não abuse dele a menos que queira mudar de forma significativa os temas principais do jogo.

O primeiro passo ao criar um Desaurido memorável é criar um Silêncio que tenha sua própria lógica interna e importância dramática. Uma forma é tomar um paradigma místico ou científico comum e torcê-lo ao ponto onde representa uma quebra psicótica da realidade. Isto permite que os personagens dos jogadores percebam as ilusões do Louco e forneçam exemplos ao mostrar o que acontece quando um mago *realmente* entra em seu paradigma. Não detalhe cada faceta do Silêncio; deixe espaço para o Desaurido fazer algo totalmente enigmático se a história assim exigir.

Por exemplo, magos Herméticos muitas vezes acreditam que as forças cósmicas são manifestações de anjos e deuses; cada poder celestial deve ser chamado por seus próprios nomes e símbolos esotéricos. Para transformar esta crença num Silêncio de Desaurido, leve-o a extremos. Para o seu Desaurido, anjos e deuses se manifestam fisicamente em todo lugar, o mal contido por sigilos onipresentes e Nomes Verdadeiros que são eternamente sussurrados pelos ventos do mundo. Para alterar a realidade (de seu já estado Silencioso!) o Louco não cria símbolos mas os apaga, libertando os poderes sobrenaturais de suas custódias. Claro, o Desaurido pode decidir que um trem cheio de Adormecidos é uma ligação demoníaca aos trilhos ou que a atividade da Bolsa de Valores de Tóquio é um canto mágico que atrai Anjos da Justiça que ele precisa libertar...

Desaurido na gangue (às vezes chamada como *Confluxo*) busca sua missão de modo diferente, mas cada um conspira contra os mesmos alvos exteriores.

JOGANDO COM O LOUCO

Como antagonistas, os Desauridos têm a vantagem da imprevisibilidade, que permite aos Narradores usarem-nos com mais consideração pelas necessidades da crônica do que por consistência. A magia e as motivações do Desaurido podem mudar diversas vezes por história ou até mesmo por cena.

Isto é fácil de ser abusado. Antes de mais nada, os Desauridos não estão submetidos à resistência do Paradoxo e às regras rígidas das Esferas com as quais o Narrador pode dominar os jogadores. Use um Louco como um *deus ex machina* apenas quando você absolutamente não tem outra alternativa. Se o Desaurido é o inimigo dos personagens, não faça-o

totalmente frustrante e imbatível. Caso contrário, você não está compartilhando uma história enquanto a narra, o que determina o ponto de interpretação. Geralmente, Desauridos imbatíveis ou insondáveis devem ser encontrados apenas como uma consequência das escolhas dos personagens. Qualquer perigo deveria ser pressagiado, e outras opções deveriam existir.

Em papéis recorrentes, os Desauridos dão excelentes “cartas selvagens”: os personagens que alternadamente ajudam e ameaçam a cabala de jogadores. Em tais casos, você deve fazer o Louco um tanto consistente para que os jogadores possam realmente se preocupar com o intruso. Caso contrário, se torna muito óbvio que *you* está bagunçando a vida dos personagens enquanto Narrador mais do que através de seus personagens não-jogáveis.

Para Desauridos poderosos, você pode inclinar a frustração dos jogadores sobre um antagonista “imbatível” ao mudar a atenção ao ambiente que o Louco traz consigo. Quando a Ursa-Andarilha Uivante se aproxima da cidade dos personagens, eles não têm que se preocupar com ela tanto quanto o temporal ártico e os ursos inteligentes e vis que a cercam. Os jogadores têm um sentimento real de recompensa ao derrotar o reino de Silêncio da Desaurida, enquanto você astutamente enfatiza o poder e o papel da Louca – como uma força da natureza, não uma parceira de luta mágica.

AS TRADIÇÕES

As Tradições estão à beira da renovação. A última década tem sido muito difícil, marcada pela morte e pela perda, mas os sobreviventes estão mais fortes para ela. Esta é uma coisa vital para lembrá-lo sobre os herdeiros do Conselho. Eles são competentes e orientados e têm mais liberdade de buscar suas próprias metas do que tinham há décadas – talvez séculos.

Ainda assim, a nova era apresenta seus próprios desafios. Nos cantos obscuros da Terra e da Umbr, muitos (embora não todos) Mestres vivem em exílio. Por vezes isso é devido ao risco da Tempestade de Avatares. Outros escolhem a solidão por que sentem que as gerações mais novas não podem usar seguramente o perigoso conhecimento que eles guardam. Isto não é limitado às Tradições místicas. Os Adeptos da Virtualidade têm de lidar com um bando de aprendizes que estão divididos entre despreocupados “h@ck3rs” e especialistas da informação corporativos, nenhum dos quais se adapta aos ideais originais da Tradição. Os Filhos do Éter enfrentam problemas similares relacionados aos físicos

radicais, tecnomísticos e cientistas sociais pós-modernos que contribuem com novas ideias radicais sem necessariamente se adaptar ao ethos da Tradição.

Magos mais jovens têm tentado elevar as Tradições e fizeram um trabalho notavelmente competente. A nova geração aderiu a uma abordagem mais direta, reconhecendo diferenças entre suas hierarquias que o Conselho havia amplamente subestimado na busca por unidade. A tecnomágica não é mais relegada ao remanso da teoria mágica. Embora sempre tenha havido Tradicionalistas tecnomágicos, a aceitação geral da tecnomágica mística (como oposta à “ciência mística” Etérea e dos Adeptos da Virtualidade) ocorreu apenas nos últimos anos.

Facções, cabalas e seitas foram ignoradas pelo Conselho. Magos superiores temiam que a rica mistura de fraternidades culturais, especialidades ocultas e cabalas de prestígio arruinasse os esforços das Tradições em trazer uma Ascensão em Massa. Ao invés disso, o não reconhecimento das seitas emaranhou em segredo politizando e hostilizando enquanto cada uma competia para se tornar a única “face” de sua Tradição no Conselho das Nove.

Tocados pela comentada ressurreição de Heylel

Teonim, lutando entre os Primi das Casas Janízaro e Flambeau que levou à Destruição de Doissetep. Para manter seus segredos, os Eutanatos permitiram a Consanguinidade de Júbilo Eterno dominada por Jhor para salvar os mundos Adormecido e Desperto. Estes foram objetos de lições severas – a diversidade das Tradições não poderia ser negada.

DIVERSIDADE É FORÇA

Depois do Ajuste de Contas, cabalas começaram a fazer coisas de formas diferentes. Afiliações de facções ganharam nova importância; os magos estudaram os diversos segredos de seu próprio passado com entusiasmo renovado. Fundamentados por isso, eles alcançaram novas mágicas mais prontamente, enquanto antigas metafísicas se combinavam com tecnologia de ponta e as filosofias agregadas das maiores Tradições.

No processo, velhos conflitos foram trazidos a uma rápida resolução. A Irmandade de Akasha e os Eutanatos reconheceram o destino comum que os levou a lutar e ao fazer isso encontraram uma tênue reconciliação. Os Magos da Morte começaram uma purgação interna da Ordem de Hermes. Embora já tivessem feito isso antes, o ataque à Casa Janízaro

UM NOVO INCÊNDIO

Enfrentemos os fatos: as Tradições tiveram maus momentos. A queda de Concórdia e Doissetep, a Tempestade de Avatares e várias lutas internas derrubaram o moral coletivo das Tradições. Muitos magos (e jogadores de **Mago**) acreditam que a era mística passou e que o mundo seria melhor sob a condução da Tecnocracia enquanto cada cabala entalhava seu próprio nicho furtivo de segurança. Mas isso não é verdade.

A despeito de seus poderosos Reinos e a presença de alguns dos mais poderosos magos que já viveram, o Conselho das Nove estava apodrecendo de dentro. O Compacto de Callias (um documento que sancionava oficialmente cabalas multi-Tradições) foi repudiado pelo Conselho mesmo enquanto os magos mais jovens continuavam a atravessar as fronteiras Tradicionais. Capelas estabelecidas fecharam suas portas a recém chegados. A assistência do Conselho estava mais manchada a cada ciclo de nove anos. Qual foi a utilidade de uma biblioteca oculta de bilhões de volumes, Reinos dentro de Reinos e mentores inigualáveis quando cada Tradição, preocupada com seus assuntos internos, recusou tirar vantagem disso?

É fácil culpar os Mestres e Arquimagos do Conselho das Nove por isso. A verdade é que, para promover o mandato de unidade original do Conselho, eles foram forçados a tolerar circunstâncias que muitos deles pessoalmente repudiavam. Eles eram muito variados;

idealistas incoerentes, eruditos conspiradores e sábios relutantes foram todos forçados a papéis formais, pelas ambições egoístas de uns poucos e o antigo mandato dos Antigos originais.

Agora o sonho de unidade se foi, mas também se foi todas as bagagens e negócios sombrios que foram exigidos para manter sua fachada. Os Mestres restantes são, ao seu próprio modo, tão libertos pela perda quanto os magos mais jovens. Agora cada Tradição está fundada no mago individual. Os Despertos seguem seus próprios sonhos e fazem das Tradições extensões de suas próprias paixões e ideais.

Estes são os místicos, cientistas excêntricos e ocultistas de que o mundo precisa. Não contentes em deixar seus próprios afazeres serem guiados por outros, os magos apoiam suas Tradições e o sonho do Conselho por escolha, não herança. Alguns querem revisar as missões do Conselho para enfatizar a busca por Ascensão individual. Outros querem derrubar a hegemonia Tecnocrata, estudar o mundo sobrenatural ou explorar os benefícios que a mágica mística guarda para os Adormecidos. Em muitos casos, eles sabem que a sobrevivência já não é mais boa o bastante. É tempo de agir, antes que a última fagulha de livre arbítrio – de mágica – seja extirpada do mundo por seus protetores muito cautelosos.

representou uma grande experiência. Pela primeira vez, os Eutanatos revelaram o que haviam feito e os motivos para fazer isso. A despeito da fúria compreensível que sentiam pelos herméticos, outros magos aplaudiram seus motivos e honestidade. Foi um primeiro passo brutal para uma nova cultura de magos tradicionalistas, mas talvez tenha sido necessário.

Paradoxalmente, o resultado final não foi a fragmentação das Tradições mas o fortalecimento delas. Antes, cada Tradição era a face política assumida por um conjunto de facções e personalidades distintas, muitas das quais foram ignoradas por causa das Nove. Agora, os tradicionalistas estão mais aptos a pensar que sua associação é voluntária, que eles tem a dizer nos mais altos níveis da política e da justiça das Tradições.

Ainda assim, é uma lealdade rouca; facções e cabalas competem por recursos compartilhados de sua Tradição, promovendo querelas para justificar seus lugares ou dar a sua Tradição uma nova paixão. Um jovem mago é um poderoso advogado da mudança, leal a sua Tradição mas insistente que sua voz própria e distinta se erga ao coro de influência.

PAIXÕES DE MÚLTIPLOS RIVAIS

Ao escolher a diversidade, os tradicionalistas sofreram rivalidades locais, conflitos de paradigmas e até mesmo guerras internas. Os Protocolos, Tribunais ad-hoc e costumes Tradicionais às vezes regulam estes negócios. Quando os ânimos se inflamam, estas considerações podem ser jogadas fora. Certos desafios abrem caminho para ataques furtivos e os magos traem uns aos outros para os tecnocratas, caçadores de bruxas e outros.

Estes conflitos podem começar de inúmeras formas. Disputas por recursos são um dos motivos mais comuns para relações forçadas. Nodos não reivindicados são raros; muitos lugares de poder ou foram reivindicados pela Tecnocracia ou já suportam uma cabala ou capela que é contrária à partilha. Uns poucos Nodos aparentemente desertos foram usados para abastecer os Reinos de Horizonte. Embora os Reinos tenham se ido, os guardiões, protetores e salvaguardas permanecem. Os Nodos mais prezados contêm substâncias que permitem fácil passagem à Umbra ou possuem Ressonâncias únicas.

Maravilhas, familiares não vinculados, livros de feitiços e coisas do tipo muitas vezes são escassos e de propriedade duvidosa. A Ordem de Hermes estava querendo atacar uma seita inteira de vampiros para alimentar sua biblioteca. Outros magos estavam satisfeitos em privar Talismãs e manuais que pertencem a outro mago, através de trocas, disputa

legal ou roubo direto.

Órfãos podem estabelecer um estouro de rivalidade. Os Despertos são raros; cada mago iniciado a uma Tradição é um recurso vital, futuro líder e filho pródigo, tudo num só. Normalmente se permite a um prospecto mágico escolher seu tutor se mais de um está disponível, mas professores ambiciosos são notórios por falhar em mencionar que outros mentores estão disponíveis. Se os Órfãos têm uma escolha, tutores previdentes tentam ofertar uns aos outros, oferecendo incentivos materiais, equilibrando os resultados com mágica de Mente e assim por diante. Alguns mentores optam por uma abordagem mais sutil, enfatizando sua humildade e atenção às necessidades do pupilo. Por vezes eles até são sinceros sobre isso.

O conflito paradigmático também joga os magos uns contra os outros. Quando um Irmão de Akasha casualmente menciona o nome verdadeiro de um companheiro hermético, isso pode levar a uma discussão ou duelo. O akáshico pensa que o nome verdadeiro é uma afetação divertida que guarda o falso ego; o hermético fica enfurecido e amedrontado que alguém revele a assinatura mística de sua Vontade Verdadeira. Alguns magos sabotam a mágica coletiva ao insistir em rituais elaborados feitos para apoiar seus paradigmas rígidos. A outros simplesmente falta a imaginação para estender suas crenças numa metanarrativa que cerque algo fora de suas práticas.

Finalmente, vontade e paixão andam lado a lado, então é pouco provável que alguns magos possam gostar muito uns dos outros. Rivalidades românticas causaram quase tantos duelos quanto disputas metafísicas. Diferentes cabalas podem ter de lutas políticas e ideais morais selvagens. Verbena autoritários podem fugir confusos de uma gangue de anarquistas Vazios. Magos que lidam com a Tecnocracia em termos amigáveis podem ser ostracizados, como cabalas poderosas e furiosas a despeito do fim da velha Guerra da Ascensão.

MÚLTIPLOS PORTAS PARA A ASCENSÃO

Ainda, a diversidade se provou ser a força das Tradições. Atravessar a película da Ascensão não é um mal feito; os magos respeitam uns aos outros pelo simples fato de que *merecem* seus dons. Eles não sofrem o efeito colateral benéfico de uma antiga maldição, arrastada por uma herança sobrenatural ou partilha em poder concedida de cima. (Bem, *muitos* deles não.) O ter de trabalhar para cada iota de seu poder, de sua primeira Epifania para estudar as Esferas e, acima de tudo, sobreviver num mundo que parece ter voltado suas costas a esta mesma disciplina.

Baseados nesse respeito, os magos das Tradições

estão dispostos a tolerar uns aos outros. Agora que tantas das velhas fronteiras políticas foram esmagadas, eles podem avaliar mais honestamente os costumes de outros. Muitas vezes, eles acham que têm algo a aprender de seus camaradas. Novas teorias surgem, competem e se fundem. Ao abraçar suas diferenças, eles acharam que tinham novas mágicas a ensinar e aprender.

As Tradições devem lidar com uma certa quantidade de hostilidade para defender a diversidade e liberdade individual, mas as recompensas parecem exceder os problemas. A única questão agora é, o que fazer?

Os magos alegremente buscam projetos mágicos obscuros, trabalham em melhorar suas próprias margens do mundo ou estudar a Tempestade de Avatares e a evolução da Umbra. Alguns tradicionalistas tomaram o papel de “museus vivos” e preservam as mais antigas formas de sua mágica. Desta

forma, os fundamentos das Artes não estão perdidas num oceano de tendências populares.

Nos corredores de capelas pelo mundo, os Discípulos debatem o ethos definitivo das Tradições. O mundo está se tornando um lugar mais velho. Livres-pensadores são pacificados com o velho entretenimento e a rebelião é escarnecida, omitida, reestruturada e vendida de volta a pretensos divergentes. A Tecnocracia manipula os Adormecidos com um pouco de riqueza material e segurança mas tem efetivamente demonizado e esmagado as alternativas. O mundo pode ser mais seguro para ela, mas a verdadeira mudança social e o Despertar parecem estar diminuindo. Magos preocupados querem remover o poder da Estase mas não querem cometer os mesmos erros que seus antepassados cometeram. Usando agitação, sabotagem e ocasionalmente terrorismo direto, eles se reúnem sob a bandeira da Esfinge.

MARAVILHAS SOMBRIAS: ⊕ SOBRENATURAL



A despeito da intriga e da violência que se espalha pela vida Desperta, muito do mundo sobrenatural atrai os curiosos, vingativos e desesperados de forma igual. O Mundo das Trevas arreperia com a estranha mágica e desarmonia metafísica. Alguns magos são amargamente familiares com outros seres sobrenaturais. Outros não lidam com eles, considerando-os sujos ou abaixo do desdém por causa da forma que tratam o mundo Adormecido.

A vasta maioria dos magos raramente encontra outras criaturas sobrenaturais a menos que tenham de invocá-los ou visitá-los. Muito poucos são peões inconscientes dos mortos-vivos, poderosos Umbrais ou outros seres mais obscuros. Quando os magos detectam as marcas da servidão eles dão a estes pretensiosos uma boa lição. Facções mais cuidadosas silenciosamente arranjam a morte dos escravos; cabalas inquisitivas tentam reunir tanta informação quanto consigam, então sutilmente se asseguram de que a ameaça seja contida. Claro, a Tecnocracia tem seus próprios métodos para lidar com agentes comprometidos, tais como lobotomia química e terapia genética. No final, os irredimíveis são liberados do laço vivo e seus corpos são marcados para a dissecação.

Uma minoria de magos têm uma visão mais liberal. Eles normalmente têm algum tipo de ligação histórica com o mundo sobrenatural. Herméticos Meritina preservam a magia feérica. Rumores dizem que os

Oradores dos Sonhos encontram os metamorfos mais frequentemente do que outros magos, mas os encontros têm o mesmo ar de desconfiança e hostilidade como para as outras Tradições. Uma pequena fração de magos Despertados compartilha a herança ou dons de outras criaturas sobrenaturais e podem usar uma pequena ordem de poderes sobrenaturais sem a interferência do Paradoxo. Alguns, como certos magos tocados pelas fadas, se beneficiam destes poderes depois de estudo intenso. Outros, tais como os degenerados bebedores de sangue da Casa Tylalus, são mais submetidos do que abençoados por essa conexão.

⊕ OUTROS

Os jogos de **Mago** tendem a ter mais cruzamentos do outros jogos. Alguns Narradores querem antagonistas com antecedentes bem desenvolvidos. Outros simplesmente querem um conflito mais “arraigado” do que o cenário de **Mago** parece oferecer. Um dos propósitos deste livro é provê-lo com as opções para personalizar seus próprios jogos, mas também com um cenário padrão que possa confiar ao criar e manter histórias que são em primeiro lugar sobre *magos*.

BATALHAS DAS SOMBRIAS

Os protagonistas sobrenaturais dos outros jogos do Mundo das Trevas podem fornecer uma base para o conflito sem deixar que seus temas centrais dominem sua crônica. O jeito mais fácil é limitar o conflito à luta materialista. Os lobisomens locais reivindicam um

LAÇOS SOBRENATURAIS E PARADOXO

Várias Qualidades (tais como *Carniçal*, *Parente Metamorfo* ou *Nefelim* de **Traição de Sangue**, entre outros) representam um laço especial a uma classe de criaturas sobrenaturais. Na cosmologia de **Mago**, personagens com estas Qualidades representam uma ligação entre as naturezas metafísicas auto-contidas destes seres e as Linhas Místicas maiores que sua presença tece na Trama. O mago dotado age como um intermediário entre o sobrenatural e sua Ressonância maior no Consenso.

Se o Narrador aprovar, tais personagens podem simular os poderes sobrenaturais destas criaturas com mágica de Esferas como se fossem mágicas coincidentes, *desde que estes poderes também existam em mitos e lendas humanas*. O Narrador é o árbitro final se um dado poder sobrenatural faz parte da mitologia do Consenso. Numa falha crítica, o choque de retorno do Paradoxo normalmente se manifesta como a ruína tradicional destas criaturas e afeta o mago como se ele fosse o ser mitológico apropriado – a despeito de se o ser sobrenatural real seja normalmente afetado por eles. Tais poderes podem exigir Maestria de uma Esfera ou mais; eles são reservados para os maiores feitos científicos e ocultos.

Por exemplo, o renegado Seth Corazon de Dédalo pode fazer crescer presas e garras devido ao seu comando de mágica de Vida. Ele é um carniçal, e o Efeito é coincidente. Contudo, a falha crítica pode fazer com que a luz do sol lhe seja letal por um momento ou o impeça de cruzar água corrente.

Em adição a esta vantagem opcional, diferentes laços sobrenaturais podem ter suas próprias vantagens e desvantagens, ou o Narrador pode simplesmente usar o sistema acima em todos os casos. Misture as sugestões em **Mago** com qualquer coisa que deseje usar de outros livros de referência para criar uma solução que funcione com seu jogo.

Nodo, executam algum ritual bizarro nele e se transformam em seus guardiões sanguinários. Os vampiros estão interferindo com um plano do Sindicato para apanhar mais pessoas com crédito. Nestes casos, você não precisa usar o conflito direto. Espionagem, jogos de influência e altas negociações podem aumentar o tamanho do enredo. Você pode incluir um estouro catártico de violência quando os personagens testam suas habilidades contra os poderes bizarros de seus inimigos sem ter de aprofundar a natureza destas criaturas na cosmologia de **Mago**.

Tomando um exemplo, você pode colocar um artefato ou evento de **Mago** nas posses de outros seres sobrenaturais. Isto pode funcionar de forma bem simples com seus personagens ou pode afetá-los de um

modo totalmente estranho à sua experiência. Se tiver um efeito, pode ligar a natureza do ser sobrenatural à cosmologia maior do jogo. Uma Maravilha maculada de Jhor pode desgastar a Humanidade de seu possuidor morto-vivo com o tempo. Contradiga livremente o cânone se lhe aprouver. Se quiser que os fragmentos da Tempestade de Avatares sejam embutidos de forma indolor nos Garou que “percorrem atalhos” regularmente, que seja. Os fragmentos podem causar loucura, transformar o lobisomem num Emissário selvagem ou até mesmo conter uma parte de um Avatar Desperto que pertence a um mago com a Qualidade *Avatar Despedaçado*. Nestes casos, você está usando os recursos tanto de **Mago** quanto do outro jogo para incrementar sua história. Naturalmente, outras criaturas sobrenaturais não confiam nos magos e não terão a mesma perspectiva da situação, então a cabala terá que usar a mistura certa de diplomacia, inteligência e violência para resolver o mistério e reivindicar seu prêmio.

SEGREDOS DO SOBRENATURAL

Você pode deixar as descontinuidades nas linhas trabalharem por você. É muito mais fácil vir com explicações parciais para cada evento sobrenatural. Na superfície, a metafísica do jogo parece suportá-lo. Entretanto, existem aspectos do mundo sobrenatural que não cabem meticulosamente nas premissas de **Mago**. Deixe estes serem mistérios que a cabala pode resolver, muitas vezes com uma perspectiva para derrotar uma ameaça sobrenatural ou uma compreensão ampliada da Tellurian.

Por exemplo, ninguém realmente sabe por que os vampiros podem usar poderes que nem comportam os mitos sobre vampiros nem armazenam Paradoxo. Em **Vampiro**, a resposta é (provavelmente) que há uma maldição divina, mas em **Mago** isso não é necessariamente verdade. É possível que a Maldição de Caim seja sua própria punição ou que a Ressonância dos fluxos de vitae ao longo de uma Linhagem Mítica, permitindo que sua Quintessência (o material da realidade fundamental) suportem uma ordem mais ampla de efeitos.

Você pode decidir por uma resposta definitiva por si só. Os personagens dos jogadores podem gradualmente descobrir a verdade através de pesquisa dedicada e casualidade. Isto pode resultar numa mudança radical no cenário (“Este feitiço se liga na Ressonância simpática de todos os vampiros em todo lugar. É tempo de parar esta praga.”), uma vantagem num conflito local (“Com uma gota deste sangue, eu posso destruir o mestre vampiro que tem nos caçado!”) ou simplesmente uma resposta a uma questão

inoportuna, garantindo recompensas sociais (“Você provou que todos os mortos vivos se ligam a uma entidade espiritual demoníaca, Adeptus. Uma descoberta como essa garantirá a você a tutoria do Mestre que você esteve procurando.”).

Não negligencie o fato de que você pode simplesmente mudar os “fatos” sobre outras criaturas sobrenaturais. Talvez os lobisomens realmente transmitam seus poderes através de sua mordida. Os changelings podem ser semideuses pagãos caídos que possuem os corpos de seus adoradores remanescentes. Com um ajuste, os seres sobrenaturais podem acreditar nos “fatos” canônicos sobre si mas realmente ter outra natureza oculta que apenas os Despertos podem realmente descobrir.

⊕ CONTINUUM

Além de qualquer inspiração ser encontrada em outros jogos, **Mago** tem uma rica cosmologia que nem sempre é explorada em seu pleno potencial. Magos educados chamam a cadeia mística como sendo o *Continuum*. Os magos estudam seus padrões por percepções na natureza da Tellurian.

Os habitantes do Continuum são incontáveis. Cada deus, demônio, espírito natural e Emissário é uma parte dele. Parece haver uma estrutura subjacente, mas cada vez que um mago descobre uma regra “inquebrável”, uma nova entidade prontamente a quebra. A Trama está em constante mudança, então

às vezes é mais importante considerá-la em terno de sua fluidez mais do que quaisquer leis que ela possa ter. Ao estudá-la, os magos encontram os limites de seu conhecimento. Quando eles lutam contra uma parte do Continuum, sua vitória jaz em o quanto bem eles podem decifrar seus mistérios, bem como os poderes óbvios da entidade.

⊕ PRIMEIRO MISTÉRIO: UMBRAIS E ANTEVOS

Umbrais são os espíritos da Tellurian. Tipicamente, um único espírito tem muitas faces. Umbrais mensageiros podem tomar o disfarce dos corvos de Odin quando visitam um Verbena das runas. Para um Corista, a mesma entidade é uma emanção de Ophanim, a carruagem angelical do Uno. A aparência fluída dos Umbrais os torna difíceis de catalogar, muito menos compreender, embora muitos tenham uma “marca” que se mostra em toda manifestação. Às vezes isto é tão sutil quanto seus padrões de fala ou as demandas que faz a um invocador. Uns poucos Umbrais mantêm uma forma todo o tempo; outros podem parecer radicalmente diferentes a cada membro do grupo que o encontra. Cada espírito representa um conceito metafísico em particular.

Como antagonistas, os Umbrais podem ser extremamente perigosos em suas próprias esferas de influência, mas eles são limitados pelos muitos ofícios sobre os quais guardam domínio. Textos mágicos como o *Códice de Salomão* (veja **Veredas Perdidas: Ahl-i-Batin e Taftani**) dizem que nenhum espírito pode contrariar sua própria natureza. Assim, eles podem ser contrariados ou presos ao se manipular os limites do que eles podem fazer ou pensar. Isto significa, contudo, que os espíritos são extremamente cautelosos sobre compartilhar seus segredos com os magos. Alguns eruditos acreditam que esta é a razão por que eles mudam sua aparência. Ao parecer de acordo com as expectativas da testemunha, o espírito oculta sua natureza última tão bem quanto possa. Outros magos acreditam que os espíritos são restos da primeira experiência de realidade dos Puros: o Consenso primal que todas as outras testemunhas modificam. De acordo com esta teoria, as experiências iniciais dos Puros criaram tanto os Umbrais quanto as Constantes Cosmológicas.

Nenhum mago consegue barganhar com ou amarrar de forma certa e definitiva um espírito sem compreender sua natureza. Se “morto”, um Umbral hostil simplesmente se reforma em algum lugar na Umbra. Alguns espíritos (tipicamente aqueles relacionados à guerra, honra, consequências e coisas

NUNCA FAÇA ISSO

A menos que tenha uma razão específica para fazer diferente, se existe um conflito entre os temas e a cosmologia de **Mago** e os de outro jogo e você joga um jogo de **Mago**, **Mago** vence. Por quê? Por que é um jogo de **Mago: A Ascensão**. Favoreça o outro jogo se planeja jogar aquele jogo (ou um cruzamento onde aquele jogo é preeminente) ou personalize especificamente o cenário de tal forma que não seja um problema. Se você quer que o Paradoxo seja uma manifestação da Weaver de **Lobisomem**, vá em frente, mas você está podando a importância do efeito do Consenso sobre o Paradoxo.

Estes assuntos nunca devem ser resolvidos ao olhar os livros e escolher ao léu, ou decidir atordoar os jogadores por que você quer dominar seus personagens ou prefere o outro jogo. Se o primeiro for o caso, olhe para o seu estilo Narrativo e veja o que precisa mudar. Se o último for o caso, joga aquele jogo ao invés ou seja honesto e mude o cenário para que jogue realmente “**Lobisomem** com alquimistas”. Existem poucas coisas tão incômodas quanto Narrar usando as piores regras de crossover para punir os jogadores. Confie em nós.



ANGÉLICOS, DEITONÍACOS, CELESTINOS E DEUSES

No topo da hierarquia espiritual estão os deuses e anjos – ou ao menos, seres que se parecem com eles, agem como eles e são tão poderosos como se poderia esperar. Nenhum deles pode ser invocado ou preso por magos (embora seus aspectos, Umbroides muito poderosos, muitas vezes possam), mas podem ser invocados como de costume. Seus poderes são capazes de humilhar qualquer mago. Alguns deuses arcaicos são, de fato, Lordes Umbrais e um pouco mais razoáveis de se lidar, mas um mago tem de pesquisar muito para saber se isto é verdade.

Mesmo aqui existe uma hierarquia aparente. Seres cuja influência direta é amplamente limitada ao mundo dos espíritos são um tanto menos poderosos do que aqueles que representam fenômenos terrestres ou sistemas de crença. Ainda, tais matizes de diferença importam apenas a Arquimagos (que *apenas* podem ter uma chance de explorá-las), filósofos e teólogos.

Angélicos e Demoníacos existem em todas as três das Umbras conhecidas. A maior parte do tempo eles residem em reflexos do Paraíso ou do Inferno e são evasivos sobre os relacionamentos entre seus Reinos e os itens genuínos. Eles raramente falam com mortais, exceto para dizer algo *extremamente* importante. Eles também recebem penitência e ofertas de serviço de muito poucos seres.

Celestinos e deuses representam a epítome de suas esferas de influência. Hiperion é o Sol. Nenhum deles está inclinado a falar com humanos exceto através de um intermediário, embora algumas criaturas (notavelmente os metamorfos) tenham relacionamentos mais pessoais com eles. Uns poucos deuses já foram magos *Despertos*. Eles às vezes solicitam que magos sigam seus caminhos. Se fazem isso para absorvê-los em sua própria divindade ou para cuidar de substitutos não se sabe.

O Narrador deve usar estes seres com parcimônia. Uma manifestação deles deve ser suficiente para influenciar o curso de uma crônica inteira. Caso contrário, os jogadores provavelmente se tornarão um tanto blasé sobre seus encontros com o divino – e você não quer isso.

do tipo) são ordenados a não atacar aqueles que os derrotam, mas muitos não são. Magos que atacam rudemente os espíritos podem apenas retardar seus inimigos.

Aparte o perigo do espírito voltar por vingança, existem chances de que ele apele a seu superior. Todos Umbrais conhecidos existem numa hierarquia. Na Umbra Média, os espíritos que representam a Trindade Metafísica cooperam para promover a perenidade de sua força cosmológica. Outros Umbrais pertencem à Corte, uma hierarquia que tem tantas faces quanto são os próprios espíritos. Os magos às vezes classificam estes aspectos da Corte como cortes separadas (tais como a Corte do Oriente e a Corte da Babilônia).

Em termos práticos, isto significa que se um mago indevidamente interfere com o propósito de um espírito, ele pode pedir a seu superior que lide com o ofensor. A divisão entre um espírito menor e seu superior é vagamente definida. Um Lorde Umbral pode ser o agregado de vários domínios metafísicos Preceptores; um Preceptor pode ser a “prole” conceitual ou o aspecto de seu Lorde. Assim, poderosos Umbrais muitas vezes tomam qualquer ofensa contra seus servos como um ataque pessoal.

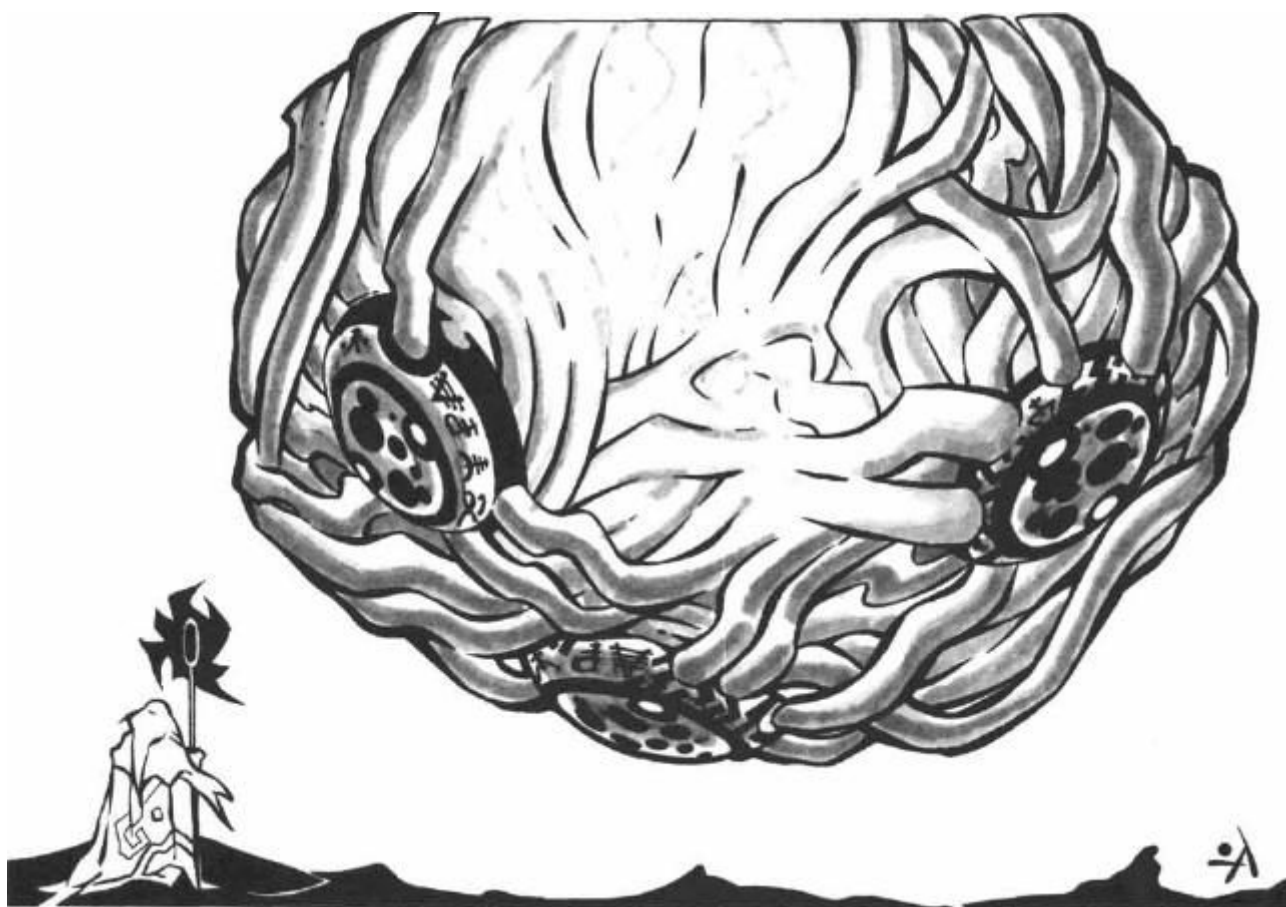
Antevos são criaturas que vagaram para o reino conceitual enquanto o Consenso os rejeitava. Dragões, yetis e outros às vezes têm mais conexões

materiais com paradigmas locais favoráveis. Antevos são capazes de voltar à Terra por breves períodos se forem ajudados a atravessar a Película e podem manter sua presença material se forem regularmente alimentados com Quintessência. Sem ela, eles voltam ao mundo espiritual. Muitos Antevos são aliados ou membros da Corte, especialmente se eles complementam um disfarce favorito do Umbral.

SEGUNDO MISTÉRIO: FORASTEIROS

Na Umbra Profunda, desterrados e alienígenas fazem seus lares. Embora seja difícil quebrar a Concha de Sonhos que separa os reinos espirituais da Terra do resto do cosmos, muitas destas entidades tentam. Felizmente, os intrusos melhor sucedidos parecem representar pouca ameaça para o mundo.

Os *Ka Luon* ou *Cinzas* são os alienígenas melhor conhecidos – até mesmo os Adormecidos os reconhecem. O debate se enfurece sobre se eles foram forçados a estas formas em deferência ao folclore Adormecido, escolheram por si próprios ou são as inspirações para eles. Adicionando à confusão, os Umbrais tomaram a manifestação Cinza regularmente desde a década de 1950. Muitos destes espíritos executam terríveis experimentos em Adormecidos enquanto dormem, visitam-nos com mensagens de paz cósmica – ou fazem ambas as coisas ao mesmo tempo.



Os Engenheiros do Vácuo usam operativos especiais chamados LERMUs que parecem com eles (e se diz que foram criados usando material genético Cinza), e os Nefandi e Desauridos também tomaram a forma alienígena por vários motivos.

Os Ka Luon não buscam uma agenda bastante coerente. Eles ocasionalmente raptam Adormecidos; alguns deles voltam das abduções com um Avatar Desperto e descrevem a experiência como infinitamente eufórica, uma série de torturas bizarras ou uma centena de coisas entre isso. Aparte seu familiar aparelho em forma de pires e aparência geral, não há concordância consistente entre informes sobre suas atividades. Os tecnocratas são confundidos por sua tecnologia e os tradicionalistas não têm ideia se eles usam tecnomágica ou misticismo alienígena. Alguns humanos parecem ser capazes de usar seus aparelhos ao tomar uma abordagem “caixa preta”, notando o que funciona, o que não funciona e o que é perigoso.

Se os Cinzas fazem uso de mágica Desperta, nunca foram vistos sofrendo de Paradoxo. Os Filhos do Éter teorizam que os aparelhos dos Ka Luon geram seus próprios paradigmas. Isto é certamente consistente com informes de Cinzas enclalhados rapidamente ficando incapacitados, ao ponto de morrerem e se dissolverem.

Aparte os Ka Luon, dúzias de outras espécies alienígenas foram registradas pela Tecnocracia e pelas Tradições. Todos parecem evitar o Horizonte ao viajar através do espaço físico. Nem todos se adaptam ao paradigma científico; alienígenas que viajam pelo espaço nas costas de bestas estranhas ou são propelidas pelo poder de signos indecifráveis são tão frequentemente reportados quanto aqueles que usam espaçonaves.

Aparte os verdadeiros alienígenas, existem outros Forasteiros que são desterrados. Entre eles estão os Arquimagos Nefandi Aswadim e os poderosos demônios que os magos trancaram com eles. Alguns servos da Entropia Primordial também têm domínios no outro lado da barreira, mas uma parte de seu Reino vazou pelas Umbras da Terra. Felizmente, todos esses seres são incapazes de atravessar o Horizonte sem poder, sacrifícios complexos ou outras coisas do gênero, até o momento desconhecidas. Tanto as Tradições quanto a Tecnocracia estudam o Horizonte atrás de possíveis fraquezas e buscam cultos que são devotados a trazer os Forasteiros para dentro.

⊕ TERCEIRO MISTÉRIO: EMISSÁRIOS

Os Emissários (veja **Mago: A Ascensão**, p.279) são as mais recentes entidades Despertadas a aparecer.

USANDO EMISSÁRIOS

Para criar um Emissário, use as regras de criação de personagem padrão, então ajuste-as para o nível de poder que deseja. Um Emissário sempre tem um “Arete” e Avatar mínimos de 3 e 3 níveis de Esfera Espírito. Eles não têm Antecedentes além de *Avatar*, *Sonhos*, *Vidas Passadas* e *Arcanum*. Não distribua Qualidades e Defeitos. Adicione cinco Pontos de Ressonância *Tempestuosa* (Dinâmica).

Os corpos dos Emissários são construções Materializadas; eles não tomam quaisquer penalidades por dano. Todos Emissários têm a habilidade inata (e livre de Paradoxo) de se metamorfosear à vontade, mas o processo leva um turno inteiro. Emissários regeneram níveis de vitalidade ao passar pela Tempestade de Avatares. Jogue o “Arete” do Emissário (dificuldade 6) quando ele passa por ela; cada sucesso regenera um único nível de dano letal ou por contusão. Emissários são seres efêmeros, então use a Esfera Espírito para Efeitos de Vida. Eles nunca são feridos pela Tempestade de Avatares.

Os efeitos do Paradoxo sobre um Emissário ficam a cargo do Narrador, mas a erosão do Avatar do Emissário e perda permanente do nível de vitalidade são penalidades recomendadas. Eles não são recomendados para uso como personagens de jogadores.

Muitos começaram como simples Umbrais, compelidos por Mestres para inúmeros propósitos. Enquanto passavam pela Tempestade de Avatares, eles se fundiram com Avatares humanos. Estas almas agregadas se formaram em torno de um único arquétipo, então se manifestaram de acordo com sua nova identidade. Os Emissários aparecem como deuses egípcios, demônios e Mestres mortos; eles não mostram nenhum sinal de troca de identidades possíveis. Alguns Emissários podem ter outras origens; se diz que um que se manifesta como uma variedade dos deuses do trovão têm aparecido por aí na forma do Avatar de um Arquimago morto. Outros são reconhecíveis como descendentes de Hobgoblins que se espalharam dos famosos Silêncios de alguns magos.

Os Emissários possuem um forte senso de propósito que vêm de sua função original, seus novos Avatares e seu arquétipo. Eles podem usar Esferas mágicas mas não parecem sofrer de Paradoxo de qualquer forma que os magos possam perceber (como os Desauridos, eles podem experimentá-lo de forma diferente). Um Emissário é perfeitamente capaz de se passar por um ser humano se seu temperamento o permitir. Ele não precisa de focos, mas muitos Emissários têm um conhecimento intuitivo da forma



como as Esferas mágicas funcionam. Os infiltrados podem ser localizados por suas personalidades estranhas e a Ressonância *Tempestuosa* que os cerca.

Os Emissários são inexoráveis em busca de suas metas. Normalmente, eles desejam completar suas missões originais, então agem de acordo com os impulsos de seus Avatares fragmentados. Os Emissários são conhecidos por enfraquecer assim que realizam uma meta, levando os magos a especular que os fragmentos que os compelem a agir se dispersam. Para se manterem, os Enviados cruzam a Película, reunindo novos fragmentos. Os Enviados usam mágica *Desperta* para cruzar a Película (todos tem o equivalente do terceiro nível de Espírito) e podem ser impedidos de fazer isso para se regenerar, mas apenas uns poucos magos sabem o suficiente sobre eles para usar esta tática.

Os Emissários são excelentes repositórios de conhecimento oculto devido ao poder que eles carregam mas que também os faz inimigos implacáveis quando contrariados. Compreender os motivos de um Emissário é crucial caso se espere derrotá-lo, negociar com ele ou ao menos ficar fora de seu caminho.

⊕ MISTÉRIO FINAL:

ASCENSÃO E A NATUREZA DA REALIDADE

Os magos estão aptos a pensar em si como um grupo turbulento, incapaz de concordar entre si sobre as coisas mais simples, quem dirá sobre a natureza última da realidade. Contudo os Despertos têm algum conhecimento especial dos segredos últimos, mesmo que sejam frequentemente limitados pela insuficiência de suas próprias metáforas para expressá-las.

A busca pela verdade é mais do que meditação e pesquisa. É uma luta contra a natureza, que não entrega seus segredos facilmente.

A busca começa com o Despertar, então o primeiro encontro do mago com o Paradoxo. A punição do Consenso é uma coisa dolorosa de suportar. Parece como a desaprovação de bilhões, e talvez a desaprovação da própria Tellurian. O Paradoxo é um antagonista difícil. É um choque de retorno intensamente pessoal e ocasionalmente irônico de um universo que usa os critérios remotos e impessoais do Consenso para julgá-lo.

Por séculos, os magos procuraram por uma resposta para atravessar a abertura entre os padrões impessoais do Paradoxo e suas manifestações muito íntimas. Muitos desejam personalizar o fenômeno totalmente e culpá-lo por cada choque de retorno. Eles veem a hubris em cada ato mágico. Outros

(como a Tecnoocracia) tratam o Paradoxo como uma artimanha mecânica física. Em ambos os casos, o choque de retorno tende a se conformar às expectativas de cada mago.

Entre o Paradoxo e a natureza dos paradigmas mágicos, se torna muito difícil escapar da armadilha do solipsismo. O mago começa a pensar que a única verdade existe em suas próprias teorias e invenções. Nada fora de si é realmente importante. Às vezes o Silêncio chega, ou o mago desesperado Cai.

De fato, o Paradoxo é uma ligação entre o mago e o mundo maior. É uma lembrança constante de que o Consenso – as crenças e talvez a condição espiritual de bilhões – está no centro de sua luta. Enquanto ele se ajusta, o gosto da humanidade por milagres, inovações e diversidade também se ajusta.

Alcançar um equilíbrio entre a vontade mágica e as exigências do paradigma global é um dos problemas centrais que um mago irá encontrar. Ele pode se encolher e recusar fazer tudo exceto os mais inócuos milagres, mas ao fazer isso ele abandonará as coisas que o fazem uma força da mudança dinâmica. Ele pode executar feitos mágicos selvagens mas pode morrer ou sofrer na tentativa.

Essencialmente, ele enfrenta o mesmo problema de bilhões de Adormecidos que são forçados a escolher entre independência dolorosa e um mundo sem aspirações, onde eles se arrastam dia após dia pelo caminho torpe de menor resistência. Em resumo, um mundo sem mágica é um mundo sem esperança.

Resolver esse conflito é um dos temas centrais de **Mago**. É sobre a mudança de si para mudar o mundo mas sempre encontrando um equilíbrio. Enquanto a mágica imoderada é um sinal de hubris (especialmente se usada numa situação onde os talentos mundanos do mago fariam o trabalho), nenhuma mágica é sinal de covardia, imprópria de uma pessoa que está ousando o bastante para criar um sistema metafísico de crença, vontade e percepção.

Enquanto um mago passa por suas Buscas, seu Avatar o forja em alguém que pode encontrar esse equilíbrio. Às vezes a solução é pressionar as fronteiras da realidade até que se torne terrível e divino, mas sua visão se estreita no processo. Às vezes ele rejeita a trilha completamente, morre, cai ou fica louco. Às vezes ele aprende a sentir os momentos quando o mundo *precisa* de milagres ao confiar em sua intuição ou num código moral evoluído.

E às vezes, nestes momentos de equilíbrio, enquanto a realidade está na beira do precipício, ele Ascende.

PARADOXO, NÃO CASTIGO

O Paradoxo ataca quando o mago viola o Consenso ou certas forças cosmológicas estabelecidas. Se você o usa de um modo excessivamente punitivo, dará aos jogadores a impressão de que os está punindo por usar mágica ao invés de forçar os temas centrais do jogo. Estes temas não incluem “Se um mago se destacar muito ele beija a lona”. Essa é uma perspectiva de dentro do personagem. Não puna os jogadores por usar as Características especiais de seus personagens!

O Paradoxo ataca os orgulhosos, mas porque eles tendem a usar mágicas mais elaboradas e vulgares do que magos mais modestos. O Paradoxo não se importa com sua atitude exceto na forma que ele se manifesta. O que realmente o traz é uma força amplamente impessoal.

Os jogadores, ocasionalmente, tentarão usar ações mágicas para substituir o senso comum ou respeito pela história. Nestes casos, lembre que o critério para Efeitos vulgares bem como manifestações do choque de retorno ficam sob sua custódia. Se precisar, aperte as regras um pouco – e fale a seus jogadores sobre o que vocês estão tentando alcançar com este jogo.



Handwritten signature
02'

CAPÍTULO TRÊS: DESPERTANDO O NARRADOR

OBTENDO O MÁXIMO DE MAGO



(O, “VENDENDO A SEUS JOGADORES SUA NOVA VERSÃO”)

Bob: “Então, caras, eu tive essa grande ideia para um jogo. Vejam, seus personagens eram amigos quando vocês eram pequenos, e vocês não se viam há muito tempo. Enquanto isso, vocês se tornaram poderosos magos.”

“Só, e aqui está o mais legal (he-he), uma de suas antigas amigas está desaparecida e agora vocês foram chamados de volta (pegaram) para resolver este mistério. E, hey, vocês sabem, isso resgata um triângulo amoroso que foi pano de fundo da vida de seus personagens por anos.”

“De qualquer modo, claro, rastrear sua amiga desaparecida (que havia se tornado uma poderosa maga) leva-os à intriga mágica e à guerra direta da mais alta ordem!”

“Oh, e eu mencionei que tudo isso toma lugar em minha década histórica favorita, 1740? Legal, hein? Querem jogar sexta à noite?”

Tom: “Uh, é, Bob. Que seja...”

Uma das coisas mais difíceis sobre conduzir um jogo de Narrativa é maduramente se aproximar e arbitrar o conflito entre contar a história que você quer contar e satisfazer os jogadores. Como Narrador, você tem em mente um enredo que gostaria de ver posto à fruição. Você provavelmente coloca alguns pontos fundamentais que precisam ser estabelecidos para executar seu enredo – todos os ganchos que arrastam seus jogadores até o conflito, os vilões, as apostas do jogo e a confrontação final. Enquanto isso, os personagens têm suas próprias agendas, sem mencionar as dos jogadores.

A seção que segue explora como contar a história que você quer enquanto cativa seus jogadores e os mantém sempre voltando para continuar o trabalho.

Certo, isso soa completamente egoísta, não soa? Realmente, não. O ponto de toda esta experiência Narrativa, enquanto pode ter pretensões de algo mais formidável, é a diversão. (Volte e veja a Introdução se a

perdeu da primeira vez.) Se o Narrador está se divertindo mas os jogadores não estão, a crônica falhou. Da mesma forma, se os jogadores estão enlouquecidos, tendo um momento de suas vidas, enquanto o Narrador se senta imaginando se eles voltarão para o enredo ou não, a crônica não irá muito longe. Enquanto buscar um equilíbrio é uma ideia nobre, a verdade é que você tem de começar de algum lugar. Se o Narrador estava subindo pelas paredes de excitação durante a *História do Império Romano* do semestre passado, existem chances de que ele queira fazer algo com esse conhecimento. Uma vez que é o Narrador, os jogadores são obrigados a lhe perdoar um pouco até que tenha trabalhado sua obsessão com latim e noivas de sete tranças. Da mesma forma, não importa quanto empolgado o Narrador esteja com a elegância de sua história, ele deve fazer acordos e ser flexível para manter os jogadores entretidos semana após semana. Ambos os lados devem estar querendo se sacrificar para que possam favorecer uma grande história ou crônica.

⊕ PROBLEMA SUJEITO/⊕ OBJETOS

Sua tendência natural é tratar tudo em torno de si como objetos.

Talvez isso se aplique a todos os sentidos do mundo, talvez não. Tudo depende de sua perspectiva – sua percepção. É terrível destinar um suplemento de **Mago** para discutir este problema enquanto se relaciona à Narrativa.

Você está tentando contar sua história. No meio tempo, você tem *estes pretensiosos jogadores*. Eles têm suas bagagens. De um ponto de vista prático, você está preocupado com a bagagem de outros jogos antes de mais nada. Praticamente todo jogador tem uma bagagem de outros jogos pois muitos jogadores não começam com jogos Storyteller. Esta é uma das desvantagens das séries Storyteller – seus jogos não são genericamente jogos de iniciantes. São para os graduados, especialmente **Mago**.

Como Narrador, você tem de equilibrar cuidadosamente o poder dado a você através tanto de seu papel quanto dos vários poderes investidos dentro dele. Em outras palavras, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.

Contrário ao que muitos jogadores pensam, uma crônica bem conduzida pode durar anos sem fazer uma única jogada de dados. Isso é, assumindo que o Narrador mereça seu título. Por outro lado, um Narrador que careça de confiança em sua habilidade ou autoridade pode perder uma crônica inteira numa única jogada de dados. Isto não quer dizer que morrer jogando dados é uma coisa ruim. Muitos jogos bons

contêm partes iguais de casualidade e escolha. Dê-lhe muito poder, contudo, e o Narrador se torna um tirano. Dê muito espaço para a casualidade, e o Narrador se torna um capacho.

ATRAINDO OS JOGADORES

Um bom Narrador pode ter jogadores envolvidos e mantê-los envolvidos numa crônica de longo termo, mesmo se for **Mago: A Ascensão** na Terra do Nunca. A primeira coisa a fazer é fazer crônicas que possam lidar com temas com os quais todos sejam familiares enquanto ao mesmo tempo favorecem os apetites dos jogadores por fantasias de poder. A segunda coisa é contar histórias que sejam bem concebidas do ponto de vista técnico do enredo melhor reconhecido por todos.

FLUXO DA HISTÓRIA

Toda boa história tem um início, um meio e um fim.

Se você já teve uma aula de redação criativa, existem chances de que você tenha ouvido essa frase antes. É uma fórmula de enredo fundamental presente em praticamente todas histórias. Como escritor, pode ser sua tendência natural lutar contra a fórmula, tentar criar uma história mais orgânica que melhor represente a realidade, mas na verdade, a fórmula é o que as pessoas estão condicionadas a aceitar como norma. Entre grandes oportunidades surge uma ameaça, e um herói se levanta para encontrar aquela ameaça. Uma vez que uma batalha está a caminho, os elementos da existência do herói são ameaçados. Finalmente, o herói derrota a ameaça, reivindicando o que é seu, e alcança, em algum grau, a oportunidade apresentada em face daquela ameaça. Para qualquer Narrador contar histórias em qualquer gênero, este ciclo heroico deve ser apresentado. Devido às pessoas compreenderem esta máxima do início, meio e fim como a norma, seja num nível consciente ou subconsciente, a história que você conta sempre será julgada baseada nela.

Grandes Narradores, seja em jogos de narrativa, romances ou filmes, usam esta fórmula de enredo básica enquanto fazem as convenções do gênero no qual contam histórias. Se diz que explorar os limites e amarrar as convenções da fórmula e do gênero não são coisas que limitam um Narrador, mas o libertam para acessar um mundo de possibilidades infinitas ainda que reconhecíveis. Explorar as convenções de forma e gênero são o que grandes narrativas fazem, motivo pelo qual são percebidas como uma forma popular de entretenimento.

Nos parágrafos seguintes, falaremos um pouco sobre seu papel em cada estágio de execução da fórmula em benefício de sua história e seus jogadores.

A JORNADA DE MIL MILHAS COMEÇA COM UM ÚNICO PASSO

Muitos Narradores lhe dirão que têm pouca ou nenhuma responsabilidade em ajudar seus jogadores ao criar seus personagens – que você deve deixá-los criar quaisquer tipos de personagens que queiram e então forçar o destino nos confins de sua história. Esta é uma forma terrível de começar o que todos esperam que seja uma experiência narrativa mutuamente satisfatória. Afinal, jogos de narrativa supostamente se relacionam a entretenimento interativo, não todos fazendo suas próprias coisas.

Um método de simplificar este processo é jogar em coro. No teatro grego, as peças começavam com um coro, um corpo reunido de tespianos, que cantava um tipo de introdução compreensiva para familiarizar o público com os eventos da produção. Isto também é chamado de uma cena expositiva – um retalhozinho da produção completa. Este tipo de coisa foi usada num monte de artes, desde teatro à ópera e até sinfonias. Hoje podemos chamá-lo de trailer. Estas introduções à sua história devem incluir informações importantes sobre o jogo, tais como o período histórico ou cenário, identificando a facção ou facções que geralmente serão tratadas como os protagonistas ou antagonistas e prender os personagens com ganchos a eles na história.

Diferente do coro grego, você pode não querer apresentar o final ou os pontos cruciais do enredo. Em muitos casos, os dramaturgos gregos estavam trabalhando com histórias que o público já conhecia. Dê aos jogadores informação suficiente para atrair seu interesse.

Interpretar o coro, ou dar aos jogadores um trailer de sua história ou crônica, pode ajudá-los a engrenar seus personagens nos tipos de coisas que eles estarão vendo e fazendo no jogo. Desta forma, se sua história é sobre eliminar um ninho de Desauridos, você não terminará com um bando de artistas pretensiosos e academicistas (ou talvez termine; afinal, é **Mago**).

Se sua história é sobre descobrir a verdadeira natureza dos novos caçadores, você não vai querer um bando de gângsters brutões como seus personagens de jogadores. Você deve dar a eles uma dica do que seu jogo se parecerá. Dessa forma, se você é o melhor Narrador no mundo ou o pior, os jogos não serão desvendados nos primeiros cinco minutos.

Se você tem um grupo de jogadores que estão realmente no aspecto interpretativo da história, ou se sua crônica não pretende durar anos, você pode considerar pré-gerar personagens dos quais os jogadores podem escolher. Frequentemente, isto é um problema. Praticamente cada jogador quer criar seu

próprio personagem, uma vez que seu personagem é a maior contribuição que ele pode fazer à história como um todo e é a forma que ele afeta a história. Esteja ciente disto e seja sensível a isso. Se decidir criar personagens pré-gerados, faça um monte deles. Dê a seus jogadores uma ampla variedade dos quais escolher. Também, deixe algumas das qualidades dos personagens abertas. Deixe os jogadores determinarem coisas como sexo, aparência física e personalidade. Outra opção que pode deixar aberta são os Pontos de Bônus. Pequenas personalizações no personagem farão com que ele fique um tanto que personalizado pelo jogador e ganhe sua propriedade.

ANTAGONISTAS E CONFLITOS

Seguindo o formato de enredo básico, os antagonistas e o conflito na história são os elementos sobre os quais o Narrador tem o maior controle. Assim, estes são os lugares onde o Narrador tem a maior oportunidade de brilhar e, mais importante, engajar os jogadores. Em outras palavras, arrolar uma lista de vilões complexos e críveis que motivam os jogadores a agir é sua tarefa maior e às vezes mais difícil.

Na era do cinema mudo e por algum tempo antes, tudo que constituía um vilão ou uma figura trágica era a deformidade. Dê a um personagem um tapa olho, uma cicatriz, uma amputação ou algo politicamente correto que descreva como uma “diferença” e você imediatamente tem um antagonista. Isto é devido principalmente aos heróis que foram classicamente idealizados, fazendo qualquer um com um defeito, especialmente um visível, um personagem suspeito.

Hoje, pessoas como seus heróis são um pouco mais humanos, e assim também nós humanizamos o mal. Embora os filmes populares e a ficção ainda utilizem o conceito de juventude e beleza como bom, e velhice e feiúra como mal, nós nos tornamos um pouco mais tolerantes com nossos vilões, embora eles possam certamente ser desprezíveis.

A chave para criar um bom vilão, então, pode estar em um equilíbrio entre humanizar e desumanizar o inimigo. Um exemplo perfeito pode ser encontrado na descrição de Tim Roth de Archibald Cunningham no filme *Rob Roy*. Muito negligenciado por causa de sua similaridade externa a *Coração Valente* e uma falta de sanguinolência, e mensagem nacionalista, *Rob Roy* é uma história muito mais pessoal onde o campo de batalha, a despeito de algumas cenas de ação pulsantes, é ético.

O herói é um simples xerife, Rob Roy McGregor, que mantém um emprego glamouroso de proteger o gado de seu lorde dos ladrões. O vilão, Cunningham, é um bandoleiro e duelista que está ganhando influência

através de manipulação política e terrorismo. Você nunca odiará alguém no cinema tanto quanto odeia Roth como o vilão enquanto ele mente, estupra e rouba em seu caminho até o poder. Ao mesmo tempo, você o compreende completamente quando seu passado trágico e motivações são revelados. Tim Roth subjugou alguns dos melhores atores em *Rob Roy*, mesmo quando só está pegando sua sobremesa.

Use isto como exemplo quando você constrói os vilões. Se você quer que o clímax de sua história seja significativa, não espere uma sala cheia de Homens de Preto e ciborgues ou Desauridos sem rosto para fazer isso. Isso não é *Quake*.

O conflito em sua história também está no coração de como ele engaja os jogadores. Qualquer iniciante de cursos de composição pode lhe falar sobre os tipos de conflito. Em **Mago**, muito frequentemente o conflito é fundamental, uma vez que a filosofia está no coração do jogo. Assim, é bastante fácil encontrar conflitos que qualquer jogador possa compreender e com os quais qualquer personagem pode se envolver pessoalmente. Adicionalmente, uma vez que **Mago** é um jogo sobre visões de realidade das pessoas, é muito fácil tornar conflitos internos em conflitos externos. Mesmo a visão de mundo de um personagem se torna uma fonte de conflito em potencial enquanto facções competem pelo controle de uma realidade governada pelo consenso. O Capítulo Dois resume muitos dos conflitos potenciais para **Mago**.

Mantenha ao menos um conflito externo e um conflito interno ativos em qualquer momento de sua crônica. Sua história pode ser algo desde magos lutando contra o plano de um Progenitor para armazenar tecidos de pesquisa de sujeitos desconhecidos até escotar e defender um importante encontro de arquimagos de um ataque dos lacaios de um vampiro ancião. Seu conflito externo no primeiro exemplo poderia parecer tão simples quanto magos versus Tecnocracia, mas e se os experimentos que os Tecnocratas estão fazendo salvasse vidas? E se os personagens dentro do grupo discordassem em desativar a operação? Naturalmente, os personagens iriam querer proteger o encontro dos arquimagos, mas por que os vampiros estão atacando? Eles poderiam estar trabalhando para o bem maior? É melhor se aliar com o mago que eles buscam destruir ou se opor a seus planos potencialmente diabólicos?

⊕ PAGAMENTOS ⊕

Não, não estamos falando sobre a parte onde você compra a pizza para jogar no seu jogo. Embora todos devam fazer isso de vez em quando.

No final das contas, os jogadores estão procurando

fazer uma de três coisas num jogo de Narrativa. Alguns querem construir seus personagens a níveis pecaminosos (ou religiosos, conforme o caso) de poder para que possam se vangloriar quando vão ao GenCon, alguns estão procurando por uma sessão de história intensa com que possam meditar posteriormente no bar, e alguns só estão procurando por um bom momento. Para aqueles de vocês cujos jogadores estão na última categoria – vocês são a inveja dos Narradores em todos os lugares.

A despeito de quais tipos seus jogadores são, existem algumas coisas fundamentais para que você faça jogadores de todos os três tipos felizes.

Antes de mais nada, apesar do custo às vezes ser alto, dê aos personagens metas que eles possam razoavelmente alcançar. Se falharem, lhes dê uma forma de arrebatá-los a vitória das garras da derrota. Muitos Narradores organizam jogos apenas para satisfazerem seus egos. Ou acreditam firmemente que têm as melhores histórias no mundo (nesse caso, escreva um romance) ou suas vidas reais estão tão fora de controle que eles narram num esforço de controlar *algo*. Se você é um destes Narradores, por favor leve este livro para sua livraria local e troque-o por alguns dados. Jogue-os muito. Quando você vier a compreender que a única coisa que você controla é você mesmo, largue os dados, volte à sua livraria local, compre este livro de novo e jogue **Mago**. Para ter um jogo coerente e divertido, os personagens devem ser capazes de vencer.

Segundo, recompense seus jogadores por serem criativos – mesmo se eles quebram sua história durante o processo. Não existe nada mais frustrante ou recompensador do que assistir enquanto uma simples decisão dos jogadores coloca sua crônica inteira fora da rota que você planejou rumo ao grande desconhecido. Quando eles fizerem isso, seu primeiro impulso é ou levá-los à morte por sua mão cheia de d10 ou transformar sua sala de jogo numa partida de mesa. A coisa legal em tempos quando os jogadores pensam que seu caminho ultrapassa seu enredo é que este é o momento perfeito para reavaliar o que você fez para dar início a isso tudo. Os jogadores vieram com uma história que é mais interessante do que aquela que você imaginou originalmente? Se você não está muito enrolado em sua própria presunção, pode usar estas torções invisíveis para tornar a história mais divertida para os jogadores. Eles se sentem grandes sobre suas realizações e dão o crédito a você com uma grande história, e você lhes fala sobre a contribuição que eles fizeram depois – ou seja, se você decidir deixá-los compartilhar a glória. Você pode decidir registrar a experiência e usar o que aprendeu para construir uma

história que realmente arrepie seus cabelos na próxima sessão.

JOGANDO COM A MULTIDÃO

Se sua narrativa é rígida e inflexível, ou se você está tão apaixonado por sua própria história a ponto de fazer da alienação dos jogadores um hábito para preservar seu próprio enredo, a seção seguinte irá raspá-lo como uma lixa.

Os Narradores têm vários meios pelos quais desenvolvem suas histórias. Alguns trabalham com um formato tipo aventura publicada, escrevendo cada detalhe em minúcias. Alguns preferem uma abordagem de peças, criando cenas modulares pelas quais os personagens podem passar como as paredes de uma vasta catedral. Outros não têm qualquer conjunto de histórias – eles detalham seu mundo e deixam os jogadores determinar o que seus personagens querem fazer.

Qualquer um destes estilos pode ser flexível e adaptável aos jogadores, dependendo amplamente da humildade e senso de humor do Narrador.

No final das contas, você deve fazer tudo que puder para lançar os personagens dos jogadores nos papéis principais de sua super produção de orçamento ilimitado. Não, não estamos falando sobre dar a eles todos Anéis de Desejos Ilimitados e +69 Espadas e ampliar suas características a níveis tão altos que as leis da física não se apliquem mais a eles.

Crie sub-enredos costurados para seus personagens. Procure nas histórias dos personagens – seus jogadores *fizeram* as histórias dos personagens, certo? Normalmente não é tão difícil pegar um Defeito específico ou evento fora de série e transformá-lo em parte da história. Por exemplo, as coisas de repente parecem mais pessoais se o auditor que está checando as finanças dos magos é realmente um velho adversário do segundo grau. Os jogadores amam falar sobre seus personagens e eles amam ser o centro da atenção, então dê a cada jogador uma chance de saber que você prestou atenção nos antecedentes e procurou por formas específicas de implementá-los.

CONFLITOS NARRADOR/JOGADOR

Acontece a todo momento. Por semanas, talvez meses, você trabalhou para construir a história perfeita. Você é um bom Narrador, e tem trabalhado com os jogadores para desenvolver histórias que os cativem. Você estabeleceu a premissa central de seu jogo. Talvez seja um confronto épico entre magos e tecnocratas. Talvez seja uma luta por poder nos mais altos níveis das Tradições. Talvez seja um conflito dentro de uma única capela. Você descarnou seus

personagens não-jogáveis. Trabalhou para envolver cada personagem num sub-enredo interessante. Se assegurou de que os personagens tivessem uma meta atingível e as ferramentas junto a eles para conseguir alcançar essa meta.

Então, em 10 minutos de jogo, tudo dá errado. Começa quando você cega temporariamente um dos personagens com o brilho de uma granada de fósforo branco – completamente dentro dos parâmetros do enredo e de seus direitos enquanto Narrador. Outro jogador pula para dizer que isso não é legal, e dentro de alguns segundos todos passam da diversão com uma crônica legal ao completo caos. Todos tomam partidos e, basicamente, o jogo acabou, cara.

O que aconteceu? Você fez tudo ao seu alcance para tornar a experiência agradável. De repente você é o cara mal.

Frequentemente, este problema ocorre quando jogadores e Narradores misturam “estilos de jogo”. Dizer que os jogadores têm diferentes estilos de jogo é um eufemismo, claro, por todos os nomes que podemos chamar nossos jogadores. Advogado de Regras, Monte Haller, ator de meia tigela – estes são os nomes pelos quais os jogadores geralmente chamam outras pessoas em seus grupos com os quais não se dão bem.

A chave é compreender este problema e abordá-lo com um pouco de estilo e compreender um pouco mais sobre a história e sociologia do jogo de caneta e papel.

Jogos de interpretação de caneta e papel evoluíram de jogos de guerra táticos. Quando você vê em qualquer filme velho onde generais ficavam movendo navios em miniatura numa mesa, você está vendo um ancestral dos jogos de interpretação. Os antigos precursores reconhecidos, ao que pensamos, dos jogos de interpretação não eram estas simulações de combate em escala global, contudo, mas simulações de combate medieval mano a mano. Fãs de história reinterpretaram as grandes batalhas de civilizações antigas usando regras similares, mas algo no aspecto medieval atraía as pessoas. Em pouco tempo os jogos que usavam regras similares às mecânicas de combate de jogos de guerra para uma ampla variedade de ações foram surgindo por todos os lados. Era final da década de 1970, e os jogos de interpretação de caneta e papel haviam aparecido.

A lição que é importante aprender aqui é que os jogos de interpretação evoluíram de simulações de combate – não do teatro improvisado. Estatísticas de jogadas de dados estavam enraizadas em jogos de guerra; de fato, alguns destes jogos o faziam jogar dados para praticamente cada decisão que poderia tomar. Muitos destes métodos de calcular as chances de sucesso permaneceram quando tentavam falar em

inglês arcaico e desenhar coroas de famílias imaginadas onde lhes conviesse.

Daquele ponto em diante, é bastante preciso dizer que muitas derivações ocorreram. **Vampiro: A Máscara**, primeiro jogo de interpretação baseado em Narrativa da White Wolf, tirou o foco dos aspectos mecânicos de interpretação em favor da ênfase na narrativa interativa. **Vampiro** se tornou um ponto de referência para uma nova linhagem de jogadores, mas com jogos de interpretação sendo limitados em público, muitos destes jogadores da “velha escola” adotaram também. Assim os primeiros tiros foram dados.

Tudo isso é dito para os Narrativos puristas – as pessoas que vão às seções de jogo sem desempacotar seus dados. Quando você tem aqueles jogadores que abrem sua bolsa da Coroa Real ou, em alguns casos, agarram a caixa em que seus dados são cuidadosamente organizados por tipo, cor, matiz e qualidades

especiais, seu trabalho é sorrir e olhar encantadoramente. Você não deve rir de modo sarcástico. Se o fizer, você termina parecendo um tipo de caxias pretensioso do colégio agitando a bandeira de Sir Francis Bacon.

Os Narradores devem compreender que muitos dos jogadores têm um limiar para mecânica. Para estes caras, se não jogam dados duas ou três vezes por hora, não estão jogando. *Tá certo*. Existe um motivo por que o estouro de ação de Hollywood sempre começa com uma alta ação antes de passar ao desenvolvimento do personagem. Isto dá às pessoas um “gancho” fácil para começar seus personagens e formar relações no calor da batalha. *Então* é uma simples questão de mover algum personagem. Quase sempre há alguém que quer um pouco de ação... então dê a ele. Seu trabalho *não* é “ensinar” as pessoas o jeito “certo” de jogar – é oferecer a elas um fórum para os elementos de jogo que elas gostam.

ELEMENTOS DA NARRATIVA



Como Narrador lhe é pedido para lidar com uma quantidade cada vez maior de informação e responsabilidades. Desde questões mundanas do tipo que dias e vezes você e seu grupo podem jogar a esotéricas do tipo quais Esferas são necessárias para criar um bloco de queijo, é seu trabalho como Narrador responder a todas estas questões e ainda assim se divertir.

Diversão.

Se você parou riu da palavra “diversão” então esta seção é para você. É projetada para dar alguns exemplos de como simplificar, desconstruir e fazer de Mago “diversão” para todos. Sim, isso inclui você.

Nesta seção serão cobertas questões de como começar uma história e como continuar com ela, bem como tornar o jogo mais simples para você, o Narrador: dicas, combinações e organização para você fazer seu jogo o melhor que puder e ainda ter tempo para viver sua vida. Afinal, é um jogo; supostamente deve ser divertido para todos.

FIOS NUNTI TEAR

A base de todo jogo é a história. Das grandiosas linhas de Shakespeare à simplicidade de See Spot Run, todas elas têm inícios humildes. O trabalho do Narrador começa ao planejar uma estrutura para que os jogadores desfrutem. Isso não quer dizer que o Narrador deve dar conta de cada detalhe da história – algo precisa ser deixado para os jogadores determinar

com suas ações e escolhas. Ainda assim, a estrutura deve ter alguma direção, algum motivo e algum interesse. Para alguns Narradores esta é a pior parte de qualquer crônica: encontrar o equilíbrio, iniciar, começar um épico.

A primeira parte de qualquer história é uma ideia. Esta ideia pode vir de qualquer lugar, desde as notícias do jornal da noite na TV às caminhadas noturnas ao ver alguém interessante na rua. Algo que lhe dê inspiração pode ser o início de uma história. Não é a fonte que importa, tanto quanto o efeito que ela tem sobre você. Ela para e lhe surpreende? Ela lhe assusta? Todas essas são questões que você pode se fazer quando algo lhe inspira, e elas lhe dão um começo para o próximo passo. Sempre carregue caneta e papel; nunca se sabe quando algo irá se apresentar. Lembre-se, nada é tão pequeno que deixe de ser importante. Só porque o que você percebeu foi a Sra. Johnson caminhando com seu cachorro pela rua não significa que você teve uma ideia idiota. Não existem ideias idiotas; até onde você sabe, a Sra. Johnson é uma Nefandus que sacrifica criancinhas em certas noites e que o cachorro é sua familiar. (Nunca se sabe – isso *pode* acontecer!)

A ideia que você teve da inspiração leva a seis questões muito importantes? O que? Quem? Onde? Quando? Por que? e Como? Algumas destas podem já ter respostas, algumas não, mas é importante que todas elas sejam respondidas para se ter uma história realista. O que a Sra. Johnson faz com aqueles garotos antes do sacrifício? Para quem ela está fazendo? Onde ela

COMO SE DIVERTIR

Uma das frustrações de conduzir e jogar **Mago** é que o tom do jogo pode passar da série de aventuras livres à metafísica profunda, ou abraçar ambas simultaneamente. Fica de fato a seu critério e de seu grupo como querem que seu jogo pareça; **Mago** é projetado para acomodar ambos os estilos.

Um problema que surge é quando um dos participantes quer seriedade e profundidade e outro quer cambalhotas, bolas de fogo e luta de espadas. Contrário ao que pode pensar, você *pode* abraçar ambos os estilos de jogo simultaneamente. O truque é carregar seu jogo com profundidade potencial mas não fazer dela um elemento exigido. Os jogadores podem descobrir a metafísica que perturba a Terra por si só ou apenas usá-la como construção de personagem que murmura mágica ou um ponto de referência para a aventura.

Por exemplo, digamos que você estabeleceu uma história em torno de nove artefatos que guardam a essência das Esferas. Você leu alguma literatura cabalística e decidiu que eles realmente representam o Qlippoth: o domínio das leis naturais sem o perdão de Deus. Usá-los abre as portas para o mundo injusto e corrupto. Eles adicionam mágica de Esferas. Os Nefandi os querem, os Tecnocratas os querem, e alguns Mestres nos quais os personagens não confiam os querem também.

Os jogadores podem escolher pesquisar os segredos destes itens, ou podem apenas correr por aí para encontrá-los e mantê-los fora das mãos dos caras maus. Você preservou a profundidade do Abracadabra para encontrarem o querem, mas não de forma que force o místico sobre cada parte do enredo. Mesmo se nenhum deles for adiante, o Narrador aprende que as coisas que não são descobertas podem entretê-lo tanto quanto as que são descobertas.

guarda todo o equipamento para manter sua aparência normal? Quando ela faz o sacrifício? Como ela cobre seus rastros? As seis questões importantes podem ser aplicadas a cada parte da ideia que você teve, desde motivos até prática. Elas são uma de suas maiores ferramentas para detalhar sua ideia e para estabilizá-la. Afinal, o que os jogadores dirão se você não souber quando ou onde ela realiza os rituais? Lembre de preencher todos seus buracos deixados para trás. Qualquer coisa pode abrir uma brecha para um jogador tomar sua história e rasgá-la a meio, arruinando a magia. Tente pensar de todos os ângulos e esteja preparado para lidar com ela. Se você estiver preparado antecipadamente então pode conduzir o jogo com facilidade, menos estresse e uma calma que

faz o gelo parecer quente.

O que leva à próxima parte: organização.

Uma vez que tenha seus fatos importantes, o próximo passo é colocá-los em algum tipo de ordem. O passo um é fazer uma planilha de fatos, uma lista básica de Quem, O Que, Onde, Quando, Por Que e Como de sua história. Sobre quem é? O que ele estava fazendo lá? Onde o jogo é estabelecido? Quando o jogo toma lugar? Por que está acontecendo? Como os jogadores se envolveram? Existem os fatos básicos de sua história, sua organização das coisas a acontecer. Está sempre lá para lembrá-lo; não importa o quanto sua história possa se desviar, você sempre tem um plano original para voltar.

Depois vem a história e onde você pretende ir com ela. A rota mais fácil é um esboço, um croqui simples de como a história fluirá, baseada em alguns pontos chave. Assim, o Narrador pode fracionar cada parte maior da história em cabeçalhos, então quebrar estes cabeçalhos em sub-cabeçalhos, cada um sendo uma sessão de jogo. Comece com o título de sua crônica como o título de seu esboço geral. Disso, detalhe seu primeiro capítulo, numeral romano I. Sob isso estão seus títulos de seção: A, B, C e assim por diante. Sob isso você coloca numerais arábicos: 1, 2, 3, cada um sendo uma sessão de jogo.

No final, contudo, a história será trabalho seu e de seu grupo. Eles serão as linhas que você tece na trama que é a história. Um aviso: muitos planos de ataque saem de controle em cinco minutos de combate (ou um jogo neste exemplo). Não deixe isto desencorajá-lo: com o esboço você pode contornar as divergências e ainda conseguir voltar à história que originalmente pretendia. Não fique frustrado com o fato de que os jogadores não estão seguindo “seu jogo”; como narrador você está lá para fazer o jogo para os jogadores. Quando seu grupo conseguiu realizar suas vontades, sutilmente mova-os de volta para o ponto onde as coisas se desviaram do esboço e então continue. Nada está perdido para sempre se você tiver anotações.

MUDANDO O ESQUEMA

Nem todos os jogos de **Mago** serão baseados no Mundo das Trevas. Este é seu mundo. Tente vir com ideias que sejam diferentes de ou alternativas ao que seus jogadores esperariam. O mundo não tem de ser um lugar horrível o tempo todo. Este é o mundo apresentado pelo livro **Mago**, mas não tem de ser o mundo em que você joga. Seu cenário pode ser uma estação espacial nas profundezas do universo, por exemplo. Que papel a magia desempenha naquele futuro? O que dizer sobre um mundo onde a magia é



FEITICEIROS DE INTROMISSÃO

Existem momentos quando os jogadores inventarão uma solução muito mais interessante para um problema que você apresenta do que tinha previsto. Você normalmente deve deixá-lo funcionar a menos que tenha uma razão muito forte para fazer o contrário. Isto recompensa os jogadores pela criatividade e dá a eles o tipo de memórias que as crônicas boas nutrem. O que é melhor: tê-los batendo cabeça até um deles tropeçar no feitiço correto do nome de um Umbroide por causa de suas dicas, ou fazê-los usar uma mistura bizarra de interrogação espiritual, desenhos e super-computação para racionalizar sua resposta? O último reduz o tédio e dá aos jogadores uma sensação de controle sobre as ações de seus personagens.

Às vezes os jogadores virão com planos melhores que os seus! Um bom Narrador sabe quando se dobrar a isto e quando usar isso em benefício do enredo. Se uma interpretação completamente imprecisa mas altamente divertida da profecia que você adicionou ao jogo funcionar, deixe-a ter alguma validade. Apenas não tome isso ao ponto onde os jogadores estão *sempre* certos. Seu trabalho é conduzir os personagens num mundo onde eles *não* têm controle total sobre tudo, onde eles podem crescer e aprender.

Em poucas palavras, roube as ideias dos jogadores, mas sempre tenha uma mão no rumo das coisas. Entretenha-os enquanto mantém sua visão do que é **Mago**.

tão aceita quanto a ciência? Um mundo onde os dinossauros ainda vagam pelo planeta? Um mundo onde os mortos estão subjugando os vivos e seus jogadores são os últimos salvadores? Qualquer um destes pode ser usado para definir seu mundo. Faça-o divertido para todos. A chave é que é Seu Mundo. Ninguém pode lhe dizer o que está certo ou o que está errado, pois você o fez. Tudo vem diretamente de sua imaginação e é o que você quer. Seu trabalho é tornar este mundo que você criou – este espaço no tempo que você planejou – divertido. Deixe sua imaginação correr livre; você nunca sabe onde ela o levará.

CONFUSÃO NO TRABALHO

Um grande problema nisso é como inserir os personagens do Narrador e como manter suas interações com os jogadores diretas. É difícil quando você está tentando enganar cinco ou seis jogadores e um grupo inteiro de personagens do

Narrador. Mas tudo isso pode ser resolvido com um pouco de organização. O primeiro passo é olhar para os personagens do Narrador que você pretende incorporar em sua História, do mais baixo balconista do hotel no qual seus jogadores estão ficando aos arqui-inimigos do grupo. Eles podem ser todos categorizados como Classe Um, Classe Dois ou Classe Três.

CLASSE UM

Estes são os grandes, os personagens contínuos em sua crônica. São os personagens que precisam de planilhas de personagem e histórias completas. Não adiantaria ter este grande arqui-inimigo e não lembrar quando exatamente ele construiu aquele mecanismo de destruição do mundo ou nunca lembrar totalmente seu cabelo ou cor dos olhos. Mas não se preocupe apenas com os inimigos. Estes personagens serão uma parte constante de sua crônica. Eles são seus personagens de motivação. São pessoas reais para você enquanto Narrador e uma de suas maiores chances de se divertir.

Você tem de ter cuidado para não deixar os personagens de Classe Um dominarem seu jogo. Os personagens dos jogadores devem ser o centro das coisas; isto é mais verdade em **Mago** do que jamais antes.

Digamos que você quer jogar um jogo onde Voormas é o antagonista primário. Você deixa para trás traços de sua presença severa. Ocasionalmente ele aparece para executar algum feito reverencioso de necromancia. Em cada turno ele frustra as tentativas dos personagens de evitar que ele corrompa a Tellurian; embora encontrem amplos traços de seus planos, eles não podem mudar as coisas. Ele evita que os personagens toquem seus lacaios. Você cacareja para si sobre como ele frustrará a próxima tentativa dos personagens de pará-lo.

Convenhamos: isso é muito chato.

Depois de um tempo, este jogo se torna o Fã Clube de Voormas; eles sabem tudo sobre ele e como ele é legal e eles não podem fazer merda nenhuma com relação a isso. Não é nem um pouco divertido. Não há nada errado com um poder de fantasia, mas como Narrador, suas necessidades estão submetidas às necessidades dos jogadores. Ponto.

Isso não significa que você deve servir o Mestre de Helekar à cabala com um saco de jujubas, mas eles devem ao menos ser capazes de obstruir ou redirecionar seus planos. Uma exceção seria quando o enredo quer ir numa direção diferente e Voormas supostamente manterá os personagens focados. De qualquer forma, as ações dos personagens devem ser

tão legais e significativas quanto as dele, se não mais.

CLASSE DOIS

Estes são seus personagens do Narrador menores, ou mecanismos do enredo – o balconista, o doutor, o taxista. Eles desempenham pequenas partes em sua história e dão a seus jogadores um cuidadoso cutucão para onde estão indo. Estes personagens do Narrador normalmente não precisam de estatísticas. Uma notinha útil sobre eles normalmente é tudo que precisam para ser lembrados. Eles são outra grande fonte de diversão, pois podem ser facilmente baseados no que está acontecendo em sua vida. Você precisa de um balconista convincente e pensa como o Velho Roberts seria perfeito para o papel? Use-o. Não existe limite para o que você pode fazer com estes personagens em sua história. Eles são tão flexíveis quanto você os faz.

Quando criar um destes personagens, lembre de fazer uma nota de quanta informação você teve. Os jogadores muitas vezes precisarão de um pouco de vida mundana, fora do raio de estudos mágicos. Personagens de Classe Dois estão lá para fornecer isso. Existem momentos quando os jogadores se convencerão de que um personagem de Classe Dois é mais do que parece. Às vezes você deve deixá-los estar certos. Não exagere – nem *todo* carteiro é um enganador Nefândico.

Mesmo se você não tiver papéis particulares para eles, recorrer aos personagens de Classe Dois faz a história mais interessante ao envolver os personagens numa comunidade real com a qual interagir. Eventualmente eles conhecem o sacerdote, o dono da mercearia e o policial pelos nomes. Isto é onde seus personagens podem encontrar novos contatos, aliados ou pequenos antagonistas – que podem se graduar à Classe Três.

CLASSE TRÊS

Estes são os mentores, contatos e aliados. São os personagens que seu grupo já conhece desde o início da história. Eles podem desempenhar os mesmos papéis que os personagens de Classe Dois ou ser algo mais. Isso depende de você enquanto Narrador. Eles podem ter planilhas de personagem completas, menores, ou apenas anotações. Mais uma vez, isso depende de você enquanto Narrador. Nem todos querem seu mentor arquimago andando por aí, e isso pode seriamente comprometer seu jogo. Mantenha isso em mente quando decidir os níveis de envolvimento que estes personagens do Narrador terão.

Negociar os papéis de personagens de Classe Três

pode ser uma parte delicada da criação de personagens. Mesmo que tenha a palavra final, você deve respeitar as ideias de seus jogadores ao máximo para que isso não prejudique o jogo. Uma forma é negociar um conceito flexível e preencher as Características exigidas quando surgir a necessidade. Quando os jogadores perguntarem se o Magister Alexander pode ensiná-los os fundamentos da Esfera Vida, você pode concordar e fazer uma nota disso. Quando você precisar que Alexander seja capaz de se teleportar para o lado do personagem (ou amaldiçoá-lo a ser “um idiota de Aprendiz!”), adicione os detalhes relevantes até que o personagem esteja completamente construído.

Personagens sobrenaturais precisam de uma menção especial pois eles levantam questões básicas sobre seu cenário de jogo. Se um Orador dos Sonhos têm Trovão como um mentor espiritual, você tem de se perguntar onde Trovão vai quando ele não está distribuindo segredos e qual é sua relação com outros espíritos. Contatos vampiros pedem a questão do papel dos vampiros em seu jogo. Por definição, os jogadores assumirão que o material canônico usado em outros jogos de Narrativa está sendo usado – mas seus Cainitas podem não ter clãs ou algo a ver com Caim, e Trovão pode viver numa Umbra totalmente aparte da cosmologia de **Lobisomem**.

Se você abandonar o equilíbrio de desenvolver estes personagens para os jogadores, sempre tenha certeza de algo sobre isso. Dessa forma você tem espaço depois para preencher em detalhes vitais em seus enredos.

REUNINDO AS MÁSCARAS

Então o que isso significa? Uma vez que tenha uma categoria você pode então começar a planejar como e o que você quer. Personagens do Narrador simples são fáceis de fazer; você muito provavelmente já sabe o que quer do desenvolvimento de sua história. É difícil ter de segurar o desenvolvimento do poder do personagem. **Iniciados da Arte, Mestres da Arte, Guia das Tradições, Guia da Tecnocracia** e os livros de Tradições e Convenções fornecem diretrizes para diferentes tipos de personagens.

Se você não quer que um personagem seja derrotado pelos recursos comuns que os personagens dos jogadores podem reunir, não se preocupe com estatísticas de jogo. Personagens dos jogadores ou encontrarão uma forma de explodir seu Mestre infeliz ou você terminará inflando grotescamente as capacidades daquele personagem para evitar isso e arruinar a suspensão da descrença.

Diferente disso, não existem muitas diretrizes rápidas e rasteiras exceto os seguintes conselhos:

Quando tudo está igual, os personagens dos jogadores são melhores. Esta não é uma regra, mas uma simples observação de como os jogos funcionam. Personagens do Narrador são em última instância ferramentas para levar adiante o curso do jogo e quase sempre lhes faltará a vitalidade das contrapartes dos jogadores. Ponto a ponto, os personagens dos jogadores serão mais fortes e mais inteligentes do que suas criações nunca chegarão a ser. Não se sinta mal por isso; realmente você tem a liberdade de exagerar os poderes de um antagonista um pouco sem submeter os jogadores. Do jeito certo, isto aumenta o drama de uma cena de ação sem arriscar as vidas (ou sanidade, ou o que seja) dos personagens mais do que o necessário para a história.

Com grande poder vêm fraquezas necessárias. Se você não dá ao personagem do Narrador uma fraqueza dramática significativa ele desenvolverá uma de qualquer forma, derivada de suas características de personalidade. Parte de representar o papel é criar *diferenças* positivas e negativas de si mesmo. Codificar isto evita que você fique muito preso ao personagem e dá aos jogadores algo para mastigar. Você não precisa que a deficiência seja relacionada a Esferas e tal – e se o brilhante Terno Cinza que não admitiria se alguém pudesse ver através de sua capa? Pense em qualquer hubris que o personagem do Narrador possa estar alimentando e como isso pode levar a certas Características não desenvolvidas.

Cem gramas de pressão se transformam quatrocentos quilos de força. Este adágio do Tai Chi promove a eficiência na criação do personagem ao invés de comprometê-la. Ao invés de esboçar um esquema completo, pense sobre o que você quer que o personagem faça e dê a ele as ferramentas mais eficientes para fazer isso. Um chefe do crime não precisa de habilidades de combate surpreendentes se tudo que você quer que ele faça é administrar o tráfico de drogas. Características de Influência e Recursos farão o trabalho. Além de tornar o personagem mais sensível, deixa uma abertura para que outro personagem do Narrador ou de jogador preencha – ou explore – suas fraquezas.

Personagens do Narrador de Classe Dois normalmente são inventados diretamente da cabeça do Narrador. Eles são simples e normalmente não declarados. Mas o que você faz se estiver tendo uma noite ruim e não quer incorporar Habeb, o cara da loja de conveniência de novo? Lembre sempre de carregar um bloco de notas consigo. Você não tem que manter apenas notas da história nele. Se você acha que

alguém daria um bom personagem do Narrador em seu jogo, escreva algumas notas sobre ele. Para tornar isso mais interessante, você pode colocar estas notas em fichas. Quando chegar o momento de puxar um personagem do Narrador aleatório, tire uma ficha e veja quem você encontra. Você sempre terá um personagem novinho em suas mãos, uma arena de surpresa para seus jogadores. Se os jogadores escolherem interagir mais com estes personagens do Narrador, você pode fazer notas nas fichas, adicionando mais profundidade para a próxima vez que eles encontrarem o personagem.

Personagens do Narrador de Classe Três provavelmente são os piores para qualquer Narrador usar, pois você tem de abandonar sua visão para incorporá-los como parte do conceito de um jogador. Você tem uma tarefa importante: torná-los seus. Isto não quer dizer que você deve tirá-los completamente dos jogadores, mas é sua tarefa lembrá-los que seus aliados têm famílias, os contatos têm empregos reais, e o mentor nem sempre está disponível para o pupilo. Estes personagens do Narrador podem ser feitos em qualquer medida que queira que sejam feitos. Se você só quer que eles sejam uns buracos na parede, essa é sua escolha. Se você quer que eles sejam tão complexos quanto seus personagens de Classe Um, você pode fazer isso também. Mas lembre-se de manter as notas sobre eles não importa o que aconteça. Se um de seus jogadores começa a depender um pouco demais daquele aliado na polícia que ele tem, mostre que o aliado não pode tirá-lo de tudo. Ele não pode cobrir todos os problemas. Estes Antecedentes são vantagens; não as deixe se tornarem muletas para seus jogadores.

TAREFAS INTERPESSOAIS

Como você mantém a trilha destes relacionamentos interpessoais? Como você lembrará que Dave, o Verbena está se encontrando com a galinha da loja de conveniência, Sarah, a Adepta da Virtualidade tem um lance com Doctor Strangelove na Austrália, e que Spyder, o Vazio, odeia absolutamente a direta e reta Sra. Johnson? Uma solução simples para isso é um fluxograma. É extremamente simples construí-lo e manipulá-lo e leva pouquinho tempo para escrever. Exemplos podem ser encontrados em **Crônicas de Mago I** e em **Chicago à Noite para Vampiro: A Máscara**.

Comece com o nome de um de seus principais personagens em algum lugar numa folha de papel em branco. Não faça tão grande que não possa se escrever em volta dele os menores e melhores, para que tenha mais espaço. Então escreva outro em algum lugar na

página, alguém que esteja conectado com o primeiro personagem principal. Desenhe uma flecha entre os dois, apontando para um dos personagens. Se ela aponta em apenas uma direção, apenas um dos personagens conhece o outro. Se ela aponta nos dois sentidos, eles se conhecem um ao outro. Agora escreva uma pequena nota sob, sobre, ou em torno daquela flecha sobre como eles se conheceram e o que eles fizeram juntos. Agora escreva outro personagem na página em algum lugar e repita os passos acima. Faça isso, interconectando os personagens uns aos outros com flechas. Se parecer que está ficando muito confuso, não tenha medo de fazer isso novamente de um jeito mais organizado. Esta é sua referência; ninguém lhe dirá como fazer isso melhor do que você.

EXAMINADO A TRAIÇÃO

Foi dito antes, mas vale a pena repetir. Seu plano de ação como Narrador mudará cinco minutos depois de pisar na sala com seus jogadores. Não deixe isto desencorajá-lo de planejar. É importante que você caminhe equilibrado como Narrador, tentando manter sua visão e dando aos jogadores o que eles querem. Esta é a pior parte de ser um Narrador. O que seus jogadores podem fazer? O que você lhes permite fazer isso? Se você os impede completamente de se desenvolverem e fazer deste o seu mundo, eles ficarão entediados e infelizes. Se você não lhes dá qualquer direção ou não planeja algo, você fica infeliz.

Este nunca é um processo fácil para qualquer Narrador, e não há exatamente qualquer conselho a dar. O melhor que você pode fazer é ficar atento e assistir seus jogadores. Se eles começam a parecer indiferentes e infelizes, lhes dê alguma direção, algo para ficar por trás. Se eles estão indo muito depressa, coloque alguns problemas maiores em seu caminho. Faça-os pensar numa solução; não lhes dê uma apenas. Parte da diversão do jogo é o fato que os jogadores devem trabalhar para encontrar soluções. As maiores recompensas são aquelas ganhadas depois das maiores dificuldades. Lembre-se, um jogador não pode jogar sem um Narrador, e um Narrador não pode contar histórias sem jogadores. Cada um é parte de um todo completo.

COMO USAR A TRAIÇÃO

Então está tudo reunido. Você tem uma história, tem personagens, e tem jogadores. Todas as coisas estão trabalhando devidamente, tudo está funcionando, e todas as cadeiras e bancos estão em suas posições originais e de pé. Esta seção é um precursor de como um jogo normalmente corre e os

problemas que estão contidos nisto. Nem todos os problemas podem ser cobertos. Isso é impossível, mas existem alguns maiores que serão discutidos. Começando do começo e indo até o fim, um jogo em revisão.

É sábado à noite e todos se reuniram na casa do Johnny para um jogo de **Mago**. Todo mundo veio armado com canetas, papel e dados. Bem, nem todos. Um ou dois jogadores sempre esquecem de trazer o equipamento adequado. Sempre tenha papel, caneta e dados extras à mão – e mais do que um livro é muito bom!

Todos se sentam à mesa e puxam seus personagens prontos. Todos os jogadores se preparam para pegar os personagens e olham para Johnny, seu Narrador escolhido, para começar o jogo.

Esta é a pior parte de qualquer jogo: começar. Os prelúdios, se você escolher jogá-los, podem ajudar. Sempre existe a questão de com quem começar. Olhe para todos seus jogadores e escolha aquele que tem o personagem mais fácil de integrar com todo o resto, um barista de cafeteria ou um atendente de posto de gasolina, qualquer um que faça a conexão com os outros.

Johnny olha para Maria, que está jogando com Beth, uma Vazia que trabalha numa livraria. Ele descreve a livraria em que ela trabalha: cafona, pequena, organizada pela família, com uma cafeteria nos fundos. Ele então pergunta o que ela está fazendo hoje. Ela lhe conta que está trabalhando na registradora, enfadada, com um aventalzinho verde que a faz querer vomitar. Johnny então se volta para Chris.

A segunda pior parte de começar: o que fazer depois de começar. Por preferência, você deve tentar levar seu personagem mais relutante a se conectar primeiro. Se conseguir fazer isto tudo se torna muito mais fácil durante a primeira sessão.

Chris joga com Luthor, um excêntrico Filho do Éter de calças curtas e suspensórios da cor do arco íris. Luthor caminha na loja, vasculhando o lugar através de seus óculos fundo de garrafa e armação de plástico. Procurando um livro de astrofísica, ele caminha até a registradora para perguntar à caixa o valor.

Não se sinta desconfortável em usar informação de fora do personagem para suavizar os assuntos. Devido à dificuldade de reunir personagens sem passado, isso pode ser necessário para ajudar a evitar o tédio de conversinhas e primeiras impressões. Se você deseja tirar o fardo do jogador e declarar tal ação para ele, é completamente aceitável e não se espera nada menos de você como Narrador.

“Madame, estou procurando por uma cópia das

teorias de espaço-tempo de Steven Hawking. Você pode me ajudar?” Chris diz pelo personagem, com uma voz nasal e alguns suspiros entre as sílabas.

Interpretando Beth, Maria lustra suas unhas e friamente olha para o nerd. “Por que eu ajudaria um perdedor como você?” diz Maria, que veio para o jogo depois de um dia ruim no trabalho. Chris assumiu num trabalho que recentemente foi contratada. Ela não gosta de onde trabalha agora e tem havido um pouco de tensão desde então.

Ficando vermelha, Chris se levanta e atira, “Você fez isso por que eu tenho o trabalho que você não tem. Bom ver que nos daremos bem no jogo também, Mar.”

“O que? Eu não!” diz Maria, mas como Narrador, Johnny não tem certeza disso.

Paremos por aqui. O assunto da completa imparcialidade vem à tona e vocês todos só estão tentando jogar um jogo. Mesmo que você ache que Maria possa ter ultrapassado os limites, você não deve chamar sua atenção na frente de todos. A frustração é causada pela dor, e a dor causa mais frustração. Você tem três escolhas neste ponto. Uma é dizer para que todos fiquem frios e continuar a história, e então falar em particular com cada um deles no final da sessão. A segunda é interromper a sessão imediatamente porque não acha que eles possam resolver isso. Finalmente, você pode ignorar sua briga e passar para o próximo personagem. Muitas destas brigas são pedidos por atenção; quando as pessoas percebem que não conseguiram chamar a atenção, elas normalmente param.

Ainda, existem ocasiões onde você quer intervir diretamente. Algo que deixe os jogadores (não os personagens) desconfortáveis representa uma área onde você precisa pisar. Estas áreas geralmente consistem de:

- **Discussões Sérias ou Recorrentes:** Dois jogadores podem ter diferenças que são sérias o bastante para interromper o jogo a todo momento, todo o tempo. Eles podem ter uma discussão massiva que resulta em um jogador indo embora. O assunto da discussão pode não ser da sua conta, mas o efeito sobre seu jogador definitivamente é.

Neste caso, acalme os ânimos das pessoas envolvidas. Deixe-os saber que qualquer que seja sua desavença, ela termina na mesa de jogo. Você pode ter de pedir a um ou aos dois que deem um tempo. Se você puder dispor de duas pessoas, pode ser melhor dar a eles dois um tempo, mas se não puder... você tem uma escolha difícil a fazer. Antes que decida pedir a um de seus jogadores um tempo, deixe os *dois* saberem que você tem de deixar um deles ir até que as coisas se resolvam, então lhes dê algum tempo para pensar nisso

por si sós.

- Monopolizando as Atenções: Às vezes você terá um jogador que fala fora de hora e toma consideravelmente mais tempo do que o resto de seu grupo. Nesta situação, passe o foco para outro jogador, preferivelmente um que geralmente não é tão vocal quanto o resto. Se o problema persistir, diga ao grupo inteiro que você quer que todos jogadores tenham voz igual. Peça para que ajudem uns aos outros no foco das atenções. Se isso não funcionar, discuta isso com o jogador. Se ele não der bola, você pode não querer que ele permaneça no jogo.

- Violações de Fronteiras: Enquanto a situação prévia são gafes sociais normais, existem alguns incidentes que cruzam a linha, tais como molestamentos sexuais fora do personagem e bullying, ou situações em jogo em que um dos participantes não se sintam à vontade. Você *sempre* deve enfatizar que os jogadores têm o direito de não participar em qualquer atividade em jogo com as quais não se sintam à vontade. Discuta estes limites de antemão. Diga aos jogadores para que perguntem ao grupo se não tiverem certeza.

Em casos de comportamento abusivo descarado, mostre ao jogador a porta e pergunte à pessoa que ele estava molestando se ele deve ou não ser permitido a voltar. Você pode querer fazer isso em particular em caso dele sentir pressão de uma forma ou de outra pelo resto do grupo. Claro, se *você* não puder tolerar isso, então ele não deve voltar, não importa os desejos dos outros jogadores.

Em caso de uma violação de fronteiras, interrompa a cena e explique a política de seu jogo sobre questões subjetivas. Se os jogadores não obedecerem ou se o incidente foi ruim o suficiente para transtornar (mais do que meramente incomodar) outro jogador, prossiga com os passos acima.

- Trapaça: Um aviso, então uma discussão. Se isso não cortá-la, feche a porta por onde ela entrou. Se o jogador não confia em você, então o que você faz com que jogue com ela? Não que possa parecer que existe dinheiro envolvido no jogo.

AVENTURA EM CADA ASSALT

Johnny passa para Marc, que está interpretando Randall, um Orador dos Sonhos que trabalha na cafeteria nos fundos da livraria. Coincidência? Sim, mas isto é **Mago**, lembra?

“Então, o que você está fazendo, Marc?”

Marc descreve a feitura de um cappuccino e o serve a um casal yuppie que estava esperando por ele. Johnny se volta para Conrad, o Eutanatos viciado em cafeína, e pergunta se ele quer um copo. Conrad olha

⊕PCÃO: ⊕ MENSAGEIRO⊕

Se você se adianta usando um antagonista complexo ou um personagem do Narrador que estará por aí por grande parte do tempo, você pode querer perguntar a um jogador se ele quer tomar conta dele para você. O Mensageiro (também chamado de Advogado do Diabo) joga com um personagem do Narrador maior depois de receber algum treinamento sobre o papel e o comportamento do personagem. Estabeleça alguns limites definidos como o que o Mensageiro pode e não pode fazer com o personagem.

Você contará alguns segredos ao Mensageiro; tenha certeza de que confia nele para mantê-los para si. Você também deve confiar nele para ver se ele, como você, está lá para ajudar a entreter os outros jogadores. A vantagem de ter um Mensageiro é que ele pode dar ao personagem do Narrador plena atenção. Seu personagem de Classe Um realmente virá à vida se estiver sob o controle de um bom Mensageiro.

Usar um Mensageiro altera o equilíbrio do jogo. Como dissemos antes, se todas as coisas são iguais, os personagens dos jogadores são mais poderosos do que os personagens do Narrador. Uma vez que o Mensageiro pode dar plena atenção ao personagem que está interpretando, ele pode fazer pleno uso de suas capacidades. Isto torna um antagonista muito mais temível. Lembre-se de ajustar os poderes do personagem de acordo.

confuso e não parece saber o que fazer. Ele olha para o par agora em banho-maria, Maria e Chris, e o expectativo Marc começa a suar frio.

Jogadores novos e tímidos são sempre difíceis de lidar. Eles normalmente só precisam de algum tipo de apoio e ser informados que são livres para fazer o que quiserem fazer. Passe algum tempo ajudando-os; eles normalmente se desenvolvem por si sós com apenas um empurrãozinho.

Conrad faz um chiadinho e finalmente fala. “Eu peço um copo de café?”

Johnny ri e sorri para Conrad. “Que tipo de café você quer? E não acha que deveria perguntar a Randall como personagem?”

Conrad (jogando com um mago Eutanatos chamado Bruce) ruboriza e joga com seu papel um pouco. Ele olha, e então se volta, falando como seu personagem. Ele faz seu melhor para manter sua voz num tom rápido e nervoso. “Podemearrumexpressotripl?”

Marc e Johnny sorriem para Conrad.

Marc diz, “Você gostaria de creme senhor?” num tom monótono e obviamente entediado.

“Simporfavor!” enquanto mais do nervosismo

rápido de Bruce aflora, graças ao encorajamento.

Johnny explica a Conrad como Bruce pega seu café e se senta. Ele então se volta para Maria e Chris, que, embora não tenham voltado às boas, parecem ter se acalmado.

“Certo então, quando nós saímos – você está sendo uma caixa ordinária”, olhando para Maria e se voltando para Chris, “e você está tentando encontrar uma cópia de um livro de Steven Hawking”.

Quando o Narrador passa entre dois grupos ou mais, é uma boa ideia lembrar as pessoas onde eles estavam quando partiram, como lembrete para ambos para que não haja dúvidas sobre o que aconteceu. Isso ajuda a manter o favoritismo em um mínimo.

Tanto Chris e Maria concordam e continuam a olhar uma para a outra. Nem uma delas está falando e as duas parecem furiosas.

Como Narrador, muitos silêncios desconfortáveis que você enfrenta são maus presságios. Isso normalmente significa que os jogadores estão ou infelizes ou confusos. Se eles estão infelizes, imagine um meio de contornar isso e conduzi-los na interpretação. Se estão confusos, tire um tempo para explicar o que está acontecendo novamente. Mais uma vez, não fique chateado se eles estão confusos. Não é culpa sua. Isso faz sentido para você. Só tire um tempo para explicar sem depreciá-los.

Johnny decide que este é o momento para um NPC entrar e interrompe a cena. Ele puxa suas fichas, olhando para algo randômico. Ele puxa uma ficha que diz “Baixo, Gordo, Bravo, Mal Vestido”. Isso soa como o gerente perfeito para a personagem de Maria. Isso explica por que ela odeia tanto seu trabalho. Olhando para o grupo, ele diz: “BETH!! Estamos tendo problemas aqui!!” diz um homem baixo e gordo numa roupa mal acabada, manchada de gordura e azul. Maria, seu personagem reconhece este como seu gerente.”

Maria pisca algumas vezes e engole a seco enquanto é repentinamente sugada pela personagem.

“Não, senhor, eu só estava ajudando este bom homem a encontrar um livro de Steven Hawking”, ela diz numa voz amortecida e complacente, se voltando para Chris. Interpretando Beth, Maria aponta e diz, “Senhor? Acho que você pode encontrá-lo na seção de ciência, logo ali.”

Chris sorri fora da personagem e dentro do personagem se volta para a personagem de Maria, Beth. “Obrigado madame”, ele diz e caminha para encontrar seu livro.

Os personagens do Narrador podem ajudar a carregar seus jogadores de volta à terra do jogo. Isso também lhe dá uma chance de se divertir.

Johnny então descreve a passagem do tempo: Randall parecendo entediado por trás do balcão, tentando levar o dia com ele; Bruce vindo ao balcão a cada cinco minutos para outra dose; e Luthor procurando na seção de ciência e não encontrando de fato o que estava procurando – mas sendo arrebatado pelo conhecimento puro em torno dele. Enquanto isso, Maria está fazendo seu melhor para ser cortês e se divertir sob o olhar atento de seu chefe.

Johnny então decide que é tempo de trazer um pouco de mágica ao jogo. Tendo esboçado este jogo antes, ele sabe que o próximo passo é introduzir a peça central desta crônica. Um homem entra tropeçando na loja apertando seu peito e sangrando por todo lugar. Ninguém parece perceber exceto os jogadores.

A personagem de Maria derruba o livro que estava segurando, olhando para o homem sangrando no tapete. Chris decide que seu personagem está tão arrebatado em seu livro que não percebeu ainda. O personagem de Conrad pula e corre até o homem.

“Alguém percebe o homem enquanto corro até ele?” Conrad pergunta excitado, entrando em sua interpretação.

“Não, eles olham para você de modo engraçado. É quase como se o homem no chão não existisse para o resto das pessoas ali”, diz Johnny.

Conrad parece confuso e se volta para o resto do grupo para ver o que eles estão fazendo. Beth está parada em choque, enquanto Randall está pulando o balcão. Chris decide que em um dos raros exemplos quando ele está olhando, Luthor percebe Randall pular o balcão.

Novamente, Johnny permite o uso de informação de fora do personagem numa interação em personagem. Embora seja apenas uma pequena violação, pode ser algo para se ficar atento como Narrador. Tenha certeza de que quando você permitir informação fora de personagem para ser usado no jogo, não revele segredos que você ou os jogadores queiram manter. Deixe-o assim nesse exemplo. Ele só quer entrar na ação. Quem pode culpá-lo?

Johnny então começa a descrever aos jogadores que os ferimentos parecem cortes de faca e que a vítima está sangrando até a morte no tapete. Johnny olha em volta para ver o que o pessoal vai fazer.

A cronometragem é sempre difícil numa sessão de jogo. Não é fácil criar um senso de urgência sobre algo que não é nada mais do que uma invenção de sua imaginação. Uma forma de fazer isso é adicionar um cronômetro ao seu equipamento de Narrativa. Quando algo exige velocidade, coloque-o na mesa e dê início. Diga a seus jogadores que eles têm uma certa quantidade de tempo para fazer algo. Outras coisas

que podem ajudar são aumentar a velocidade de sua fala e aumentar seu tom para fazer soar urgente. Poucos toques como isto adicionam vida a um NPC. Uma coisa a observar é todos tentarem falar ao mesmo tempo e ficarem confusos. Quando você começa a apressar cenas como esta, volte para um jogador e pergunte o que ele está fazendo. Faça isso com todos na mesa; estabeleça uma rotação para manter a ordem.

Johnny se volta para Maria e pergunta o que ela está fazendo. Ela diz que ainda está olhando em choque. Depois ele vai para Chris, que diz que seu personagem está correndo para ajudar. Marc diz que chegou e está olhando para os ferimentos. Conrad diz que está tentando estancar o sangramento. Johnny pede um teste de Medicina para ver o quanto bem Conrad está indo.

Conrad tem três sucessos. Johnny explica que ele está diminuindo o fluxo de sangue mas não consegue cobrir todos os ferimentos de uma vez – eles estão por toda parte, mesmo sob suas calças, sangra todo o lugar. Chris pergunta se alguém percebeu o cara. Johnny diz que não. Chris faz com que Luthor alcance em seu bolso o Spray Hiperbiótico que seu personagem inventou: seu foco de Vida.

“Aposto que nós todos ganharemos Paradoxo por isto eventualmente”, Chris diz fora do personagem.

Comentários fora de personagem acontecerão. Você tem um grupo de pessoas reunidas, elas querem falar. É a natureza humana. Mas você como Narrador veio aqui para fazer um trabalho, contar uma história. Comentários como esse podem estorvar uma história bem contada. Conversinhas são boas, mas não as deixe sobrepular seu jogo. A melhor forma de fazer isso é ignorá-las. Vocês estão numa missão aqui. Se concentrem nela.

Johnny conta ao grupo que o cara parou de respirar. Conrad olha preocupado e pergunta se ele pode fazer CPR. Johnny diz que ele pode, mas provavelmente não fará nenhuma diferença, pois o cara perdeu muito sangue. Conrad, parecendo um pouco desapontado, diz OK. Maria decide que sua personagem vai pular o balcão e correr para ajudar. Johnny diz que seu gerente parece em choque enquanto Maria pula o balcão para se juntar ao grupo no chão, que estão agora todos reunidos em volta do homem gravemente ferido. O gerente puxa seu telefone celular e disca 911.

Conrad decide que de qualquer maneira vai tentar CPR – é o que seu personagem faria. Johnny lhes conta que enquanto se aproximam vêem que o homem no chão está segurando um pacote embrulhado em papel. Johnny então se volta para os jogadores e lhes diz que teve de levantar para o trabalho de manhã cedo e está

com um pouco de sono. Eles parecem desapontados mas concordam que é tarde e começam a empacotar seu material. Johnny separa Maria e Chris e confirma que farão as pazes, e então manda todo mundo para casa.

Deixe seus jogadores suspensos até o final da noite. Se você fizer desse modo, eles estarão de volta para mais e estarão mais excitados por causa disso. Importunar é uma forma para aumentar a diversão do jogo para todos e aumentar a excitação sobre isso.

Este jogo pode ter ido muito pior para todos os grupos envolvidos. Por causa de um pensamento rápido por parte do Narrador, ele manteve tudo junto e todos se divertiram. Mas o que acontece se o jogo dá errado? O que teria acontecido se Chris e Maria não tivessem parado de brigar? Lembre que como Narrador você tem o direito de parar o jogo a qualquer momento e por qualquer motivo. Se você não o vê funcionar direito, se você não se sente Narrando, ou se você acha que o jogo não está levando a lugar nenhum, sinta-se livre para dar um tempo. Você não deve ao Livrão Púrpura algo além do preço que você já pagou. Pare o jogo por qualquer motivo que ache plausível, mas sempre conte a seus jogadores o motivo por que está parando. Mantenha em mente que este projeto é parte deles.

A MAIOR CRÔNICA NO MUNDO INTEIRO

Então seus jogadores mataram o chefe do mal, salvaram a princesa e agora são os governantes do mundo. O que acontece depois? O que você pode dar a eles agora que são personagens de nível divino que Ascenderam? Realisticamente, nada. Se você acha que a história terminou, ela acabou. Foi um grande passeio. Os personagens estavam maravilhosos. É tempo de fazer algo diferente agora.

É difícil? Sim. Pode ser a coisa mais difícil que você e seus jogadores já fizeram juntos. É difícil deixar passar as partes memoráveis de suas vidas onde você se divertiu jogando tanto. É mais difícil ainda colocar de lado uma boa história quando chega seu fim. Você quer ficar em seu mundo de maravilhas. Mas isso tem de ser feito eventualmente. Toda história tem um fim; sem esse fim, você veria o que uma vez já foi grande se deteriorar em nada. Ninguém quer assistir sua criação ir por água abaixo na esperança de fazer algo ainda maior. É melhor terminá-la do que assisti-la sofrer através de um refazer de um refazer de um refazer.

Como a horda de sequelas de filmes sem valor prova, é difícil determinar quando você deve colocar os personagens para dormir. Você acha que está

reciclando enredos? Você está movendo o jogo apelando à nostalgia dos jogadores? Se mais coisas são recauchutadas e você passa metade do tempo vivendo no passado, é tempo de dar um descanso.

Isso não significa que os personagens foram lavados da face da Terra. Você pode fazer deles camafeus ocasionais em outros jogos como personagens do Narrador. Os jogadores podem continuar através de e-mail ou do livro azul (veja abaixo). Mesmo depois que a crônica tenha acabado, os personagens são um recurso precioso, completamente desenvolvidos e prontos para serem usados – mas não como personagens dos jogadores.

TOMOS ENTERRADOS DE CONHECIMENTOS ESQUECIDOS

Por seis dias da semana (assumindo que você só jogue uma vez por semana), seus personagens de jogadores são apenas pedaços de papel. Eles realmente têm de ser? Por que seu grupo não pode continuar com sua imaginação depois do jogo? Existe outro caminho: o livro azul.

O livro azul leva o desenvolvimento dos personagens além da mesa de jogo. Diga a seus jogadores que você gostaria que eles escrevessem o que seus personagens fazem entre as sessões ou durante um entreato. Você quer ver como o personagem se desenvolve em sua vida cotidiana. O livro azul pode ser extremamente específico, respondendo questões como, ele teve um bom dia no trabalho? O que ele comeu hoje? Quem ele viu? Estes desenvolvimentos podem ajudá-lo a tornar o jogo melhor para eles ao lhe dar mais profundidade ao personagem e provê-lo com material para incluir no enredo do jogo. Você pode fazer o enredo centrado no personagem e dar aos jogadores um sentimento de que eles fazem contribuições concretas ao enredo. Enquanto você lhes dá mais suporte como personagens, os personagens se desenvolvem mais.

Ao usar web sites, fóruns online, blogs e revistas, os jogadores podem criar um livro azul eletrônico, permitindo fácil acesso para o Narrador e, se um jogador quiser, para o resto do grupo. Muitos destes serviços permitem proteção por senha e grupos de usuários. Veja quais opções você pode usar para incrementar o jogo, mas não permita que parte da história tome lugar online a menos que todos tenham uma quantidade igual de acesso à Internet. Você não quer deixar alguém fora só por que ele não tem tempo para acessar a rede.

Em **Mago**, o livro azul é extremamente útil para Procuras. Com sua introdução, o jogador pode

escrever uma Procura interessante. Estudo mágico e outras buscas solitárias também se prestam a essa forma. Tenha certeza de que o jogador saiba que suas chances de sucesso são as mesmas como se tivesse buscado seu projeto na mesa de jogo. Neste caso você age como um editor, contando ao jogador o que você quer ver na entrada e o que irá convencê-lo de que a Procura ou estudo terão sucesso. Isto exige alguma maturidade de todas as partes envolvidas.

Finalmente, você nunca deve tornar o livro azul obrigatório a menos que os jogadores tenham uma chance de concordar com ele coletivamente desde o início. Respeite os jogadores que querem deixar o jogo atrás da mesa. No final, jogar é uma recreação – deixá-lo ir é um sinal que seu jogador tem suas prioridades.

OPÇÕES: LIVRO AZUL

Aqui estão duas variações que você pode usar para tornar o livro azul mais interessante:

O Livro Vermelho: Como Narrador, comece um “diário do mestre” a que seus jogadores tenham acesso regular. Preencha-o com documentos do jogo, longas descrições do cenário e algo que possa diminuir o ritmo de jogo se você for descrevê-lo na mesa. Você pode incluir cortes: coisas que os personagens não veem mas que você *quer* que vejam, para adicionar drama ou dar ao jogo uma qualidade cinematográfica.

Você pode até adicionar material de histórias para os livros azuis dos jogadores – eventos que atrairiam a atenção de seus personagens. Note o propósito do registro e date-o para que os jogadores possam responder de acordo.

Status do Livro: Se os jogadores decidirem trocar seus livros uns com os outros ou escrever coletivamente, eles podem ocasionalmente tirar vantagem do que outros jogadores adicionam. Para evitar isso, simplesmente use uma “marca de status”. Os jogadores podem designar entradas ou porções de entradas como abertas ou fechadas. Uma seção aberta é algo que outro jogador pode fazer uso sem seguir os passos do escritor, enquanto uma seção fechada indica uma seção com elementos que não podem ser adicionados sem a permissão do outro jogador.

Por exemplo, Marc escreve uma entrada no livro azul caracterizando duas coisas: um encontro com um ser misterioso na floresta e um relacionamento brotando com uma mulher que menospreza o oculto. Marc marca o encontro espiritual como material aberto; ele quer que os outros jogadores lidem com isso. Ele marca o relacionamento como fechado, uma vez que não quer que a história seja arruinada por um ataque vampírico ou algo similarmente cafona.

MECÂNICA VS. HISTÓRIA

No jogo de interpretação você muitas vezes vê dois modos de pensar. Um é aquele em que a mecânica do jogo – os dados rolando, a parte do jogo dedicada aos amantes de regras – é a coisa mais importante. Outros preferem o desenvolvimento da história, imersão total em seu personagem e ação que é mais dramaticamente apropriada do que internamente consistente. Como em qualquer outro hobby, tudo isso vem ao encontro do que os jogadores e o Narrador querem em seu jogo.

A MÁQUINA

A mecânica são as regras de qualquer sistema. Às vezes elas são o que deixa as coisas mais justas, ou ao menos interessantes. Dados e planilhas são quase como emblemas de um ofício; um Narrador pode facilmente apontar para elas e dizer, “Estas são as regras”. Mas a mecânica serve a outro propósito. Ela traz as façanhas dos personagens à mesa. Muitas pessoas não conseguem friamente mirar em alvos a 50 metros ou dar cambalhotas de costas, e ninguém transforma pedra em carne. **Mago** lhe dá as diretrizes para fazer isto e milhares de outras coisas. Corretamente apresentada, a mecânica do jogo faz brilhar a imaginação. Usada corretamente, as regras não são uma estrutura esmagadora que evita que os jogadores atuem, mas uma seleção de opções que eles podem usar para ajudar seus personagens a agir. As

regras podem deixar sua imaginação correr solta. Esta é uma enorme vantagem para qualquer jogo, motivo por que muitos Narradores aderem às regras. A criatividade exige bravura. Narrativas coletivas exigem respeito do grupo. As regras geram bravura ao dar a um jogador uma estrutura clara e expectativas razoáveis de suas chances de sucesso. Elas promovem respeito ao apresentar todos os jogadores com a mesma estrutura. Mesmo quando as regras levam a alguma conclusão idiota, os jogadores sabem que *eles* podem ter sido massificados também!

Existem desvantagens. A mecânica também pode interromper o fluxo de criatividade. Quando um jogador percebe que pode fazer uma coisa em particular que estaria relutante em pensar fora daquele modelo. Ele poderia ver aquela Característica como todas que ele pode ver. Depois disso vem a frustração porque ele queria fazer algo diferente mas sentiu que não podia por causa das regras. Existe também a questão dos advogados de regras: jogadores que discutirão sobre a suposta frase e intento de uma regra em particular.

O sistema Storyteller tem uma mecânica central bastante simples. Quando você está tentando envolver novos jogadores no jogo, ensine-os isto primeiro. A mecânica central (parada de dados versus um número de dificuldade) é fácil para um jogador compreender, dando a ele mais tempo para



desenvolver um personagem e contribuir para a história. Se você tem uma certa quantidade de confiança em seus jogadores, você pode até deixá-los tomar a iniciativa de jogar para uma ação previamente discutida. Isto exige um nível de confiança; cabe a você permiti-la ou não.

Quando você entra numa disputa com o jogador sobre uma regra, pense nela e dê a melhor resposta que puder sem reduzir significativamente a velocidade do jogo. Isto pode envolver a mudança de sua opinião ou até mesmo (brevemente) refazer a ação que causou a briga. Desde que você não leve muito tempo, isto não é o fim do mundo. Bons jogadores normalmente estão tentando manter o jogo consistente ao invés de arruinar sua posição, então lhes dê uma boa sacudida. Uma vez que tenha tomado a decisão, continue com ela pelo resto da sessão. Se você quer mudar de opinião depois, faça nota disso e aplique a nova regra a situações similares que virão depois na história.

A Regra de Ouro está lá para assegurá-lo que você pode modificar ou ignorar qualquer aspecto do jogo que queira. Ela também existe para os jogadores lerem; eles devem compreender que você não está preso pelo livro de regras. Desde que seja franco com os jogadores sobre como seu jogo difere e você faz seu melhor para ser consistente, isso deve ser o suficiente para qualquer grupo razoável.

HISTÓRIA: ONDE A ÂNSIA ESTÁ

A história é a outra metade da equação. É a explosão criativa que toma lugar quando você tem um grupo de jogadores e um Narrador todos fazendo suas coisas. A vantagem de focar na história é que tudo pode ser claramente visualizado; as motivações dos personagens persuadem os jogadores a se envolverem ativamente no mundo em torno deles. Os jogadores podem descrever melhor o que seus personagens estão fazendo, incrementando a profundidade de uma cena. Esta é a suspensão da descrença, parte do verdadeiro amor de interpretar. Isso lhe permite tecer com a velocidade de uma aranha tecendo uma teia, fazendo uma criação que é frágil mas bela de assistir.

As desvantagens deste ponto de vista, contudo, são quase estonteantes. Como a teia de aranha, o ambiente de fantasia é frágil quando você o acerta com força o bastante ou do ângulo errado. A descrença cai pelas aberturas nos fios, arruinando o clima e a atenção dos jogadores pelo resto da noite. Se você tem um bom relacionamento com seus jogadores, eles darão um desconto enquanto você se compõe. Caso contrário, você sempre tem as regras para amortecer a queda. A estrutura baseada na história é rápida e flexível com a mecânica do jogo, mas a mecânica ainda

tem seu uso. É também extremamente difícil para o Narrador conduzir um jogo dessa forma. Ele deve prestar atenção constante aos jogadores e estar atento para quaisquer sinais de descontentamento ou malícia. A história dá aos jogadores o livre arbítrio para fazer o que quiserem. E é exatamente isso: o que quer que queiram.

Então qual é melhor? Nenhuma e as duas. Uma combinação das duas parece funcionar melhor em muitos jogos. Use as regras para manter a história junta; não se importe com as regras até que você ou os jogadores julguem-nas necessárias. Use sua imaginação e deixe os jogadores correrem um pouco livres

Sempre que as coisas parecerem que podem explodir em algum tipo de competição, seja jogador contra jogador, jogador contra Narrador, ou jogador contra destino você tem inúmeras opções.

PONDO NA MESA

Você pode puxar os dados e o livro. Você pode saber por um fato que os jogadores podem ou não podem fazer algo, mas não significa que eles percebem isso. Torne isso legal para eles. Haverão momentos quando você não saberá o que pode acontecer, mas os jogadores merecem uma chance. Use os dados. As regras podem ser usadas para enfatizar um aspecto inflexível de seu cenário. Por exemplo, no cenário central um mago não pode executar uma magia vulgar sem resultar em Paradoxo. Se esta é uma de suas regras, tenha certeza de que os jogadores a conheçam. Quando as regras não são necessárias, não as use, mas tenha em mente que elas são uma ferramenta muito efetiva – caso contrário, os jogos de interpretação as teriam abandonado há muito tempo. Além do mais, quando você coloca os dados no meio da mesa e jogos todos em aberto, isto pode muitas vezes adicionar drama aos procedimentos. Os jogadores sabem o que você pode fazer com eles. Às vezes as regras obstruem o caminho do drama, mas em alguns casos a tensão palpável que uma jogada crítica gera pode ampliar a experiência do jogo.

CONQUISTANDO O DESTINO

Você também pode decidir o que aconteceu baseado no que é melhor para a história. Talvez um jogador lhe diga que ele quer começar do início com um personagem novo; este pode ser o momento em que você introduz a morte do personagem sem vacilar. Talvez este seja o momento para apresentar um novo personagem do Narrador e fornecer a pista crítica que meia hora de jogadas de Percepção + Enigmas não poderiam fornecer.

Se decidir deixar a história dominar, os jogadores estarão cientes disso e saberão que o que acontecer aos personagens é *sua* escolha, não um resultado arbitrário de uma jogada de dados. Quando você tem essa abordagem, pergunte a seus jogadores sobre a direção que eles querem tomar para seus personagens. Respeite isso em suas regras; se uma bala perdida mata um personagem que estava muito perto de seu pico dramático e você utiliza regras baseadas na história, o jogador irá culpá-lo por interromper o desenvolvimento de seu personagem – e ele estará certo.

Finalmente, se você promove ou ignora as regras (até as *suas* regras) pelo bem da história, decida se você fará isso em segredo ou não. Os jogadores geralmente saberão que você falsificou alguns testes numa dada sessão; o drama vem porque eles não sabem quais você mudou! Com alguns grupos, você pode abertamente discutir as necessidades da história e resolver as coisas com os jogadores. Se quiser, você pode misturar abordagens diferentes, usando discussão livre para muitas das ações e guardar as jogadas de dados imparciais para cenas críticas.

MANTENDO O JOGO EM MOVIMENTO:

USANDO O RELHO COM SEUS PERSONAGENS

Todo Narrador enfrenta isso, teme isso e espera que isso não aconteça. Mas não importa o quanto tente, os jogadores continuam deixando passar a pista óbvia que está saltando na cara deles. É suficiente dar um bom grito de Narrador e se questionar. O silêncio desconfortável está lá esperando no escuro por todos nós. A questão é, como você o evita?

A melhor forma é realmente a mais difícil e mais longa a fazer: tentativa e erro. Passe por várias sessões de jogo e assista e aprenda o que seus jogadores fazem e o que eles não fazem. Isso pode não soar como sendo muito útil, mas é melhor do que só repetir o problema repetidamente. Há o benefício de você ser mais confiante quando Narrando para seu grupo. Você os conhecerá, o que é um grande bônus. A maior

desvantagem é o fato que isso leva muito tempo. Você cometerá muitos erros durante esse período de tempo e eles ficarão desconfortáveis e embaraçados. Mas está tudo bem, pois você se torna um Narrador melhor no final.

E se você não tiver meses ou anos para ensinar aos seus jogadores os melhores pontos? E se você precisar fazer isso rápido e rasteiro e precisa ser aqui e agora? A segunda forma é criar pistas extremamente simples. Muitos jogadores podem deixar passar as pistas quando elas estão sendo atiradas contra suas cabeças. Isto é equivalente a transformar seu grande romance num jogo de Twister. Você não quer fazer isso, e fazer isso por muito tempo é garantia quase certa para fazê-lo não querer mais ser o Narrador de seu grupo. Se você é forçado a fazer isso por muito tempo, e seu grupo não está mostrando esperança de melhorar, você pode querer fazer uma de duas coisas: encontrar um novo grupo, ou parar de Narrar. É duro, mas se eles não parecem melhorar, não há muito que você possa fazer. Você assinou como Narrador para estes caras, não para se ter um infarto agudo do miocárdio ao tentar levá-los a fazer algo certo. Sempre tenha em mente que se você não está se divertindo, mesmo como Narrador, então qual é o objetivo disso tudo?

Como nota final, tenha cuidado para não insultar ninguém. Não lhe fará qualquer bem insultar os jogadores que você está tentando entreter. Pressione seus limites e tenha alguma fé na habilidade deles. Narradores insultam seus jogadores ao assumir que eles são estúpidos. Seus jogadores são pessoas reais. Mantenha isso simples mas não simplista. Pressione seus jogadores com alguns “palavrões” cuidadosamente colocados. Eles aprenderão e Narrar para eles no futuro será mais fácil. Ao mesmo tempo, não os trate como se fossem estúpidos por não saber algo. Nós não somos todos iguais em educação. Tenha isso em mente da próxima vez que um de seus jogadores tropeçar sobre algo.

VINHO E JANTAR FINO COM SEU JOGO



O Narrador está procurando por uma forma de enfeitar seu jogo. Ele está exausto de suas descrições verbais do ambiente mas ainda quer adicionar algo extra.

Por que não pensar na atmosfera? Muitas vezes, os jogadores sentam à mesa numa sala mal iluminada, tentando ler o que está escrito num pedaço de papel, falando com um ar

condicionado ruidoso e comendo pizza e bebendo Baré-Cola. Por quê?! Quero dizer, Baré-Cola é uma bebida tão boa quanto qualquer outra e pizza, enquanto um ponto comum de culinária (alguns jogadores nunca aprendem que abacaxi não pertence a um bom assado!), tem um gosto bom. Mas isso não está ficando batido? Por que não levar a história a todos cinco sentidos e estimular a mente?

ELABORAÇÃO

Uma das coisas mais difíceis para um Narrador é descrever algo. Você pode vê-lo no seu olho da mente. Como você pode comunicá-lo a seus jogadores? Como você pode passar a eles sua visão sem destruí-los ou confundi-los? Eles dizem que uma imagem vale mais do que mil palavras, e nunca isso é mais verdadeiro do que quando você está tentando contar a seus jogadores como algo parece.

A chave é manter tudo isso simples. Embora você acredite que seu algo merece todas as mil palavras, seus jogadores cairiam em prantos ao não fazerem nada além de sentar e ouvir enquanto você decide sobre a cor perfeita do verde das paredes. Além disso, mantenha o fraseio simples. Embora palavras rebuscadas sejam lindas, muito provavelmente elas confundirão seus jogadores. Use termos que você acha que mesmo o mais não verbal de seus jogadores compreenderá. Ao invés de dizer *chartreuse*, diga brilho neon verde. Quanto menores as palavras, mais provável que sejam compreendidas.

Outra chave é usar coisas que são comuns a seus jogadores. Isto pode ser diferente dependendo de onde vocês são. Se vocês vivem na Inglaterra, é mais provável que compreendam o que exatamente são *bangers* e *mash* quando comparados a seu americano médio, que nunca ouviram falar do prato. Mantenha isso relevante para seus jogadores. Se eles não compreendem, está perdido para eles.

Um aviso final: apenas você pode julgar estas coisas. Observe as reações de seus jogadores. Se você não está conseguindo o que deseja, troque-o. Não confunda estupidez com vocabulário reduzido. Eles não são um e nem o mesmo. Isso significa que eles não leram o dicionário termo por termo. Dê a eles uma chance de compreender e trabalhar através disso. Pode até mesmo se tornar uma influência positiva para eles como jogadores.

SOM

A audição já é um dos sentidos mais comumente usados na interpretação. Todos os pensamentos e ideias do Narrador vêm em palavras. Todas as interações dos jogadores vêm em palavras. Então do que mais você precisa? Música é um grande meio de começar. Tire um tempo para pensar no que você planejou para seu jogo naquela noite e escolha uma obra conveniente para tocar no fundo. Se você está se sentindo realmente criativo, procure seus CDs ou MP3s e coloque a música sincronizada com o jogo através de eventos específicos. Efeitos sonoros podem fazer o jogo um pouco mais intenso – um tiro vindo de lugar nenhum pode chocar os jogadores ao

PEDRA OCULTA:

JOGANDO COM O REGISTRO RETRÓGRADO

De volta ao Dia, os jogos da White Wolf muitas vezes listam suas inspirações musicais: uma coleção sólida de música gótica e industrial muitas vezes agrada suas preferências. Isto leva a uma suposição infeliz: o Mundo das Trevas era um lugar com uma gargula em todos os prédios e Sisters of Mercy em cada rádio.

O cenário é mais diverso do que isso; ravers, garotos rudes e músicos de jazz caminham pelas ruas quebradas do Mundo das Trevas nas mesmas proporções em que caminham em nosso mundo. Ultimamente, a composição musical do cenário está em suas mãos. Use a música que você e seus jogadores gostam e não obrigue a ouvir sons que qualquer um absolutamente despreza.

Aqui estão alguns jeitos comuns de trazer o som ao jogo:

- A música tema: Pegue algo que representa o tema do jogo como um todo e toque-o no início de cada sessão. Isto pode ajudar a focar o grupo no jogo, mas não a ouça em silêncio ou toque-a muito alto – você ficará entediado.

- Temas de personagens (motivos): Você pode associar certas obras com certos personagens. O terrível Voormas é acompanhado pela abertura do *Requiem* de Mozart. Trilhas sonoras de mangá tocam enquanto um Otaku Adepto da Virtualidade codifica a realidade.

- Temas locais: Da mesma forma, você pode associar certas música e misturá-las com lugares em particular. Casas noturnas são as mais fáceis, mas ruas vazias e a selva têm seus próprios sons. Tenha certeza de variar isto para locais regulares, caso contrário você terá um jogador enjoado dizendo “Slipknot de novo? Me dê as balas de prata, Discípulo.”

- Tema geral: Lembre-se que os jogadores sempre podem levar as coisas a novas direções. Tenha alguma música à mão para cenas de ação não previstas, jornadas e interlúdios românticos.

perceberem que seus personagens são mortais. Muitas das maiores gravadoras vendem CDs de efeitos sonoros; você pode encontrar outras amostras usando serviços de compartilhamento de arquivos.

VISÃO

A visão é outra boa forma de adicionar atmosfera a seu jogo. Ao invés de sentar sob um teto olhando para as planilhas dos personagens, dê-lhes algo mais. Se você está numa parte tensa e amedrontadora de seu jogo, por que não apagar as luzes? Se há uma tempestade caindo, apague e acenda as luzes. Cubra a mesa com uma toalha colorida que você acha que se adapta com o clima do jogo para aquela noite. Se os

jogadores estão num jantar extravagante, coloque algumas velas. Você também pode usar roupas e acessórios que se encaixam com o clima ou representa um personagem de Classe Um. Dê aos jogadores algo alternativo a condená-los a olhar fixo para seus dados e planilhas de personagem.

O último ponto absolutamente vital. Sem contato visual e expressões faciais, os jogadores nunca aprenderão realmente a assumir uma voz natural em personagem ou se unir ao grupo. Mesmo jogos online normalmente têm algum tipo de suporte visual, tais como ícones de personagens ou páginas da web. Não venda seu grupo barato; mesmo usar um chapéu pode ajudar a direcionar a atenção dos jogadores para você. De lá, você pode guiá-los uns aos outros.

Mesmo um único adereço, usado como um centro de mesa, pode transformar uma mesa de cozinha numa parte do jogo. Quando você a estabelece, isso cria uma quebra do cotidiano e sugere o tom do cenário. Um simples cálice de barro pode levar os personagens a pensar em um jogo em 1200 d.C.

CHEIRO⊕

O olfato é um sentido que os jogadores muitas vezes subestimam, a despeito do fato que a aromaterapia passou por uma enorme revivificação e você pode obter quase qualquer cheiro em qualquer forma. Por que não dar a seus jogadores algo que delicie seus narizes? Se eles caminham por uma sala onde um corpo morto jaz há meses, ela federá. Então apresente algo que possa ser fechado rapidamente mas que dê aos jogadores uma boa ideia de como o cheiro parece. Uma bolsa de plástico com algum pão mofado, um pouco de sujeira, e um pouco de água misturada pode fazer o truque. Sangue normalmente cheira a ferro. Se tiver tempo, encontre alguns pregos enferrujados e faça seus jogadores cheirá-los. Não é algo que você vai querer fazer toda vez que encontram algo morto, mas o olfato está fortemente ligado à memória. Uma vez que tenha exposto os jogadores aos cheiros, eles voltarão à sensação quando o evento surgir novamente.

Tenha certeza de que o que quer que decida seja sanitário, não *muito* forte e não provoque quaisquer alergias. Tenha a permissão do grupo também. Muitas pessoas reagem fortemente a cheiros – ou se sentem tolas ao cheirar um saco de plástico.

TATO⊕

O tato é outro sentido frequentemente ignorado que os Narradores podem usar para tornar seus jogos interessantes. A mesma toalha que você usou para estimular a visão dos jogadores pode ser explorada pela

textura de seu tecido: algo grosso para a bainha de um manto ascético, ou algo macio e leve para o vestido daquela debutante que o vivo Etéreo está galanteando. Se puder, ajuste o calor e a umidade de onde vocês jogam. Se estiver no meio do verão em seu jogo e ninguém consegue entrar no clima, desligue o ar condicionado. Deixe a casa ficar quente; deixe o grupo sentir como se parece lá fora neste clima. Digamos que eles estão viajando pelo pântano. Existem algumas coisas mais desagradáveis do que sentir calor e ficar pegajoso o tempo todo; uma dica da temperatura ou umidade que os personagens experimentam pode trazê-los à vida. Você deve fornecer apenas uma *pequenina* dica; não asse ou congele os jogadores, e fique atento a quaisquer condições físicas (como asma) que possam ser agravadas pela mudança.

Outra boa forma de implementar o tato é fazer manequins dos objetos (tais como armas e focos) que eles carregam. Se eles têm pistolas, dê-lhes armas de brinquedo. Se eles têm espadas, dê-lhes espadas de plástico ou madeira. *Nunca* leve estes adereços para fora de uma área de jogo privada e *nunca* faça algo fisicamente vigoroso com eles. Mas se um jogador tem uma representação realista do que seu personagem tem, isso pode fazer um mundo de diferença. Você notará que os jogadores gesticulam e se preocupam com seus adereços – e você pode até mesmo tomar estas como ações dos personagens em ação.

PALADAR

Embora não seja o mais importante aspecto de muitos jogos, pode ser um meio influente para o Narrador dar a seus jogadores um jogo interessante. Usar o paladar não exige que você seja um chef, mas um pouco de perícia na cozinha pode ajudar. Faça comidas que se adaptem ao clima – se seus jogadores estão indo a um jantar extravagante, não há nada que o impeça de fazer comidas boas, e isso não tem que ser em grande quantidade. Se você e seu grupo não têm muito dinheiro, apenas faça hors d'oeuvres. Se você quiser ir além, encomende um serviço de buffet, faça uma refeição formal. Diga-lhes para ficar em personagem o jantar inteiro e eles e você ficarão pasmos com o que acontece enquanto estão comendo. Isso também oferece um bom substituto para a pizza e os salgadinhos também. Jogar é uma experiência social assim como comer. Mesmo se você abandonar o jogo pela comida, você ao menos estará fazendo algo agradável. Novamente, tenha certeza de que o que você serve não entrará em conflito com os gostos dos jogadores ou causará qualquer alergia alimentar.

Neste ponto você se pergunta, “Como posso fornecer este mundo lindo de interpretação imersiva?”

NUTRIÇÃO

Não, nós não vamos lhe dizer para entrar numa dieta ou comer o brócolis, mas a comida que você escolhe faz uma diferença no tipo de jogo que você está jogando.

Você conhece aqueles momentos no final do jogo quando vocês sentem que estão carregando um saco cheio de tijolos sobre os ombros? Quando seus olhos começam a palpitar? Quando os jogadores começam a ficar irritados quando você pede que façam testes de Esquiva? A nutrição é apenas um fator.

O tipo de lixo que as pessoas tendem a comer durante um jogo é pesado em carboidratos gordurosos e açúcar. O corpo metaboliza isto como sacarose relativamente rápido, causando um impulso em seu nível de energia. Infelizmente, este processo rápido também permite que a energia saia tão rapidamente quanto entrou, deixando um subproduto de ácido lático para trás. Sua cabeça lateja, você se sente cansado e dolorido – e você estará *ferrado* se tiver que descrever seu efeito mágico em detalhes ao bastardo do outro lado da mesa!

Tente adicionar grãos inteiros, nozes e vegetais para temperar o efeito. Eles fornecem um nível de energia mais consistente com o tempo. Vocês não precisam desistir do lixo por completo – apenas lembrem-se que muito dele afetará sua performance na mesa.

Faça os jogadores pagarem.

Você pode ou fazê-lo ao estilo trivial, pagando um fundo de comida (ou adereços), ou rodar a responsabilidade por uma pessoa diferente a cada jogo. No caso dos adereços, tenha certeza de que o proprietário final destes itens seja estabelecido de antemão. Você não tem o direito de exigir que os jogadores contribuam financeiramente com estes extras, mas se todos desfrutarem deles, você pode simplesmente explicar que não foi capaz de mantê-lo em seu orçamento.

Bons jogadores tomarão a iniciativa. Se eles sabem o que você regularmente usa para incrementar o jogo, eles podem trazer seus próprios adereços ou tomar a iniciativa e planejar o jantar para o grupo. Tenha certeza de que isto seja feito livremente; muitos grupos têm jogadores ou Narradores que sempre trazem o salgadinho ou as decorações.

No final, estes extras ocasionais não devem ser enfatizados às custas do jogo convencional. Se qualquer um dos acima citados for muito custoso, jogue-o fora. Um jogador pode se sentir estúpido segurando um adereço ou pode preferir evitar que os objetos comprometam sua visão do cenário.

A CRÔNICA DE UMA NOITE

Então você tem um bando de amigos vindo no final de semana, e você pensa que pode ser divertido jogar uma partida ou duas. Mas você sabe que eles não terão tempo para uma crônica inteira. O que deve fazer?

Você está pensando consigo, “É impossível contar uma grande história em uma noite!” Isso é feito o tempo todo. Um filme comprime uma história em duas ou três horas. Um show de televisão pode contar uma história em uma hora ou até mesmo em meia hora. Mesmo entre estas formas de mídia moderna se colocam várias experiências que, mesmo em um tempo tão curto, ainda comunicam contos coerentes. Nesta seção discutiremos algumas destas experiências e como elas podem ser usadas em sua crônica de uma noite, bem como alguns problemas comuns que provavelmente ocorrerão enquanto se executa esta nova experiência.

A primeira coisa a se determinar é a direção na qual você quer que o jogo vá. Existem muitas opções para isto: um sentimento comediantes, possivelmente horror, ou talvez até mesmo algo mais tradicional. Antes que dê o próximo passo, você precisa decidir o que quer que seus jogadores levem para casa disso. O clima é importante. É como planejar uma festa; não é muito divertido se seus jogadores estão entediados numa festa de aniversário. Então fazer o mesmo bom e velho nesta situação é uma má ideia. Decida o que combina com seu grupo e o melhor clima para usar e vá em frente.

Uma vez que tenha feito isso você precisa decidir qual técnica usará para levar a história do início ao fim numa quantidade de tempo limitada. Duas opções são condensar o tempo ou estabelecer metas pequenas.

Tempo condensado é onde você toma uma crônica grande, algo que levaria meses para fazer, e faz ela se desenvolver numa sessão de jogo. Você primeiro deve deixar a história um pouco superficial. Não pode pegar todas as sutilezas que quer expor. Descrição leva tempo, e tempo é algo que você não tem; corte o desnecessário.

Depois corte o tempo que os jogadores gastam viajando a menos que isso desempenhe uma parte importante na história. Ao invés de descrever o quanto leva ir a algum lugar, ou o que os jogadores fizeram para ir a algum lugar, só diga-os que eles foram aonde eles iriam.

Então remova toda a bagunça desnecessária. Uma forma de fazer isso é utilizar personagens pré-prontos. Você não tem que passar metade da noite fazendo um personagem – apenas conduza o jogo. Outro método é



dar uma breve enxugada no que funciona ou não funciona; evitar a discussão sobre qual Esfera se usa para fazer o que poupará muito tempo. Acima de tudo, este método tem a vantagem de dar aos jogadores um jogo divertido com muitos chutes, permitindo a todos saírem de seu modo normal de fazer as coisas. É como uma viagem pelo mundo num vendaval.

A outra forma é estabelecer pequenas metas. Use personagens pré-criados e pegue a ação em andamento. Estabeleça uma meta simples para o grupo completar, como num mistério de assassinato padrão. A meta pessoal de seu grupo é imaginar tudo isso. Isto soa simples porque é simples. Para um jogo de uma noite é tudo que você precisa.

HARDCORE E SEITI DADOS?

Uma das partes mais belas do sistema Storyteller é que ele é centrado na história – não em tabelas, nem dados, nem regras, mas na história. O que isto significa para você como Narrador? Isso significa que você pode conduzir um jogo sem dados ou regras. Neste ponto você provavelmente estará dizendo “Mas eu amo meus dados!” e aperta-os contra seu peito como um bebezinho. O simples fato é, eles não são necessários o tempo todo, ou mesmo em todo o tempo. Os dados estão lá para adicionar um ar de probabilidade ao jogo e deixar as coisas mais tranquilas.

Com dados, o Narrador não tem que decidir se um jogador pode ou não fazer algo. Eles permitem que todos os jogadores sintam que estão conseguindo fazer o que querem. Mas existem casos em que os dados não são uma parte necessária do jogo. Se um jogador quer que seu personagem quebre uma vara verde e ele tem Força 4, ele realmente precisa jogar para quebrar a vara? Não. Os dados muitas vezes degradam a imagem e a cinematografia de um ato. Aquele instante emotivo onde um mago puxa suas poderosas armas, rasgando a vara verde, teria sido completamente perdido com o baque surdo do dado na mesa.

Isso pode ser feito e ainda assim ser legal? Com certeza, mas o Narrador tem de ter cuidado com isso. Os Narradores precisam estabelecer pensamentos firmes em suas mentes sobre o que pode e o que não pode ser feito com certas estatísticas. O que um jogador pode fazer com Força 4? Se um mago tem Tempo 3, ele pode ver o que aconteceu cinco minutos atrás? Uma vez que tenha estabelecido estes padrões, você tem que aderir a eles.

Consistência é a palavra chave aqui. Tenha certeza de que quaisquer parâmetros que estabeleça para uma dada pontuação – digamos, Força 4 – sejam consistentes de jogo para jogo.

Um bom cálculo já existe: as regras principais notam que toda vez que sua parada de dados ultrapasse a dificuldade, você pode ter um sucesso simples. Este é

um ponto de entrada rápido e rasteiro num jogo sem dados.

LIVRO? NÓS NÃO PRECISAMOS DE NENHUM LIVRO FERRENTOS

Você olhou para os livros da LARP; você olhou para seus jogadores. Decidiu que você não mais veria Jimmy o garoto fazendeiro criado a milho vestido como seu personagem Deverox a Dominatrix Verbena. Ao mesmo tempo você gostaria de trazer a sensação de ação ao vivo a sua mesa. A ideia da liberdade realmente o atrai e você acha que seus jogadores gostariam dela. O que fazer?

Forma livre.

Forma livre é um modo de jogar um jogo sem as regras do livro, e normalmente sem dados. Para fazer isso o Narrador deve ser completamente confiante em suas regras. Ele não pode vacilar sobre o que uma regra diz ou não. Nesse caso, o resultado óbvio será o caos. Forma livre fornece algumas grandes vantagens à interpretação normal, uma das quais é a cinematografia. Para ser honesto, jogar dados para ver se você golpeia alguém acaba com a imagem que se forma na cabeça do jogador. Com a forma livre é perfeitamente aceitável que se diga apenas que seu personagem deu um roundhouse kick que arrancou a cabeça dos ombros do cara.

O maior problema da forma livre é que ela coloca toda a responsabilidade do jogo nos ombros do Narrador. O Narrador tem de decidir se uma ação dará certo. Não existem dados para decidir por ele. O Narrador tem que manter tudo à proporção das estatísticas dos personagens. Se não, se perde o senso de justiça. Tudo isso é responsabilidade do Narrador. É difícil, mas a recompensa é grande para aqueles que tentam.

MANTENDO SUA PALAVRA, OU JOGANDO LITTO

Ser um Narrador significa ser juiz, júri e executor para os jogadores. Isso significa ser a lei numa terra sem lei. Também significa enfiar o nariz num monte de merda, porque as pessoas não veem as coisas do seu modo. Isso significa que você terá de lidar com cada problema, cada ideia e cada pensamento que os jogadores trazem à sua porta e preferivelmente fazer isso tudo com um sorriso no rosto. É difícil? Sim, é uma das coisas mais difíceis a fazer. Mas tem sido feito para manter o jogo em andamento. Um dos motivos pelos quais você ouvirá Narradores veteranos falando e falando sobre como o jogo deve seguir é porque eles aderiram ao conceito. Não importa o quanto as coisas

estão difíceis, eles aderem ao fato de que estão fazendo o melhor que podem num trabalho que normalmente é ingrato, apenas por gratificação pessoal.

Como você faz isso? Existem seis milhões de coisas em sua mente e tudo que você quer fazer é narrar sua história e se divertir. Por que toda essa merda tem que se amontoar em cima de você? Parte do trabalho de um Narrador é ser o grude do mundo. Você mantém a história, os jogadores, as regras e tudo mais unido. Mas isso não responde como se deve fazer. Existem algumas regras que você pode adotar que contribuirão de forma inigualável para a felicidade de seus jogadores e sua sanidade.

Uma vez que tenha estabelecido que todos vocês estão se divertindo, você deve aderir às regras mais básicas. Você pode até mesmo colocar uma cópia delas em seu escudo do Narrador.

A Regra Número Um é e sempre deve ser: O Narrador está sempre certo. Esta é a regra de ouro de todo jogo. Você como Narrador está sempre certo. Tenha certeza de que seus jogadores saibam disso. Irá poupá-lo de muita preocupação e aflição no final.

Regra Dois: Trate todos igualmente. Isso significa que se você causar dor a alguém por fazer algo, tenha certeza de que se alguém fizer isso também receba dor na mesma medida. Não mostre favoritismo a seus amigos, mesmo se você gostar mais de um do que de outro. Não deixe isso transparecer. Quando você é o Narrador deve ser imparcial.

Regra Três: Trate os outros como gostaria de ser tratado. Dê uma olhada em suas ações. Você realmente queria que seu personagem fosse morto por nenhum motivo plausível? Você gostaria de ouvir inúmeras vezes que está errado?

Regra Quatro: Jogadores também são humanos. Não se deixe confundir ao pensar que só porque um jogador está jogando com um personagem mal no jogo ele é mal na vida real. Um personagem é só uma folha de papel e uma invenção da imaginação no final das contas. Uma pessoa é real e tem pensamentos e sentimentos próprios.

Regra Cinco: Um jogo é um jogo. Não deixe os sentimentos e o calor do jogo deixarem a mesa. Se alguém se enraiva, lhe dê tempo para perguntar a ele o porquê enquanto todos ainda estão na mesa. Não deixe os rancores sobre o jogo serem carregados para além da porta. Isso só causa mais problemas.

Regra Seis: Ninguém está obrigado a jogar aqui. Se um jogador decide que ele não quer mais jogar, não o inveje. Talvez ele não esteja se divertindo, talvez o grupo não esteja funcionando, e talvez ele tenha outras coisas a fazer. De qualquer forma, isso é um direito dele.

Regra Sete: A vida real vem primeiro, não importa o que aconteça. O jogo é só um jogo: não o deixe que impeça de pagar suas contas, não o deixe quebrar relacionamentos, e não o deixe ficar no seu caminho. Sua vida é muito mais importante do que o jogo jamais será. A vida real é permanente; um jogo é transitório.

Regra Oito: Você aceitou fazer o trabalho, então o faça. Você aceitou entreter estes caras. Isso significa que é seu trabalho fornecer a melhor diversão que puder para eles por tanto tempo quanto você achar que consegue. Dê-lhes seu melhor e eles farão o mesmo por você.

Regra Nove: Ouvir é a chave para qualquer trabalho. Ouça o que seus jogadores querem, ouça a si mesmo quando fala com eles, ouça tudo. Ouvir pode poupá-lo de toneladas de problemas no final. Ser atencioso a si e aos jogadores é a chave de ser um

Narrador realmente bom.

Regra Dez: Se não é divertido, não faça. Se você não está curtindo, se não é divertido para você, não faça. Diversão é o nome do jogo. Quando ela deixa de existir, pare tudo. Sim, seus jogadores dependem de você, mas você não deve se sentir miserável pelos destinos deles. Diga a eles como você se sente e como você acha que pode ser melhor se alguém for o Narrador desta vez.

Tenha em mente no final que isto tudo cai sobre você. Você é uma pessoa; você faz o que quer. Ninguém pode lhe dizer o contrário. Se você quiser que isto tudo termine agora, é seu direito. Ninguém é perfeito, nem mesmo você – se isto é o que você está procurando, está sendo bastante pretensioso. Procurar por diversão é tudo – e diversão é do que todos os jogos tratam.

MAGO E FILOSOFIA



Mago é por vezes referido como “o jogo dos jogadores filósofos”. Mas como muitas pessoas realmente adicionam um pouco de filosofia a suas crônicas? Embora um exame completo de filosofia está além do alcance deste livro, não é impossível dar uma base filosófica aos Narradores.

Criar uma crônica coerente é um desafio terrível: inventar enredos robustos e intrincados, criar personagens multifacetados, desenvolver um cenário interessante, estabelecer clima e tema – existem preocupações para qualquer grupo que queira desfrutar de uma crônica vívida. Existem muitas fontes de inspiração na literatura, filmes, música e as belas artes, mas poucos Narradores exploram completamente as possibilidades do mundo clássico das ideias, o estudo da filosofia.

Muitas pessoas supõem que os conceitos e crenças desenvolvidas numa crônica de **Mago** são incompatíveis com a filosofia contemporânea ou antiga quando de fato muitos conceitos de magia são historicamente fundamentados em certas filosofias ou teorias metafísicas. Pode ser surpreendente aprender o quanto profundamente a magia, a mística e a filosofia se entrelaçaram durante a história. Os debates da filosofia contemporânea também podem ser uma fonte viva de inspiração para uma crônica – o que são os conflitos entre magos se não conflitos entre formas de pensar e perceber o mundo? Tais conflitos no reino das ideias fornecem fundos temáticos para os conflitos entre os personagens, ou talvez o reino das ideias possa se provar ser suscetível à manipulação direta de um

mago habilidoso?

Os Narradores também podem ser relutantes a se obrigarem dentro de uma única filosofia, sentindo que uma interpretação “racional” restringe a criatividade. Pelo contrário, a filosofia é de muitas maneiras a prática do questionamento, do método socrático à dúvida radical de Descartes, ao pós-modernismo atual. A profundidade e o alcance de tais ideias podem enriquecer muito uma crônica e esperamos que reluzirá novas ideias e levantará novas questões para o seu grupo e sua crônica.

SÓCRATES, PLATÃO E ARISTÓTELES - FILOSOFIA, FORTIAS E A CIÊNCIA DE ARISTÓTELES

A filosofia é uma prática originada na Grécia antiga (filosofia significa “amigo da sabedoria” em grego antigo). Um grupo de mentores e pensadores profissionais, conhecidos como sofistas, ganharam a vida fornecendo conselhos à classe governante e ensinando os filhos dos ricos. Embora variados, os temas dominantes nos pensamentos dos sofistas eram o pragmatismo e a política. Ironicamente, os sofistas são conhecidos não por seus próprios pensamentos mas pelos trabalhos dos pensadores que mais se opuseram a eles, Sócrates, Platão e Aristóteles.

Sócrates é muitas vezes pensado como o “pai da filosofia”, mesmo que não tenha deixado trabalhos escritos de punho próprio. Ele é conhecido apenas através dos trabalhos de Platão, seu aluno. O método “socrático” é uma técnica de raciocínio que usa questionamento repetitivo de termos para descobrir contradições ocultas e diferenças nas sombras do

significado. O exemplo mais famoso do método socrático está no Livro I da *República* de Platão, no qual Platão descreveu Sócrates usando o método para responder à questão “O que é Justiça?” O método socrático é bem apropriado para personagens mais místicos. Quem deveria estar mais interessado com sombras de significados do que um mago, cujas muitas palavras podem mudar a realidade?

Platão também é conhecido por sua teoria das formas. No entendimento de Platão, uma forma é a essência imutável arquetípica de uma dada coisa. Tudo tem uma forma correspondente, que é a natureza perfeita da coisa. Por exemplo, Platão falou sobre a forma do Homem (Humanidade), a essência a qual distinguia o homem dos animais. Mesmo objetos simples têm formas, tais como a forma de uma Cadeira. Ele usa a alegoria da caverna para explicar metaforicamente o relacionamento da forma com os objetos no mundo cotidiano. Ele comparou os objetos mutáveis de experiências comuns a sombras na parede de uma caverna lançadas pelos objetos reais, as formas. As formas não poderiam ser vistas com os sentidos ou manipuladas fisicamente mas eram puras e imutáveis, acessíveis apenas pelo intelecto. O conhecimento das formas pode ser obtido pela reflexão e pelo uso do intelecto – ele não pela experiência direta. Alguns filósofos contemporâneos afirmam que toda filosofia subsequente é uma discussão estendida com Platão. A teoria das formas pode informar e inspirar (e historicamente o fez!) magos de todos os antecedentes. Muitas ideias ocidentais de perfeição invariável surgiram de interpretações das formas platônicas, que são em si normalmente atribuídas ao contato de Platão com o misticismo persa. (Você notará que as formas em si são exibidas no centro de **Mago** como Padrões, as formas subjacentes de todas Forças, Matéria e Vida.)

Aristóteles discordou de seu mestre, Platão, em muitas coisas. Ele é amplamente considerado como o pai da ciência e da lógica. Como tal, pode parecer que as ideias de Aristóteles seriam adversas às teorias da mágica. Na história real, a ciência de Aristóteles informou a “ciência” da mágica, e isso pode facilmente fornecer uma riqueza de ideias para adicionar à sua crônica.

Aristóteles não concorda que as formas sejam apreendidas diretamente pelo intelecto através da contemplação. Ele argumentou que as formas são apreendidas pela experiência – que pela observação o intelecto pode vir a entender princípios gerais por trás de circunstâncias específicas e que a verdadeira natureza de qualquer dada coisa pode ser averiguada. A palavra grega para esta natureza “verdadeira” é *telos*.

Diferente da física moderna, Aristóteles compreendia o movimento não como uma abstração matemática mas como um cumprimento de *telos*, ou natureza. As coisas, especialmente as coisas vivas, buscavam cumprir seus *telos*. Dessa forma, o *telos* de uma bolota é produzir um carvalho. A rocha cai porque seu *telos* estaria num lugar mais baixo e mais pesado do que a água ou o ar, que procura subir. Aristóteles escreveu extensivamente sobre os antigos elementos de Terra, Água, Ar e Fogo. A ciência de Aristóteles se tornou a base para toda categorização científica por mais de mil anos, e suas teorias teológicas se tornaram a base das “ciências” da alquimia, astrologia e outras práticas mágicas. Integrar estas ideias em sua crônica pode fornecer riqueza histórica e uma diversidade de ideias – seu grupo pode tentar reviver a ciência de Aristóteles, que reservara um lugar para a mágica!

TRADIÇÕES E OS PRATICANTES ATRAVÉS DA IDADE MÉDIA - A ERA DO FILÓSOFO

O pensamento de Aristóteles influenciou tanto os pensadores do Império Romano e do período medieval, ou “clássico”, que ele veio a ser conhecido simplesmente como “O Filósofo”. A Igreja Católica avalizou oficialmente a ciência de Aristóteles e sua prática da lógica. O período medieval é a origem de muitas de nossas ideias de mágica na teoria e na prática – os magos clássicos da antiguidade todos nasceram desse período. As práticas da alquimia e astrologia eram ciências a termo e acordadas com tanto respeito quanto a prática da medicina. Conceitos mágicos tais como a lei da simpatia e o poder dos nomes devem sua inspiração ao conceito de *telos*. Estas práticas e ideias diversas todas compartilham a riqueza da ciência teológica de Aristóteles, que prontamente as abraçou. Imagine as possibilidades de uma crônica na qual ciência e mágica estão em harmonia uma com a outra. Talvez os membros de seu grupo tentarão sustentar noções rivais de ciência para contrapor a modernidade.

FILOSOFIA DA RENASCENÇA

A Renascença foi um período rico em ideias e filosofia. Muitos homens instruídos imergiram na tradição clássica, e insinuações do pensamento e da ciência moderna estavam emergindo. Novamente, muitas vezes não é percebido o quanto a filosofia da Renascença estava envolvida com o místico ou com o mágico, nem se compreende quantos destes conceitos ainda se aplicam hoje. Sir Isaac Newton, o pai da física, praticou astrologia e alquimia.

O “Homem da Renascença” – a combinação ideal

de erudição, coragem marcial, sucesso mercantil e costumes corteses numa pessoa – certamente está bastante interessado no místico e no mecânico. Um mago é de muitas formas uma tentativa de refletir isso – ele deve viver num mundo científico, enquanto ao mesmo tempo tem uma crença firme e educação em práticas místicas.

A chave para integrar o pensamento renascentista em sua crônica é acentuar temas de interconexão e metáfora. O pensamento renascentista não fez tantas distinções entre ciências – física e química estavam muitas vezes relacionadas, por exemplo. Fora desta combinação animadora de novas e velhas ideias surgiu o pensamento moderno, personificado nos trabalhos de pensadores tais como Maquiavel e Descartes.

O pensamento renascentista é coberto em muito mais detalhes em **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**.

MODERNISMO - COMEÇANDO COM DESCARTES

René Descartes é visto como o fundador da tradição moderna da filosofia, com sua ênfase na matemática e no método científico. Em *Um Discurso sobre o Método*, Descartes oferece a prova mais famosa da existência, *Cogito ergo est*, “Penso, logo existo.”

A filosofia moderna é o nome aplicado aos tipos de pensamento que emergiram das noções de dúvida radical, lei matemática e princípios universais. Para criar um tema “moderno” (o século XVIII foi o auge) para sua crônica, enfatize leis, regularidade e sistemas. Os filósofos modernos estavam sempre em busca dos “princípios primeiros”, tais como o *cogito*, dos quais eles poderiam deduzir logicamente a totalidade do mundo num corpo de leis. A filosofia moderna é matematicamente precisa e enfatiza a observação e a ciência, mas isso não significa que ela não possa ser integrada numa crônica de **Mago**. Talvez existam “leis” matematicamente precisas de mágica esperando para serem descobertas. Talvez toda a matemática seja meramente uma forma de condicionar o universo e que o obriga a obedecer as leis que são então “descobertas”.

Os princípios fundamentais são algo que poderiam ser conhecidos por certo, que estava além da dúvida. Os sentidos não poderiam ser de qualquer ajuda, pois são falíveis, ainda que a nova ciência fosse baseada na observação, repetição e experimentos. Como estas tensões poderiam ser reconciliadas?

MISTICISMO, A PRIORI E METAFÍSICA

Filósofos, cientistas e o grupo emergente de psicólogos tentaram construir sistemas que respondessem os problemas da filosofia moderna – criar princípios fundamentais e sistemas racionais.

Um dos maiores debates na filosofia é sobre a possibilidade de ideias *a priori*. Isso significa “anteriores à experiência”; tais ideias seriam aquelas que uma pessoa tem antes de qualquer experiência ou linguagem ou ensinamento. Aprender sobre o *a priori* é mais parecido com despertar, ou lembrar, e pode ser realizado por reflexão com o intelecto; não exige experiência (similar às formas de Platão).

Immanuel Kant acreditava que ética e percepção estavam enraizadas em categorias *a priori*. Ele dividiu todo pensamento em vários tipos e declarou que mesmo que qualquer pensamento específico possa surgir da experiência, as categorias de pensamento e percepção que são usadas para fazer sentido de experiência existem *a priori* (tempo e verdade sendo exemplos). Isto resultou numa ética baseada num imperativo universalizado, *a priori*, categorizado – “Aja de modo que sua ação possa se tornar uma lei universal, sem contradição”. Desta base, Kant então deduziu muitos princípios de ética, tais como “Dizer a verdade” – esse princípio pode facilmente ser decidido ser uma lei universal.

Correspondentemente “Dizer uma mentira”, se feito uma lei universal, arruinará toda fala. (Se tudo é mentira, e conhecido ser mentira, então nenhuma verdade é dita, por Kant.)

Carl Jung, um pioneiro na psicologia e psicanálise junto com Sigmund Freud, também situou o *a priori* – o arquétipo. Ele sustentava que a psique humana repetidamente produz imagens, temas e ideias similares. Usando exemplos de culturas, mitos e lendas primitivas e arte popular de todo o globo, Jung criou uma lista de ideias, imagens e histórias que ocorriam frequentemente na psique humana como instalações permanentes dela – parte de um “inconsciente coletivo” – que existe fora de cada indivíduo mas que forma e guia sua experiência.

Integrar tais conceitos arrojados em sua crônica pode ser um desafio, mas muitas vezes é bastante recompensador. Usar arquétipos psicológicos para informar e descarnar personagens é comum em ficção e filmes e já se mostra na planilha do personagem.

As tensões entre ciência, que acentua a observação e o experimento, e noções do *a priori* se tornam mais pronunciadas quando as técnicas de filosofia analítica são voltadas para a própria filosofia. No final, o conceito de dúvida radical (“Questione tudo!”) se tornou dominante, e o sonho da era moderna de filosofia – identificar e explicar os princípios fundamentais do universo dos quais tudo possa ter derivado – nunca foi alcançado.

Seguindo o Universo

Um mago que busque os princípios fundamentais é

um investigador, um indagador, alguém que segue o caminho mais mencionado à Ascensão: alguém que questiona a existência, luta para definir a moralidade e busca uma compreensão de por que o cosmos funciona do jeito que funciona. Tal mago tenta determinar princípios fundamentais que subjazem a existência, mas indicam um peso moral. Neste modo o mago não é apenas um explorador mas também um espiritualista e um investigador de ideais humanos.

Existe realmente *a priori*? Um mago pode, com sua percepção mística, mostrar o que a ciência não pode – a existência de princípios fundamentais e finais?

NIETZSCHE E A PÓS-MODERNIDADE

A era pós-moderna na filosofia surgiu da aplicação da crítica cruel aos projetos e sistemas da filosofia moderna. Na filosofia pós-moderna, as estruturas da gramática e pensamento que informaram toda a filosofia anterior são questionadas mais afiadamente. A prática da filosofia em si é tomada como superada e insuficiente.

Por exemplo, uma resposta pós-moderna ao famoso “Penso logo existe” seria fazer questões tais como, como você sabe que pensa? Como o ato de pensar é percebido? Por que pensar exige um pensador? Pensar pode apenas “acontecer” sem qualquer pessoa pensando? Quando os pensamentos são aparentemente seus, eles podem ser algo imposto

de fora, recebidos como se fossem ondas de rádio de alguma outra fonte?

Num sentido geral, a filosofia pós-moderna pode ser pensada como uma era de questões com poucas respostas. A construção de sistemas não é mais passatempo dos filósofos, mas sim a destruição dos sistemas. Nietzsche a chamou de “filosofar com um martelo” em *Crepúsculo dos Ídolos*. Em outros lugares, Nietzsche conclama os filósofos do futuro, que o seguiriam, a “reavaliar todos os valores” e “superar a si mesmo”. Os filósofos do futuro seriam livres de todos os sistemas e erros do passado, teriam escapado destas tradições e limitações e poderiam criar suas próprias interpretações. Esta liberdade nem sempre é sentida como libertação, ele pensou. Pode ser uma liberdade terrível e opressiva de acordo com Nietzsche – ele considera que uma medida da força pessoal seja o “número de mentiras que alguém precisa para viver”.

Um Terrível Fardo de Mágica

Os magos se veem como capacitados, dados a escolha de mudar o mundo conforme suas vontades. Entretanto para Nietzsche, mesmo os magos não poderiam ser super homens. Um mago que se encontre obrigado a sistemas antigos – Tradições – falhou em superar pensamentos pré-determinados. Nietzsche exorta seus leitores a pensar por si mesmos, subverter o dogma da Igreja e da ciência e ao invés disso esmagar tudo que é mantido inexpugnavelmente verdadeiro e



correto. Certamente os magos se empenham nesta busca por níveis pessoais de verdade. De fato, um mago aprende cedo que o múltiplo está distante do que ele sempre pensou que fosse.

A questão então se torna, como o mago usa este conhecimento? Ele busca o lugar no contexto do “que veio antes”? Muitos magos modernos ainda se agarram aos ornamentos de suas vidas mundanas. Reciprocamente, os magos que mais evitaram o mundo material em busca de verdades efêmeras agora se foram, perdidos nos confins da Umbra. Os magos *deveriam* buscar a verdade além da evidência do mundo mundano, ou deveriam procurar por suas verdades entre os entulhos do mundo material quando eles jogam fora os pré-conceitos da comunidade Desperta?

FILOSOFIA E CIÊNCIA - PARADIGMAS E PRATICANTES

O pensamento pós-moderno colidiu com as ciências e resultou na filosofia da ciência emergindo como uma escola de pensamento distinta. A filosofia da ciência tenta analisar o método científico em si e avalia a “verdade” das proposições e princípios científicos. David Hume expressou um ceticismo pelas leis da ciência, em particular as leis de causa e efeito e a presunção da regularidade.

Em sua visão, só por que o sol se levantou ontem de manhã e na manhã anterior, e assim por diante, isso não fornece motivos para que isso se repita assim para sempre – sem compreensão de por que isso acontece nem uma garantia de continuação. Para contrastar com um contra-exemplo, cada manhã, depois do amanhecer, Hume alimentava seu cão. Do ponto de vista do cão, isto acontecia cada manhã e é só tão regular quanto o amanhecer, mas não pode haver presunção de regularidade nem compreensão da causa. Esta visão, anterior à observação, não fornece garantias de comportamento futuro. Mas o que isso tem a ver com a ciência, que é baseada na observação e experimentação? O que tem a ver com leis científicas?

A filosofia da ciência tenta resolver estas questões e fornecer explicações melhores. A verdade para a tradição pós-moderna pode levantar mais questões do que respondê-las. Thomas Kuhn examinou as mudanças na ciência na história e desafiou a noção de progresso que perpassa o desenvolvimento científico. Em sua visão, a ciência não faz progresso constante com o tempo enquanto mais pesquisa é feita, mas progride com o tempo em estouros repentinos – trocando de um conjunto relacionado de ideias e explicações para um conjunto de ideias e explicações sucessor repentinamente e às vezes com grande

controvérsia. Ele chama estes conjuntos inter-relacionados de ideias e princípios de “paradigmas” e se refere à sucessão de um paradigma por outro como “mudança de paradigma”.

Por exemplo, na Renascença e início da era moderna, antes do isolamento de todos os elementos, uma substância conhecida como flogistona era teorizada em contas pelas propriedades do ar necessárias para suportar o fogo (o oxigênio era desconhecido). A flogistona era uma propriedade do ar, que ainda não era compreendida ser uma mistura de gases. Quando uma vela não acendia, se dizia que o ar em torno dela estava “de-flogisticado”. Esta teoria foi dominante por muitos anos e era bastante sofisticada – existiam métodos para medir a flogistona, e eram capazes de prognosticar muitos comportamentos.

Quando pensadores posteriores começaram a conceber o ar como uma mistura de gases, com oxigênio como um componente entre eles responsável pela queima, e a conceber a queima como uma reação química (oxidação) ao invés de uma propriedade elementar fundamental do elemento fogo, estas teorias foram imediatamente rejeitadas pela maioria dos cientistas da época. Mesmo depois que Priestley estabeleceu uma série de experimentos que “provaram” que sua interpretação era válida, os teóricos da flogistona buscaram modificar sua noção da flogistona para acomodar os novos experimentos.

Neste caso os paradigmas foram os seguintes: sob a teoria da flogistona, o ar era pensado como unificado e tendo muitas propriedades mutáveis. Sob a teoria do oxigênio, o ar é concebido como uma mistura de gases com propriedades individuais que não mudam, mas podem parecer mudar enquanto as misturas mudam (velas não queimarão se não existir oxigênio suficiente presente).

A sucessão de paradigmas sempre parece como progresso uma vez que ocorre, mas o fato é que não existe um único progresso unificado da flogistona ao oxigênio. Os cientistas da flogistona haviam progredido – eles estavam inventando experimentos para avançar sua compreensão e foram capazes de fazer predições mais precisas sobre a habilidade do ar suportar o fogo. Chegar no oxigênio como teoria exigiu que todas suas ideias anteriores fossem descartadas e retrabalhadas. Isto não é a noção tradicional de progresso que a ciência retratou pelas eras.

Uma crônica de **Mago** pode facilmente encontrar inspiração na mudança de paradigma. De muitas formas, os magos operam num paradigma diferente daqueles em volta deles – eles literalmente têm uma realidade diferente. O conflito dos paradigmas que



admitem a mágica e aqueles que não admitem pode ser um tema superior de sua crônica, como a Guerra da Ascensão, ou pode ser mais pessoal – talvez um único personagem experimente uma mudança de paradigma. Pode ser tão simples quanto o Despertar ou tão complexo quanto a mudança de Tradição.

Fraudando a Consequência

Os magos têm um interesse embutido na filosofia da ciência. Os Filhos do Éter, em particular, querem mostrar que a ciência é mais do que rota, mas todos os magos querem que as pessoas quebrem a suposição de que uma coisa automaticamente causa outro conjunto de coisas. De fato, por seus muitos poderes mágicos, os magos podem fazer coisas que *não* funcionam para outras pessoas. Executar um rito cria algum efeito mágico – mas se outra pessoa faz isso, pode não funcionar. Criar uma poção mágica tem algum efeito – mas se outra pessoa a mistura, pode não funcionar. Na ausência de qualquer outro fator, alguém pode apenas assumir que as causas são diferentes se os efeitos são diferentes! Os magos desejam saber quais *causas* fazem com que eles sejam tão diferentes que possam fazer mágica dinâmica quando outras pessoas não podem.

Justamente por isso, os magos têm um interesse em mostrar que a *possibilidade existe*. Você não pode *provar* que o sol nascerá amanhã; você só pode mostrar a indução que é provável seguir o mesmo padrão que foi observado por sua vida. Similarmente, você não pode

provar que você não pode fazer mágica; você só pode mostrar que é improvável funcionar, uma vez que nunca funcionou antes – só até um mago destruir isso ao fazer algo espetacular.

FILOSOFIA CONTEMPORÂNEA – LINGUAGEM, NARRATIVA, RELATIVISMO, FÍSICA, ETC.

A filosofia contemporânea é muito diversa. Alguns se referem a ela como a era pós-pós-moderna; outros tais como Richard Rorty anunciaram que a filosofia está morta. Nesta visão, as questões tradicionais da filosofia – “O que é verdade?”, “O que é o Bem?” – não só são irrespondíveis, elas se tornaram questões equivocadas. A filosofia não está mais preocupada com a verdade – o conceito é irrelevante, e não muito interessante. Rorty diz “no ambiente, não existe Filosofia com F maiúsculo – existe apenas a filosofia com f minúsculo”. A “filosofia” é agora concebida como vindo “as coisas, no sentido mais amplo possível do termo, aderindo, ao sentido mais amplo possível do termo”.

Outros filósofos responderam ao desafio ao tentar fundamentar a filosofia no estudo da estrutura narrativa, para fazer da lógica da narrativa a base da racionalidade como um todo. Ainda mais voltaram à física para fornecer a base para a compreensão. A nossa era é uma época muito dinâmica na filosofia, que

pode prontamente ser refletida numa crônica de **Mago**.

A Filosofia da filosofia

Uma vez que a filosofia de Rorty é reducionista ao extremo, é adaptada a personagens que queiram desafiar a noção de existência ao nível mais fundamental. Tudo que um mago sente – mesmo com as Esferas – pode não ser nada mais do que uma ilusão, uma alucinação ou uma imagem sobreposta de alguma força exterior. Se as pessoas não são nada mais do que conchas com sinais irradiados, o que importa o que nossos sentidos nos dizem? Pode estar tudo errado ou ser irrelevante. Ou talvez as pessoas sejam apenas coisas que são feitas para *acreditar* que são pessoas, num gigante cosmos falso ou numa simulação de computador.

Para os magos interagir com este tipo de filosofia, a luta então se torna uma luta de motivação. Se não existe modo real de discernir “existência” ou “eu”, por que se importar com qualquer coisa? Seguindo a linha de pensamento de Rorty, os magos podem decidir que uma vez que é funcionalmente impossível confiar nos sentidos (e assim chegar às “verdades” da existência), eles devem ao invés disso se preocupar com como as coisas funcionam no que eles percebem. Em lugar de perder seu tempo discutindo as consequências metafísicas das pessoas não serem realmente pessoas,

eles podem também assumir que as pessoas pensam e existem e partir daí. Ao assumir que o mundo funciona num jeito concreto e sensível, o mago supera a paralisia de não ter identidade ou significado e pode então desenvolver um sistema de trabalho dentro daquela alucinação – mesmo se não seja nada mais do que um programa elaborado que o indivíduo é iludido a pensar. A filosofia completa o ciclo.

CONCLUSÕES E LEITURAS SUGERIDAS

Mago é uma experiência narrativa única – por sua natureza, uma crônica de **Mago** explora ideias e quebra barreiras. Adicionar ideias do mundo da filosofia erudita pode dar profundidade real e diversidade a seus antecedentes e pode inspirar seu grupo a se desenvolver e até mesmo debater. Os Narradores não devem recuar das ideias difíceis; **Mago** pode abraçá-las e se beneficiar de sua inclusão.

Leituras sugeridas para filósofos:

The Story of Philosophy, Will Durant

República, Platão

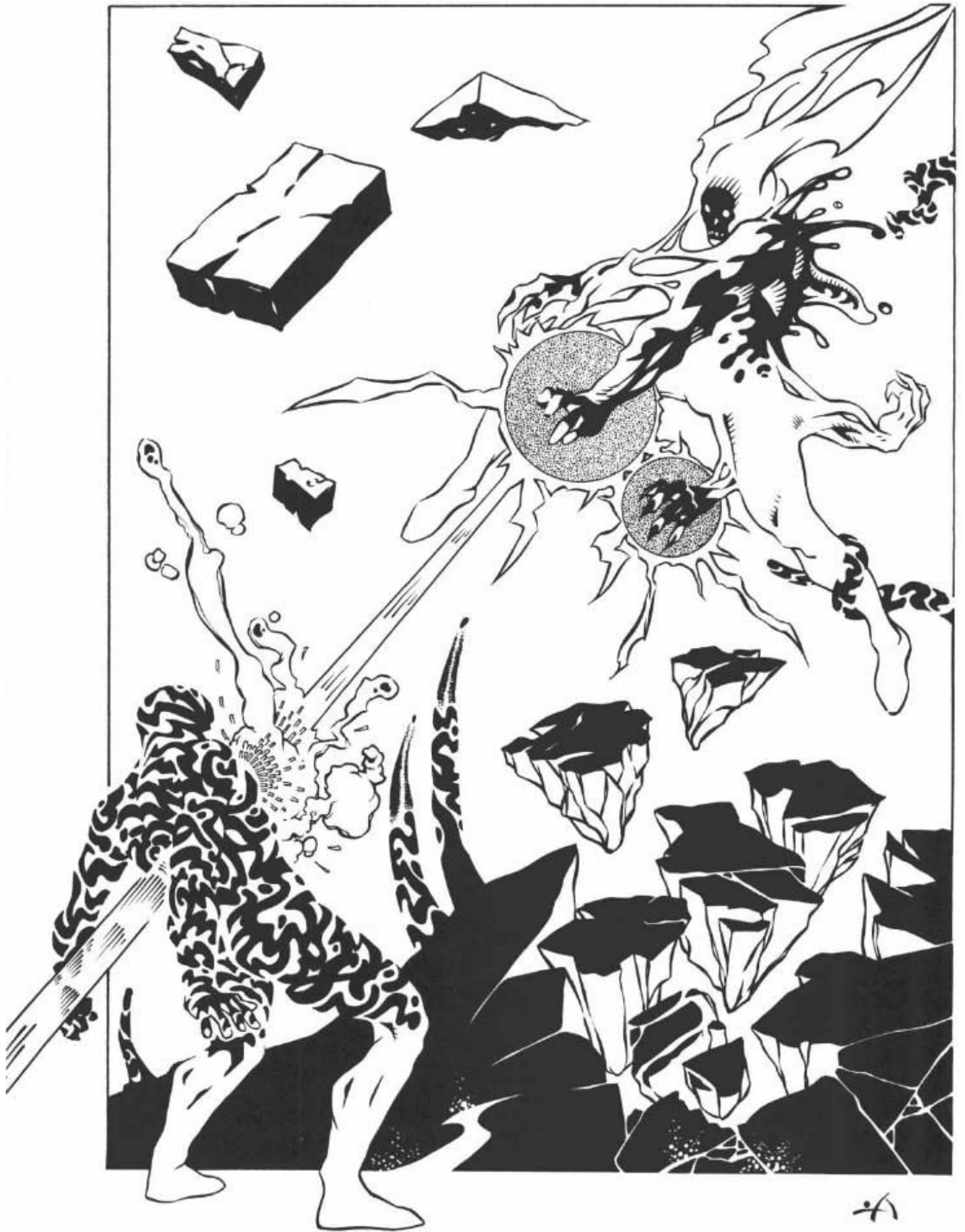
Ética, Aristóteles

Além do Bem e do Mal, Friedrich Nietzsche

After Virtue, Alasdair Macintyre

A Estrutura das Revoluções Científicas, Thomas Kuhn

After Philosophy, compilação de ensaios



CAPÍTULO QUATRO: AVATARES E PROCURAS

“A dança terminou. Os véus caíram. A cascata de epifanias terminou. A voz interior estava muda, e aquilo era bom, havia lhe dado mais do que o suficiente para conseguir imaginar”.

— Tom Robbins, *Skinny Legs and All*



Uma das mais importantes facetas de qualquer crônica de **Mago** é o desenvolvimento da compreensão mística de um personagem, representado no jogo pela Característica Arete. O Avatar de um personagem age como guia, motivador e mestre em sua busca, tanto que exige que tenha uma personalidade e agenda próprias. Uma vez que o Narrador é, no final das contas, o responsável por estruturar as Procuras de um personagem e costurá-las tanto às expectativas do jogador quanto às metas do

Avatar, estas duas facetas do jogo exigem maior atenção do que lhes foi dado em **Mago: A Ascensão**. Este capítulo contém informações de como construir o Avatar de um personagem, como retratá-lo numa crônica, algumas possibilidades sobre o que o Avatar realmente é e quais metas um Avatar pode buscar. A segunda metade do capítulo discute Procuras em maiores detalhes: como coordená-las, quando coordená-las, seu efeito sobre a Ressonância e o que uma Procura bem sucedida (ou mal sucedida) traz para o jogador e seu personagem.



Todos magos têm Avatares Despertos. É o que lhes permite executar mágica. Se aprofunda mais o assunto na página 138 de **Mago**. Mas para os Narradores novos (ou mesmo experientes), é mais ou menos como dizer que acionar um interruptor acende uma luz – em certo sentido verdade, mas não muito informativo.

A questão, então, é “o que é um Avatar?” O Avatar é uma parte do mago, talvez uma faceta de sua alma ou sua mente (se de fato estas duas coisas são separadas). O Avatar tem sua própria consciência e suas próprias agendas, e estas metas podem ou não coincidir nitidamente com os próprios planos do mago para sua vida. O Avatar pode afetar o mago de inúmeras formas – dando-lhe conselhos diretamente ou na forma de dicas sutis, ajudando-o em momentos de grande estresse e guiando-o em jornadas de auto-descoberta chamadas de Procuras. Os Avatares também parecem reter memórias de uma encarnação a outra, e estas encarnações não necessariamente seguem qualquer tipo de progressão lógica. Um Irmão de Akasha nascido na América pode ter visões de uma vida passada como um monge na China imperial, enquanto um Progenitor pode sonhar estar curando doenças de visão no Oriente Médio, mesmo que não tenha ancestrais árabes.

As origens do Avatar são desconhecidas aos magos modernos. O fim da Guerra da Ascensão e a destruição de muitas das capelas herméticas onde as teorias e as matérias eram guardadas significam que os magos mais jovens não têm as mesmas respostas sobre o papel e a função do Avatar que seus predecessores tinham. Mesmo em outras Tradições, a especulação sobre a verdadeira natureza do Avatar parece ter caído ladeira abaixo pelo tempo enquanto os magos se concentravam mais com sua sobrevivência e lutavam contra o mundo moderno.

Registros históricos, na forma de arquivos escritos ou tradição oral, não parecem falar de Avatares como presenças diretas nas vidas dos Despertos até a Idade Média. Certamente, os romanos tinham uma ideia similar do *genius*, os gregos do *daimon* e os eoplatonistas do *ochema*, mas os magos do tempo não parecem interagir com eles da mesma forma como suas contrapartes posteriores medievais. Antes da Idade Média, os magos pareciam dominar suas artes por meio da pura vontade, e aprendiam de seus mestres mais do que ao receber orientação de fontes espirituais. Uma teoria sustenta que enquanto novas ideias sobre a alma

tomavam lugar e os magos começavam a questionar os trabalhos de suas próprias mentes, seus Avatares ganharam (ou se afirmaram) consciência mais direta. Histórias místicas no Extremo Oriente, pelo que se sabe, parecem indicar Avatares mais “modernos” desde antes da descoberta na Europa Ocidental. Parece que enquanto a história progride, os Avatares parecem mais capazes – ou dispostos – a tomar ações diretas e perceptíveis nas vidas de seus receptores, ao ponto de por vezes se manifestarem fisicamente. No despertar do Ajuste de Contas, isto se tornou cada vez mais incomum (como mencionado na página 139 de **Mago**) – talvez as mesmas forças que mantiveram os magos neste lado da Película evitaram que seus Avatares assumissem formas corpóreas? Quando os Avatares se *manifestam* fisicamente, eles não parecem afetados pelo Paradoxo ou pela Descrença. Isto é porque os Avatares, como parte de um mago, são “enraizados” na realidade consensual, ou porque os Avatares estão bastante retirados daquela realidade a ponto de não serem feridos por ela? Essa questão é simplesmente outra forma de frasear a original: O que é o Avatar?

Alguns magos falam do Primórdio, ou os “Puros”, e dizem que cada Avatar é um fragmento desta energia primordial do universo. Os detalhes variam, claro, e têm passado pela história. No século XV, os magi falavam dos “Daemon”, e suas contrapartes na Ordem da Razão viam antigos filósofos ou anjos da guarda. Esta discrepância continua hoje – um Corista pode falar do Avatar sendo um anjo ou talvez até uma faísca do próprio Divino, enquanto um Verbena pode falar da Wycca. No fundo, contudo, a única verdade inegável sobre os Avatares é que eles existem – mesmo a Tecnocracia, que tenta como pode, não consegue negar as ânsias e visões que conduzem seus membros a maiores alturas de inspiração.

O que é o Avatar? Ninguém sabe, e o jogo seria bastante empobrecido se nós fornecêssemos uma resposta definitiva sobre o assunto. Talvez um Avatar seja um agregado da experiência passada de um dado mago – isto explicaria porque os Avatares em geral se tornaram mais poderosos com o passar dos séculos. Talvez o Avatar seja de fato um fragmento de um todo maior, um pedaço literal do divino confiado a um mago, como comprovado pelo fato de que enquanto as almas dos magos podem hesitar como fantasmas depois da morte, seus Avatares não parecem fazer a mesma coisa. Qualquer que seja a verdade sobre o assunto, os magos têm lutado por séculos para aprender a verdade do Avatar, e nem o misticismo

antigo nem a teoria científica precisa decidiram a questão. Talvez não seja a resposta o que importa, tanto quanto fazer a pergunta....

RETRATANDO O AVATAR

Todos magos, a despeito de possuírem o Antecedente Avatar ou não, possuem um Avatar Desperto. As possibilidades de como qualquer dado Avatar pode se manifestar são literalmente infinitas. Detalhar o Avatar do personagem exige absorção do jogador, interpretação do Narrador e comunicação constante e avaliação de ambos.

CONSTRUINDO O AVATAR

Antes mesmo que o jogo comece (embora nunca seja tarde demais!), o jogador e o Narrador devem considerar as seguintes questões:

- **Qual é a Essência do personagem?** Enquanto os Avatares podem tomar quase qualquer forma e buscar agendas sem limites, o primeiro passo ao determinar algo sobre um Avatar é decidir sobre sua Essência. A importância da Essência ao retratar o Avatar é discutida abaixo. Nos primeiros estágios da criação do personagem, o jogador deve decidir sobre a Essência de seu personagem e então trabalhar com o Narrador para determinar o que esta escolha significa em termos do desenvolvimento do mago. Avatares Dinâmicos, por exemplo, são forças da transformação, mas “transformação” é um termo vago. Ele pode se referir a crescimento descontrolado (ou até mesmo controlado) ou destruição excessiva. Talvez um mago com um Avatar Dinâmico tenha sido uma pessoa rigidamente controlada toda sua vida – o Despertar de seu Avatar o deixará insano? A Essência é uma decisão muito importante – não deixe o jogador fazer a escolha de maneira leviana.

Os Narradores podem perceber ao ler as descrições das quatro Essências, abaixo, que as metas de Avatares de diferentes Essências podem se justapor um pouco. Por exemplo, considere um Avatar que deseja que seu mago akáshico reestruture sua Tradição no despertar do Ajuste de Contas. O Avatar pode ser Dinâmico, tentando mudar o caos atual. Ele pode ser Padrão, em que ele está tentando reparar algo já existente. Ele pode ser Investigador, vendo a Tradição como um passo numa meta maior de unificar todos os magos. O Avatar pode até mesmo ser Primordial, agindo como um tipo de representante para o Registro Akáshico. Se a Tradição não for reconstruída, o Registro irá da mesma forma se apagar.

Este tipo de justaposição simplesmente significa que o jogador deve claramente definir como o Avatar e suas metas interagem para formar a trilha mística do

AVATAR E OUTROS ANTECEDENTES

Como escrito, o Antecedente Avatar determina apenas quanta Quintessência um mago pode aproveitar e canalizar. A força do Avatar também pode determinar quanto contato ele está disposto (ou é capaz) de ter com o mago e quanto direto esse contato é, quanto flexível o paradigma do mago é (se o mago tem séculos de experiência mágica, só faz sentido que sua visão de mundo seja um pouco menos rígida) e talvez até mesmo se um dado efeito é vulgar ou coincidente.

O **Guia das Tradições** inclui vários outros Antecedentes que podem se ligar ao Avatar do personagem. Vidas Passadas provavelmente é o mais óbvio, uma vez que um mago com este Antecedente está simplesmente acessando informação de seu Avatar. Da mesma forma, um Avatar pode se mostrar num Sonho do mago muito mais facilmente do que em sua “vida real”. Um mago com acesso a um Nodo ou um Santuário pode achar que seu Avatar o contata mais frequentemente em seu lugar de poder, e mais de um Familiar do mago já entregou “mensagens” do eu superior. Uma Bênção, também, pode ser um dom conferido pelo próprio Avatar. Um mago que se adapte numa Lenda pode achar que seu Avatar toma um papel na história – ou ajuda-o a cimentar a sua própria.

Quando escolhe qualquer um destes Antecedentes, o jogador deve considerar como eles interagem com a trilha mística do personagem e como eles irão interagir com seu Avatar. O Narrador, então, é responsável por assegurar que o Avatar perceba quaisquer mudanças nestes outros Antecedentes. Uma das maiores barreiras a transpor em **Mago** é a estranheza inerente do Avatar – ele é parte da alma, ou uma entidade separada? Ao tentar entrar nas outras facetas do personagem, o Narrador pode fazer o Avatar parecer menos abstrato e mais uma parte integral da mágica do personagem.

mago. Se o jogador deseja deixar *você* decidir como isto tudo se encaixa, legal. O Avatar pode facilmente permanecer completamente nas mãos do Narrador; isto permite que o jogador e o personagem sofram a busca por compreensão mística juntos.

- **Quanto contato o mago já teve com seu Avatar?** Esta questão pode ser melhor resolvida depois de jogar o Prelúdio do personagem, uma vez que o Despertar quase sempre inclui algum contato com o Avatar. O Avatar falou com o personagem? Se sim, como? Verbalmente, na forma de um interlocutor anônimo? Uma voz na cabeça do mago? Uma carta anônima? Uma conversa numa sala de bate papo na Internet? Ou o mago realmente viu seu Avatar, talvez num sonho ou até mesmo numa visita vívida e terrível?

Alguns Avatares até mesmo tomam formas físicas e podem entrar na vida de um mago representando qualquer papel no qual eles possam desafiá-lo e instruí-lo – um amigo, um amante, ou mesmo um rival ou inimigo. Como regra geral, magos com baixa ou sem pontuação em Avatar (como no Antecedente) não recebem mensagens muito claras de seus Avatares; talvez seus egos superiores sejam jovens ou eles não estejam devotando muita atenção aos magos por qualquer motivo. Altas pontuações no Antecedente indicam um Avatar que é capaz e propenso a fazer contato direto com o mago. Se o Avatar escolhe fazê-lo é outro assunto. Como Narrador, você deve medir o quanto é apropriado para o personagem o Avatar fazer e manter contato e, mais importante, o quanto apropriado é para o jogador. Para um jogador inexperiente, um Avatar falador ou útil pode ser uma dádiva de Deus (veja abaixo para mais sugestões ou usos para o Avatar em jogo).

- **Que forma o Avatar toma?** Este tópico é discutido em maiores detalhes abaixo, mas a forma de um Avatar é determinada por sua Essência e pelo que motivaria o personagem. Isso significa que nem *todos* Oradores dos Sonhos são guiados por totens animais e nem *todos* TecnoCratas veem seus Avatares em termos de fórmulas matemáticas. O que dizer sobre um tecnocrata Orador dos Sonhos que ouve vozes que o guiam no burburinho da multidão no metrô, ou um Engenheiro do Vácuo que explora os mares a quem a iluminação é uma monstruosa criatura marinha que ele deve capturar e identificar?

- **Como os magos veem o Avatar?** Isso é, o que o personagem pensa que estas vozes em sua cabeça realmente são? Como com muitos jargões em **Mago**, “Avatar” dificilmente é um termo universalmente usado. Um mago cristão pode não acreditar em momento algum que o que ele faz seja “mágica” – ele realiza o que realiza pelo amor de Deus, não por sua própria vontade. Então o que é o “Avatar”? Ele pode vê-lo em termos de um anjo, o Espírito Santo, visões divinas e assim por diante. Os magos com Avatares realmente sutis podem nem percebê-los – eles têm anseios e ideias, sim, mas estas vêm da própria mente do mago, não de algum “espírito guia”.

- **Como o mago se sente sobre seu Avatar?** Nem todos Avatares são benignos. Nem todos são confortantes. Alguns têm agendas diretas e exigentes e não têm tempo para mimar seus magos. Alguns são tão potentes que seus anfitriões não conseguem lidar com o poder bruto que comandam e ficam loucos ou se fecham completamente. Alguns Avatares escolhem formas de contato que são horríveis para seus magos. Por outro lado, muitos Avatares conhecem o valor da

sutiliza e também sabem que a curiosidade e a vontade que levam ao Despertar fornecem uma chave para motivar o mago. O jogador e o Narrador devem decidir como o mago se sente sobre seu ego superior – ele é um professor apreciado? Um amigo próximo? Um ser sobrenatural ou algum fenômeno inexplicável? Ou o mago não tem motivos para suspeitar que *tenha* um Avatar?

- **O personagem experimentou uma Procura?** O Despertar normalmente confere de um a três pontos de Arete. Isto tipicamente significa que um personagem de **Mago** começa com sua pontuação de Arete como determinada pela criação normal de personagem e é assumido não ter sofrido sua primeira Procura. Este não é necessariamente o caso. Especialmente se o Avatar é particularmente potente, o mago pode já ter sido tomado por tal jornada. Se este for o caso, decida o resultado junto com o jogador. Você deve detalhar o que aconteceu durante a Procura para que os elementos desta primeira expedição na iluminação possam se mostrar durante lições futuras. Adicionalmente, isto certamente irá colorir como um mago vê seu Avatar. Se a primeira Procura foi uma falha absurda, o mago pode sentir-se inadequado e fraco, e temer ou até mesmo se ressentir das lições de seu Avatar. Se a Procura foi bem sucedida, ele pode ser grato e estar ansioso por aprender – ou ele pode ser orgulhoso e arrogante, achando que não precisa mais de instruções. Veja Procuras, abaixo, para mais informações.

- **O que o Avatar deseja ensinar ao mago?** Isto é realmente mais para o Narrador do que para o jogador, embora se o jogador tenha contribuído a respeito do caminho místico de seu personagem, o Narrador deve por todos os meios ouvi-lo. Todos Avatares têm uma lição (ou muitas lições) a ensinar. O que espera ao fim de um enigma final de um Avatar, poucos magos conseguem dizer. O poder é uma possibilidade, mas como até mesmo o mais jovem mago tem poder além do rebanho de Adormecidos, isto parece um tanto trivial. Talvez o mago ao aprender a lição do Avatar, consiga se unir com o Promórdio (o que quer que isso signifique), assim Ascendendo. Qualquer que seja a verdade definitiva, especular sobre ela antes de aprender lições mais imediatas de um Avatar prorroga a resolução do problema. Todos os magos têm defeitos (muitas vezes ligados à Natureza do personagem: veja as páginas 96-101 de **Mago: A Ascensão** para alguns exemplos). O Avatar pode desejar retificar este tipo de defeito profundo, assim tornando o mago uma pessoa mais completa (e abrindo-o para níveis mais elevados de iluminação). Por outro lado, o Avatar pode nem mesmo reconhecer os defeitos de personalidade do

mago como algo que tenha algo a ver com ele. Alguns exemplos do que um dado Avatar pode tentar ensinar a um mago são detalhados abaixo.

- **Quais encarnações passadas o Avatar tem de compartilhar?** Nem todos Avatares têm tais memórias, ou ao menos nem todos escolhem reconhecê-las. Mas um Avatar que passe uma vida com um mago hermético que eventualmente se tornou um líder de capela terá muitas visões diferentes da mágica do que um que tenha passado poucos anos com um Cultista que se autoimolou. O jogador *pode* ter algumas ideias sobre que tipo de informação ou atitudes um Avatar traz consigo de encarnações prévias, mas a decisão final é melhor se deixada para o Narrador por duas razões. Primeiro, uma vez que memórias de vidas passadas muitas vezes são incompletas, o jogador pode mais facilmente interpretar não conhecer a verdade se ele realmente não a conhece. Segundo, memórias de vidas passadas podem fornecer incontáveis ganchos de enredo facilmente manipuláveis para o Narrador. Veja a caixa intitulada “Avatar e Outros Antecedentes” para mais informação.

DESCREVENDO O AVATAR

Cada uma das quatro Essências tem certos elementos e descrições comuns a elas. O Narrador deve olhar este conselho tendo exatamente isso em mente. Os jogadores podem apresentar (e frequentemente apresentam) descrições dos Avatares de seus personagens que dão uma visão completamente nova sobre a Essência e em todo relacionamento mago-Avatar. Esse tipo de criatividade é encorajada; é fundamental para se jogar **Mago**. Um jogador que gaste tempo e energia detalhando o Avatar de seu personagem não gostaria de ouvir que o Narrador fez o trabalho por ele – e talvez desenvolva algo completamente fora de tom com o conceito do personagem do jogador.

Abaixo estão sugestões para as aparências e costumes de Avatares de cada uma das quatro Essências. O Narrador também encontrará sugestões sobre o que um Avatar de uma dada Essência pode estar tentando ensinar a um mago e para quais Esferas isto pode empurrar o mago.

- **Avatares Dinâmicos:** Estes Avatares tentam ordenar a mudança. A que grau eles desejam ver as coisas diferentes varia amplamente. Alguns Avatares Dinâmicos realmente se focam em uma meta de cada vez, buscando “tornar o mundo um lugar melhor” e mudando as coisas ao melhorá-las. Uma vez que um objetivo em particular tenha sido alcançado (ou quase alcançado), eles direcionam seus magos em outras

tarefas. Isto é mais comum para Avatares de poder baixo e médio; o mago tem controle sobre tais casos, e tudo o que o Avatar pode fazer é conceder dicas.

Avatares Dinâmicos mais poderosos, contudo, muitas vezes não são tão benevolentes. Suas metas mudam quase diariamente, e se o mago deseja mantê-las, ele tem que aprender a cantar e assobiar ao mesmo tempo. Tais magos muitas vezes adotam uma mentalidade do tipo “olho do furacão”; enquanto seus Avatares caóticos os empurram em várias direções de uma só vez, eles aprendem a manter o ritmo ao não falhar no turbilhão de energia e ideias que gira em seu ego superior (representado pela proficiência em várias Esferas diferentes). Outros aprendem a dirigir seus Avatares de algum modo, aplicando toda sua considerável coragem mágica a um problema por vez. Em pouco tempo, eles aprendem a descarregar a mudança rapidamente, certamente e efetivamente (por isso se tornando Mestres em uma ou duas Esferas).

O que um Avatar Dinâmico está tentando ensinar ao mago? Novamente, alguns Avatares são mais extremos do que outros. O Avatar pode querer ver uma instituição em particular destruída ou transformada a partir de dentro. Ele pode se focar em transformar o mago, ensinando-lhe a quebrar suas rotinas, aprender novas habilidades e práticas, libertar-se de posses materiais, ou apenas por que a mudança é boa. Avatares mais Dinâmicos não param para planejar excessivamente. Eles parecem compreender muito bem que alguém nunca consegue levar todas as variáveis em conta e que às vezes o único jeito é *fazer*. Um mago que seja muito cuidadoso ou apenas queira se sentar e estudar ou discutir pode encontrar seu Avatar Dinâmico empurrando-o de maneiras mais e mais diretas, até finalmente o mago ser forçado a reagir.

Quando planejar e retratar um Avatar Dinâmico, o Narrador deve lembrar que estes Avatares evitam a consistência. Eles raramente aparecem na mesma forma duas vezes, embora possam manter um tema consistente (então que os magos os reconheçam). Dependendo de o quanto o mago é iluminado, estas formas podem ser reconhecíveis (um Avatar pode tomar a forma dos amigos ou família do mago, mas nunca a mesma pessoa duas vezes) ou mais abstratas (o Avatar se comunica através do som, mas sempre sem falar, e certamente nunca na mesma voz). De todas as Essências, os Dinâmicos são os mais prováveis a guiar seus magos através de palpites e impulsos mais do que por meio de conversa direta. Seja isso devido a eles, mais que o mago, fazerem seu próprio caminho ou por não conseguirem apenas focar o suficiente para

fornecer ajuda concreta é uma questão que ninguém ainda respondeu. (Para Narradores que não se importam com um pouco de “cruzamento”, o **Livro da Wyld para Lobisomem: O Apocalipse** tem algumas boas sugestões para incorporar o tipo de caos que os Avatares Dinâmicos representam em seus jogos. Só lembre-se, não é um livro de **Mago**, então esteja preparado para alguma cosmologia que pode não se adaptar muito bem.)

Algumas possibilidades para um Avatar Dinâmico incluem:

- Uma música, imagem, equação ou alguma outra ideia que não *deixaria* a cabeça do personagem até que ele aja de algum modo.

- O espírito ou imagem de um revolucionário; este pode ser qualquer um que tenha desafiado a ordem estabelecida – Charles Darwin, Pablo Picasso, Susan B. Anthony, Rosa Parks, Louis Pasteur, Karl Marx, Billie Holiday, etc. Nem mesmo tem de ser alguém especialmente famoso. Se o personagem tem um professor favorito ou parente que foi um tipo de “ovelha negra”, seu Avatar pode tomar a forma daquela pessoa devido ao reconhecimento.

- Uma mudança repentina no clima ou outra condição fora do controle do mago. Talvez todos comecem a falar de trás para frente quando seu Avatar quer tomar nota de algo (sim, isto *pode* ser difícil de

diferenciar de um defeito do Paradoxo).

- **Avatares Padrão:** Não mais só para Tecnocratas, a Essência Padrão ou abraça o status quo ou deseja construir algo novo. Considerando que um Avatar Dinâmico muitas vezes não se importa muito com *o que* muda, desde algo seja diferente, um Avatar Padrão não tem necessariamente algo contra a mudança desde que ele saiba o que está mudando. Por isso, Avatares Padrão tendem a encorajar seus magos a planejar, continuamente, agindo apenas quando todos os fatores necessários estejam em posição e a margem de erro seja desprezível. Claro, se os magos esperarem pela aprovação de seus Avatares, eles *nunca* farão nada.

Avatares Padrão, a despeito de suas naturezas excessivamente cautelosas, podem ser os mais fáceis com os quais conviver. Eles não surpreendem muito seus anfitriões e de muitas formas são os Avatares mais previsíveis. Suas metas mudam, na maioria das vezes, apenas quando uma meta foi completada. Alguns Avatares Padrão se focam em metas em pequenas partes (melhorar uma vizinhança, então expulsar os espíritos perniciosos, *então* construir um novo centro comunitário) enquanto outros escolhem um objetivo particular que exige trabalho constante (defender a vizinhança e ter certeza de que não caia em abandono). Contudo, Avatares Padrão não são



EXEITIPLØ DINÂITICØ - GAGE CRESSNER

Gage é um Filho do Éter que se especializou em física. Seu estilo de mágica, diferente de muitos de sua Tradição, inclui mais de teoria e matemática do que engenhocas. Ele não tem a paciência para juntar as coisas, mas gosta do desafio de imaginar como elas funcionarão em campo.

O Avatar de Gage nunca o visita diretamente. Uma vez que Gage tenta ser tão “sem sentido”, ele provavelmente ou fica entediado ou amedrontado de uma coluna de fogo ou outra manifestação. Por Gage estar tão interessado em harmonia e a física do som, seu Avatar o visita na forma de vibração e um zumbindo estranho que fica cada vez mais alto se Gage “supostamente” aprende algo de uma dada situação. Se Gage perceber o fato que tudo tem uma ressonância espiritual bem como uma ressonância física (ou seja, seu jogador decidir que ele irá aprender a Esfera Espírito), o Avatar de Gage tomará uma abordagem mais direta em seu desenvolvimento.

agentes da estagnação. Eles desejam ver o mundo perfeito. Se algo é danificado, corrompido ou mesmo não trabalha aos picos de eficiência, eles tentarão melhorá-lo. Isso inclui o mago.

Avatares Padrão querem a perfeição da mente, corpo e alma para seus anfitriões. Suas lições e Procuras objetivam primeiro os defeitos prejudiciais mais óbvios na composição de um personagem e trabalham as matérias mais sutis. Claro, a definição de “defeito” pode não ser algo que o mago vê como prejudicial. Mesmo se o mago está ciente de um problema, ele pode não ser capaz ou não querer consertá-lo. Seu Avatar se beneficia de vidas de experiência e maior perspectiva, claro, mas parte de ser humano é ser falho. Esse conflito – perfeição versus humanidade – é central para o Avatar Padrão. Os magos no centro deste conflito muitas vezes aprendem Esferas que sentem que os ajudarão na busca desta perfeição. Exatamente o que o Avatar quer aperfeiçoar indica quais Esferas um dado mago pode exibir; um Avatar que queira consertar defeitos existentes pode guiar seu mago em direção da Entropia ou Tempo, enquanto um que queira construir novas criações sem defeitos naturalmente se focaria nas Esferas Padrão (Forças, Vida e Matéria).

Para a maioria, estes Avatares mantêm a mesma forma de manifestação em manifestação. Elas provavelmente são as mais prováveis de aparecer fisicamente a seus magos, só para lhes dar algo concreto em que se segurar. Avatares Padrão podem entrar em vários relacionamentos com seus magos; eles podem aparecer como professores, estudantes, pais, chefes ou subalternos – algo que pressione o mago à perfeição.

Algumas possibilidades para Avatares Padrão incluem:

- A imagem de um grande arquiteto ou líder, ou simplesmente uma pessoa a quem o mago associa estabilidade ou proteção.
- Uma versão idealizada do próprio mago, talvez manifestadamente sobrenatural (pele dourada, luminoso, angélico) ou meramente uma forma humana fisicamente perfeita.
- Contato escrito (ou por e-mail), nunca assinado, mas com escolha de frases e agenda reconhecível.
- Um ícone ou totem não-humano mas ainda concreto e reconhecível – talvez um hiper cubo possa

EXEITIPLØ PADRÃO - MARNE WELLS

Marne é uma bruxa Verbena cujo Despertar mostrou sua vida como uma coisa contínua e interconectada mais do que uma mixórdia de seres independentes. Desde então, ela tem se esforçado para recapturar a clareza de pensamento que sentiu naquele momento, sabendo que se conseguir, ela será capaz de reparar ou reconstruir qualquer coisa, curar doenças ou ferimentos, recriar espécies extintas – as possibilidades são ilimitadas.

Seu Avatar lhe mostrou a simplicidade básica de toda a vida durante seu Despertar na esperança de dar a Marne um embasamento sobre o qual construir. Aquela simplicidade se provou muito para abraçar, então seu Avatar agora está tentando empurrá-la frente aquela epifania de novo, em pequenas etapas. Seu Avatar toma a forma de uma árvore (optando por uma forma simples e robusta) e sempre aparece crescendo de uma semente a um rebento até uma planta madura em segundos. Ele planeja ajudar Marne a obter uma vasta base de conhecimento para que veja que cada “Esfera” é meramente uma lente diferente pela qual ver o mundo.

aparecer para um Adepto da Virtualidade, ou um Orador dos Sonhos possa ver seu Avatar como uma abelha ou outro animal altamente organizado.

• **Avatares Primordiais:** Cada uma das Essências têm seus problemas. Avatares Dinâmicos são muitas vezes descuidados e sem foco. Padrão são rigidamente controlados e lentos em agir, e Avatares Investigadores muitas vezes são tão focados em sua meta que não percebem o que está na frente deles. Mas os Avatares Primordiais são apenas *assustadores*.

O Avatar Primordial é velho e tem uma experiência de vida passada que data desde antes do alvorecer do tempo mas raramente escolhe compartilhar isto com seu mago. Os Primordiais muitas vezes têm lições ou metas específicas em mente para uma dada vida e não imaginam quebrar muitas das leis da realidade para alcançá-las. Afinal, eles estão por aí por tempo o suficiente para saber que todas as leis são fugazes. Eles precisam que seus magos compreendam o suficiente para aprenderem a lição ou alcançarem o fim que eles têm em mente, mas depois eles se tornam indiferentes, esperando pela morte do mago para que possam retornar a tudo que espera além deste mundo.

Para o mago mortal com o Avatar antigo e desconhecido em sua cabeça, a iluminação pode ser um prospecto terrível.

Quando retratar ou planejar um Avatar Primordial, o Narrador é encorajado a ser tão misterioso quanto possível. Avatares desta Essência raramente tomam formas reconhecíveis para seus magos. Suas formas podem ser reconhecidas num tipo icônico (totens animais, o Ceifeiro de Vidas e assim por diante), mas poucos Avatares Primordiais se importam com figuras históricas ou humanas específicas para seus disfarces. Além disso, estes Avatares transpiram *poder*. Se todo Avatar é um fragmento do Primórdio ou algum poder similar, os Primordiais são os mais puros destes fragmentos. Mesmo um mago com um Avatar “mais fraco” (ou seja, uma baixa pontuação no Antecedente) deve ter o sentido de que seu Avatar não é realmente fraco; ele meramente não está lhe dando sua atenção plena.

O que os Avatares Primordiais querem? Não muitos deles têm o devido tempo para formar tais generalidades. Todo Avatar Primordial está ligado a um conceito arquetípico. Isto pode ser um ideal espiritual (pecado vs. virtude) ou uma ocorrência física (morte e decadência). A meta do Avatar em sua encarnação pode ser fazer o mago ganhar alguma perspectiva do que ele representa, ou pode ser simplesmente uma incumbência para um poder maior

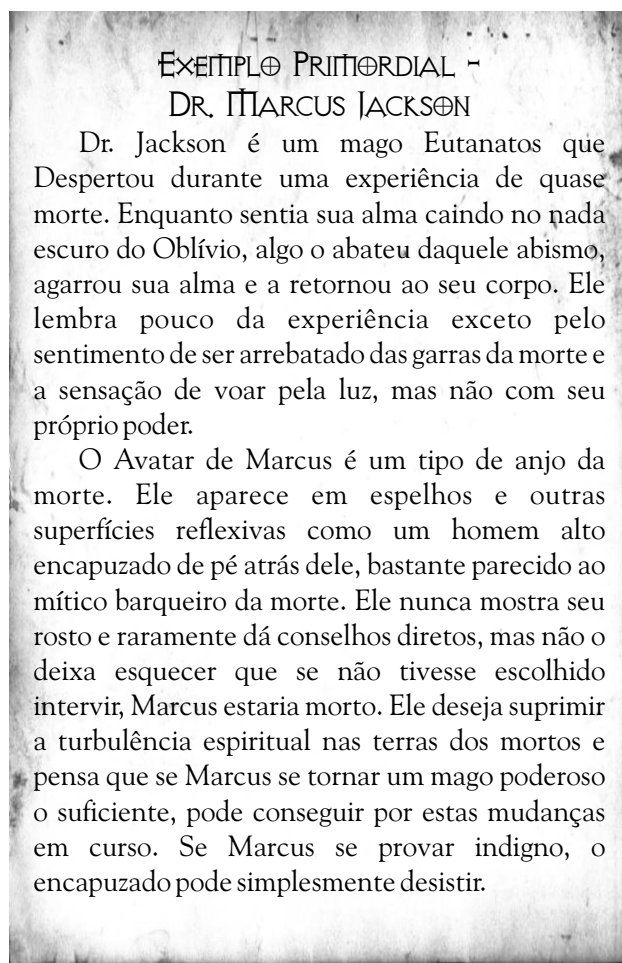
(isso não é amedrontador o bastante?). Tudo isso significa que para retratar devidamente um Avatar Primordial, o Narrador deve decidir o que aquele Avatar representa, como o mago vê aquele conceito (o que exige alguma contribuição do jogador), como o mago desenvolve aquele conceito em sua encarnação e o que o Avatar está querendo fazer para “iluminar” o mago.

Isto pode parecer bastante complexo em comparação às outras três Essências. O que de fato é o caso. Avatares Primordiais são de longe os mais poderosos e complicados das Essências e por isso os mais raros. Um jogador que escolha esta Essência para seu personagem tem de estar preparado para alguns momentos difíceis à frente.

Um Avatar Primordial pode tomar uma das seguintes formas:

- Uma besta mítica, ou algo reconhecível tal como um dragão ou um djinn, ou alguma criatura de pesadelos.

- Uma voz de uma sombra ou um poço profundo. Diferente de um Avatar Investigador, que pode escarnecer o mago de além de seu alcance, a voz não



chama. Ela meramente concede conselhos ou sugestões.

- Uma imagem de sabedoria ou Destino: o Ceifeiro de Vidas, o Norns, a cabeça de Bran Boru ou simplesmente um homem ou mulher velhos que transpiram conhecimento.

- **Avatares Investigadores:** De certo modo, todos Avatares são Investigadores. Cada um tem uma meta para seu mago e pressiona o mago frente à realização daquela meta. No caso dos Avatares Dinâmico, Padrão e Primordial, a meta normalmente é atingível (mesmo que para alcançar a meta leve toda a vida do mago). Avatares Investigadores escolhem metas que o mago não pode alcançar numa centena de vidas.

Para os Avatares Investigadores, a busca em si é a coisa importante. Afinal, um mago que está consistentemente se esforçando para alcançar um fim está constantemente mudando, sempre melhorando (ao menos em teoria). Uma meta desafiadora força o mago a se adaptar enquanto suas circunstâncias mudam. Uma busca “impossível” – uma que o mago reconhece como tal – permite que ele se envolva em aventuras que dizem respeito apenas periféricamente à jornada contínua de seu Avatar.

O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para determinar a busca do Avatar e a visão do mago sobre ela. Talvez o mago acredite que o Avatar o está conduzindo a buscar o Santo Graal (ou alguma outra meta grandiosa, mas material). Na verdade, o Avatar quer ascender ao estado de graça e santidade que encontrar o Graal exigiria. Este tipo de perfeição espiritual pode nunca ser alcançada, mas o Graal em si é – afinal, já aconteceu antes! Sendo assim, a busca é colocada em termos que o mago possa compreender.

O Avatar Investigador pode aparecer como um companheiro de jornada – um amigo íntimo, um colega viajante ou até mesmo um rival procurando pela mesma coisa. Ele pode aparecer como a meta em si, o Coelho Branco levando o mago mais e mais fundo no País das Maravilhas. O Avatar pode atrair o mago à distância, persuadindo-o até sua meta sem nunca se apresentar, ou pode aparecer como o instigador da busca inteira. Estes Avatares muitas vezes tomam múltiplas formas ou mudam de forma de tempos em tempos enquanto a busca evolui – se o mago começa a se ressentir de ver seu Avatar como uma Voz Do Alto empurrando-o por uma trilha, talvez uma mulher bela, obscura no final daquele caminho possa ser uma isca mais tentadora.

A busca pode mudar com o tempo, para o mago, ao menos. Especialmente se o mago está se tornando frustrado com sua aparente falta de progresso frente à meta, o Avatar pode persuadi-lo a assumir uma tarefa

que ele consegue completar, algo que ele possa olhar para trás como um sucesso quando os tempos estiverem difíceis e a estrada se tornar dura. (Narradores: é realmente bom avisar os jogadores a respeito disso também.)

Magos Investigadores quase sempre aprendem a Esfera Correspondência, e muitos também se inclinam em favor de Tempo. Pode ser tentador, afinal, olhar para frente e ver se a busca trará uma conclusão bem sucedida. Contudo, a busca evolui com o tempo, e olhar para frente pode meramente confundir o mago, desviando-o de sua meta – o que cabe muito bem a um Avatar Investigador.

Alguns exemplos de Avatares Investigadores incluem:

- Sir Lancelot, Ponce de Léon, Freud ou qualquer outra figura histórica ou mítica que embarcou numa busca impossível para encontrar alguma besta ilusória mas irresistível.

- Uma ponte, estrada, veículo ou outro meio de viagem que apareça no horizonte.

- Um terrível monstro que persegue o mago – se ele pudesse encontrar um lugar para descansar onde estivesse seguro da fera, ou talvez encontrasse seu lar, então ele poderia enfrentá-lo.

- Um “dingus”, seja humano, objeto, ideia ou lugar, que apareça ocasionalmente, longe do alcance.

EXEMPLO INVESTIGADOR - TY WILLIAMS

Tyrone Williams Despertou jovem – tão jovem, que não se lembra de um tempo em que não conseguia fazer mágica. Ele era um garoto de rua e com os anos conseguiu uma existência moderadamente confortável. Ele tem seu próprio esconderijo, no porão de um prédio no centro, onde está seguro e quente. Entretanto, ele não se sente completo lá, pois sabe que seus pais estão lá fora em outro lugar.

O Avatar de Ty tem mudado bastante de forma para mantê-lo com uma mente de dez anos de idade. Às vezes personagens de desenhos funcionam bem; outras vezes ele parece com um policial ou oficial ocioso para fazer Ty andar. Mesmo que saiba que os pais Ty estão mortos, ele não o deixa imaginar isso – ele não quer que pare de procurar por um lar de verdade. Enquanto isso, Ty aprende mais e mais sobre sua cidade e sobre a vida nas ruas. Existem mundos a explorar, e seu Avatar teme que se ele descobrir a verdade sobre seus pais, ficará muito distraído para se preocupar.

⊕ AVATAR EM JOGO

Uma vez que o Narrador e o jogador tenham chegado a uma conclusão sobre como o Avatar parece, como ele se comporta e quais são suas metas para o mago (mesmo se esta conclusão consista no jogador dizendo “Faça como quiser”), o Narrador ainda tem a tarefa de jogar o Avatar durante o jogo. Esta é uma tarefa mais difícil do que pode imediatamente parecer. Muita da interação do Avatar pode parecer invasiva – o Avatar não é uma voz constante na cabeça do mago (a menos que o conceito do mago e as Características reflitam isso). Da mesma forma, não deveria ser um anjo da guarda, resgatando o mago de problemas a cada sessão ou avisando-o do perigo. Caso contrário, o mago não aprenderá nada a menos que consiga trilhar seu próprio caminho.

Alguma interação com o Avatar, contudo, é necessária para lembrar o personagem (e o jogador) que ele é um mago. Goste ou não, o Despertar trouxe consigo responsabilidades, e os magos que se refugiam na existência mundana tendem a perder seus poderes enquanto seus Avatares adormecem – talvez da próxima vez eles encarnem em alguém merecedor de sua atenção. Afetar este equilíbrio entre sufocar o jogador com dicas e deixar o jogador pensando, “Meu personagem *tem* um Avatar?” é uma das muitas tarefas do Narrador.

Quando jogar com os Avatares, tenha o seguinte em mente:

- **O Avatar é uma faceta do personagem.** Isso significa que o jogador deve ter tanto a dizer quanto ele deseja na apresentação do Avatar. Claro, como Narrador, você pode se sentir livre para decidir que o personagem simplesmente entendeu mal o que o Avatar realmente queria – mas *tome cuidado* para não furtar uma parte integral do personagem do jogador dele. Se o jogador decidir que seu Avatar de Essência Padrão sempre aparece na forma da pintura de Da Vinci do idealizado *Homem Vitruviano*, é perfeitamente aceitável que o Avatar mude de forma depois do mago completar uma Procura e aprender qualquer grande verdade que o Avatar estava tentando lhe ensinar ao tomar aquela forma. Não é aceitável, contudo, que o Avatar mude de formas repentinamente só porque o Narrador não gosta de Da Vinci. Respeite a visão que o jogador tem do personagem e do Avatar.

- **Não seja muito severo.** Com raras exceções, os Avatares não levam seus magos pelo nariz e raramente lhe dizem o que fazer diretamente. O Avatar pode usar vários métodos motivacionais sobre o mago (veja abaixo), mas simplesmente aparecer e dizer, “Faça

isso”, provavelmente não é a melhor escolha. Sutileza é a chave, e pode adicionar à crônica enquanto os jogadores conduzem parte da história. Considere: um Avatar concede a seu mago um sonho simbólico. Você, como Narrador, sabe o que o simbolismo significa; a caveira ardente supostamente representa outro mago que a cabala recentemente encontrou, e o fato que está rindo maniacamente significa que este mago está prestes a se tornar um Desaurido. O jogador interpreta este simbolismo de forma diferente – ele vê a caveira ardente e pensa em um dos outros membros de sua própria cabala. Agora o mago imagina o que o Avatar estava tentando lhe dizer sobre seu companheiro de equipe – ele está ficando louco? Se vendendo para os Nefandi? Caindo em Silêncio? O Narrador então enfrenta a escolha de “corrigir o jogador”, o que provavelmente envolve o Avatar aparecer e dizer, “Não, não foi isso que eu quis dizer” (o que faz com que tanto o Narrador quanto o jogador pareçam um tanto bobos), ou tomar esta nova linha de enredo e desenvolvê-la. Estar disposto a se adaptar à linha de enredo de alguém é importante para a Narrativa em geral, mas especialmente quando se lida com seres tão sutis e misteriosos como os Avatares.

- **Conheça os Avatares dos personagens.** Isso é, saiba o que eles querem, como eles parecem e o que eles podem fazer. Dois Avatares nunca são exatamente iguais, e tendo controle sobre as atitudes e capacidades de cada um ajuda imensamente a interpretá-los com consistência. Por que a consistência é uma coisa boa? Porque você não quer que os jogadores sintam que têm uma pequena versão do Narrador correndo com eles todo o tempo. O Avatar deve ter sua própria “voz” distinta, mesmo que nunca fale literalmente. Se durante uma sessão os Avatares estão dispensando conselhos a torto e a direito e na próxima todos eles são silenciosos mas repentinamente concedem Quintessência conforme necessário, toda a noção do Avatar parece randômica e fraca.

Sobre esse assunto, lembre-se que a natureza exata e a função do Avatar não são algo que qualquer mago possa predizer com precisão. Nós deixamos muitas coisas sobre o Avatar sem explicação. Isso é deliberado. Como Narrador, você não tem de necessariamente vir com uma grande explicação para o que o Avatar é e o que possa ser sua meta definitiva, mas ter uma ideia geral é um bom começo. O Avatar simplesmente é um constructo da própria consciência do mago? Muitos Tecnoctatas parecem pensar assim. É um guia ou um totem que de fato “possui” o mago pela duração de sua vida? É um “fragmento do Primórdio” que reencarna separadamente da alma do mago? É um anjo da guarda ou alguma outra entidade espiritual

que existe aparte do mago? **Mago** suporta todas estas teorias em variados graus, mas a verdade é que é o *seu* jogo.

- **Mantenha o Avatar envolto em mistério.** No momento em que os jogadores sentem como se o Avatar fosse apenas mais um poder que seus personagens podem invocar, um recurso a mais a ser gasto durante o jogo, o impacto potencial do Avatar como uma força guia se vai. O conselho acima menciona manter o Avatar *consistente*, mas isto não é a mesma coisa que torná-lo *previsível*. O conselho que o Avatar dá pode ser loucamente vago, ou enganoso, ou pouco útil. O Avatar pode estar indisponível para observações por longos períodos de tempo, ou pode nunca se fazer ver diretamente. O Avatar pode tomar o papel de um amante ou amigo do personagem, ou pode motivar o mago ao assustá-lo. Se o Narrador sabe o que o Avatar quer, ele encontrará uma forma mais fácil de apresentar estas metas mais sutilmente.

BENEFÍCIOS DO AVATAR

Com tudo isso em mente, o que o Avatar pode *fazer* pelo mago durante uma história? Afinal, em termos de jogo, o único benefício de se ter o Antecedente Avatar é que ele permite ao mago uma maior parada potencial de Quintessência, e mesmo este benefício se obscurece se o mago aprende a Esfera Primórdio. O Antecedente Avatar também serve como uma medida para determinar o quanto envolvido na vida do mago o Avatar está. Este nível de envolvimento não indica, por si só, o nível de poder do Avatar; como um Mentor de dois pontos poderia ser um mago extremamente instruído que, ou não tem o tempo, ou a inclinação para devotar muito de sua energia a um estudante, um Avatar de baixo nível pode ser um ser extremamente poderoso que simplesmente tem outras prioridades além de iluminar o personagem.

(O Narrador pode perguntar, “Isso significa que é possível aumentar a pontuação do Antecedente Avatar se o Avatar tiver mais interesse por qualquer motivo?” A resposta: certamente. Como para aumentar qualquer Característica, o Narrador precisa aprovar o aumento, e o ímpeto pelo aumento precisa ser explicado na crônica.)

Como mencionado na página 119 de **Mago: A Ascensão**, os benefícios em jogo do Antecedente Avatar podem mudar baseados na “inclinação” que o Avatar toma num dado jogo (ou seja, o que o Narrador precisa que o Avatar seja). Abaixo estão algumas sugestões para o que o Avatar pode fazer por um mago. Estas são opcionais; um jogador não pode exigir que

seu Avatar desvie os espíritos do Paradoxo para ele só por que isso é mencionado aqui.

- **Conselho.** Provavelmente o benefício mais universal que um Avatar pode garantir, e discutivelmente seu verdadeiro propósito, o conselho pode tomar inúmeras formas. Algumas já foram mencionadas aqui – sonhos proféticos, sutis insinuações e assim por diante. Contudo, o Narrador deve ter em mente que os Avatares não são oniscientes. Eles não podem oferecer conselhos infalíveis sobre todos os tópicos (embora seja outro motivo por que é tão importante saber o que o Avatar de um personagem quer e é capaz de fazer). Os Avatares, em geral, podem oferecer conselhos sobre mágica, normalmente na esperança de permitir que o mago expanda seu paradigma e pense fora dos limites auto-impostos. Se um mago sempre usa um baralho de cartas para focar sua mágica de Entropia, por exemplo, talvez o Avatar possa guiá-lo a usar outro mecanismo randômico – dados, uma moeda, ou até mesmo tirar algo aleatório de seu bolso. Este tipo de desafio ao modo de pensar de um mago pode eventualmente levar a uma Procura (ou pode prender o mago ao tentar algo muito distante de seu paradigma e obter Paradoxo).

Tenha em mente, também, quais encarnações prévias o Avatar experimentou, e como ele pode dar informação ao mago baseado nestes eventos. O Antecedente Vidas Passadas fornece um sistema para isso, mas para os Narradores que desejam manter as coisas simples (ou para aqueles que não têm acesso ao **Guia das Tradições**), assuma que um Avatar pode conceder a seu mago acesso a qualquer Habilidade que ele possa ter tido em qualquer encarnação prévia. Claro, isso não necessariamente permite que o mago mantenha este conhecimento por muito tempo – talvez apenas alguns segundos, o bastante para induzir inspiração – mas pode ser o bastante.

- **Avisos.** Ocasionalmente, o Avatar pode avisar um mago que enfrenta perigo direto. Se outro artífice da vontade está visando o personagem de longe via um efeito de Correspondência, por exemplo, o Avatar do mago pode conceder ao personagem um aviso, ou na forma de um pressentimento ou mais diretamente. Da mesma forma, se o mago encontra alguém perigoso – outro mago, talvez, ou algum outro ser sobrenatural – o Avatar pode achar um meio de colocar o mago “em alerta”. Novamente, lembre que os Avatares não são infalíveis e só podem avisar os magos de perigos que eles próprios podem perceber. Se o mago se torna confiante nos avisos do Avatar, o Avatar quase sempre parará de dá-los – a função do Avatar é guiar o mago,

não agir como uma babá.

- **Afetar espíritos.** Se o Avatar é um tipo de guia espiritual, faz sentido que ele possa afetar outros espíritos de várias maneiras. A critério do Narrador, o jogador pode adicionar a pontuação do personagem em Avatar para tentar interagir com os espíritos (não incluindo jogadas de Arete para afetá-los diretamente, claro). Em circunstâncias realmente lúgubres, um Avatar poderoso pode ser capaz de desviar certos tipos de espíritos. Enquanto é possível para um Avatar afetar um espírito do Paradoxo, os Avatares normalmente não o fazem, pois isso prejudica a responsabilidade do mago por suas ações.

- **Usar efeitos mágicos.** O Avatar sabe o que o mago sabe, e isso significa que ele tem acesso às Esferas do mago. Contudo, tomar controle dos feitos místicos de um mago muitas vezes é extremamente prejudicial ao mago, e ele pode não aprender nada se algo está controlando sua mágica. Às vezes, contudo, um Avatar pode sutilmente usar efeitos tais como **Anel da Verdade**, **Observar as Tramas** ou **Cognição** se ele sente que o mago precisa saber a informação assim comunicada e não pensou em ativar os efeitos por si. (Isto permite lampejos espontâneos de percepção para colocar os jogadores na trilha certa.) Se os Avatares são capazes de usar manifestações de mágica mais ostentosas, eles não parecem estar dispostos a fazer isso. De fato, por que um Avatar buscaria trazer Paradoxo para o mago?

- **Manifestação.** Como mencionado acima, os Avatares parecem muito menos dispostos a se manifestarem em carne e osso em tempos modernos do que em séculos passados. A Tempestade de Avatares parece bloquear tais tentativas na maior parte do tempo. Avatares poderosos podem e se manifestam, embora (e, claro, se o Narrador deseja dizer que os Avatares podem aparecer fisicamente à vontade, a despeito da Tempestade de Avatares, ele é livre para fazer isso). As razões de um Avatar para se manifestar variam amplamente. Às vezes um parece ter uma conversa frente a frente com o mago, para o propósito de se posicionar acerca de um tópico particular ou colocar uma questão direta (a razão mais comum para Avatares Padrão). Um Avatar Dinâmico pode aparecer para desafiar o status quo de um mago, sacudir sua vida, e tirá-lo de qualquer buraco que ele possa ter caído. Um Avatar Investigador aparece para levar um mago para uma nova trilha, seja ao atraí-lo ou conduzindo-o. E os misteriosos Avatares Primordiais, quando aparecem, lançam o medo e a maravilha nos corações de seus anfitriões.

MOTIVANDO OS MAGOS

A meta declarada do Avatar é guiar o mago à iluminação. Contudo, o Avatar não pode simplesmente apresentar os segredos do universo como um presente – ele não funciona desse jeito. O mago tem de *merecer* seu direito à Ascensão. Isso significa que o Avatar deve encontrar meios de ensinar o mago a instruir-se sozinho. Pode ser frustrante para o Narrador tentar retratar este tipo de instrução num jogo.

O princípio a lembrar quando se tenta imaginar como pressionar um mago frente à iluminação já foi escrito e rescrito por este capítulo: conhecer o personagem. Isso inclui o Avatar. Não significa que o jogador tem de ter cada passo do caminho místico de seu personagem planejado de antemão; só significa que o jogador deve entrar em tantos detalhes sobre seu personagem e o relacionamento de seu personagem com seu Avatar quanto possível. Quanto melhor você conhece o personagem – quais ações ele toma em dadas situações, quais são suas respostas “prontas” e assim por diante – mais fácil você pode levá-lo à realização. Isto significa, claro, que você deve conhecer o jogador também. Considere o exemplo acima, a respeito do sonho sobre uma caveira ardente. O Narrador pode sentir que a “caveira ardente” é obviamente uma imagem para um dado personagem; o jogador (e assim seu mago) não vê dessa forma. O simbolismo é grande, mas lembre-se que o simbolismo tem de ser interpretado. Seja flexível, e não tenha medo de dar pistas mais concretas se o jogador não as está percebendo (você pode pedir um teste de Inteligência + Enigmas ou algo similar, claro).

Lembre-se, também, que muitos magos carregam bagagens de suas sociedades. Cada uma das Tradições tem sua própria compreensão sobre por que a mágica funciona, o que realmente é o Avatar, o que significa a Ascensão e assim por diante. O Narrador deve decidir se o Avatar sente que as ideias de um dado mago sobre estes fenômenos metafísicos são compatíveis com o que o Avatar quer ensinar. Lembre-se, os Avatares não necessariamente reencarnam em linhas Tradicionais. É completamente possível para um Verbena ter um Avatar que uma vez agraciou um membro da Ordem da Razão. Parte do processo de iluminação pode muito bem desaprender algumas ideias prejudiciais ou míopes que o mago aprendeu durante seu treinamento.

Isso significa que todo Avatar pressiona seu mago contra sua Tradição? Não. As Tradições têm longas histórias de aprendizagem e teoria, e muito do que pode ser útil na busca por iluminação. Um Avatar

pode muito bem pressionar um mago a se tornar *mais* envolvido com sua Tradição, se o Avatar sentir que isso seria benéfico.

Então como você, como Narrador, filtra as lições através das lentes do Avatar? Faça a si mesmo as seguintes questões:

- **O que o Avatar deseja que o mago aprenda?**

Provavelmente a questão mais importante. Talvez um mago Verbena com um Avatar Dinâmico tema tanto a morte que se retira de qualquer conflito. O Avatar sente que ele precisa aprender que toda vida está eternamente em caos e que a única verdadeira forma de viver é se tornar parte disso. Aquele Avatar tomará mais passos diferentes para ensinar o personagem aquela lição do que, digamos, um Avatar Primordial tomaria. Tente declarar a lição que o mago precisa aprender num conjunto de sentenças simples, mas não perca o espírito da lição pelo resumo.

- **O quanto a lição é desafiadora?** Isso é, quanto é obtuso ou abstrato um conceito que o Avatar está tentando ensinar ao mago? Às vezes o Avatar simplesmente quer que um mago aprenda algo factual – a história de um lugar ou pessoa em particular, por exemplo. Outras vezes, o Avatar deseja que o mago se torne um tipo de inovação conceitual – mágica de Primórdio não é uma simples função de mágica de Mente, mas tem suas próprias regras e realidades. Use as ações anteriores do jogador no jogo para determinar quanto tempo e energia precisa ser devotada a esta lição. Se isso se mostrar particularmente difícil, aborde em estágios ao invés de tentar pressionar o mago (e seu jogador) num pântano de funções cerebrais, tudo ao mesmo tempo. Como regra geral, se a lição é complexa o bastante a ponto de você ter problemas em descrevê-la em uma ou duas sentenças, ela provavelmente precisa ser quebrada em duas ou mais lições.

- **Existe uma mecânica de jogo associada com a lição?** Os Avatares empurram os magos em direção a realizações que transformam todas as visões de mundo. Um mago que experimente uma epifania pode usá-la como um ímpeto para aprender ou aumentar uma Habilidade ou até mesmo uma Esfera. O Verbena do exemplo acima, quando vem a perceber que o caos da vida irá reclamá-lo eventualmente, pode muito bem decidir que o caos pode se colocar um passo a frente dele. O jogador pode decidir que aquilo se traduz num desejo de comprar pontos em Medicina, Empatia, Prontidão, Percepção, Entropia, Tempo ou Vida. Desde o início, o Narrador deveria considerar quais Características,



se alguma, o jogador pode aumentar ao compreender corretamente a lição de um Avatar.

Isto funciona ao contrário também – se um jogador frequentemente declara que ele quer que seu personagem aprenda o terceiro ponto de Vida, considere o que o personagem precisa aprender antes que a nível particular de perícia possa ser alcançado. Tente apresentar desafios do Avatar que levariam o personagem a chegar àquele nível de habilidade. Isso torna a progressão da trilha mística muito mais real e concreta do que simplesmente acumular os pontos de experiência e negociá-los.

Uma vez que tenha imaginado o que o Avatar está tentando ensinar ao mago, você precisa decidir como ele levará adiante a tarefa. Cada Avatar tem métodos diferentes de contato e orientação, e muitas destas já foram discutidas no texto (os métodos mais comuns são sumarizados na caixa intitulada “Mão Úteis”). Lembre-se de ser paciente durante este processo – a instrução provavelmente tomará lugar

simultaneamente com outras linhas do enredo na crônica, e você não deve devotar muito tempo a um personagem durante o jogo normal. Uma lição especialmente desafiadora ou envolvente do Avatar pode muito bem envolver um jogo solo ou uma sessão do “livro azul”.

Uma lição pode vir a um fim abruptamente quando um mago a decifra – o Avatar poderia recompensar o mago com um fluxo de realização e momento de clareza (e provavelmente restaurar um ponto de Força de Vontade temporária). Por outro lado, Avatares Investigadores e Primordiais não gostam de carregar o sentimento de finalidade ou conclusão. Não importa quanto alguém aprenda, ainda mais mistérios lhe esperam. Em alguns casos, aprender uma lição apenas revela mais desafios potenciais. No contexto do jogo, contudo, deveria sempre haver alguma recompensa por decifrar um desafio do Avatar, seja um ponto de experiência extra ou a chance de aumentar uma Característica antes

✪✪✪ ANTIGAS

Abaixo estão alguns dos métodos mais comuns que um Avatar usa para contatar e guiar um mago:

- **Conversas.** O Avatar entra em discussão direta com o mago. Normalmente isto é feito de um modo socrático: o Avatar faz uma pergunta e responde à resposta do mago com mais questões. Às vezes a conversa é breve e ao ponto: os Avatares Primordiais indiferentes e bruscos normalmente não desejam perder tempo com futilidades. Outros Avatares tratam seus magos como amigos ou valiosos estudantes, dando sugestões e dicas concretas mais do que enigmas. Qualquer tipo de Avatar pode usar este método, mas Avatares de Essência Padrão e Primordial são os mais prováveis a falar diretamente com seus magos.

- **Sonhos.** Sequências de sonhos são úteis porque permitem que você apresente a informação na forma de alegorias e símbolos, que significam que você não está tentando forçar suas interpretações específicas. Se um personagem tem o Antecedente Sonhos ou uma pontuação em Esfera de Mente alta para alterar facetas de seus sonhos, este método permite uma grande auto-descoberta na forma de um diálogo alegórico entre mago e Avatar (lembre-se de não gastar muito tempo com um personagem, ou o resto do grupo pode ficar entediado). Avatares de todas as Essências frequentemente usam sonhos para instruir seus magos.

- **Sinais.** Numa situação em que existe uma lição a ser aprendida, um Avatar pode carregar o mago nos ombros, então falar. Esta tática é mais comum entre Avatares Dinâmicos, que preferem deixar os magos encontrarem seus próprios caminhos mas querem ter certeza que permaneçam alerta quando algo importante

está para acontecer. Um zumbido estranho, sentir vibrações sob os pés do mago ou cores dançando no canto da visão do mago podem rapidamente se tornar um sinal para o mago – *algo importante está acontecendo aqui.*

- **Visões.** Alguns Avatares concedem a seus magos visões e agouros enquanto o mago está desperto, possivelmente devido a serem difíceis de confundir com “um simples sonho”. Estas visões podem ser muito sutis – cores podem brilhar num lugar que o Avatar quer que o mago investigue, ou a voz de um inimigo pode se tornar um tanto sibilante quando fala ao mago. Alguns Avatares são mais evidentes, especialmente se o personagem possui Antecedentes tais como Lenda ou Vidas Passadas. Nestes casos as visões muitas vezes refletem estas Características – um mago que personifica São Jorge pode ver uma cola de dragão desaparecer no prédio em que seu Avatar saiba que exista um grande mal (e o potencial para grandes feitos). Avatares Investigadores fazem uso frequente destes tipos de visões.

- **Adversidade.** Os Avatares não têm de ser legais. Às vezes eles podem ser completamente hostis a seus magos, especialmente se sentem que o mago não está *pegando o fio da meada.* O Avatar pode usar qualquer um dos métodos de contato acima mas de um modo adverso. No sonho, o mago é assaltado por tempestades de vento terríveis e deve lutar para sair. O zumbido em sua cabeça aumenta tanto que ele tem de gritar para amortecê-lo. O Avatar pressiona o mago ao desespero, e naquele momento de medo e fúria vem a iluminação (ao menos, esse é o plano). Qualquer Avatar pode usar esta tática se muito pressionado, mas Primordiais muitas vezes recorrem a ele primeiro.

proibida. O caminho até a Iluminação pode ser interminável e confuso, mas a história deve ser compreensível, e decifrar um desafio sempre deve ter suas recompensas.

COMPLICAÇÕES DO AVATAR

O Avatar não é onipotente. Ele não é onisciente. Ele tem uma grande quantidade de controle sobre o mago, mas esse controle não é absoluto. O Avatar pode ser corrompido, submetido ou até mesmo destruído. Magos tradicionalistas e tecnocratas podem temer os Nefandi, os Desauridos e aqueles criminosos sujeitos ao terrível rito do Gilgul, mas tais coisas aterrorizam os Avatares além da compreensão.

AVATARES NEFÂNDICOS

Nem todos Nefandi corromperam seus Avatares. Apenas os widderslainte carregam sua mácula de uma vida à outra. Estas almas horrendas são temíveis porque são completamente irredimíveis, mas os Nefandi realmente horríveis são aqueles que escolhem seus caminhos e ainda têm Avatares intocados sob a regência do mal.

Então o Avatar de um Barabbus é realmente imaculado? A viagem pela Coifa, durante a qual a alma do mago é invertida e sua compreensão mágica mudada para representar as Esferas Qlippóthicas, certamente devem afetar o Avatar de algum modo. Por que o Avatar fica em volta, ao invés de simplesmente abandonar o mago ao seu destino?

Simples – ele não tem qualquer escolha na questão. Um Avatar está preso a um dado anfitrião até que ele morra (isto é porque os magos perdem seus poderes se eles se tornam vampiros – a morte do corpo liberta o Avatar, que tem coisas melhores a fazer do que se sujeitar à eternidade de condenação do sangue que é o vampirismo). A inversão num Labirinto não mata o mago. O Avatar ainda está lá, preso ao mago e ainda sujeito à sua vontade.

Um Avatar pode de fato se tornar maculado se permanecer encarnado com um Barabbus por muito tempo. Em geral, assuma que para cada ponto de Avatar que o mago possua, ele pode existir como um Nefandus por um ano. Depois desse tempo, o Avatar se torna corrompido e encarnará como um widderslainte na próxima vez. Alguns Avatares fazem seu melhor para se assegurarem que seus anfitriões morram antes desse tempo, mas muitos Avatares ficam confusos pela inversão da alma que toma lugar na Coifa e não são capazes de imaginar o que aconteceu até ser tarde demais. Se o Barabbus morre

antes que o Avatar esteja completamente corrompido, o Avatar “foge” (o que é uma razão do porquê os Eutanatos são tão cuidadosos em não deixar os Nefandi escapar).

DESAURIDOS

O que exatamente faz com que os magos vão da “simples” insanidade ao caos destruidor da realidade comum aos Desauridos não é realmente confirmado. Uma vez dentro, a única forma de identificar um Desaurido é se tornar um, ninguém está realmente certo do que acontece com os seus Avatares quando o Silêncio os toma. Contudo, algumas pressuposições são possíveis.

Avatares Dinâmicos tornados Desauridos provavelmente estão felizes como porcos no chiqueiro. Eles agora têm a habilidade de descarregar a mudança num nível maior do que antes. Enquanto muitos magos não sabem disso, os Desauridos Dinâmicos são tipicamente um pouco mais lúcidos do que aqueles de outras Essências, simplesmente porque o que se tornaram, magicamente falando, não está *tão* longe do que eram.

Avatares Padrão, por outro lado, não dão bons Desauridos. O Silêncio de um mago Padrão é normalmente muito profundo e muito absorvente, com um padrão estrito de regras e muito pouco espaço para flutuações. Tais Desauridos são muitas vezes consistentes dentro de sua loucura – mas isso não significa que a loucura faça sentido para qualquer outra pessoa.

Avatares Primordiais não se tornam Desauridos muito frequentemente. Quando o fazem, contudo, os resultados são terríveis. Avatares Primordiais são de longe uma das mais velhas forças do mundo, e traduzir estas forças em agentes diretos do Dinamismo é, em poucas palavras, problemático. Tais Desauridos muitas vezes têm ilusões de grandeza e se veem como reis de reinos inteiros ou infernos na Terra. Infelizmente, eles muitas vezes têm o poder de realizar tais dizeres...

Finalmente, Desauridos Investigadores são as crias mais mercuriais no ninho. Eles são obsessivos-compulsivos e muitas vezes maníacos, e seus Silêncios tipicamente se focam em torno de suas obsessões. Um Desaurido Investigador muitas vezes se foca em encontrar uma esposa/amante/filha/cachorrinho há muito perdido, ou alguma outra tarefa contínua que seu Silêncio nunca o deixa completar. Alguém na área, claro, se defende nesta busca ou luta.

Mais informações sobre Desauridos e Nefandi podem ser encontradas no **Livro da Loucura**.

GILGUL

Matar um mago é uma coisa. Sim, o mago morre, e sua alma vai para qualquer recompensa ou punição que possa esperá-lo. Mas o Avatar voa livre, de volta a qualquer reino astral que possa abrigá-lo até novamente encarnar num ser humano e, possivelmente, Despertar.

A menos, claro, que algum poderoso mago rasgue o Avatar pelas raízes e o fragmente.

O Gilgul é usado como punição nas Tradições (ou foi no passado; muitos dos magos capazes de fazer isso desapareceram). É ampla e corretamente considerado como um destino pior do que a morte, pois ele deixa o mago vivo, mas sem seu Avatar. Esta parte indispensável do mago se vai para sempre, deixando o mago uma concha vazia e amarga. Muitas vítimas de Gilgul cometem suicídio. Aqueles que não, vivem o resto de seus dias numa depressão desesperada.

A única situação na qual o Gilgul é quase universalmente considerado aceitável é quando se lida com um widderslainte. O Avatar em tais casos está irremediavelmente maculado, e tais Avatares parecem ficar mais poderosos a cada encarnação sucessiva. Matar um widderslainte apenas liberta o Avatar para arruinar outra vida. O fato de que os widderslainte são desesperadamente corrompidos dificilmente é de senso comum. Como mencionado no **Livro da Loucura**, sempre existe algum mago de bom coração

que quer tentar reabilitá-los. Com isso em mente, mesmo quando Gilgul é uma possibilidade, os proponentes enfrentam oposição.

No passado, os traidores do Conselho das Nove haviam sido sujeitados ao rito do Gilgul. A decisão quase sempre encontra oposição estridente, então não acontece frequentemente. Mestres de Espírito de qualquer Tradição frequentemente são olhados com desconfiança. Afinal, um Mestre de Forças pode ser capaz de desintegrar o corpo, e um Mestre de Mente pode deixar o mago desesperadamente insano. Mas um Mestre de Espírito pode rasgar sua alma pelas raízes.

Em termos de jogo, Gilgul pode ser executado apenas por um Mestre de Espírito. As formas do ritual variam, claro, de acordo com quem o executa. Normalmente, exige um número de sucessos igual a cinco vezes a pontuação de Avatar da vítima. A vítima deve estar fisicamente presente para o efeito funcionar (o que exige conter um poderoso mago por tanto tempo quanto for necessário para sua alma ser rasgada – um feito nada fácil, considerando que muitos magos prefeririam morrer a suportar o rito).

Executar o rito muda o mago para sempre. Seu próprio Avatar provavelmente está aterrorizado pelo que ele fez e provavelmente exige algumas respostas. No mais tardar, executar Gilgul provavelmente muda a Ressonância de um mago.

PROCURAS



Os Avatares podem testar seus magos de inúmeras formas, persuadindo-os em metas concretas ou abstratas. O teste definitivo é a Procura, pois ela determina se um mago está pronto para ascender ao próximo nível de consciência. Inúmeros testes podem esperar pelo mago numa Procura, mas eventualmente surge uma questão – o mago está pronto?

Procuras são uma das facetas mais difíceis de conduzir em **Mago**, pois elas têm uma necessidade altamente subjetiva. Como um Narrador pode apresentar simbolicamente o que um mago deve aprender, mas de um modo compreensível o suficiente para que o jogador compreenda e possa responder como personagem? Ainda, Procuras são absolutamente integrais ao desenvolvimento de um personagem e seu progresso por meio de seu próprio caminho místico. Esta seção fornece sugestões, diretrizes e dicas para conduzir Procuras.

⊕ PRIMEIRO PASSO

Quando ocorre uma Procura? Em termos de jogo, ela ocorre quando o jogador acumulou experiência o suficiente para aumentar o Arete do personagem (contanto que você não esteja usando a regra herege; veja a caixa). Em termos de história, contudo, é um pouco mais complicado do que isso.

Uma Procura não ocorre se o Avatar sente que o mago não está pronto. Isso significa que um mago não pode iniciar uma Procura por vontade própria? Não. Magos de muitas Tradições vão em busca de visões, seja através de drogas, meditação, ordálio ou estudo intenso, e qualquer uma destas experiências pode se tornar uma Procura. Alguns Avatares não têm ressalvas sobre ajudar um mago numa busca de visões que não tenha a possibilidade de iluminar o mago (ao menos, não a um grau em que ele ganhe Arete); outros são um tanto menos estritos e permitirão que uma busca por visões “informal” se torne uma Procura verdadeira. Todos Avatares podem iniciar Procuras

UMA SUGESTÃO HEREGE

Procuras supostamente são testes, e você pode falhar em testes. Mas as Procuras acontecem apenas quando o jogador consegue render a alta quantidade (alguns diriam exorbitante) de experiência que leva para aumentar a pontuação de Arete do personagem. Assim que o jogador tem experiência suficiente em mãos, é o Narrador que estrutura uma Procura desafiadora o bastante que o personagem possa concebermente falhar. O que acontece à experiência, então? Serve para comprar uma chance de aumentar o Arete, ou é “reembolsado” se a Procura falhar?

Claro, as respostas a estas questões estão, no final, a cargo do Narrador. Como uma regra opcional, sugerimos isto:

Renuncie aos custos de experiência.

Sim, você leu certo. Não cobre do jogador algo para entrar numa Procura. Deixe o jogador (não o personagem) iniciar uma busca de visões sempre que quiser.

“Mas”, você pode dizer, “isso permitiria que os personagens aumentassem seu poder muito rápido!” Nem sempre. Você ainda é o Narrador. Sinta-se livre para vetar qualquer pedido por uma Procura se em seu julgamento o personagem não está pronto. Melhor ainda, faça o Avatar vetar o pedido. Se sentir que o personagem pode concebermente estar pronto para o próximo nível de iluminação, deixe-o ir adiante na Procura. Mas uma vez que a Procura não tem custos em experiência, você não tem de se sentir obrigado a facilitá-la. Coloque o personagem na berlinda. Não permita dados – faça o jogador desvendar os enigmas por si só. Estipule penalidades duras para falhas (veja p. 123). Tenha certeza que o jogador compreenda que não está lidando com coisas frívolas – Procuras são livres de custo, mas completar uma Procura com sucesso (e assim conseguir Arete) ainda é problema do jogador.

Esta opção pode parecer desequilibrada à primeira vista. Confie em nós – depois de uma Procura na qual o Narrador tem a liberdade de ser realmente impiedoso porque o jogador não pode dizer, “Eu paguei 32 pontos de experiência por isso?”, ele não se apressaria em entrar em outra a menos que realmente estivesse pronto para isso.

por si próprios. Quanto menor a pontuação de Avatar de um mago, contudo, mais provável é que ele tenha que tomar as rédeas da situação para poder se iluminar.

GATILHOS PARA PROCURAS

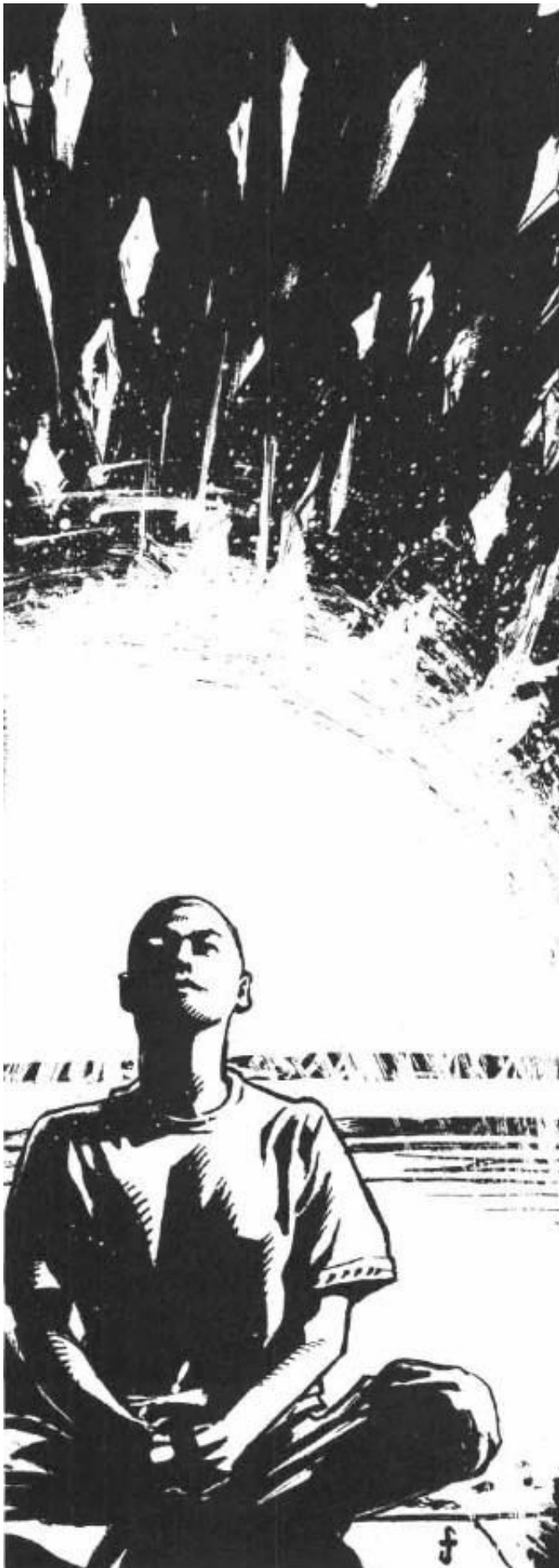
Certos eventos podem agir como catalisadores para Procuras. Traumas corporais, mentais ou da alma são um exemplo. Um mago que tenha sido dolorosamente ferido pode muito bem cair em coma enquanto sua alma luta contra a possibilidade da morte. Este tipo de luta pode se tornar uma Procura enquanto o Avatar vê a possibilidade de passar pelo ordálio mais forte. Da mesma forma, um mago que veja um camarada cair para os Nefandi ou na loucura do Silêncio permanente pode questionar sua própria sanidade e valores – o que o levaria ao limite? Esse tipo de auto-exame espiritual dá um gatilho soberbo para uma Procura.

A exposição a forças metafísicas ou mágicas muito além da compreensão do mago pode catapultá-lo numa viagem de descoberta. Se o mago nunca viu a Umbra antes, repentinamente ser transportado para lá (deliberadamente ou acidentalmente) pode flexibilizar seus alicerces mágicos o bastante para necessitar de uma Procura. Ver algo novo no Mundo das Trevas, tais como uma “raça” sobrenatural com quem o mago nunca cruzou antes, também pode ser suficiente. Considere que seja fácil o bastante para o jogador aceitar que os vampiros existem no Mundo das Trevas. Mas o personagem nunca leu qualquer um dos livros de regras. A noção de mágica, como é compreendida, pode não incluir a ideia de demônios imortais sugadores de sangue – e é exatamente isso que são. Seu paradigma foi duramente sacudido, e isso significa que o paradigma deve mudar. Uma Procura é uma chance de fazer isso mudar suavemente.

Procuras também podem ser recompensas por lições bem aprendidas. Um Avatar que apresente uma série de testes “simples” pode levar a uma Procura. Se esse for o caso, tome nota do que preocupou o personagem (e o jogador) durante o processo de aprendizado e revise estas lições durante a Procura. Isto mostra que o Avatar (e o Narrador) está prestando atenção ao que o personagem aprendeu e o permitirá usar esse conhecimento em seu desenvolvimento contínuo.

LOGÍSTICA

Procuras podem acontecer de inúmeras formas. O personagem pode pegar no sono ou mergulhar em meditação, para então acordar no “outro mundo” da Procura. Ou o personagem pode não perceber a transição da vida normal à Procura – de fato, a Procura



parece tomar lugar numa realidade completamente comum e física. Algo simbólico é altamente sutil, e quaisquer ações que o mago tome têm suas consequências normais no mundo.

Inúmeras possibilidades existem para a logística da Procura. Elas são em grande parte dependentes da Essência do mago, mas como de costume estas possibilidades são exatamente isso – possibilidades.

- Procuras **Dinâmicas** normalmente resultam no corpo do mago desaparecendo na Procura. O mago sabe que está numa busca em outro mundo desde o início (mesmo que não saiba exatamente qual é a meta da procura). Avatares Dinâmicos são normalmente muito extravagantes para ocultar a Procura na vida cotidiana e mais provavelmente se retirariam para o “reino de bolso” da Procura para evitar danificar o mago ou o mundo.

- Avatares **Padrão**, por outro lado, querem que o mago seja capaz de aplicar o que aprendeu na Procura diretamente em sua vida. Por isso, suas Procuras, mesmo que densas em simbolismo, tendem a ser quase indistinguíveis da “vida real”. Avatares Padrão são propensos a apresentar um mago com uma Procura enquanto ele ainda está desperto e realizando suas rotinas normais, só para mostrar que suas ações e epifanias têm um efeito em tudo que ele faz.

- Procuras **Primordiais** tendem ao arquétipo – a passagem através de câmaras, enfrentando Guardiões, a Jornada do Herói e assim por diante. Avatares Primordiais favorecem panoramas mentais e buscas de visões, mas normalmente não se preocupam em mover ou transformar o corpo do mago; eles percebem que a carne é fugaz. Uma Procura Primordial muitas vezes é terrível e maior do que a vida, e não há como confundir-la com algo outro que ela não é.

- Avatares **Investigadores** são imprevisíveis em seus testes, e as Procuras não são exceção. Um Avatar Investigador pode “parar o tempo” (a partir da perspectiva do mago) para que a Procura tome lugar num piscar de olhos. Ele pode atrair o mago para um beco escuro, numa nova cidade estranha que se espirala na Procura, ou pode adotar um método mais tradicional e arquetípico de busca de visões. Seja qual for o método, o Avatar Investigador se assegura de que o mago saiba que a jornada não termine com a Procura – ela simplesmente mudou um pouco.

Uma vez iniciada, uma Procura não pode ser normalmente interrompida. Mesmo se a Procura toma lugar no mundo físico normal oposto a um panorama mental, o Avatar incorpora qualquer

coisa que aconteça ao mago nas estruturas da jornada. Afetar um mago enquanto numa Procura quase certamente exigiria a maestria da Esfera Espírito, e provavelmente altos níveis de Mente e Primórdio também.

A REALIDADE DA PROCURA

Ao conduzir uma Procura, é importante estabelecer o “cenário” de antemão. Se a Procura toma lugar no mundo material, é bastante simples. Se, contudo, o Avatar do personagem o arrasta de um sonho normal para uma caverna estranha e terrível, é crucial estabelecer quaisquer detalhes salientes previamente.

Qualquer coisa que você mencione deveria ser importante. Como num sonho, qualquer detalhe é significativo. Quando um personagem entra numa nova “sala” (qualquer forma que a sala tome), ao invés de descrever o que o personagem percebe, descreva o que é importante para a Procura. Se o jogador pedir por descrições de outros objetos na sala, lhe dê essa descrição, mas numa Procura um Avatar normalmente não distrai o mago. O real desafio da Procura deveria ser o suficiente (a menos, claro, que o desafio seja arrancar o significativo do grupo de distrações).

Também como num sonho, uma Procura deveria ter um conjunto de “regras” que permanecem em ação durante a busca (note que Avatares Dinâmicos gostam de mudar as regras sem avisar). Se o personagem puder voar ou respirar debaixo d'água enquanto numa Procura, dê ao jogador uma oportunidade de imaginar isso de antemão. Causa e efeito deveriam ser bastante claras dentro da Procura. Afinal, uma Procura é uma representação concreta de uma jornada à iluminação. Se ela se torna muito cerebral, o jogador ficará perdido e não terá qualquer chance de sucesso.

Um mago que tenha estado numa Procura antes pode reconhecer elementos e facetas da busca. Avatares Dinâmicos e Investigadores muitas vezes criam Procuras que não têm semelhança a experiências prévias, e qualquer Avatar que sinta que seu mago está estagnando pode mudar as coisas um pouco. É provável que um mago que aja apenas sobre o certo e comprovado durante um Procura fique razoavelmente confundido – a maior parte de qualquer Procura é questionar o que o mago pensa que sabe. Como Narrador, você deve decidir quais elementos simbólicos representam quais conceitos, personagens ou testes e mantenha-os consistentes dentro da Procura. Se um personagem está em perigo de falhar na Procura porque o jogador interpretou mal um símbolo e não se preocupa em tentar clarificá-lo,

você pode considerar lhe conceder um teste de Inteligência (provavelmente junto com Enigmas) para imaginar – a menos, claro, que você esteja usando a regra herege, onde, no caso, todas as apostas são lançadas.

Muitas Procuras caracterizam Guardiões, seja como representações dos próprios medos ou injustiças do mago, seja como manifestações das lições que o Avatar deseja que o mago aprenda. A próxima seção, “O Longo Caminho”, discute Guardiões e desafios em maiores detalhes, mas ao estabelecer a estrutura inicial da Procura, muitas vezes é conveniente dar ao personagem (e ao jogador) algumas pistas do que está para vir. Um mago com uma Essência Padrão, por exemplo, cujo Avatar deseja que ele supere a superdependência de seu mentor pode começar uma Procura ao mostrar uma procissão funeral ao mago. Ele sabe que *alguém* morreu, mas não imagina que seja seu mentor até receber os pesames. Um Avatar Dinâmico tentando alcançar a mesma coisa provavelmente começaria a Procura com o mentor ainda vivo, só para que ele possa mostrar ao mago o quanto rápido o mentor pode ser tirado dele.

⊕ CATTINHO LONGO ⊕

Uma vez que a Procura tenha começado e o mago tenha tomado seus primeiros passos na caverna, ou descido a estrada, ou entrado na água ou qualquer que seja a imagem das demandas da Procura... o que fazer? O Narrador é então responsável por mostrar ao jogador um desafio simbólico de uma busca por iluminação, uma que o jogador *consiga* resolver, mas não facilmente, e que leve o personagem a uma Epifania.

Não é uma tarefa fácil.

DESAFIOS

A “carne” da Procura é o desafio. Antes que comecemos a discussão de arquétipos e câmaras e guardiões e simbolismo, vamos dar uma olhada em que tipos de desafios são apropriados às Procuras.

Uma Procura pode incorporar mais do que um desafio, claro, especialmente se o mago está tentando atingir um alto nível de Arete. Se você escolhe criar uma Procura com múltiplos obstáculos, eles devem provavelmente ser construídos uns sobre os outros mais do que em diferentes tópicos (claro, se o mago tem uma Essência Dinâmica, todas as apostas são lançadas).

Onde encontrar inspiração para o desafio? Comece com o personagem, naturalmente. Se o personagem já passou por uma Procura antes, com o que ele teve mais problemas? Quais lições seu Avatar

foi incapaz de lhe ensinar com sucesso? Quais problemas pessoais o estão aguardando? (Dica para o Narrador: bons jogadores lhe dirão este tipo de coisa quando você perguntar sobre a Curva de Aprendizado [veja a página 131 de **Mago**]. Se seus jogadores lhe disserem, pergunte.) Tudo isso é estofo para Procuras.

Lembre que o Avatar quer que o mago se torne forte, mas ele quer que o mago mereça isso. Assim, o Avatar escolhe defeitos na constituição do mago que (a) são prejudiciais à sua trilha mágica e (b) estão em oposição à sua Essência. Um mago pode ser descuidado e desfocado, mas um Avatar Dinâmico focará em sua obsessão com uma namorada antes de se voltar a seus problemas de atenção.

Uma vez que a Procura normalmente vem no final de uma história, olhe para trás, para os eventos da história à procura de momentos pontuais na vida do personagem (este é o motivo por que tomar notas é tão importante). Se o personagem derrotou (ou foi derrotado por) um adversário, ele pode encontrá-lo novamente na Procura. Mas uma Procura não pode conceder vitória sobre um inimigo literal. Ela concede percepções, e pode conceder ao mago o poder sobre seus próprios medos e dúvidas que ele precisa para superar seu inimigo. Muitos Avatares são cautelosos ao estruturar desafios em torno de oponentes existentes, contudo, simplesmente porque eles não desejam que seus magos olhem para a Procura como um salvo-conduto para sobrepujar seus inimigos.

Olhe para o passado do personagem também. Se o personagem tem Defeitos ou Antecedentes adversos que lhe causem problemas, elementos simbólicos destes obstáculos podem se mostrar como desafios. Por exemplo, um personagem com o Defeito Sonâmbulo (página 292 de **Mago**) pode se achar preso por trás de vidro grosso ou acorrentado a uma parede em sua Procura – símbolo de que sua cegueira com relação à mágica está lhe puxando para trás. Da mesma forma, Qualidades e outras Características benéficas podem aparecer numa Procura também; um personagem com o Antecedente Lenda quase certamente verá facetas de sua herança mítica numa Procura.

Lembre-se, também, que o desafio que você inventa não pode ser insuperável (a menos que o Avatar seja realmente sádico ou sinta a necessidade de colocar o mago em seu lugar). Pense ao menos em três meios que o personagem possa superar o desafio. Idealmente, o personagem deveria ser capaz de usar mágica, conhecimento mundano (isto é, Habilidades), ou simplesmente lógica para bater o desafio, a menos, claro, que o ponto do desafio seja usar um método para a exclusão de outros. O sonâmbulo no exemplo acima provavelmente não terá

sucesso exceto se usar mágica.

Avatares da mesma Essência podem escolher desafios similares para seus magos, mas o desafio é determinado antes de qualquer coisa por *o que o mago precisa aprender*. Assim, incluir uma lista de desafios potenciais é realmente um exercício de futilidade, enquanto que cada desafio em cada Procura deve ser altamente personalizado ao mago em questão (veja no fim deste capítulo quatro exemplos de Procuras, cada uma para um mago de cada Essência).

SÍMBOLOS

A coisa mais importante a lembrar quando se projeta uma Procura é tornar os desafios concretos, ao menos inicialmente. Alguns jogadores podem ser capazes de lidar com discursos filosóficos e perseguições mentais em Procuras, mas muitos ficam entediados e frustrados com tais coisas. Isso não significa que você tem de fazer de uma Procura uma batalha – a iluminação não deve necessariamente vir na forma de “mate o dragão, colete o Arete” – mas o desafio deve ter elementos concretos nos quais o jogador e o personagem possam se agarrar.

É onde o simbolismo entra em cena. Qualquer bom livro de interpretação de sonhos pode estimular muitas ideias para Procuras. Decida quais o mago precisa aprender, folheie o livro (ou procure por sites na Internet sobre simbolismo ou interpretação de sonhos) e encontre algumas imagens e símbolos que apela aos seus sentidos e são apropriadas ao personagem e a Essência de seu Avatar (veja a caixa para símbolos especialmente apropriados para as quatro Essências).

Traduzir o desafio em termos simbólicos é o próximo passo. É muito bom dizer que um mago precisa aprender que seu foco para mágica de Tempo – o relógio de seu avô – está no final das contas prendendo-o, porque ele não acha que pode fazer qualquer outra coisa senão perceber o tempo com ele. É uma coisa completamente diferente colocar essa noção em termos que o jogador possa compreender e superar sem ser muito obtuso ou muito simplista. A natureza dos símbolos e o desafio dependem do Avatar. Neste exemplo, digamos que o mago em questão tenha uma Essência Investigadora. Como o Avatar do mago apresentaria um desafio para fazer o mago perceber que ele está preso no passado às custas de sua própria coragem?

Olhando na caixa, encontramos que um dos símbolos listados para o Avatar Investigador é “objetos perdidos”. E se o desafio envolvesse encontrar o relógio? O mago poderia tentar lembrar onde ele o deixou, mas se parte das “regras básicas” da Procura é

SIMBOLISMO, ESSÊNCIA E TRADIÇÕES

Abaixo estão alguns exemplos de símbolos que se adaptam especialmente bem com as quatro Essências e as nove Tradições. Não se sinta constrangido por esta lista; só porque o fogo está listado sob o Dinâmico não significa que o Avatar Padrão não o use (embora possa significar algo diferente).

ESSÊNCIAS

- **Dinâmica:** Fogo, vento, selvas e florestas, enxames ou bandos de animais, prédios quebrados ou esmagados, construção
- **Padrão:** Aranhas, gelo, formas geométricas, tecnologia, música, livros
- **Primordial:** Feras míticas, cavernas, águas profundas, poços, fumaça
- **Investigador:** Lanternas, trilhas e estradas, veículos, pássaros, fantasmas, objetos perdidos

TRADIÇÕES

- **Irmandade de Akasha:** Água, vento, silêncio, armas
- **Coro Celestial:** Igreja, fogo, música, luz
- **Culto do Êxtase:** Agulhas, o corpo humano, dança, borboletas
- **Oradores dos Sonhos:** Tambores, fumaça, vozes do além, trovões
- **Eutanatos:** Morte (dãã), armas, caminhos que levam para baixo, fantasmas
- **Vazios:** Anjos, pássaros, algo negro, lápides
- **Ordem de Hermes:** Torres, fogo, livros/linguagem, itens de poder (varas, cetros)
- **Filhos do Éter:** Relâmpago, tecnologia, fechaduras e chaves, ferramentas
- **Verbena:** Plantas, predadores, a Lua, sangue
- **Adeptos da Virtualidade:** Computadores, padrões de grade, ilusões, cabos e fios

que ele não pode, toda a mnemotecnica no mundo não o ajudará. Ele pode tentar vasculhar o quarto, mas talvez a Procura tome lugar numa vasta mansão – possivelmente ele não conseguirá procurá-la toda. Se usar mágica de Tempo para literalmente ver onde ele deixou o relógio, ele poderia encontrá-lo... mas isso envolve perceber que ele não *precisa* do relógio para executar tal mágica. Isto é um exemplo bastante simples do tipo de desafio que um Avatar pode apresentar ao seu mago numa Procura, mas ilustra o ponto – o mago simbolicamente percebe algo sobre si mesmo e deve aplicar isso a seu desenvolvimento

místico.

No exemplo acima, escolhemos quebrar a diretriz sobre ter três métodos em torno de um desafio, pois parte do ponto do exercício é resolver o problema através do uso de mágica. Se o jogador vier com um método de encontrar o relógio que não envolva mágica ainda assim o ajudará a encontrar a conclusão desejada (o relógio é um foco limitante para tais funcionamentos mágicos), o personagem ainda teria sucesso na Procura.

Simbolismo em Procuras pode permanecer consistente entre buscas; um mago pode muito facilmente “iniciar de onde terminou” quando entra numa nova Procura. Por outro lado, o Avatar pode muito facilmente decidir não fazer as coisas tão consistentes e apresentar um arranjo completamente novo para cada Procura, completo com novo simbolismo e novas metas.

CÂMARAS E GUARDIÕES

Antigos suplementos de **Mago** falavam de Procuras em termos de câmaras – isso é, cada Procura representa uma nova câmara pela qual passar, até o mago encontrar todos os dez desafios e se tornar completamente iluminado. Isso tudo é muito bom e constitui uma base estrutural legal para Procuras, mas não é absolutamente necessário que as buscas de visões tenham um formato tão rígido. As Procuras podem e devem variar em sua imagem, e não é necessário que um personagem passe por todas as “câmaras” anteriores antes de encontrar o próximo desafio (embora algum lembrete do que passou antes muitas vezes é uma boa ideia, por nenhum outro motivo que não a lembrança ao jogador do que o personagem aprendeu).

A estrutura de “câmaras” não necessariamente é má ou inapropriada. De fato, Avatares Primordiais parecem favorecer este sistema. A estrutura tradicional é que o mago entra na Procura e deve passar pelas câmaras que abrigam os desafios que ele já enfrentou. Ele não tem de superar estes desafios novamente, mas meramente os vê como lembranças de seu sucesso ou falha. Eventualmente ele vem a uma câmara que ainda não viu, e lá dentro jaz seu desafio.

Esta abordagem é bastante simplista da perspectiva dos jogadores, sim, mas faz algumas suposições sobre a parte do personagem. Nem todos magos veem o Avatar e as Procuras do mesmo modo. De fato, a realização progressiva da iluminação é um meio bastante novo de compreender a coragem mística – até o século XV, se assumia que a mágica tomava lugar através da plena vontade do feiticeiro, não de seu grau de iluminação. Alguns magos

precisam ver as Procuras, especialmente os mais precoces, em termos que possam compreender, e progredir através de túneis e câmaras pode distraí-los ou amedrontá-los a ponto de que não aprendam qualquer coisa que o Avatar está tentando ensiná-los. Magos que estão mais imersos em tradições místicas (muitos magos tradicionalistas, especialmente os herméticos) ou que são familiarizados com o conceito de buscas de visões (Oradores dos Sonhos, Cultistas e muitos Akáshicos) podem realmente se sentir mais confortáveis na “tradicional” Procura no estilo de câmaras, simplesmente porque ela lhes permite saber quando algo místico está acontecendo. Claro, um Avatar pode decidir jogar o mago num estilo diferente de Procura exatamente por este motivo.

O *Guardião* é um tipo de porteiro, evitando que um mago ambicioso se agarre nos segredos da Ascensão muito cedo. Na realidade, claro, o Guardião é uma faceta do Avatar do mago. Tratados escritos sobre o assunto da Procura e da iluminação falam do Guardião como uma besta, um soldado, uma réplica sombria do próprio mago – na verdade, ele varia em aparência tanto quanto o Avatar. Nem todos magos precisam de um Guardião numa Procura; um mago deve estar ciente da natureza de uma Procura antes que possa tentar ascender tão rapidamente.

Os Guardiões não podem realmente ferir os magos, mas podem certamente contê-los. Eles muitas vezes agem como facilitadores para os desafios ou guias durante uma Procura; no exemplo acima, o mago procurando pelo relógio de seu avô numa mansão poderia ver o Guardião na forma de um mordomo. Um mago numa Procura mais tradicional – escalando uma caverna e passando pelas câmaras – pode ver o Guardião na mesma forma que seu Avatar toma, ou pode ver uma figura que associa com autoridade ou comando.

SUPERANDO ⊕ DESAFIO ⊕

Ao projetar uma Procura, o Narrador deve decidir não apenas *como* o mago pode superar um desafio, mas qual é o ponto do desafio (o que é realmente mais importante). O jogador pode, e provavelmente irá, inventar meios de superar o desafio que o Narrador nunca considerou. Se esses meios de passar pelo desafio contradizem completamente o ponto do exercício, o mago ainda pode falhar na Procura.

Tome, por exemplo, o caso acima com o mago procurando pelo relógio de seu avô. O ponto do desafio é que o mago perceba que sua visão de Tempo está limitada e no final das contas não condiz com o aprendizado posterior. Isso *não* necessariamente significa fazê-lo perceber que ele não precisa de um

foco (se o mago imagina isso, terrível, mas é uma lição bastante importante e seu Avatar quer levar à iluminação em estágios lentos). Então usar magia sem seu foco para encontrar seu foco é o método ideal de completar a Procura – isso será difícil, mas não impossível, e deve ajudá-lo a perceber o quanto seu alcance mágico está limitado.

Suponha que o jogador decida que o personagem usará magia de Correspondência ou Matéria para encontrar o relógio. Ambas funcionariam bem na situação. O que o Narrador deveria fazer?

A questão então é: usar uma Esfera diferente para encontrar o foco de Tempo comunica a lição que o Avatar quer que o mago aprenda? A resposta, como em muitas outras coisas em **Mago**, é, “Depende”. Qual foco o mago usa para Matéria? Se esse foco é algo como uma série de gestos, então usar Matéria (uma Esfera para a qual o mago tem um foco muito geral e amplamente útil) para encontrar o relógio deve muito convenientemente ensinar ao mago que seu estrito foco de Tempo tinha de ir embora. Se, contudo, o mago deve andar em círculos e bater nas paredes para focar sua magia de Matéria, o Avatar provavelmente não está satisfeito – o mago está usando um foco limitado e demorado para encontrar um foco limitado e delicado. Quando decidir se um novo método de resolver o desafio realmente resolve a Procura ou não, olhe para o espírito do desafio sobre a nota. (Incidentalmente, explique que este é o caso para o jogador, para que ele não se sinta trapaceado se depois de ter sucesso num desafio ele falhe numa Procura).

⊕ FIM DA JORNADA

As Procuras têm dois fins possíveis: sucesso ou falha. Dentro destas duas possibilidades estão muitas permutações. O sucesso carrega recompensas tanto óbvias quanto sutis, e a falha pode cicatrizar um mago por semanas. Ou transformá-lo.

SUCESSO ⊕

Se o mago resolve o desafio e aprende o que o Avatar deseja que ele aprenda (determinar isto provavelmente exigirá alguma discussão em personagem com o Avatar), a pontuação de Arete do mago aumenta em um. Seu comando sobre a *própria realidade* aumentou em 10% (no caso de você ter esquecido como as Procuras momentâneas realmente são). Isto traz consigo uma Epifania, uma percepção sobre a natureza do universo, normalmente ligada ao desafio estabelecido pelo Avatar. Esta Epifania não é necessariamente algo que o mago possa explicar (e nem você nem o jogador deveriam se sentir compelidos a tentar), mas os efeitos de uma Epifania

DADOS VS. INTERPRETAÇÃO EM PROCURAS

O desafio envolve pular por um desfiladeiro. O mago, acreditando que a mágica é um *tabu* nas Procuras (o que acontece com muita regularidade, por alguns motivos) decide pular. O jogador joga Destreza + Esportes e tem uma falha crítica. A Procura termina sem sucesso. Fim.

Ou considere isso: o desafio vê o mago, numa arena de gladiadores, lutando contra um homem monstruoso vestido em armadura negra. O jogador descreve em detalhes vívidos como seu personagem, armado apenas com um faquinha, se lança sob a espada do bruto e corta sua garganta exposta, matando-o. Ele descreve o rugido da multidão e o imperador dando-o seu polegar para cima, e então olha para o Narrador como se o desafiasse a contrariar a interpretação tão dramática e excitante. A Procura termina bem sucedida. Fim.

Ambos os cenários não são recompensadores. No primeiro caso, o personagem falhou, não por si próprio. No último, o personagem teve sucesso simplesmente porque o jogador é um bom falador. Nenhuma faz qualquer sentido.

Quando interpreta Procuras, decida de antemão quais desafios podem ser resolvidos através de dados e quais não podem. Compreenda, entretanto, que qualquer coisa que decida deixar a cargo do destino pode terminar de forma terrível. Procuras são um bom momento para fazer uso da regra do Sucesso Automático (página 216 de **Mago**); assuma que um sucesso é o suficiente para executar a maioria dos feitos, a menos que tenham algum significado especial na Procura.

Se uma ação é resolvida por interpretação, tenha certeza de costurá-la ao personagem e ao jogador. Um jogador pode ser socialmente inepto, mas seu personagem pode ter Carisma 5 e Expressão 4. Da mesma forma, um jogador pode ter um extraordinário dom de descrever, mas se seu personagem tem Destreza 1 e não tem Armas Brancas, aquele cenário com o gladiador provavelmente não acontecerá, não importa o quanto o jogador o descreva.

De qualquer modo, evite fazer com que o desafio principal de uma Procura dependa apenas de uma jogada de dados. Não deixe-o correr o risco do terrível anticlímax, pois não será legal para o jogador. Procuras falam sobre escolha, e reduzi-las a uma série de jogadas de dados remove qualquer escolha da questão.

são óbvios.

Qualquer amigo próximo do mago perceberá uma mudança em sua atitude depois de uma Epifania (realmente, os amigos irão perceber uma falha também – veja abaixo). O comportamento do mago se ergue consideravelmente. Mesmo se ele não está *feliz* per se, ele está confiante e pronto para enfrentar os desafios do mundo mundano. Uma vez que muitos desafios das Procuras envolvem superar falhas intrínsecas do personagem, em toda probabilidade o mago progride de uma Procura bem sucedida tendo superado tal falha. Isto drasticamente mudará (ou ao menos deveria mudar) sua perspectiva. Se o jogador desejar, uma Procura é um bom motivo para mudar o Comportamento ou até mesmo a Natureza do personagem. Da mesma forma, a percepção obtida numa Epifania pode ajudar o personagem a melhorar pontuações em Esferas (embora as exigências de tempo normais provavelmente devam se aplicar).

O êxtase trazido por uma Epifania pode durar por dias; o jogador pode decidir quando ele começa a passar. Durante este tempo, a critério do Narrador, certos tipos de mágica podem se tornar intuitivas (isso é, a dificuldade cai em um) e a Força de Vontade mais fácil de recuperar. O mago, afinal, se enfrentou e veio da experiência mais forte e mais completo. Sua trilha mística continua.

FRACASSO

Claro, as coisas raramente são tão fáceis, especialmente se o Narrador escolhe usar a Sugestão Herege, as Procuras não são fáceis. O personagem deve ficar frente a frente com algumas ideias bastante enraizadas sobre si mesmo, coisas que ele não estaria ciente que *poderiam* ser diferentes. É provável que o jogador enfrente algumas escolhas desconfortáveis em relação ao personagem e seu conceito. Tudo causa medo, afinal, e muitos magos se envergonham do sofrimento envolvido no desenvolvimento.

Um mago que faça a decisão errada numa Procura *pode* obter uma segunda chance. Isso depende da razão da escolha – se o Avatar consegue compreender por que o mago fez uma decisão e concorda com sua lógica, se não a escolha, ele pode apresentar o desafio de uma forma diferente. Se o mago tomou uma decisão repentina, contudo, mesmo os Avatares Dinâmicos provavelmente não seriam tão tolerantes. Da mesma forma, os três meios certos de falhar numa Procura são *apatia*, *complacência* e *húbris*.

Se um mago é *apático* – ele não se importa com a iluminação – provavelmente ele não deveria estar numa Procura. O Avatar pode ter o arrastado numa busca de visões para sacudi-lo de sua apatia, mas se o

mago se recusa a suportar os desafios ou tem uma ideia insossa deles, o Avatar tristemente desiste. O Avatar pode anular a habilidade do mago em executar mágica até ele se amoldar à situação, ou ele pode permitir manter seu conhecimento e poder mágico mas torná-lo incapaz de recuperar Força de Vontade sem sérios esforços (em termos de jogo, a qualquer momento que o personagem normalmente recuperaria Força de Vontade, o jogador joga a pontuação permanente de Força de Vontade do personagem [dificuldade 9]. Se o teste for bem sucedido, o personagem recupera Força de Vontade como de costume. Numa falha ou falha crítica, ele não recupera). Alguns magos nunca se recuperam desta apatia e simplesmente passam pela visão como quase Adormecidos, nunca capazes de reunir a vontade para tocar o poder uma vez mantido.

A *complacência* é um problema muito mais comum. Um mago se torna complacente quando ele confia densamente num dado efeito, rotina ou foco (sim, o exemplo do mago procurando por seu relógio se aplica). Avatares que desejem sacudir seus anfitriões da complacência normalmente constroem Procuras que lhes negam qualquer coisa que tenha lhes tornado superconfiantes. Um mago que teste *tudo* que lhe é dito com o efeito **Anel da Verdade** pode achar que tudo que o anel lhe diz é verdade – literalmente. O som de sinos se torna ensurdecedor sempre que alguém fala. Magos complacentes muitas vezes ficam amedrontados em tais Procuras e ocasionalmente “congelam”, se sentindo incapazes de tomar qualquer ação sem a usual bolsa de truques. Se um mago fica muito tempo sem agir (e o que “muito tempo” significa varia de Avatar para Avatar), seu Avatar pode se manifestar e lhe dar algumas sugestões e então devolvê-lo à vida normal e deixar a questão se assentar por algum tempo (desde um dia, até um ano – novamente, isso depende do Avatar).

A *húbris* ocasionalmente aflige muitos magos. Este tipo de orgulho mesquinho – a crença de que o mago pode fazer *qualquer coisa* e não é responsável por nenhuma delas – é inaceitável para o Avatar do mago (quem sabe os limites do mago estão todos bem). Procuras estruturadas em torno da húbris muitas vezes são projetadas para derrubar o mago num buraco e podem caracterizar oponentes que são fortes, inteligentes e rápidos o bastante para evitar os melhores ataques ou táticas do mago. A solução pode ser admitir a derrota – e isso é algo que magos orgulhosos prefeririam morrer a fazer. A húbris fica no caminho da iluminação sempre que o mago pode ver a resposta correta a um desafio, mas a recusa por causa

do orgulho, vaidade ou algum outro preconceito. Quando um mago falha numa Procura pela húbris, o Avatar muitas vezes se afasta com desgosto. Ele pode restringir o poder do mago nas mesmas formas como descritas para apatia mas estará bastante disposto a falar com o mago sobre o assunto.

A despeito de por que os magos falham numa Procura, ele normalmente fica dominado e deprimido. Mesmo se o mago percebe o que o Avatar estava tentando lhe dizer depois do fato, ele ainda falhou no teste. Quanto tempo se passará antes dele ter outra chance depende do Avatar em questão e como ele falhou no teste. Se ele falhou por um ou três erros clássicos acima, é provável que o Avatar responda como notado e espere pelo mago tentar ativamente retificar suas falhas. Se ele falhou por fazer a escolha errada ou falhou em aprender o que o Avatar desejava que ele aprendesse, o Avatar provavelmente lhe conceda pistas e visões na vida cotidiana, tentando lhe ensinar os rigores de uma Procura. Quando o Avatar sente que o mago está fazendo progressos, ele lhe toma de volta numa busca de visões e ou apresenta o mesmo desafio de novo ou a mesma lição num teste diferente.

DECEPÇÃO

Falhar numa Procura é, numa única palavra, frustrante. Não apenas o personagem não avança, mas o jogador muitas vezes se sente mal também. Quando um personagem falha numa Procura, pergunte-se por quê. Você tornou o desafio muito obtuso? O jogador tentou seguir pistas que não eram importantes? Por que o jogador não “pegou”?

Os jogadores nunca têm acesso a toda a informação que os personagens têm, claro, porque os jogadores não são magos Despertos com o poder de afetar a realidade em um nível direto (veja as advertências em vários de nossos livros se está confuso sobre isso). Com isso em mente, você pode precisar ocasionalmente lembrar o jogador de algo que seu personagem saberia mas que pode ter fugido dele. É perfeitamente aceitável dar dicas em Procuras, ou a qualquer outro momento no jogo, por dois motivos. Um é que é apenas uma boa atitude: ninguém é perfeito, e não é legal penalizar um personagem por que um jogador esqueceu de levar um detalhe em conta. O outro é que, em caso de alguém esquecer, este é um jogo, e jogos supostamente são divertidos.

RESULTADO

O que acontece quando uma Procura termina? Se a Procura termina bem sucedida, o personagem experimenta uma Epifania, como descrita acima. Se ele falha, o personagem provavelmente fica deprimido por algum tempo, talvez até mesmo perdendo alguns pontos de Força de Vontade temporária. De qualquer modo, ninguém sai de uma Procura intacto.

A mudança mais comum num mago depois de uma Procura, bem sucedida ou não, é na Ressonância. Como mencionado no Capítulo Um, a Ressonância muda em resposta a emoções fortes associadas com mágica e a forma que o personagem a emprega. O sucesso ou a falha de uma Procura quase sempre muda a Ressonância. De que forma a mudança toma efeito depende amplamente dos detalhes da Procura.

Se a Procura foi bem sucedida, o personagem provavelmente ganha Ressonância. Este não é necessariamente o mesmo tipo de Ressonância que o personagem já tem; um mago com Ressonância Dinâmica Colérica que experimenta uma Procura na qual ele visualiza sua fúria como uma fera selvagem a ser domada pode muito bem ganhar um ponto de Ressonância Estática (possivelmente a Característica Ressonância Focada).

Se o mago falhou na Procura, ele pode muito bem perder Ressonância. Se o mago no exemplo acima matou sua besta selvagem ao invés de tentar controlá-la, sua Ressonância Dinâmica pode se esvanecer. Contudo, é mais comum que a Ressonância mude no despertar de uma Procura falhada: talvez a Ressonância Colérica mude para *Frustrada* ou algo similar.

Nenhum sistema de jogo está incluído para a obtenção, perda ou transição de Características de Ressonância, pois esta mudança está completamente a cargo do Narrador e do jogador. Se ambos os lados pensam que é apropriado que a Ressonância do mago permaneça em seus níveis pré-Procura, que seja. Tenha em mente, contudo, que enquanto o mago cresce em poder, sua Ressonância também cresce. Os magos mais poderosos têm Características de Ressonância de todos os três tipos, significando que as “assinaturas” místicas que deixam para trás são complexas e em camadas, tornando-as mais distintas. Afinal, qualquer mago pode ter uma Ressonância Ardente (Dinâmica), mas se esse Ardente também é tingido com Morte (Entrópica) e é Intenso (Estática), o mago é muito mais fácil de rastrear.



EXEMPLO DE PROCURAS

Abaixo existem quatro exemplos de Procuras, uma para cada Essência, usando exemplos de personagens da discussão de Essências e Avatares, acima. Elas estão incluídas para propósitos de inspiração e para mostrar como as quatro diferentes Essências podem ser diversas. Como dito antes, as Procuras são afazeres intensamente pessoais. Estes exemplos funcionam para estes personagens e podem fornecer algumas direções para Narradores que precisam de ideias para Procuras, mas fornecer um “modelo de Procura” é um exercício fútil – existem simplesmente muitas variáveis.

UM EXEMPLO DINÂMICO - A PONTE CAINDO

Gage Cressner, o personagem Filho do Éter mencionado na página 105, experimenta sua primeira Procura. Se bem sucedido, ele aumentará seu Arete de 3 para 4 – uma conjuntura bastante crítica, pois esta iluminação lhe permitiria ser um Iniciado de uma Esfera. O Narrador olha as notas de algumas histórias passadas e decide que o Avatar Dinâmico de Gage está frustrado pelo fato de que enquanto Gage é um perito em harmonia e é teoricamente capaz de dirigir as forças da vibração e som para efeitos maiores, ele se restringe tanto que não está vivendo todo seu potencial. Seu Avatar quer que ele aprenda a apreciar o poder da espontaneidade, mas sabe que seu viés científico pode estorvar isso. Assim, o Narrador decide que nesta Procura, o Avatar o colocará numa situação de tudo ou nada – ele pode ou se libertar de suas rígidas teorias, ou as pessoas irão sofrer.

A Procura começa quando Gage dirige por uma ponte. Enquanto ele faz isso, as vibrações que ele sente se tornam mais intensas. Gage reduz a velocidade de seu carro; mesmo que não reconheça as vibrações como seu “Avatar”, ele sabe que quando elas se intensificam ele está à beira de uma inovação. Enquanto olha em volta, ele vê o concreto da ponte começando a rachar.

Gage para o carro e sai dele, olhando para o dano e o analisando tanto com seu conhecimento mundano de física quanto sua compreensão de Forças e Matéria. Ele percebe que a ponte está se rasgando a metade devido à engenharia defeituosa – o vento acertou de determinado modo e a ponte simplesmente se partiu. O Avatar de Gage não o deixa gastar muito tempo pensando. A ponte balança e Gage está perto de ser jogado para fora. Outros carros na ponte deslizam e as pessoas começam a gritar. Gage olha desesperadamente e percebe que sua única chance de sobrevivência é evitar que a ponte caia.

Gage pula em seu carro e liga o motor, o tempo todo focando diretamente na vibração que rasga a ponte a meio. Ele percebe que as vibrações vêm em estágios e pensa que se ele puder criar uma força da mesma intensidade, mas de amplitude oposta, ele cancelará a força que quebra a ponte (sim, esta é uma interpretação um tanto flexível da física, mas também é um jogo. Lide com isso). Olhando para os cabos que sustentam a ponte, ele sacode sua cabeça e bate o carro no lado da ponte. Vários dos cabos se rompem com um sonoro *zunido*, e a ponte se estabiliza por um momento. Os outros motoristas correm para o fim da ponte, um deles parando para dar uma carona a Gage.

Gage acorda com o som de uma buzina atrás dele. Ele está quase sobre a ponte, mas dirigindo muito lentamente. Ele olha em volta e percebe que as vibrações diminuíram, mas também que ele pode afetá-las num nível direto e rápido ao usar seu ambiente. Ele acelera e vai para seu laboratório – ele tem muito trabalho a fazer.

Notas do Narrador: No exemplo acima, o jogador originalmente tentou usar os métodos usuais de Gage – análise – para determinar o que estava acontecendo. O Avatar respondeu aumentando a parada; pessoas inocentes morreriam se ele hesitasse demais. Isto essencialmente equivaleu a uma segunda chance, um sinal de que Gage falharia na Procura se mantivesse suas táticas de costume. O jogador de Gage, felizmente, pegou a dica e fez algo muito louco para os padrões científicos, mas usou seu conhecimento científico como um foco para um efeito bem mais severo (a saber, romper os cabos para criar uma contra-força para a vibração que estava quebrando a ponte; bruscamente um efeito de Forças 3). Isto é exatamente o que seu Avatar estava procurando, então Gage foi bem sucedido na Procura e ganha um quarto ponto de Arete. Seu jogador pode justificar o aumento da pontuação de Forças de Gage depois disso, ou comprar um ponto de Entropia, uma vez que definir o exato local para causar a vibração foi parte da Procura. De qualquer forma, Gage ganha um ponto de Ressonância Dinâmica (com a Característica Ressonância *Espontânea*). A Procura inteira é resolvida sem nenhum dado (a única ação onde os dados poderiam ter sido envolvidos foi o efeito de Forças para salvar a ponte, e o Narrador sabiamente decidiu não arriscar uma falha em uma tarefa tão importante).

UM EXEMPLO PADRÃO - A TEMPESTADE

Magos Verbena aprendem a Esfera de Vida como uma questão de curso, e Marne Wells, a personagem mencionada na página 105, não é exceção. Seu

Despertar lhe mostrou que a Vida está em todos os lugares e é inerentemente simples, mas desde então ela caiu na armadilha de ver Vida como a única Esfera digna de nota. Em particular, ela despreza as outras Esferas Padrão como inúteis (em grande parte por que ela teve más experiências com a Ordem de Hermes e os Filhos do Éter, as duas Tradições que comumente aderem a estas Esferas). Seu Avatar acha isso inaceitável – toda coisa viva é feita de Matéria (principalmente água) e depende de Forças para sobreviver. Antes que Marne possa compreender a verdadeira simplicidade da realidade, ela deve ver a ligação entre as Esferas Padrão. Assim, seu Avatar a arrasta numa Procura para lhe ensinar esta lição. Se bem sucedida, Marne ganhará seu terceiro ponto de Arete.

O Avatar de Marne espera até sua capela realizar um ritual ao ar livre. Enquanto Marne e as outras bruxas dançam sob a Lua, o céu se nubla e trovões estrondam à distância. Os outros membros de sua capela continuam dançando, mas Marne para e olha para cima para a tempestade enquanto os raios dançam pelo céu. Perto, ela vê uma árvore florescer do chão em segundos – seu Avatar está por perto.

Enquanto Marne assiste, um raio cai e atinge o chão próximo a ela. A terra é chamuscada, mas a chuva apaga o fogo. Marne percebe que ela está no meio de um espaço aberto numa tempestade de raios, carregando uma adaga de ferro (seu athame, que ela usa como foco de Primórdio), e começando a ficar nervosa. Ela olha pensativamente para a casa, para onde suas companheiras de capela já se retiraram, com o ritual completado.

Raios estrondam novamente, desta vez dividindo uma árvore (não sua árvore-Avatar) em duas. Marne fica furiosa e corre para a árvore em chamas, corta a palma da mão com seu athame e tenta retificar o dano feito. Ela derrama seu sangue (seu foco para Vida) no tronco em chamas e chama por sua mágica de Vida para curá-lo. Novamente o raio cai, mas ela ergue seu athame e tenta derrubar o raio para que não cause mais danos. O raio atinge sua adaga e ela sente um inimaginável calor e medo. Ela cai de joelhos mas fica consciente e foca sua vontade através do athame na energia vinda do raio. Naquele momento, ela é golpeada com a energia do raio, do fogo que consumia a árvore, da árvore em si e até mesmo da adaga. Ela percebe num momento de clareza que toda a energia é a mesma, mas deve ser tratada de formas diferentes (como evidenciado pela queimadura em sua mão). Ela deixa a árvore queimar e manca até a casa para atender seus ferimentos.

Notas do Narrador: Enquanto o ponto aqui é

reconhecer o valor e o poder de todas as Esferas Padrão, a Procura está amplamente nas mãos do jogador. O Narrador estabelece a tempestade de raios para ter símbolos claros de Forças – o raio e o fogo que ela cria. O jogador de Marne, jogando bem na visão da personagem sobre a Esfera de Forças, tenta “consertar” o que o raio fez (usando Vida 2). O Narrador permite um teste, que falha. O jogador então decide que ela irá focar no raio e tentar protegê-la usando apenas mágica de Primórdio (o jogador sabe muito bem que Marne não tem a perícia para fazer isto mas pensa que Marne não imaginou isso ainda). Desta vez, o Narrador não se importa com um teste mágico, mas pede ao jogador que teste Vigor pois Marne pode permanecer consciente depois que o raio lhe atinja.

Impressionada e encolhida de medo do raio, o jogador de Marne acerta numa questão. Uma vez que Marne usou Vida e Primórdio para ler a “aura” de um ser vivo antes, talvez o raio e o fogo tenham assinaturas de poder semelhantes. Ela se foca nestas forças usando Primórdio e descobre que elas de fato transmitem energia, mesmo num sentido mágico. Isto leva Marne a sua Epifania – muito parecida com o que ela viu durante seu Despertar, ela percebe que tudo, Forças, Matéria e Vida incluídas, são a mesma coisa (isso é, todas elas são compostas de Quintessência).

O Narrador decide que isto é muito parecido ao que o Avatar queria que Marne percebesse; a bruxa só trilhou um caminho não esperado (usando Primórdio como um tipo de “ponte” entre Vida e Forças). Marne foi bem sucedida e ganhou um ponto de Arete, mas também um ponto de Ressonância Dinâmica (*Ardente*) como uma lembrança do poder de Forças. O jogador pode escolher aumentar a pontuação de Primórdio de Marne, comprar um ponto de Forças ou até mesmo aumentar seu Vigor (uma vez que ela foi “testada” pelo raio).

UMI EXEMPLO PRIMÓRDIAL - A CONFISSÃO

O terrível Avatar do Dr. Marcus Jackson, o barqueiro encapuzado, decide que é chegado o tempo para Marcus perceber o destino e silenciar a tempestade nas terras dos mortos. Para isto acontecer ele precisa dominar a Esfera Espírito. O poderoso Avatar espera até Marcus dormir e então o arrasta numa Procura. Se bem sucedido, Marcus obterá um quinto ponto de Arete. Contudo, o Avatar não tem a intenção de tornar isso fácil. Marcus ainda sofre de pesadelos e horríveis sentimentos de culpa relacionados à morte de sua irmã (ele e sua irmã foram alvejados, mas ele sobreviveu à experiência porque seu Avatar o salvou. Ele sente como se devesse proteger sua irmã). Seu Avatar reconhece que até Marcus



superar seus próprios problemas espirituais, ele não conseguirá trazer paz às terras dos mortos.

Marcus se encontra caminhando numa estrada e se aproxima de uma encruzilhada. Ele pode ir para frente, tomar um caminho para a esquerda ou para a direita, ou voltar. Marcus aprendeu em seu tempo como mago a nunca tomar por certo o que ele vê e olhar em volta com mais cuidado. Adjacente a um dos caminhos, ele descobre uma igreja com um cemitério. Ele deixa a estrada e caminha até o adro.

Lá, ele descobre uma cova aberta com um caixão nela. Uma pilha de terra com uma pá está perto. Marcus pega a pá, mas algo parece errado – ele percebe que o fantasma do defunto hesita, provavelmente porque o corpo não recebeu o enterro adequado. Marcus é instruído o suficiente para executar este tipo de ritual (ele é um professor de tanatologia), mas algo parece errado. As portas da igreja estão escancaradas, mas ninguém aparece na assistência. Marcus deixa a pá e entra na igreja.

Dentro, ele faz o sinal da cruz e se senta para rezar. Permanece lá, em oração, e o sol começa a se pôr. Momentos antes do pôr do sol, a percepção lhe acomete e ele apressadamente entra no confessionário. O padre lá está coberto de sombras, mas Marcus reconhece seu misterioso Avatar. Marcus recebe o sacramento da confissão, onde ele admite sua dúvida em suas próprias habilidades e sua culpa por não ser capaz de salvar sua irmã. O “padre” o absolve e lhe indica uma penitência – “Ajudar os mortos a descansar”.

Marcus deixa a igreja e executa o ritual de enterramento, deitando o fantasma para descansar. Ele então sobe até o vale e continua a descer o caminho, sempre para frente. Na distância ele vê nuvens carregadas se reunindo e sabe que seu verdadeiro destino o espera.

Notas do Narrador: Esta é uma Procura mais “clássica”, predominando o simbolismo, a estrutura comum da “câmara” a Avatares Primordiais. Quando começa, Marcus se aproxima de uma encruzilhada – um símbolo bastante óbvio de escolha. O jogador de Marcus é inteligente o suficiente para olhar em volta e ver a igreja. O Narrador usou motivos religiosos muitas vezes com Marcus antes, então o jogador decide que é melhor que Marcus investigue. Ele assim passa pela primeira câmara – não indo à frente antes que estivesse seguro do que está atrás dele.

A cova aberta é um símbolo de negócios não completados, representando a obsessão e a culpa

de Marcus por sua irmã. Ele não pode colocá-la para descansar sem passar por ela primeiro, que é por que ele deve entrar na igreja (um símbolo para admitir que ele precisa de ajuda para superar o passado). Ao deixar a cova está a segunda câmara.

Dentro da igreja, o jogador de Marcus hesita um pouco; a ideia de se confessar não lhe ocorreu. Marcus senta para rezar, e o Narrador decide que ele precisa mostrar ao jogador que tempo é um fator (por isso o pôr do sol). Finalmente, o jogador acerta na noção de confissão e entra no confessionário. O jogador e o Narrador interpretam a confissão de Marcus e o conselho de seu Avatar; esta é a terceira câmara (e o mais importante desafio na Procura).

Marcus parte e coloca o fantasma para dormir, novamente símbolo de vir a termos com sua culpa sobre sua irmã. A quarta câmara completa, Marcus sobe o vale (símbolo de seu próprio retorno à vida das garras da morte) e continua descendo a trilha (a quinta câmara). Marcus ganha um ponto de Arete e um ponto de Ressonância Estática (com a Característica *Centrado*).

UM EXEMPLO INVESTIGADOR -

⊕ FIM DA ESTRADA

O jovem Órfão, Ty Williams (primeiro mencionado na página 107), experimenta sua primeira Procura depois de vários meses de jogo. O Narrador percebeu que enquanto a crônica avançava, Ty fazia muitos amigos com os outros personagens e não procurou ativamente por seus pais; isto deixou seu Avatar muito nervoso. O Narrador decide que na Procura (que, se bem sucedida, garantirá a Ty um quarto ponto de Arete). O Avatar de Ty lhe apresentará um número de tentações que ele deve evitar em favor de alcançar uma meta.

A Procura começa enquanto Ty caminha pelas ruas da cidade. Um carro passa por ele; as pessoas

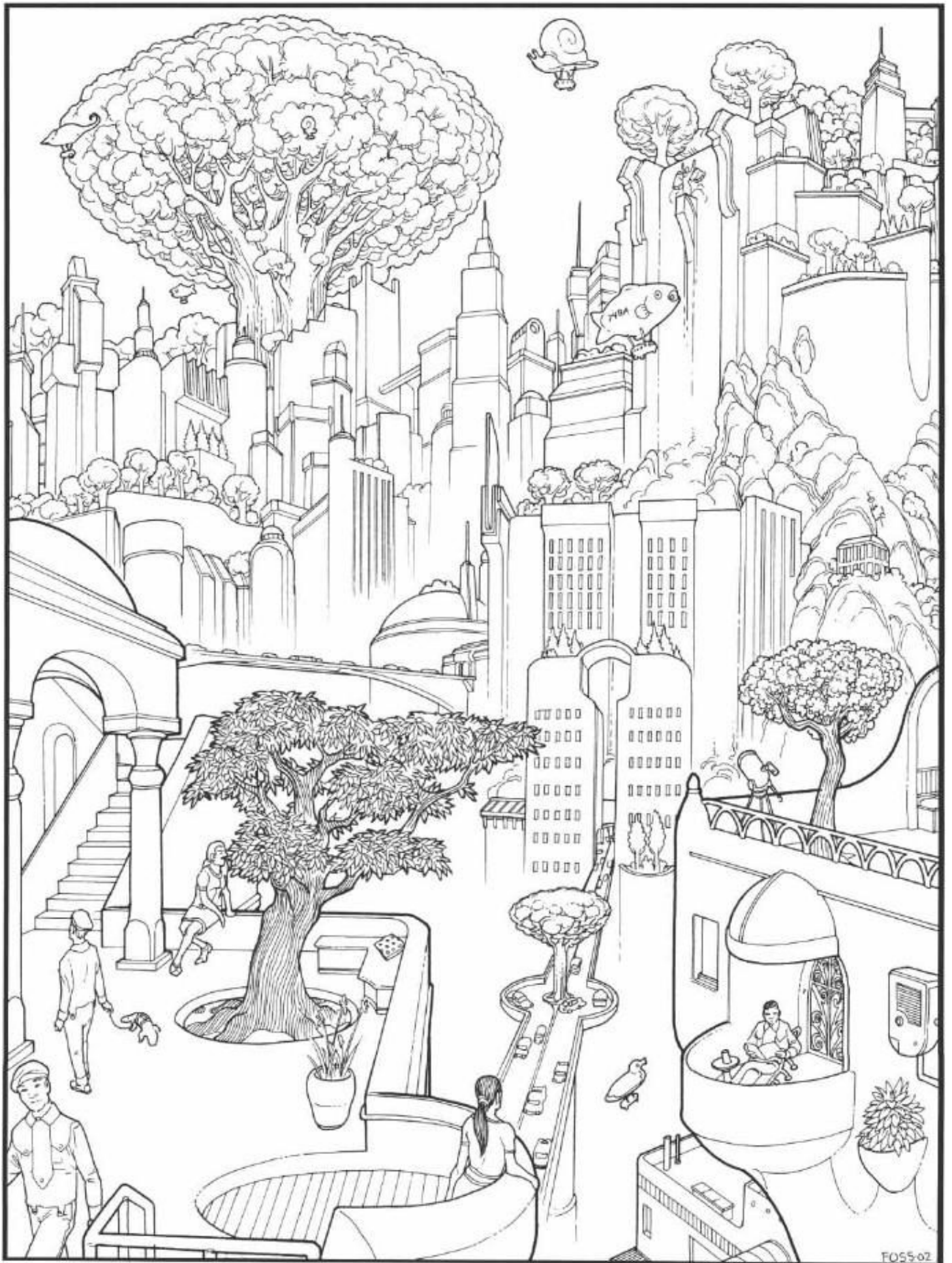
dentro dele parecem curiosamente familiares. O carro chega no final do quarteirão antes que Ty perceba que elas parecem seus pais. Ele começa a seguir, usando mágica de Correspondência para abrir caminho entre a multidão na calçada, mas não parece conseguir alcançá-los.

Enquanto Ty passa por uma lanchonete, ele vê Doc, seu amigo e antigo mentor, comendo um sanduíche. Ele acena para Ty acompanhá-lo. Ty olha pensativamente para o carro desaparecendo à distância, mas decide que ele quer mais ver Doc e cruza a rua para compartilhar do sanduíche e uma conversa. O carro carregando seus pais desaparece no horizonte, e quando Ty alcança a lanchonete, ele não vê Doc. Ele encontra apenas uma bolsa com um sanduíche e uma nota – “Talvez da próxima vez”.

Chorando, Ty se senta e come o sanduíche. Ele descobre que o sanduíche tem o gosto de costume, que Doc (que desapareceu na Umbra alguns meses atrás) ainda está desaparecido, e tudo é como sempre foi.

Notas do Narrador: A lição que o Avatar de Ty queria lhe ensinar é que tudo muda e eventualmente decai, mas continuamente seguir sua meta mantém sua perspectiva fresca e seu espírito revigorado. Uma vez que seu Avatar normalmente usa seus pais como um “chamariz” para convencer Ty a buscar a iluminação, o Narrador decide que dar a Ty uma boa visão neles induziria o jogador a seguir não importasse o que.

Quando Ty vê seu antigo mentor, contudo, o jogador diz que Ty irá correr para se unir a ele. O Narrador se assegura em descrever o carro se afastando, mas o jogador é resolutivo. Este é um exemplo de *complacência* – Ty escolheu o familiar sobre sua busca. Ele falhou a Procura e ganhou um ponto de Ressonância Estática (com a Característica *Confortável*) como resultado.



CAPÍTULO CINCO: CENÁRIOS ALTERNATIVOS



Eles disseram que você não acredita no que lê nos jornais. Eles dizem que você pode sonhar coisas na realidade – que você pode forçar o que você pensa sobre a vontade dos outros. Se me perguntar, isso é um monte de merda. Você pode muito bem imaginar que o ponto não fica de barriga pra cima. Aquele Milosevich ainda está lá fora alegremente apunhalando as mulheres croatas grávidas até a morte. Isso nós não clonamos.

Veja, estes sonhadores perderam o fio da meada. A percepção não molda a realidade. Isso não é tudo o que Pirsig estava dizendo. Ele estava dizendo que nossa percepção da realidade mancha nossa compreensão sobre ela. Então vá em frente. Pule do topo deste prédio. Veja se me importo. Você só terminará com sua barriga estourando no asfalto abaixo com o resto destes Tradicionalistas que nós colocamos para dormir todo dia.

Eu sei qual é o seu problema. Você passou muito tempo com sua cabeça nas nuvens. Esse não é o melhor jeito para você pegar suas chaves para o banheiro executivo. Você não tem um aluguel a pagar? As crianças apoiam pagar?

Agora, se você quiser se retirar de meu escritório, eu tenho uma conferência a fazer com Sidnei e Moscou em 10 minutos. Estou pegando um avião para Kioto agora à noite, e eu não quero chegar atrasado para tomar um kabuki.

Corra de volta ao seu cubículo.

Oh, e não esqueça de fazer aquele relatório da amostra para pousador de Mare na minha mesa ao meio dia.

Não, isso não soa como ficção científica. Por que perguntou?

DE CAUSA E REALIDADES

A Guerra da Ascensão terminou. Não há chance de restituir os milagres nesta era. Os Adormecidos se deitaram para uma longa, longa soneca de inverno. A Tecnoocracia massacrou os líderes das Tradições sob seu calcanhar. A Tempestade de Avatares assola a Umbra.

As asas de Ícaro derreteram. A sabedoria de Dédalo se mostrou verdadeira. E esse é o jeito que tem de ser.

Ou seria?

O capítulo seguinte explora opções de Narrativa e jogo tanto dentro quanto fora do contexto do meta-enredo existente em **Mago: A Ascensão**. Neste capítulo exploraremos como contar histórias que fazem bom uso do meta-enredo como um contexto global. Também olharemos alguns cenários alternativos para **Mago**. Finalmente, discutiremos como você como Narrador pode usar alguns temas simples para engajar seus jogadores, encorajando-os a aderir à história que você quer contar, mesmo que a princípio eles resistam.

ENTÃO, O MUNDO FOI PARA O INFERNO



(OU, POR QUE JOGAR MAGO COM O ÚLTIMO JOGO PUNK DE SARIETAS SUJAS) A Guerra da Ascensão está no fim, e as Tradições, o último bastião da esperança para um mundo melhor, foram derrotadas. A Umbra, reflexo físico das crenças espirituais da humanidade, está agora essencialmente separada de todos

aqueles seres espirituais ao todo ou em parte nativos a ela. Quase todos os Mestres estão mortos, perdidos ou inacessíveis. Mesmo os Tradicionalistas mais otimistas agora reconhecem que qualquer tipo de Grande Ascensão está além do alcance. A apatia está por todo lado. As faces suaves de uma raça humana cujo tempo acabou e cujas chances passaram a fitar os Despertos, a lembrança tangível de sua falha. O Ajuste de Contas veio e a Tecnocracia jaz triunfante sobre um mundo em cinzas.

Besteira.

Qualquer um que engula isso é indigno dos dons únicos e incríveis do Despertar. As Tradições têm lutado uma luta perdida por cinco séculos. Não é nada novo para eles. De repente o inimigo decreta que a luta terminou, e as Tradições foram aliviadas de toda a responsabilidade? De repente era “muito tarde” para fazer algo? As eras terminaram também. Capelas foram perdidas para sempre. Retrocessos foram sofridos antes. Ainda assim nenhuma dessas capelas foi perdida antes do Único Fator Decisivo de se as Tradições deveriam ou não continuar a se importar. Sim, talvez os eventos dos últimos anos estivessem entre os maiores golpes já infligidos sobre as Tradições. Se seria idiota se não conseguisse ver que a destruição de Doissetep, por exemplo, foi uma ferida ao menos tão dolorosa quanto qualquer uma desde a traição de Heylel Teonim. Mas, como com a queda da Primeira Cabala, existe uma lição poderosa, importante e, em última instância, necessária a ser aprendida aqui.

Por muito tempo as Tradições olharam para a Tecnocracia como seu Grande Inimigo. Enquanto a União Tecnocrática é uma ameaça em potencial a todas as Tradições, não é mais responsável pelo Ajuste de Contas do que as próprias Tradições. O maior inimigo das Tradições não é, e nunca foi, outro que não as pessoas que as Tradições passaram os cinco séculos passados tentando ajudar. Ninguém fez os Adormecidos pararem de acreditar na existência de algo mais importante do que suas duas semanas de férias, sua noite de futebol na quarta-feira e suas vidas de escravidão sem recompensas. Ninguém lhes

ofereceu qualquer prova concreta de que a fé em algo maior do que si próprio é uma mentira. Estas coisas foram “verdades” muito mais fáceis de se viver do que a luta para encontrar significado, a busca por esperança e a afirmação de que o indivíduo não é indefeso e inconsequente. Embora a Tecnocracia possa ter explorado esta fraqueza e ajudado a arrancar o direito de nascença da humanidade de suas mãos, foi a própria humanidade que deixou esse direito de lado pela visão vazia que a Tecnocracia oferecia. O Consenso *escolheu* a mediocridade.

Dito isso, contudo, a única escolha que as Tradições têm, a única escolha que elas já tiveram, é continuar lutando e tentando ajudar aquelas pessoas que negaram a visão das Tradições e, de muitas formas, sentenciaram estes místicos às pendências quase insuperáveis que agora enfrentam. Por quê? Por que **Mago** não é um jogo sobre tomar a estrada fácil. Não é um jogo o “rebolado” sobre niilismo. **Mago** é um jogo sobre esperança e sobre ajudar a si e aos outros a perceber um potencial fantástico que jaz dormente dentro de todos nós. Os magos não são um tipo de raça em extinção, vivendo seus últimos dias em desespero e medo; eles são a linha na areia da humanidade, os poucos corajosos que estão dispostos a sangrar para desfazer o dano causado pelas descrenças auto-destrutivas de seus companheiros. Eles são aqueles que lutam, mesmo agora, nestas “horas finais”, para dar visão aos cegos. Num mundo onde a descrença define a realidade, tudo que seria uma violação vulgar das responsabilidades sagradas conferidas pelo Despertar.

Este é um tempo cheio de grande potencial para as Tradições. A Tecnocracia acha que seus poderes estão se tornando cada vez mais estáticos, castrados por seu próprio sucesso e começando a perceber as terríveis consequências do pegar aquilo que se quer. Ela caiu presa da húbriis titânica que derrubou a Ordem de Hermes no despertar de Mistridge. Como a nascente Ordem da Razão, *alguém* estará lá para juntar as peças quando o paradigma dominante se esmigalhar sob seu próprio peso. Embora fosse simples para as Tradições jogar a toalha e promover o blá-blá-blá do “fim está próximo” que está sendo alternado sobre todos que pensam que sabem algo sobre o Ajuste de Contas, a verdade é que a Guerra pela Realidade é um conflito sem fim com sua própria vazante e fluxo. Por muito tempo as Tradições sentiram e agiram como se tivessem perdido sua Grande Chance, e é chegado o tempo de colocar de lado estas atitudes imprudentes e contraproducentes. A mentira da Tecnocracia está se

separando nas costuras, e se alguém não colocar uma visão melhor para os Adormecidos, serão os Nefandi que triunfarão por último. Mas as pessoas escolheram o Oblívio e, dada a virtualidade de qualquer outra opção, não escolheram. Enquanto é verdade que a Ordem nunca trará de volta seus dragões e altas torres, nem os Verbena seus grandes e antigos bosques, não existem sonhos novos e diferentes a oferecer, os sonhos das Tradições mais sábias que foram para o inferno e usam suas cicatrizes como prova do que elas enfrentaram em nome de princípios e ideais.

Onde começar nesta batalha para vencer os corações e mentes dos Adormecidos? Como alguém contraria séculos de condicionamento que levaram o indivíduo à submissão e à complacência? A primeira coisa a lembrar é que o Despertar não é uma licença para o domínio. Mais de uma vez, os Despertos vieram perceber suas habilidades como um título para controlar seus caros homens e mulheres, e, todo tempo, tais atitudes foram a ruína de impérios. As Tradições não deveriam ser procuradas para *substituir* a Tecnocracia mas ao invés se empenhar para cortar as necessidades da humanidade em ser controlada. Um espírito humano liberto vale infinitamente mais do que um obediente por medo, rotina ou ignorância. A Tecnocracia agora está aprendendo essa lição do jeito mais difícil. A pior parte não será colocar de lado pensamentos de governo. De fato, encorajar as pessoas a abrir seus olhos para o reluzir da divindade dentro de si próprios e aceitar os privilégios e deveres inerentes à liberdade é provavelmente a tarefa mais difícil de todas. Até onde se sabe, os Adormecidos foram condicionados a acreditar que apenas umas poucas e raras pessoas tinham o que se precisa para fazer a diferença e ser alguém importante. Mais geralmente assumem que não estão entre estes poucos e, por sua crença, assim o fazem. A persistência desta ideia fez a Ascensão em massa da humanidade se aproximar de uma impossibilidade e é o que trouxe o mundo à beira do desastre. Muitos magos assumem que não há tempo suficiente para voltar ao método de tentativa e erro para recuperar um crente de cada vez. Isso se torna um mecanismo que encoraja um sentido de desespero e futilidade. Afinal, se não há esperança de Despertar o mundo todo de uma vez e tão poucos grãos de areia restaram na ampulheta para fazer diferença no paradigma de apatia ao revelar a verdade às pessoas como indivíduos, o que importa? O defeito neste argumento é encontrado na visão provinciana e essencialmente medieval que o mundo está indo para o fim dentro de uma geração.

Sim, a metafísica fundamental do mundo mudou.

Ninguém mais disputa isso. Indubitavelmente, a mágica não é mais o que era há um milênio atrás. É provável que muitos dos Despertos de hoje não reconhecessem a mágica de 10 milênios atrás. O ponto é que a natureza da mágica é maleável. Ela se move no tempo para as atitudes prevaletentes de eras e lugares distantes. Mesmo hoje, nesta era de interconexão, o que é considerado coincidência na Grande Estação Central é decididamente diferente do que você pode ver em Bangkok ou na Austrália, como sempre foi. Então se a mágica não está falhando em todo lugar da mesma forma exata, por que os Despertos firmemente sustentam que o céu está caindo? A resposta fácil para isso é que os Despertos são pessoas, também, e assim sujeitos à histeria, paranoia e sensacionalismo apocalíptico como qualquer outra pessoa. Sempre que um século se aproxima, a propaganda de fim de mundo se torna prevaletente. Sempre que algum grande terremoto ou outro desastre natural surge, profetas do apocalipse estão sempre em cena, encorajando outros a se prepararem para o Êxtase. Todos os magos de todos os lugares sentiram, no fundo de suas próprias almas, a agonia de uma era. Como sempre, os abutres desceram de seus poleiros para deixar todos saberem que este é o jeito pelo qual o mundo acaba. Quanta ignorância.

Os riscos que os magos estão correndo agora não são de origem sobrenatural. Ao invés disso, talvez seja mais preciso dizer que eles não são *diretamente* sobrenaturais. Embora o aumento de poder dos Nefandi e os terríveis perigos da Tempestade de Avatares, por exemplo, sejam ameaças para todos os Despertos de todos os lugares, são apenas sintomas. Confrontadas com a crescente percepção que sentir algo simplesmente leva ao medo, dor e desapontamento, as pessoas voltam para dentro de si e ousam não sentir mais nada. A pessoa média hoje tem pouco mais de tempo livre do que muitos dos antigos caçadores-coletores já tiveram mas consideravelmente mais estresse e muito menos qualquer tipo de espiritualidade. O materialismo do mundo moderno não resultou numa vida mais recompensadora, mas numa vida que é mais confortável e isenta de dificuldade ou questões importantes, uma vida na qual é muito mais fácil simplesmente passar pelas emoções. Muitas pessoas labutam por causas de valor dúbio para alimentar e perpetuar um ciclo de complexidade crescente no qual os seres humanos se tornam cada vez mais distantes de si e uns dos outros. *Este é o Mundo das Trevas*. Não é a brutalidade casual de valentões de rua dissimulados. Não são avenidas úmidas e as prostitutas, viciados e

fugitivos que se reúnem sob a luz vazia de placas de neon e postes de iluminação vacilantes. O Mundo das Trevas é encontrado na sangria constante do desejo humano de ser livre e feliz. O Mundo das Trevas se esconde em fast food, linhas de design de roupas e miraculosos removedores de manchas que as pessoas produzem, consomem e perpetuam sem realmente saber por que. Está no desejo por coisas inexpressivas e a dor deixada pela ausência destas coisas que têm valor verdadeiro. Enquanto é elementar dizer estas coisas, lembre-se de que a vida de ninguém foi diretamente salva pela papelada e as pessoas ainda morrem por causa dela. O quanto enviesadas estão as prioridades que permitem que coisas como essas aconteçam? O mundo é o que ele é principalmente porque os seres humanos negaram tanto do que significa ser humano em face da moral, crenças e valores que ele uma vez teve, ou deveria ter para se adaptar e ser parte do admirável mundo novo.

Cabe aos Despertos em geral, então, e às Tradições em particular, ser a promessa de um caminho melhor para o mundo. Não via o caminho das Tradições: este seria egoísta e as Tradições agora têm ampla oportunidade de testemunhar o que acontece àqueles que buscam refazer todas as coisas à sua própria imagem. Os Adormecidos, cujo mundo é este, devem ter a chance de perceber um futuro mais luminoso para si próprios, guiados em sua jornada por aqueles mais afortunados e iluminados. Como devolver este Mundo das Trevas de volta às pessoas, para que possam construí-lo novamente? As Tradições mostraram uma grande propensão a pôr de lado, de uma forma ou de outra, aqueles que rebocaram a Unidade como pedra fundamental de suas lutas, mas agora não pode haver dúvida disso. Antes de qualquer coisa, as Nove Tradições Místicas devem permanecer como uma ou estarem fadadas para sempre à falha. Conflitos inter-Tradições corroem a forte base na qual estabelecer o pilar de uma humanidade emancipada. Como a raça humana pode ser apresentada a algo de valor por aqueles que não conseguem nem mesmo colocar suas diferenças de lado? Desconfiança e arrogância serviram apenas para conduzir os calços entre as Tradições que em última instância ataram as mãos dos Despertos quando a Alta Era Mítica ruiu em torno deles.

Magos de várias Tradições lhe contarão sobre os esforços meticulosos que gastaram em busca de libertar espíritos e elevar mentes, mas isso obviamente não foi o suficiente. Inspirar apenas uma pessoa a abrir seus olhos é uma tarefa hercúlea, e mais de seis bilhões de pessoas no mundo têm seus olhos firmemente

fechados. Os magos não podem dispor de trazer a verdade apenas àqueles à beira do Despertar. Eles precisam se tornar professores para aqueles que não desejam aprender realmente. Eles precisam superar a inércia de séculos de inatividade e uma ideologia que diz que uma pessoa tem limites que nunca conseguirá superar. Tão difícil quanto isso possa ser, o futuro das Tradições, da mágica e, talvez, do próprio mundo depende de ensinar as almas mais rudimentares como voar. Mas a esperança não está de modo algum perdida.

As Tradições têm mais amigos do que percebem, mas menos do que realmente tiveram tempo para procurar. Em todo lugar alguém que se importa em olhar é alguém que está disposto a deixar para trás o mundano e caminhar em busca do fantástico. Num escritório branco-osso alvejado com iluminação fluorescente, uma mulher está procurando a janela, imaginando para onde se foram os últimos 10 anos e por que ela está fazendo todo trabalho que ela tem para se tornar alguém com mais dinheiro. Numa escola decrépita, um jovem está cheio de desespero ao pensar em viver o mesmo suave e insensível caminho que seu pai tomou e está à beira de deixar de se importar. No lar de um veterano, um velho homem segura uma bengala numa mão torpe devido à má circulação e a falta de aquecimento e imagina como as coisas poderiam ter sido diferentes se tivesse escolhido viver a vida que queria, ao invés de tomar a estrada mais segura. Estas pessoas, tão distantes da liberdade que lhes parece um sonho longínquo, são aquelas que, sabendo ou não, estão gritando para que os Despertos lhes mostrem algo incrível, algo que elas nunca tiveram coragem de imaginar, algo que seja real. Embora possam lutar pelas revelações, elas são as pessoas que podem ir mais além quando finalmente invocarem a força para ver a verdade como ela é. Elas são aquelas pessoas pelas quais as Tradições se empenham mais em libertar de sua escravidão ideológica. Mas, a cada dia, mais e mais destas pessoas que poderiam ter sido salvas são perdidas. As Tradições estão tão acostumadas a perder que elas agora veem inimigos em cada sombra; caminhar pela luz para oferecer uma mão a um espírito caído é “muito arriscado”. Afinal, alcançar um Adormecido tão firmemente fortificado no atual paradigma chama a atenção da Tecnocracia, não chama? A Tecnocracia está em todo lugar, esperando e observando para que apenas um Discípulo se aliene e veja sua mão, então que ela pode cair nele como um bando de lobos e rasgá-la em pedaços. Se você acredita nisso, eu tenho um lugar no Brooklyn para lhe vender.

A Tecnocracia é feita de *pessoas*: pessoas reais e

fragmentadas que calharam de Despertar como, bem, como qualquer outro ser Desperto. Eles não têm espiões em seu armário e não estão lhe monitorando pelos cachorros quentes que você pegou no supermercado. Por que o fariam? Sua propaganda é tão bem desenvolvida que todo mundo acredita nela. É muito melhor ter seus inimigos pensando que você está em todo lugar do que realmente ter que realizar o esforço para fazê-lo, pois eles ficariam constrangidos quando deveriam agir corajosamente e vacilariam à mera sugestão de sua presença. Um inimigo encolhido em submissão e inatividade é de muito mais uso para a Tecnocracia do que um inimigo derrotado. Quando ainda há um oponente, ele pode ser usado para manter suas próprias fileiras na linha. Quando as Tradições jogam este jogo de gato e rato, eles estão simplesmente jogando nas regras da Tecnocracia e tomando o desejado papel de impotentes. Agora não é tempo para meios termos e hesitação. Enquanto alguns Tradicionalistas estão clamando que alguém deve ser inteligente nestes tempos finais e não fazer de si um alvo, tais sentimentos covardes são improváveis de alcançar algo, salvo produzir uma oportunidade para lamentar não ter feito nada enquanto ainda havia uma chance. Afinal, a propaganda da Tecnocracia é *tão* boa neste ponto que mesmo seus membros acreditam nela. A arrogância é uma fraqueza mortal. A Tecnocracia deveria saber disso; ela explorou este fato uma vez e obteve grandes resultados. Para a Tecnocracia, nada é tão confuso quanto uma variável que falha ao encontrar expectativas. As Nove Tradições Místicas, corajosas, audazes e voluntariosas, são quase a última coisa que a União Tecnocrata espera enquanto o mundo está rachando a meio e nenhuma de suas vangloriadas estatísticas, axiomas ou modelos teóricos pode fazer o Ajuste de Contas se conformar a suas desejadas conclusões. Esta pode ser a melhor oportunidade das Tradições. Existem coisas piores do que a carta selvagem sem nada a perder. Isso é precisamente o tipo de inimigo que a Tecnocracia não está pronta a combater agora.

Contanto que os magos das Tradições entrem na sua onda para levar isto adiante, o que vem depois? Uma vez que se tenha deixado para trás o orgulho e abandonado o medo, se pode ver claramente quanto resta a ser feito. O Horizonte pode ter representado uma grande experiência, mas foi, de muitas formas, uma visão narcisista do mundo perfeito das Tradições. Não existe jeito fácil de admitir, mas aquele nunca seria o mundo que os Adormecidos poderiam querer para si. Se fosse, para início de conversa não haveria Mundo das Trevas. A mágica mudou. O mundo

mudou. Talvez seja tempo para as Tradições evoluírem também. Tendo isso em mente, não há endosso para deixar os Velhos Caminhos para trás e alterar a seleção de focos de alguém para laptops, roupas de vinil e coisas do tipo. Ao invés disso é um convite para os membros de *todas* as Tradições (Adeptos da Virtualidade e outros tipos de mente progressista incluídos) a desenvolver uma perspectiva que talvez seja ligeiramente amigável aos Adormecidos. Ninguém quer ter sua vida sangrada na base da Árvore Mundo para fornecer uma colheita abundante, assim como ninguém quer bruxos de cara amarrada em torres altas comandando-o como um servo feudal. Este tipo de coisa afastou as pessoas do misticismo tradicional há séculos atrás. Os Adormecidos não são óleo para as engrenagens.

Como se começa a encorajar a crença nos Adormecidos? Como com toda grande jornada, o primeiro passo é o mais crucial. Não é apenas uma questão de abordar o sujeito nas ruas e declarar, “Existe um mundo de mágica dormindo sob aquele que você conhece, esperando por você vê-lo com olhos sem brumas”. Esse tipo de fala joga as pessoas no hospício municipal ou no asilo local. Quase todo mago conhece ao menos uma dúzia de pessoas comuns que estão na contra-mão do Consenso, místicos semi-Despertos ou magos-em-treinamento. Magos, como todo mundo, têm amigos e família. Enquanto quase qualquer um que tente expressar um ponto de vista divergente a um membro da família (especialmente um mais velho) pode confirmar a futilidade desse curso de ação, pequenos caminhos podem começar a alargar a perspectiva dos mais próximos e mais queridos de alguém. Às vezes tudo isso leva à sugestão de ideias que o indivíduo nunca ponderou antes. Às vezes até mesmo um mago supostamente “iluminado” ficaria surpreso ao ouvir as atitudes não-Adormecidas mantidas por pessoas que ele conheceu a vida toda e considerava serem muito fundamentadas e mundanas. Todo mundo deseja ser livre; alguns têm o benefício de ver o caminho para essa liberdade muito mais claramente. Os Despertos precisam demonstrar a estas pessoas que o caminho que oferecem não é só diferente, mas *melhor*. Muitas pessoas estão tão completamente agarradas à ideia que a vida de todos segue (ou deveria seguir) Um Conjunto de Verdades Padrão que são, ao menos inicialmente, opostos a qualquer ideologia que venha de encontro a isso. Tente convencer a terceira geração de metalúrgicos com 20 anos de experiência nas costas que estão aprisionados por um sistema que os torna escravos não apenas eles mesmos mas seus pais e avôs, e você

provavelmente criará nada mais do que amargura e confusão. Cuidado e decoro são necessários no processo mais delicado. Medo do desconhecido e os perigos inerentes num salto de fé são o que mantêm muitos Adormecidos dormindo. Gerar mais medo é apenas habilitar a conduzir uma mente não-Desperta ao sono mais profundo.

Aqueles das mais jovens gerações, já cansados pelo peso esmagador do Mundo das Trevas, são muitas vezes mais receptivos à surpreendente promessa do Despertar. Os Tradicionalistas que têm uma oportunidade de interagir com os jovens têm uma grande oportunidade de transportar uma luz na escuridão. Uma mente jovem está quase sempre mais disposta a aceitar ideias radicais ou não convencionais do que uma já bem estabelecida. Certamente não é raro para jovens pessoas no Mundo das Trevas pesquisar no misticismo, seja isso pegar um livro de bruxaria ou jogar num tabuleiro de Ouija com alguns amigos. Para muitos é divertido, e estes tipos “passam” dessa “fase”, mas como muitos podem ser encorajados a permanecer e, de fato, expandir sua compreensão, dado um tutor ou até mesmo um amigo mais velho que esteve onde estes jovens podem um dia ir? Certas práticas místicas são melhor se mantidas fora do alcance das crianças e jovens adultos, mas nada contribui para alterar as percepções do mundo mais do que ampliar a perspectiva da geração que estará por aí em 20 anos. Naturalmente, esta filosofia se estende além do sino, livro e vela e tem valor para membros de todas Tradições. Qualquer jovem hacker talentoso, ao invés de tirar seu piercing aos 22 e esconder suas tatuagens sob uma blusa de mangas compridas, poderia, com o devido estímulo, ser um valioso amigo das Tradições e sua causa, mesmo se nunca realmente viesse a Despertar. O truque está em demonstrar que o estilo de vida das Tradições de não conformidade não apenas funciona, mas também vem com um senso de aventura e cumprimento ausente em uma vida “certinha” e regrada no sistema que está devorando o espírito humano vivo. No final, nenhuma vida de servidão corporativa ou encontros de expectativas de outros pode se comparar a ser um par de mãos dado à fundação de um mundo que valha mais a pena. Felizmente para as Tradições, jovens o suficiente questionam o “jeito que as coisas são”, buscando modos mais novos ou mais velhos de pensar e viver, que cada Tradicionalista poderia ter suas mãos cheias ao libertar estes jovens espíritos gritando por liberdade.

Nenhum proselitismo enrustido ou manifesto torcerá o mundo de volta à forma durante a noite, e

pode nunca funcionar, mas é melhor do que se esconder de medo dos Adormecidos, da Tecnocracia e de qualquer um digno de nota. É muito melhor trazer a verdade a uma mente de uma vez do que deixar a luz de alguém morrer despercebida nas sombras. A nobreza de uma luta não está na vitória, mas na luta em si. No final, é a luta que importa. **Mago** não é um Jogo de Narrativa de Desespero Sobrevivente. É a história de inúmeros homens e mulheres corajosos que estão lutando contra o que o resto de nós considera ser verdadeiro e imutável, pois eles sabem que existe uma vida mais digna esperando por aqueles com a força, a desenvoltura e a vontade de alcançar e torná-la realidade.

Enquanto pode jogar **Mago** por aquela aura de destino inevitável, você realmente vai contra o sentido de esperança no qual o jogo foi criado. Sim, as Tradições foram colocadas contra a parede e talvez muitas das que foram mencionadas aqui sejam uma bagatela *muito* otimista, mas qual é a alternativa? Se esconder e se encolher enquanto o planeta se esfarela em torno de você? Uma vez que tenha visto, é tarde demais para desejar ser cego de novo. Uma vez que seu coração foi aberto a quanto está errado com o mundo, o que você pode fazer, senão tentar acertá-lo? Poucos realmente se imaginam no papel de proteger e salvar os outros, mas ser um mago é um destino que, de muitas formas, lhe escolhe, mais do que você escolhe o destino. Quando é chegado o momento de aceitar o destino e fazer uma escolha pela salvação de todos, os magos são precisamente o tipo de pessoas que não voltam para trás e fingem que não é problema deles. Esse é o motivo pelo qual eles são Despertos.

A queda de Doissetep e Horizonte, as mortes de Porthos e os outros Mestres, até mesmo o própria Ajuste de Contas – você pode tomar estes exemplos como uma repreensão ao orgulho e evidências do terrível custo da tentativa. Ou você pode olhar para os exemplos e seguir adiante, os erros que foram feitos e os preços que alguém está querendo pagar e vê-los como uma fonte de inspiração e decisão. Mais de 500 anos atrás, praticantes discrepantes de milhares de artes místicas se reuniram na busca mútua da sobrevivência. A missão da Primeira Cabala foi um crisol, um testamento a sua habilidade de pensar, agir e serem heróis como um só. Mesmo que a missão tenha falhado e a promessa morrido no ventre, Heylel mandou uma poderosa mensagem que havia, por muito tempo, passado despercebida. Quando trouxe Doissetep a baixo consigo em chamas, o Mestre Porthos ecoou aquela mensagem; nós resistimos como um e caímos como um e devemos ao mundo mais do

que temos a lhe dar, e tudo que tomamos dele deve ser considerado por um tempo. As Tradições pagaram o que deviam e pagaram em sangue. Agora elas estão numa encruzilhada e têm a oportunidade de ouvir as vozes que os aconselham a cruzar o tempo e a tragédia, de além da própria morte, para escolher a Unidade e encontrar o que quer que venha no despertar do Ajuste de Contas juntos, com bravura e compaixão. Se não for assim, se escolherem se esconder nas sombras e esperar pelo fim, então merecem qualquer destino terrível que se apresente para eles, pois provaram que nunca Despertaram de fato. Despertar se refere a afirmar o controle sobre a própria vida e tomar responsabilidade pelas próprias ações. Melhor morrer de pé do que viver de joelhos.

E assim completamos o círculo, de volta à severa realidade que é o Mundo das Trevas. Sacrifícios devem ser feitos e as pessoas boas cairão sob as terríveis garras do Ajuste de Contas antes que tudo seja dito e feito. Ela foi chamada de *Guerra da Ascensão* por uma razão. Enquanto aquele conflito épico nunca foi realmente verdade, não por falta de imaginação e criatividade, há agora uma calmaria que é esta onda de matança e um assentar da poeira durante a qual *todos* Despertaram, Tradicionalistas, Tecnocratas e outros, têm uma chance de olhar para o que foi feito em nome da humanidade e imaginar se existe uma solução melhor. O mundo pode ser salvo neste ponto? Quem sabe? Mas não existem desculpas para ao menos não tentar. Este é o tempo de forjar novas lendas e despertar as sementes adormecidas da maravilha que jaz, sonolenta, em cada alma. O Horizonte foi um sonho agradável, um dos quais as Tradições agora acordaram, um jogo de faz de conta. O mundo real é cinza como a descrença e cai sob o peso de sua própria tristeza. Doissetep foi um ninho envenenado de intriga e politicagem do pior tipo. Foi uma casa de traição que voltou suas costas para as aflições dos outros e existiu apenas para indulgir as fantasias egocêntricas de uns poucos Mestres e seus bajuladores. Enquanto a perda de vida daquelas duas capelas foi catastrófica e a perda do que elas representavam foi um golpe feroz nas Tradições, talvez tenha sido, no final das contas, melhor para elas. Com poucas fortalezas deixadas fora do mundo e nenhuma forma segura ou confiável de acessá-las, as Tradições devem voltar suas atenções para o que gira em torno delas ao invés de voar para encontrar conforto numa realidade mais ao seu gosto. Talvez a Tempestade de Avatares não seja uma punição, mas um aviso – lide com o que está do seu lado e cure os ferimentos nos espíritos de seu próprio povo; apenas então suas esperanças e sonhos lhe estarão abertos novamente.

Sim, o mundo se tornou um inferno. Mas o heroísmo realmente prospera apenas nos tempos mais difíceis, e a chama da esperança arde mais luminosa quando o desespero ameaça consumir a luz. Os magos são humanos e sentem dor e medo como qualquer outro humano, mas é precisamente por serem humanos que eles têm a capacidade de dar de si e sofrer pela redenção de todos. O mundo está lá fora, esperando por alguém que fique ante a tempestade e diga, “Chega”.

Em **Mago**, esse alguém pode ser você.

ALÉITI DE M̃MAGO REVISADO

Muito debate ocorreu sobre as mudanças no meta-enredo estabelecido em **Mago Revisado**. As pessoas perguntavam muitas coisas. Um tanto de coisas algumas pessoas odiaram diretamente.

O objetivo desta primeira seção não é ser uma apologia para as coisas que você não gostou em **Mago Revisado**. Tem sido padrão desde o início dos jogos da linha Storyteller que se você viu algo que não tenha gostado, não tem que usá-lo. Esperamos que seja uma responsabilidade que você como Narrador possa usar sabiamente. Este capítulo toma isso como verdadeiro.

Mago Revisado representou uma ruptura significativa do meta-enredo enquanto foi levou adiante tanto **Mago Primeira** quanto **Segunda Edição**. Antes, o foco de **Mago** se encontrava na luta, tanto literal quanto metafórica, de pessoas que Ascenderam contra uma era sem luz. Era um trabalho de filosofia, curvado sobre pontos de apoio em abstrato contra um inimigo cuja defesa era toda literal. Numa forma muito real, foi poesia versus ciência, subjetivo contra objetivo. No centro disso estava a Guerra da Ascensão, a abstração definitiva.

Através da história, tais conceitos abstratos foram colocados a trabalhar na face da dura realidade. Antes de sua dizimação pelos espartanos, os gregos insistiram na superioridade da cultura. Sabemos através da compreensão tardia, contudo, que não fosse pela derrota dos gregos antigos e os desafios ao sofismo prevalecente em sua cultura, os primeiros grandes pensadores do Ocidente podiam nunca ter tido algo a dizer e toda a história do Ocidente como conhecemos nunca teria acontecido. Também assim foi com a experiência de George Orwell na Revolução Espanhola. Não fossem pelos piores tempos de Orwell lá, ele não teria criado o maior conto cauteloso contra os fins possíveis de até mesmo o melhor intencionado movimento socialista. Não fosse pela corajosa contribuição dos negros americanos durante a Segunda Guerra Mundial, não haveria movimento

dos direitos civis para desafiar e refinar o compromisso da América com seus altos ideais de justiça social e igualdade jurídica.

As maiores ideias foram forjadas no fogo destas realidades. Entretanto, tudo isso toma lugar fora do contexto do jogo de Narrativa. Em **Mago**, você pode ter maiores cérebros do que estes. Então por que os poderosos magos não veem o castelo ruindo?

A HUBRIS DOS PRÓDIGIOS

Os Arquimagos deveriam ter visto isso antes.

Fora de suas dimensões de bolso, curvando pedaços de pura criação a sua vontade, os Arquimagos deveriam ter percebido que era apenas uma questão de tempo antes que comerciais e puras transações de crédito, sons inimagináveis e ficções não originais estabelecessem uma fronteira entre eles e os Adormecidos. Mas não perceberam – por que há muito se destacaram das pessoas médias que disseram que pretendiam Ascender.

Os Mestres deveriam imaginar isso também. Sua política e suas buscas egoístas pelo Despertar definitivo, suas visões conflituosas de teoria e prática mágica os cegaram para o fato de que as portas da realidade estavam se fechando para o fantástico. Eles se permitiram estar distraídos desses dois maus maiores. Ao invés de reconhecer a colisão filosófica que se aproximava, eles se concentraram nos conflitos físicos entre si e seus inimigos imediatos – sem mencionar seu preconceito habitual frente a seus irmãos ideológicos em círculos de feitiçaria, uma facção que poderia ter sido seu maior aliado contra o desastre vindouro. Isso os entorpeceu frente ao derradeiro Armagedom.

Sim, a Tecnoocracia era poderosa. O consenso que ela construiu em centenas de anos representou a ideologia mais unificada nos anais da história humana. Eles deitaram as trilhas para uma conquista tecnocrática e agiram como os guardiões silenciosos de uma atrocidade metafísica. No final, contudo, podia muito bem ter sido a húbri de magos que aparentemente acabou com qualquer esperança de restaurar uma era de prodígios.

Então o Armagedom está sobre nós. A única questão agora é, o que você fará com relação a isso? Você gaguejará e expressará a mesma propaganda *mágica* que funcionava há séculos atrás? Esconderá sua cabeça sob uma pedra e fingirá que ainda pode sonhar cargas atômicas para sua defesa enquanto um agente da NOM lhe rasga com metralhadoras? Ou pensará como Sócrates e encontrará meios de inventar modas através do sofismo tecnocrata deste admirável mundo novo?

Mago Revisado pega um ponto significativamente diferente que os livros anteriores de **Mago** deixaram passar, um fenômeno que chocou muitos jogadores. Pense nisso como seu pai batendo na tampa de seu toca-discos, a agulha pulando de um verso daquela canção censurável ao próximo refrão (para aqueles de nós velhos o bastante para ter toca-discos...). O ponto é que a canção não acabou. De fato, de um ponto de vista, ela dificilmente começa. Como magos, os personagens dos jogadores são perfeitamente capazes de girar o disco na direção inversa e revelar a mensagem escondida a tempo de pegar onde foram deixadas. Certamente, poderia levar alguns séculos para encontrar a linha certa novamente, mas é um risco que os magos estão dispostos a tomar. Eles têm de tomar.

SÖBREVIVENDÖ AÖ ARITAGEDÖTI

Ninguém disse que o fim do mundo como você conhece seria fácil. Ninguém disse que não haveriam medos crescentes. Ninguém disse que a estrada não seria acidentada. O fim está só começando.

Diferente de seus predecessores, **Mago Revisado** começa na primeira pessoa do singular, e aí é onde muitas de suas batalhas são lutadas. Não na torre de marfim onde antigos sábios contemplavam a natureza da Tellurian e reescreviam o fim da Primeira Guerra Mundial antes do chá. Os magos agora são forçados a enfrentar a Tecnoocracia em seus próprios termos, mas isso não significa que os magos estão impotentes. A magia vulgar é difícil de executar. Isso não significa que a batalha está perdida.

A magia coincidente, ainda que considerada “vendida” por muitos pretensos Oráculos, é um aliado muito potente. De fato, pode ser a última e melhor esperança que os magos têm para pressionar a tessitura da realidade e despertar os Adormecidos. Pode não ser flamejante ou tornar os magos super heróis, mas é certamente um modo econômico de fazer o seu trabalho. É uma grande forma de acessar o homem sem ter o Paradoxo voltando para lhe morder na bunda.

Além do mais, a magia coincidente é uma grande ferramenta de divulgação para os Adormecidos. Ela semeia dentro de suas mentes a noção de que a realidade não é exatamente o que parece. Este pode ser o método mais bem sucedido que os magos usam para doutrinar novos acólitos, eventualmente construindo uma base de crença que permita que trabalhem seus prodígios novamente e promovam maiores batalhas contra uma realidade que está se tornando cada vez mais estática.

Não apenas isso, mas a magia coincidente está evidentemente mal. Qualquer mago de fim de semana



consegue lançar raios com fumaça e espelhos. É importante que tudo que um mago faz, não importa quão minúsculo, enfraquece a própria realidade. A chave para os magos no período pós-prodígios é compreender que a Guerra da Ascensão não acabou. De um modo bastante real, está começando de novo. A Tecnocracia venceu uma importante batalha, embalando as massas na crença de que a ciência é o caminho do futuro. Mas mesmo enquanto a União tenta adaptar todos os prodígios dos quais os magos são capazes à tecnologia no século XXI, eles estão começando a acertar os primeiros golpes. A primeira evidência de que o homem está rejeitando o paradigma tecnocrático pode ser algumas pessoas mais velhas que não são mais capazes de se adaptar à velocidade na qual a tecnologia está avançando. Certamente, as crianças nascem no mundo de hoje e a tecnofilia pode facilmente lidar com qualquer tipo de aparelho eletrônico, ligações de cabos e encontrar funções em programas incomuns que parecem e funcionam similarmente ao que eles já compreendem. Mas ao voltar a uma geração anterior, as pessoas que eram completamente competentes quando o primeiro controle remoto de televisão apareceu estão tendo problemas ao lidar com vídeo cassetes, praguejando

nos terminais de caixa eletrônico e achando que é mais difícil de modo geral compreender uma cultura que fala quase completamente no jargão computacional.

Agora mais do que nunca a magia coincidente fica ao lado da Tecnocracia, a coloca em sua cabeça e puxa o gatilho. Os magos são somente capazes de usar as armas do inimigo – as ciências naturais, a filosofia causal, até mesmo a Internet – para falar mais claramente do que a própria União.

⊕ PESADELO DE BISITARCK?

Magos do período pós-prodígio lutam uma guerra pela Ascensão em dois frentes.

Antes de qualquer coisa, embora possa não ser sexy, os magos devem doutrinar as massas se a Guerra da Ascensão está para voltar. Isto significa ir a fundo – pensar de modos complexos. Não seria onde os magos fazem seu melhor?

O ditado diz que um bom livro pode começar um movimento. Certamente funcionou para Thomas Paine, Marx e Engels e L. Ron Hubbard. Um jeito simples e pouco sofisticado no qual os magos podem doutrinar novos seguidores ao seu paradigma é através do uso de uma latinha de minhocas chamada de Rede Mundial de Computadores.

Desde o desenvolvimento dos primeiros diferenciais na metade do século XIX, a Tecnoocracia lutou para manter esta tecnologia sob seu controle. Enquanto os computadores se tornavam mais dominantes um século após, este sonho se tornou um pesadelo para a União. Os magos tomaram conta da Teia Digital enquanto uma realidade em expansão, e os Adeptos da Virtualidade a transformaram num playground eletrônico caótico para seus caprichos. Era demais para a perfeita ordem. No período pós-prodígios, os Tecnoocratas conseguiram selar a Teia Digital por meio de uma fachada da Internet, o equivalente tecnológico da Película. Um mercado consumidor amigável para a pretensão de globalização do Sindicato, a Internet é amplamente considerada como inofensiva pela União, particularmente depois que conseguiu aprisionar alguns dos cidadãos mais conspícuos da Teia Digital para que não voltassem a esta realidade.

No entanto, mesmo a Internet “inofensiva” pode ser usada como uma ferramenta para afrouxar o punho dos inimigos dos magos. Enquanto o mago não ingênuo pode conseguir atrair apenas o tipo errado de atenção para si ou, pior, fazer mais dano à credibilidade das Tradições, os místicos mais inteligentes, particularmente os pensadores progressistas Adeptos, acharão fácil adaptar todo tipo de mídia eletrônica a sua empreitada. Por outro lado, um vírus de computador bem desenhado ou uma invasão bem executada pode sacudir a fé da pessoa média na luz infalível do monitor e qualquer sistema que dependa de redes sofisticadas. “Adeus!”

Ataques políticos recentes e tentativas de colocar restrições em conteúdos da Internet são evidências de que alguns na Tecnoocracia veem a rede global de computadores pelo que ela se tornou – se não uma nova realidade para desviantes como os Adeptos da Virtualidade, ao menos uma cama quente para a proliferação de pensamentos inseguros. Para a maior parte, contudo, a ameaça deste meio para tal expressão ou escorregou por baixo do radar Tecnoocrático ou é considerado inconsequente.

No lado oposto do espectro está a aplicação apropriada de magia coincidente – um jeito mais direto de doutrinar novos seguidores, mesmo que não um meio vulgar. Mesmo que poucas pessoas creiam que ninguém pode pular sobre edifícios altos num único salto, a magia coincidente é um alvo consideravelmente mais difícil para a Tecnoocracia eliminar. Isto é assim por causa do movimento existencial da filosofia e seu parceiro tão importante, o subjetivismo. O existencialismo nos ensina que não

conseguimos ter consciência das coisas que ficam além de nossa percepção. Ao mesmo tempo, contudo, tem sido mostrado que duas pessoas não percebem qualquer dado evento precisamente do mesmo modo. Isto aumentou a noção que muita de nossa experiência é subjetiva, e que uma vez que a percepção de nenhuma pessoa pode se provar mais real do que de outra, todas as experiências devem ser relativamente verdadeiras.

Relativismo e subjetividade como expressadas pela cultura popular espalharam a destruição tanto na sabedoria convencional quanto nos simulacros da sociedade sobre o passar de séculos, chamando a atenção para as circunstâncias às quais as pessoas atribuem uma relação causal. Em termos simples, muitas das mais velhas e mais respeitáveis instituições do mundo (religião, ciência, etc.) propõem, “Se 'A' é verdadeiro e 'B' é verdadeiro então 'C' deve seguir verdadeiro”. O existencialismo chama a atenção a questão da existência de um “A” para começar e, se for, pergunta se qualquer um de nós pode compreendê-lo.

O existencialismo ajudou a derrubar muitas das visões tradicionais do cosmos. Para o bem ou para o mau, colocou os humanos a descer uma longa estrada até a Ascensão ou ao Armagedom, dependendo a quem você pergunta. Foi uma pedra no caminho do método científico, um obstáculo para a física teórica e, mais importante para os magos, o primeiro ponto de descoberta desde a institucionalização do pensamento racional que indicou que os humanos poderiam ter influência sobre eventos que eles pensavam que estavam apenas observando.

Isso é por que os magos ainda podem fazer mágica num ambiente que está cada vez mais hostil à sua arte e por que a magia coincidente é tão importante ao alcançar as metas da Guerra da Ascensão. Então enquanto não existirem tantos magos pulando livres de um arranha-céu a outro, não haverão Despertos galgando edifícios com as mãos nuas.

Se os magos desejam restaurar o prodígio ao mundo em qualquer ponto no futuro, é pela educação das massas e o uso habilidoso de magia coincidente que eles devem lançar as bases da crença. Mesmo que ainda capazes de efeitos vulgares, os magos devem aprender a viver por seus próprios punhos ante sua vontade e, quando o tempo chegar, lançar mão do Paradoxo apenas sob a ameaça da morte certa.

Embora seus números possam ser limitados, os magos ainda têm o potencial de ser o poder definitivo no Mundo das Trevas. Se o usarem sabiamente.

ESTILOS DE JOGO ALTERNATIVOS

Talvez o jeito mais fácil de modificar o cenário de **Mago** seja ajustar o gênero de seu cenário. Tão simples quanto possa soar, pode ser um longo caminho colorir os climas e enredos de sua crônica. Como apresentado, **Mago** jaz em algum lugar entre o “realista” e o “cinematográfico”, ocasionalmente acertando uma área de “alta fantasia”. As seguintes ideias falam sobre como mudar a ênfase frente um ponto ou outro.

REALISTA

Num cenário Realista (tão realista quanto se possa ser com magia e vampiros), os personagens são pessoas normais. Isto não significa que eles não são magos; “normal” significa que os personagens são como as pessoas que você conheceu toda sua vida. Além de serem magos, os personagens têm de se preocupar com coisas como emprego, salário e outras responsabilidades do mundo real. A habilidade de trabalhar a magia é só mais uma responsabilidade na vida. Como todos os magos, os personagens Realistas estão entre as pessoas que guiam, influenciam e protegem a humanidade. Aqui o foco está em histórias locais e pessoais. Magos Realistas guiam e influenciam suas famílias, seus vizinhos, seus lugares de trabalho e suas escolas. Mesmo os magos Realistas que trabalham em campo como policiais ainda estão ligados pelas mesmas regras e regulamentos como a polícia no mundo real e focarão suas atenções nas cidades que patrulham. Seja como um detetive de polícia, um professor de escola ou um proprietário de navio, a magia é uma ferramenta para ajudar o personagem a fazer as coisas que ninguém em sua profissão faria.

Para jogos Realistas, os personagens não podem absorver dano letal ou agravado sem o uso de magia de Vida. A magia deveria focar densamente em rituais estendidos (normalmente executados no santuário de um personagem) e rotinas coincidentes cuidadosamente memorizadas, com o Efeito Rápido sendo muito mais difícil (dificuldade +2 ou maior), se não impossível. Qualquer personagem que planeje carregar armas de fogo provavelmente precisa ter o antecedente Certificação (veja **A Estrada Amarga**). Narradores que usem Qualidades e Defeitos também podem desejar limitar quais Qualidades e Defeitos são considerados aceitáveis.

CINEMATográfico

Num cenário Cinematográfico, os personagens são ação e heróis. Eles são um pouco mais do que os indivíduos que vivem vidas de excitação e ousadia. Seja eles viajando o mundo procurando por aventura ou a aventura vindo atrás deles, tais personagens

lutam contra vampiros, cultos infernais, conspirações internacionais, lordes do crime e terroristas como uma questão de rotina. Magos Cinematográficos transformam o mundo e fazem isso de modo bastante heroico (ou anti-heroico). Festas da alta sociedade com celebridades classe A, locais exóticos e combate excitante provavelmente serão lugar comum enquanto os personagens trabalham para evitar o Armagedom no último instante. Jogos Cinematográficos são GRANDES. Eles são o tipo de aventura que você espera ver Hollywood colocar na telona (apenas a melhor).

Em jogos Cinematográficos, os personagens podem absorver dano letal usando Vigor com uma dificuldade de 8. A magia deve provavelmente focar no uso de rotinas, com Efeitos Rápidos usados quando necessários (talvez até mesmo sem nenhum modificador de dificuldade). Os personagens podem executar o tipo de truques que os personagens de filmes de ação conseguem para usar como magia coincidente. Rituais estendidos devem ser guardados para quando tais coisas sejam cinematograficamente apropriadas (como parte do grande clímax no qual os personagens salvam o mundo ao lançar uma contra-mágica para banir o diabólico culto do mestre demoníaco de volta ao Inferno, por exemplo). Os personagens não devem ter muitos problemas em colocar suas mãos em todo tipo de brinquedo e equipamento legal. Os Narradores podem achar útil dar aos jogadores pontos de Antecedentes extras para a compra de antecedentes cinematograficamente apropriados tais como Arcano, Benção, Destino, Fama, Influência, Recursos, Espiões e Maravilha. Narradores familiarizados com alguns dos outros jogos da White Wolf podem achar antecedentes tais como Arsenal, Fúria, Força Militar e Nervos de Aço adaptáveis ao uso. Narradores que usem Qualidades e Defeitos podem considerar permitir a cada personagem selecionar uma única Qualidade cinematograficamente apropriada de graça.

ALTA FANTASIA

Num jogo de Alta Fantasia, os limites estão muito longe da janela. Os jogadores viajam ao Inferno e voltam, parando frequentemente em mundos alienígenas e reinos fantásticos pelo caminho. No processo, eles matam dragões, discutem com deuses e fazem coisas de épicos imortais. Estes são tipos de jogos nos quais os personagens dos jogadores lideram exércitos de magos contra Autoctonia, lutam contra o Príncipe dos Pesadelos face a face (assumindo que ele tenha uma face) ou alteram o curso da história humana. O céu é o limite aqui. Qualquer coisa desde a

REGRA OPCIONAL: EXTRAS

Quando usar jogos Cinematográficos ou de Alta Fantasia, os Narradores podem achar útil para o tom e o clima se os personagens não se afundarem em lutas audazes de vida ou morte a cada momento em que tenham de lutar contra alguém, especialmente antagonistas descartáveis e sem nome cujo único propósito é perder uma luta e fazer os heróis parecerem bons. Lutas tensas são melhores se guardadas para os antagonistas realmente importantes. Inigo Montoya pode frotar as guardas do palácio até os bois cuspirem e não derramar uma gota de suor. Até enfrentar Conde Rugen, quando sua vida está realmente em perigo.

Em jogos Cinematográficos, estes personagens são chamados de Extras (ou “Coadjuvantes” – veja também o Capítulo Três). As regras para estes personagens são feitas para permitir combates rápidos e excitantes entre os personagens dos jogadores e qualquer número de Extras.

Extras Têm Apenas Quatro Níveis de Vitalidade: Extras têm quatro níveis de vitalidade (saudável, machucado -1, ferido gravemente -2, aleijado -5). Se ferido abaixo de Incapacitado por dano por contusão, o Extra fica inconsciente; se ferido abaixo de Incapacitado por dano letal ou agravado, o Extra morre instantaneamente.

Extras Não Têm Especialidades: Falta aos Extras a dedicação necessária para especializarem-se num dado campo da mesma forma que os personagens.

Extras Jogam Iniciativa como um Grupo: Ao invés de jogar Iniciativa para cada Extra, o Narrador joga um único dado de iniciativa para o grupo inteiro e adiciona-o à Iniciativa Base do grupo. A critério do Narrador, grandes grupos de Extras (seis ou mais) podem ser divididos em grupos menores (de três ou quatro), cada um com seu próprio dado de Iniciativa

Extras Não Têm Estatísticas Completas: Extras existem para lutar e não precisam de uma planilha de personagem completa para fazer isso. A seguir estão algumas características que podem lhe dar uma ideia primária das estatísticas que diferentes oponentes podem possuir.

Oponentes Fracos

Capangas Contratados, Durões das Ruas, Turba Furiosa

Iniciativa Básica: 4, quatro dados em quaisquer paradas de combate relevantes, Força de Vontade 3

Oponentes Competentes

Brutamontes Profissionais, Guarda-costas Treinados, Homens de Preto

Iniciativa Básica: 5, cinco dados em quaisquer paradas de combate relevantes, Força de Vontade 4

Oponentes de Elite

Assassinos Profissionais, Equipes da SWAT, Mercenários Treinados

Iniciativa Básica: 6, seis dados em quaisquer paradas de combate relevantes, Força de Vontade 6

Terceira Guerra Mundial a uma épica batalha cósmica para evitar a destruição do multiverso é um bom jogo.

Em jogos de Alta Fantasia, os personagens podem ou não ser capazes de absorver dano letal. Da mesma forma, Efeitos Rápidos podem ou não ser encorajados. A magia vulgar deveria ser amplamente ignorada. A menos que os personagens executem o feito na frente de um grande número de testemunhas, trate todos os efeitos como coincidentes. Os Narradores podem

desejar dar aos personagens pontos adicionais para gastar em Esferas, bem como Antecedentes convenientes tais como Avatar, Benção, Destino e Maravilha. Outra opção é diminuir o custo de pontos de bônus para coisas como Arete, Esferas e até mesmo Força de Vontade. Narradores que usam Qualidades e Defeitos podem desejar fornecer aos personagens com pontos de bônus adicionais para gastar com Qualidades Sobrenaturais.

CENÁRIOS HISTÓRICOS



A magia tem estado por aí desde que os seres humanos tiveram a habilidade de imaginar e raciocinar. Embora muitas das Tradições tenham menos de um milênio, suas raízes são lançadas há vários milênios atrás. Cada era tem suas alianças de artífices da vontade, e sempre existe uma razão para um grupo de magos trabalhar em conjunto. O texto a seguir representa apenas um modelo de cenários históricos possíveis para uma crônica de **Mago**. Não é de forma alguma exaustiva, nem é a palavra final sobre o que uma crônica de **Mago** estabelecida nestes períodos

deve parecer. Se você tem sua visão própria do que os artífices da vontade da Roma Antiga ou do Oeste Selvagem deveriam parecer, então você deve usá-los. Este capítulo pretende fornecer ideias, não limitações.

PRÉ-HISTÓRIA

A mágica e a manipulação da vontade são muito, muito mais velhas do que os sistemas de mágica ritualizados. Místicos e guerreiros sempre tiveram de lidar com o mundo oculto de espíritos e monstros. A Idade da Pedra indubitavelmente viu os primeiros artífices da vontade. A falta de coisas tais como a linguagem escrita, a metalurgia e a ciência avançada

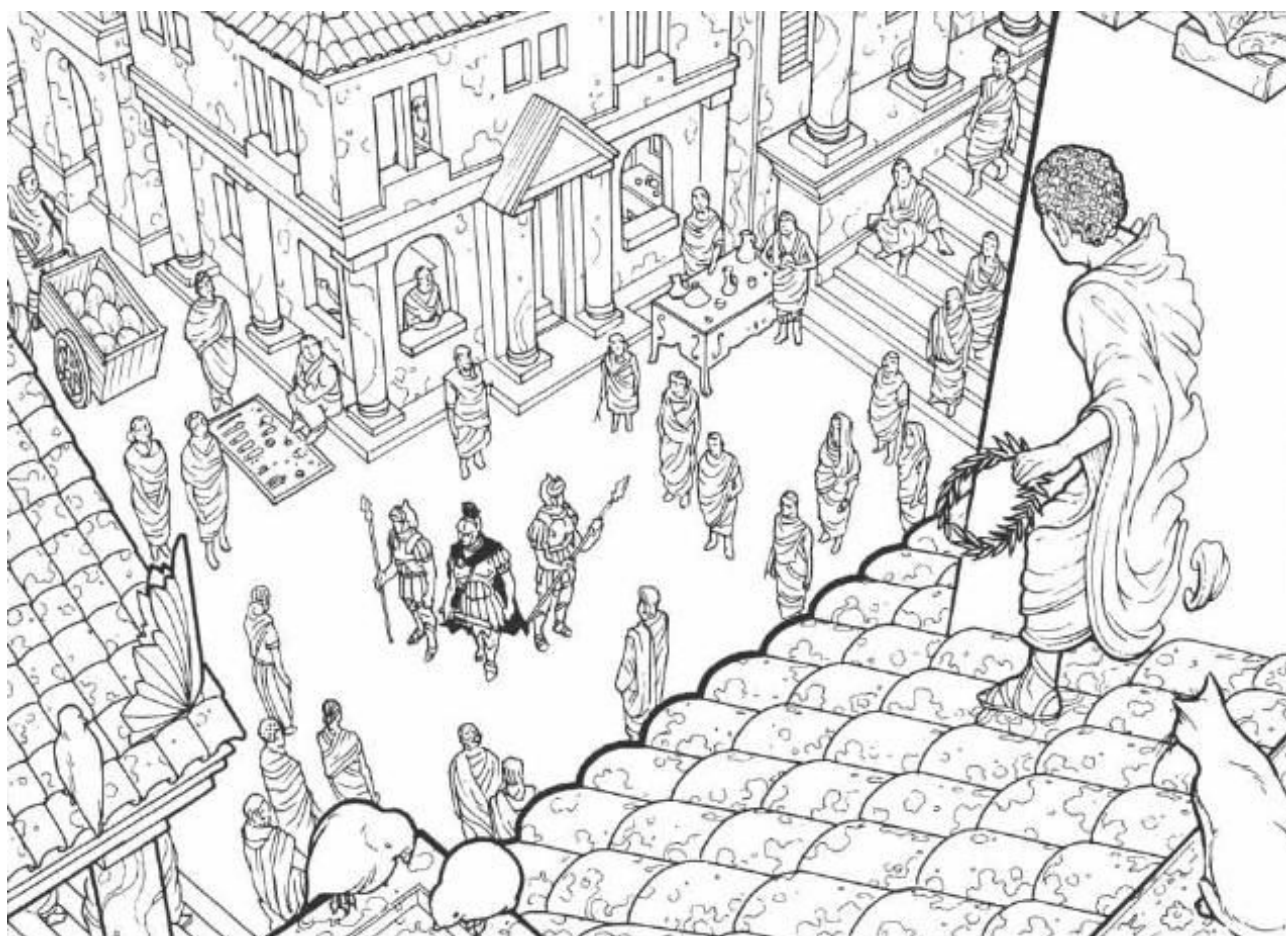
naturalmente limitam paradigmas possíveis, mas ainda há uma ampla variedade de estilos mágicos potenciais em tal cenário. O xamanismo e a mágica espiritual são, claro, altamente prevalentes. Sacerdotes tribais acalmam os espíritos da caça e das tempestades, assegurando comida e prosperidade para seu povo. Guerreiros conduzem os espíritos de ursos, javalis e outras grandes feras que servem como totens tribais e pessoais, tomando as forças e habilidades dos animais em troca de sacrifícios adequados. Alguns até mesmo aprendem a tomar a forma dos espíritos animais que eles conduzem. Herbalistas, curandeiros e videntes aprendem como criar poderosas misturas de raízes, ervas e outros materiais sagrados. Os primeiros artífices aprendem os segredos de moldar ferramentas e armas de pedra que são mais afiadas e duram muito mais, trabalhando roupas de couro que é mais durável, enquanto os antigos astrônomos desenvolvem poderosos rituais baseados na mudança das estações e nas fases da lua.

Os Narradores têm várias opções do quanto da mágica pré-histórica pode funcionar. Os artífices da vontade da Idade da Pedra provavelmente não usam as Esferas como os magos modernos a usam. O conceito de Esferas foi desenvolvido pela Ordem de Hermes e outras Tradições muito depois na história.

Ao invés disso, talvez as Trilhas de Feitiçaria sejam usadas, ou a Fundação ou Pilar mágico da Idade das Trevas (veja **Idade das Trevas: Mago**). Todos os exemplos acima de mágica da Idade da Pedra podem ser realizados com Trilhas de Feitiçaria tais como Invocação, Obrigação & Proteção, Fortuna, Controle do Tempo, Alquimia, Adivinhação e Encantamento, ou com Poderes Psíquicos tais como Canalização. Narradores que sejam familiares com **Lobisomem: O Apocalipse** podem querer adaptar o sistema de Dons para uso como um sistema de mágica, com cada efeito místico tendo sido aprendido individualmente dos espíritos.

A GLÓRIA DE RÔTIA

Se espalhando desde o Mar da Irlanda ao Golfo Pérsico e do Cáucaso às Montanhas de Atlas, Roma foi indiscutivelmente o maior império no mundo Ocidental. Culturalmente ecléticos, os romanos alegremente adotaram a fé e os costumes de todos sobre seu império. Destes sistemas de crença diversos veio sua mágica. Roma pode ser um dos cenários mais cosmopolitas de **Mago** a existir até a Renascença. Animismo e necromancia existem lado a lado com altos magos e filósofos iluminados. A seguir está apenas um modelo de estilos mágicos que podem ser



encontrados numa crônica romana.

- **Animismo:** As crenças dos romanos originais eram muito animistas em sua natureza, e esta perspectiva continuou a influenciar partes da cultura no período Imperial. Todas as coisas, vivas e mortas, eram habitadas por *numina*, ou espíritos. Cada construção, cada bosque, cada arma, cada aspecto da natureza tem seu *numen*. Altares domésticos honram estas numina que guardam as terras da família e habitam áreas do lar. Cada família tem sua própria numen, chamado *genius*, que reside no homem mais velho do lar. A honra dos ancestrais é um ato de respeito ao *genius* da família. Mesmo os deuses romanos são simplesmente grandes e poderosos numina. Júpiter é o numen dos céus e das tempestades, Juno do céu noturno e das mulheres, Vulcano do fogo e dos vulcões. Certas qualidades efêmeras também têm sua própria numina, tais como Fortuna (sorte) e Veritus (verdade). Um mago animista romano pode trabalhar poderosos efeitos ao chamar os numen associados com o que ele deseja afetar.

- **As Artes Etruscas:** Os governantes originais de Roma (até os latinos se revoltarem e conquistá-los), os etruscos tinham uma fascinação bastante forte com a vida após a morte. Eles devotaram bastante tempo e esforço para agradar os espíritos dos mortos (que se ofendidos assombrariam os vivos ou até mesmo saíam de suas covas), resultando num conhecimento completo sobre espiritualismo e rituais necromânticos. Em adição, as artes da adivinhação também eram atribuídas aos etruscos. A adivinhação romana tipicamente se focava na interpretação de agouros (as atividades dos pássaros e outros animais, bem como as ações e atividades de pessoas), astrologia e o exame das entranhas de animais sacrificados ritualmente. Os adivinhos romanos iam desde os magos de rua comuns a conselheiros imperiais e eram capazes de brandir uma poderosa influência sobre a sociedade local. As Artes Etruscas focam principalmente em mágicas de Entropia, Espírito e Tempo.

- **Magos de Rua:** Ganhando a vida pelas cidades e vilas do Império existe um grupo eclético de bruxos populares, mulheres sábias e feiticeiros de aluguel que vendem seus trabalhos a qualquer um que pague seus preços. Estes magos de rua praticam uma variedade de artes místicas, incluindo adivinhação, magia climática, apaziguamento de numina e herbalismo. Magos de rua também lidam com maldições e encantos de boa sorte, oferecendo-se para torcer e retorcer as atenções de Fortuna para seus clientes. Alguns até mesmo adotam os ornamentos de variados

cultos misteriosos. Os Narradores podem, se quiserem, restringir os magos de rua aos poderes de Feitiçaria, deixando a arte das Esferas para aqueles que lidam com mistérios mais refinados. Por outro lado, sua mágica pode ser apenas tão potente quanto qualquer outra (talvez um pouco mais, dado que existe pouca chance dela ser vulgar).

- **Cultos Misteriosos Orientais:** Enquanto o poder romano se expandia e o comércio alcançava diferentes culturas em contato umas com as outras, várias religiões e cultos da Grécia, Egito e Ásia são exportadas através do império. Os romanos ansiosamente adaptam os costumes gregos num esforço de se tornarem mais civilizados (os gregos pareceram nunca deixar de ver os romanos como pretensiosos, o que acaba por ser em parte responsável pelo império se dividir em duas partes em vários momentos). Isto levou a vários cultos gregos se espalhando pela Itália, Gália e outros lugares. Entre eles estão as Bacantes, adoradores de Dionísio, deus do vinho, fertilidade e loucura, cujos rituais variavam de orgias bêbadas a cerimônias elaboradas incorporando peças ao estilo grego. Cultos dionisíacos femininos, chamados Maenads, empenhados em assassinato ritualizado. Cultos órficos, tais como os Mistérios Eleunisianos, também encontraram seu caminho pelo império. Os magos dionisíacos tipicamente preferiam efeitos de Vida, Mente e Tempo, enquanto os magos órficos tendiam a se focar em mágicas de Entropia e Espírito.

Outra religião misteriosa importada dos gregos foi a de Hermes-Trismigestus, uma deidade sincrética criada ao fundir Hermes com o deus egípcio Thoth (ambos eram deuses da magia e do aprendizado). Os romanos simplesmente fundiram Hermes com seu deus de viajantes e mercantes, Mercúrio. Pelo início do império romano, os seguidores do Mui Grande Hermes formaram uma comunidade de filósofos intelectuais e místicos devotados ao estudo das antigas magias do Egito e da Babilônia, enquanto outros focaram em poderes mais temporais. Várias guildas mercantes também foram cultos de Mercúrio, muitas vezes focando seus rituais mágicos nas áreas de finanças, viagem e influência política.

Os cultos egípcios também se provaram muito populares, com alguns achando seu caminho na República romana. O mais famoso foi o culto de Ísis. Originalmente adorada pelos egípcios como uma deusa da magia e a mãe da civilização egípcia, os gregos cooptaram Ísis (seu nome egípcio é Eset) e começaram a associá-la com Hera, Deméter e Afrodite. Aqui o

culto se divide em várias ramificações. Algumas enfatizam Ísis como uma deusa da fertilidade, focando em mágicas de Vida. Outras seitas incorporam o deus Osíris em seus ensinamentos, se tornando cultos do Mundo Inferior que se focam em mágicas de Espírito. Outros se orientam pela influência política ou se tornam cultos de prostituição (ambos focados em mágica de Mente). Uns poucos podem se manter fiéis às origens de Ísis como uma deusa de mágica e silenciosamente se focam em preservar antigos segredos e desenvolvem uma compreensão mais profunda sobre a metafísica mágica. Estas seitas podem ou não ser fundidas com os cultos herméticos.

Cultos misteriosos são até mesmo importados do sudoeste da Ásia. O culto de Cibele, uma deusa da fertilidade asiática, é bastante popular com suas orgias cerimoniais. Como sinal de devoção, os sacerdotes de Cibele muitas vezes se castravam para emular o consorte perdido da deusa, Átis. A adoração de Mitras, um antigo deus da guerra, do fogo e do sol da manhã do Oriente Médio, se espalhou pela Ásia menor e Oriente Médio pelos hititas. A maioria de seus antigos adoradores romanos são legionários atraídos pelos ideais de irmandade marcial (mulheres não são permitidas). A habilidade de Mitras em proteger seus seguidores da feitiçaria e mágica do mal também é atraente. Seguidores Despertos de Mitras frequentemente se focam em Forças e Primórdio, e são muito hábeis em contra-mágica.

- **Cristianismo:** Originalmente uma facção do Judaísmo, o trabalho de São Paulo e outros espalhou o Cristianismo pelo império. Por causa de sua recusa em reconhecer a divindade do Imperador, a religião cristã foi proscrita e os seguidores deviam se encontrar em segredo. De vez em quando, o atual Imperador usará os cristãos como bodes expiatórios para algum problema dentro do império, resultando nos seguidores sendo caçados e executados. Esta é uma era quando os cristãos estão dispostos a morrer por sua fé. Os artífices da vontade cristãos acreditam que foram tocados pelo Espírito Santo, como os Apóstolos originais durante o Pentecostes.

- **Filosofia Iluminada:** Além de serem engenheiros e filósofos habilidosos em seu próprio direito, Roma também herdou a grande tradição de aprendizado da Grécia e Egito. Curandeiros iluminados praticam as artes entregues pelo próprio Hipócrates. Artífices, matemáticos e arquitetos buscaram dominar os segredos de Arquimedes, Pitágoras e Imotep. Várias academias secretas existiram para ensinar estes segredos àqueles

considerados dignos. O maior destes é o Collegium Praecepti, localizado em Roma. Academias similares existem na Grécia, Egito e Gália. Estas artes secretas – chamadas *Ars Praeclarus* pelo Collegium – tendem ao vulgar, embora aplicações mais sutis de medicina, engenharia e raciocínio iluminados sejam coincidentes.

- **Infernalismo:** A magia negra é eterna, e Roma não teve falta de Infernalistas em potencial. Um demônio substituindo um genius da família pode resultar numa linhagem inteira corrompida, com um antigo patriarca eterno, investimentos demoníacos passados através de gerações e dúzias de escravos devorados por diabos. Narradores familiarizados com **Vampiro: A Máscara** podem conhecer o legado negro atribuído a Cartago. Este legado pode ou não ser verdadeiro em seu jogo (afinal, isto é **Mago**, não **Vampiro**). Se for verdade, os Infernalistas que sobreviveram à queda da cidade podem ter estabelecido novos cultos na Ibéria, Grécia ou Roma. Tais Infernalistas podem praticar formas negras e sangrentas de mágica, exigindo inúmeros sacrifícios humanos. O escritor H.P. Lovecraft conectou a deusa Cibele ao seu deus ancião Shub-Niggurath. Talvez seu culto seja realmente uma fachada para uma das mais antigas seitas de Nefandi. Veja **O Livro da Loucura** para mais ideias sobre infernalismo.

Os leitores podem notar que, fora do Collegium Praecepti, não foi dita muita coisa sobre facções existentes de **Mago**. Isto é intencional. Os artífices da vontade encontrados entre os grupos acima podem não fazer parte de nenhum grupo ou facção. Muitos dos cultos misteriosos são essencialmente Ofícios e os Narradores podem decidir conduzir um jogo na era romana sem nenhuma facção real organizada (em essência, tornar todos os personagens Órfãos). Por outro lado, pode ser legal jogar as conexões históricas entre estes estilos mágicos e seus descendentes espirituais ou históricos. Grupos tais como a Ordem de Hermes, Iteração X e o Culto do Êxtase podem traçar suas raízes até este período, enquanto facções dentro de outras Tradições. A Sociedade de Pã, as Vozes Messiânicas e o Pomo de Deme são só algumas das pequenas seitas ativas durante este período. Veja **Guia das Tradições, Guia da Tecnocracia, Feiticeiros** e os vários livros de Tradição e Convenção para mais informação sobre facções modernas que traçam suas raízes até este período. Em adição, **Mágica Morta** inclui informação sobre as práticas da antiga Roma e Grécia, enquanto **Mágica Morta 2** inclui material sobre os etruscos.

A loucura de Imperadores como Calígula e Nero quase levou o império à ruína. Foi depois da morte de Nero que um grupo de sábios iluminados colocou em movimento um plano para estabilizar o trono e assegurar que o império sempre prosperasse. Pelo ano 852 Ab Urbe Condita (Depois da Fundação da Cidade; 98 d.C.), eles estavam prontos. O novo imperador, Trajano, foi seu candidato escolhido a dedo, cuidado para seu novo papel. Graças à medicina hipocrática, Trajano viveu uma vida longa e saudável, e sob sua liderança o império foi fortalecido e transformado. O Colegium Praecepti cresceu e prosperou. O culto a Mitras foi encorajado entre as legiões. O comércio floresceu e o império cresceu. Cada Imperador que seguiu Trajano também foi selecionado e treinado, permitindo que o império continuasse seu crescimento estável.

O ano agora é 1493 AUC (por volta de 740 d.C.). Os germânicos e celtas estão há muito conquistados e romanizados. Os persas foram absorvidos, bem como o Império Gupta na Índia. Poucos exércitos conseguem se levantar contra os canhões romanos, balistas pneumáticas e mosquetes. Uma vez conquistados, a cidadania oferecida a novos sujeitos oportuniza que adotem a língua e os costumes romanos. Locomotivas carregam bens pelo império, viajando em estradas de concreto que se espalham por todos os cantos do mundo civilizado. Barcos a vapor romanos circulam a África e cruzam o Atlântico, viajando para a Índia e as colônias em Atlantis (as Américas). Roma, com seus metrô pneumáticos, altos prédios de concreto e população culturalmente diversa, é a cidade pela qual todas as outras são julgadas. Este é um império civilizado e ordeiro. As elites são bem educadas; as pessoas comuns conhecem seu lugar.

Por trás de tudo isso está a sociedade secreta conhecida como a Pax Romana. Artífices da vontade Iluminados devotados à preservação da paz e da estabilidade de Roma, eles passaram séculos pastoreando o império. É sob sua orientação que a filosofia e a educação prosperaram. O Colegium Praecepti supervisiona os avanços da engenharia e das Ars Precepti. Seus membros projetam e forjam as armas e ferramentas que permitem o império crescer, e projetam as maravilhas que tornam suas cidades a inveja do mundo conhecido. O *Círculo de Hipócrates* busca a saúde dos cidadãos do império. Poções alquímicas equilibram os humores do corpo,

levando à longa vida e boa saúde. Poções similares buscam a saúde de animais e colheitas, tornando possível alimentar a população de Roma. A *Guarda Mitraica* é o braço militar da Pax Romana. Pelo culto de Mitras, ela influencia e ajuda a mantê-la segura de bruxaria e outros perigos. A *Guilda Ulisseana* viaja pelos oceanos em poderosos navios a vapor, buscando novas terras para conquistar e colonizar. As casas mercantes do *Culto de Mercúrio* procuram o bem estar financeiro do império. Rituais massivos, focados por meio de sistemas de estradas, ajudam a reunir o império. Os *Observadores de Fortuna* praticam as Artes Etruscas para a Pax Romana e o Império. Eles observam e interpretam presságios e leem o destino do Império nas estrelas e nas entranhas, localizando tanto perigos quanto oportunidades que jazem no horizonte. Nascidos do culto a Vesta, os *Guardiões da Chama Sagrada* são os guardiões espirituais de Roma. Como parte de suas tarefas para assegurar que a numina seja satisfeita, eles agem como espiões imperiais, polícia secreta e assassinos. Afinal, o que são corrupção e rebelião se não atos de desrespeito frente ao Gênio Imperial.

A Pax Romana criou uma Teia da Lei, reunindo o império e sua confraria. A Teia une seus templos sagrados, permitindo que compartilhem tanto energia mística quanto comunicações. No centro desta grande teia jazem os sutis membros do *Círculo Interno da Pax Romana*. A sociedade no *Círculo Interno* é por convite apenas e exige iniciação nos mistérios secretos de Khwaja al-Akbar.

Como a hegemonia romana ameaça engolfar o mundo, várias sociedades místicas tentam lutar. Elas percebem que seus estilos mágicos e filosofias morrerão se os guerreiros romanos não forem combatidos. Lentamente, e com grande esforço, uma aliança de artífices da vontade conhecida como o Conselho das Nove Tradições Místicas é formado. Os celtas *Auxiliados*, herdeiros do conhecimento dos druidas. Os *Valvadaermen*, magos das runas escandinavos e germânicos. Os *Chakravanti*, curandeiros hindus e guerreiros sagrados. Os *Taftâni*, mestres persas da djinn. As *Vozes Messiânicas*, membros da clandestina e subterrânea Igreja de Cristo. Produtos gregos tanto dos filósofos místicos quanto sábios do *Culto de Baco* e os místicos necromânticos da *Romã de Deme*. Liderando esta aliança estão a *Ordem de Hermes-Trismegistus* e os *Filhos de Ísis*, herdeiros gêmeos da sabedoria mística de Egito e Grécia.



Este cenário estabelece o início da Guerra das Ascensão e adianta o Império Romano. A Pax Romana substitui a Ordem da Razão, e o Conselho das Nove inclui uma lista muito diferente. Além disso, os conceitos permanecem os mesmos. Narradores interessados neste cenário devem achar **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros** muito útil. Como esta Guerra da Ascensão se desenvolve depende amplamente das ações dos personagens. Crônicas neste cenário podem tomar muitas formas. Os personagens podem ser membros do Conselho das Nove trabalhando para preservar suas culturas e crenças ou podem ser agentes da Pax Romana dedicados a preservar a segurança do Império Romano. Alternativamente, os personagens podem ser de um terceiro grupo tal como uma aliança de xamãs norte-americanos, um grupo de sacerdotes incas ou uma facção de místicos russos tentando evitar que suas nações sejam conquistadas.

O Outro Lado da Moeda

As coisas na China são deliberadamente deixadas vagas neste cenário para que os Narradores possam personalizá-las ao seu gosto. A história chinesa pode ter sido deixada inalterada pelos eventos no Ocidente. Nesse caso, então a Dinastia T'sang está se tornando corrupta e em breve entrará num período de rebelião e guerra. Por outro lado, os Wu Lung podem ter imitado os sucessos da Pax Romana. Talvez durante o período dos Três Reinos os Feiticeiros Dragões cuidaram de seu próprio candidato ao trono. Sob esta nova dinastia, várias seitas de artífices chineses foram absorvidas pelos Wu Lung e o Legalismo voltou à baila. Sob uma meritocracia estritamente legalista, Coreia, Vietnã, Tibete e Mongólia foram subjugados e a Dinastia Lung trabalha para reconstruir uma máquina de guerra para rivalizar ou sobrepujar à dos bárbaros romanos. Em tal cenário, a Irmandade de Akasha pode ser forçada a formar seu próprio Conselho com outras facções do Reino Médio.

⊕ TRÊS REINOS

Com a queda da Dinastia Han, a China entrou no período dos Três Reinos. Este é um tempo de romance e heroísmo, pleno de lutas para reunir o império junto a histórias de drama familiar. Seja os personagens se engajando em batalhas legendárias, mergulhando de ponta-cabeça nos reinos de traição política ou simplesmente lutando para guiar e proteger suas famílias durante estes tempos interessantes, o que eles fazem é o estofado de narrativa épica. Elas são exemplos das virtudes chinesas. Habilidade cívica e marcial. Fidelidade pessoal e devoção filial. Até mesmo crueldade política.

Até a sociedade Desperta não está imune a estes tempos interessantes. Pela primeira vez desde que Qin Shihuang os uniu em 221 a.C., os Wu Lung não têm um único imperador ao qual servir. Os Feiticeiros Dragões caíram em desordem, com os membros tentando restabelecer os Ministérios de Trabalhos separados sob os Reinos de Wei, Wu e Shu. Cada facção acredita que seu reino escolhido deve fundar a próxima dinastia da China, e o que começa como uma guerra de palavras rapidamente se torna cruéis batalhas políticas, marciais e mágicas. Enquanto os Feiticeiros Dragões disputam e lutam, outros magos tentam usar a situação em seu próprio benefício. Os Akáshicos Shi Ren tentam jogar as facções Wu Lung umas contra as outras na esperança de recuperar a influência que seus ancestrais perderam durante a era dos Estados em Guerra. Os espadachins taoístas vagam pela terra, buscando refinamento espiritual e místico através de desafios em combate, enquanto os sacerdotes e xamãs animistas lutam contra os espíritos rebeldes e demônios que buscam diversões sombrias durante este tempo caótico. Até mesmo os sacerdotes taoístas esperam pela oportunidade para tentar restabelecer suas próprias utopias.

Com o Ministério de Trabalhos em confusão, as leis de mágica estão no ar. Normalmente, qualquer mago que se alinhe com o Ministério encontra sua magia consensual, a despeito de seu paradigma, e aqueles que recusam a se alinhar acham suas mágicas sempre vulgares. Mas o Narrador tem várias opções. Uma é que qualquer personagem que se alinhe com qualquer um dos três Ministérios rivais cumpriu suas obrigações com os Céus e acha sua mágica coincidente. Ou talvez um personagem ache sua mágica coincidente apenas dentro do reino de cujo Ministério ele se submeteu. Alternativamente, os Céus podem não reconhecer nenhum dos Ministérios,

resultando em toda mágica sendo vulgar. Uma quarta opção é que, neste tempo de caos, nenhuma mágica é vulgar, a despeito do mago ter se submetido ao Ministério ou não. Finalmente, os Narradores podem decidir usar o sistema do Flagelo de **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**, com os Céus recompensando aqueles magos que apoiam as virtudes tradicionais chinesas e punindo aqueles que são injustos.

CAMELOT

A história de Rei Artur e seu antigo reino é mais mito do que fato, mas isso de forma alguma deprecia sua habilidade de sustentar uma crônica de **Mago**. Incontáveis livros foram escritos sobre Camelot e sua lenda (Green Knight Publishing até fez um jogo completo de interpretação sobre ele chamado *King Arthur Pendragon*), e aqueles que conhecem a história anterior e posterior não devem ter problemas em adaptá-la para **Mago**. Por outro lado, se pode facilmente adaptar Camelot com **Mago** e vice versa. A seguir são apresentadas seis possíveis versões de Camelot, cada uma baseada num paradigma de facção diferente. As primeiras três são baseadas nas três Tradições europeias predominantes e ressonam com algumas das mais populares teorias e interpretações da lenda de Camelot. A quarta é uma mudança de passo construída em torno do predecessor da Tecnocracia. As duas últimas são o produto da mente deformada dos escritores.

- **Coro Celestial:** Aqui Camelot é um reino cristão celta. Artur e seus cavaleiros são servos devotos de Deus, com sua força e habilidade de armas lendárias fluindo de sua fé. O mentor do Rei, Merlin, é um sacerdote e um homem sagrado. Se ele parece estranho, talvez seja por que venha das terras do agonizante Império Romano (Bizâncio ou Egito). Personagens neste cenário são operários de milagres, e seja devido a serem cavaleiros, sacerdotes, damas ou até mesmo camponeses virtuosos, seus poderes sobrenaturais são o resultado deles terem sido tocados por Deus (Despertos). O poder de sua fé os capacita a defender Camelot dos selvagens pictos, dos bárbaros saxões e até mesmo das forças demoníacas da bruxa infernal Morgana.

- **Ordem de Hermes:** Para os herméticos, Artorius é um bretão romanizado e um iniciado do Culto de Mercúrio. Ele se cerca com companheiros cultistas, todos veteranos das legiões ou descendentes das famílias de antigos oficiais e nobres. Merlin é um poderoso mago hermético, responsável por iniciar

Artorius (bem como seu pai antes dele) nos mistérios de Thoth, Hermes e Mercúrio (Narradores podem até mesmo considerar “Merlin” como Merinita, futura co-fundadora da Ordem de Hermes, seja usando glamoures feéricos para se disfarçar como um homem ou aparecendo como ela própria). A grande capela de Camelot serve como o coração de um Culto de Mercúrio renascido e rejuvenescido e, por meio dele, um renascimento da glória do Império Romano. Estilos mágicos rivais – incluindo aquelas de Morgana le Fay, a feiticeira cuja mistura de magia hermética e cultura druídica irão um dia erguer a Casa Deidne – devem se opor a cada oportunidade, enquanto parecem uma ameaça aos grandes planos de Merlin e Artorius de unificar tanto a Bretanha quanto o Império Romano magicamente e politicamente.

- **Verbena:** Neste cenário, Artur é um chefe celta e seus “cavaleiros” são aqueles guerreiros heroicos empenhados a seu serviço (entre eles sua esposa Guenhumara). Merlin é um druida, prole de uma mulher mortal e um ser do Povo Fada. Os personagens neste cenário deveriam ser da classe celta dos Filid (nobres guerreiros e homens de erudição tais como druidas e bardos). Sua mágica vem da riqueza da cultura druida – adivinhação, herbalismo, metamorfose e acesso ao Outro Mundo – bem como de Geas, bênçãos dos deuses ou do Povo Fada, e até sendo destinados a ser grandes heróis. Os guerreiros e conselheiros de Artur vão em grandes buscas e aventuras no estilo celta, e entram em batalhas entre os saxões fazedores de espadas e o Povo Fada Unseelie (incluindo a changeling Morgana). Este Artur pode até decidir montar uma campanha para reivindicar as terras celtas há muito perdidas para os romanos e invadir o continente europeu.

- **Ordem da Razão:** Este cenário lida com a ideia de Camelot como um bastião da civilização durante a Idade das Trevas. Aqui Merlin é um membro do Collegium Praecepti. Com ele está o alquimista cosiano e curandeiro Icilia e o velho Centurião gabrielita Caius. Fugindo da queda de Roma, o velho artífice e seus companheiros esperam usar a Bretanha como o coração de um novo império mundial. Camelot é um centro da erudição romana perdida, treinando uma nova geração de artífices, alquimistas e artesãos. Muitos destes filósofos iluminados estão dispostos a se aventurar nas terras selvagens além de Camelot, trazendo ordem a esta Idade das Trevas com a ajuda de armas mecânicas, força aumentada por alquimia e outras armas avançadas.

- **Wu Lung:** E agora algo completamente diferente. Banido do Reino de Wei, o Feiticeiro Dragão Meng Lei viajou para o oeste, chegando no agonizante reino dos bárbaros romanos. Na ilha de Bretanha, Meng Lei buscou restaurar a ordem a este canto esquecido do Reino Médio. Seu curso é claro: Meng Lei criará uma nova dinastia moldada após os desígnios auspiciosos da Burocracia Mágica. O filho de um chefe local romanizado é cuidadosamente treinado e cuidado para se tornar o Imperador Dragão de Camelot, enquanto a filha de outro chefe local se torna sua Imperatriz Fênix. Finalmente, um guerreiro gaulês dado a frenesim furioso se torna seu General Tigre. Em Camelot, o Imperador Dragão Artur guarda o Mandato dos Céus e seus Guerreiros Tigres usam suas habilidades com as artes mágicas e marciais para ajudar a trazer ao mundo a harmonia com a Vontade dos Céus. Sim, é Wuxia Arturiana. Se esta Camelot cai devido a Artur perder o Mandato dos Céus ou porque os planos de Meng Lei no final das contas atraem enormes quantidades de Paradoxo para o reino (as duas não precisam ser mutuamente exclusivas) fica completamente a cargo do Narrador decidir.

- **O Infernal:** Para cada lenda heroica existe um reflexo sombrio. Neste cenário, Merlin realmente é o filho bastardo de um demônio, e é alegremente dado a sua herança infernal. Desde a Bretanha e Gália, homens e mulheres vieram a Camelot buscando vender suas almas em nome da ganância, orgulho e luxúria. Artur é um déspota brutal, e seu reino é um poço de pecado e depravação. Este governo das trevas é executado por senhores da guerra brutais e assassinos lascivos, muitos dos quais fizeram pactos demoníacos em troca de poder (veja **O Livro da Loucura** para regras de Comerciantes Infernais). Deixado sem oposições, este reino asqueroso se espalhará pela Europa, criando o Império do Inferno na Terra. Aqui é onde os jogadores entram. Como parte de uma aliança de artífices da vontade – operários de milagres cristãos celtas, druidas galeses e bretões, cultistas de Mercúrio, fazedores de espadas saxões, xamãs pictos, até mesmo assassinos bizantinos, artífices romanos e cultistas egípcios de Ísis – todos se colocam contra um mal que ameaça engolfar o mundo conhecido.

Estas representam apenas algumas interpretações possíveis do mito de Camelot para **Mago**. Se poderia facilmente criar uma Camelot Tanatoica na qual os personagens são parte de uma cabala secreta de magos do Destino (liderados por Merlin, talvez) tentando assegurar que o reino de Artur comece, prospere e

termine como o Destino decretou que o sucessor destinado de Artur possa tomar seu lugar de direito na história. Alternativamente, este grupo pode estar tentando evitar os erros que levam à queda de Camelot. Em adição a servir como sua própria campanha, os antigos podem aparecer em qualquer um dos cenários acima como antagonistas, enquanto os últimos podem ser aliados secretos. Alternativamente, se pode fazer de Merlin um viajante do tempo não-Desperto dos dias atuais (seja

ele um cara mundano com habilidades em Ciência, Tecnologia e/ou Medicina excepcionais ou realmente conhecer trilhas de Ciência/Feitiçaria Avançada como Encantamentos). Agora que este pretense Merlin modernizou esta pequena cidade romana, tornando-a uma poderosa força militar e crescendo em poder político, os magos locais – druidas, operários de milagres e herméticos – o veem como uma ameaça possível a seu meio de vida. As possibilidades são limitadas apenas por sua imaginação.

A CAMELOT MODERNA

Camelot não precisa estar limitada a dias há muito idos. Personagens viajando pelos mundos espirituais podem tropeçar num Reino Umbral que contenha Camelot (seja o mito clássico ou uma das variações apresentadas aqui). Talvez eles encontrem apenas os ossos brancos de um reino morto. Talvez o reino ainda esteja morrendo, e os personagens são os únicos que podem salvá-lo. A Camelot que os personagens encontram pode ser um mundo alternativo no qual Camelot nunca caiu. Tal Camelot poderia ser um império em expansão remanescente dos contos da romântica era feérica, no qual guerreiros elegantes substituíram os cavaleiros clássicos. Ou poderia ser uma nação completamente moderna num veio de fantasia urbana.

Outra alternativa é o espírito de Camelot renascer nos dias atuais. Em tal jogo, os personagens dos jogadores são as reencarnações dos personagens da lenda arturiana. Galahad se torna o Corista idealista que busca o Graal de iluminação mística, enquanto Lancelot é o imbatível guerreiro Akáshico. Guinevere renasce como uma política Hermética inteligente e saliente, Morgana como uma mulher de negócios Verbena com sangue feérico e Isolda como um gênio médico Etérea. A capela dos personagens se torna a nova Camelot, e um velho Mestre serve como o Mentor do grupo. Antecedentes tais como Lenda e Vida Passada (ambos do **Guia das Tradições**) serão úteis aqui também.

Este conceito também pode ser usado com a Tecnocracia (de fato não). Muitos Tecnocratas modernos são bastante entusiasmados com a ideia de Artur trazendo ordem sobre o caos e unindo os reinos menores da Bretanha da Idade das Trevas em

algo realmente grande. Os Arautos de Avalon, uma sociedade secreta de Tecnocratas Britânicos que lutam para sustentar os ideais de Camelot (sua interpretação destes ideias como vistos pela lente do nacionalismo britânico, ao menos, é um exemplo da influência da lenda sobre a União). Com as agitações na liderança da União, muitos dos menores membros entre os Arautos podem estar perdidos. Isto permite que os personagens dos jogadores tomem seus lugares, provavelmente se tornando os líderes da Tecnocracia britânica no processo. Além de sociedades secretas, uns poucos agentes Tecnocratas se veem como cavaleiros modernos, avançando para matar dragões. Sejam estes dragões literais (os ciborgues da Iteração X que caçam monstros) ou figurativos (o professor da NOM que combate a ignorância) não importa. O que importa é o espírito da coisa. As possibilidades são muito diversas. Considere a ideia de Artur como um VPO do Sindicato, Guinevere, Kay e os outros como seus Diretores de Bordo e Merlin como a IA avançada que conduz os sistemas computacionais da companhia. Eles podem simplesmente ser inspirados pela ideia de Camelot, ou talvez sejam as reencarnações reais da Camelot pressentidas pela Ordem da Razão. No primeiro caso, os personagens simplesmente personificam muitos dos melhores aspectos da União Tecnocrata: responsabilidade pelo bem estar público e a coragem de se por contra os monstros que habitam a escuridão. No último, então todos os personagens devem possuir a qualidade Cavaleiro Interior.

Para mais informações sobre os Arautos de Avalon, a visão Tecnocrata de Camelot e a qualidade Cavaleiro Interior, veja **Guia da Tecnocracia**.

UMA ERA SOMBRIA E MÍSTICA

A Idade das Trevas fornece um dos mais vibrantes períodos para uma crônica de **Mago**, estabelecida no escurecer da Era Mítica, quando a mágica ainda falava de poder cru e força mas foi cada vez mais sendo pressionada às margens do mundo pela Igreja. Ao invés de lhe fornecer uma lista curta de ideias para um período tão rico, nós produzimos um livro inteiro para ele. **Idade das Trevas: Mago** apresenta um cenário completo para jogar com artífices da vontade do início do século XIII, cada um com suas próprias e únicas mágicas (sem Esferas).

Neste tempo existem tradições antigas e fragmentadas sendo fundidas, resistindo contra a míngua dos Velhos Caminhos. Estas Sociedades Místicas indicam a vinda das Nove Tradições Místicas. Da Ordem de Hermes, as Vozes Messiânicas e os Ahli-Batin à Velha Fé, os Encantadores de Espíritos e Valdaermen, estes bruxos procuram os cantos esquecidos do mundo por segredos perdidos que possam lhes permitir empurrar o peso de uma visão de mundo monolítica sem espaço para prodígios sobrenaturais.

A GUERRA DA ASCENSÃO E CÔMTEÇA (1325-1470)

O caos e destruição que resultou da Guerra de Massassa da Ordem de Hermes contra a vampírica Casa Tremere, o início da Inquisição e a Peste Negra eventualmente inspiraram um grupo de magos a tomar uma posição. Para cada ação, existe uma inevitável reação. Assim começa a Guerra da Ascensão.

Mago: A Cruzada dos Feiticeiros cobre este período de tempo em grandes detalhes. As seções de história do **Guia da Tecnocracia** e do **Guia das Tradições** também discutem esta era. Para aqueles que não possuem **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**, considerem o seguinte como uma breve introdução.

Em 1325 os Maçons, inspirados por suas prematuras vitórias contra a Ordem de Hermes, formam uma aliança de artífices e filósofos iluminados pela Europa (bem como pequenas facções representando o Oriente Médio, China e Mali). Incluídos entre esta aliança estão os Artífices (engenheiros, matemáticos e alquimistas), a Cabala do Pensamento Puro (santos guerreiros e sacerdotes católicos), os Mestres Celestiais (astrônomos, astrólogos e cartógrafos), os Cosianos (doutores, cirurgiões, e herbalistas), os Maçons (arquitetos,

professores e reformadores políticos), os Exploradores (marinheiros, comerciantes e missionários) e a Alta Guilda (mercantes, políticos e patronos das ciências). Esta Ordem da Razão começou uma cruzada contra os magos pela Europa.

Em resposta a estes ataques, as facções místicas de todo o mundo se uniram para formar o Conselho das Nove Tradições Místicas. Os sucessos prematuros do Conselho inspiraram a esperança, mas foi um furor passageiro. Um membro da Primeira Cabala do Conselho traiu os outros membros para a Ordem da Razão (estes eventos são melhor detalhados em **A Trilha Frágil: Testamentos da Primeira Cabala**). A própria Tradição do Traidor, a guilda alquimista dos Solificati, rapidamente caiu sobre si. O Conselho não seria um todo novamente por quatrocentos anos.

Crônicas de **Mago** estabelecidas neste período oferecem tanto a jogadores quanto Narradores oportunidades de moldar a face da Guerra da Ascensão. Enquanto **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros** lida principalmente com o período após as Convenções e Tradições terem sido formadas, sua própria crônica não precisa ser tão limitada. Os jogadores podem tomar o papel de fundadores de facções, seja como Beladona, Shzar e Estrela-de-Águias (ou suas contrapartes da Ordem da Razão) ou como membros das delegações que compareceram à Convenção da Torre Alva, a primeira e segunda Convocações de Mistridge, e a Grande Convocação em Horizonte. Os jogadores e Narradores podem até mesmo gostar da ideia de seus próprios personagens tomando os lugares de fundadores históricos. Se poderia facilmente construir uma crônica de Tradição completamente diferente em torno do primeiro encontro dos personagens em Mistridge, viajando o mundo para trazer representantes para a segunda Convocação, ajudando a construir Horizonte e as manobras políticas da Grande Convocação. Uma vez que isto tenha sido feito, os personagens podem se tornar uma das primeiras cabalas das Tradições. Se os personagens realmente são os fundadores e líderes das Tradições, eles podem querer criar novos personagens para sua cabala (cada uma tomando seu personagem prévio como Mentor). Alternativamente, se os jogadores retratam membros das delegações de fundadores, talvez os personagens tenham distinguido que são eles, e não os indivíduos detalhados em **A Trilha Frágil**, que se tornaram a Primeira Cabala. Se for, eles podem ser capazes de ter sucesso onde a Primeira Cabala falhou.

Quando o Conselho é formado, inúmeras propostas sobre a composição das Tradições são apresentadas. Uma destas é a organização das Nove Tradições em linhas geográficas e culturais. Invejosamente aceito, este Conselho permanece estável pelos próximos cinco séculos, sobrevivendo até mesmo à queda de uma Tradição.

Da Europa vem a *Ordem dos Três Círculos*. A Tradição baseia muito de seu trabalho na base comum da magia ritual, incluindo a alta magia Hermética, cabalismo cristão e ritos místicos baseados no paganismo. Organizadas muito mais como um antigo culto misterioso, muitas das capelas da Ordem têm um foco religioso e muitas vezes usam fronteiras tais como refúgios wicca, lojas maçônicas e retiros monásticos para recrutar novos iniciados. Quanto maiores níveis dos Mistérios Sagrados que são revelados ao membro da Ordem, mais poder ele aprende a controlar. A Ordem colidiu com várias das outras Tradições com os séculos, especialmente durante os períodos do colonialismo europeu. Reivindicando que sua jurisdição sobre a Europa lhes deu o mandato para se mover por quaisquer áreas em que os europeus se estabelecessem, os membros das Ordens criaram capelas por todo o mundo.

A *Teia da Fé* representa o Oriente Médio. Construída em torno dos Ahl-i-Batin, a Teia da Fé evita muito do pior da Guerra da Ascensão até o final da Grande Guerra. A Teia é quase rasgada em pedaços enquanto os Ahl-i-Batin deixaram o Conselho. Outros dentro da Tradição convenceram os Batini de que seu destino jazia com o Conselho e não fora dele. Membros da Teia acreditam que o conhecimento místico vem de uma compreensão maior tanto da Palavra de Alá, como ditada no Qur'an, quanto do mundo que Alá criou, incluindo o mundo espiritual da Umbra. Mágicas de Correspondência e Primórdio são muito comuns, e a Tradição compartilhou seus segredos de ligar capelas distantes, permitindo-as compartilhar o poder místico tirado de nodos.

Representando a Índia está a Asthika. Criada para preservar a herança mística da Índia da invasão estrangeira, os Crentes são uma aliança de homens santos, guerreiros, curandeiros e místicos. A magia Asthika foca no alcance de um estado divino. Como isto é conseguido varia dentro da Tradição. Algumas seitas se esforçam para personificar as virtudes do hinduísmo, se tornando campeões divinos de sua fé.

Outros focam em viver em harmonia com o darma do universo (às vezes referido como a Grande Roda) ou em completo retiro do mundo material. Muitos dominam os segredos da magia de Vida e Mente, aproveitando as Esferas para usar em guerra, cura e auto-controle.

Ampliado pelos Wu Lung para trazer todos os magos da Ásia sob sua influência iluminada, o *Ministério de Ofícios* se esforça para preservar a ordem de Todas as Coisas Sob o Céu. Seu paradigma mágico foca em conceitos de ordem celestial e a compreensão do lugar de alguém dentro das Dez Mil Coisas. Ao dominar estas habilidades necessárias ao avanço dentro da Burocracia Mágica, se obtém maior entendimento tanto de seu lugar e do lugar dos outros dentro da Hierarquia Celestial. Deste entendimento vem o poder (e a responsabilidade) de ser capaz de comandar e organizar as Dez Mil Coisas. Os eventos do século passado não têm sido benignos com o Ministério dos Ofícios, e alguns dentro do Conselho temem que a Tradição possa estar em perigo de queda.

Originalmente centrado no Império inca, os membros da *Catedral do Sol* se veem como os guias espirituais e guardiões do povo da América do Sul. Originalmente conhecida como o Templo do Sol, a Tradição tomou fortes notas católicas durante os últimos séculos. Sua magia é vista como um chamado sagrado e uma superação direta de sua fé. A magia espiritual muitas vezes é o foco primário, incluindo exorcismo, espiritualismo e a invocação de anjos.

Substituindo a queda da Irmandade do Jaguar, os *Bata'a* são a mais jovem Tradição. Sua magia varia entre vodus e outros sincretismos encontrados no Caribe e áreas circunvizinhas. Cada membro da Tradição tem um Loa patrono (seu Avatar) que possui o mago e lhe concede uma porção de seu poder. Os Bata'a frequentemente se tornam profundamente enraizados em suas comunidades, seja como conselheiros espirituais ou como mestres secretos, e muitos estabeleceram capelas nas cidades da América do Norte.

A *Cabana do Esquilo Cinza*, uma aliança de artífices da medicina, uma vez representaram os Despertos da América do Norte. Reduzidos pela doença e pela guerra, eles viram seus territórios engolidos pelas outras Tradições. Hoje a Cabana foca na população nativo-americana do continente, tanto em reservas do governo quanto em áreas

urbanas. Membros da Cabana acreditam ter sido chamados pelos espíritos, executando suas vontades ao invocar e comandar ou barganhar com os espíritos que residem em todas as coisas. Alguns dentro da Cabana alegam ter deixado o Conselho, vendo muitas das outras Tradições como pouco melhores do que feiticeiros malignos.

Os *Filhos de Zimbabwe* traçam suas raízes até a cidade africana de Grande Zimbabwe. A Tradição está dividida entre membros urbanos e rurais, com os primeiros focando em política, erudição e mágica ritual e os últimos focando em cura, história local e espiritualismo. Ambas as facções se veem como tendo o dever de aprender tanto quanto possível para desenvolver uma compreensão maior dos mistérios e segredos do mundo. Estes segredos garantem poder àqueles que os conhecem e nunca são apagados da memória. O primeiro e maior professor de um Filho (ou Filha) é o espírito ancestral (seu Avatar) que o chama ao serviço e o ensina os primeiros mistérios.

Os *Cantores dos Sonhos* australianos acreditam ser guardiões do Tempo dos Sonhos e suas criaturas, bem como os guardiões do futuro do mundo. Quando seus ancestrais cantaram o Tempo dos Sonhos, estas canções foram passadas de pai para filho como linhas de canções (canções sagradas ligadas a lugares sagrados). Usando o conhecimento destas canções sagradas, os Cantores dos Sonhos são capazes de alterar sutilmente (e às vezes não tão sutilmente) a realidade e atravessar o continente com precisão infalível. Como a Cabana do Esquilo Cinza, os Cantores dos Sonhos foram abatidos e

quase destruídos pelo colonialismo europeu. Eles trabalham para proteger e revitalizar sua cultura e evitar que as canções sagradas passem ao esquecimento para que assim o mundo não venha a ter um fim.

Narradores que desejam usar este conjunto de Tradições alternativas em sua crônica acharão livros tais como **Guia das Tradições**, **Dragões do Oriente**, **Mágica Morta**, **Mágica Morta 2** e **Feiticeiro** úteis.

Isto representa apenas algumas das centenas de Tradições alternativas. Narradores podem mudar apenas uma única Tradição, tal como substituir a Irmandade de Akasha pelos Wu Lung, ou fazer com que os Ngoma ou Taftâni tomem o lugar dos Solificati. Outra possibilidade é que nunca tenha existido uma Ordem da Razão. Até que a União Tecnocrata se forme no século XIX, muitos dos grupos que teriam fundado as Tradições poderiam ter se apagado na história. Se for, então talvez venha a calhar a grupos como os Cavaleiros Templários, os Wu Lung, os Bata'a, os Leões de Zion, o Culto de Osíris e outros formarem o Conselho das Nove. Finalmente, talvez não existam Tradições. Talvez ao invés de um Conselho a Grande Convocação crie uma assembleia ou parlamento, com representantes enviados de cada facção, maior e menor. Em lugar de Tradições existem dúzias de Ofícios, com os vários subgrupos dentro de cada Tradição (Casa Dédalo, A Tribo do Quinto Mundo, o Balamob, os Dragões Dourados, etc.) existindo como facções independentes junto a grupos como os Ngoma e Wu Lung.

A ERA DA RAZÃO (SÉCULOS XVII E XVIII)

A Era da Razão é muitas vezes vista como uma era de progresso científico, deitando os fundamentos para as revoluções industrial e política que se seguiram. Isto é apenas parte do todo. O Iluminismo é uma era de contradições, e as linhas entre o que promove os ideais da Ordem da Razão versus o que promove os ideais do Conselho das Nove nem sempre são tão definidas. Os primeiros regimes totalitários modernos existem lado a lado com filósofos aderindo aos direitos individuais. Alguns dos maiores avanços científicos são feitos por

homens com crenças religiosas extremamente devotas. De fato, a lógica e a razão são vistas como dons divinos, dados por Deus para que o homem possa usá-las para melhorar o mundo em torno dele.

A linha entre a ciência e a magia ritual às vezes se torna indistinta nessa era. Filósofos naturais tais como Sir Isaac Newton estudam alquimia e cabalismo em adição a física e astronomia. A matemática é uma ferramenta para uma maior compreensão do universo, incluindo os reinos de mágica e a Umbra. O hermeticismo clássico prospera, influenciando o desenvolvimento da Wicca. A Ordem de Hermes e o **Coro Celestial** prosperam neste

um advogado do sufrágio das mulheres. Lorde Byron é ativo na política revolucionária italiana e eventualmente dá sua vida pela causa da independência grega. Estes e outros artistas fornecem inspiração para incontáveis magos durante este século. O movimento revitaliza toda facção de uma Tradição europeia (o Culto do Êxtase) e forma um dos maiores Ofícios (os Vazios, embora não sejam conhecidos como tal até a década de 1920). A população dos Oradores dos Sonhos também mostra

REI LUDD

A reação à crescente industrialização também trouxe o movimento ludista britânico. Agitados tanto com os baixos salários das fábricas quanto com o que viam como as piores qualidades dos bens produzidos pelas fábricas, artífices tradicionais formaram gangues de vigilantes mascarados para fazer ouvir suas queixas. Originalmente contentes ao simplesmente destruir a maquinaria das fábricas à noite, o movimento rapidamente se tornou violento. Vários magos britânicos esperavam usar o movimento em seu proveito, retardando a Revolução Industrial ou até mesmo parando tudo. Membros da Casa Hermética Verditius, todos eles mestres artífices, são especialmente simpáticos aos ludistas, bem como muitos Verbena.

Um dos mistérios dos ludistas é como eles obtiveram seu nome. As lendas populares da época dizem que os ludistas seguiam um homem conhecido como Ned Ludd, que recebeu o título de General ou Rei. Poucas, se alguma, evidências confirmam a existência de tal personagem, no mundo real pelo menos. Os Narradores que desejam narrar crônicas numa Inglaterra pré-vitoriana podem querer que seus jogadores encontrem um legendário Rei Ludd. Ludd poderia ser um mago Hermético da Casa Verditius, ou talvez um membro do Culto do Êxtase esperando iniciar sua própria facção dentro da Tradição. Talvez ele seja um Verbena tentando destruir as fábricas porque elas estão matando o Povo Fada. Talvez Ludd seja um sujeito do Povo Fada (ou algum tipo de espírito o fantasma de um operário morto no trabalho, talvez). E se um dos Maçons sobreviventes buscasse vingança contra a Ordem da Razão? Ou um Desaurido? Para uma torção real, e se um Akáshico tentasse rasgar a ilusão de progresso industrial?

um salto durante este período, com os Encantadores de Espíritos que lidam com fantasmas, fadas e espíritos naturais. Mesmo um punhado de Li-Hai Akáshicos aderem ao movimento, usando coisas tais como poesia, filosofia romântica, esgrima e revolução social como Artes Portais para o Do.

A PRAGA PROMETEANA

Lembre-se que sou tua criatura; devo ser teu Adão, mas sou mais o anjo caído.

— Mary Shelley, *Frankenstein* (O Prometeu Moderno)

O início do século XIX vê a Ordem da Razão em completa desordem. Ela existe apenas em nome, com cientistas iluminados pela Europa e as Américas vendo seus próprios trabalhos e experimentos, amplamente ignorando os projetos de outros dedaleanos cujos trabalhos não se conectam ou competem com os seus próprios. Nesta atmosfera, poucos param para imaginar, só porque eles podem fazer algo, isso não significa que devem fazer. Não é claro se as primeiras criações são inspiradas pelo romance de horror gótico de Mary Shelley ou pelos experimentos de Galvani e Volta (sendo algo que deixamos para os Narradores decidirem em seus próprios jogos), mas com o passar dos anos, um número crescente de construtos humanoides se fazem conhecer entre os círculos sobrenaturais.

Nascidos da vã ciência iluminada, estas criaturas ficam conhecidas como Prometeanos, ou os Filhos de Prometeu, denominados não pelo deus grego, mas pelo “Prometeu moderno” de Mary Shelley, *Frankenstein* (o cientista, não o monstro). Os dois tipos mais comuns de Prometeanos são ressurreicionistas, construídos de partes de corpos tomados de cadáveres recém mortos, e homúnculos alquímicos, criados em barris com substâncias químicas e proteínas. Enquanto muitos destes seres são as criações de Cosianos, outros são obra de Artífices Forjadores de Corpos (precursores da metodologia dos BioMecânicos da Iteração X) e até mesmo herméticos medicamente e alquimicamente aficionados. Nem todo construto do período é biológico. Os Artífices continuam a construir servos e companheiros mecânicos, alguns dos quais podem se passar por humanos.

Muitos destes construtos Prometeanos se voltam contra seus criadores. Alguns criadores rejeitam suas criaturas, achando-as muito imperfeitas em aparência, mente ou espírito. Outros abusam de suas novas criações, nunca considerando que a descendência de



seu gênio possa contestar ser um escravo. O Paradoxo golpeia muitos pretensos modernos Prometeus, seja na forma de acidentes de laboratório fatais ou construtos recém-nascidos entrando em fúrias frenéticas e assassinas. Uns poucos cientistas e feiticeiros até se arrependem, apenas percebendo a húbris da tentativa de criar vida do nada depois de olhar seus filhos artificiais, que nunca podem existir na natureza. A despeito da causa, o efeito é uma praga de monstros artificiais vagando pelos cantos sombrios da Europa e da América. Muitos dentro do que restou da Ordem da Razão trabalham para destruir estas criaturas, vendo-as como perversões da ciência e uma perigosa ameaça à segurança pública (vários Prometeanos são assassinados, afinal). Membros do Coro Celestial, Verbena e Eutanatos também caçam os Prometeanos, vendo-os como abominações contra Deus e a natureza.

Nem todos encontros com os Prometeanos são antagonicos, contudo. Alguns deles não se revoltam contra seus criadores, continuando a servi-los como servos e até mesmo aprendizes. Uns poucos podem até desenvolver laços similares àqueles de um pai e filho reais. Entre os renegados, alguns se tornam amigos e

aliados de magos das Tradições, indo mesmo muito longe para estudar as artes místicas. A Ordem de Hermes, o Coro Celestial e o Culto do Êxtase mais frequentemente oferecem abrigo àqueles Prometeanos que procuram por eles. Um Prometeano que estuda a Arte Hermética muitas vezes o faz com a intenção de aderir à mesma força de vontade que capacitou sua própria criação, melhorando e refinando a si mesmo enquanto refina sua vontade e sua alma. Um Prometeano entre o Coro Celestial é muitas vezes arrastado pela benevolência cristã de um Corista que o auxilia, encontrando um propósito mais profundo no chamado de sua nova fé. Eles muitas vezes se tornam teólogos hábeis refletindo sobre a natureza da vida e a alma ou devotados caçadores de monstros, acreditando que Deus os colocou nesta terra para lutar contra criaturas que nenhum homem mortal conseguiria enfrentar. Um Prometeano Extático tipicamente tenta experimentar tanto da vida quanto possível, obtendo uma compreensão maior da humanidade e de si mesmo através da sensação e da expansão da consciência. Uns poucos são até chamados pelos Oradores dos Sonhos, aprendendo a falar com os espíritos da ciência

PERSONAGENS PROMETEANOS

Narradores que permitam que os jogadores criem personagens Prometeanos podem querer considerar as seguintes diretrizes.

- **Atributos:** Personagens Prometeanos têm uma parada de 16 pontos para gastar em Atributos. Cada pontuação em Atributo começa em 1. Isto é um tanto maior do que a média, pois os Prometeanos frequentemente são construídos para ser de algum modo superiores aos humanos mundanos.

- **Habilidades:** Personagens Prometeanos têm uma parada de 18 pontos para gastar em Habilidades. Cada pontuação de Habilidade inicia em zero. Habilidades não podem ser superiores a 3 sem o uso de pontos de bônus. Isto está abaixo da média, pois frequentemente falta aos Prometeanos a experiência de vida mundana que os humanos possuem.

- **Antecedentes:** Personagens Prometeanos começam com apenas 5 pontos de Antecedentes. Assim como com as Habilidades, isto representa o nível menor de experiência com a sociedade humana.

- **Força de Vontade:** Personagens Prometeanos começam com uma pontuação em Força de Vontade de 3, menos que a média dos humanos (sim, os magos são indivíduos extraordinariamente voluntariosos).

- **Pontos de Bônus:** Personagens Prometeanos têm um total de 21 pontos de bônus para gastar no aumento de Características e para comprar Qualidades e Defeitos coerentes (incluindo vários dos mais exorbitantes), e na compra de Trilhas de Feitiçaria ou Poderes Psíquicos.

Estas diretrizes lidam com Prometeanos “mundanos”. Se o Narrador desejar, os personagens Prometeanos que tenham sido aprendizes de magos ou cientistas iluminados podem ser Feiticeiros desenvolvidos (ou Cientistas Avançados). Feiticeiros Prometeanos têm uma Força de Vontade inicial de 5 e possuem 5 pontos para gastar em Trilhas de Feitiçaria ou Poderes Psíquicos. (Prometeanos não podem ser Despertos, pois não têm Avatares.)

moderna e das criações artificiais.

A ERA VITORIANA (1831-1901)

A Era Vitoriana é uma contradição. Progresso e prodígio andam lado a lado com a guerra e o

imperialismo. A ciência realmente se auto-promove, enquanto o misticismo ainda prospera. A moralidade pública esconde a sexualidade privada. E o fim da Ordem da Razão sinaliza a última derrota das Tradições.

A Europa se torna dois mundos radicalmente diferentes nesta era. De um lado está o Ocidente. A Grã Bretanha é a maior nação da Terra. Ela se assenta sobre um império mundial e é um centro de ciência, tecnologia e saber. A França rivaliza com a Bretanha como um poder regional, e Paris é considerada o pináculo da cultura, moda e arte. A recém formada Alemanha avidamente apoia a ciência e a educação, esperando subordinar o poder da tecnologia pela força política e militar. Do outro lado está o Oriente Próximo. Embora a Rússia seja um poder mundial e uma rival da Bretanha, a nação é um anacronismo. Numa era de monarquias constitucionais e repúblicas, a Rússia é uma monarquia absoluta no mesmo veio da França de Luís XIV no século XVII. Fora uma minoria de aristocratas educados e habitantes da cidade, o Czar governa sobre um império de camponeses iletrados e nômades a cavalo. Os Bálcãs, incluindo a Sérvia, Romênia e Bulgária, são um barril de pólvora cheio de ódios raciais e políticos; as populações destas regiões são muito parecidas com aquelas da Rússia em educação e alfabetização.

Na América, o conceito de Destino Manifesto levou à conquista de grande parte do continente enquanto os imigrantes europeus – primeiro irlandeses e alemães fugindo da fome e das revoluções mal sucedidas, seguidos por incontáveis grupos étnicos da Europa Oriental e do Sul fugindo da tirania e da pobreza – incham as cidades do leste. A Guerra Civil acaba com a escravidão, levando a uma breve diáspora dos negros americanos dos estados do sul e no oeste. As cidades maiores olhavam para a Europa, especialmente Londres e Paris, por suas sugestões culturais. Ao norte, o estado moderno do Canadá começa a tomar forma, embora não sem dificuldades (incluindo a rebelião armada em Manitoba). A França fez uma tentativa má sucedida de transformar o México num estado subordinado, deixando o reformador Benito Juárez no poder. A nação termina o século como uma ditadura sob a mão do General Díaz. A América do Sul vê sua ação de medo e prosperidade. O império do Brasil é a última nação a abolir a escravidão, mesmo se tornando o lar temporário dos Confederados buscando segurar seu estilo de vida mortal no despertar da guerra civil da América. Argentina, Brasil e Chile prosperam economicamente, mas ao mesmo tempo a Guerra do Paraguai e a Guerra do Pacífico trazem violência e

morte.

O Japão inicia uma modernização furiosa, rapidamente adotando sistemas militares, financeiros, industriais e educacionais moldados a partir dos da Europa. A China, humilhada pela Guerra do Ópio, sofre uma das guerras civis mais sangrentas na Terra enquanto a Rebelião T'ai P'ing causa a morte de 20 milhões de pessoas. Os franceses estabelecem colônias na Indochina enquanto os britânicos estabelecem suas próprias na Malásia. No despertar da Rebelião de Sepoy, a Índia se torna uma colônia da Coroa Britânica (foi antigamente governada pela Companhia Britânica das Índias Orientais). Embora grande parte da nação seja governada por um vice-rei britânico, vários reinos permanecem sob o controle de suas próprias famílias reais.

O Império Otomano é um poder agonizante, apoiado pelos britânicos, que esperam usá-lo como um cheque contra a expansão russa no Oriente Médio. Embora oficialmente parte do Império Otomano, o Egito é uma possessão britânica em tudo exceto no nome. A Rússia, ao invés de tentar reivindicar colônias na África ou no Pacífico, simplesmente conquista muitos de seus vizinhos na Ásia Central. Tanto Pérsia e Afeganistão se tornam alvos da interferência britânica e russa. Na África do Sul, Cecil Rhodes tenta trazer toda a África do sul sob controle britânico, estabelecendo seu próprio feudo na Rodésia e tentando criar guerras com os afrikaners holandeses. Os Muhdi lideram um exército de guerreiros muçulmanos em revolta contra os britânicos no Sudão, e o Congo se torna um lugar de inimaginável chacina enquanto os mercenários superintendentes do rei belga fazem de tudo, não importa quão brutal sejam, para despir tanta riqueza quanto possível da colônia. A Austrália, ironicamente é bastante similar aos Estados Unidos neste período, tendo uma atmosfera de Oeste Selvagem, completa com ricos rancheiros e nativos sendo expulsos de suas terras a balas.

A ciência e o misticismo existem lado a lado durante a Era Vitoriana. A ciência traz navios a vapor, turbinas eletromagnéticas, telefones e revólveres. O misticismo traz médiuns espirituais, a Ordem da Aurora Dourada e a Rainha Vodou de Nova Orleans. Para a mentalidade vitoriana, “magia” e poderes psíquicos são apenas coisas que a ciência não encontrou um meio de explicar ainda. Sem dizer que elas não são reais. Depois de tudo, algum homem primitivo vendo um rifle pela primeira vez poderia pensar que era mágica também. Ainda, existem fraudadores, trapaceiros e outros tipos repugnantes que tentam se passar por possuidores de grandes

mistérios, então se deve estar cauteloso.

As Tradições têm seus altos e baixos durante este período, e a linha divisória entre os Tradicionalistas europeus e outros magos em torno do globo se torna mais e mais pronunciada. Para a Irmandade de Akasha, certamente é um tempo ruim. O Imperialismo europeu finalmente trouxe a Guerra da Ascensão às suas portas. Membros da Irmandade viajam o globo, seguindo imigrantes chineses a praias estrangeiras. Pelo fim do século eles se voltam à Revolta dos Boxers, esperando expulsar os europeus da China. O plano falha miseravelmente, deixando muitos akáshicos amargos e desanimados. Existem sinais de esperança. Os Li-Hai tomam alguns estudantes americanos, esperando usar a filosofia do transcendentalismo como um portal para o Do.

Para o Coro Celestial é um tempo de divisão. De um lado estão os Coristas Ocidentais, esperando usar o Imperialismo para trazer a civilização cristã aos pagãos da África e Ásia. Por outro lado aqueles Coristas nativos de áreas na África e Ásia que compreensivelmente não ficam emocionados com a ideia de ver suas nações e culturas tragadas e destruídas. A Era Vitoriana é um tempo de fé, dando a seus membros renovada convicção através da incerteza e discussão.

Os Extáticos ainda estão precipitados pelo período romântico e continuam a buscar meios de prosperar nesta nova era. Muitos pesquisam cultos misteriosos e sociedades secretas, e alguns até formam seus próprios pequenos grupos, prometendo os segredos do misticismo indiano, persa ou chinês. Enquanto isso, os membros do Culto do Êxtase indígenas, chineses e indianos, como seus compatriotas de outras Tradições, tomam parte na luta contra o Imperialismo europeu. Os Oradores dos Sonhos estão similarmente divididos. Aqueles membros arrastados da sociedade europeia e americana (rapidamente se encontraram como uma minoria repugnada dentro das Tradições) encontram lugares como espiritualistas e médiuns. O resto das Tradições luta para manter seu meio de vida num mundo em mudança. Desde a Nação Sioux ao Congo e do Haiti ao Afeganistão, elas lutam ao lado de seu povo.

Depois da Rebelião Sepoy, a facção Chakravanti dos Eutanatos está pronta para se retirar do Conselho das Nove. A dizimação da seita thuggee na Índia apenas enfraqueceu a Tradição. Membros da Tradição encontram meios de ir adiante. Muitos se envolvem em política e medicina. Outros se tornam apostadores viajantes. A Ordem de Hermes faz novos amigos durante este período. Alguns magos até mesmo sussurram que Jack o Estripador é um dos herméticos e

que a Ordem o protege. A Ordem vê grupos tais como os Maçons e a Ordem da Aurora Dourada como campos de recrutamento férteis.

Os Verbena se acham no meio de várias lutas internas neste período. A Era Vitoriana vê os primeiros números significativos de Verbena urbanos, muitos para o desprazer da liderança tradicionalmente rural. A Guerra Civil Americana encontra Verbenas de ambos os lados, e a expansão para o oeste leva os fazendeiros da Tradição, rancheiros e outras “pessoas do campo” ao conflito com Oradores dos Sonhos regionais. A Austrália vê conflitos similares. Os Ahl-i-Batin enfrentam seus próprios problemas, lidando com os Coletores da Luz no Império Otomano tão bem quanto agentes da Tecnocracia na Pérsia e no Egito. Os Batini devem desempenhar o papel de diplomatas e pacificadores, lutando para manter o Conselho das Nove unido durante este tempo de conflito.

A UNIÃO TECNOCRATA

Nossa esperança era fazer nossas mentes suportar os problemas da sociedade humana e construir um admirável mundo novo dos restos do velho. Em breve fica claro que certas de nossas noções eram seguras para discussão nos jornais, mas muito radicais para a realidade.

— Warren Ellis, Planetary

A Ordem da Razão morreu; longa vida à União Tecnocrata. Em 1851, os Cientistas Iluminados do mundo ocidental se reuniram na Grande Exposição em Londres. Dentro do Palácio de Cristal, sob o patronato do Príncipe Albert, consorte da Rainha Vitória, a União Tecnocrata nasceu. Eles são formados com altos ideais: trazer paz e estabilidade à Europa e então ao mundo. Usar ciência e tecnologia para criar o paraíso na Terra. Realmente, a estrada para o inferno

está pavimentada das melhores intenções.

Para se adaptar ao novo mundo em mudança, a União abandonou as antiquadas Convenções da Ordem da Razão. Novas Convenções são formadas das cinzas das velhas. Cada Convenção contém guildas focadas em diferentes aspectos de seu trabalho (o termo metodologia não será oficialmente adotado até o início do século XX).

A Ordem Aesculpiana é dedicada ao melhoramento da vida humana através da ciência médica. Ela lida com cirurgia, compostos medicinais, saúde pública e eugenia. Os Calculadores Analíticos se devotam à coleção, análise e comunicação da informação. Inspirados pelos trabalhos de Charles Babbage e Ada Byron, os Calculadores constroem mecanismos analíticos avançados e se conectam usando telegrafia sem cabos. Os Engenheiros Eletrodinâmicos se focam na transmissão de energia em todas suas formas, incluindo a ciência da eletrodinâmica e o uso de éter luminífero para transmitir luz. Os Exploradores buscam mapear os cantos desconhecidos do mundo, bem como iniciar a exploração científica moderna dos planetas. A Irmandade Internacional de Mecânicos acredita que o universo e tudo nele seja uma máquina, que pode por isso ser melhorada com a engenharia adequada. Eles são engenheiros e matemáticos, bem como cirurgiões e cientistas sociais. Os Exchequer Invisíveis fundam a União, reconhecendo que o dinheiro é o que conduz não apenas o progresso e a invenção, mas toda a sociedade humana também. Finalmente, os Guardiões da Luz são o farol que brilha um sinal de luz num mundo de ignorância, uma lanterna que descobre os segredos ocultos na escuridão, e a tocha que queima os monstros a espreita na noite.

⊕ QUE PODERIA TER SIDO: ⊕ MINISTÉRIO DAS ESPADAS

“Maldito seja lorde Dashwood!” gritou o homem que sorria no chapéu, descendo de uma carruagem enquanto ela estremecia em uma parada na rua esburacada.

“Bom vê-lo também, velho amigo”, disse o monge.

A rua perto dos altos prédios cinza estava cheia de fuligem de carvão e mendigos. Os dois homens se prostraram como traças na luz do querosene. Este não era o melhor lado da cidade, e os homens nitidamente não eram dali.

“Reconheço que o vi nesta viagem que certamente trouxe minha irmã do interior. Ela recentemente foi convertida de seu caminho pagão

e está precisando da orientação de um homem honesto”, continuou o homem bem vestido, sorrindo maldosamente. Ele lançou uma moeda para o condutor, que tocou os cavalos e se foi embora.

“Lord Henstridge, você é um demônio”, disse o monge.

“Ou você?” Henstridge replicou sem piscar.

“Ou somos nós dois? O que você acha que Ela guardou para nós nesta última hora?” perguntou o monge. “Talvez outra viagem para proteger o tolo esporte do tênis?”

Henstridge quase praguejou mas se segurou. Já haviam dois anos desde que ele viu uma sessão

decente, e não qualquer banimento de aparições variegadas ou uma perseguição atrás de um gato da duquesa. Este homem de 60 anos com ares de 30 já viu guerras, lutou contra demônios e depois de tudo isso jogou cartas com eles e repeliu uma invasão de Atlantis. O pior era que ele não estava cansado disso. Ultimamente, contudo, parece ter cansado.

“Ouvi sobre os assassinatos. Sobre Jack e os rabiscos arcanos”, Henstridge replicou sem levantar seus olhos.

“Talvez eles tragam o Detetive, então”, replicou o monge.

“Improvável. Ouvi que sua saúde está apenas moderadamente melhorada desde o inverno”. A alegria de Henstridge estava bem contida. Ele nunca desejou ferir seus amigos, mas o “Detetive”, como o chamavam, era um enfado. Não fosse pelo rapé, o lorde o teria expulsado completamente. Um homem sem vícios não é um homem.

Eles entraram no prédio e caminharam por um longo corredor coberto no final do qual jazia uma grande e larga porta de madeira. Por um momento Henstridge parou. A gravura na porta dizia “Ministério das Espadas”.

“Devemos entrar, então?” perguntou o monge.

“O Ministério das Espadas” tira **Mago** de seu contexto pós-moderno e o leva à Inglaterra Vitoriana dos romances científicos, precursores da ficção científica e romances revisionistas. No Ministério, os jogadores tomam papéis de agentes de uma agência oculta dentro do governo britânico que é dedicado à proteção do Império contra todas as ameaças sobrenaturais.

Diferente das Chaves de Rathbone ou da Torre de Marfim tecnocrata que a seguiram (veja **Guia da Tecnocracia**), o Ministério existiu por tempo o suficiente para compreender seu lugar na ordem natural. Além disso, o segredo em torno do Ministério das Espadas e sua natureza oculta o livraram de muita da influência continental no pensamento filosófico que fez a estrutura do próprio governo da Inglaterra um chão fértil para o pensamento Unionista.

O Ministério das Espadas, em uma forma ou outra, existiu desde o reinado da Rainha Elizabeth I, aparentemente começando com um capitão do mar que pensava ser um dos amantes da Rainha. A Inglaterra, uma cama quente para a atividade sobrenatural desde antes do tempo de Cristo,

sempre esteve atenta aos benefícios inerentes de sua natureza e também dos perigos contidos nisso, mas sempre foi otimista sobre o potencial de suas vantagens variadas. É o curioso casamento do paganismo com o progresso na Inglaterra que ajudou a fazer do Ministério o que ele é.

Baseado num prédio plano em Drury Lane, ao leste das longas sombras do Palácio de Buckingham e ao norte do Parlamento e da Abadia de Westminster, o Ministério das Espadas está escondido por feitiços que permitem apenas àqueles que procuram por ele encontrá-lo. Se diz que uma vez que se passe pela porta do Ministério, a realidade se torna fraca, e o espaço já não é mais relevante.

O que jaz dentro é dividido não em andar e sala, mas em capítulo e versículo, conforme a Bíblia do Rei Jaime. O Pentateuco, ou os primeiros cinco andares, são administrativos. Os agentes aqui são responsáveis por manter a informação sobre a estranha geografia e fenômenos sobrenaturais do Reino Unido (Gênesis) e do mundo estrangeiro (Êxodo), os negócios dos agentes do Ministério (Levítico), fatos e fábulas sobre o povo do Reino Unido (Números) e o escritório de orçamentos do Ministério (Deuteronômio). Cada departamento do Ministério de Espadas é dividido similarmente, com seu mais notável capítulo sendo Juízes, ou seus agentes de campo. Outros capítulos dignos de nota são Reis, aqueles que protegem a família real, Atos, que funcionam como operativos ocultos, Romanos, uma força auxiliar do exército britânico preparado em caso de emergência nacional, e Revelação, incumbido com a adivinhação e avaliação de risco.

No topo da cadeia de comando está o raramente visto Sr. Baker. Se acredita que Baker seja o pseudônimo de um membro da aristocracia britânica, talvez até mesmo um membro da família real. Os negócios diários do Ministério são conduzidos pelos contatos de Baker, Charles Mann de Deuteronômio e Virginia Wife de Números. Também se acredita que estes nomes sejam pseudônimos, mas, diferente de Baker, Mann e Wife estão regularmente em negócios à luz do dia.

O Ministério de Espadas não pretende ser a última palavra na Era Vitoriana para sua crônica. Para muito mais informação sobre o Mundo das Trevas durante este período, veja **Era Vitoriana: Vampiro**.

CENÁRIOS ALTERNATIVOS

Dito tudo isso, os Narradores podem querer jogar crônicas de **Mago: A Ascensão** numa direção completamente diferente. E se os magos existissem num mundo que aceita seu paradigma e os trata como super heróis? Haveria uma Terra alternativa onde a Ordem da Razão falhou e a mágica se tornou uma pseudotecnologia prevaiente? Como as coisas poderiam ter sido diferentes se as Tradições nunca tivessem se estabelecido?

Como Narrador, o seu poder é cósmico. Você faz as regras. Na próxima seção você encontrará alguns cenários alternativos para incorporar como linhas do tempo passadas ou futuras, junto com mundos paralelos que seus magos podem visitar. Você pode tentar uma das alterações da história, acima, ou um cenário completamente diferente, abaixo.

MUNDOS DE VONTADE

Kavn correu. Ele correu pelos becos entre as choupanas coloniais, ofuscadas por uma mistura de luzes elétricas e o brilho surreal de uma enorme nave de vontade acima de sua cabeça, abastecida apenas por aqueles que ele buscou escapar. Era como um olho gigante assomando sobre ele, detalhando cada movimento até seu inevitável falecimento. Em alguns lugares ele passou por uma multidão de pessoas em longos mantos ou roupas coladas no corpo, em outros ele cambaleou pela multidão e se fez um borrão branco. Com sua testa banhada em suor, piscando seus olhos vermelhos e cansados. Suas pernas, coluna e braços surgiram e em todo lugar que ele ia a dor o seguia. Sua cabeça latejava, mas ainda assim ele corria. Kavn corria por sua vida.

Kavn tinha seis anos quando viu o sinal brilhante, um atlas holográfico radiante pela atmosfera fina de Titan. Ele nunca soube quem era o homem, mas lembrava o que ele havia dito. Todos lembravam. Foi difundido por todo voxcom e projetor no espaço humano. “Deixe este mundo morto e suas ideias mortas para trás, e juntem-se a mim numa nova era de prodígios”, o homem negro no manto verde falava, uma trama de cromo e luz equilibrada em torno de um olho como um halo misterioso.

Kavn não tinha uma compreensão plena das palavras, mas a semente cresceu em sua mente até o dia em que a roupa pressurizada rompeu. Ele estava limpando os perfuradores do vetor na popa da fragata de luz de seu irmão quando seu atomizador entrou em mal funcionamento e consumiu a roupa pressurizada entre seu pulso e axila com um assobio ominoso. Kavn ficou sem respiração e rezou uma oração em silêncio, e tão rápido quanto o rasgo surgiu, ele se foi, voltando à sua integridade.

Foi seu primeiro contato com a mágica.

Desde então, Kavn cresceu, não apenas em corpo. Ele aprendeu coisas convencionais, claro, mas mais do que estas, sua consciência floresceu. Cresceu além de suas fronteiras e se espalhou como fogo selvagem. A cada dia, Kavn se aproximava mais da mágica.

Então eles vieram. Aquela com a faixa em torno do tórax e o homem com “a arma”. E eles não estavam brincando. De uma vez, eles destruíram as docas inteiras procurando por ele. Eles não estavam interessados nos intrusos com sua pequena aptidão para reparos. Eles não estavam interessados naqueles que navegavam pela noite. Eles estavam interessados em Kavn. E parecia que ele se juntaria a eles, ou morreria.

Kavn estava para cair num beco quando voltou por um segundo e olhou para trás. Num instante, ele vislumbrou o que pensou ser uma parede de tijolos. Kavn voltou para ver um homem alto ornado em branco.

“Hah-hah”, Kavn ofegou. “Você é um deles. Um daqueles malditos magos filhos da mãe. Me mate. Ouviu? Me mate! Estou cansado de correr.”

“Oh, pelo contrário, meu amigo”, disse o homem, “Estou aqui para tirá-lo de tudo isso.”

Kavn pode ver que o homem estava dizendo a verdade. O homem de branco agitou seu cabelo, mas encontrou apenas uns poucos e escassos locks despenteados tirados apertadamente de sua nuca. Ele deixou escapar um suspiro sublime.

“Há cem anos atrás, filho, eu discuti com seus modos. Mas não agora. Os soldados das Nove nos encontrarão em questão de minutos. Não, é tempo de levá-lo para o subsolo. Mas antes de irmos, preciso lhe dar algo.”

Kavn enrijeceu. Lá vai, pensou ele. O lance. A venda. Ou pior ainda, a faca.

O velho homem estendeu sua mão e a abriu. Dentro estava uma pedra pequena e oblonga com delicados talhes por sua superfície e um buraco num fim do qual procediam duas pequenas tiras de couro. Sem pensar, Kavn segurou o amuleto da mão do homem e agarrou a pedra, envolvendo as tiras em torno de uma mão com a outra. Então ele passou sua mão na nuca como se para lançar um pouco de cabelo que não estava presente.

O velho homem sorriu.

“Se não tivesse visto, não acreditaria...” falou devagar.

O homem de branco fez um zumbido que se transformou em algo completamente diferente. Com isso a terra abriu sem fanfarra, e os dois desceram uma sólida escada de madeira.

“Onde estamos indo? Como posso ter certeza de que estarei seguro?” Kavn perguntou.



“Oh, não se preocupe, garoto. Estaremos todos seguros”, disse o homem na roupa branca enquanto a terra começava a se fechar atrás deles.

“Bem-vindo a Nova Horizonte.”

Numa casca de noz, “Mundos de Vontade” é um cenário ficcional especulativo para **Mago**. Mundos de Vontade explora a questão muitas vezes perguntada, mas raramente respondida: “O que aconteceria se os magos vencessem a Guerra da Ascensão?” Eles se beneficiariam da emancipação universal das mentes da humanidade, ou haveriam outras consequências não previstas?

Mil anos no futuro, o mecanismo de realidade dominado pela Tecnoocracia se torna uma parada absoluta. A humanidade entrou numa nova era das trevas na qual mesmo os prodígios cotidianos do mundo moderno, viagem espacial e coisas do tipo, se tornam impossíveis. A ciência mapeou tanto da realidade quanto pode, terminando com a conquista do sistema solar, e encontrou avanços posteriores impossíveis. Em pouco tempo, faltou a criatividade e a imaginação para abastecer a próxima geração de exploração espacial. Além do alcance da Terra, no Grupo Local, jazem intocados recursos. Os sonhadores que poderiam carregar a humanidade ao próximo nível por alguma invenção de física teórica ou

foram mortos, transigidos ou exilados pelos ditadores deste tempo, nossos velhos amigos no lado da razão. A Tecnoocracia finalmente alcançou sua meta de tornar a realidade segura para a humanidade. No processo, contudo, eles construíram uma zona segura para seus cargos inconscientes, e o número de seus cargos então cresceu além da proporção para os recursos dentro dessa zona segura.

A Terra morreu do hábito canceroso de consumo de sua população. De lá, as linhas de suprimento começaram a cair, junto com as linhas de comunicação, até todos que foram deixados em umas poucas colônias isoladas lutando por uma terrível era das trevas. Doenças a muito pensadas mortas retornaram e a esperança foi perdida. Parece que o governo da humanidade terminaria não com um grito, mas com um soluço.

Então Dante saiu da Teia Virtual.

Dante se projetou pelos canais de comunicação de todas as colônias no espaço humano. Nas redes mortas da Terra, monitores azul-esverdeados brilhavam com sua imagem. Em Titã, uma imagem holográfica de duzentos metros de altura do mago, braços dobrados, proclamou uma nova era. A ciência havia falhado, ele contou à humanidade. Era tempo de dar uma chance à mágica.

Os magos vieram do subdesenvolvimento. Por um tempo, foi difícil contar àqueles que haviam preservado suas artes por séculos daqueles que haviam apenas recentemente Despertado. Magos, feiticeiros e ex-Adormecidos recém Despertos caminharam de mãos dadas numa nova era, onde o próximo passo na história humana era a Ascensão. E o homem Ascendeu. De um canto do sistema solar a outro, os humanos estavam usando sua aptidão mágica para melhorar suas vidas. Foi como se o mundo nunca tivesse visto a luz antes e apenas agora estivesse saindo da caverna para encontrá-la.

Neste tempo se viu o que foi deixado das Nove Tradições. Dante havia pressentido um admirável mundo novo de emancipação universal e Despertar, um em que os humanos abraçaram tanto a tecnologia quanto o esotérico como meios de manipular a Quintessência, mas as Tradições não estavam interessadas. Ao menos, é como a história é contada agora. Na verdade, as Tradições estavam fascinadas pela noção de iluminar os humanos então e para sempre mais. Elas rapidamente descobriram dois obstáculos significantes ao alcançar a visão de Dante. Primeiro, a burocracia psíquica das Convenções ainda estava em curso. Enquanto muitas pessoas aprendiam a usar efeitos mágicos muito simples e coincidentes, elas ainda confiavam na tecnologia como o foco do prodígio. Os humanos não estavam prontos para abraçar o Despertar no mesmo nível que os magos.

Mais significativamente, contudo, o novo Conselho das Nove fez uma descoberta brilhante. Quanto mais pessoas se tornavam capacitadas com a habilidade de fazer mágica simples, se tornava mais difícil para os magos das Tradições trabalhar a flexibilidade da mágica por meio da força de sua vontade. Foi a primeira aparência quando a Ressonância se tornou menos pessoal, amarrando a mágica mais à Tradição do que ao mago individual. Então quanto mais um mago tentava trabalhar fora de seu paradigma, menos efeito sua mágica tinha, e quando os magos de Tradições diferentes tentavam trabalhar juntos percebiam que suas mágicas ou entravam em fluxo ou diminuía. Foi quase como se estivessem competindo por Quintessência.

Um sério debate começou a se preparar entre o Conselho. Se a Quintessência estava de fato limitada, como outros recursos naturais, o que se deveria fazer?

Dois campos rapidamente se formaram. Um, liderado por membros da Ordem de Hermes e do Culto do Êxtase, disseram que estes eram apenas os medos crescentes da humanidade e que, no momento certo, bastante do dano feito pela Tecnocracia poderia ser

revertido. O outro, liderado pelos Eutanatos e os Akáshicos, era utilitário. Eles viam que os recursos da humanidade eram tão limitados que os humanos ficariam sem recursos consumíveis antes que conseguissem quebrar as resistências.

Uma grande reunião de magos foi chamada para determinar o destino de milhões. Tudo se resolveu no voto direto. Os Eutanatos e Akáshicos sabiam que poderiam contar com os Verbena e os Vazios do seu lado, mas ainda precisavam de outro parceiro para assegurar uma maioria simples. A surpresa veio quando um número de membros da Ordem aclamou sua causa.

Então surgiu a nova burocracia do Conselho das Tradições. Convencidos dos desesperadores problemas do suprimento limitado de Quintessência, as várias ordens mágicas – sempre elitistas desde sua concepção – tomaram cargo da situação. Elas regularam a mágica e estabeleceram suas próprias operações policiais para conduzir a humanidade seguramente e cuidadosamente a um Admirável Mundo Novo.

Os detritos das Convenções haviam sido deixados para trás, mas não as querelas morais ou defeitos humanos. Enquanto a humanidade juntava mágicas simples aos restos da ciência para pesquisar além das estrelas, as Tradições tomavam a mesma posição dos ditadores antes deles: apenas ao controlar o destino humano e cuidadosamente ordenar seus recursos as Tradições poderiam sobreviver – e ter certeza de que seus próprios Mestres ficassem no topo.

Agora, entre as estrelas, todos humanos tinham um pouco daquele potencial. Todos conhecem um truque ou dois sobre mágica. Mas aqueles que realmente Despertaram são competidores. Eles sugam as forças poderosas, mas limitadas, de Quintessência e ameaçam a estabilidade cuidadosa do futuro. A mágica não está morrendo... está limitada, e acabará se não for usada cuidadosamente.

Regras dos Mundos de Vontade: Se você quer jogar uma crônica em Mundos de Vontade, deve refletir a penúria da mágica e a mudança nos poderes humanos através das regras, claro. Para iniciantes, a Quintessência é uma comodidade rara e valiosa. Os nodos não existem mais, exceto nos mais raros lugares, firmemente controlados pelo Conselho das Tradições. É a mais valiosa moeda de troca no cosmos.

Qualquer mago ainda pode fazer magia Desperta, claro, mas só pode trabalhar efeitos estritamente dentro de seu próprio paradigma. Tentar “se alargar” além disso ou aprender outros métodos é falha na certa – não há força mágica suficiente restando para

capacitar tais efeitos incompletos. Os magos não sofrem mais do Paradoxo, mas se cansam enquanto trabalham a mágica. Cada efeito causa um nível de dano por contusão não absorvível.

Todos humanos são feiticeiros. Construa-os com as regras de **Feiticeiros**; qualquer um pode aprender pequenos truques estáticos, desde lampejos do futuro até consertar motores espaciais para torná-los mais rápidos.

MAGIA AO MEIO-DIA

Abigail deixou escapar um guincho enquanto o homem de preto passava pelas portas de vaivém. O bar estava cheio, e quando o homem entrou, o pianista parou de tocar e cinco mesas cheias de jogadores cinzentos se voltaram para encontrar seu olhar.

“Vocês devem saber quem eu sou, mas para aqueles de vocês que não sabem, eu sou Dutch Singleton. Muitas pessoas me chamam de 'Bully'. Se quiserem sair daqui com vida, irão me entregar o homem que estou procurando. Ele é Artis Cotton, e os índios chamam ele de 'Búfalo Branco’”.

A sala ficou em silêncio. Então um homem num longo casaco ficou de pé arrumando seus óculos.

“Olha aqui, Singleton”, disse o homem, mostrando um distintivo em estrela brilhante preso no peito de sua jaqueta, escondido sob o canto de seu casaco. “Esta cidade não sabe nada sobre nenhum búfalo branco nem Artis Cotton, então por que você não leva sua carcaça fedorenta de volta e se manda antes que entre num bom ba-”

Um jato repentino de sangue jorrou da boca e do nariz do xerife enquanto Bully colocava suas armas de volta em seu coldre. Não houve som, mas o xerife caiu dividido a meio.

“Não havia necessidade de matar aquele homem”, disse um personagem do topo de um raquítico lance de escadas. Ele era magro e tinha o rosto limpo e usava um poncho sobre suas roupas de viagem. “Você nem mesmo lutou com ele.”

“Cotton! Mal para você aparecer tão cedo. Eu estava achando que ia ter de me ocupar com os locais. Oh, bons cidadãos com certeza, mas não gostaria de deixá-los no meio do caminho-”

Tudo ficou um pouco turvo e de repente Singleton e Cotton estavam fora da vista dos caras normais. O espírito rasgou o braço esquerdo de Singleton primeiro e então arrancou sua língua.

“Você não deveria falar tanto”, disse Cotton, uma luz fresca de cigarro em sua boca. “Você está ao meu alcance agora.”

“Guen eh voss?” foi tudo que “Bully” Singleton conseguiu dizer. Foram as últimas palavras que pronunciou.

“Tente imaginar isso na próxima vida, kemosabe”, Cotton respondeu.

Ele puxou uma longa pistola de seu coldre de perna, seu barril marcado com marcas muito antigas para serem lembradas. Ele a apontou para o desmembrado Singleton e puxou o gatilho e o inferno veio. Não havia muito que “Bully” pudesse falar.

O Oeste Selvagem. O cenário de muitos contos épicos de bem x mal. O Western é sem dúvida o gênero de filmes e literatura americanos mais lembrado nos últimos 300 anos. Então o que significa levar os magos à última fronteira?

O Oeste americano durante a segunda metade do século XIX é o fundamento para o conflito metafórico que os magos encontrarão no século XX. O território é uma terra vasta e inexplorada cheia de “selvagens” e as coisas que os demais se esforçariam para tomar deles. Na manhã após a Revolução Industrial nos Estados Unidos, os colonos estão empurrando este território com toda sua força, comprometendo os nativos e seus preciosos meios de vida. O cenário é estabelecido num conflito pleno entre os paradigmas indígenas e, além de outros, as Convenções – mas esse é apenas uma pequena parte da história. Se o próximo século é um século em que a Tecnoocracia está para conquistar, a fé no não-visto deve ser esmagada não apenas nos selvagens – que podem tão facilmente ter seu fim no lado errado de um rifle – mas das crenças dos novos residentes estrangeiros da América do Norte. Se os Tecnocratas desejam que os Estados Unidos sejam seu púlpito tirânico, eles terão de derrotar o prego dourado dos magos.

Magos e Unionistas sabiam que a América seria um lugar grande. Eles se reuniram às Colônias. Predecessores ambiciosos do moderno Sindicato vieram por causa do capitalismo *laissez-faire*, enquanto Herméticos idealistas tomaram o risco por causa do clima de ideias. Em alguns casos eles lutaram lado a lado completamente alheios um ao outro, determinadamente buscando sonhos que poderiam não ter sido tão diferentes um do outro.

O Oeste americano evoluiu além de um simples cenário histórico. Se tornou seu próprio mito, sua própria religião. Wild Bill Hickock, Doc Holliday, Annie Oakley e Crazy Horse são seus heróis. O Cural OK e o Álamo são seus solos sagrados. Os escritores de romances populares do século XIX foram seus primeiros apóstolos. Filmes como *The Magnificent Seven*, *Unforgiven* e *Blazing Saddles* mantêm viva a fé. Este cenário gigante é o lar perfeito para **Mago**.

O Oeste Selvagem é, no fundo, uma série de colisões culturais. Nações nativas lutam para manter sua independência. Rancheiros lutam com fazendeiros



pelos direitos das terras, e então rancheiros de ovelhas e de gado lutam uns com os outros pelo mesmo solo. No início do século a terra está amplamente intacta e escassamente habitada. Depois da Guerra Civil, enxurradas de novos imigrantes chegam, com a ferrovia e o telégrafo atrás deles. É extremamente fácil transpor mais um conjunto de colisões culturais – a Guerra da Ascensão – para este cenário. Os Oradores dos Sonhos assistem enquanto seu estilo de vida chega ao fim. Suas nações são conquistadas, suas famílias agrupadas em reservas. Enquanto membros das outras Tradições sofrem menos – de fato, coisas tais como fé e crenças populares permanecem fortes, e a “civilização” invasora traz consigo sistemas de crença que os magos da Europa e do Ocidente já estão se adaptando – muitas reconhecem a domesticação do Oeste pelo que é: a erosão constante de paradigmas existentes há muito tempo em favor da hegemonia euro-americana.

As Tradições mais prevaletentes dentro do cenário Oeste Selvagem são o Coro Celestial, o Culto do Êxtase, os Oradores dos Sonhos, os Eutanatos, a Ordem de Hermes e os Verbena. Embora o estereótipo do Coro do pastor fervoroso permaneça verdadeiro aqui, não é o único dentro do cenário. Uns tantos

Coristas encontraram seu chamado como um pistoleiro viajante, vagando pelo Oeste em qualquer que seja o caminho que Deus lhe indicou, corrigindo erros e protegendo os inocentes. O Culto do Êxtase produz não apenas xamãs nativos mas também poetas e escritores viajantes (até mesmo Oscar Wilde viajou pelo Oeste), e até mesmo pistoleiros que buscam iluminação mística através do fluxo de adrenalina que têm ao colocar sua vida em risco. A maioria dos Oradores dos Sonhos são xamãs tradicionais, mas outros são guerreiros escolhidos e protegidos pelos espíritos, ou até mesmo tecnoxamãs que transformam armas e rifles em poderosos fetiches. Aqueles que duvidam da possibilidade dos Oradores dos Sonhos atiradores precisam dar uma olhada em *The Quick and the Dead* de Sam Raimi.

Os Eutanatos do Oeste são um grupo heterogêneo. Doutores e cirurgiões viajam a região ao lado de pistoleiros sombrios que não têm medo da morte e apostadores que confiam na Sorte para assisti-los. Muitos Herméticos encontram no Oeste escassamente habitado o lugar perfeito para fugir da agitação da industrialização Ocidental. Outros chegam com a civilização crescente, trazendo consigo

cultos misteriosos tais como a Ordem do Amanhecer Dourado e a Sociedade Iluminada da Lua Lamuriosa. Os Verbena são na maioria fazendeiros e rancheiros, vindo ao oeste com colonos irlandeses e alemães. Fazendas isoladas fornecem locais excelentes para capelas, e muitos de seus remédios tradicionais funcionam também como a medicina “moderna”.

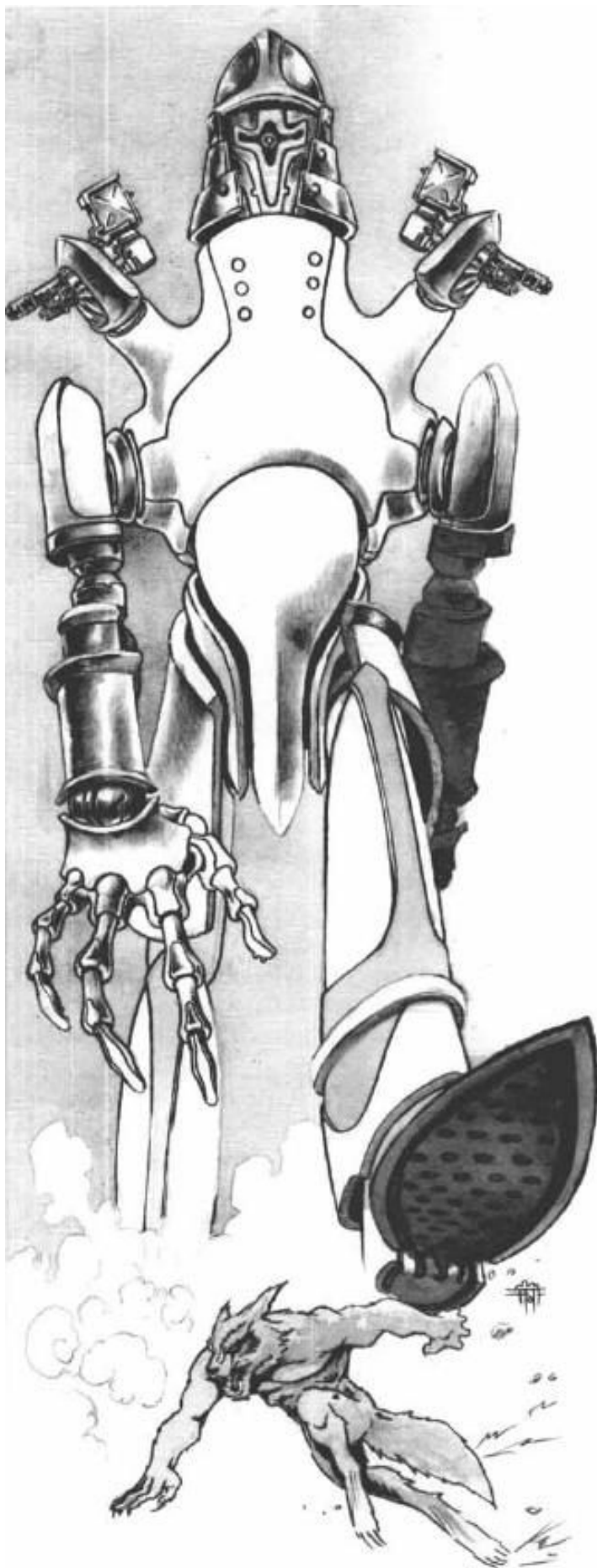
Para qualquer um destes grupos, a mágica deve ser amplamente coincidente, a menos que seja completamente fora de cogitação. A mágica xamanista dos Oradores dos Sonhos e os Extáticos será mais coincidente entre seu próprio povo do que entre os colonos, enquanto a magia hermética funcionará melhor entre iniciados aos seus mistérios secretos. Embora os Akáshicos não sejam lugar comum no Oeste, eles estão lá. Muitos Li-Hai vêm com os mineiros chineses e trabalhadores das ferrovias, atuando como heróis populares para os filhos vagantes do Reino Médio. Uns poucos até mesmo adaptam as pistolas aos princípios do Dô. Jogadores Akáshicos podem tirar inspiração do clássico show de televisão *Kung Fu* bem como de filmes mais recentes como *Shanghai Noon* (que funciona também para os Wu Lung). Embora os Ahl-i-Batin sejam desconhecidos nesta área, este período marca um dos momentos quando os Batini devem agir como pacificadores e diplomatas entre as Tradições. Isto inclui coisas tais como viajar pelo Oeste Selvagem e tentar unir facções em conflito em causas comuns, contra Infernalisas, Desauridos ou a Tecnocracia.

Membros da União têm seus próprios motivos para estarem no cenário. Os Casacos Pretos (às vezes referidos como Chapéus Pretos) dos Iluminados vagam pelo Oeste, assassinando monstros e trocando tiros com magos das Tradições. Outros Iluminados vêm como jornalistas ou professores, esperando ajudar a domesticar a terra com palavras mais do que com balas. Exploradores vêm como agrimensores e cartógrafos, desenvolvendo a domesticação do Oeste ao descobrir cada greta e cada fissura escondida. Os Cobradores Invisíveis financiam as ferrovias e minas, constroem bancos e se asseguram que todas as elegâncias da civilização estejam disponíveis até a fronteira. Engenheiros mecânicos supervisionam a construção de ferrovias e testam seus últimos projetos de armas de fogo. Alguns Forjadores de Corpos até adotam o esporte de atirar, aprimorando sua velocidade e reflexos com mecânicas biônicas. AEsculpianos trazem a medicina moderna à fronteira, bem como capturam e estudam animais nativos (incluindo o legendário pterodátilo do Texas e o

temido chacalobo). Calculadores Analíticos veem a instalação de linhas de telégrafos, trazendo com eles dispositivos analíticos portáteis para que possam mandar relatórios detalhados para Calculadores do Ocidente. Engenheiros Eletrodinâmicos trazem suas ferramentas eletricamente capacitadas e invenções consigo, esperando demonstrar o poder da eletricidade na submissão da natureza. As vastas expansões de terra também fornecem excelentes campos de teste para algumas das mais perigosas invenções da União.

As Regras do Oeste Selvagem são bastante simples. Os personagens são como seriam em **Mago** moderno. O Paradoxo para efeitos vulgares conta como um a menos. Milagres cristãos funcionam, magia popular, xamanismo e Infernalismo são considerados coincidentes em quase todo lugar, enquanto os efeitos satisfatoriamente sutis ou o tipo de coisa que alguém pode ver acontecer num romance popular (isso significa que, sim, você pode usar uns efeitos de armas legais). Rituais de magia hermética bem como artes Akáshicas e outras artes asiáticas exigem santuário ou a presença de pessoas que creiam no paradigma (tais como o lugar de encontro de uma sociedade secreta ou dentro de Chinatown em San Francisco). Os Narradores podem decidir permitir que os efeitos de artes marciais sejam coincidentes. A Película é mais fina no Oeste. A média é 7 dentro das maiores cidades (Chicago, San Francisco), 6 dentro da maioria dos povoados, 5 pelas trilhas da fronteira, 4 na selva e 2 em torno de poderosos nodos. Espíritos também estão presentes, muitas vezes em desertos, minas profundas ou passagens desoladas pelas montanhas. Mas cuidado. A Umbra do Oeste é dada a tempestades violentas e pesadelares nas quais a paisagem espiritual se curva e se torce, misturando com as Terras das Sombras, a Penumbra, o Plano Astral e regiões piores num labirinto caótico. Às vezes estas tempestades se abatem sobre o mundo real, sugando pessoas, animais e outros itens. Alguns destes nunca são vistos de novo. Outros são encontrados há milhas de onde partiram. Alguns voltam sem serem mais humanos.

Até agora a Tecnocracia já está ganhando, mas a Guerra da Ascensão está realmente esquentando. Magos tradicionais se escondem nos novos colégios e territórios do oeste – os Eutanatos lidam com justiça de seis tiros, os Verbena são professores que secretamente ensinam a velha herbologia e ritos para a nova geração, e os magos da Ordem de Hermes se infiltram em grupos tais como os Maçons e assim influenciam cortes e doutores.



Construa seus personagens para este cenário como faria personagens normais de **Mago**, mas obviamente os Adeptos da Virtualidade ainda não existem. Os Ahl-i-Batin podem ainda se mostrar, mas o cenário está muito distante deles. Por outro lado, você pode facilmente adaptar todos tipos de estereótipos de **Mago** no cenário: Irmãos de Akasha tirando inspiração do velho show *Kung Fu*, xamãs Oradores dos Sonhos e paroquianos do Coro Celestial construindo novas igrejas e levando a Palavra ao oeste.

⊕ ⊕ QUE TERIA SIDO:

TECNOCRACIAS ALTERNATIVAS

Em **Mago**, a luta entre as Tradições e a Tecnocracia é um dos cinzas morais. Nenhum lado está 100% certo ou 100% errado. Ao invés disso, eles representam o eterno debate entre a Liberdade Pessoal (as Tradições) e a Responsabilidade Pública (a União). Cada lado tem seus prós e contras, e ambos tendem a trabalhar melhor quando equilibrados um com o outro. Sem responsabilidade, a liberdade se torna egoísmo e o mundo vai para o inferno enquanto as pessoas se preocupam apenas consigo mesmas. Sem liberdade, a responsabilidade se torna paternalismo, prendendo o mundo numa prisão “para o seu próprio bem”. Ambos os lados na Guerra da Ascensão se aproximaram perigosamente de seus lados maus. A Tecnocracia especialmente se tornou cada vez mais paternalista na última metade do século XX. Agora, no despertar do Ajuste de Contas, a União tem uma última chance de arrumar as coisas.

E se eles nunca precisassem dessa chance? E se a União tivesse conseguido encontrar o equilíbrio certo entre liberdade pessoal e responsabilidade pública? Considere as seguintes possibilidades.

Primeiro, houveram dois períodos na história da União quando uma facção devotada em apoiar os maiores ideais do grupo foi forçada. Isso não tem que acontecer ser dessa forma. E se os Maçons tivessem vencido sua guerra contra a Alta Guilda? Poderiam eles ter reformado a Ordem da Razão numa força devotada a melhorar as vidas dos pobres e oprimidos? Nesse caso, poderia esta nova Ordem ter criado revoluções democráticas bem sucedidas na França e no resto da Europa? E poderiam eles resistir às tentações de criar uma ditadura

mundial do proletariado, se tornando apenas tão paternalistas quanto a União Tecnocrata foi?

E se os Utópicos dentro dos Engenheiros Eletrodinâmicos, os Calculadores Analíticos e outras Convenções conseguissem tomar o controle da União? Poderiam eles ter criado uma utopia científica como das histórias de ciência dos anos 1920 e 1940? Carros voadores e colônias na Lua, sistemas de poder radio-difundidos e servos robôs. As Tradições poderiam sobreviver em tal mundo? Poderia a União Utópica sobreviver à mesma armadilha que reivindicou a Tecnocracia real, ou se tornaria uma distopia?

Finalmente, e se a Tecnocracia realmente e verdadeiramente fosse os caras bons? Nenhum culto à máquina de Autoctonia, nenhuma lavagem cerebral da NOM, nenhum enredo maligno para a dominação do mundo que até mesmo Dr. Destino rejeitaria. Esta União é a única coisa que fica entre a raça humana e as trevas definitivas. Ela funciona para melhorar a vida humana enquanto secretamente protege o mundo de vampiros assassinos, feras devoradoras de homens, parasitas psíquicos alienígenas e magos infernalistas que realmente querem tornar o mundo num inferno vivo.

Estes são apenas alguns exemplos de variações possíveis dentro da União. Elas não apresentam coisas como diferentes Convenções traindo as Tradições (tente imaginar o Sindicato e a Iteração X sentando com o Conselho das Nove), Convenções completamente diferentes, uma única Convenção reunindo a União ou nenhuma União Tecnocrata afinal.

A ESFERA DE COPROSPERIDADE BISCOCCHIANA

Martelando as entradas no fluído do impulso de ressonância etérea, Andrew fez uma careta com o som do metal se curvando. Não foi grande coisa, mas causou um breve desconforto. Ele havia puxado as braçadeiras e o aquecedor, moldando o duto e então tentou martelá-lo no lugar mais uma vez. Oh, para um desenho melhor... mas ele não era um dos melhores Engenheiros, para apresentar um motor espacial novo e mais seguro.

De repente todo o chassi estremeceu. Fechando o motor, Andrew fez seu caminho até o pequeno cockpit. Piratas? Tão perto de Alfa Centauri? Ninguém pilharia no meio da Esfera – a menos que não sejam piratas, mas algo diferente.

Andrew voltou sua cabeça levemente para os compartimentos de passageiros, mas seu passageiro misterioso, que havia pago adiantado, não apareceu.

Com uma maldição na ponta da língua, Andrew decidiu que só teria de arriscar a sair com apenas uma

válvula do motor e tentar entrar em algum lugar mais seguro. Mas onde? Ele havia ido para fora da Esfera – e quem saberia o que havia lá fora?

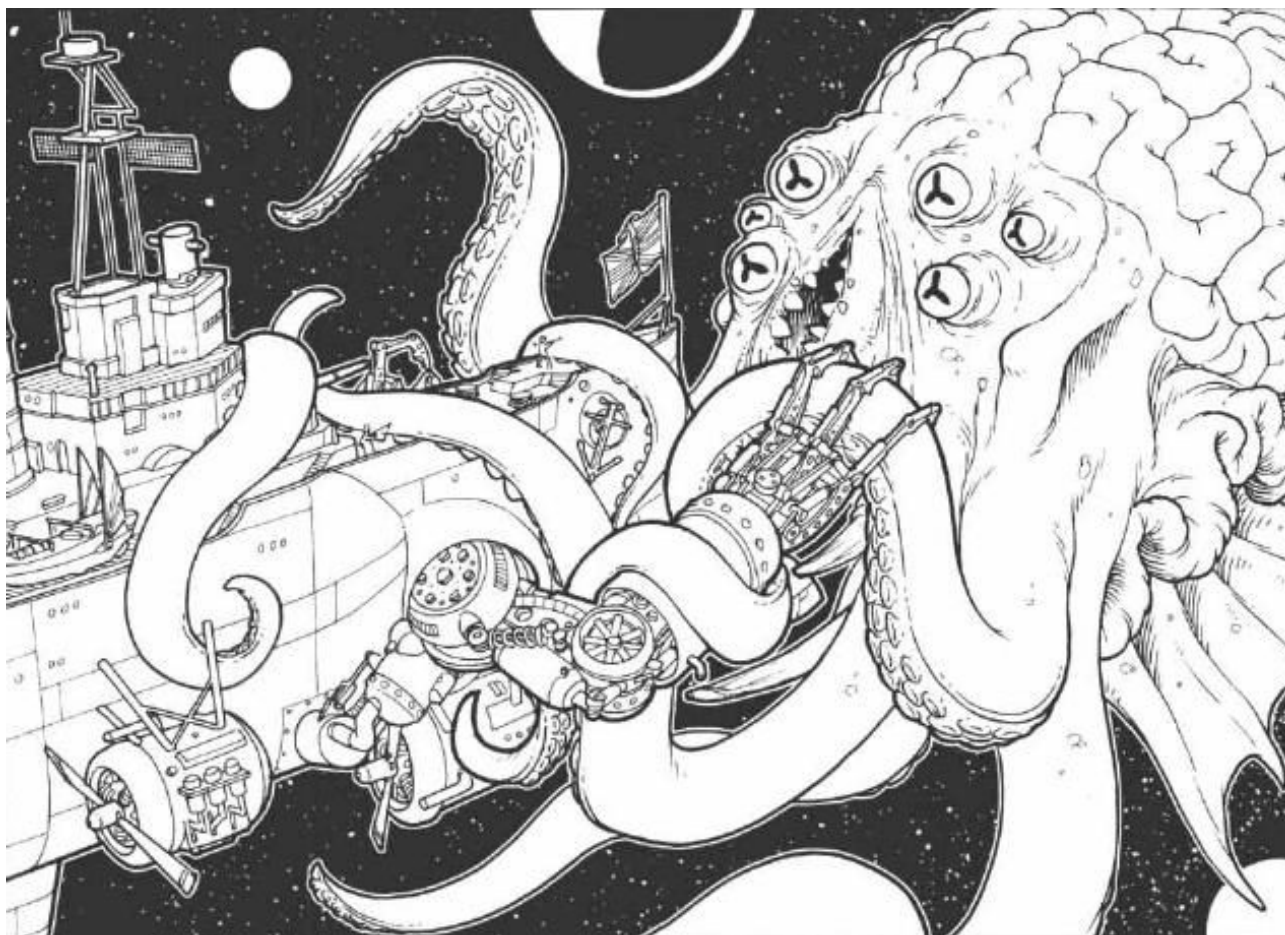
Por volta de 1460, Gutenberg terminou sua prensa de tipos móveis e imprimiu sua Bíblia de Gutenberg. Embora muito de seu dinheiro foi para pagar vários credores, ele tinha um credor que o deixou manter um pequeno lucro em troca de imprimir outro manuscrito com sua segunda remessa. Gutenberg concordou e por volta de 1462 a distribuição em massa começou; os literatos emergentes, ansiosos em devorar vorazmente quaisquer novos livros publicados recentemente que saíssem, ansiosamente se prenderam neste misterioso *Kitab al-Alacir*.

Por volta de 1500 o sonho da Ordem da Razão foi subornado. Ao invés de desenvolver uma sociedade ordenadamente baseada na divulgação da ciência racional seguindo a liderança da Ordem, a divulgação de um sistema *místico* de ciência acendeu a imaginação da humanidade. Todos queriam ser cientistas na excitante Renascença, e nenhum tópico era barrado – mas ao invés de formar clubes, panelinhas e organizações que chutam a “falsa ciência” ou desmerecem experimentos com teorias orladas, o público ficou ansioso pela ciência louca. Quanto mais louca a ideia, melhor.

Por volta de 1650 a Ordem da Razão existia apenas como um pequeno movimento de cientistas hiper-conservadores que acreditavam que apenas o exame racional de fenômenos diretamente observados poderia ser tomado como verdade. O resto do mundo, enquanto isso, alegremente aceitou a intuição, a indução e a ideia de ciência mutável.

A Renascença e a Revolução Industrial apresentaram algumas das mais estranhas criações da humanidade. Enquanto a produção em massa e a partida das fábricas, elas produziram não apenas carros, mas kits para as pessoas fazerem seus próprios transportes – carros-barcos híbridos, carros-helicópteros e estranhos aparelhos. Na Ásia, robôs de vinte pés de altura serviam como veículos. Jornalistas viajantes e aventureiros traziam os segredos do misticismo tibetano e do xamanismo da América do Sul para o mundo e integravam estas em publicações de saúde mental e psicologia. Contrário à ideia de apenas fenômenos observáveis e dedutíveis tendo mérito, os Iluminados entre a humanidade conseguiam nutrir a ideia de que a moralidade e a ética, programas sociais e responsabilidade também são cientificamente baseados. A humanidade, longe de ser perfeita, tinha muito menos tolerância pelos excessos das condições miseráveis das classes trabalhadoras.

Em 1870, Christopher Biscocchi completa o



primeiro protótipo de Motor Etéreo. Na tradição dos melhores homens de ciência históricos, ele imediatamente o aplicou ao corpo de um veículo e, pela primeira vez desde as expedições condenadas dos Mestres Celestiais no início da Renascença, ele penetrou a atmosfera superior e fez seu caminho pelo espaço. Seu ponto de lançamento, no Cabo Canaveral, Flórida, se tornou um tipo de Meca da ciência. Inspirou jovens homens e mulheres a se reunirem na área, onde estabeleceram uma nova “administração do éter” para estudar estes desenvolvimentos e iniciar missões humanas às estrelas. Estes Engenheiros Etéreos se tornaram os heróis da humanidade, gloriosamente subindo ao espaço.

Agora é 1920. A mecânica abriu espaço para o revezamento voltaico, e a nova Junção Tesla permite a construção de autômatos que funcionam não sob tensão de vapor ou mecânica, mas elétrica, vibrações etéreas e poder transmitido! Christopher Biscocchi, o brilhante inventor e líder, morreu há pouco, mas seu sonho de um grande império humano se espalhando pelas estrelas começou. A então chamada “Esfera de Coprosperidade Biscocchiana” é uma união das colônias em muitos planetas espalhados pelo espaço próximo.

Mas o espaço não é pacífico. Além das elaboradas naus de bronze e aço que cruzam as sendas espaciais, existem criaturas alienígenas, traidores da humanidade e Coisas que vieram de outras dimensões. Tendo deixado a segurança do berço da Terra, os humanos devem agora crescer como espécie e combater os perigos de um universo hostil. Com a Ciência como um farol numa mão e a Esperança na outra, eles prevalecerão!

Se você usa o cenário da Esfera de Coprosperidade Biscocchiana, você está jogando uma glamourosa space opera eletropunk com **Mago**. Certamente, está muito distante do cenário original, mas não é impossível e é muito divertido. Aqui está o que você precisa fazer...

Seus personagens principais são magos – provavelmente os Engenheiros Etéreos (Matéria) que incluem grupos diversos como os Cavaleiros do Vácuo (Ciência Dimensional), Pioneiros Virtuais (Correspondência) e os Designers Tesla (Forças). Em essência, os Engenheiros Etéreos são o conselho das Tradições, e os subgrupos são como as Tradições, cada uma com uma especialidade. Uma vez que todos concordam sobre a ideia de ciência misticamente iluminada como paradigma, contudo, eles condizem também com as Convenções Tecnocráticas no cenário

principal. Os grupos dos Engenheiros Etéreos têm a vantagem de sua ciência ser amplamente coincidente – todos a usam. Se um Engenheiro Etéreo modifica uma nave espacial, por exemplo, muitas pessoas aceitam que ele é apenas um cientista fazendo o que ele faz bem.

Magos misticamente orientados são raros mas ainda existem. Como um mago moderno no jogo principal pode usar celulares e carros enquanto também usa suas Esferas, um místico neste cenário usará a excêntrica ciência eletropunk do cenário em adição à Esfera mágica. A Ordem de Hermes ainda teria uma presença menor. Os Eutanatos foram varridos e se tornaram uma organização subterrânea em conjunção com os Ahl-i-Batin; eles acreditam que sua posição é moralmente superior ao “cálculo ético” dos Engenheiros Etéreos, e trabalham como agentes secretos na sociedade, eliminando pessoas ou ideias perigosas e cuidadosamente podando os galhos da humanidade que se tornam excessivos. Os Irmãos de Akasha são iogues e artistas marciais que ainda guardam os segredos originais do misticismo asiático e estudam aquelas artes para afiar seus corpos ao invés de se voltar para as escolas e colégios do mundo formal; embora sejam considerados estranhos, ainda são respeitados. Os Oradores dos Sonhos se foram todos, com apenas os tecnoxamãs restando, que são vistos como estranhos regressos e divergentes que tentam falar com a suposta inteligência de todos aparelhos.

- Os Tecnocratas são cientistas muito banais que laboriosamente e metodicamente acreditam apenas na ciência racional. Eles são públicos, mas são considerados um grupo marginal reacionário – pessoas que são “iludidas” a acreditar que o universo tem apenas o que eles podem ver. Sua ciência carece de lustre e brilho, e por isso é muitas vezes Paradoxal; sem real inspiração, a ciência não pode funcionar, como todos sabem!

- Ao invés de espíritos, o cenário tem entidades extra-dimensionais e criaturas alienígenas. Entretanto, você as constrói como espíritos ou antevos. Os Engenheiros Etéreos podem usar canhões de ondas de choque etéreos ou arcos Tesla para lutar contra tais ameaças.

- Nos arredores do espaço habitado, fora da Esfera, estão aqueles humanos que rejeitaram o cálculo ético dos Engenheiros – os perigosamente insanos e desequilibrados, Nefandi, Desauridos, Cultistas do Êxtase que vivem apenas por prazer, Verbena que acreditam que a tecnologia é uma abominação. Estas colônias ocasionalmente atacam outras naves em ataques piratas, e insurgências

rebeldes às vezes acontecem. Os heróis podem tentar convencê-los do erro de seus caminhos ou ir com seus aliados alienígenas interromper um plano terrorista.

⊕ ⊕ QUE TERIA SIDO:

AJUSTES DE CONTAS ALTERNATIVOS

Sem dúvida, o Ajuste de Contas chocou o cenário de **Mago**. O que aconteceria se ele acontecesse de forma diferente? E se o evento cataclísmico acontecesse em algum outro período de tempo? Ou se seu impacto fosse diferente?

Considere o que pode ter acontecido se o monstro que alvoroçou a Índia tivesse despertado muito antes. E se tivesse despertado na Europa do século X? Sem armas nucleares, a Ordem de Hermes poderia ser forçada a recorrer a mágicas extremamente perigosas e destrutivas para pará-lo. O jeito mais fácil pode ser tentar jogar um cometa nele. Isto pode levar um tempo, permitindo que o monstro destrua a civilização europeia antes de ser destruído. Se o cometa é grande o bastante, seu impacto pode levantar poeira suficiente na atmosfera para começar uma nova Era do Gelo. Considere as possibilidades de jogos de **Mago** estabelecidos na ruína da nova Idade das Trevas da Europa, no despertar de uma conquista muçulmana da Europa despedaçada ou num mundo onde a maioria da civilização humana sobrevive nas regiões tropicais agora muito mais frias.

Falando de Era do Gelo, os Astecas acreditavam que seus sacrifícios humanos evitavam que o sol se apagasse. E se eles estivessem certos. Imagine o sol começando a escurecer no século XVI, começando uma nova Era do Gelo no meio da Renascença. O que os personagens fariam em tal cenário se descobrissem uma facção de magos tentando trazer de volta o sol com sacrifícios humanos em massa?

O despertar do Ajuste de Contas viu os mortos se levantarem de suas covas. E se existissem muito mais corpos por aí? A influenza epidêmica depois da Primeira Guerra Mundial matou milhões. E se todos esses corpos mortos da guerra e da peste se erguessem para se vingar dos vivos? Se seus jogadores são fãs da *Noite dos Mortos Vivos* e outros filmes de zumbis, eles podem gostar de tal cenário, seja como horror misterioso seja como splatterpunk.

E se a Revanche desse origem a super-humanos? O evento gatilho para a Nova Era de **Aberrante** está muito próxima ao tempo do Ajuste de Contas. Como a Tecnocracia reagiria às Novas? Os magos seriam capazes de se passar por super-humanos?

E se, ao invés da Tempestade de Avatares, muitas das lideranças das Tradições cáissem para o

Infernalismo? Talvez o desespero de lutar uma batalha perdida por tanto tempo finalmente os pegasse e eles vendessem suas almas em nome da vingança. Sendo assim, então talvez depois que eles matassem tantas das lideranças da União, os Mestres e Arquimagos condenados fossem dragados para o Inferno por seus mestres demoníacos, deixando jovens mestres para juntar os pedaços.

E sobre uma invasão alienígena? As Tradições e a Tecnocracia podem trabalhar juntas para salvar a Terra do ataque? E se não forem alienígenas? E se os invasores sejam demônios, ou exércitos do Povo Fada pretendendo escravizar a humanidade? E se o culto à máquina de Autoctonia tiver construído um exército robótico que pretende flagelar toda vida orgânica?

Finalmente, e se o Ajuste de Contas destruiu a Terra? Os magos podem sobreviver na Umbra, sem Terra para voltar?

REINOS DO MUNDO ESPIRITUAL

A Umbra pode fornecer uma fonte de locais potencialmente infinitos com cenários e regras freneticamente divergentes do Mundo das Trevas padrão de **Mago**. Os jogadores de **Mago** podem deixar a Umbra Média para mergulhar nas profundezas do Abismo, onde a ameaça espiritual da entropia universal é onipresente. Eles podem achar reinos completamente ridículos na Umbra Alta representando o ideal da batata frita perfeita. Eles podem visitar os mortos presos na Umbra Baixa. Cada uma destas divisões dentro dos reinos espirituais abriga portais para reinos além da conta humana, contendo algumas representações de cada ideia já concebida. Incontáveis versões de Asgard esperam, cada uma governada por um reflexo um tanto diferente de Odin, enquanto outros reinos permanecem como reflexos infinitos dos desejos humanos. Magos que usam a Esfera Espírito podem entrar em tais reinos, possivelmente trazendo seus amigos junto, mas fazer isso os sujeita às vezes a leis drasticamente diferentes que governam as realidades destes Outros Lugares.

NOVA BRETIEN

A Teia Digital apresenta inúmeros reinos que combinam o mistério do mundo espiritual com a tecnologia de vários magos científicos. Como tais eles contêm reinos formatados do material tecnoespiritual cru da Teia nos vários sonhos condutores e fantasias de magos programadores e artistas holográficos. Narradores familiarizados com os chats online da White Wolf podem mesmo decidir que os ambientes online tais como Nova Bremen (encontrada em

<http://www.white-wolf.com>) são reais dentro da Teia Digital. A White Wolf tem muito respeito pela criatividade independente de seus fãs para desejar imprimir milhares de histórias que os fãs ordenam todo dia nos chats. Todavia, não existe nada que impeça que os Narradores ansiosos por inspiração e ideias entrem no chat de Nova Bremen e adotem as ideias que descobrirem por lá para seus próprios jogos e enredos. Você pode decidir que você pode imergir os magos dos jogadores que viajam pela Teia Digital num reino cibernético que reflete o mundo online de Nova Bremen. Seus personagens magos podem viajar pelas perigosas ruas da cidade, passear no elegante clube Fausto ou investigar as ruínas do Ten-do Dojo queimado. Talvez eles possam desafiar as Cavernas Azuis mantidas por lobisomens ou compartilhar um jantar silencioso sobre as torres de Moribundo & Sujo no restaurante da cobertura conhecido como A Vista enquanto desfrutam de uma vista magnífica da cidade abaixo. Se o Narrador decidir, uma fonte potencialmente infinita de inspiração pode ser obtida simplesmente ao visitar o chat e participar de tempos em tempos.

PARADIGMAS REGIONAIS

Nem todo cenário alternativo tem de ser uma realidade diferente, outro mundo ou um reino espiritual. As fronteiras terrestres do Mundo das Trevas são imensas e variadas. Dentro de nosso mundo existem mais diversidades e prodígios a serem explorados do que qualquer um conseguiria numa vida inteira. Desde barcos apinhados de pessoas no porto de Hong Kong às profundezas da selva amazônica até às sombras das antigas pirâmides, existem mistérios esperando a ser explorados. Em **Mago** estas diferenças não têm de ser consideradas meramente uma questão de geografia. Um local diferente pode conter suas próprias histórias mágicas, superstições e crenças. Nem toda cultura encontrou um consenso sobre seu sentido de mito a ponto de que seus cidadãos discutam o divino com um tom blasé nas frias telas de computador entre alguns pedaços de pizza. Mesmo dentro das nações mais “civilizadas”, vários grupos preservam os velhos caminhos por meio de devoção e cuidado. A mágica é como uma coisa viva, se alimentando das crenças e sonhos da senciência.

Qualquer lugar em que a consciência das pessoas seja suficientemente poderosa para balançar a realidade supostamente objetiva do mundo frente seus desejos subjetivos é um lugar onde as leis da física ou da mágica podem mudar. Em **Mago** termos tais como área podem ser considerados um paradigma local. As

regras de **Mago** já dizem que a presença de mais de 100 pessoas que acreditam no mesmo paradigma que o mago podem permitir que alguns efeitos vulgares sejam considerados coincidentes se nenhuma outra testemunha estiver no local para contradizê-los. A exigência de tantas pessoas para que acreditem em algo pode ser difícil, mas quando um grupo tem um amplo grau de comunalidade se torna muito mais fácil. Todos crescendo na mesma cidade, por exemplo, é como compartilhar muitas das mesmas histórias, lendas, conhecimento dos nomes das ruas e possivelmente coisas tais como crenças religiosas. Numa grande escala, muitas cidades na mesma área do mundo podem compartilhar um laço cultural que une todos seus cidadãos num dogma religioso, consequência moral, diferenças educacionais ou talvez temíveis superstições. Uma área de grande tamanho compartilhando muitas pessoas com um foco específico no trabalho do universo pode formar um paradigma regional.

O que precisamente isto significa para um mago fica a cargo de cada Narrador. Alguns Narradores podem achar que a realidade imposta pela massa de Adormecidos que acreditam instintivamente nos princípios científicos promovidos pela Tecnocracia é tão firmemente fortificada que a física da vida real é de fato um fator padrão para seus jogos em seu Mundo das Trevas. Em tal jogo, qualquer lugar no mundo que um mago use mágica, seja no centro de Nova Iorque ou no interior da Austrália, o efeito será limitado apenas por seu poder e pela presença ou ausência de Adormecidos. A ordem natural universal ensinada pela ciência ocidental se torna a verdadeira face da realidade, com a mágica fadada a ser ou um artefato do passado ou uma realidade alternativa invasiva à nossa. Esta escolha não é necessariamente má, pois acentua a vitória da Tecnocracia sobre as Tradições mais místicas ao decodificá-la nas regras.

O exemplo do livro de regras principal e a flexibilização dos laços da realidade física para magos com grandes grupos de acólitos com pensamento semelhante pode inspirar outros Narradores a explorar a ideia de paradigmas regionais para seus jogos. Faz sentido que as várias Tradições de magia tenham asseguradas suas áreas geográficas por motivos além de mero conforto. Cada Tradição se desenvolveu de uma certa cultura e pode sentir um laço com suas origens, mas é fácil adivinhar que existe mais para ela do que apenas isso. As muitas culturas também oferecem a vontade de seu povo para fortalecer o paradigma praticado por aquela Tradição. Na Ásia oriental, por exemplo, a Irmandade de Akasha encontra pronto acesso na facilidade com a qual as pessoas aceitam e

compreendem as filosofias que os irmãos tem de gastar anos explicando às suas contrapartes ocidentais. É difícil acreditar que o transparente volume de crenças que ressoam com o paradigma akáshico capacitaria sua prática mágica?

Esta ressonância com locais pode ir além dos mortais que os habitam. O mundo é composto de padrões originados das antigas Linhas Místicas que se perdem na neblina do tempo. Espíritos em cada pedra e pedaço de madeira existiram por séculos. A terra absorve as crenças de seu povo. Mesmo um ateu pode sentir a aura sagrada que irradia de uma velha igreja, uma vez entalhada da rocha pagã, mas agora dotada com séculos de fiel reverência cristã. Um praticante do Coro Celestial certamente poderia esboçar mais facilmente o divino de dentro das paredes de um lugar que se tornou santificado além da mera declaração bíblica. Para os Ahl-i-Batin tais lugares se tornaram pontos singulares numa treliça muito maior de poder conhecida como a Teia da Fé. Dentro dos confins da Teia os Sutis são mais potentes devido a seus laços à fé que flui pelos rastros místicos entre os lugares sagrados ancorados nele.

Não suponha que escolher usar as regras de paradigma regional invalide a Tecnocracia. Não é coincidência que coisas como campos de trabalho, cidades-fábricas, distritos comerciais, “triângulos de pesquisa” médicos e zonas desmilitarizadas existam. Alguns cidadãos do Mundo das Trevas vivem suas vidas inteiras nuns poucos quarteirões, viajando apenas de seu condomínio ao cubículo onde trabalham ao supervalorizado supermercado que passam no primeiro andar a caminho do elevador. Cidades inteiras cresceram em torno de poucas indústrias ou seus comércios relacionados, desde o high-tech Vale do Silício ao sonho concreto do Sindicato, Las Vegas. Como um exemplo do quanto estes lugares podem se tornar controlados por uma única forma de vida, apenas é necessário olhar para as falidas fábricas de aço de Pittsburgh e Allentown ou as minas esgotadas de West Virginia. A sabedoria da tecnologia ainda pode vazar na humanidade e se tornar seu sangue, tal que altere quase todo pensamento e se removida deixa uma casca estéril.

Em lugares onde as coisas dão terrivelmente errado os Nefandi são mais poderosos. O cadáver podre de uma cidade mineradora pode inspirar nos Nefandi a mesma alegria distorcida no tormento da Criação que encontram nos assassinatos tribais em Ruanda, e nos poços de sexo cheios de AIDS da Tailândia e a transição de fanatismo nas Cruzadas. Visitas a locais do Holocausto na Europa muitas vezes passam um sentimento profundo de assombro

arrepiando até os ossos quando caminham por lugares onde os nazistas acendiam os fornos ou envenenavam suas vítimas às centenas. É irônico que tais lugares sejam pontos cegos para os mentirosos que dizem que o Holocausto nunca ocorreu; por qual verdadeiro poder os Nefandi serviriam àquele Oblívio?

REGRAS PARA AS REGIÕES

Em termos de jogo, o efeito geral de um paradigma local ou regional é alterar a forma que a mágica funciona. Um Narrador deve decidir o quanto drasticamente ele quer que estas coisas afetem seu jogo e deve se assegurar de estar preparado para incorporar estas mudanças de forma que torne sua história mais forte do que transigir a suspensão da crença dos jogadores. No lado mais baixo da balança está o limite dos efeitos do paradigma regional a mudanças na dificuldade. No outro lado do espectro, o Narrador pode desejar permitir alterações físicas menores da realidade sem uso próprio de mágica, tais como permitir que artistas marciais no Oriente pulem mais alto do que se poderia no Ocidente. Esta seção oferece algumas diretrizes para mudanças nas regras que se pode desejar incluir num paradigma regional.

Acólitos: Uma grande proporção dos habitantes de uma cidade ou nação cuja cultura é fortemente aliada ao paradigma da Tradição de um mago pode automaticamente ser tratada como acólitos para propósitos mágicos. Isto significaria que eles não contam como testemunhas Adormecidas e que ter mais de 100 deles presentes potencialmente permitiria que efeitos vulgares adaptáveis às suas crenças fossem considerados coincidentes. Melhor ainda, se propriamente instruídos no que fazer, eles podem até mesmo ser capazes de ajudar a executar a mágica ao “agir de acordo” ou ajudando nos rituais. Adicionalmente, um mago pode descobrir que as pessoas possuem o conhecimento mundano que se exige para serem capazes de realizar mágica que requer informação ou perícia que ele não possui. Talvez um dos melhores benefícios seja o fato de que os cidadãos de uma região que apoia o paradigma de um mago não consiga oferecer qualquer tipo ajuda a seus inimigos. Tecnocratas perseguindo magos Eutanatos em Calcutá podem ser rudemente surpreendidos pelo poder direto de cultos que consideram arcaicos e retrógrados em pensamento. O Narrador deve ter cuidado em considerar que algumas regiões podem não ajudar especificamente qualquer uma das Tradições principais, ou podem até mesmo surpreender magos que esperam sua ajuda. Um Corista Celestial dirigindo pelo interior de Amã com sua arma, rádio, celular e cópia eletrônica da Bíblia

pode descobrir que as crenças daqueles em torno dele são diferentes o bastante da sua que a ponto de serem de pouca ajuda além de sua amizade mundana. Por outro lado, a espiritualidade de Amã pode se provar benéfica ao Orador dos Sonhos com uma crença forte no domínio último de Gaia.

Ressonância: As regiões são tão cheias com Ressonância quanto eventos particulares ou objetos; se pode considerá-las até mais plenas de Ressonância. A mágica que se trama com a Ressonância de um lugar pode ganhar um bônus de -1 na dificuldade para sucessos, enquanto que aquelas que desafiam a ordem natural da área podem ganhar uma penalidade de +1 na jogada necessária. Quando usando regras de paradigma regional em seu jogo, o Narrador deve considerar a Ressonância do lugar separadamente daquela do mago e modificar a dificuldade dos testes de Arete das duas. Assim é possível que uma área possa ajudar um mago que se aproxima da Ressonância e estorvar um mago que não adere a ela. Milagres executados por mágica corista em Roma que se adapta com sua herança católica são mais prováveis de ter sucesso. Ritos organizados na cidade imperial batendo na magia sacrificial do Mitraísmo provavelmente serão mais poderosos também. Contudo, um Nefandus maculador tentando destruir uma alma devota na Basílica de São Pedro provavelmente não terá muita sorte, enquanto que um assassino thuggee dos Eutanatos pode estar caminhando morto nas ruas de Calcutá.

As mudanças propostas para este ponto têm sido muito sutis e improváveis de mudar um jogo de maneira severa, mas adicionam um forte sabor regional à mistura. Alguns Narradores podem desejar ir para lá. Outros podem desejar se aventurar além e realmente explorar a ideia que outras culturas não são tão diferentes em pensamento – num mundo dinâmico, eles podem alterar os muitos tecidos da realidade em torno deles, parecendo extraordinários aos forasteiros. Mesmo Narradores que não desejam adotar as regras seguintes como parte de seus paradigmas regionais podem incluí-las em seus jogos como exemplos de coisas que podem ser alcançadas com mágica mais do que resultados naturais de uma realidade localizada.

Película: A Película se levanta como o divisor entre o reino espiritual e o mundo físico. Sua presença precede a Tecnocracia sem dúvida, mas certamente a União tem visto que a Película se tornou mais grossa do que nunca. As conexões da humanidade ao espiritual se tornaram tenuamente fracas em tempos modernos, ao ponto que frequentemente tememos aqueles que ainda se mantêm em contato ou somos chocados com

terror ao acidentalmente os redescobrirem em nós. Fiéis verdadeiros são muitas vezes vistos como loucos e fanáticos pela sociedade ocidental, às vezes até mesmo por organizações que pretendem representar o divino. Ferramentas que podem abrir caminhos para o espiritual são maculadas por propaganda tão grossa que seus perigos reais se tornam obscurecidos pelas mentiras e seu valor perdido na retórica. Visionários que podem uma vez ter brevemente tocado o paraíso são consumidos por uma ânsia tão forte que se voltam à fantástica utopia dos alucinógenos em sessões de terapia no inferno, enquanto agentes do DEA derrubam portas e molestam os inocentes com impunidade crescente enquanto promovem uma guerra por suas almas. Todavia, o mundo espiritual em **Mago** existe, é real e é poderoso. Espíritos além da conta descansam espasmodicamente em tudo em torno de nós, e precisam apenas da brisa da mágica adequada para ao menos fazê-los levantar de seu sono.

A Película pode ser afetada de duas maneiras diferentes por regras de paradigma regional. A forma mais simples e mais comum é ela ser aumentada ou diminuída pela crença ou descrença inerente no espiritual pela população. O Centro de Nova Iorque pode ter uma película de 8 ou 9, enquanto o centro de Port-au-Prince, no Haiti, teria um nível de Película de 6 ou 7. Em nações como o Japão é possível que as contínuas crenças religiosas sejam equilibradas o bastante com a intensa industrialização que os níveis da Película permaneçam aqueles postos normalmente na página 209 de **Mago: A Ascensão**. Se uma região tem um grau mais forte de crença na espiritualidade, o Narrador pode universalmente decidir que todos níveis de Película dentro daquela região são um ponto menor, enquanto uma área densamente tecnológica pode fazer com que todos os níveis de Película sejam um ponto maior. Dado que a tabela já leva a densidade populacional relativa e natureza da área em consideração, e provavelmente já está inclinada a um ponto de vista americano, o Narrador pode escolher considerar a tabela dos Estados Unidos como padrão. Isto significa comparar as crenças espirituais relativas de outras regiões àquela padrão. Atente para não fazer julgamentos como este sem considerar os sentimentos de seus jogadores e os preconceitos que você possa trazer à mesa. Tais considerações de regras não devem ser tornadas desculpas para a prática do racismo ou nacionalismo e devem apenas ser usadas para melhorar o sabor único de uma área enquanto serve a seu papel em suas histórias.

Outra forma, um tanto mais complicada, para lidar com a Película com respeito ao paradigma regional é fazer com que ela flutue de acordo com

certas variáveis. Se um paradigma é muito estabelecido como dominante dentro de uma área, ele pode influenciar a Película além de simplesmente ser grossa ou fina. Talvez os espíritos que são simpáticos à realidade do paradigma sejam acessados mais facilmente enquanto aqueles que são contrários sejam mais dissuadidos de participar no reino físico. Pode parecer que isto já esteja coberto pela Ressonância, mas vai além. Um mago hermético tentando invocar um espírito do trovão na China pode achar a Película global bem mais fina. Imagine, contudo, se aquele mago tenta invocar o fantasma de uma pessoa morta, Ele está cercado por uma cultura com uma longa história de crença nos espíritos ancestrais. Enquanto pode ser ainda mais fácil invocar um espírito do trovão no reino mais mítico do Oriente, invocar um espírito ancestral pode ser quase que automático para aqueles que tenham a perícia certa. Para colocar esta regra em funcionamento, o Narrador deve aplicar um aumento ou redução à pontuação de Película de um ou dois pontos baseado em se a Película daquela área comumente seria testada daquela maneira. Num sentido, a Película enfraqueceu devido ao movimento repetitivo de certos tipos de efêmera por seu véu; é provável permanecer mais forte em áreas nas quais é raramente testada.

Tempo: Embora talvez seja muito confuso para considerá-lo, também é possível que um paradigma regional consiga afetar a forma com que o tempo flui ou é visto. Nas trilhas eternas dos desertos do Oriente Médio se pode mais facilmente investigar sob as areias do passado. Talvez esta seja uma inspiração dos antigos Extáticos, ou talvez sua longa presença tenha encorajado a memória do deserto. Nas úmidas florestas da Índia um mago pode descobrir que a busca frenética da vida é rápida e seus feitiços se apagam mais rápido enquanto são absorvidos na paisagem viva. A lição dos ciclos é posta tão a nu aqui que se pode imaginar os Mestres Eutanatos trazendo seus estudantes para se imergirem nela. Ficando sobre os mais novos pedaços de pedra no mundo, recém lançados dos vulcões do Hawaii e esfriados pelo mar, um mago pode achar seus feitiços mais duradouros, cheios com as energias da criação. Qual Orador dos Sonhos não poderia assistir os espíritos do fogo e da água dançando eternamente? O Narrador pode facilmente representar estes tipos de mudanças em paradigmas regionais ao exigir um ou dois sucessos a mais ou a menos para duração ou movendo para cima ou para baixo o alcance do tempo na tabela de Linhas do Tempo.

Correspondência: Um forte paradigma pode alterar a forma pela qual as conexões e distâncias

funcionam através da mágica. Na Índia, mesmo a sombra de um Intocável carrega o desasseio, e não é difícil imaginar um Eutanatos estendendo seu toque para incluir suas sombras. Nas montanhas da Ásia, cada vale pode parecer seu próprio mundinho de paz. Os akáshicos acham fácil fortalecer as barreiras naturais contra intrusões, talvez até coincidentemente diferenciando entre o estridente que desperta avalanches e o meigo que pode seguramente passar por seus reinos isolados. Em termos de jogo, o Narrador pode alterar o alcance, dificuldade ou conexões dos efeitos de Correspondência para representar os aspectos físicos e culturais de um paradigma regional. Pode ser mais fácil ou mais difícil estabelecer conexões com sujeitos que tenham certas propriedades ou defesas. No Haiti, bonecas podem servir como conexões mais fortes do que em qualquer lugar, enquanto Meca pode irradiar um sinal atrativo sagrado tão poderoso que o devoto pode sentir sua direção de qualquer lugar no mundo. Algumas áreas do Oriente Médio podem naturalmente associar uma foto de uma pessoa com sua alma, fornecendo uma conexão mais forte do que o normal, enquanto um fotógrafo encontrado na cidade cheia de câmeras de Los Angeles pode conter um pouco de essência da vaga face do brilho de uma nova atriz que se mostra. Passar de um vale no Himalaia a outro pode se provar muito mais difícil do que se teleportar entre alturas igualmente separadas em Manhattan. Em geral os Narradores deveriam alterar o número de sucessos necessários, escala de alcance ou categoria de conexão em apenas uma ou duas linhas na tabela de Alcance para Correspondência na página 209 de **Mago**.

Paradoxo: Possivelmente nenhuma parte de **Mago** é mais aberta à personalização do que as forças do Paradoxo. Isso devido à sua natureza tanto férrea em sua vigilância perpétua e aparentemente um tanto inconstante em sua manifestação específica. Certamente é fácil imaginar qualquer Paradoxo que é forçado por um ser espiritual moldado pela natureza da criatura que castiga, mas mesmo forças não-sencientes têm um sentido ou gosto especial por eles. Adicionalmente, algumas regiões podem aceitar certas ações como coincidentes enquanto outras tratam-nas como vulgares ao extremo. O Narrador não deveria hesitar em personificar as regiões que estão tentando retratar através das maneiras nas quais o Paradoxo é mostrado.

A primeira coisa que o Narrador provavelmente deve considerar é se um paradigma regional pode ser mais tolerante com relação a uma ação mágica do que o teórico padrão que a realidade deve ser. Se as pessoas

de Meca esperam ser abençoadas ao atravessar o Domo da Rocha, então um Corista que espontaneamente cura um defeito trágico, mas genético, será coincidente. Nas ruas da Ásia, rachar até mesmo um muro grosso com um soco pode ser ignorado como um exemplo de incrível habilidade em artes marciais. Se espera habitualmente que dançarinos de certas áreas tribais caminhem pelas brasas quentes sem dano. Fazer com que um navio inteiro desapareça no Triângulo das Bermudas só aumentaria a reputação do local.

Narradores que queiram colocar esta regra em uso pleno devem se sentir livres para pesquisar as tradições e superstições das áreas que eles estão tentando definir. Milhares de crenças, algumas fortes e ainda apoiadas, outras vagas e quase não lembradas, virão borbulhando à superfície e fortalecerão incontáveis eventos misteriosos sem invocar a atenção das forças do Paradoxo. Obviamente isto favorece um mago cuja Tradição normalmente reside na área de foco. Seu paradigma inteiro terá evoluído dentro de uma sociedade que compartilha as mesmas crenças, ou ao menos crenças similares, que as suas. Estrangeiros podem não compreender por que sua mágica não tem o mesmo efeito; mesmo que compreendam, não serão capazes de duplicar seus resultados. Isto não é limitado meramente a crenças sobrenaturais. Carros na vida real geralmente não explodem em bolas de fogo gigantes com cada impacto, mas um mago cercado por americanos alimentados por anos de representações da televisão fará com que este “fato” provavelmente crie a mais ridícula conflagração possível sem levantar a ira do Paradoxo.

Alternativamente, o Paradoxo pode ser menos tolerante com as ações mágicas que provocam seu paradigma regional. Invocar mágica para encontrar o rastro de alguém durante uma tempestade no Triângulo das Bermudas pode ser considerado paradoxal naquelas águas misteriosa. Tentar trazer boa sorte através da Entropia enquanto se usa uma cor que os locais consideram decididamente agourenta pode trazer até um infortúnio pior ao mago tentando ostentar o que eles veem como lei natural. Falha em se desculpar com o espírito de um bisão pego coincidentemente usando mágica para caçar pode trazer a devida retribuição de uma terra tribal que ainda respeita os velhos costumes.

Em adição ao tornar o Paradoxo mais ou menos tolerante em sua ideia do que é coincidente e o que é vulgar, o Narrador pode fazer com que a forma tomada pelo Paradoxo ressoe com o paradigma regional. Às vezes pode ser tão simples quanto dar um sentimento quase coincidente à aparência do Paradoxo. Esforços

malfadados em usar Forças para conseguir mais força do motor de um jipe fugindo pelo Deserto do Saara pode se manifestar como areia no tanque de gasolina, ferrugem das válvulas e problemas nas juntas. Perigosas falhas com efeitos de Vida em Calcutá podem fazer com que o mago se torne terrivelmente doente com uma das doenças que assolam a cidade superpovoada. O Himalaia poderia punir um mago cuja hubris faz com que lance bolas de fogo nos aldeões próximos ao derrubar uma avalanche sobre sua cabeça. Estes são tipos de manifestações do Paradoxo que se adiciona ao sentimento de um local sem solidamente assumir o ar do impossível que alguns outros Paradoxos criam.

Às vezes o Paradoxo golpeia um mago em formas que são inconfundivelmente erradas aos olhos do ocidental típico moderno. No jogo padrão isto pode ser devastador, mas talvez um tanto sem sentido e sem motivo. Dado o sabor de uma região, é fácil tornar estes eventos trágicos e dominantes em demonstrações épicas dos mitos que formam as origens das Tradições. Se um mago hermético falha terrivelmente nas Terras da Fé, faça com que uma chuva de sangue fervente caia sobre ele, causando aqueles pontos de dano agravado não absorvível que as regras dizem que ele supostamente deveria tomar. Se seu Orador dos Sonhos perde o controle sobre seu efeito de Espírito enquanto visita o Haiti, arranque sua alma de seu corpo na armadilha de um boccor inimigo ou faça seu espírito do Paradoxo atormentá-lo como o pior pesadelo de loa. As Tradições que naturalmente habitam uma região são mais prováveis de esperar tais desastres e podem estar melhor preparadas. Forasteiros provavelmente serão terrivelmente surpreendidos e atordoados pela indecisão e confusão em face do pior que sua hubris pode trazer sobre eles num lugar novo.

Pior Ainda: Narradores audazes e aventureiros podem desejar tentar mudanças ainda maiores no jogo. É possível assumir que até mesmo as ideias mais sobrenaturais ou científicas de uma região sejam feitos razoáveis dentro de suas fronteiras. Os Narradores podem assumir que curas menores de uma natureza miraculosa são possíveis simplesmente ao se obter sucessos suficientes num teste de Carisma + Expressão e oração fervorosa dentro da Cidade Santa. Um teste de Força + Esportes pode ser suficiente para pular de prédios ou árvores numa vila na China. Talvez efeitos negativos possam se tornar lugar comum também. Na Ásia falar mal de um ancestral pode fazer com que algum tipo de maldição caia sobre o mago boca suja. Pode realmente *exigir* o uso de magia a possibilidade de deixar Las Vegas com mais dinheiro

do que tinha quando entrou. Existem lugares no Quarto Vazio onde a mera presença de aparelhos tecnológicos é paradoxal, pois os *djinn* são ofendidos pelo orgulho humano.

Os Narradores devem ter cuidado se decidirem introduzir mudanças tão grandes quanto estas. Eventos espalhados e comuns de uma natureza mística ou normalmente não explicadas podem reduzir o sentido do prodígio que normalmente assiste a mágica. Mais, pode fazer com que os jogadores sintam como se suas habilidades fossem completamente inseguras e faz com que se perguntem por que trabalham tão duro para ter certeza de que sejam capazes de certas ações que aparentemente qualquer fazendeiro de Utah poderia fazer dormindo. Se algo deste fantástico apela ao Narrador e adiciona ao sentimento do paradigma da região, é provavelmente melhor introduzi-lo numa área bastante pequena com uma explicação especial. Talvez um vilarejo da Ásia seja um campo de treinamento para os Irmãos de Akasha; eles tramam a mágica no ar que permite pulos magníficos apenas dentro das paredes de seu templo. Talvez as preces de cura devam ocorrer enquanto se toca as relíquias de um santo específico. Certamente não existe nada de errado em introduzir mágica poderosa no jogo – afinal de contas, é **Mago** – mas ter certeza de que os efeitos não pareçam sem sentido ou excessivamente comuns ajuda a preservar a majestade do jogo.

SLEEPYTOWN:

MODELO DE PARADIGMA REGIONAL/LOCAL

Há uma pequena cidade em Idaho, ou Illinois, ou um destes “I-estados”, que não aparece em qualquer mapa normal. Frente o fim da Segunda Guerra Mundial, o Departamento X do recém formado Estabelecimento Militar Nacional obteve permissão da Secretaria de Assistência de Assuntos Europeus e Canadenses do Departamento de Estado a secretamente recolocar cidadãos suspeitos de descendência alemã. Os Estados Unidos formaram campos para asiáticos que foram julgados potencialmente ameaçadores à segurança nacional durante a luta contra o Japão, mas pouco havia parado para deter realmente massas de imigrantes europeus. Ainda assim, o Departamento X discutiu com sucesso pelo acesso daqueles julgados perigosos pela inteligência militar. Dentro de um mês pessoas alemãs relativamente desconhecidas pelos EUA desapareceram. Elas foram realocadas em Sleepytown.

Os primeiros prisioneiros enfrentaram cercas de metal e segurança pesada e foram submetidos a longos interrogatórios e sessões de propaganda. Eles também foram colocados a trabalhar transformando o campo

em algo diferente. Por volta de 1947 o campo estava pronto para revelar sua nova face. As cercas de metal foram substituídas por cercas brancas de madeira. Os veículos militares desapareceram e foram substituídos pelos brilhantes novos Fords e Chevrolets. As barracas foram desarmadas e trocadas por amigáveis casas pintadas de branco. Uma escola substituiu o saguão desarrumado e o fórum da cidade cobriu o chão onde a barraca do comandante havia sido erguida. Uma pessoa dirigindo a esmo pela Highway 832 acharia o que parecia ser uma típica cidade do meio-oeste americano. Exceto que a Highway 832 não levava a lugar algum.

Nenhum dos cidadãos de Sleepytown deixou suas confortáveis ruas ou voltou para contar sobre isso desde 1947. Sinais levando para fora da cidade sempre parecem prometer nada além da miséria de perder seus lares perfeitos, e toda criança nascida desde o início da cidade viveu sua vida inteira aqui. O milho alto é cortado todo ano e vendido para um fabricante que lhes vende caminhões tão regularmente como um relógio. O feno nunca fica escasso e as vacas são gordas e proveitosas quando os caminhões vêm buscá-las também. O supermercado local está sempre bem abastecido com tudo que uma criança em fase de crescimento pode querer comer e tudo que uma dona de casa ocupada possivelmente desejaria para ajudar em suas tarefas domésticas. Qualquer homem que não trabalhe em sua própria fazenda trabalha na fábrica da cidade, ajudando a produzir asfalto e tintas reflexivas, que se presumivelmente utilizam para reparar estradas pelo país. (Vamos lá, você sabe que sempre quis saber de onde o asfalto vinha.)

As pessoas de Sleepytown podem parecer quase normais a um visitante. Exceto que eles não têm visitantes, outros que não os homens que dirigem caminhões que pegam e entregam as necessidades e produções da cidade. Exceto pelas crianças que nunca viram os Smurfs ou falaram sobre os Ursinhos Carinhosos ou ouviram sobre Puff o Dragão Mágico. Exceto que ninguém de Sleepytown já ouviu sobre a Guerra da Coreia, muito menos lutaram nela, nem o Conflito no Vietnã, nem a Crise dos Mísseis em Cuba. Ao invés disso as crianças aprendem sobre a Internet, embora seu conteúdo seja firmemente controlado por um sistema filtro especial. Seus jornais reportam as eleições de Richard Nixon para substituir um jovem Kennedy, que se aposentou para ficar com sua família. Sua estação de TV local transmite *Jornada nas Estrelas*, *ER*, *Dark Angel*, as notícias do mundo (sanitarizadas por segurança), programas educativos técnicos e estreias de filmes da televisão como *Gattaca* e *Os 12 Macacos*. A biblioteca da escola não tem um único

livro de mitologia, mas contém a biografia de Alfred Nobel, a trilogia completa do *Guia do Mochileiro das Galáxias*, episódios de vídeos de *Babylon 5* e as obras de Louis L'Amour.

Sleepytown é o lugar em que a mágica e o misticismo foram esquecidos. Por quase 60 anos seus cidadãos comeram, respiraram e viveram nada além da cidadezinha da América. Este foi o experimento que a Tecnoocracia tinha em mente. O Departamento X criou o Superadormecido, uma pessoa normal sem nem mesmo a memória do lixo mítico que a União levou tanto tempo tentando estampar na realidade. Aqui são encontradas pessoas cuja curva lógica abre sua mente ao extremo. Magos e criaturas mágicas que se aventuram em tal área provavelmente estão em terríveis problemas.

Infelizmente para a Tecnoocracia, seus experimentos não são perfeitos. Talvez eles tenham conseguido fazer com que o cidadão comum de Sleepytown veja o divino como uma invenção humana, mas a cidade ainda tem uma única igreja construída em sua concepção por seus habitantes originais. O velho reverendo morreu alguns anos atrás de um ataque cardíaco fulminante, e certamente os sermões de seu substituto parecem menos sinceros e mais formulados em seu ritmo do que os discursos inspiradores do velho pastor. Ainda assim, os anciões da cidade ainda ensinam suas crianças a fazer orações antes de dormir e pedir graças no jantar, e tais hábitos foram difíceis da Tecnoocracia remover sutilmente sem destruir o precioso livre arbítrio que sentiram que seu experimento deveria guardar. Além do mais, mesmo estes trabalhos tecnologicamente maravilhosos como ficção científica ainda ocasionalmente inspiram um desejo de viajar que o Departamento X não consegue suprimir. Com aqueles que partem os operativos da Nova Ordem Mundial nomeados para o projeto substituem suas memórias de Sleepytown com aquelas de alguma outra cidadezinha, assegurando que seus sujeitos de teste não voltem para poluir o experimento.

Em termos de jogo, Sleepytown é um paradigma regional. Dentro da cidade, cada pessoa conta como um Adormecido para propósitos de qualquer evento remotamente místico. Mesmo eventos normalmente coincidentes provavelmente se tornam vulgares sem aviso, seja que existam testemunhas para o evento ou não. Tentar ocultar mágica do Tempo como adivinhação, por exemplo, irá explodir na face de uma população que não contém mesmo a mais leve superstição sugerindo que isso possa ser possível. Feitos de artes marciais não parecem plausíveis, nem nada – nem mesmo gatos pretos – causará má sorte. Eventos místicos são geralmente tratados como



vulgares, ou vulgares com testemunhas se qualquer um dos cidadãos estiver presente.

Além do mais, o nível da Película da cidade rivaliza com aquela de um seguro Laboratório Tecnocrata, dando uma dificuldade de 9 para efeitos de Espírito e exigindo ao menos cinco sucessos para executá-los. Todo efeito de Correspondência que alcance além das fronteiras da cidade em qualquer forma exige dois sucessos adicionais para agir, a menos que use um sistema de comunicação tecnológico em sua operação. Mesmo então está sujeito a esbarrar ou cair nas mãos do Departamento X. O Paradoxo pode parecer como interferência estática na linha, ou possivelmente como poderosas perturbações climáticas tais como tornados. Efeitos de Tempo são extremamente difíceis quando usados em qualquer esforço para perfurar antes de 1947. Trate qualquer esforço que envolva alvos datados antes de 1947 como duas categorias mais difícil.

Pior ainda, Antevos e outros seres sobrenaturais estão completamente além da compreensão dos cidadãos de Sleepytown. Mesmo um lobisomem ou um vampiro sofrerão o Paradoxo como se fosse um mago caso exiba quaisquer capacidades mágicas na frente de um residente de Sleepytown. É possível que mesmo a representação de uma criatura mítica sofra – camisetas com figuras de dragões podem inexplicavelmente começar a desaparecer, enquanto pentagramas

lentamente se transformam em medalhas da Segunda Guerra Mundial. Se esta última defesa é parte do paradigma ou um efeito criado por poderosa tecnomágica fica a cargo de cada Narrador.

Os Tecnocratas do Departamento X têm muita esperança no projeto, fervorosamente esperando a lenta morte da primeira geração de cidadãos e a evolução mental contínua de seus sujeitos. Os infortúnios que confrontaram o único ataque da Tradição dos Adeptos da Virtualidade que descobriram e tentaram quebrar a segurança externa da cidade pareceram satisfazer superiores que leram os relatórios. Todavia, operadores do experimento estão preocupados que dificuldades futuras para enfrentar o projeto possam se provar insuperáveis. Se a população do mundo continuar a crescer a um ritmo tão rápido eles podem perder a habilidade de isolar a cidade e ter que terminar o projeto prematuramente. Mesmo se o projeto durar até ser completado, técnicos psicológicos estão inseguros de como preservar seu trabalho quando os cidadãos de Sleepytown forem confrontados com um mundo que desafia a história que eles construíram. De longe a única solução proposta é a sugestão dos Engenheiros do Vácuo de que talvez os cidadãos de Sleepytown possam ser transferidos para novas colônias quando o programa espacial avançar a este estágio, assim desconectando-os de qualquer evidência de seu engodo.

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA:



COMO USAR FILMES PARA INCREMENTAR SEU JOGO

Os filmes apresentam ao público algumas de suas suposições de realidade para que possam lhes contar sua história, muito parecido com a forma pela qual um Narrador espera que seus jogadores entrem nos conceitos por trás de **Mago**, um jogo onde a “suspensão da descrença” pode tomar mais de um significado, tanto para jogadores quanto para seus personagens. Num jogo onde a crença molda a realidade, a suspensão da descrença pode ter resultados tangíveis e, em resposta, a realidade pode apresentar as surpresas mais incríveis. (Nota: O termo comum é “suspensão da crença”, mas preferimos “suspensão da descrença”, uma vez que o que você está realmente tentando fazer é vencer a crítica interna que está sempre dizendo, “Não, isso não pode acontecer assim. Eu não acredito.”)

Um Narrador e um filme têm muito em comum a esse respeito. Cada um deles está contando uma ficção, e sabem que seu público sabe que é uma ficção. Todos participantes aceitam isto para ir ao cerne da história, se adaptando às novas formas pelas quais as coisas funcionam – em poucas palavras, aceitando um novo paradigma.

Filmes são ótimas referências numa sessão de jogo; se você está rasgando enredos (uma longa e honrada tradição na interpretação) ou simplesmente adotando elementos de um filme favorito, eles podem ser ferramentas para criar ou enriquecer suas crônicas. Mesmo se você está apenas citando uma fala legal ou descrevendo um NPC hermético como “Christopher Walken naquele anjo mal”, a presença de filmes na mesa de jogo é inegável.

Você pode ordenar suas experiências de filme para mais do que citações e comparações. Você pode modelar NPCs em torno de personagens de filmes, apresentando um Adepto da Virtualidade desiludido baseado em Neo de *Matrix*, ou fazer um jovem prodígio Hermético parecer e agir como Harry Potter. Você também pode jogar uma crônica no mundo do filme, jogando os personagens dos jogadores num bizarro Reino de Horizonte modelado a partir de *Dark City*. Existem várias coisas que você pode tirar dos filmes, e nem todas elas têm a ver com a história em si.

CHAMADA DE PAPÉIS

Como mencionado acima, os filmes são muito úteis para criar personagens não-jogadores em

qualquer crônica, seja se você planejou de antemão seja se é material de improviso. A maior vantagem de usar personagens de filmes como base para seu elenco de apoio é que você não tem que percorrer grandes distâncias para evocar a imagem nas mentes dos jogadores. De fato, se você descreve o contato Hermético que os personagens devem abordar como o Arcanjo Gabriel como retratado friamente por Christopher Walken em *The Prophecy*, os jogadores saberão que aquele cara é horripilante.

A desvantagem é que, por esta evocação ao trabalho, todos devem ter visto o filme do qual você está falando. Não importa que o policial atrapalhado de Tony Leung se adapta ao agente da Nova Ordem Mundial que você queria introduzir à história, os jogadores não serão capazes de reconhecê-lo se eles não assistiram *Hard Boiled* (um erro grave que você deveria corrigir tão cedo quanto possível).

Você precisa de uma base de referência comum com seus jogadores para fazer o truque de reconhecimento, mas isso não significa que você não pode usar personagens de filmes para povoar suas crônicas. Você pode não querer revelar sua fonte de inspiração, mas ao ter o personagem claramente descrito em sua mente, será muito mais fácil descrevê-lo você mesmo. Não abuse disso; existem apenas uns poucos magos que parecem Sean Connery no mundo.

O melhor que você pode obter de um personagem de filme são maneirismos. Você pode estar longe de parecer Franka Potente em *Corra, Lola, Corra*, mas se você tentar imitar seus gestos frenéticos pode agir convincentemente como o mendigo de rua que os personagens decidiram questionar de última hora e por quem você não tinha planejado nada.

Procurando para a melhor metade de filmes do mundo, você também pesca motivações para os antagonistas. Como tem sido acentuado em muitos jogos do sistema Storyteller, os caras maus precisam de uma razão para se opor aos personagens além de ser malignos fazedores do mal. Um Nefandus que tenha passado pela Coifa pelo suicídio de sua esposa é um enredo esperando para acontecer, como o personagem de Sam Neill em *Event Horizon*. Não tenha medo de tomar personagens que não parecem ter nada a ver com sua crônica, ou mesmo com **Mago**. Formar um vilão de uma fonte improvável dá a ele uma grande profundidade que manterá seus personagens pensando. Empurre os personagens principais de *De Olhos Bem Fechados* um pouco além da espiral, e você terá dois Cultistas do Êxtase bastante reais e

perturbadores. Uma vez que você sempre refere a filmes, é mais fácil se manter no rastro dos pequenos detalhes.

⊕ INTERPRETANDO PROTAGONISTAS

Filmes, bem como jogos de interpretação, são sobre personagens lutando contra algo acontecendo a eles. Pode variar desde uma dupla tentando manter um relacionamento, um grupo de soldados em busca de um outro soldado perdido atrás das linhas inimigas, ou uma mulher insuspeita salvando a humanidade da ameaça de robôs do futuro. Nos filmes, os personagens estão sempre *fazendo* algo, e assim também devem os personagens em seu jogo.

O problema em dar aos personagens coisas a fazer, usando exemplo do cinema, é que existem poucos filmes sobre um grupo de personagens como uma cabala de **Mago**; muitos deles se focam em dois ou três protagonistas que carregam o enredo em seus ombros. *Aliens* não é sobre um grupo de fuzileiros espaciais numa caça a insetos, é sobre Ripley confrontando alienígenas pela segunda vez; *Reservoir Dogs* e *Ronin* se aproximam de ser filmes de conjunto, mas cedo ou tarde o foco muda para dois ou três personagens.

Escolher um personagem em seu jogo como um protagonista é injusto com os outros jogadores, mas não é impensável se você planeja uma série de crônicas curtas, cada uma baseada em torno de um ou dois personagens com o resto como elenco de apoio. Todos no grupo devem concordar com isto e respeitar o turno dos outros no foco.

Esta abordagem não exige tanto planejamento quanto precisa de cooperação. Uma crônica normal muda o foco de personagem em personagem, seguindo o modelo de uma série de TV ao invés de um filme, que flui em torno do crescimento de um único personagem. Afinal, existe um limite ao que pode ser explorado em um filme de duas horas, oposto a uma temporada inteira de TV.

Jogar uma crônica de protagonista significa que o personagem principal terá mais tempo de jogo e os melhores ganchos enquanto outros estão no fundo, fornecendo apoio para a história e esperando por suas chances no centro do cenário. Isto lhe dá uma chance de se focar nos Antecedentes, Qualidades e Defeitos que o jogador comprou na criação de personagem e achou que raramente entrariam em cena.

⊕ ENREDO ENGRASSA

Diferente de muitos filmes, a história num jogo de interpretação é direcionada ao personagem, não tanto

levada adiante pelas necessidades do enredo. Você também não tem que ter o mesmo controle sobre as ações do protagonista como um roteirista tem. Os personagens não são suas criações, são dos jogadores, e o que você pensa que pode ser um excelente gancho do enredo para um personagem pode ser totalmente negligenciado pelo jogador em questão.

Isto não significa que você não pode usar filmes para planejar o enredo de uma crônica de **Mago**. No caso de histórias particularmente cinematográficas, a estrutura de filme básica cai como uma luva, pois que é mais ou menos o que todos estão esperando.

⊕ TEMA

Uma das técnicas de roteirização é começar do centro e ir para fora. Você deve decidir sobre o que sua crônica trata, não tanto em termos de enredo, mas de um *tema central*. Alguns exemplos são o cumprimento de uma profecia (*Dune*), amor triunfando sobre tudo (*Ladyhawke*), amizade e sacrifício (*Senhor dos Anéis: Sociedade do Anel*), etc. O tema central é o ponto em que você, como Narrador, quer chegar; ele se mostra nas metas dos personagens, nas ações do elenco de apoio e no simbolismo que você lança ao redor. Quando você tem um conceito central sólido em mente, pode apresentar elementos de enredo no meio de uma sessão e ainda parecer que os planejou de antemão.

Em *The Insider's Guide to Writing for Screen and Television*, o autor Ron Tobias propõe os seguintes temas como os mais comuns em filmes e televisão:

1. Busca ou Procura
2. Aventura
3. Caça ou Perseguição
4. Resgate
5. Fuga
6. Vingança
7. Mistério ou Enigma
8. Rivalidade
9. O Desdenhado
10. Tentação
11. Metamorfose
12. Transformação
13. Maturidade
14. Amor
15. Amor Perdido
16. Sacrifício
17. Descoberta
18. Excesso
19. Ascensão
20. Queda

⊕ ENREDO ⊕

Claro, você pode não querer soar pregador para seus jogadores e pode preferir jogar uma história mais conduzida por eventos, que no caso você pula o tema e vai diretamente à próxima fase: o *enredo*. Se o tema é sobre o que a história é, o enredo é o que acontece na história. Cheque as sinopses num guia de TV a cabo ou nas costas de uma caixa de DVD; você pode encontrar bons exemplos do que um enredo parece, exceto que os escritores para guias de TV e caixas de vídeo têm a intenção de seduzir as pessoas a assistir ou comprar o filme. Você apenas tem que escrever numa sentença ou parágrafo curto o que você quer que aconteça em sua crônica em longas braçadas.

“Drama” é uma palavra que é equivocadamente usada para descrever histórias psicologicamente carregadas, onde os negócios do coração são as estrelas do filme. Os homens muitas vezes se referem a estes como “coisa de mulherzinha”. “Drama” significa *conflito*, e é a base de qualquer história digna de ser contada: conflito e luta são o combustível de qualquer narrativa, seja ela uma luta com forças externas ou internas. Em 1868, Georges Polti apresentou uma lista de 36 situações dramáticas básicas que se repetiram nas obras literárias de seu tempo. Ironicamente, houveram poucas ou nenhuma mudança a sua lista no presente, quando outras mídias se uniram à literatura no negócio de contar histórias:

1. Súplica
2. Libertação
3. Vingança de um crime
4. Vingança tomada por parente sobre parente
5. Perseguição
6. Desastre
7. Cair presa da crueldade ou desgraça
8. Revolta
9. Empreendimento ousado
10. Abdução
11. O Enigma
12. Obtenção
13. Inimizade entre parentes
14. Rivalidade entre parentes
15. Adultério mortal
16. Loucura
17. Imprudência fatal
18. Crimes de amor involuntários
19. Assassinato de um parente incompreendido
20. Auto-sacrifício por um ideal
21. Auto-sacrifício por um parente
22. Tudo sacrificado por uma paixão
23. Necessidade de sacrificar amados
24. Rivalidade de superior e inferior

25. Adultério
26. Crimes de amor
27. Descoberta da desonra de um amado
28. Obstáculos ao amor
29. Um inimigo amado
30. Ambição
31. Conflito com um deus
32. Ciúme equivocado
33. Julgamento errôneo
34. Remorso
35. Recuperação de um ente perdido
36. Perda de amados

Polti introduziu várias complicações para cada um destas linhas de enredo básicas, mas cada uma delas precisaria de seu próprio ensaio para ser reproduzida em detalhes, então use esta lista como um guia básico quando estiver privado de ideias.

⊕ IMPLETANDO ⊕

O próximo passo em escrever um roteiro é o *tratamento* ou *proposta*, que pode ser ou não ser útil ao desenhar a história para uma crônica de RPG. O tratamento é um informe mais completo dos eventos da história, normalmente em torno de uma página de texto para que um leitor tenha uma ideia melhor do que está para acontecer na história. Uma vez que a sequência de eventos numa crônica de **Mago** tende a ser uma tarefa um tanto caótica, é difícil antever o que acontecerá no curso de uma única sessão de jogo, especialmente se você é o tipo de Narrador que gosta de usar as ações dos personagens em enredos posteriores.

Qualquer que seja o caso, escrever um tratamento para sua crônica pode ser útil ao manter o rastro de uma história.

Uma ferramenta que é igualmente útil em escrever para filmes e planejar uma crônica é o *ponto de enredo*, um único evento que supostamente acontecerá e leva a história adiante, ou até mesmo em outra direção. Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, a descoberta do monólito na Lua é um ponto de enredo, pois dá à história uma razão para mandar pessoas a Júpiter. Pontos de enredo são sinais na história, e podem vir de qualquer nível na narrativa: um personagem pode revelar um segredo de seu passado que dá nova direção às ações da cabala, um antigo livro revela que todas suposições dos personagens estavam erradas, o antagonista faz algo que força os heróis a mudar seus planos, etc.

Algo pode acontecer entre pontos de enredo, para que você possa escrever inúmeros deles e confie nisso, qualquer a direção que os personagens tomem, os pontos permanecerão os mesmos. Pontos de enredo

são seus amigos, uma vez que os coloque na cabala quando parecer que eles estão tomando o caminho errado para a história fluir como você havia planejado, e não sinta como se estivesse os conduzindo no caminho prefixado. Planeje pontos de enredo alternativos, em caso dos magos acidentalmente matarem o contato que revelaria o segredinho do qual precisavam.

A LINGUAGEM DE FILMES (E JOGOS)

Filmes, como todas mídias, têm uma linguagem própria que não tem nada a ver com palavras; o ritmo da ação tem seu próprio significado, bem como o modo como a câmera é colocada e o que a iluminação sugere. Uma crônica de **Mago** e um filme têm o mesmo pano de fundo no qual eles contam a história: o tempo. O público e os jogadores sentam-se e assistem enquanto a história se desdobra diante deles. A diferença é que os jogadores têm de dizer o que acontece, e usam sua imaginação ativamente ao invés de apenas serem testemunhas dos feitos dos protagonistas.

Você pode conduzir um jogo ao adaptar a linguagem do filme; dá um pouco de trabalho adaptar alguns dos elementos mais visuais, mas é completamente possível e pode aguçar suas habilidades narrativas e ajudar os jogadores a imergirem na história tanto como espectadores quanto como participantes.

RITMIANDO A AÇÃO

Jogos de Narrativa têm a cena como uma unidade narrativa, e compartilham isto com filmes bem como com peças teatrais e dramas de televisão. Unidades narrativas são então editadas num todo coerente. Filmes como *JFK* de Oliver Stone são exemplos perfeitos do poder de um bom editor sobre o filme: a habilidade de colocar imagens sortidas numa narrativa linear para comunicar uma mensagem. Narradores são tanto diretores quanto editores de suas crônicas, e não têm a vantagem de ter todas as peças da história espalhadas na mesa de edição, já terminadas e prontas para serem agrupadas. Como Narrador, você deve ritmar sua crônica enquanto ela acontece, mas isto não significa que você não pode usar os conceitos de ritmo de filmes para sua vantagem. Em termos de linguagem fílmica, a ação pode ser quebrada nas unidades básicas de shot, cena e sequência.

Shot: Num filme, o take é a menor unidade de narrativa; é o tempo em que a câmera foca num sujeito antes que mude para outro ponto de vista. Em termos de jogo, você pode usar o conceito do shot como o tempo que um Narrador gasta interagindo com um único jogador, antes que o jogador tome sua atenção.

Você pode ritmar estes shots de jogo como faria para criar efeitos diferentes. Se você quiser injetar urgência, troque entre jogadores rapidamente e não lhes dê nenhum tempo para pensar sobre o que seus personagens fazem ou dizem. Você pode interromper sua interação com um jogador e deixá-lo pendurado, esperando por seu turno sob a “câmera”. Durante situações de combate o shot é o mesmo que o turno, e você pode ritmá-los com igual facilidade. Você pode ritmar a ação mais lentamente, mesmo se no meio de um tiroteio, ao gastar alguns minutos com as ações de um único personagem, criando um ritmo lento. Este é o caminho para criar o efeito John Woo: o herói veleja pelo ar em câmera lenta, despejando os caras maus numa chuva de morte enigmática.

Use a descrição quando quiser prolongar um shot de jogo. Ao dar descrições detalhadas de um dado local, você simula um shot lento da câmera em torno do cenário. Igualmente, dar descrições curtas de objetos e ações é o mesmo como se a câmera passasse apenas alguns segundos focada nestes sujeitos.

Cena: Como mencionado acima, jogos de Narrativa já consideram a cena como uma unidade na construção de uma crônica. Em *Understanding Movies*, Louis Gianetti define a cena como “uma unidade imprecisa do filme, composta de inúmeros shots interrelacionados, unificados normalmente por um interesse central – um local, um incidente ou um clímax dramático menor”. O livro de regras de **Mago** já dá diretrizes para o uso de cenas, uma vez que é um conceito bastante simples, então focaremos no ritmo das cenas numa sessão de jogo. Da mesma forma como o gerenciamento de um shot de jogo, você pode encurtar ou alargar a duração de uma cena ao criar clima e ritmo. Um editor de filme pode organizar cenas com liberdade completa, uma vez que já são shots, mas um Narrador deve planejá-las mais cuidadosamente e improvisar. O ponto na história em que as cenas se desdobram é tão importante quanto o tempo que leva para terminarem: a cena de morte de um personagem não jogador não tem o mesmo poder se acontece cedo na sessão ou na história, mas pode ter impacto tremendo se existem cenas anteriores com ele interagindo com os protagonistas, especialmente se existe envolvimento emocional. Não existem regras estabelecidas sobre o ritmo das cenas; é uma arte que os editores e Narradores desenvolvem com a experiência.

Ao usar o método do tratamento descrito anteriormente, você pode fazer uma sequência de cenas que queira incluir na crônica. A abordagem do ponto de enredo é particularmente útil nisto, uma vez que lhe permite planejar sua introdução como cenas, e

you can start by establishing one time that you know about what they will talk about.

Sequência: Em seu livro publicado no México *Práxis Cinematográfica*, Raúl Martínez Merling e Francisco A. Gomezjara definem a sequência como “uma coleção de várias cenas ligadas por um elo dramático comum”. Uma única sessão de jogo pode ser composta de uma ou mais sequências, dependendo de sua complexidade. Enquanto um filme pode ser composto de um pequeno número de sequências, uma história de jogo pode ter tantas quantas necessário. Usando novamente exemplos de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, você pode fazer quatro sequências distintas, algumas delas apontadas pelo próprio diretor: A Aurora do Homem, A Descoberta da Lua, A Missão Júpiter e Júpiter e Para o Infinito e Além. Cada uma delas é uma pequena história em si e de si, e se unem para formar um grande épico.

Você pode usar as técnicas de planejamento de enredo descritas anteriormente para delinear a sequência, aplicando-as numa escala menor. Decida sobre o que a sequência será, o que acontecerá nela e as cenas que você precisa colocar.

Olhando no quadro geral, uma estrutura mais simples é o modelo clássico do início-meio-fim. De acordo com Woody Allen, a única coisa que falta num início, meio e fim é o círculo, mas como mencionou depois, círculos não são tão interessantes. Syd Field roteirizou uma de suas primeiras teorias: a estrutura de três atos. Este modelo pode ser aplicado a jogos também, seja para planejar sua crônica inteira ou apenas uma única sessão de jogo.

Primeiro Ato: Nesta fase, você começa a história e estabelece todos seus elementos e temas: você apresenta NPCs importantes e, enquanto os personagens começam a ficar a vontade, introduz o primeiro ponto de enredo que irá impelir suas ações adiante. Use uma cena de ação devidamente colocada para temperar as coisas e leve à parte seguinte.

Segundo Ato: No ponto médio, você tem o confronto: os personagens percebem quem é seu inimigo ou o que eles têm de fazer para resolver o problema da história. Esta é a fase mais longa, pois os personagens trabalham o problema e reúnem as pistas e elementos para resolvê-lo. Você pode usar outra cena de ação, mas pode variá-la com tipos mais pessoais de conflito. Use esta fase para o desenvolvimento dos personagens ao introduzir conflito com um personagem secundário ou entre os personagens dos jogadores entre si, embora precise da cooperação dos jogadores para isso.

Terceiro Ato: Lance a última fase com outro ponto do enredo. Este deve fornecer a pista final para a

resolution of the story or mark the beginning of the final confrontation. Rapturing an important NPC is a tested and approved method for leading the heroes to the villain's lair, already having imagined where it is during the Second Act. The climax appears in this part of the story, just as the resolution; the characters go home, having saved the world (or the condemned, depending on the results).

As you can see, planning the rhythm of a chronicle is like plotting a series of films that link together. You only need to descend the scale of Chronicle, History, Chapter/Session of Game, Sequence, Scene and Shot, planning and improvising when necessary.

LIGUEI AS CÂMERAS!

Filmes são antes de mais nada um meio visual, dependendo da manipulação sutil do que o olho pode ver. Um cinematógrafo habilmente descreveu seu ofício como “pintar com luz”, pois as mudanças sutis na iluminação estão entre os tesouros da linguagem do filme.

Um jogo de interpretação é qualquer coisa *menos* um meio visual. Um Narrador não consegue pintar com luz, mas ele tem uma tela mais poderosa do que o filme: as imaginações dos jogadores. Nenhuma equipe de efeitos especiais jamais será capaz de igualar o que acontece dentro da mente de uma pessoa, e esta é a ferramenta que você precisa aprender a usar.

O segredo de fazer isto fica em um dos mais velhos provérbios da narrativa tradicional: Mostre, não conte. Neste caso, “contar” é como dizer “O Nefandus usa uma rotina de Entropia, ele tem... quatro sucessos! Sua arma apodrece.” Descrição é a forma de usar a imagem cinematográfica num jogo. Ao invés da descrição seca acima, diga, “O Nefandus profere um encanto numa linguagem obscena e esquecida; você sente o destino se retorcer e gritar e a textura de sua arma começa a se desfazer sob o ataque de seu feitiço profano.”

ILUMINAÇÃO

Tente o visual, também. A descrição não é limitada a adjetivos e linguagem florida: “Uma névoa negra se ergue das mãos do Nefandus e cheira a piche fervendo enquanto o cerca; você vê o barril de sua escopeta começar a ferver em uníssono.”

Se a sala em que você joga permite que mude a iluminação, como ter algumas lâmpadas de mesa mais um bulbo de luz principal no forro, faça isso. Cheque a sala de antemão e decida como e quando ligar e desligar as diferentes fontes de luz. Uma lâmpada de mesa atrás de vocês ressaltará algo que você faça ou diga com um sentido adicional de ameaça; uma luz que



só ilumina a mesa e um pouco mais fará os jogadores se preocuparem com o desconhecido que jaz fora de seu controle. O efeito reverso, com luzes em torno mas nenhuma na mesa, dará uma sensação de que os personagens não conhecem as implicações do que têm em suas mãos. Em termos gerais, a luz é o foco do que os personagens podem controlar, e a escuridão é tudo que não conhecem.

MISE EN SCÈNE

Este termo se refere ao caminho pelo qual os elementos estão organizados dentro do enquadramento da câmera; ele cerca composição do cenário e os personagens bem como a posição da câmera. Esta parte da linguagem do filme é virtualmente intraduzível a uma situação de jogo, então o melhor que pode fazer é adaptá-la. Novamente se considere como a câmera, como no exemplo de shots e sequências. Você é o filtro através do qual seus jogadores interpretam a história, e pode usar isso para sua vantagem. Levante quando estiver narrando uma cena ameaçadora ou retratando um personagem real e poderoso, se debruce sobre a mesa para parecer furtivo. Use seus livros de jogo para moldar suas ações: se você amontoa o bastante de cada lado do seu lugar na mesa, pode dar uma sensação de espaço apertado à descrição que vem de sua boca.

SOM E MÚSICA

Vários livros do sistema Storyteller recomendam o uso de música, e isto não pode ser acentuado o suficiente. Muitas pessoas prestam pouca atenção ao que seus ouvidos lhes dizem, contanto que seus olhos estejam distraídos. Trilhas sonoras são a escolha óbvia para narrativas cinematográficas; afinal, a música foi especificamente composta para complementar uma narrativa. Entretanto, outros compositores podem agitar uma música que se adapta muito bem em sua história. Você é o melhor juiz sobre que tipo de música se adaptará ao seu estilo de narrativa, mas um bom truque é manter um ouvido atento para a música que você quer para uma cena específica no CD que está tocando e rapidamente pressionar “voltar” no aparelho até alcançá-la, então usar “repetir” para tocar a música até ter terminado a cena.

Se você tem acesso a um gravador de CDs, você pode fazer sua própria coletânea de músicas para cada história ou pode usar qualquer uma das alternativas que a indústria do entretenimento lhe oferecem para personalizar sua música: desde mp3 players portáteis, gavetas multi-CD programáveis e até arquivos de som de um laptop e um bom par de auto-falantes. Música ambiente ao clique de um mouse.

DA TELA PARA A MESA DE JOGO

Se você não pode pensar em algo de uma sessão de jogo, os filmes lhe fornecem enredos, personagens, conceitos e situações o suficiente para ajudá-lo. O gênero fantástico é particularmente bem alinhado para isso, com o horror e a ficção científica tomando a dianteira, mas você pode ter ideias de qualquer lugar, e estes são apenas alguns exemplos de como adaptar filmes existentes às suas necessidades. De forma alguma esta é uma lista definitiva; a história do cinema é enorme, especialmente levando em conta a produção estrangeira, mas estes poucos títulos se prestam facilmente para adaptação em crônicas de Mago. Visite sua locadora para inspiração.

TÉTIAS GERAIS

BRAZIL

Sinopse: Num futuro distópico, um burocrata sonha com uma vida melhor e desafia o sistema com o poder de seus sonhos.

Clima e Tema: Esperança, o absurdo da vida moderna.

Crônica de Mago: Um Tecnocrata decide fugir depois de sofrer um episódio de Silêncio; a cabala deve ajudá-lo, mas eles ficam presos nas ilusões do Tecnocrata.

CIDADE DAS SOMBRIAS

Sinopse: Um homem descobre que vive num mundo simulado onde alienígenas estranhos brincam com a realidade para aprender sobre a humanidade. Com este conhecimento ele aprende a manipular a falsa realidade com o poder de sua vontade.

Clima e Tema: Enigma, aprisionamento, libertação e ascensão.

Crônica de Mago: Os personagens são presos num reino do Horizonte onde Umbroides mudam os parâmetros da realidade.

EXISTENZ

Sinopse: Um programador de jogos de realidade virtual se corrompe e mergulha os jogadores num novo nível de realidade.

Clima e Tema: Confusão.

Crônica de Mago: Enquanto numa missão na Teia Digital, os personagens são insuspeitamente acomodados na realidade, e não estão mais certos do que é real e do que é parte do jogo.

HIGHLANDER

Sinopse: Um grupo de imortais luta pelas eras, e a batalha final é agora.

Clima e Tema: Perseguição, confiar em pessoas normais.

Crônica de Mago: A cabala descobre que certos Avatares estão destinados a lutar uns contra os outros, com o vencedor absorvendo o perdedor e assim dando a seu mago maior poder. Um dos personagens pode possuir tal Avatar.

À BEIRA DA LOUCURA

Sinopse: Os trabalhos de um escritor parecem afetar a realidade, e pretendem invocar horrores fora da consideração humana.

Clima e Tema: Paranoia, horror.

Crônica de Mago: Uma pessoa conhecida por um dos personagens é enviada a um asilo depois de ler um romance de horror de um escritor de sucesso, que se volta para ser um Nefandus. O romance, quando lido por pessoas o suficiente, abrirá um caminho para os Malfeanos entrarem no mundo.

ESTRADA PERDIDA

Sinopse: A mulher de um músico é assassinada e ele é o principal suspeito. Ele embarca numa jornada onde se torna alguém diferente e descobre alguns mistérios sobre o assassinato. Ou algo assim...

Clima e Tema: Perseguição, questões de identidade, todo tipo de sobrenaturalidade.

Crônica de Mago: Os personagens são atocaiados enquanto usam meios mágicos de viagem, e terminam alguns dias no passado, embora não percebam e se tornem a razão pela qual tinham de viajar da primeira vez.

VÍDEODRÔTIE - A SÍNDROME DO VÍDEO

Sinopse: Um distribuidor de vídeos pornográficos descobre um canal a cabo perturbador que lentamente deforma sua mente.

Clima e Tema: Conspiração, corrupção.

Crônica de Mago: Um operativo da Nova Ordem Mundial é corrompido pelos Nefandi e distribui vídeos pornográficos que deixam as pessoas loucas, forçando o paradigma nefândico.

IRITANDADE DE AKASHA

⊕ TIGRE E ⊕ DRAGÃO

Sinopse: Uma garota talentosa rouba a espada de um guerreiro lendário, revolvendo um conflito de

emoção e dever entre alguns artistas marciais.

Clima e Tema: Amor, dever, sacrifício.

Crônica de Mago: Um aprendiz pretensioso rouba uma Maravilha, e cabe à cabala recuperá-la mesmo quando o aprendiz é, de alguma forma pessoal e próxima, relacionado a eles.

SILK AND STEEL

Sinopse: Um americano viaja para a China para aprender, a todo custo, os segredos de um mestre de artes marciais, aprendendo a apreciar a cultura chinesa no processo.

Clima e Tema: Descoberta, admiração, encontro de culturas.

Crônica de Mago: Um jovem mago quer estudar com os personagens akáshicos, e eles devem aprender a aceitar uns aos outros.

CORO CELESTIAL

DESTINAÇÃO

Sinopse: Uma jovem mulher tenta salvar o mundo ao convencer um cético que ele é de fato o Anticristo e que ele deve se matar antes de completar seu destino.

Clima e Tema: Conspiração, loucura.

Crônica de Mago: Um jovem corista conhecido por ter sofrido um Silêncio recebe uma visão e tenta convencer a cabala que um Adormecido é um poderoso Widderslaine que pode abrir o caminho para os Malfeanos.

ANJOS REBELDES

Sinopse: Uma criança guarda a alma de um general mortal que um arcanjo precisa para vencer a terceira guerra no Céu.

Clima e Tema: Perseguição, ameaça, batalha contra um poder opressivo.

Crônica de Mago: Um grupo de poderosos umbroides atravessa a Tempestade de Avatares para tomar a alma de um mortal que os liderará à vitória. A cabala deve evitar que consigam isso.

STIGIATA

Sinopse: Uma mulher jovem (existem muitas mulheres jovens aqui, certo?) sofre de estigmata e espalha a profecia, apressando a Igreja a investigar e descobrir um segredo sombrio.

Clima e Tema: Enigma, conspiração, revelações.

Crônica de Mago: Um Adormecido canaliza o Avatar de um velho corista, manifestando em milagres.

CULTO DO ÊXTASE

AS AVENTURAS DO BARÃO DE MUNCHAUSEN

Sinopse: Um velho baronete salva uma cidade do cerco com contos de suas aventuras extraordinárias, que o mantém eternamente jovem.

Clima e Tema: Surpresa, loucura, criatividade.

Crônica de Mago: Um mago deve passar por uma Procura para tentar encontrar os elementos comuns de seu passado que fortalecem sua personalidade.

LIGAÇÕES PERIGOSAS

Sinopse: Tratos cuidadosamente planejados, encontros sociais e sexo determinam o estado de graça – ou a queda – para a nata da sociedade da Renascença.

Clima e Tema: Conspiração, sensualidade, luxúria.

Crônicas de Mago: A cabala deve resolver uma teia de decepções pessoais, cartas particulares e agendas ocultas para expor um mago influente que abusa de sua posição e encanto para manipular inimigos à desgraça.

O MESTRE DAS ILUSÕES

Sinopse: Um detetive particular descobre a realidade por trás de um líder de culto.

Clima e Tema: Investigação, mistério, lutar contra pendências opressivas.

Crônica de Mago: Uma cabala rastreia o sobrevivente de um culto nefândico e ajuda-o a lutar contra o líder maligno que está para ressuscitar.

ORADORES DOS SONHOS

VIAGENS ALUCINANTES

Sinopse: Um cientista usa drogas e privação sensorial para alcançar o passado primitivo da humanidade.

Clima e Tema: Descoberta, degradação.

Crônica de Mago: Os personagens devem descobrir uma forma de salvar um mentor que caiu presa de espíritos ancestrais.

FINAL FANTASY

Sinopse: Uma mulher reúne espíritos da Terra para lutar contra uma invasão de fantasmas alienígenas.

Clima e Tema: Descoberta, esperança, o poder da vida.

Crônica de Mago: Oradores dos Sonhos e

Engenheiros do Vácuo juntam forças para combater umbroides invasores da Umbra Sombria, mas eles devem encontrar a forma para invocar o espírito de Gaia.

☉ RAÇÃ☉ DE TROVÃ☉

Sinopse: Um agente do FBI descendente de indígenas se acha enredado num esquema do governo para capturar terras valiosas numa reserva e deve abraçar sua herança para compreender a verdade.

Clima e Tema: Confusão, auto-descoberta, conspiração.

Crônica de Mago: Um operativo Tecnocrata suborna um mago Tradicionalista para ajudá-lo a roubar um valioso Nodo oculto. A cabala – da qual os magos têm parentes ou amigos entre os inimigos Tecnocratas – deve encontrar uma forma de pará-la mas equilibrá-la com seus deveres para com as Tradições e família.

☉ EUTANATOS

☉ CØRVØ

Sinopse: Um músico retorna da cova para vingar seu assassinato e o de sua esposa.

Clima e Tema: Vingança.

Crônica de Mago: Os magos devem rastrear um mago recentemente Desperto e parar sua farra assassina.

☉ PRØFISSIONAL

Sinopse: Um assassino toma uma jovem garota cuja família foi assassinada sob sua custódia.

Clima e Tema: Perdão, conspiração.

Crônica de Mago: O mago salva um promissor Eutanatos mas deve aprender a matar pelos motivos certos.

☉ SEXTØ SENTIDØ

Sinopse: Um psicólogo tenta ajudar uma criança que vê fantasmas. Cuidado com torções do enredo.

Clima e Tema: Medo, desamparo, perdão.

Crônica de Mago: A cabala deve ajudar uma criança Adormecida capaz de olhar nas Terras das Sombras e acalmar o resto dos fantasmas que a infestam. Cuidado com torções do enredo.

☉ RDEITI DE HERITIES

π: FAITH IN CHAOS

Sinopse: Um matemático descobre a chave para o

universo dentro do número π.

Clima e Tema: Descoberta, perseguição, loucura.

Crônica de Mago: Herméticos e o Sindicato presos em batalha para vencer a aliança de um homem que descobriu o segredo da Décima Esfera.

HARRY PØTTER E A PEDRA FILOSØFAL

Sinopse: Uma criança é destinada a se tornar um poderoso feiticeiro e é mandado para estudar numa prestigiosa escola de feitiçaria.

Clima e Tema: Surpresa, conspiração

Crônica de Mago: Os personagens procuram por uma criança que apresente um poderoso Avatar Hermético e devem ensiná-la os meios da mágica para lutar contra um poderoso inimigo.

☉ FILHOS DO ÉTER

ATLANTIS: ☉ REINØ PERDIDØ

Sinopse: Um jovem homem descobre o local da lendária Atlantis mas deve defendê-la de um grupo de mercenários que viajaram com ele.

Clima e Tema: Aventura, descoberta, dever.

Crônica de Mago: Os Etéreos descobrem um caminho seguro para um antigo reino de Horizonte, e os personagens devem proteger sua antiga tecnologia de ser saqueada.

RØCKETEER

Sinopse: Um jovem piloto descobre uma maravilhosa invenção que lhe permite voar e deve proteger seu segredo dos espões nazistas.

Clima e Tema: Surpresa, aventura.

Crônica de Mago: Os personagens devem proteger uma poderosa Maravilha Etérea e evitar que ela caia nas mãos erradas enquanto aprendem como ela funciona.

VERBENA

DA ITIAGIA À SEDUÇÃ☉

Sinopse: Duas irmãs de uma linhagem de bruxas devem quebrar a maldição sobre sua família enquanto vencem o preconceito da comunidade.

Clima e Tema: Amor, esperança, luta contra o preconceito, tradição.

Crônica de Mago: Uma cabala Verbena deve quebrar a maldição sobre sua capela e protegê-la dos olhos dos Adormecidos.

AS BRUXAS DE EASTWICK

Sinopse: Três mulheres são tentadas por um

demônio numa vida de mágica e libertinagem, mas elas acham a força para se libertarem.

Clima e Tema: Queda e ascensão.

Crônica de Mago: Uma cabala de magos deve rastrear a fonte de fenômenos mágicos numa cidadezinha e salvar os magos responsáveis da influência nefândica.

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

GHØST IN THE SHELL

Sinopse: Uma policial ciborgue revela o mistério por trás de uma IA hacker que vaga pela rede.

Clima e Tema: Conspiração, descoberta.

Crônica de Mago: Os personagens devem rastrear uma entidade na Teia Digital que altera as memórias de Adormecidos que usam a Internet.

MATRIX

Sinopse: Um grupo de resistência luta contra máquinas num mundo virtual, recrutando um homem que acreditam ser a chave da vitória.

Clima e Tema: Ascensão, rebelião.

Crônica de Mago: A cabala deve pesquisar dentro de um reino na Teia Digital por um Avatar perdido.

ITERAÇÃO X

BLADE RUNNER

Sinopse: Um caçador de recompensas deve rastrear e destruir um grupo de ciborgues rebeldes enquanto luta contra seus sentimentos por um destes ciborgues, cujo qual desconhece ser um.

Clima e Tema: Perseguição, interrogatório.

Crônica de Mago: O amálgama deve rastrear e destruir agentes rebeldes, com dicas de que eles podem ser os próximos.

EXTERMINADOR DO FUTURO

Sinopse: Um ciborgue e um guerreiro da resistência do futuro viajam para o presente para lutar pelo futuro de um grande guerreiro humano.

Clima e Tema: Perseguição.

Crônica de Mago: Uma equipe de HITMarks viaje para o passado para destruir um poderoso mago Tradicionalista antes que ele Desperte.

NOVA ORDEMI MUNDIAL

A CILADA

Sinopse: Um treinador de agentes especiais para a



ONU se rebela quando descobre que seus superiores estão usando sua organização para atacar líderes do mundo que não se adaptam a sua política.

Clima e Tema: Paranoia, alvorecer da razão, tensão, ação.

Crônica de Mago: Um agente quer desertar a Tecnocracia depois que descobre muitas evidências de corrupção. Os membros da cabala devem ajudá-lo a derrotar seus aparelhos de rastreamento especiais, contragentes e planos de contenção para que ele possa fazer uma nova identidade.

LA FERTITE NIKITA

Sinopse: Uma jovem mulher é treinada como uma assassina mas se liberta para desfrutar a vida normal que nunca teve.

Clima e Tema: Libertação, inocência, corrupção.

Crônica de Mago: Uma Mulher de Preto extremamente competente se vai e cabe ao amálgama rastreá-la e trazê-la de volta para reprogramação.

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

Sinopse: Um grupo de operativos especiais é emboscada e deve limpar seus nomes e capturar o verdadeiro culpado.

Clima e Tema: Paranoia, vingança.

Crônica de Mago: O amálgama foi vendido e deve provar sua inocência diante da Torre de Marfim.

SHOW DE TRUITAN

Sinopse: Um homem descobre que sua vida é apenas um show de TV e que tudo em seu mundo é fabricado.

Clima e Tema: Paranoia, descoberta, libertação.

Crônica de Mago: Um grupo de Homens de Preto tenta fugir de sua programação.

PROGENITORES

ALIEN: A RESSURREIÇÃO

Sinopse: Uma mulher deve lutar contra a ameaça alienígena solta numa nave rumo a Terra enquanto luta contra seu próprio legado genético.

Clima e Tema: Perseguição, salvação.

Crônica de Mago: Um grupo de clones é preso num estabelecimento de pesquisa com perigosas criaturas dos Progenitores.

GATTACA - A EXPERIÊNCIA GENÉTICA

Sinopse: Um homem tenta encontrar uma vida melhor numa sociedade onde a genética determina carreira e posição social.

Clima e Tema: Rebelião.

Crônica de Mago: Jovens agentes progenitores devem provar seu valor num rígido Constructo.

SINDICATO

JACKIE BROWN

Sinopse: Uma mulher comete um assalto elaborado por seus companheiros uns contra os outros.

Clima e Tema: Inteligência, malandragem.

Crônica de Mago: Os personagens devem caçar e capturar um rebelde do Sindicato conhecido por roubar Quintessência com a ajuda de suas vítimas.

PRIMEIRO MILHÃO

Sinopse: Um jovem profissional descobre uma fraude na firma de câmbio em que trabalha.

Clima e Tema: Conspiração, luta contra desigualdades opressivas.

Crônica de Mago: Os membros do amálgama descobrem que seus superiores estão corrompidos e devem encontrar uma forma de informar isso.

ENGENHEIROS DO VÁCUO

2001: UMA DISSEIA NO ESPAÇO

Sinopse: Um misterioso monólito envia um sinal da Lua para Júpiter e uma equipe é designada para encontrar o que jaz além.

Clima e Tema: Surpresa, descoberta, paranoia.

Crônica de Mago: Uma nave exploratória do Vácuo solitária descobre uma Maravilha na Umbra Profunda que pode ter um efeito sobre a humanidade.

ENIGMA DO HORIZONTE

Sinopse: Uma equipe de resgate descobre o terrível segredo por trás do desaparecimento de um protótipo de uma nave hiperespacial.

Clima e Tema: Horror, sobrevivência.

Crônica de Mago: Um grupo de Engenheiros do Vácuo acha que uma de suas naves viajou através de Malfeas e agora está possuída por uma entidade maligna.

THE WINGS OF HONNEATTISE:

ROYAL SPACE FORCE

Sinopse: Num mundo paralelo, um jovem homem descobre seu propósito e se torna o primeiro astronauta.

Clima e Tema: Surpresa, ascensão.

Crônica de Mago: Num cenário alternativo, os personagens devem intrigar a União TecnoCrata por apoio numa exploração espacial e lançar a primeira missão tripulada à órbita.

DIRETORES A PROCURAR

As obras dos seguintes diretores às vezes pertencem ao gênero fantástico, às vezes não, mas suas mentalidades refletem os conceitos por trás de **Mago** muito bem – questionar a realidade e quebrar barreiras – ou suas imagens se adaptam ao jogo perfeitamente. Como a lista de filmes anterior, esta não é uma lista ampla, e você pode encontrar diretores cujas obras goste mais ou que aquelas mencionadas abaixo apenas não se adaptam.

David Cronenberg: Um mestre do estranho, ele muitas vezes toca temas relevantes a **Mago**, e suas imagens são tão perturbadoras quanto inovadoras. *eXistenZ* (1999), *Mistérios e Paixões* (1991), *A Mosca* (1986), *Na Hora da Zona Morta* (1983), *Videodrome - A Síndrome do Vídeo* (1983), *Scanners- Sua Mente Pode Destruir* (1981).

David Lynch: Este homem é bem estranho, com muitos jogos de realidade e dramas cerebrais. Filmografia recomendada: *A Estrada Perdida* (1997), *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992), *Coração Selvagem* (1990), *Duna* (1984).

Darren Aronofsky: Roteiros inteligentes e edição e imagem da mesma forma inteligentes. Assista pelo ritmo de sua narrativa. *Réquiem para um Sonho* (2000), *π: Faith in Chaos* (1998), *Protozoa* (1993).

Jean-Pierre Jeunet: Outro diretor com imagens assombrosas e belas, você pode manter suas imagens em mente para locais bizarros, bem como rasgar personagens e temas. *Alien: A Ressurreição* (1997), *La*

Cité des enfants perdus (também conhecido como *The City of Lost Children*, 1995), *Delicatessen* (1991).

John Woo: O mestre dos filmes de ação, ele traz uma perspectiva refrescante a cenas com muitas armas, com belas imagens e coreografia num gênero de outra forma enfadonho e padronizado. *Missão: Impossível II* (2000), *A Outra Face* (1997), *Lashout Shentan* (também conhecido como *Hard-Boiled*, 1992), *Die xue shuang xiong* (também conhecido como *O Matador*, 1989), *Ying huang boon sik* (também conhecido como *Alvo Duplo*, 1986).

Ridley Scott: Um diretor subestimado, suas obras são clássicas. *Gladiador* (2000), *1492: A Conquista do Paraíso* (1992), *A Lenda* (1985), *Blade Runner* (1982), *Alien* (1979).

Stanley Kubrick: Não há filme que este diretor tenha tocado que não seja uma obra prima. Assista por seu sentido de tempo também. *De Olhos Bem Fechados* (1999), *Nascido para Matar* (1987), *O Iluminado* (1980), *Laranja Mecânica* (1971), *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), *Dr. Fantástico* (1964).

Wim Wenders: Sua composição bem como o ritmo reflexivo torna seus filmes, mesmo os mais comerciais, pequenas joias na narrativa cinematográfica. *The End of Violence* (1997), *In weiter Ferne, so nah!* (também conhecido como *Faraway, So Close!*, 1993), *Arisha, der Bär und der steinerne Ring* (também conhecido como *Arisha, the Bear and the Stone Ring*, 1992), *Der Himmel über Berlin* (também conhecido como *Wings of Desire*, 1988).



CAPÍTULO SEIS: UM MUNDO DE MÁGICA



Irmão Michael assistia enquanto Mestre Joreau desenhou um círculo vermelho que cuidadosamente cruzava os quatro cantos do tecido cerimonial sobre o qual ele estava. As histórias de sacrifício demoníaco começaram a rodar em sua cabeça novamente, e ele ficou com medo. Talvez Joreau quisesse prepará-lo para as forças sombrias em troca de algum pagamento sombrio que Michael não podia compreender, embora o preço parecesse misteriosamente óbvio.

Os Mestres entoaram as frases que chamaram pelo Senhor dos Quatro Quartos para tomar suas posições de proteção, assim que o fino alcance de sabedoria de Irmão Michael ao menos o deixou ouvir as sutis diferenças: os protetores das quatro direções neste ritual não respondiam a qualquer sentido de dever, e eles ansiavam por pagamento. Ele parou por um momento quando os viu repentinamente tomarem forma de fora da pesada fumaça de incensos antes que percebesse que eram capangas cultistas, provavelmente completos idiotas, tomando parte simbólica no ritual.

Cada um deles agarrou um canto da mortalha negra de aniagem sobre a qual jazia. A fumaça rodou e mãos ásperas lançaram estranhos globos brilhantes em sua direção. Grandes pedaços viscosos de um tipo de substância

carnuda começaram a se reunir em torno dele na depressão em forma de bacia formada pelos protetores da bússola que apontava para a mortalha sobre a qual jazia. Fluido frio e gelatinoso começou a aderir à carne nua de Michael, e quando percebeu que estava sendo soterrado por uma placenta morta, gritou.

Os quatro cantos varreram o céu e ele foi engolfado em escuridão úmida e carnosas. A placenta fria abafou sua respiração e ele começou a se afogar. Cantorias indefinidas ainda penetravam sua consciência. Então uma grossa explosão branca de dor agoniou todo seu corpo como um golpe similar a algum chute vil. Irmão Michael foi acordado da complacência estranhamente confortável que havia começado a rastejar em seu ser enquanto era tragado pelo fluido plasmático. Ele lutou para se libertar. O tempo parecia se estender eternamente, e ele pensou por um momento que sua vida passava diante de seus olhos. Logo antes de rasgar a mortalha ele percebeu que algo escuro e sinistro lutava para se libertar assim como ele. Algo poderoso parecia estar rasgando seu caminho para fora da mortalha ao mesmo tempo em que ele lutava para sair. Enquanto a luz vacilante das tochas lançava o círculo de fumaças que se quebrou por sua visão, Michael viu por um breve momento que seu renascimento do útero morto criado pela magia negra havia dado à luz mais do que um novo cultista como ele. De fato, algo havia vindo junto com

ele, de dentro dele, e era uma parte dele.

“Saudações, Irmão”, ele ouviu. Mas a voz ecoou fundo em seu crânio. “Eu sou o espírito guardião sobre o qual teus irmãos te falaram. Confia em mim, pois eu sou teu, e nós devemos ascender aos maiores poderes. O mundo é tua ostra agora, e eu sou teu martelo”.

Suponho que esta seja a segunda ascensão de que eu ouvi falar tanto, pensou Michael. Acho que isso é sorte; ninguém tem dois guias pela estrada. Eu realmente comecei

a pensar que tudo isso era besteira e que o Mestre só estava personificando minha essência de uma forma diferente. Mas, não, realmente existem duas delas.

“Quem você ouvirá, Michael, uma estranha invenção de sua imaginação ou seu bom e velho instinto de sobrevivência? Lembra de mim, lembra quando eu lhe disse para correr aquela vez em Paris? Lembra aquela outra vez que lhe disse que seria melhor se você trouxesse a faca, bem na hora? Veio a calhar, não foi?”

⊕ QUEBRANDO ⊕ BARREIRAS



O Mundo das Trevas é lar de seres completamente estranhos e sobrenaturais para permitir que os humanos existam em paz. Os Narradores e jogadores podem ficar fascinados pela ideia de predadores sugadores de sangue tratando as cidades escuras e poluídas como seus próprios campos de caça e a humanidade como um rebanho infeliz. Outros podem ser atraídos pela glória selvagem de uma raça agonizante de guerreiros-xamãs metamorfos lutando para salvar o mundo de uma morte severa num conflito desesperado lutado contra sua própria fúria bestial. Alguns podem preferir explorar a corajosa condição de mortais presos num mundo cheio destes horrores mortais. Magos são mais humanos do que qualquer outra criatura sobrenatural no Mundo das Trevas, exceto talvez os novos caçadores que se erguem entre a humanidade, ainda que ironicamente eles sejam talvez os mais prováveis a encontrar outros seres por tempo o bastante para formar qualquer relação duradoura. É raro um mago que de fato não esteja possuído por uma consciência mística que lhe permita descobrir outros seres mágicos ocultos entre as massas humanas, junto com a curiosidade de tentar aprender mais sobre eles. Muitas crônicas que envolvem contato extensivo entre diferentes seres sobrenaturais são conhecidas como “crônicas crossover”. Vale notar que a informação aqui inclusa também é útil para aqueles que não desejam conduzir verdadeiros jogos crossover, mas desejam trazer tanta clareza e detalhes quanto possível a estas raras interações entre forças sobrenaturais.

Narradores e jogadores que desejam explorar crônicas em que os magos interagem regularmente com outras criaturas sobrenaturais devem considerar seriamente o que pode ser obtido e perdido ao misturar os gêneros. Isto não quer dizer que há algo errado com os crossover, apenas que Narradores e jogadores devem compreender o que estão fazendo antes de mergulhar. É melhor adotar o mote dos Escoteiros e

tentar ficar “sempre alerta”.

O primeiro assunto provável de se apresentar é o de preferências pessoais. Cada um dos jogos principais da White Wolf é apresentado como um cenário completo, com seus próprios vilões internos e seus próprios temas. Jogadores que naturalmente preferem um jogo a outro têm seus motivos, e nem toda oração do mundo os fará mudar de opinião. Introduzir magos num jogo de **Vampiro: A Máscara** pode parecer a estes jogadores uma poluição do cenário ao ponto dele não lembrar em nada o que era antes. Trazer lobisomens a um jogo de **Mago** pode mudar o tom das histórias para algo diferente do que seus jogadores de **Mago** querem. Casos extremos de misturar tudo junto podem reduzir o conjunto inteiro de temas numa estranha sopa que no final das contas não satisfaz ninguém.

Se todos vocês concordarem que será divertido tentar o crossover, então esta fase de discussão não é um problema para seu grupo. Por outro lado, se você ou alguns de seus jogadores querem o crossover mas nem todos querem, deve haver a discussão e é tempo de pensar mais. Como Narrador, é sua tarefa tornar o jogo divertido para seus jogadores, tanto quanto ao fazer isso você possa se divertir também. Pergunte o que seus jogadores querem num jogo. Lembre que não há nada de errado com preferir um jogo a outro. É da natureza humana ter preferências. Se a maioria dos seus jogadores prefere não tentar o crossover é provavelmente melhor que você espere por outra oportunidade. Submeter o grupo inteiro a um jogo crossover indesejado ao comando de um ou dois jogadores, ou talvez até mesmo de seus próprios desejos, provavelmente não será uma aventura bem sucedida e divertida. Se, contudo, a maioria dos jogadores está excitada pela ideia mas um ou dois obviamente não estão felizes com ela, você deve se focar em encontrar um acordo que satisfaça a maioria sem perturbar indevidamente a diversão daqueles que não concordam. Você pode começar tentando encontrar a fonte de suas objeções.

Alguns jogadores e Narradores ficarão absolutamente horrorizados pela ideia do crossover por uma razão diferente – experiências ruins. Talvez um deles, ou talvez até mesmo todos eles, participaram num jogo crossover anterior que falhou terrivelmente e deixou uma lembrança amarga na memória dos jogadores. Talvez o Narrador cuidadosamente construiu uma aventura para desafiar um grupo de magos, apenas para ter os HITMarks completamente destruídos em três segundos pelo personagem lobisomem que ele deixou entrar no jogo sem muita ponderação. Os jogadores podem recordar o vampiro que destruiu sua capela comunal e os submeteu a seu serviço e alegremente se vangloriou sobre como todos eles eram seus escravos agora. Se você nunca esteve num jogo ruim, parabéns, mas muitos de nós não temos tanta sorte. Considere o pior jogo que você é capaz de lembrar e mantenha em mente outros que terão experiências similares que colore suas visões de vários elementos de jogo. Se o crossover anterior foi uma tremenda fonte de desapontamento a seus jogos, você também terá que aceitar que suas visões colorirão o julgamento deles sobre seu jogo.

Passar pelos sentimentos duros frente ao jogo não é tão fácil. Uma solução é evitar quaisquer elementos do jogo que levam às experiências negativas. Se seu amigo Brent jogou com um cara que arruinou o conceito de lobisomens para ele, então não permita lobisomens no crossover. Se você está determinado a escolher **Lobisomem: O Apocalipse** como uma oportunidade de crossover, ao menos considere o que Brent experimentou enquanto planeja seu jogo. Se ele teve a maioria dos problemas por causa desta outra pessoa que jogou com um lobisomem Garras Vermelhas sanguinário que matava todo mundo que usava tecnologia, não leve ninguém a jogar com um lobisomem Garras Vermelhas. Se um de seus jogadores foi a vítima da conversa mole do vampiro, advirta personagens vampiros que atos de egoísmo como este não serão tolerados, ou talvez assegure que a capela tenha defesas contra tais duplicidades.

Alguns jogadores ou Narradores simplesmente evitarão crossovers com tais jogos devido à falta de conhecimento sobre eles. Tais sujeitos não têm necessariamente que ter uma experiência negativa, eles apenas não sabem nada sobre os outros jogos. As pessoas podem agir bem legal quando não compreendem algo; algumas reagem com medo, enquanto outras depreciarão e zombarão daquilo que não conhecem. Qualquer um que passe qualquer tempo em fóruns de jogos online podem prontamente ver este comportamento. As pessoas que nem mesmo sabem o que realmente é um “Caçador” lançarão

discursos atacando diretamente os jogos de **Caçador: O Ajuste de Contas** como “ruim” por que ameaça seu personagem em outro jogo. Outros sujeitarão os jogadores de **Changeling: O Sonhar** a comentários sexualmente depreciativos ou mentalmente insultantes, deduzindo que é um tipo de jogo para crianças ou pessoas com estilos de vida alternativos. “O medo é o assassino da mente”, como disse Paul em *Dune*.

Este pode ser difícil de resolver também. As pessoas que são estupidamente preconceituosas contra algo são difíceis de convencer. Sua melhor opção é tentar ensiná-las sobre o jogo que não compreendem. Talvez ao invés de cruzar **Mago com Lobisomem: O Apocalipse**, você deva jogar algumas sessões de **Lobisomem** para deixar seus jogadores terem uma noção do jogo por si. Depois de ver o jogo em ação os jogadores que imprudentemente temiam lobisomens em conceito poderiam se sentir mais à vontade com a ideia. Aqueles que depreciaram o jogo por falta de conhecimento de repente acharão que agora têm uma ligação a ele e que poucos, se algum, de seus insultos ao jogo são verdadeiros. Se você não puder levar ninguém a tentar o jogo, provavelmente seja melhor excluí-lo do crossover, mas é melhor tentar introduzir os jogadores a um jogo novo. Você nunca sabe – a crônica introdutória pode provar ser tão divertida quanto qualquer uma que tenha planejado.

Assumindo que um grupo passe por quaisquer barreiras de objeções erguidas por seus membros, o Narrador ainda deve cuidadosamente considerar o que ele e o grupo esperam obter da experiência. Algum foco ainda é bom, e limitar o crossover a **Mago** e um outro jogo é a melhor ideia. O suplemento **Traição do Sangue** é um bom exemplo disso, pois foca as lutas entre vampiros e magos. Introduzir mais de um tipo de ser sobrenatural numa crônica de **Mago** ao mesmo tempo apenas multiplica os problemas potenciais. De repente o Narrador deve não apenas focar quaisquer problemas potenciais criados ao incluir vampiros junto com magos, mas ele deve considerar os problemas criados ao incluir lobisomens junto com magos, e pior ainda que é o de lobisomens com vampiros. Crônicas que incluem qualquer ser sobrenatural que atice a fantasia de um jogador correm o perigo de se tornar uma versão do Mundo das Trevas dos Superamigos. Isto pode ser precisamente o efeito desejado por alguns grupos, e se é o que você gosta então vá em frente. Nós suspeitamos que muitos grupos não estão objetivando esse tipo de jogo, contudo, mesmo se desejarem explorar um enredo crossover.

É com esta suposição em mente que muitas destas regras e sugestões de crossover são apresentadas.

Narradores que querem cruzar múltiplos elementos do Mundo das Trevas numa base regular devem consultar as sugestões de crossover dos respectivos jogos que pretendem misturar bem como aqueles inclusos aqui. Não está dentro do alcance de **Mago** definir o universo inteiro do Mundo das Trevas e suas interações. Tentar fazer isso certamente seria um ato de grande húbri, trazendo suas próprias forças paradoxais para suportar e resultando definitivamente em falha.

Um ponto mais importante a considerar é o fato de que cada jogo da White Wolf é apresentado como uma entidade independente. Os livros principais apresentam suas figuras chefes do jogo como as forças dominantes em sua esfera de narrativa. Quando se lê **Lobisomem: O Apocalipse**, as tribos que compõem a sociedade dos lobisomens são delineadas, mas os vampiros são apresentados principalmente como vilões solitários sem vínculos a nada além das forças do mal que os lobisomens chamam de Wyrn. Em **Vampiro: A Máscara**, nós damos a ideia de que os lobisomens são feras selvagens e incontroláveis sem mencionar sua intrincada cultura. Em parte isto é um esforço dos projetistas do jogo para manter os temas de cada linha de jogo relativamente exclusivos. De uma perspectiva do personagem, contudo, faz muito sentido. Os lobisomens não são grandes estudantes da sociedade vampírica e geralmente tentarão matar um vampiro sem se importar em aprender sobre ele. Vampiros também estão muito ocupados com seus negócios noturnos nas cidades do mundo para se socarem na floresta. Estas são generalizações vulgares, mas existe verdade nelas. **Mago: A Ascensão** conta histórias sobre humanos que aspiram ascender sobre seu estado humano normal através do domínio da mágica. Não é um jogo sobre sugar sangue para viver ou sobre canalizar fúria bestial em defesa territorial da terra.

Pela possibilidade de ser bastante difícil misturar temas de forma bem sucedida, bem como misturar as regras de maneira pacífica, os bons Narradores procurarão por características comuns para ligar suas escolhas de jogos para realizar os crossovers. Usando o exemplo de **Traição de Sangue**, os escritores daquele suplemento bateram na rica história dos Tremere, um clã de vampiros que uma vez foram magos da Ordem de Hermes. De acordo com a história apresentada em **Vampiro**, os magos da Casa Tremere abandonaram sua mágica mortal para obter a imortalidade. A Ordem de Hermes lutou uma longa batalha chamada Guerra de Massassa para se purgar dos vampiros ocultos dentro de suas fileiras. **Traição do Sangue** leva a história séculos adiante, quando as memórias haviam sido apagadas e as paixões mortas. Contudo,

demonstra algumas ideias muito importantes. É absolutamente imperativo que os crossovers bem sucedidos encontrem algum ponto em comum entre diferentes elementos que o Narrador e os jogadores esperam reunir.

Esta ligação não tem que suportar o peso das eras, como a luta entre os Tremere e seus antagonistas mortais, mas precisa de alguma força de propósito. Um Narrador que deseja combinar os temas de **Múmia: A Ressurreição** com aqueles de **Mago** pode tomar inúmeras rotas. **Múmia** explora alguns aspectos fortemente religiosos, e os jogadores que criam magos para realizar o cruzamento podem jogar com personagens do Coro Celestial ou Ahl-i-Batin com um interesse nos aspectos mortais das múmias que estão para agir como seus co-conspiradores em busca de boa diversão em jogo. Alternativamente, um Narrador que deseja combinar personagens vampiros com magos pode pedir aos jogadores que contrastem as existências eternas de personagens de **Vampiro** com o respeito reverente que os Eutanatos têm pelo ciclo da vida e da morte. Estas duas ideias apresentam um tipo de tema unificado e podem servir como um ponto de partida para qualquer jogador que tente criar personagens para um jogo ou o outro com planos de participar na crônica crossover. Narradores experientes compreenderão o valor de ter cada jogador no mesmo ritmo tematicamente durante a criação de personagem. Narradores inexperientes devem levar em conta nosso conselho para aquele efeito encontrado nos capítulos anteriores até que aprendam por si.

Uma vez que a decisão de combinar dois ou mais jogos tenha sido alcançada, e temas satisfatórios tenham sido combinados para criar uma forte unidade entre os personagens em potencial, o jogo pode começar com prelúdios bem trabalhados e a abertura da história principal. Neste ponto os Narradores provavelmente confrontam o problema potencial final, e talvez mais confuso, do crossover – as regras. Mesmo os Narradores experientes muitas vezes ficam frustrados ao tentar combinar jogos que focam tipos de personagens completamente divergentes.

Vale notar que cada cenário de jogo geralmente toma precedência quando é o primeiro jogo e ser jogado; regras de crossover num livro de **Vampiro** geralmente favorecerão vampiros, aquelas num livro de **Changeling** favorecerão changelings e assim por diante. Esta é uma extensão natural do tratamento do sistema Storyteller de jogadores como os principais protagonistas (ou anti-heróis às vezes) numa história fascinante. Enquanto podem não ser os seres mais poderosos, mais sábios ou mais influentes no mundo, é

vital que sejam os personagens mais importante nas histórias que vocês, como um grupo, estão jogando. Isto não quer dizer que o personagem de Brent, Olof, deve ser mais poderoso do que o chefe do crime russo, Nikolai, mas nossa “câmera” do jogo certamente deve estar mais fascinada pelas façanhas de Olof do que pelas ações de fundo de Nikolai.

As seções seguintes fornecem discussões gerais sobre alguns dos assuntos que podem surgir com crossovers entre o jogo em questão e **Mago: A Ascensão**, seguido por regras para refletir a interação entre os dois jogos. Às vezes alternativas são apresentadas, permitindo que os Narradores explorem o contato entre criaturas sobrenaturais em seus jogos para adaptar suas próprias visões pessoais mais de perto. Como sempre, os Narradores são encorajados a adotar aquelas sugestões que acharem úteis e ignorar aquelas que parecem inúteis para seus propósitos.

CROSSOVER RÁPIDO E RASTEIRO

Alguns crossovers são comuns a qualquer tentativa de misturar dois jogos. Questões imediatas surgem, tais como o que acontece quando o Poder X é usado contra o Poder Y. O que eu faço se o Poder X exige uma Característica não inclusa no outro jogo?

Narradores que queiram respostas rápidas e rasteiras para o que acontece quando um personagem usa um poder sobrenatural contra outro e o embate dos dois poderes pode usar a seguinte diretriz. Em tais casos, compare o nível de Disciplina do vampiro, o grau do Dom do lobisomem, o nível de Esfera do mago, a pontuação de Arcano do fantasma, o nível de Arte do changeling ou nível de Margem do caçador. O ser sobrenatural com a maior pontuação vence; empates são resolvidos com um teste resistido, e empates neste teste favorecem o defensor. Este método usa o nível mais alto de poder que o personagem alcançou com o poder em questão. Por exemplo, se um mago está usando um efeito de Forças 1 mas tem Forças 3, então ele pode comparar sua pontuação de Esfera de 3 contra o nível 2 de Tenebrosidade que seu oponente está tentando usar para bloquear sua visão. Note que ambos os lados ainda devem ter sucesso com o poder em questão. Assim, o mago ainda teria que marcar ao menos um sucesso com seu efeito de Forças para sobrepujar a Tenebrosidade e o vampiro em questão teria que marcar ao menos um sucesso com Tenebrosidade para ter qualquer efeito.

Se a pontuação de níveis dos poderes em questão termina empatada, uma comparação direta de sucessos determina o vencedor. Aqui é onde uma diferença importante entre **Mago** e outros sistemas se torna extremamente evidente. Os magos em média

jogarão metade ou menos dados, pois sua pontuação de Arete quase nunca será igual ao teste de Atributo + Habilidade combinados que muitas criaturas sobrenaturais obtêm quando executam testes para ver se seus poderes funcionam. Para equilibrar isto, é recomendado que cada sucesso do mago conte como dois para propósitos de comparação.

DIFICULDADES

Muitas regras de jogo, especialmente aquelas de outros jogos da White Wolf que são prováveis de cruzar com **Mago**, focam no uso de Características específicas como números de dificuldade ou valores de resistência. Por exemplo, algumas Disciplinas vampíricas usam Humanidade como um número de dificuldade. O que acontece quando um jogo não usa uma Característica que outra exige para propósitos de regras? Você tem algumas opções como Narrador. Se não existem respostas melhores, você provavelmente deve assumir que a dificuldade padrão é sempre 6. Se o alvo está ativamente resistindo ao poder, você pode escolher Força de Vontade, como é uma Característica comum a todos os jogos da White Wolf. Para alguns poderes você pode decidir focar num teste de Atributo + Habilidade o mesmo como aquele sendo usado, ou um que faça sentido para opô-lo. Tente usar um número de dificuldade que faça sentido ao momento sem interromper o jogo inteiro. Você sempre pode revisar as regras posteriormente e fazer uma decisão mais permanente.

CROSSOVER BASEADO EM SUCESSO

Mago não é realmente como outros jogos, pois os poderes de seus protagonistas se devem tanto à criatividade quanto à potência mágica. Narradores que desejam se aventurar no crossover podem escolher se focar em questões fáceis e universais que comparam o nível de poder máximo dos personagens envolvidos, tais como notado acima. Alternativamente, alguns Narradores podem querer trazer o espírito dinâmico de **Mago** mais completamente em seus jogos. Fazer isso pode exigir um pouco mais de trabalho, mas provavelmente recompensará com um forte sentido das reais diferenças entre os jogos sendo misturados.

Usar este método significa que os Narradores e jogadores devem diretamente considerar se um mago pode ser capaz de se opor aos efeitos de um inimigo ou não, mesmo com Esferas muito menores. Por exemplo, muitos praticantes de Mente 1 podem criar um efeito que blinda suas mentes de interferência exterior. Uma vez que muitos poderes de Ofuscação confiam em enganar a mente de uma vítima, um mago com até

mesmo um único ponto na Esfera Mente pode evitar ou ao menos reduzir a efetividade daquela Disciplina.

Se um mago está se defendendo contra um poder adversário, seus sucessos reduzem os sucessos de seu oponente. No exemplo dado, os sucessos obtidos pela Mente do mago são comparados com aqueles dos vampiros usando Ofuscação. Se o teste de Ofuscação do vampiro é reduzido a menos de um sucesso, seu poder falha em enganar o mago. Em casos onde um poder não exige um teste, e por isso não dá nenhum ponto de comparação, assuma que o usuário obtém um sucesso automático por pontuação do poder. Assim um vampiro que possua apenas o primeiro nível de Ofuscação obterá um único sucesso automático contra magos tentando resistir a seu poder. É importante lembrar que em muitos casos um mago pode ter defesas aplicadas a sua pessoa muito a frente do encontro atual, e mesmo quando tais proteções são em geral naturais elas podem se aplicar a eventos muito específicos.

Se o mago é o agressor, tentando forçar sua vontade sobre outro ser sobrenatural, subtraia os sucessos alcançados ao opor o teste do poder do teste de Arete do mago. Lembre que um oponente pode invocar poderes sobrenaturais para opor os efeitos de um mago apenas se ele puder realmente sentir o ataque vindouro. Um Tremere pode ser capaz de bloquear uma bola de fogo usando Contramágica Taumatúrgica, mas um efeito de Forças criando um laser invisível feriria o Tremere antes que ele pudesse reagir. Vale notar que magos podem ter feitiços de ataque perigosos preparados para disparar automaticamente sob certos eventos se possuírem as Esferas apropriadas, potencialmente liberando um terrível ataque defensivo contra um oponente.

Quando usando as opções de “crossover baseado em sucesso”, não duplique os sucessos de um mago para propósitos de comparação na maneira que faria quando usando o método rápido e rasteiro. A menor parada de dados neste caso é equilibrada pelo fato de que um mago pode ter sucesso com efeitos mesmo quando terrivelmente anulado em poder. Enquanto pode ser difícil para um mago com Mente 1 se defender contra Presença 5, Narradores e jogadores nunca devem esquecer que o mago pode gastar horas reforçando o lançamento de um ritual, apoiado por ajudantes acólitos, gastando Quintessência e operando de dentro de um santuário místico. Ele pode vir a enfrentar seu oponente vampiro com 10 ou 20 sucessos de proteção de Mente válidos por dias sem fim. Mesmo vampiros e lobisomens anciãos podem ter problema em competir com um mago bem preparado em campos mágicos, embora certamente alguns golpes

de espada rápida e klaive com força sobrenatural podem de repente virar o jogo.

Quando considerando possíveis encontros para vários poderes, as possibilidades são quase infinitas. Os magos têm, afinal, conseguido cercar quase toda ideia que pode ter ocorrido a alguém por séculos nas Nove Esferas. A tabela acima apresenta algumas possibilidades de contadores de Esfera para efeitos criados por outros seres sobrenaturais, mas elas não devem de forma alguma ser consideradas exaustivas nem toda amostra de Esfera deve necessariamente se aplicar a cada ataque que cai num exemplo de categoria.

SUCESSOS DEGENERATIVOS

Muitos efeitos mágicos criam barreiras que fornecem defesas contra ataques. Um efeito de Mente pode construir um muro contra ataques de controle telepático ou mental, enquanto um escudo de Forças pode produzir um campo de força que evita ataques cinéticos à distância. Tais efeitos geralmente serão bastante efetivos, mas são reduzidos em valor enquanto são gastos por um determinado atacante. Tipicamente tais defesas acumularão um número de sucessos igual ao teste de Arete do mago, potencialmente e significativamente ampliado por rituais estendidos ou ajuda de acólitos. Enquanto os atacantes martelam as defesas, contudo, elas gradualmente desgastarão e finalmente desaparecerão, deixando o mago sem proteção. Cabe ao Narrador determinar quais efeitos ele acha que devem cair sob esta categoria, mas a despeito do efeito mágico exato as regras gerais para defesas degenerativas são as mesmas. Registre os sucessos obtidos pelo mago durante seu efeito defensivo. Cada ataque subtrairá seus sucessos individuais do total restante de sucessos defensivos no efeito protetor do mago. Se o ataque excede os sucessos defensivos a qualquer ponto, ele derruba a defesa e afeta o mago alvo. Até esse momento, cada ataque remove sucessos defensivos igual aos resultados do ataque, mas falha em afetar o mago.

SUCESSOS ESTÁTICOS

Nem todos efeitos mágicos são usados devido a ataques. Especialmente no caso de mágica sensorial, certos efeitos operam num nível estabelecido até a duração expirar. Em casos onde o Narrador sinta que os efeitos devem operar num nível estático de sucesso, resistências ou ataques por um oponente não reduzem a efetividade global do efeito do mago. Um mago pode guardar quatro sucessos para um teste de Forças, garantindo sua visão infravermelha. O fato que um

Esfera

Mente

Mente, Tempo

Correspondência, Forças

Tempo, Entropia

Mente, Forças, Correspondência, etc.

Forças, Matéria

Entropia

Tempo, Entropia, Vida

Vida, Primórdio

Espírito, possivelmente Mente

Vida

Primórdio (mais Quintessência)

Poder

Poderes de controle da mente (Dominação, Mesmerizar, Presença, Manipulação)

Apagamento da mente (Roubar Poder ou Dominação 3)

Adivinhação, detecções

Vaticínio, Profecia

Invisibilidade

Ataque mágico físico (Sedução das Chamas, Garras-Ferrões)

Maldições, Sorte Negra

Envelhecimento

Dano agravado

Ataques espirituais (tais como possessões)

Deformação do corpo, drenagem da vida (Usura, Vicissitude)

Outros ataques mágicos

vampiro consegue sete sucessos num teste de Ofuscação permitirá que o vampiro se esconda do mago mas não cancelará a visão mágica que foi gerada

com seu feitiço. Cabe ao Narrador determinar se efeitos mágicos individuais devem operar via regras de sucesso degenerativo ou estático.

VAMPIRO: SANGUE E MÁGICA



Vampiro: A Máscara é um dos mais populares jogos da White Wolf e assim não é surpresa que jogadores e Narradores muitas vezes sejam seduzidos pela ideia de combiná-lo com outros jogos. Uma de suas maiores forças é a natureza apelativa de seus anti-heróis, incrivelmente poderosos ainda que condenados por uma das mais terríveis maldições imagináveis. Infelizmente, a natureza singular desta maldição nem sempre se casa com a natureza dinâmica dos magos. Os Narradores podem ter de trabalhar muito para manter o jogo fluindo bem se não tentam preparar os jogadores para trabalharem juntos antes que o jogo comece.

Provavelmente o primeiro problema encontrado por jogadores no afã de jogar seus personagens vampiros e magos juntos e começar imediatamente seja ignorar a falta de conhecimento comum que os dois compartilham. Os magos não são familiares aos segredos dos vários clãs de vampiros e os trabalhos internos das seitas vampíricas tais como a Camarilla e o Sabá. Poucos magos fazem a mínima ideia do que os vampiros podem fazer além das palavras muitas vezes imprecisas de fábulas ocultas. Similarmente, muitos vampiros estão no escuro com respeito à mágica Desperta e as Tradições mágicas.

Narradores sem tempo ou inclinação a encorajar qualquer exame realista de interação cruzada podem simplesmente dispensar toda consideração deste fator e permitir aos jogadores assumirem que seus personagens sabem quaisquer informações do

crossover que os jogadores possuam. Aqueles que estão interessados em interpretar personagens com conhecimento limitado ou inexistente sobre outras criaturas sobrenaturais devem considerar as duas regras de Habilidade Conhecimento oferecidas:

CULTURA VAMPÍRICA

- Estudante: Você sabe com certeza que vampiros existem e está começando a separar a verdade das falácias básicas da cultura oculta normal a respeito dos vampiros. Cruzes e alho muitas vezes não funcionam, por exemplo.
- Universitário: Você sabe que muitos vampiros se chamam de “Membros”, e que eles têm sociedades dos mortos vivos conhecidas como a Camarilla e o Sabá. Você pode até mesmo conhecer os nomes de alguns dos clãs.
- Mestre: Você é bem versado na cultura vampírica, incluindo compreensão dos estereótipos associados com todos os clãs, possivelmente até mesmo conhecimento menor de seus diferentes poderes comuns.
- Doutor: Você sabe tanto quanto muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento sobre vampiros é comparável ao de um ancilla.
- Erudito: Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles sabem de si. Seu conhecimento sobre vampiros é comparável ao de um ancião. Se isto vier à atenção de certos anciões, sua vida pode estar em perigo.

Possuído por: Bonecas de Sangue, Carniçais, Fanáticos da Guerra de Massassa, Eruditos Paranormais, Vampiros, Caçadores de Bruxas

Especialidades: a Camarilla, o Sabá, Mágica Vampírica, Fraquezas Vampíricas, um clã em particular

Nota Especial: Os vampiros frequentemente possuem um Conhecimento alternativo chamado Cultura dos Membros. Assuma que Cultura dos Membros é uma forma um tanto superior da Cultura Vampírica, sustentada pelo fato de que o erudito está buscando compreender sua própria espécie mais do que aprender os segredos dos forasteiros. Os Narradores podem representar isto ao oferecer números de dificuldade menores para evocar os mesmos fatos ou ao tratar um nível de habilidade como um ponto maior.

CULTURA DOS MAGOS

- Estudante: Você sabe com certeza que os magos existem e está começando a separar a verdade das falácias básicas encontradas na cultura oculta normal sobre magos. Nem todos magos lançam feitiços de livros, por exemplo.
- Universitário: Você sabe que os magos se dividiram de acordo com os tipos de habilidades mágicas. Você pode até mesmo saber os nomes das Tradições, ou das Convenções da Tecnocracia.
- Mestre: Você é bem versado na cultura dos magos, incluindo a compreensão de que a ciência e os poderes místicos podem ser mágicos em natureza. Você pode até mesmo compreender a diferença entre mágica estática e dinâmica.
- Doutor: Você conhece tanto quanto muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento de mágica é comparável ao de um poderoso membro de capela.
- Erudito: Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles sabem de si. Seu conhecimento de magos é comparável ao de Mestres perdidos. Se um dos Mestres que permaneceram na Terra descobrir isso, sua vida pode estar em perigo.

Possuído por: Kolduns, Magos, Taumaturgos, Tremere, Caçadores de Bruxas

Especialidades: Feiticeiros, a Tecnocracia, as Tradições, Convenção específica, uma Tradição em particular

Nota Especial: Os magos frequentemente possuem um Conhecimento alternativo chamado

Cultura Mágica Verdadeira. Assuma que Cultura Mágica Verdadeira é uma forma superior de Cultura Mágica, sustentada pelo fato de que o erudito está buscando compreender sua própria espécie mais do que aprender os segredos de forasteiros. Narradores podem representar isto ao oferecer números de dificuldade menores para evocar os mesmos fatos ou ao tratar um nível de habilidade como um ponto maior.

CONHECIMENTO E COMPREENSÃO

Falta de conhecimento sobre a contraparte no Mundo das Trevas não é limitado à compreensão das generalidades das criaturas Despertadas. Não há nada de errado em saber o que um vampiro é e o que ele pode fazer, se você não pode vê-los além de um ou dois que ensinaram seus segredos. Narradores que desejam criar um crossover lógico provavelmente irão querer considerar quais pontos de contato entre vampiros e magos são prováveis de criar um encontro ou conflito de larga escala, do qual os jogadores não sejam os únicos fatores na história. Como mencionado antes, **Traição de Sangue** faz um bom trabalho ao bater na antiga rivalidade entre a Ordem de Hermes e a perdida Casa de Tremere. Com um conflito deste tamanho épico e de um ódio tão antigo é simples construir histórias da luta, do conflito e dos tomos proibidos facilmente imagináveis a uma busca por informação ao estilo de incursões de reconhecimento sobre o inimigo. Alguns Narradores podem desejar explorar ganchos pouco conhecidos entre a sociedade vampírica e mágica, contudo, ou talvez até mesmo criar uma nova.

Suplementos mais antigos de **Vampiro** vagamente mencionam uma ordem de magos chamada Círculo Vermelho, por exemplo. Dicas sugerem que o Círculo poderia ser um tipo de Casa Dédalo da Ordem, e

CASO SEJA NECESSÁRIO DIZER...

Alguns jogadores tentarão de bom grado combinar Esferas de mago com Abominações vampíricas naga-feéricas, que, oh sim, morreram e se tornaram múmias-fantasmas. Os Narradores que queiram conduzir jogos tão poderosos que exploram tais temas são bem-vindos a fazer, claro; afinal de contas é o seu jogo. Entretanto, Narradores que não estejam tão emocionados sobre a ideia não devem temer esmagá-la antes que ocorra aos personagens. Como anos de propagandas anti-drogas têm indicado, "Diga não". Se você ceder à pressão dos jogadores contra seu melhor julgamento provavelmente nunca fique satisfeito com os resultados e o jogo sofrerá. Se você não está feliz em conduzir suas histórias, seus jogadores provavelmente não estarão felizes também.

outras frases sugerem que os vampiros Tzimisce tenham conexões profanas com certos magos de Dédalo. Narradores espertos podem ver os interesses compartilhados entre feiticeiros koldúnicos e Círculos de magos. Reduzir a velocidade e um enredo que envolve elementos místicos dentro do diabólico Sabá e magos renegados da ordem Hermética podem tomar forma. Que terríveis tarefas eles têm de estabelecer para si podem ser a missão de um bando de Tremere e magos Herméticos, ou seus horríveis ritos poderiam ser os atos dos personagens dos jogadores, que desejam manter suas atividades ocultas de suas respectivas seitas.

Outros Narradores podem querer combinar Brujah idealistas com Adeptos da Virtualidade rebeldes, mortais matadores Eutanatos com assassinos Assamitas ou ambiciosos Ventrue com financeiros escavadores de dinheiro do Sindicato. Procure por alguns aspectos que uma facção ou subgrupo da sociedade vampírica compartilha com algum subgrupo da sociedade de magos e encoraje os jogadores a criar personagens que são ao menos relacionados a um destes grupos. O ajuste pode não ser perfeito; de fato é provável que esteja longe disso. Ainda assim, alguns temas unificados que ligam os personagens fortalecerão o jogo antes que ele comece. Encorajar interações dá aos personagens motivos razoáveis para estarem atentos à existência uns dos outros e algo em comum.

Mais do que apenas uma falta de conhecimento separa os seres sobrenaturais do Mundo das Trevas. Um dos problemas mais óbvios, ainda que por algum motivo muitas vezes negligenciado, é o fato que os vampiros não podem ser ativos durante o dia e devem se alimentar. Muitas crônicas caem presas das rotinas limitadas da existência vampírica não se enredando com a liberdade dos magos mortais. Isto vai além de meramente evitar agendas diferentes das de suas contrapartes mágicas, como um vampiro também investe grande quantidade de seu tempo caçando por comida enquanto tenta não atrair atenção do rebanho senciante sobre o que lhe alimenta. Muitos personagens de **Mago** ficarão ansiosos ou entediados se forçados dia após dia a esperar seus parceiros despertarem e então passar horas caçando por sangue.

Infelizmente, este é um caso onde o lado vampírico da equação não está sujeito a muito compromisso. Certamente o Narrador pode adotar o sistema de caça rápida de **Vampiro**, mas os vampiros não podem simplesmente ignorar a luz do sol sem mudar severamente seus compromissos naturais. Realisticamente, mesmo aderir à jogada de dados rápida e simples de caçada proposta para uso em

Vampiro quando o Narrador quer manter o ritmo do jogo rápido prejudica muito os temas do jogo. Se a sede de um vampiro por sangue fresco e competições noturnas para obtê-lo são constantemente reduzidas a meras jogadas de dados, todo sentido do tema é reduzido a números num poliedro de plástico. Por outro lado, gastar muito tempo focando nas caçadas noturnas dos personagens vampiros enterrará a mágica e a surpresa que faz de **Mago** o que ele é.

O impacto do fato que os vampiros não podem estar ativos durante o dia pode ser um tanto aliviada ao encorajar os magos a adotar estilos de vida noturnos. Não é particularmente sem sentido para mortais que habitam o Mundo das Trevas estar preso trabalhando fatigantes turnos noturnos para corporações sem rosto que mal os reconhecem além dos números de identidade e Seguro Social. Esta não é uma solução perfeita, claro, pois os trabalhos noturnos de personagens de mago que podem continuar a trabalhar ainda os afastarão de seus parceiros vampiros. Se os personagens de mago escolhem profissões que os prendem a lugares nos quais os vampiros podem mais comumente se congregar isto pode facilitar um pouco a situação. Magos que trabalham em clubes noturnos onde vampiros encontram presas fáceis podem ajudar seus parceiros a encontrar refeições rápidas para a noite ou simplesmente tirar vantagem da oportunidade de se encontrarem regularmente. Médicos ou juízes podem ter acesso a recursos que interessam especialmente aos vampiros, e certamente são renomados por manter horários incomuns.

Uma vez que o Narrador e seus jogadores tenham estabelecido quaisquer assuntos envolvendo os personagens mago e vampiro conhecendo um ao outro, se encontrando e escolhendo trabalhar juntos, ele pode ainda encontrar algumas dificuldades em integrar os dois. As opções gerais do Crossover Rápido e Rasteiro ou Crossover Baseado em Sucesso podem ser usadas para lidar com problemas gerais em interar poderes sobrenaturais opostos, e dificuldades suplentes para números de dificuldade também foram discutidas.

MÁGICA VERSUS VAMPIROS

O poder que pode ser suportado por um mago potente é muito mais versátil do que aquele brandido por vampiros. Com isto em mente, muitas das regras inclusas aqui focam em magos que usam mágica para afetar vampiros de algum modo. Magos convencidos não devem se esquecer da força bruta fortalecida pelo sangue que um vampiro pode conseguir de uma hora para outra, contudo, e por isso segue também alguma



discussão de ataques de vampiros contra magos.

Efeitos Sensoriais

Os magos comumente invocam sentidos místicos para detectar inimigos, esperando ter tempo para evitá-los ou preparar uma defesa de forma apropriada. Os vampiros também possuem sentidos sobrenaturais inatos na forma de Disciplinas especiais. Em casos onde haja possibilidade de escapar à detecção em um conflito sobrenatural entre poderes sensoriais, o Narrador deve confiar em sua escolha dos sistemas de Crossover Rápido e Rasteiro ou Crossover Baseado em Sucesso descritos anteriormente neste capítulo. Geralmente, tais disputas envolverão Auspícios versus ilusão ou rotinas de invisibilidade, ou Ofuscação ou Quimerismo versus efeitos sensoriais.

Algumas poucas notas especiais merecem menção a respeito de interações especiais entre poderes de vampiros e magos. O nível dois de Auspícios dos vampiros oferece o poder conhecido como Percepção da Aura, e muitos jogadores abusam deste poder. A Percepção da Aura pode detectar mágica como uma miríade de faíscas dentro da aura do mago em questão, mas pode apenas fazer isso *enquanto* aquela mágica está em uso. Assim um vampiro sentindo um mago que não está de fato fazendo nada mágico não registrará nada fora do comum, enquanto um mago que está

atualmente usando seus próprios sentidos mágicos aparecerá com brilhos místicos em sua aura. Isso não é um sistema perfeitamente seguro, pois mesmo um mortal normal protegido pelos efeitos de um mago pode ser cercado por faíscas brilhantes, fazendo com que o vampiro o confunda com um mago. Narradores podem desejar permitir que vampiros que consigam cinco ou mais sucessos diferenciem entre alguém ordenando mágica e alguém que se beneficie dos feitiços de outros.

Os vampiros, por outro lado, se mostram de forma muito diferente de mortais normais sob muitos tipos diferentes de filtros. Um mago que não seja familiar com os Membros pode não compreender o que ele está vendo, mas ele não confundirá o fato que o que quer que esteja detectando não é normal. Vampiros sujeitos a percepções de Tempo parecerão fora de sincronia com o tempo que flui em torno deles devido ao fato de que eles são imortais, e o uso de Rapidez pode se mostrar como distorções repentinas no tempo. A menos que seja um ancião com o poder Máscara da Alma, um vampiro ainda se mostra misteriosamente pálido a um escrutínio de Espírito ou Mente que examine sua aura. Sentidos devidamente definidos por Forças podem notar que o vampiro tem a mesma temperatura que seus arredores, o que deve chamar a

atenção de um mago atento. Mesmo efeitos de Entropia podem detectar a maldição que causa o vampirismo ou o escoar sobre o mundo que um vampiro representa. Escrutínios de Matéria ou Vida podem possivelmente indicar que um vampiro não é o que se deve esperar ver se fosse normal. Similarmente, um mago que compreenda o que procura pode detectar as propriedades místicas de um vampiro usando um efeito sensorial de Primórdio. Vale a pena notar que certas qualidades vampíricas tais como Rubor de Saúde podem aumentar o número de dificuldade para um mago que tente detectar o vampiro em questão. Além disso, certas Disciplinas avançadas de anciões ou poderosos rituais de Taumaturgia podem fornecer surpresas desagradáveis para magos que esperam escrutínios sensoriais comuns para descobrir inimigos vampiros.

Contramágica

Disciplinas tais como Animalismo, Dominação, Presença e Taumaturgia podem geralmente ser respondidas diretamente por magos através do uso de suas Esferas. Para fazer isso um mago deve normalmente ter ao menos um ponto na Esfera Mente. Outras Disciplinas, ou seus efeitos específicos, podem ser respondidas a critério do Narrador. Por exemplo, um mago pode usar Tempo 3 para responder a Rapidez. O mago faz seu teste normal de Arete, normalmente a uma dificuldade de mágica coincidente, embora alguns Narradores possam preferir usar uma dificuldade padrão de 8. Cada sucesso cancela um dos sucessos do vampiro.

Vampiros podem tentar usar Taumaturgia para responder efeitos de um mago. A dificuldade de tais testes é a Força de Vontade do mago, e cada dois sucessos cancelam um dos sucessos do mago. Se um vampiro tem Contra-mágica Taumatúrgica, cada ponto adiciona um dado ao teste de Taumaturgia do personagem para propósitos deste teste.

É importante lembrar que os efeitos não podem ser respondidos ao todo a menos que tenham sido especificamente preparados defensivamente antes do tempo ou possam de alguma forma ser detectados enquanto ocorrem. Um vampiro pode invocar Taumaturgia contra um raio sendo lançado nele por um oponente mago, mas não pode instantaneamente se proteger contra um truque sutil de Mente que o mago possa lançar. Similarmente, um mago que não seja familiar com Dominação não pode evitar que um vampiro controle sua mente a menos que tenha erguido defesas mentais previamente ou saiba fazer isso imediatamente quando enfrentado por um vampiro tentando olhá-lo no olho.

Vampiros, Vida e Matéria

Vampiros são criaturas mortas vivas. Como tais, eles não são nem completamente matéria viva nem completamente matéria morta. Alguns Narradores podem querer adotar as regras do **Manual do Narrador de Vampiro** que diz que os vampiros podem ser afetados por efeitos de Matéria como se fossem efeitos de Vida. Outros Narradores podem preferir as breves regras de vampiro do livro principal de **Mago** que declaram que os magos devem usar Vida e Matéria em conjunto para afetar um vampiro. Esta seção oferece uma terceira, e esperamos que seja mais útil, opção aos Narradores que desejam representar melhor o fato que a qualquer momento várias partes de um vampiro estejam provavelmente sujeitas a uma Esfera ou outra.

Magos que visam vampiros com efeitos conjuntos de Matéria e Vida causam mudanças ou dano como de costume. Curar um vampiro, contudo, exige mágica de Primórdio, enquanto curar ferimentos agravados é *vulgar* como de costume. Magos que visam um vampiro apenas com mágica de Vida ou de Matéria ainda podem conseguir resultados limitados. Partes de um vampiro podem estar próximas o bastante à matéria inanimada para que a mera mágica de Matéria seja suficiente, enquanto que partes podem ser coradas com sangue vital. Para representar isso, qualquer efeito que use apenas Esferas de Matéria ou Vida, e não ambas, automaticamente obtém metade dos sucessos que o mago joga. Assim um mago tentando apodrecer a carne de um vampiro com mágica de Matéria que obtenha quatro sucessos em seu teste de Arete no final das contas conseguirá apenas transformar dois sucessos contra seu inimigo.

Dano Agravado

Como regra geral, qualquer efeito de dano fortalecido com Primórdio inflige dano agravado num vampiro. Similarmente, qualquer efeito que use Primórdio 4 ou ataques de Forças baseados em fogo ou luz do sol é agravado. Criar luz do sol verdadeira exige Primórdio 2 em adição a Forças 3 (ou alternativamente Correspondência 5), contudo, e invocá-la à noite sempre é vulgar.

Sangue e Bruxos

Vampiros bebem sangue para sustentar sua existência. Para muitos propósitos o sangue de um mago é o mesmo daquele de qualquer mortal. Magos que estejam cheios com as energias da Quintessência, contudo, fornecem sustento adicional aos Membros. Conte o número de pontos de sangue drenados do mago e aplique-o como uma fração do total de 10 que os magos possuem. Um vampiro roubará um número de pontos de Quintessência de um mago igual a seu

total multiplicado pela fração de sangue que o vampiro toma. Esta Quintessência não ocupa realmente qualquer espaço na parada de sangue do vampiro, mas pode ser gasto como pontos de sangue. De fato é gasto primeiro em todos os casos, enquanto a natureza mágica do vampiro drena a pura Quintessência antes de queimar o sangue físico que foi consumido. Por exemplo, se um vampiro faminto drena cinco pontos de sangue de um mago com 10 pontos de Quintessência, ele obtém cinco pontos de sangue normais e cinco pontos de sangue Quintessencial, enquanto o mago sendo drenado perde cinco pontos de sangue e metade de sua quintessência. Claro que ele está em maus lençóis devido ao dano físico causado pela perda de sangue, mas ele provavelmente será amedrontado pela perda repentina de energia mística também.

Infelizmente para os vampiros, o sangue dos magos é parte da existência Desperta que lhes permite executar magia como qualquer outra porção de seu ser. Vampiros que gastam o sangue de magos descobrirão que efeitos estranhos acompanham seu uso de vitae mística. Para representar as energias fora de controle que os vampiros liberam enquanto gastam o sangue potente dos magos, dê ao vampiro um ponto de Paradoxo por ponto de sangue ou ponto de sangue Quintessencial que ele gaste. Exceto talvez por algum efeito potente de Primórdio, um reino com leis místicas diferentes ou estranhos Talismãs de Desauridos, é improvável que haja qualquer outra forma que um vampiro possa obter Paradoxo, uma vez que a realidade física normal aceitou na maior parte sua existência, se não secretamente. Vampiros que ganham pontos de Paradoxo estão sujeitos a todas as regras normais de Paradoxo de **Mago: A Ascensão**, incluindo efeitos estranhos e dano potencial. Narradores que infligem Paradoxo a vampiros por beber o sangue de um mago devem fazer seu melhor para ter certeza de que o Paradoxo reflita as Esferas normalmente possuídas pelo mago no momento que o sangue foi drenado. Narradores audazes podem querer usar estas regras quando os vampiros se alimentam de feiticeiros que usam magia estática também, ou podem decidir que os vampiros costumam lidar com energias místicas estáticas.

O sangue vampiro pode ser colocado ao uso por magos, também. Cada ponto de sangue vampiro é equivalente a um ponto de Tass (sim, que é um ponto completo a despeito do **Manual do Narrador de Vampiro** dizer o contrário). Magos que compreendam os riscos de sangue vampiro normalmente o manterão seguro dentro de um recipiente apropriado até que

usem-no para sua magia, mas também é possível consumi-lo. Aqueles que consomem sangue vampírico se tornam carniçais com todos seus bônus e penalidades normais por fazer isso, incluindo a obtenção de um ponto temporário da Disciplina Potência e um passo a frente no laço de sangue. Os perigos inerentes nisto devem desencorajar os magos, mas muitos deles não estão cientes do risco, e muitos vampiros estão mais do que felizes em ter certeza de que tudo corra bem. Afinal, qual vampiro não deseja um potente escravo mágico?

O Abraço

Os magos podem ser Abraçados como qualquer outro mortal. Infelizmente, o Abraço corta o Avatar do mago (como a morte normal faz), tornando-o um vampiro normal. Alguns magos que sofrem este horror conseguem cometer suicídio dentro de um curto espaço de tempo.

Narradores que enfrentem um mago que é Abraçado podem escolher ignorar completamente as Esferas aprendidas anteriormente pelo mago em questão, ou eles podem escolher de alguma forma refleti-las nas Disciplinas obtidas pelo novo vampiro. Todo novo vampiro desenvolve relativamente rápido três pontos de Disciplinas, que quase sempre consistem daquelas que são naturais ao sangue do clã do senhor do vampiro. Os Narradores podem escolher permitir aos magos que sejam Abraçados escolherem um ou mais pontos de Taumaturgia com uma trilha conveniente que reflita aproximadamente aquelas Esferas que eles conheciam em vida em lugar das escolhas normais de Disciplinas. Alternativamente, alguns podem até mesmo conseguir tomar outras Disciplinas que reflitam aproximadamente suas Esferas, tais como Temporis para um poderoso mago do Tempo.

Similarmente, alguns Narradores ficarão frustrados pelo fato de que o jogo **Mago** não usa Humanidade e Virtudes. Um sistema opcional é assumir que o mago típico tenha Coragem 5 e cinco pontos para dividir entre Auto-Controle e Consciência, de acordo com sua personalidade. Este sistema leva em conta o desinteresse geral que muitos magos demonstram em conjunto com sua prodigiosa pontuação padrão de Força de Vontade. Os Narradores podem querer ajustar estas pontuações, aumentando Consciência para melhor refletir magos que são mais humanos, diminuindo Coragem para magos que tenham geralmente mostrado covardia ou até mesmo diminuindo significativamente a Humanidade para Eutanatos que tenham feito carreira no assassinato.

Dane-se Isso, Quero ser Mortal Novamente

Magos empreendedores ou desesperados podem decidir experimentar colocar sua mágica para trabalhar desobstruindo laços de sangue ou até a maldição do vampirismo. Esta não é uma tarefa a ser tomada de forma leviana – se diz que a Maldição de Caim veio de Deus, e não deve ser nenhuma surpresa que até mesmo aqueles que não acreditam nisso ainda enfrentem grande resistência em seus esforços.

Antes de descrever a real mágica necessária para executar tais feitos, é importante notar que muitos magos são absolutamente ignorantes quando enfrentam a ideia de ter que tentar tal mágica. Tentar remover laço de sangue exige ao menos Cultura Vampírica ou Ocultismo 4, enquanto saber como se poderia começar a remover o Abraço exige ao menos Cultura Vampírica 4 ou Ocultismo 5. Magos que procuram por aqueles que podem lhes ensinar estão numa longa jornada. Mesmo os Eutanatos aprenderam apenas um tanto sobre vampiros, e os Progenitores, Filhos do Éter e Verbena que estudaram os mortos vivos são mais raros. Aqueles que procuram Nefandi que compreendam as criaturas da noite estão começando a cair presas de todo tipo de mentiras sinistras.

Remover o Abraço (*isto é*, retornar um vampiro ao estado mortal) é um tipo de Santo Graal, algo que os vampiros têm buscado por milênios. Não deve vir como uma mera questão de misturar Esferas; sem a

compreensão do segredo por trás da Maldição, não pode ser revertida. E quem exceto os legendários Antediluvianos conhecem as verdadeiras origens da Maldição? Mesmo se uma cura tão poderosa fosse descoberta, certamente Cainitas centenários não iriam querer tal conhecimento no mundo e poderiam não descansar até todos que saibam dele estejam mortos. Finalmente, mesmo que um milagre tão maravilhoso seja alcançado, não há garantia de que o Avatar de um vampiro curado retornará (se foi Desperto antes do Abraço) – ou que a “cura” não acarrete uma liberação final do corpo (ou seja, morte final).

Remover o laço de sangue é possível, mas extremamente difícil e lento. Para detalhes, veja as páginas 78-79 de **Traição de Sangue**.

Trabalhando Juntos

Muitas regras de crossover são apresentadas com a ideia de que magos e vampiros estarão competindo. É possível que alguns grupos de jogadores possam querer ter seus vampiros e magos trabalhando em conjunto uns com os outros. Em muitos casos isto não terá efeito algum além daquele normalmente obtido por se aliar na competição. Se um praticante de Taumaturgia e um mago trabalham juntos eles podem usar as regras de **Mago para Agir em Conjunto**. Assim um mago pode ajudar um taumaturgo a obter mais sucessos ou vice-versa.

L⊕BIS⊕MIEM: GARRAS E XAIÍAS



Muitos dos mesmos problemas que afrontam jogadores que tentam combinar lobisomens com magos enfrentam aqueles que combinam vampiros com magos, e os Narradores devem consultar as seções prévias para conselhos gerais que podem facilmente se aplicar a ambos os gêneros. Naturalmente, os lobisomens apresentam seus desafios únicos para crossover. Muitos destes giram em torno da imensa coleção de habilidades padrão que os lobisomens trazem ao jogo, embora outras tenham a ver com a falta de objetivos comuns e até mesmo comportamento absolutamente preconceituoso.

Como no caso de vampiros, a primeira barreira em relações mago/lobisomem provavelmente seja a falta de conhecimento. Os Narradores podem desejar trazer um pouco de ordem à quantidade de conhecimento que os personagens possuem sobre suas contrapartes ao usar as Habilidades Cultura.

CULTURA DOS L⊕BIS⊕MIENS

- Estudante: Você sabe com certeza que os lobisomens existem e está começando a separar a verdade das falácias básicas da cultura oculta normal a respeito deles. Os lobisomens não mudam de forma apenas durante a lua cheia, por exemplo.
- Universitário: Você sabe que muitos lobisomens se chamam “Garou” e que eles lutam contra uma força entrópica que chamam de Wyrn. Você pode até conhecer os nomes de todas as 13 tribos.
- Mestre: Você é bem versado na cultura Garou, incluindo a compreensão de estereótipos associados com todas as tribos, possivelmente até um conhecimento menor de seus diferentes Dons comuns.
- Doutor: Você sabe tanto quanto muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento dos Garou é comparável a de um Adren. Uau, você até mesmo sabe o que é um Adren.

- Erudito: Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles sabem de si. Seu conhecimento dos Garou é comparável ao de um ancião. Se isto chamar a atenção de certos anciões, sua vida pode estar em perigo.

Possuído por: Ecoterroristas, Parentes, Lobisomens, Caçadores de Bruxas

Especialidades: Dons de Lobisomens, Fraquezas de Lobisomens, os maculados pela Wyrn, uma Tribo em particular

Nota Especial: Os lobisomens muitas vezes possuem um Conhecimento alternativo chamado Cultura Garou. Assuma que Cultura Garou é uma forma um tanto superior de Cultura dos Lobisomens, sustentada pelo fato de que o erudito está procurando compreender sua própria espécie ao invés de aprender os segredos de uma espécie estranha. Os Narradores podem representar isto ao oferecer números de dificuldade mais baixos para invocar os mesmos efeitos ou ao tratar um nível de habilidade como um ponto superior.

CULTURA DOS MAGOS

Os lobisomens também podem aprender conhecimentos apropriados sobre magos com quem interajam ou com quem entrem em conflito. Veja

“Cultura dos Magos”, p.198.

CONHECIMENTO E COMPREENSÃO

Lobisomens que sejam familiares com magos muitas vezes têm uma visão muito obscura deles. Por um lado, eles têm a reputação de roubar as energias mágicas que os Garou consideram sagradas. Entre os Garou que estejam cientes dos magos, epítetos comuns para eles incluem “saqueadores de caern” e “artífices do inferno”. Poucos magos que encontraram lobisomens são muito gratos pela experiência. O terror inspirado por massas de pelo e garras de três metros de altura geralmente resulta num sentimento negativo e possivelmente até mesmo ódio mortal. Magos ameaçados podem aumentar a desconfiança que os lobisomens já sentem por eles ao se armarem com armas de prata, “por via das dúvidas”. Criaturas que comumente sentem um pouco de ressentimento se seus próprios companheiros de matilha carregam armamentos de prata certamente não abraçarão seres humanos hostis e potencialmente perigosos que podem também carregar prata.

Pior ainda, os Garou podem ficar ofendidos pela audácia dos magos que ousam dobrar a vontade de Gaia como se ela fosse um brinquedo para sua diversão. Os magos podem se ressentir da aparente



habilidade dos lobisomens de deslizar pela Película ilesos da Tempestade de Avatares. Os Garou podem considerar a inabilidade dos magos para fazer isso como um sinal do desgosto de Gaia com suas crianças perdidas. Então os equívocos e visões negativas tramam e retramam, torcendo mais perigosamente o conflito.

Ainda assim alguns magos e Garou podem compartilhar metas comuns. Os Oradores dos Sonhos e outros magos de inclinação xamanista são prováveis de ao menos compreender um pouco da cultura tribal que impregna a sociedade Garou. Os Magos que lutam contra os Nefandi podem reconhecer uma certa similaridade entre seus inimigos e as forças entrópicas que os lobisomens chamam de “a Wyrn”. Os Narradores podem construir crônicas em torno de esforços em conjunto para combater áreas ou criaturas infestadas por Malditos. Eles também podem encorajar buscas, com os Garou servindo como guias para magos com metas específicas na Umbra. Os Narradores podem querer explorar combinações mais prováveis como as que podem ser encontradas quando os Garou Uktena encontram Oradores dos Sonhos de mente aberta, ou podem querer permitir empreendimentos conjuntos menos prováveis entre os mafiosos Andarilhos do Asfalto e suas contrapartes do Sindicato. O que quer que os personagens tenham em comum, o Narrador deve ter certeza de capitalizar sobre suas características e inimigos mútuos quando construir as histórias.

Um dos maiores problemas ao lidar com crossovers lobisomem/mago são as capacidades de combate completamente diferentes dos dois. Nem mesmo seu mago mais ciberneticamente incrementado sobreviveria ao menos dois turnos contra um lobisomem enfurecido numa luta mano a mano. Os magos costumam agir mais sutilmente, preparando defesas de antemão e executando ataques à distância ou com a ajuda de rituais. Os lobisomens podem facilmente rasgar um homem a meio com um único e desumanamente poderoso toque de suas garras. Os Narradores terão de manter em mente a relativa fragilidade dos magos quando encontrar inimigos que possam fisicamente desafiar um lobisomem. Os Narradores que cruzam **Mago** e **Lobisomem** devem considerar cuidadosamente se permitem que os magos absorvam dano agravado à dificuldade 8 como sugerido sob as regras de dano cinematográfico em **Mago**.

Outro problema comum é o fato de que qualquer Garou digno de seu nome pode pular para a Umbra com um simples lance de dados. Isto pode dividir completamente os grupos que não estão preparados a

lidar com isso, deixando os magos presos no reino físico enquanto que os lobisomens passam semanas viajando nos reinos dos espíritos. O Narrador deve provavelmente encorajar os magos a investir na Esfera Espírito e possivelmente até mesmo Qualidades como Canal Natural. Se está planejando conduzir aventuras extensas na Umbra, o Narrador pode querer afastar a Tempestade de Avatares completamente ou fornecer aos magos um Talismã ou fetiche que permita a todos seguirem os Garou na Umbra. Outra forma de conseguir isso pode ser permitir que os personagens magos coloquem os pontos do Antecedente Aliado no totem do Garou e deem ao totem a habilidade de trazer pessoas com quem estejam aliados no mundo espiritual. (Veja **A Trama Infinita** para novos métodos de viagem umbral para magos.)

MÁGICA E LOBISOMIENS

Os Garou são criaturas constituídas de partes iguais de espírito e carne, presenteadas com incríveis poderes por Gaia. Eles brandem Dons mágicos aprendidos diretamente dos espíritos. Como tal, magos e lobisomens podem enfrentar dificuldades especiais em lidar uns com os outros em conflitos. Os lobisomens podem se achar seriamente sobrepujados num sentido místico, enquanto os magos podem sofrer de falhas inexplicáveis quando tentam afetar seus inimigos.

Em termos de jogo, lobisomens tomam dano agravado não absorvível de armas de prata, mas podem tentar absorver todos outros danos, a despeito do tipo. Ataques diretos de Vida contra Garou devem incorporar normalmente Espírito e Vida em conjunto para ter efeito completo. Um mago que ataque um lobisomem no mundo físico apenas com Vida ou apenas com Espírito tem todos os sucessos obtidos reduzidos pela metade. Os lobisomens que entram na Umbra, contudo, são temporariamente considerados completamente espirituais, e um Garou que fique no mundo espiritual por muito tempo pode ficar preso lá. Magos que visem um Garou na Umbra podem empregar a Esfera Espírito contra seu oponente como se o Garou fosse um espírito. Os lobisomens devem se precaver de ser comandados ou presos por magos muito poderosos se os encontram dentro da Umbra. Claro, magos que recorrem a tais táticas devem estar preparados para um retorno repentino e violento ao reino físico por um Garou muito furioso se seu ataque místico falhar em parar seus inimigos.

Note que um ataque que combine mágica de Espírito e/ou Vida com Matéria e torna porções de um lobisomem em prata é tratado como um ataque agravado não absorvível uma vez que os dados de dano



final são determinados. Lobisomens golpeados com tal ataque também são propensos a sofrer a perda de um ou mais pontos de Gnose. Os magos com Cultura dos Lobisomens suficiente podem até reconhecer a Gnose como uma fonte de energia e tentar afetá-la usando em conjunto efeitos de Espírito e Primórdio, ou em casos onde ela flui livremente através de uma carne pode empregar Primórdio por si só. Ações extras obtidas pelo gasto de Fúria podem ser respondidas usando Tempo 3 para reduzir a velocidade do Garou. Efeitos da Esfera Espírito podem ser usados comumente para fortalecer ou enfraquecer a Película, que pode beneficiar ou prejudicar Garou que tentam Percorrer Atalhos.

Garou e magos podem tentar contratar os poderes uns dos outros pelas regras de Crossover Rápidas e Rasteiras ou Beseadas em Sucesso. Como sempre, a habilidade de contratar exige que seja capaz de sentir o ataque ou poder sendo usado ou se tendo defesas que automaticamente se opõem às forças em questão. Tipicamente, Dons que fornecem invisibilidade ou proteção contra detecção podem ser opostos com efeitos de Forças ou Mente, enquanto Dons que aumentam os sentidos podem perfurar as ilusões do mago. Muitos efeitos podem ser opostos com qualquer Esfera que possa gerar proteção conveniente ou um efeito oposto, e similarmente

muitas rotinas de magos podem ser respondidas com um Dom de efeito defensivo ou oposto adequado. Como normal, um mago pode escolher tentar a contra-mágica sobre qualquer Dom sobrenatural usando a Esfera Primórdio, fortalecendo a realidade contra o efeito via antimágica. Alternativamente, os magos podem tentar responder quase qualquer Dom de lobisomem com a Esfera Espírito sozinha devido às origens espirituais de todos os Dons. Fazer isso pode ser exaustivo, pois este método funciona de acordo com as mesmas regras normalmente reservadas para antimágica da Esfera Primórdio a menos que o Dom respondido esteja diretamente relacionado aos efeitos de Espírito, tais como invocar, atravessar a Película, etc.

Inúmeras ideias merecem consideração especial. Uma das primeiras preocupações que ocorrerão a muitos magos é a detecção. Os lobisomens geralmente podem detectar magos apenas com Dons que detectam o uso de magia em ação enquanto ela está ocorrendo. Magos que ressoam com as forças do Silêncio são uma outra história. O dom Sentir a Wyrn conta para magos com níveis de Jhor, o dom Sentir a Weaver anunciará magos com níveis de Clareza, e o dom Sentir a Wyld reagirá a magos com Loucura. Estas características de Ressonância são tão fortes que muitos lobisomens não serão capazes de diferenciar o

Silêncio da Característica corrompida que estão tentando detectar. Especialmente no caso de magos tocados pela Jhor, isto pode se provar de fato muito perigoso.

Magos, por outro lado, normalmente acharão fácil sentir que um lobisomem não é normal, embora o mago deva ter o Conhecimento Cultura apropriado para determinar que está diante de um Garou. Análises de Vida e Espírito indicam diferenças entre Garou e mortais típicos. Análises de Vida, dependendo do paradigma do mago, podem achar uma força vital incrivelmente vibrante capaz de altos níveis de cura regenerativa, junta a estranha genética que se assemelha tanto a de humanos quanto a de lobos ainda que nem uma nem outra por completo. Análises de Espírito normalmente mostrarão algum tipo de evidência efêmera animal onde um mago

espera ver apenas uma alma humana. Análises de Primórdio podem mostrar uma fonte de energia sobrenatural dentro do Garou que possua pontos de Gnose. Diferente de vampiros, que são violações ambulantes da realidade, muitas outras análises não descobrirão qualquer coisa fora do comum para um Garou na forma humana. Um efeito de Mente pode levantar suspeitas se um Garou na forma normal de lobo ser percebido como uma criatura senciente, mas as auras emocionais dos lobisomens aparecerão normais a menos que estejam atualmente consumidos pela Fúria. Criaturas maculadas pela Wyrn, tais como Fomori e Dançarinos da Espiral Negra, podem parecer estranhos a análises de Entropia, enquanto que é possível que fetiches com habilidades sobrenaturais possam parecer não naturais a detecções de Matéria.

CAÇADOR



Caçador: A **Revanche** é potencialmente o mais problemático de todos crossovers de jogos. Enquanto alguns caçadores buscam resgatar ou compreender as criaturas que veem como inimigos, muitos quase ficam loucos com um desejo de limpar o mundo dos horrores que encontram se escondendo entre a humanidade. Narradores que procuram combinar **Caçador** com **Mago** devem se preparar para encorajar os jogadores a explorar os conceitos Redentor, Inocente e Visionário enquanto guarda os Vingadores, Instáveis e Defensores para usar como antagonistas do enredo. Mártires, Heremitas e Juízes podem cair em qualquer um dos lados, sendo úteis ou destrutivos para crossovers. No final, cada razão deve ser encontrada para superar as reações normais do caçador – ódio e medo – a forças sobrenaturais que ele não consegue compreender.

Os temas de **Caçador** podem ser extremamente difíceis de preservar quando misturados com outros jogos. É muito fácil olhar para a mesa com seus companheiros de jogo com um sentimento normal de conforto e amizade e esquecer que os Mensageiros estão filtrando cada olhar carregado de Convicção que você leva aos personagens que estas pessoas interpretam através de uma lente de severo julgamento e aparência monstruosa. Mesmo os mortais que se tornam magos são vistos pelos Mensageiros como feridas sobre a face da realidade, cheios de egoísmo inextinguível e hubris. Magos com trilhas menos populares, tais como os Eutanatos, podem parecer muito mais predatórios quando vistos

por um caçador usando a Segunda Visão.

Com a aparência do mal, ou ao menos séria impureza, lançada sobre os magos de todos os tipos, qual propósito os caçadores poderiam encontrar para trabalhar juntos com seus inimigos em potencial? Os Narradores devem olhar para os Redentores e Visionários com uma dedicação especial, dado a predileção deste credo em buscar o inimigo e tentar compreendê-lo. Um caçador de um destes credos, ou que confie num membro de um destes credos, pode tratar as criaturas sobrenaturais, especialmente os aparentemente benignos como magos, como percepções em potencial no mundo de monstros que ameaça a humanidade. Visionários buscam compreender antes de mais nada, enquanto os Redentores esperam tirar as forças das trevas de seu caminho funesto. Outros caçadores podem descobrir a utilidade de ter uma conexão interna com as sociedades que sentem mais certamente estar se alimentando dos inocentes.

No outro lado da cerca, se imaginaria quais razões possíveis um mago poderia ter para concordar com seres cujas pré-concepções são a de caricaturas vis de bruxas ou violadores blasfemos das mais sombrias lendas de tempos antigos. Magos de inclinação histórica podem temer o retorno dos Anos de Fogo e buscar compreender aqueles que se levantam para caçá-los, talvez esperando convencê-los de que as Tradições não representam qualquer força do mal que exija uma nova era de Inquisição. Os Coristas Celestiais e outros magos cruzados podem tentar se aliar com a nova espécie de caçadores, unindo-se contra os verdadeiros inimigos da humanidade,

incluindo os perigosos Desauridos e os sinistros Nefandi. Outros místicos com uma ligação às Eras Míticas, sejam os dos Registros Akáshicos ou através da consciência universal do Sonhar, podem reconhecer os caçadores como um artifício de tempos passados que retornaram por ordem dos deuses. Tais indivíduos podem esperar encontrar uma vara luminosa para o divino ou um sinal dos desígnios dos céus dentro de seus novos aliados.

Sejam quais forem as razões que magos e caçadores usem para ajudar uns aos outros, o Narrador deve ficar vigilante em seus esforços para se assegurar de que eles não caíam rapidamente em brigas internas que acabem por destruir o jogo. Certamente este é o Mundo das Trevas, e o Narrador não deve encorajar uma visão repugnante de ternura e unidade, mas também não deve permitir que o jogo todo mergulhe na guerra contínua e aberta entre os personagens. Conflitos permanentes entre personagens podem facilmente tornar o jogo uma pressão contínua frente a discussão no mundo real. Poucos jogadores aparecem para um jogo com antecipação ansiosa de cada sessão lutando contra os amigos com quem eles se reúnem para jogar, e de fato é geralmente o papel do Narrador assumir o fardo de muitos dos antagonistas. Esta é a evolução natural baseada em fatores psicológicos reais, e de fato é verdade que chats online muitas vezes evitam este modelo que leva ao prevalecer de disputas em excesso entre jogadores para além daquelas que ocorrem em jogos de mesa.

A despeito disso, os Narradores que mantêm personagens caçadores e magos juntos achará difícil de manter a unidade do grupo, mas deve descobrir que inimigos comuns não são tão difíceis de criar. Nefandi de coração negro, espíritos corruptos determinados a abusar da humanidade e Desauridos loucos descarregando destruição aos saltos sobre a realidade sem respeito pelos inocentes servem como inimigos que reúnem caçadores e magos para compartilhar recursos. Qualquer perigo para a humanidade que atraia a ira de ambas facções pode servir como um elástico para enredos que incitam personagens caçadores e magos a unir forças contra a ameaça unificada, como convém o ditado, “O inimigo do meu inimigo é meu amigo”.

Claro, com todos esses crossovers, uma das primeiras barreiras será a falta de compreensão daqueles com quem se interage. Caçadores são um fenômeno recente, não tendo sido registrados há milênios atrás, e assim não são muito bem conhecidos mesmo para o mais erudito dos magos. Similarmente, muitos caçadores estão há pouco mergulhados no conhecimento que existe coisa tal como um mundo

sobrenatural e assim não são bem versados nos hábitos, sociedade ou segredos dos magos. As regras seguintes para o Conhecimento Cultura podem ser instituídas por Narradores procurando um meio formalizado de medir a informação que cada personagem pode possuir sobre suas contrapartes.

Note especificamente que Caçadores não sabem nem mesmo sobre si; outras criaturas sabem menos ainda. Enquanto a diretriz aqui pode oferecer um tipo de tabela de conhecimento sobre Caçador, os habitantes do Mundo das Trevas não teriam acesso a muita desta informação. Considere isso, ao invés, um tipo de diretriz para o que é relativamente simples de aprender e o que é muito incomum de saber. Os personagens provavelmente não devem conseguir desenvolver informação suficiente com certeza para serem capazes de aprender a verdadeira “Cultura de Caçadores” como uma Habilidade. Vampiros aparecem em livros e filmes, lobisomens estão por aí por séculos, mas não existem autoridades sobre Caçadores e assim não há forma para que os magos consigam “analisá-los”. Qualquer descoberta de e interação com Caçadores poderia acontecer em seu jogo de **Mago**, mas não é parte do cânone de **Caçador**. Nesse jogo, os Inspirados simplesmente não registram tantos seres sobrenaturais para se tornarem “descobertos”.

CULTURA DE CAÇADØR

- Estudante: Você sabe com certeza que Caçadores existem e está começando a aprender que eles têm seus próprios poderes especiais. Alguns Caçadores podem resistir à mágica, por exemplo.
- Universitário: Você sabe que alguns Caçadores falam com algo que chamam de Mensageiros. Você pode até mesmo acreditar que realmente exista tal coisa.
- Mestre: Você é bem versado na cultura dos Caçadores, incluindo compreensão que existem realmente diferentes tipos de Caçadores.
- Doutor: Você sabe mais do que muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento de Caçadores é comparável ao de um Inspirado que está ciente de “monstros” por alguns anos.
- Erudito: Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles sabem sobre si. Você tem uma boa ideia do que os Mensageiros realmente são.

Possuído por: Espectadores, Caçadores, Loucos, Sobreviventes de Ataques de Caçadores, Caçadores de Bruxas



Especialidades: Margens, a Caçada, os Mensageiros, um credo em particular

CULTURA DOS MAGOS

Apenas alguns poucos Caçadores encontraram bruxas ou feiticeiros o suficiente para aprender detalhes sobre eles. Muitos Caçadores são improváveis de terem mais do que um ou dois pontos de qualquer tipo de Cultura. Para detalhes de Cultura dos Magos, veja a página 198.

CAÇADORES E MÁGICA

Caçadores são protegidos em parte por Margens sobrenaturais que são dadas a eles pelos Mensageiros. Em teoria, os Mensageiros estão sujeitos às mesmas regras como qualquer outro ser espiritual, mas seu poder é tamanho que muitos magos achariam difícil sobrepujar os milagres que eles delegam aos caçadores. A interação entre Margens de caçadores e efeitos de Esferas de magos varia de imunidades brutais à virtual falta de defesa. Ambos os lados sofrem intensamente da natureza imprevisível de seus oponentes, não sabendo o que esperar enfrentar.

Muitas interações caçador/mago serão precisamente delineadas pelo uso ou falha em usar Convicção por parte do personagem caçador. Qualquer ilusão, truque de mente ou efeito de controle de mente pode ser interrompido com gasto de um único ponto de Convicção como nas regras normais de **Caçador**. A imunidade obtida pelo uso da Convicção do caçador dura apenas pela duração da cena, e o efeito por isso pode se resumir se o mago obter sucessos que lhe permitam uma duração mais longa. Por outro lado, um caçador que não gaste Convicção normalmente não terá defesas contra efeitos mentais fora de sua própria Força de Vontade. Vale notar que um caçador que gaste pontos de Convicção anulará efeitos de mente de que não esteja ciente. A Segunda Visão também pode ser usada para perfurar automaticamente qualquer falsa aparência que um mago possa apresentar, seja uma mudança de forma baseada em Vida, um holograma de Forças ou uma ilusão mental.

Todos os casos que resultam numa Margem oposta aplicada contra um efeito do mago devem ser

resolvidos usando ou as regras de Crossover Rápidas e Rasteiras ou de Crossover Baseado em Sucesso descritas acima neste capítulo. Isto envolve comparar as Esferas totais contra a pontuação de Trilha do Credo ou os sucessos obtidos uns contra os outros. Em qualquer caso os efeitos do agressor são reduzidos pela defesa de seu alvo e os resultados finais são determinados neste ponto. Deve se lembrar que ninguém pode tentar responder um ataque a menos que possa de algum modo sentir enquanto ele ocorre ou a menos que suas defesas já estejam dispostas antes do ataque ocorrer.

As Margens específicas que os caçadores podem trazer já garantem penalidades específicas contra seus alvos. É possível até mesmo que um caçador com certas Margens possa fazer um mago ficar completamente incapaz de usar sua magia por um período de tempo. A habilidade de usar magia é uma habilidade sobrenatural, e qualquer Margem cuja descrição diga que evita o uso de habilidades sobrenaturais bloqueará o uso dos poderes do mago. Tais Margens normalmente não eliminarão habilidades menores tais como aquelas fornecidas pelos Antecedentes Arcanum, Avatar, Destino e Sonhos, mas é possível que até mesmo Características inatas deste tipo possam se tornar inúteis. Isto é parte do porquê os magos que compreendem os caçadores temem o perigo que eles representam. Nenhum mago gosta de descobrir que está sem os poderes mágicos que lhe fazem o que ele é.

Os magos com a Cultura apropriada para conhecer seus inimigos, ou até mesmo uma compreensão da condição humana, podem tentar um truque particularmente sujo. Um efeito de *Mente 2* pode fazer com que o caçador gaste um ponto de *Convicção* imediatamente por sucesso, embora os efeitos desta *Convicção* ainda anulem quaisquer outros efeitos mentais que o caçador sofra pela cena atual e provavelmente dispare a *Segunda Visão* do caçador. Infelizmente, os caçadores sujeitos a este efeito normalmente são libertos da influência mental, cientes das criaturas sobrenaturais em torno deles e amedrontados que estejam quase destituídos de posterior *Convicção*. Mesmo se um caçador não compreende como isto ocorra, o que é provável, pode se tornar hipersensível à presença de criaturas sobrenaturais, como certamente qualquer um deles pode ter causado seu estado atual e repentino.

Língua de Caçador

Os caçadores possuem a habilidade mística de se comunicarem uns com os outros num manuscrito que cada um deles compreende de forma inerente e que não pode ser decifrado por qualquer outro ser. Ao

menos esta é a teoria que há por trás dos fatos. Na verdade, claro, este estado das coisas é um efeito mágico um tanto vulgar realizado numa larga escala pelos Mensageiros. Os Narradores podem enfrentar magos que legitimamente assumem que é possível para eles quebrar o código dos Mensageiros, mesmo que fique com provado que seja quase impossível fazer isso. Afinal, os magos realizam o impossível antes e depois do café todos os dias, então o que evitaria que eles quebrassem os símbolos místicos que cada caçador aprende instintivamente?

Assim como as Esferas, este não é um feito particularmente difícil. Tudo que se precisa é *Mente 3* para lidar com o significado universal dos símbolos. Alternativamente, o Mago pode usar *Mente 2*, *Espírito 2* para examinar as profundezas dos reinos espirituais e se ligar ao inconsciente universal. Infelizmente para um mago esperto o bastante para tentar isto, ele está enfrentando um muro incrível de contramágica contra seus próprios esforços espíões. Dependendo dos desejos do Narrador isto pode representar uma necessidade de obter 30 sucessos ou mais simplesmente para perfurar as defesas babilônicas dos Mensageiros. Trinta é um número bastante generoso – Narradores que desejam representar a ira divina dos Mensageiros podem elevar as exigências para 50, 75, 100 ou mais, e possivelmente ter espíritos vingativos atacando os magos que tentam o feito. Magos experientes podem sentir uma similaridade distinta entre as forças do Paradoxo e aquelas que se formam contra eles quando se colocam contra o poder dos Mensageiros.

Vozes em Minha Cabeça

Magos errantes podem considerar umas poucas oportunidades quando enfrentam a presença de caçadores. Aqueles que compreendem que seus inimigos ouvem vozes falando com eles podem buscar enganar seus inimigos. Falar a um caçador via telepatia é meramente um efeito de *Mente 3*, mas isto não é o suficiente para duplicar a sensação distinta dos Mensageiros. Se passar pelas mensagens mentais de um dos Mensageiros exige *Mente 3*, *Espírito 2* para combinar comunicação mental com fala espiritual. Fazer com que um caçador acredite nas palavras que ouve em sua cabeça é uma questão controlada pela interpretação normal daquele caçador e os sucessos que o mago acumula enquanto tenta enganá-lo. O mago deve fazer um teste de *Manipulação + Cosmologia* ou *Cultura dos Caçadores* com uma dificuldade igual a 6 mais qualquer pontuação no Antecedente *Patrono* que o caçador possua. Obviamente é mais difícil enganar alguém que ouça o real numa base regular. Infelizmente para muitos

caçadores a ideia de ouvir vozes estranhas em suas cabeças se tornou quase normal, e se o mago tiver sucesso, suas ordens provavelmente não serão ignoradas, embora possam ser tratadas com qualquer falta normal de cooperação que um caçador dispense aos seus reais patronos Mensageiros.

Alguns magos tentam uma abordagem diferente e querem compreender os próprios Mensageiros. Tais indivíduos provavelmente tentam efeitos de Espírito ou Mente para se comunicar com os Mensageiros através dos caçadores que agem como seus porta-vozes e campeões. Isto pode ser conseguido através de efeitos de Mente 3 ou Espírito 2, mas os magos que conseguem provavelmente não apreciam seus esforços. Contatos bem sucedidos com um Mensageiro só trazem ao mago sua atenção direta. Se as

verdadeiras metas do mago caem dentro daquelas do Mensageiro, ele pode deixar o mago em paz para buscar seus planos, mas isto não é certo. Os Mensageiros geralmente se ressentirão da intrusão e comunicarão a presença do mago a outros caçadores na área com os quais têm contato. É possível, contudo, que vários magos espirituais que estejam em sintonia com os desejos naturais do divino possam encontrar novos aliados nos Mensageiros. Espíritos da justiça divina contrariados podem estar ordenando e podem forçar os magos que os alcançam a servir ao lado dos caçadores que se voltaram a seus propósitos. Isto pode formar precisamente o tipo de desculpa que um Narrador precisa para colocar personagens de **Caçador e Mago** juntos.

MÚMIA



A Sexta Tempestade Espiritual, conhecida como Dja-akh, rasga as terras das sombras, destruindo a cidade dos mortos egípcia e colocando o deus Osíris numa atividade sem precedentes. Muitos magos permanecem completamente inconscientes dos eventos que levaram à ascensão das novas múmias, e mesmo aqueles que encontraram as mais novas múmias por vezes não estão plenamente certos do que elas são. Grupos Ahl-i-Batin bem como certos Coristas e Herméticos tendem a ser os grupos de magos mais comuns a encontrar e compreender os Renascidos.

Num alto nível existe uma forte dicotomia entre a falta de conhecimento que muitos magos mostram frente as múmias e a cultura quase íntima que outros grupos de magos possuem. Grupos de feiticeiros que não se envolveram no paradigma histórico egípcio ou os ritos de criação que trouxeram as múmias à existência geralmente têm pouca ou nenhuma informação sobre eles. Por outro lado, alguns grupos místicos foram importantes fatores no ritual de Ressurreição que trouxe as almas fragmentadas de Amenti à vida mais uma vez. Estas sociedades se beneficiam da experiência direta e revelações proféticas dos Renascidos e seu deus Osíris.

Regras para graus de conhecimento que um culto pode possuir sobre múmias, ou que as múmias podem possuir sobre a sociedade dos magos, podem ser representadas pelas seguintes Habilidades Cultura

CULTURA DAS MÚMIAS

- **Estudante:** Você sabe com certeza que as múmias existem e está começando a separar a verdade das falácias básicas da cultura oculta

normal a respeito de sua espécie. Múmias não cambaleiam por aí envoltas em trapos, por exemplo.

- **Universitário:** Você sabe que múmias são criadas por um poderoso ritual que lhes concede imortalidade em série. Você pode até mesmo saber da existência do Culto de Ísis, os Filhos de Osíris e a Corporação Ashukhi.
- **Mestre:** Você é bem versado na cultura das múmias e provavelmente até sabe da existência dos Eset-a e os Shemsu-heru. Você pode saber que Hórus é um ser real, embora esteja duvidoso se sabe onde encontrá-lo.
- **Doutor:** Você sabe tanto quanto muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento de múmias é comparável ao de alguns dos mais sábios cultos, incluindo a ciência de que os Amenti não são as únicas múmias.
- **Erudito:** Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles sabem sobre si. Seu conhecimento de múmias é comparável ao dos Shemsu-heru. Se isto chamar a atenção de certos Imkhu, sua existência pode estar em perigo.

Possuído por: Avatares Orientais, Casa Shaea, Múmias, Cultos de Ressurreição, Egíptófilos Sobrenaturais

Especialidades: Mágica de Múmias, Fraquezas de Múmias, um culto em particular

Nota Especial: As múmias muitas vezes possuirão um Conhecimento alternativo chamado Cultura Amenti. Assuma que a Cultura Amenti é uma forma um tanto superior de Cultura de Múmias, sustentada pelo fato de que o erudito está buscando compreender

sua própria espécie ao invés de aprender os segredos de estrangeiros. Os Narradores podem representar isto ao oferecer números de dificuldade menores para representar os mesmos fatos ou ao tratar um nível de habilidade como um ponto maior.

CULTURA DE M̄AGOS

As múmias são realmente mais prováveis de explorar Conhecimentos cruzados do que muitos habitantes do Mundo das Trevas. Muitas múmias devem sua existência ao culto de Ressurreição que executou rituais mágicos ensinados a eles por Osíris e potencialmente até os ensinaram parte de sua coleção pessoal de encantos místicos. Para regras a respeito deste conhecimento, veja Cultura dos Magos, p. 198.

M̄ÁGICA E M̄UMIAS

As relações entre múmias e magos são normalmente extremamente antagônicas ou profundamente e mutuamente benéficas. Certamente a vasta maioria de magos não tem interação com múmias, mas aqueles que têm geralmente estão ocupados ativamente, tentando trazer sua destruição ou ativamente buscando ajudar suas metas. Os cultos de Ressurreição muitas vezes contêm membros magos que buscam melhorar a posição das múmias e ajudar a derrotar as forças de Apophis. Por outro lado, cultistas sinistros de Apophis, incluindo os Amkhat e certos Nefandi egípcios, buscam nada além da destruição de todos os servos de Osíris e o fim de Ma'at.

Feitiços e efeitos de múmias e magos que resultam em efeitos opostos estão sujeitos às regras opostas dadas sob as regras de Crossover Rápidas e Rasteiras e Crossover Baseado em Sucesso fornecidas anteriormente neste capítulo. Claro que múmias e magos ainda devem sentir ataques vindouros para

serem capazes de revidá-los, ou possuir defesas notáveis contra ataques mágicos. Ironicamente, este é um momento em que até mesmo os magos podem ser sobrepujados. A hekau das múmias é um dos tipos de mágica mais defensiva no Mundo das Trevas, e é provável que os Renascidos tragam amuletos protetores e efígies para usar a qualquer momento em que sejam atacados. A despeito disso, os magos ainda têm acesso a efeitos dinâmicos que lhes concede flexibilidade muito além da capacidade do mais avançado praticante de hekau.

Alguns pontos importantes devem ser destacados a respeito do crossover. Os magos são uma das poucas forças sobrenaturais que podem trazer o conhecimento e poder necessários para destruir uma múmia. Destruir uma múmia permanentemente pode ser conseguido com um efeito conjunto de Espírito 5, Primórdio 5 por um mago que tenha ao menos algum entendimento do que está fazendo. Algumas múmias mais antigas, especialmente da facção Ismaelita, podem intencionalmente procurar por magos pela oportunidade de obter a libertação final de suas existências eternas.

Outra observação é a ocorrência comum de rituais de múmias e magos que realmente buscam ajudar mais do que confrontar um ao outro em seus esforços. Os Narradores deveriam permitir que personagens magos e múmias trabalhem juntos para as regras de Ação em Grupo do livro de **Mago**. Mesmo a mais talentosa das múmias apreciará a ajuda de um mago ao executar seus feitiços de hekau, e até mesmo o mais poderoso mago pode se beneficiar do conhecimento místico de um perito praticante de hekau.

VAMPIROS DO ORIENTE



Narradores que desejam incorporar vampiros orientais e magos nas mesmas histórias têm a vantagem das inúmeras semelhanças entre este tipo de crossover e o de vampiros normais. Assuntos a respeito de imunidades especiais e oposição entre Disciplinas orientais e Esferas de magos seguem as mesmas regras como as fornecidas na porção de **Vampiro: A Máscara** deste capítulo, com algumas exceções que serão apontadas aqui.

As diferenças culturais entre os Vampiros do Oriente e os vampiros ocidentais não podem ser ignoradas. Magos que possuam o conhecimento dos vampiros ocidentais e decidam aplicá-la igualmente

aos Vampiros do Oriente provavelmente enfrentarão muitas surpresas inesperadas e mortais. Muitas destes virão do fato que os kuei-jin são seres essencialmente demoníacos que recuperaram o controle sobre seus cadáveres caídos, enquanto que os vampiros do Ocidente são criaturas sanguíneas, mas mais físicas. As diferenças inerentes nestas mudanças vão além da referência cultural.

Os Narradores devem manter sempre em mente que as várias energias chi dos kuei-jin vêm de diferentes fontes e assim normalmente caem sob diferentes Esferas. Muitas ocorrências de energia yin e yang caem sob a Esfera Primórdio. Energias p'oh são expressões cruas do espírito demoníaco e assim são afetadas pela Esfera Espírito. Energias hun, por outro

lado, são uma expressão da força interior que pode ser alcançada apenas pela Esfera Mente. Todos efeitos que buscam influenciar o fluxo destas energias devem usar as Esferas adequadas.

CULTURA DOS VAMPIROS DO ORIENTE

- Estudante: Você sabe com certeza que os Vampiros do Oriente existem e está começando a separar a verdade das falácias básicas da cultura oculta normal a respeito destes vampiros exóticos. Nem todos Vampiros do Oriente devem parar para contar arroz, por exemplo.
- Universitário: Você sabe que os Vampiros do Oriente se chamam de kuei-jin e que eles têm sociedades de mortos vivos baseadas em torno das antigas cortes.
- Mestre: Você é bem versado na cultura dos Vampiros do Oriente, incluindo a compreensão dos estereótipos associados com todos os Darmas, possivelmente até mesmo conhecimento menor de seus diferentes poderes comuns.
- Doutor: Você conhece tanto quanto muitos de seus sujeitos. Seu conhecimento dos Vampiros do Oriente é comparável ao daqueles que obtiveram uma compreensão bem alta de sua trilha de Darma.
- Erudito: Você conhece seus sujeitos melhor do que muitos deles se conhecem. Seu conhecimento dos Vampiros do Oriente é

comparável ao de um mandarim. Se isto viera a chamar a atenção de certas cortes, você pode se achar passando por momentos interessantes.

Possuído por: Caçadores de Demônios orientais, Vampiros do Oriente, Vampiros de San Francisco, espiões Tremere

Especialidades: Shintai dos Vampiros do Oriente, um Darma em particular, uma corte específica

Nota Especial: Os Vampiros do Oriente muitas vezes possuirão um Conhecimento alternativo chamado Cultura Kuei-jin. Assuma que a Cultura Kuei-jin é uma forma um tanto superior da Cultura dos Vampiros do Oriente, sustentada pelo fato de que o erudito está buscando compreender sua própria espécie ao invés de aprender os segredos de estrangeiros. Narradores podem representar isto ao oferecer números de dificuldade menores para refletir os mesmos fatos ou ao tratar um nível de habilidade como um ponto superior.

CULTURA DOS MAGOS

Os Vampiros do Oriente estão mais sintonizados com as criaturas sobrenaturais em torno deles do que muitos vampiros ocidentais. Dos vampiros ocidentais, possivelmente apenas os Tremere tendem a possuir o mesmo nível de conhecimento oculto. Muitos kuei-jin que sabem de magos se especializam no conhecimento dos Wu Lung e Irmãos de Akasha. Para maiores detalhes, veja Cultura dos Magos, p. 198.

OUTROS JOGOS



Usando os exemplos acima, não deve ser difícil inventar regras para lidar com quaisquer outros cenários de jogos produzidos pela White Wolf, tais como **Aparição**, **Changeling**, ou até mesmo

Trinity e **Aberrant**. Narradores corajosos podem até mesmo querer usar **Adventure!**, mandando seus magos para uma história alternativa da Terra mais alinhada com uma utopia dos Filhos do Éter.

EM BREVE PARA MAGO:

LIVRO DE TRADIÇÃO:

DEPTOS DA VIRTUALIDADE



MAGO

MANUAL DO NARRADOR

INICIAÇÃO NOS MISTÉRIOS

Confuso pelo Paradoxo e Paradigma? Não está certo sobre quais conflitos e lutas passam os magos modernos? Quer conduzir seus jogadores por Procuras mas não sabe por onde começar? Estas e mais questões são respondidas aqui, junto com dicas para fazer de **Mago** tudo que quiser — aqui estão as ferramentas. Seja feita sua vontade.

PUXANDO AS CORTINAS

Mais do que apenas conselhos Narrativos e explicações de regras, o **Manual do Narrador de Mago** cobre muitos e variados ângulos do abordagem do jogo. Examine formas de conduzir um jogo totalmente numa linha de tempo totalmente diferente. Reconstrua as Tradições e o cenário para se adaptarem aos seus desejos. Jogue crossovers com outros jogos do Mundo das Trevas. Abra as comportas da criatividade e faça de **Mago** o jogo que você sempre quis jogar. Tudo é possível!

