

MESTRES da Arte



O Guia dos Arquimagos para Mago: A Ascensão

MESTRES *da Arte*



Por Deird're Brooks e Adam McCandliss

Créditos

Autores: Deird're Brooks and Adam McCandliss
Desenvolvimento: Jess Heinig
Editoração: James Stewart
Direção de Arte: Aileen E. Milles
Arte: Richarc Clark, Jeff Holt, Leif Jones, Alex Sheikman
Arte da Capa: Jason Felix
Layout, Diagramação & Design da Capa: Aileen E. Milles

Agradecimentos Especiais para:

Rich "Stuffed Hippopotamus" Danksy, for more than a year of wisdom, erudition and convection antics.
Ed "Yikaz!" Hall, loepper of the highest standards.
Greg "Babylon Market" Fountain, for travelingthrough models and photos and promotionals to try sonething new and different.
Fred "Chicks Rule" Benney, who decided to sell a much more difficult - and lucrative - product.
Pauline "Chicks Hate Me" Yelk, who built the best work at the eleventh hour and even gave me some of the credit (that I didn't deserve)
And Matt "Vanished without a Trace" Milberger, who may have disappeared but won't be forgotten.
Best of luck in you new ventures, friends.

Projeto e Execução



©1999 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 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 os 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, A Torre Caída Las Vegas, Mago Companheiro do Narrador, Mago Tarô Deck, Manifesto Transmissions de Rouge Council e The Bitter Road são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos os 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.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas.

Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas entretenimento.

Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

Visite a White Wolf online:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

IMPRESSO NOS E.U.A

Créditos desta Versão

Copyright: Nenhum
Título Original: Masters of the Art
Tradutores, revisores e diagramadores: Cauê, C0i0t3, GODDAMN Battler, Kao, Llew FRoque, O Bibliotecário, Pedro "o Psicólogo", Pescaldo, Rafael 'Kaichkull' Mastromauro, Renam, Solar e V0rt3x.

Mestres da Arte – Versão 1.0

MESTRES *da Arte*

Conteúdo

Preludio - Um Mundo Limitado	4
Introdução	8
Capítulo Um - Retrospecto	12
Capítulo Dois - Limiar	24
Capítulo Três - Arquimaestria	32
Capítulo Quatro - Ascensão	50
Apêndice - As Chaves para o Universo	64



Prelúdio: Um Mundo Limitado



Chandra pairava no vazio do seu Domínio. Seu globo prateado refletia间断地 the os selos no seu manto hermético. Nas profundezas da esfera, cores rodopiavam e explodiam. Estrelas saltavam para fora do centro, e a superfície de mercúrio do globo do tamanho de uma bola de basquete flutuava como nuvens, primeiro oferecendo um vislumbre, logo ocultando o mundo dentro de si.

Kyle apinhou-se desconfortavelmente próximo a Arquimestra. A mulher velha com cabelos brancos e modos do século XVI era perturbadora demais para se lidar com igualdade. Mantendo-o relaxado, ela afirmou que, iria forçá-lo a pensar por si próprio em cada momento empregado na presença dela. Kyle não gostou muito da ideia, mas não podia discutir. Ele aprendia mais observando-a do que nos últimos seis meses de procura através de fórmulas arcana ou jogando conversa fora com Lee Ann.

Tonto na escuridão, Kyle inclinou-se para observar o globo mais de perto. Chandra passou sua varinha mágica através da esfera refletiva. Certamente, a Arquimestra já não necessitava desse tipo de acessório, pois eles eram ligações familiares com um mundo há muito tempo superado. A ideia de tanto poder somado a aparente ausência de dimensão ou direção do Domínio deixaram Kyle levemente nauseado.

“Essa é a essência do Primórdio, disse Chandra. “Muitos na Ordem lhe diriam que é uma força sob a sua vontade, proveniente de um fluxo externo. O Primórdio flui através de seu Padrão, é claro, mas eles ensinam que há outros fluxos de Primórdio, aqueles que você utiliza para criar ou transformar.”

Kyle assentiu com a cabeça, não certo de onde Chandra queria chegar. Este era apenas o seu segundo ano entre os Herméticos. Se ele se concentrasse atentamente, gastasse a maior parte de uma hora lutando com aquelas malditas frases enoquianas e tivesse alguém para ajudá-lo, ele poderia ver e às vezes até direcionar o fluxo de Quintessência.

“A ideia de fluxos externos ou pedaços de Primórdio é enganosa. Todo o Primórdio está conectado, como vemos nesta demonstração. O universo é um único Primórdio. O Primórdio flui em todas as coisas. Até o Primórdio que não é parte do seu Padrão é parte sua, assim como você é parte do universo.”

Kyle assentiu novamente, ainda sem entender completamente. De qualquer modo era tudo filosófico; onde ela queria chegar, e por que aquela orbe era importante?

Indicando a esfera como se estivesse lendo sua mente — o que ela deveria estar realmente fazendo, até onde Kyle sabia — Chandra continuou sua lição. “Este universo — sim, isso é um universo inteiro portátil — foi construído milhares de nossos anos atrás. Quando você o observa, sente a sua natureza Primordial. Veja que a energia dentro dele é toda a mesma. Toda estrela, todo ser que venha a existir nele, flui da mesma fonte. Essa é a natureza do Primórdio. Ele é eterno.”

Chandra era uma das mais renomadas especialistas no estudo do Primórdio. Kyle não tinha ideia do porquê dela ter aceitado ensiná-lo. Até onde ele sabia, estava tão abaixo do nível dela em habilidade que ela estaria perdendo tempo. Olhando atentamente a bola, ele se concentrou no fluxo de energia, os Padrões se destruindo e se formando. Lá dentro, galáxias inteiras giravam, liberando Quintessência em linhas luminescentes. Civilizações inteiras se ergueram e caíram. Nas extremidades, a própria bola era uma massa dobrada de energia, um universo isolado do nosso. Fervilhava de energia, jogando correntes de energia e sentimentos como se fosse nutrido da realidade do universo maior. Kyle inclinou um pouco para trás, esforçando-se para enxergar mais profundamente a superfície do globo.

Kyle sorriu ao notar as conexões de Primórdio. “Eu posso ver as linhas,” disse. “É um universo como o nosso, quero dizer, não há nada de especial nele, exceto o fato de ser tão complexo que não sei como alguém pode criar algo assim.”

Chandra cerrou os lábios. Ela soltou um suspiro repentino na escuridão do Domínio e continuou sua explicação. “Nem eu poderia criar algo desta complexidade. O objetivo não é ver a Quintessência dentro dele. O objetivo é entender a sua singularidade. Você observou a barreira entre este universo e o nosso?”

“Sim,” Kyle refletiu, observando o fluxo de energia. “Como se fosse uma parede, mas está ligada de alguma forma. Como se fosse apenas pedaço de papel dobrado, ou como se o universo fosse um longo fio ou algo assim e essa parede fosse apenas um amontoado desse fio.”

Chandra confirmou com a cabeça. “Bom. Veja, ao reconhecer essa singularidade, perceberá que todas as coisas são formadas pelo mesmo do qual você é. E pela Lei da Congruência ...”.

“... Se elas são o mesmo que eu,” Kyle concluiu. “Eu posso afetá-las assim como eu afeto a mim mesmo.”

“*Essa* é a natureza do nosso ofício. Não os feitiços. Tampouco alterar a realidade. Mas a mudança do universo e da essência de tudo de uma vez.”

Chandra passou a mão na esfera para dar ênfase, então proferiu um ruído baixo e sibilante. Luzes rasgavam a escuridão do Domínio, enquanto ela abria a porta para os planos espirituais, flutuando facilmente através deles. Kyle sacudiu os braços inutilmente e moveu-se tentando seguila. Chandra agarrou e puxou Kyle, mas ele sabia que ela poderia ter simplesmente enlaçado-o com poder mágico.

Uma vez que atravessou a fenda, Kyle sentiu seu corpo se reorientar. Ele se estatelou com um grande “Ploft!” numa estrada de pedras. Estava agora no reino de Chandra, não mais no Domínio. A estrada não passava de uma ilusão, um construto feito por Chandra, mas até onde suas costelas sabiam, era rocha maciça.

Chandra removeu um selo da corrente no seu pescoço e disse que a fenda havia se fechado. Enquanto Kyle espanava a poeira de suas pernas, ela caminhou pela singular estrada até um grande solar de madeira, outro construto de seu reino particular. Kyle a seguiu obedientemente, imaginando quando veria sua casa novamente.

“Seria bom se você fizesse mais perguntas. Não temos uma eternidade para continuar esse estudo, e de tempos em tempos, você precisa retornar à sua vida normal” disse Chandra.

Kyle deu de ombros. “Sei lá. Por um lado, a teoria do Primórdio é bem simples. Mas eu não saberia como começar a manipulá-lo assim. Quero dizer, é como física teórica. Se você não precisar realmente *fazer* algo com ela, você pode apenas seguir o fluxo.”

Chandra piscou e parou por um instante, então suavemente inclinou a cabeça. Se deteve, absorvendo a linguagem moderna de Kyle. “Seguir o fluxo. Gosto disso. Eu suponho, então, que você precisa praticar. Mas você precisa achar algo que valha a pena fazer e um objetivo a alcançar.”

“E sobre o universo que me mostrou? Como funciona? Quer dizer, sei que você falou sobre ele ser Primórdio tecido em uma nova criação e o tudo, mas o ritual de fato e tal...”

Um leve sorriso surgiu no rosto cansado de Chandra, “Não sei como ele é feito, mas é um objetivo digno. Suspeito que seja um que você deva alcançar.”

Kyle piscou, surpreso. “Se não sabe como fazê-lo, então que o fez?”

Repentinamente, Chandra retornou à sua caminhada em direção ao solar. “Você o fez. Mil e quinhentos anos atrás. E deve fazê-lo novamente. Mas antes, você

aprenderá comigo. Então você pode deixar o universo para o meu mentor, no passado. Aproxime-se. Tem muito trabalho a fazer se você vai me ensinar.”

Kyle parou de andar, em seguida, e apressou-se para alcançá-la. Mágica raramente era fácil, e parecia que ia piorar. Em sua mente, um novo universo já começava a se formar.





Introdução



Escondidos no canto distante do café, Mark e Sir Lawrence não pareciam muito deslocados — o primeiro em vestes militares, o segundo em elegantíssimo traje formal. Cercados por estudantes, membros de subculturas variadas e cafefína, eles eram só mais uma dupla de clientes na loja chique, parcialmente ofuscados pelas plantas internas enquanto descansavam em cadeiras que não combinavam com a mesa acabada.

Mark peocupava-se em manter uma expressão neutra ao entregar o livro. Sir Lawrence mantinha uma expressão fechada, lutando duramente para esconder a excitação sobre o achado. O livro em si não era nada demais, com uma encadernação simples e páginas pesadas como as de uma velha revista sofisticada. Talvez até tenha começado assim.

Sir Lawrence abriu o livro, passando por uma primeira página em branco para olhar os diagramas, escritos e figuras da página seguinte. Reunidos de fontes distintas, os pedaços individuais contavam histórias e pintavam imagens. A maioria consideraria o livro uma coleção de contos estranhos ou sabedoria confusa. Sir Lawrence acenou para Mark e habilmente fechou o livro e o colocou em sua bolsa de pano.

"Nosso fardo já é duro o suficiente sem precisarmos inventar tudo na hora," Mark disse. "Não tem sentido as pessoas ficarem cometendo os mesmos erros. Parece ser a hora de discutir os mistérios maiores sobre os quais ninguém falou antes."

Virando-se em sua cadeira pra ficar um pouco mais confortável, Mark balançou um pouco a cabeça, e então tomou um gole de café. Sua voz estava baixa e firme quando continuou. "Eu ainda estou desconfortável sobre entregar todas as teorias sobre Arquimaestria a qualquer mago vivo. Vimos o que acontece quando o alcance de alguns magos supera o limite de sua compreensão, ou quando alguns enfiam na cabeça que devem pegar atalhos no caminho da glória."

Sir Lawrence bateu na mesa, com ênfase, respondendo, "Isto é exatamente o que esse tomo deve prevenir. Aqueles que aprendem com erros dos outros podem evitá-los. Mentores podem recorrer a essas lições — preparando seus estudantes pra longa jornada — melhor do que nós fomos, espera-se."

"Espero que esteja certo. Eu não quero ter de limpar a bagunça que vai dar quando um garoto enfiar na cabeça que pode derrubar os pilares do Céu em seis simples passos."

Sir Lawrence lançou a Mark um sorriso nervoso. "Meu livro anterior deu meios pra eles sobreviverem os primeiros meses. Aqueles que realmente entenderem esse novo," ele diz, tocando a bolsa de pano, "terão progredido da necessidade ou desejo de tremer o Céu, como você colocou. E os outros... esses não podem ser ajudados de qualquer forma. Isso não é para os milhares que não entendem. Mas para os poucos que conseguem."

Mark assentiu com a cabeça, observando as pessoas no café. Em meio à confusão e aos sussurros, padrões emergiam: pensamentos, esperanças em comum, medos e erros. Qualquer uma dessas pessoas algum dia poderia se

tonar um mago, ou um Arquimestre, talvez o arauto da Ascensão. Mas por hoje o trabalho estava feito – as palavras e imagens do livro que poderiam um dia levar essas mesmas pessoas à iluminação.

Como Usar Este Livro

Talvez você tenha visto alguns dos outros textos de ajuda mágica por ai. Eu fui mencionado em alguns e escrevi umas partes de outros. Sou Mark Gillian, renegado, iniciado e geralmente um pé no saco. Nesse livro eu vou explodir seus conceitos sobre o PODER da magia, e perguntar coisas como:

O que significa ser uma das entidades mais poderosas do cosmos?

Vampiros tem seus antigos anciões, lobisomens tem suas lendas e seus heróis reencarnados; entretanto, até mesmo o mais humilde dos magos pode distorcer o tecido da realidade conforme sua vontade. As luminárias ascendentes da Maestria rearranjam os Padrões do próprio universo, cujos pensamentos ressonantes atravessam a fronteira cósmica e do espírito da Criação. Certamente, aqueles com tamanha sintonia com o universo, e tão capazes de dirigir seu fluxo, chegam quase a ser divindades.

Mas não sem consequências. Mesmo quando você coloca o mundo de cabeça pra baixo, a magia muda você. O controle externo espelha a evolução interna. A Magia não é um caminho rápido e fácil para o poder; é um estudo exigente que, se não controlado, consome sua vida. E quanto mais você executa e estuda a transformação do universo, mais o universo lhe transforma. Que humanidade resta a um homem que altera os fundamentos da Terra e Céu? Forças despertadas viram-se para o seu interior e transformam-lhe em algo muito além do frágil mortal que nasceu em um mundo adormecido.

O Arquimago — um mago tão poderoso e sábio, cujo poder exterior é mero reflexo de um foco inabalável — comprehende a essência primordial do universo a tal nível que seu conhecimento só é limitado pelas formas que ele o descreve. O Arquimago trilha o caminho para controlar o universo, mas neste processo pode perder a visão da própria transformação.

Com este livro, você tem uma certa chance de esquivar das armadilhas que pegaram tantos outros magos. Eu reuni esse volume para que você possa aprender com a sabedoria daqueles Arquimagos que fizeram descobertas tardes demais. Os poderes de Arquimago podem parecer atraentes, mas são tão vazios que podem vir ao custo da Ascensão. Leia com cuidado. Aprenda. Abraçando o coloquialismo de um amigo meio romântico, abrace a jornada, não o destino.

Ah, e uma palavra de aviso: Fique com o pé atrás com tudo aqui. Pouco é conhecido sobre os Arquimestres e semelhantes então você pode facilmente assumir que tudo aqui é uma suposição e não um fato. Você pode aprender do modo doloroso que algo não funciona do jeito que falamos. Então fique esperto.

Palavras dos Escritores de Verdade

Parte narrativa e parte descritiva, Mestres da Arte carrega sabedoria de vários grandes magos e oferece um poderoso material novo para seus jogos. Veja com os olhos dos próprios magos; entenda os defeitos que até eles tem. Então deixe esta nova perspectiva chegar totalmente em sua crônica. Como notou, partes deste livro podem ser encontradas no Mundo das Trevas, distribuídas como avisos aos famintos pelo poder. Outros elementos são melhor deixados como segredo para descoberta futura. De qualquer forma, deixe que a narrativa lhe carregue em sua própria história.

Clima: Com Grandeza, Perda

Um Arquimago alcançou as maiores alturas do conhecimento mágico, mas no processo desviou-se dos passos da iluminação verdadeira. O clima deste livro é de perda: a perda da inocência, da sanidade, do potencial. Um Arquimago pode nunca recuperar suas oportunidades perdidas. Nenhuma quantidade de poder supera as falhas de si mesmo. Olhe no coração do Arquimago e você verá uma pessoa que desperdiçou um grande dom de entendimento pelo poder de controlar. Até aqueles que notam sabem que é tarde demais pra voltar e consertar – e essa realização leva muitos (como Porthos) à loucura.

Tema

Húbris geralmente leva os magos aos grandes feitos da Maestria. Assim, igualmente, tal qual a insegurança ou mesmo a simples curiosidade. O mago que quer saber *como as coisas funcionam* aprendendo magia poderosa sim, mas perdendo a jornada de auto-descoberta. Esses magos se impõe sobre o universo ao invés aprender seu lugar na Criação. O conflito aqui é interior versus exterior: o Arquimago externaliza-se, tornando-se uma peça separada ao invés de perceber que toda a experiência é fundamentalmente interna. Achar um caminho para iluminação pessoal enquanto se usa magia para lidar com um mundo que ignora a necessidade dos vivos é um ato difícil de equilibrar. Não é surpreendente que tão poucos magos Ascendam — a tarefa é muito árdua. Novamente e de novo, o mago precisa escolher entre manipulação externa e entendimento interno. O Arquimago que escolheu o externo está agora preso pelas mesmas regras que ele impõe na realidade. Mas pode um mago menos iluminado aprender a distinção e sobreviver a um mundo fora de seu controle? E assim o ciclo continua...

Os Fundamentos

Este livro contem tudo que você precisará saber sobre Arquimagos: seus poderes, seu conhecimento mágico, seus aliados e inimigos, os lugares para onde viajam e as formas que interagem com seus semelhantes. Você também verá o caminho

à Ascensão, o papel dos Oráculos e as chances perdidas de escapar do impulso humano de controlar. Entre com cuidado, porque assim que a magia lhe transformar, não há mais volta.

Capítulo Um: Retrospecto examina os anos de formação e os passos notáveis que levam ao caminho da Arquimaestria. Embora a recompensa seja grande, o potencial de perda é incrível. A mão guia do Destino não pode ser resistida, mas talvez ela possa ser guiada a um fim mais produtivo. Aprenda a ver aqueles com os sinais de grandeza.

Capítulo Dois: Limite discute a elevação de um Mestre a Arquimestre. Cada tradição reconhece seus membros que a conquistaram a sua própria forma, mas todos concordam: Arquimestres estão numa classe própria. Poucos magos declararam-se com este título elevado; mesmo assim, muitos gostariam que verdadeiros Arquimestres reconheçam os genuínos entre os pretenciosos. O que transforma um Mestre em um verdadeiro Arquimestre?

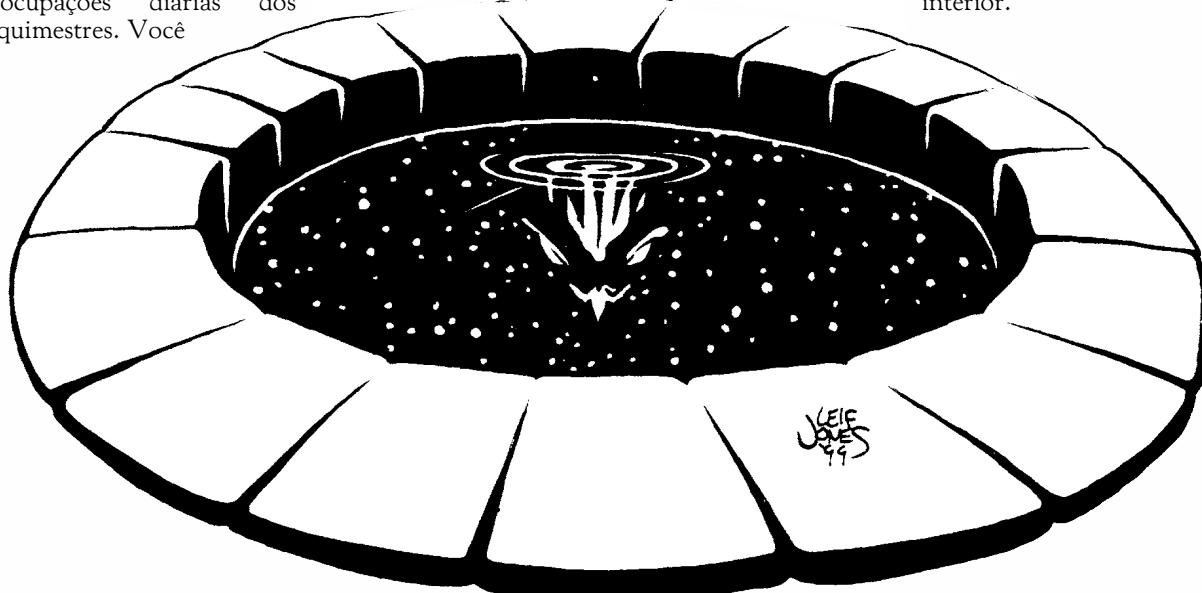
Capítulo Três: Arquimaestria descreve as preocupações diárias dos Arquimestres. Você

pensa que só porque é um Arquimago não terá que se preocupar com amigos, família e a vida em geral? Magia é um trabalho de arte, não uma cura para tudo. Este capítulo explora os problemas que afligem Arquimagos quando eles interagem com o mundo material — e lugares além.

Capítulo Quatro: Ascensão detalha o passo misterioso que até os Arquimagos deixam escapar. Ascensão não é a Décima Esfera, ou um poder ou uma sabedoria repentina. Magos não tem certeza do que, exatamente, a Ascensão realmente é, ou o que significa, mas é um objetivo real e verdadeiro. Aprenda sobre a jornada que eleva o Avatar e o papel dos Oráculos, os maiores e mais eruditos Arquimestres das eras.

Apêndice: As Chaves para o Universo examina as Arquiesferas, o nível de Maestria além de qualquer coisa conhecida para a maioria dos magos terrenos, e os poderes incríveis que os Arquimestres brandem. Aqui você encontrará informação diversa sobre aliados e inimigos que desafiam até mesmo um Arquimestre, e as regras para, se ousar, criar personagens e campanhas de Arquimagos.

Use esta sabedoria com boa fé. Lembre-se, o caminho é interior.





Capítulo Um: Retrospecto



O que leva um mago a procurar alcançar o status de Arquimago? O que o impulsiona na escalada às alturas da iluminação e poder? As respostas para estas perguntas variam tanto quanto os magos que escolhem este caminho. Esta não é uma escolha que os místicos fazem levianamente. Ao contrário, a origem disso pode ser retraçada desde o Despertar, talvez antes disso. Um mago com tais anseios pode encontrar satisfação apenas na verdadeira maestria da sua arte escolhida.

O Arquimago esperançoso pode ver seu destino desde o dia do seu Despertar, mesmo que não compreenda seu significado. Suas Procuras, sua abordagem à mágica e a aspectos filosóficos, podem levar a grandes resultados. O Arquimago em potencial geralmente é de fácil identificação. Ele faz perguntas que outros aprendizes

jamais considerariam e frequentemente demonstra uma grande visão ao conduzir sua arte. Ele nunca está satisfeito com suas habilidades, e sempre procura pelo próximo patamar. Vendo pouco uso em rotinas, priorizando o seu próprio estilo. Mesmo que nunca alcance a Arquimágia, sua performance ofusca aquela apresentada por seus companheiros.

O mago que trilha por esta estrada acha seu trabalho realmente monumental. Os obstáculos em seu caminho podem parecer maiores que as eventuais recompensas. Os sacrifícios são constantes e os sucessos são raros. Rivais dificultam seu progresso, enquanto seres inumanos tentam seduzi-lo para seus mestres com promessas de poder e conhecimento. Ele deve visitar reinos umbrais elevados para buscar conhecimento que não pode ser encontrado nem nos acervos do Horizonte ou Doissetep. Morte, loucura ou servidão a entidades malignas espera pela maioria dos magos que desejam os poderes de Arquimago.

Procuras



Toda Procura é uma experiência dolorosa. Elas te viram do avesso e forçam a encarar aquelas coisas que você mais odeia em si. Você precisa saber o quanto não sabe de si mesmo antes de entender como evoluir. A maioria dos magos nunca consegue passar pelas primeiras duas ou três Procuras antes de parar de tentar, morrem de velhice ou em consequência da violência, ou apenas estagnam; mas um candidato a Arquimago não para de cavar seu caminho, disposto a qualquer coisa, ainda que beirando a morte (e algumas vezes nem mesmo isso consegue pará-los).

Procuras são testes administrados pelo Avatar. Eles refletem seu destino e suas imperfeições em grandes e abrangentes simbolismos. Uma Procura guia um potencial Arquimago através de demonstrações daqueles aspectos na sua vida que ele deve desenvolver ou resolver antes de poder seguir em frente.

As Procuras dos Arquimagos são qualitativamente diferentes das Procuras de outros magos. Visto que um Arquimago já passou por muitos portões de auto conhecimento, suas Procuras posteriores serão certamente desafios, focando sobre traços de personalidade profundamente enraizados ou mesmo reunindo uma porção de pequenos defeitos em um formidável obstáculo. Naturalmente, graças a tal dificuldade (e perigos) jornadas de sonhos requerem grande esforço, mas recompensam com conhecimentos igualmente grandes, algumas vezes até o mago prevendo o próprio futuro. Um mago recentemente Desperto poderia ver as sombras de um inimigo poderoso ainda não encontrado (ou sequer nascido). Um mago experiente visita lembranças de velhos amigos e vê vários caminhos para futuras possibilidades. os desafios refletem seu destino, bem como conferem um foco a ele, enquanto escolhas díspares desafiam seu senso de moralidade e a si mesmo. Esta é a forja que molda a determinação e a vontade do Arquimago.

Como sempre, um Arquimago precisa passar nos testes recentes antes de seguir para novos desafios de uma nova Procura. Os testes recentes refletem as performances das suas Procuras passadas, garantindo que aprendeu as coisas que já foram ensinadas. Geralmente, os desafios crescem em duração ou profundidade, levando você a um maior comprometimento com as virtudes necessárias. Um aprendiz pode enfrentar um medo simples durante uma Procura, enquanto um Arquimago não somente deve confrontar esse medo, mas também o superá-lo sob terror em sua mais completa realização. Você não somente precisa superar os defeitos em seu caráter ou psique, mas entender sua natureza e lutar para torná-los virtudes. Poucos possuem o autoconhecimento para encarar tal mudança.

Avatares

O Avatar é amigo, amante, tormento, pai, irmão, mentor e inimigo de todo mago. Isto é em dobro para um

Narrando uma Procura de Arquimago

Quando um mago entra em uma Procura que o levará a cruzar o limiar da Arquimágia (Arete 6+), a profunda complexidade, simbolismo e sutileza podem ser de difícil compreensão, especialmente se o Desperto estiver despreparado. Ainda mais do que as Procuras anteriores, este passo anuncia o futuro, recupera o passado e os une em um desafio que poucos mortais poderiam resolver. Uma pessoa destinada a Procurar a Arquimágia não tem este poder dado de bandeja, mas ele é capacitado de uma maneira única para tanto, contanto que tente. Sua ligação com o objetivo deve ser absoluta, sua atenção inabalável e sua determinação implacável. Qualquer coisa menos que isso significa derrota.

Narradores não podem hesitar em fazer Procuras de Arquimagos particularmente difíceis e eruditas. Elas devem ser viáveis, mas nunca fáceis. Já que a Procura mantém um reflexo do desenvolvimento interno do mago, os desafios encarados devem questionar as crenças, valor e caráter, todas essas facetas desenvolvidas através de uma boa interpretação. Um personagem sem profundidade simplesmente não tem ganchos para tais Procuras, e não deveria nem ter permissão de tentar uma jornada deste tipo até que o jogador tenha o esforço para elaborar seu personagem.

Porém, lembre-se que deve estabelecer uma linha clara entre o jogador e o personagem; a Procura tem que desafiar o mago e suas percepções, mas não necessariamente fazer com que o jogador reavalie seu comportamento no mundo real. Se tanto o jogador quanto o narrador concordam com isso, então que seja. Mas não tente forçar certos assuntos como parte do jogo. Para ter mais informações gerais sobre as Procuras, consulte o *Livro dos Espelhos*, p. 53-55.

potencial Arquimago. Seu Avatar o impele às alturas da iluminação, sem se importar muito com sua integridade física.

Isto não é o inconveniente que parece ser, pois um Arquimago pode tomar conta de si mesmo. Ainda assim ele é avisado para olhar por onde anda quando segue por este caminho. Ele precisa manter as exigências de seu Avatar em perspectiva. Por mais que seu Avatar persista, o mago não o acompanhará se ignorar detalhes materiais.

Muitos magos aprendem a se adaptar às demandas de seus Avatares, ou até resistir a elas. Isso nem sempre é uma coisa ruim, pois pode ajudar um Arquimago a conseguir fortalecer o seu caráter o suficiente para atingir seus objetivos. Aqueles que falham, geralmente o fazem de maneira espetacular. A jornada à Arquimágia



não necessariamente será informada ao desafortunado mago pelo seu Avatar, o que pode tornar-se uma fonte de dificuldades com o passar do tempo.

Se você não está certo de que seu Avatar tenha este destino em mente, provavelmente ele não tem. As crianças do destino conhecem seu chamado.

Por outro lado, a Arquimágia não é somente a perspectiva do Avatar. Estudo dedicado e prática também são fatores importantes. Não importa o quanto potente um Avatar seja, é inútil se o mago não encontrar a disciplina necessária para o estudo dos maiores segredos. Da mesma forma, quanto mais forte a vontade, maior a chance de se elevar ao status de Arquimago. O Avatar possui um papel importante porém não é único.

Cada Avatar tem sua própria forma de comunicar-se e instigar. A maioria se encaixa em uma determinada categoria - você já deve estar familiarizado com as várias Essências. Porém, quanto mais você presta atenção no seu Avatar, mais descobre que ele tem uma personalidade própria. Arquimagos muitas vezes descobrem que seus Avatares possuem resquícios de personalidade, imagens e impressões de tempos antigos e vidas passadas - algumas vezes vidas anteriores como Arquimagos.

Dinâmico

Pouquíssimos Avatares Dinâmicos parecem suscetíveis de conduzir seus magos pelo difícil caminho da Arquimágia. Só porque parece improvável, não significa que nunca aconteça. Como uma força de mudança e exploração, um místico com um Avatar Dinâmico pode muito bem descobrir seu caminho para este nobre objetivo. Mesmo assim, não é a jornada que é importante, mas sim o seu destino. Um mago Dinâmico neste caminho geralmente parece guiado para algo aparentemente caótico e desconexo, que somente fará sentido no final. Pode demorar mais para um mago Dinâmico alcançar seu objetivo do que aqueles com outras Essências, mas a jornada é provavelmente muito mais eclética e interessante.

Padrão

Um Arquimago guiado pelo Padrão parece uma contradição. Ele metodicamente planeja um a um os passos de seu avanço e tenta antecipar cada desafio no caminho. Magos Padrões tendem a ser os Arquimagos mais práticos e realistas. Eles raramente perdem de vista o que estão fazendo quando surge uma distração. Naturalmente, Arquimagos Padrão ocupam um estranho nicho: por um lado, eles são poderosas forças de mudança e passaram por um grande avanço pessoal. Por outro, eles possuem o entendimento necessário para impor sua noção de ordem no universo.

Como diz o ditado “Nós estamos sempre em um processo de nos tornarmos mais parecidos com nós mesmos”. O mago Padrão reforça seus pontos fortes até que se torne um modelo do seu caminho escolhido para a Ascensão.

Primordial

Como pode um mago cujo Avatar toma a face de um deus falhar ao buscar a Arquimágia? Ele tende a ser o mais enigmático dentre os iluminados. Tais místicos podem encontrar

um mapa do caminho praticamente estabelecido para eles se tiverem tempo de olhar. Infelizmente esses caminhos tendem a refletir as manifestações do Avatar. Imagine seguir o caminho traçado por Odin ou Inanna para a iluminação, ou a força de vontade que se precisa para morrer e voltar – tudo por um pouco de informação.

Investigador

O Avatar Investigador é o mais inclinado a guiar um mago para buscar o poder e conhecimento de um Arquimago – não que isso seja uma regra para todos Avatares Investigadores. O mago com um Avatar deste tipo encontra seu caminho delineado por ele. Ele segue uma jornada de proporções épicas, com um objetivo claro e definido. Ele nem sempre conseguirá levá-lo até o final, mas esta não é a parte importante. Seu Avatar o faz dar o primeiro passo. Até o fazer, ele terá pouca paz.

De certa forma, um Arquimago investigador tem seus percalços. Na busca pelo poder ilimitado, a maioria dos Arquimagos perde as chaves para o conhecimento ilimitado. Como resultado, eles perdem o caminho de vista, focando-se mais e mais em metas particulares e sofrendo de uma miopia que o faz perder de vista a Ascensão. O Arquimago Investigador poderá encontrar a total compreensão de uma Esfera, mas isto traz pouco benefício quando ele falha em uma jornada ainda maior.

Infinito

Pensou que só haviam quatro Essências? Bem, somente quatro parecem ter se *manifestado*.

O problema é que Avatares são por natureza incompletos. Cada Essência segue um caminho diferente e move-se em uma direção passível de classificação. Isso significa que o Avatar tem uma compreensão limitada – um meio deficiente para a Ascensão. Partindo do princípio de que o Avatar é de muitas formas o poder por trás da magia, não faz sentido que ele tenha somente uma forma de ver as coisas.

Avatares não são nada além de fragmentos do Primórdio. Eles são particularmente potentes, e às vezes parecem ter consciência própria, mas ainda assim não fazem nada independentes de um mago. Eles não têm uma mente da mesma maneira que uma pessoa tem. Já que eles são fragmentos de energia universal, eles refletem apenas um pedaço do universo – uma Ressonância específica, se preferir. Cada Avatar teoricamente detém apenas um ângulo de visão do “quadro geral”, do contrário seria impossível a Ascensão, mas cada Avatar exibe apenas uma fachada específica.

Imagina-se que ao mago que Ascende são reveladas as demais dimensões universais do Avatar, numa compreensão de *cada* perspectiva do cosmos. Isto é apenas uma teoria, é claro, já que não há como ter certeza. A Essência Infinita provavelmente nunca será vista em um mago vivo, em carne e osso, porém, está lá mesmo assim. Afinal, o universo é refletido em cada pedacinho do Primórdio. Portanto, cada Avatar contém, de algum modo, uma imagem do todo.

“Eu não acredito em fadas!”

Então você não acredita em Avatares?
Supere isso.

Alguns magos nunca falam com suas consciências interiores. Outros enxergam visões de anjos, parentes mortos, amantes fantasmas ou o que quer que seja. O fato é que o Avatar não é apenas um espírito ou alma, ele é um conceito, mais precisamente um conceito da iluminação. Você só escolhe uma forma para ver essa iluminação – sua visão do demônio que guia você ou o tesouro que o perturba. “Avatar” é uma forma conveniente de representar essa força. É também chamado de “gênio” ou milhares de outros termos. Algumas visões são muito ativas, e certamente, o Avatar “lembra” experiências de vidas passadas, embora isso possivelmente seja o que o Avatar refletindo conhecimentos de outras encarnações.

Um Arquimago não precisa acreditar em Avatares. Ele só deve aceitar que é um reflexo da realidade e que mágica é mudar a imagem no espelho. Mude a si mesmo, mude o reflexo, mude o universo.

O que é o Avatar?

Alguns enxergam Avatares como anjos ou deuses encarnados. Outros, como estranhos espíritos, visões ou conceitos abstratos. Muitos Avatares mostram um assombroso grau de autoconsciência e motivações, porém eles não possuem consciência ou mente de verdade em termos humanos.

Essencialmente, o Avatar parece ser um fragmento de energia Primordial, ligada à consciência da alma. Alguns místicos teorizam que esta seja uma parte dos Puros, as entidades ancestrais da Criação. Certamente alguns Avatares mostram tendências para certos atos, personalidades ou manifestações, e ocasionalmente dois ou mais Avatares dividem uma característica em específico que levam magos a acreditar que estão relacionados de alguma maneira. Ainda assim, o Avatar deve sua consciência à alma humana. Os Arquimagos filosofam que somente a inteligência humana permite ao universo contemplar e compreender a si mesmo, e o Avatar é um pedaço de Primórdio que aprende o truque da autoconsciência da alma.

Cada Avatar elege uma alma para seguir. Quando alguém morre, o Avatar geralmente desaparece por um tempo, apenas para ressurgir compartilhando uma nova vida. Desta forma, magos lembram “vidas passadas” assim como seus Avatares evidenciam comportamentos influenciados por antigas personalidades. Um mago que morre e de alguma forma retorna, se encontra desprovido de seus laços com o cosmos; é dito que uma poderosa magia pode trazer de volta um Avatar de onde quer que eles residam “entre as vidas”, mas a verdade de tal prodígio feito permanece um mistério. O Avatar aprende com a vida, então a morte é uma conclusão natural do ciclo.

É claro, poucos magos chegaram a compreender a natureza sublime do Avatar, e discussões sobre suas capacidades continuam. É possível que o Avatar seja na realidade um fragmento de um Deus? E se o Avatar realmente é um anjo ou espírito ligado a uma alma humana? Talvez os deuses antigos tenham encontrado novas casas quando suas fés morreram, tornando-se os patronos e poderes de seus herdeiros modernos. O entendimento acerca dos Avatares é tão incompleto quanto os próprios fragmentos Primordiais.

A Vida nos Salões do Poder



Não se pode simplesmente ganhar reconhecimento de ser um Mestre ou Arquimago se você não tem o respeito de seus colegas. Você deve saber quem são seus amigos e inimigos e como cultivá-los apropriadamente. Infelizmente para o Arquimago promissor, a política é uma perigosa realidade nos altos escalões. Para alcançar seus nobres objetivos, você precisa de aliados, acesso às bibliotecas de sua Tradição e, por fim, ter influência o suficiente para manter seus inimigos à distância. Nenhuma sociedade mágica é uma grande família feliz.

As Tradições

A competição é acirrada e mortal. Mesmo que evite as rivalidades entre diferentes Tradições, há muito a enfrentar entre as fileiras de cada Tradição. Existem muitos casos de professores que retardam seus pupilos promissores, ou rivalidades mortais que surgiram em uma classe de um professor. Porém, é possível obter sucesso quando se conhece o caminho mais rápido.

Tenha em mente que respeito leva um mago muito mais longe com seus superiores do que atitudes rebeldes.

Irmandade de Akasha

Iluminação é tudo para os Akashicos. Dê a um deles a chance e ele irá falar sobre paz interior, explorando o significado do dharma de alguém. Akashicos que chegam ao nível de Mestres geralmente são humildes e sábios além das suas idades aparentes. Como um verdadeiro membro da irmandade, você nunca encontrará aceitação se usar seu status sobre os outros ou demonstrar arrogância. Seus feitos e conhecimento falam por você; não se faz necessário ostentar isso.

Coro Celestial

Se cada Corista é um acorde da Canção do Uno, os Arquimagos são melodias inteiras. Para evitar desarmonia você precisa saber o seu lugar na Tradição e exaltá-lo. Trabalhar contra a harmonia e a vida não é a maneira de se avançar. Lutas internas não o levarão tão longe quanto a cooperação, então o melhor para você é trabalhar com seus companheiros Coristas para cantar uma canção mais forte.

Apesar das aparências, o dogma não é a melhor forma de se fazer as coisas. Se você fica preso por regras e ignora seus significados, você nunca entenderá os passos para tornar-se um Arquimago. Você também perderá o respeito de seus colegas.

Culto do Extase

Um Extático segue o espírito do Código de Ananda. Ele evita causar danos desnecessários, não abusa dos Adormecidos e não age como se a mágica desse direito de subjugar. Se você precisa de ajuda no caminho, encontrará um professor em que pode confiar – e tenha certeza de que

pode confiar nele. Se der ao professor o que ele quer, ele irá lhe dar o que você precisa.

Virá o dia em que o professor não terá mais nada a oferecer ao Extático. Este é um momento crítico para você se adaptar ao autodidatismo. A maioria dos Extáticos tende a ser muito independente, mas um mago desafortunado ou despreparado achará difícil de fazer seu próprio caminho.

Se você quiser ser puxado pelas orelhas, é fácil: quebre o Código de Ananda. Minta para seu professor. Quebre uma promessa. Você pode tentar explorar aqueles que podem te ajudar mais e jogá-los de lado quando não lhe parecem ter mais uso. Você pode até mesmo demonstrar desaprovação para com a moral de seus companheiros Cultistas. Desnecessário dizer que este é um caminho rápido para o ostracismo, marcação ou pior.

Oradores dos Sonhos

Respeite os espíritos e seus mundos. Um xamã não se impõe sobre eles. Ele se move com discrição e sabedoria. Ele honra seus professores e os anciões, e eles, por sua vez, o honram. Se ele ferir a terra dos espíritos, mostra desrespeito para com seus anciões, e esquecer-se quem ele realmente é, ele não pode esperar nada de sua Tradição.

Você pode melhorar muito suas oportunidades como Orador dos Sonhos aprendendo tudo que pode sobre os espíritos à medida que aperfeiçoa a habilidade de interagir com eles. Um xamã ocupa seu tempo com as peculiaridades da sociedade Umbral recebe mais respeito do que aquele que simplesmente tenta usar a força bruta da magia para conseguir as coisas à sua maneira. Lembre, o xamã forja um pacto sagrado para trabalhar como um agente dos espíritos no mundo material. Em troca, eles concedem favores para seu servo. Os Oradores servem ao Sonho, não o contrário, não importa o quão forte você se torne.

Eutanatos

Os Eutanatos perseguem o equilíbrio kármico – cortando a carne morta para que o restante possa florescer, equalizando custos e ganhos com responsabilidade mortal. Não se torne um assassino nem deixe o Jhor dominá-lo. É de vital importância nesta Tradição um senso da responsabilidade, especialmente para um Mestre ou Arquimago. Deve-se perceber as consequências de suas ações. É fácil sair do caminho e se perder – veja Voormas se quer um exemplo de mago caído da morte.

Deleitar-se com a morte é esquecer o que ela significa. Esquecer porque a boa morte é importante – ou depreciala – gera pouco respeito. Verdadeiros mestres Eutanatos são almas gentis que entendem a necessidade da violência, mas não abusam disso.

Ordem de Hermes

O Hermético reconhece a ordem estabelecida e sabe qual é a seu status nesta ordem. Ele não enfrenta o sistema a menos que o resultado

seja bom para a Ordem como um todo. Ele também sabe que uma vez que ele alcance a Arquimagia ele pode abandonar qualquer coisa. Se ele não reconhece seus iguais, rivais, inimigos e superiores, será difícil alcançar a instrução e o conhecimento para chegar ao topo.

A Ordem de Hermes é mais status e consciência do que qualquer outra Tradição. O mago que mantém isso em mente e se mantém na linha não pode falhar.

O mago que comete os mesmos erros de Getulio Vargas São Cristavao - e sua tácita aceitação dos crimes de Helekar - não sobrevive tempo suficiente para converter-se em Arquimago ou não sobreviverá muito tempo uma vez que tenha chegado lá. Arquimagos Herméticos estão entre os maiores professores nas Tradições, então há muitas responsabilidades para passar o conhecimento adiante. Se um mago se mostra avarento com seus conhecimentos, é possível que seu progresso seja obstruído.

Alcançar a Maestria como um Hermético, é um tedioso equilíbrio entre política e os deveres mágicos. Embora a Ordem valorize a perspicácia política, o Arquimago serve a uma causa maior. Porthos Fitz-Empress condenou a política e fez o que achou necessário.

Filhos do Éter

Os Filhos do Éter valorizam a paciência. O caminho ideal para ascender entre suas fileiras começa com a habilidade de escutar e aprender. Você precisa desenvolver um amplo conhecimento a partir do qual pode desenvolver suas próprias teorias. A ciência moderna perdeu seu caminho com as pesquisas, tornando-se cada vez mais especializadas. O Etéreo que idealiza a generalização pode mover-se à frente de cientistas mais limitados. Não é o suficiente o que aconteceu antes, você também precisa criar o que vai acontecer. O que é conhecimento científico sem visão? O que é aprender sem a vontade por trás disso?

A nata dos Etéreos inova. Você pega o que era, o que é e o que será, e traz ao mundo algo nunca antes visto e único. Você precisa, acima de tudo, desenvolver uma teoria unificadora, um framework com o qual poderá realizar suas experiências. Sem hipóteses, o experimento carece de contexto. É uma tarefa desafiadora, você deve desenvolver um modelo funcional do universo, que não só imponha uma nova perspectiva mas também incorpore a antiga. Deve converter a merda que os Tecnocratas produzem em algo benéfico para a sociedade Adormecida.

Isso leva tempo. Você precisa esperar a sua oportunidade para publicar no Paradigma, apresentar suas teorias e convencer cada Etéreo que sua teoria não é apenas única, mas também viável. Deve se submeter à revisão e crítica de seus iguais. Para um Etéreo seria muito embaraçoso apresentar sua grande teoria



para a mesa de revisão do Paradigma apenas para descobrir que havia ignorado uma falha fatal anteriormente em seu trabalho. Se seu trabalho não suportar o escrutínio dos outros, ele certamente não suportará o Consenso Tecnocrático.

Apesar de ter um caminho tão claramente delineado, são muitos os que se perdem. Alguns roubam as notas de pesquisa e os protótipos de rivais ou estudantes e os apresentam como se fossem pesquisas originais. Alguns tipos inescrupulosos se aproveitam da “galinha de ovos dourados” por anos, levando os pobres estudantes com mentiras e promessas. Outros simplesmente pegam o que precisam e matam seus criadores. Se um Etéreo apoia seu próprio trabalho destroçando injustamente o trabalho dos outros, ele não chega muito longe. Dissidentes são bem vindos e encorajados entre os Filhos do Éter, mas alguns comportamentos têm limites. Experimentos antiéticos e a introdução de tecnologias perigosas podem arruinar a reputação de um Cientista.

Apesar do nome poder levar muitos a acreditar no contrário, é possível para as mulheres avançar entre os Filhos do Éter. Qualquer mulher que tenha a ética de trabalho pode chegar tão longe quanto qualquer homem.

Verbena

Verbenas não são tão preocupados com títulos e posições. Fora do círculo das Tradições, as bruxas mal reconhecem tais formalidades. Um Verbena ganha respeito e posições através de perseverança dos velhos costumes, a adaptação ao novo e o equilíbrio entre ambos. Deve respeitar o alcance do poder que busca e compreender a responsabilidade que tem de utilizá-lo bem, nem sempre que quiser e como quiser. Magia deve ser tratada com reverência.

Não há uma “linha partidária” Verbena como tal. É muito mais importante manter o respeito de seus anciões do que mostrar que você pode vomitar retórica com tanta facilidade qualquer outro. O respeito se ganha com feitos, não palavras.

Você não deve corromper a natureza, nem esquecer que você veio da terra e irá retornar a ela. Você deve entender que sangue é sagrado e não deve ser usado em vão. Tomar o sangue – ou a vida – de outra pessoa sem seu consentimento ou necessidade é uma degradação das artes passadas adiante pelos Wyck. Os Verbenas existem para exaltar a vida.

Adeptos da Virtualidade

Os Adeptos da Virtualidade que querem se unir à Elite da Elite colocam de lado a baboseira juvenil dos “Lammers”. Porra. As correntes não são reais, nem tampouco os A-Vs que acreditam nessa merda. Se você sabe o que está fazendo, já cresceu o suficiente para parar de mostrar o quão cyber-legal você é, iniciando flame wars ou trollando grupos de debate para argumentar somente por diversão. Você está imersa em informação, uma testemunha sobre os mares de dados que banham os oceanos da telecomunicação global.

Os melhores A-Vs não são crianças passando o tempo nos porões dos pais esperando por D3m0n533d E1i4e para

estrangulá-los com cabos de modem. Se você quer impressionar os Deuses da Informação dos Adeptos da Virtualidade, você precisa tornar informação disponível e desejável. A ética hacker é apenas o começo. Informação não é a única coisa que quer ser livre: a ignorância continua na raça.

Além do mais, os Adeptos não lidam apenas com computadores, deixando os estereótipos de lado. Trata-se de chegar ao limite. Adeptos têm a visão de um futuro que ainda não é real, mas que existe somente na mente – a realidade virtual é só uma maneira de expressar tal sonho. O verdadeiro Elite agarra o futuro e o torna realidade.

Ataques precisos são mais efetivos do que incêndios aleatórios. Um Adepto precisa aprender que os veteranos tem mais credibilidade e prestar atenção! Um mentor da Elite provavelmente não irá repetir quando não for entendido da primeira vez.

A Tecnocracia

Em teoria, deveria ser fácil para aqueles que demonstraram competência elevar-se através da meritocracia Iluminada. Na verdade, a Tecnocracia não é mais iluminada em certos assuntos do que as Tradições. É melhor, então, conhecer seus superiores e diretores, e brincar com suas fraquezas se você quer acessar a verdadeira superciência.

Tecnocratas não são promovidos facilmente para a ciência distinta. Uns podem receber uma promoção por sua competência organizacional, outros devem subir uns degraus, pois possuem um relacionamento favorável com seus superiores.

Os Cientistas Iluminados realmente competentes tendem a permanecer no campo do laboratório, onde suas habilidades podem ser usadas com mais eficiência.

Iteração X

Inove! Leve a tecnologia a um novo nível, leve suas descobertas para o Consenso. Não fique para trás da competição, não fique estagnado e acima de tudo, não perca de vista o que você está tentando fazer. Enquanto você tem de satisfazer Programadores e Controladores antes de proceder para estudos avançados, tenha em mente que para realmente dominar tais técnicas, você precisa entender porque elas são importantes tanto quanto o que elas fazem. Nenhum Iterador se tornou um Mestre Controlador através de conformidade completa.

Apenas lembre-se – não use sua nova pistola de raios tão tosca para obliterar seres humanos a torto e a direito. Supõe-se que você deva proteger a humanidade do Exterior, então, se comporte como um protetor, não apenas um cyber-monstro em um filme de horror de segunda. Procure novidades que tenham um uso prático e real no mundo mundano. Pode levar uma década ou duas para entrar no Consenso, porém do contrário as Massas podem nunca adotá-las. Trabalhe com o Consenso também – será você aquele que planejará a próxima geração de aumentos neurais? Conseguirá a aceitação geral de seu mecanismo? Se não, você não se tornara um Mestre Controlador.

Nova Ordem Mundial

Observe seus superiores em busca de fraquezas, seus iguais por competição e seus subalternos por ambição. Enquanto todo mundo nesta Convenção se encaixa em seus próprios cubículos, tem de se recordar que todos querem algo mais, e eles não se importam em passar por cima do seu cadáver. A competição é sangrenta. Seja eficiente, seja cuidadoso e, acima de tudo, nunca falhe – ou tenha uma boa desculpa para quando o fizer.

Para avançar, você realmente precisa entender informação e como ela interage com tudo a sua volta. Você precisa saber como manipular essa interação em uma escala global.

A NOM aprecia cooperação e ambição nas suas fileiras contanto que isso não enfraqueça a organização como um todo. Assim sendo, ela encoraja seus agentes a melhorarem continuamente. Com isso em mente, competições são apropriadas contanto que os efeitos colaterais sejam pequenos.

Nunca vacile em suas tarefas ou você arrisca sua posição. Não questione seus superiores sem uma boa razão, mas esteja preparado para defender suas ações se este for o caso. Não revele nada as outras Convenções sem permissão. A percepção modela a realidade, assim adote as percepções que a Convenção precisar. Um verdadeiro arquiteto da Nova Ordem Mundial modela sua própria mente através da educação, a intuição e a autodisciplina, então leva essas técnicas para influenciar a humanidade.

Progenitores

Esqueça sobre inserir línguas de lagartos e de combinar o DNA de sapos com dinossauros. Se quiser avanço terá de se ocupar com o elemento humano. Alcance novos patamares sempre que possível – como em qualquer Convenção – e direcione seus subordinados para fazerem o mesmo. Seus sucessos não são julgados apenas pelas suas descobertas, mas também as de seus estudantes e assistentes.

Outros Grupos

Oma Palavra do Corcunda, o Vazio

Enquanto as Tradis e os Tecnos gostam de esquecer sobre os Órfãos e Ofícios, como um representante daqueles que estão fora do mundo mágico, eu gostaria de oferecer alguns comentários sobre estas pessoas invisíveis.

Eu penso que certos elementos dentro das antes mencionadas conspirações mágicas nos caçariam e matariam se parecermos que estamos indo muito bem ou muito visíveis. Eu não tenho nenhuma prova, mas parece estranho que nós desapareçamos com mais freqüência do que de costume.

Vazios

Claaaaaaaro. Alguém vai sair de seu mundinho egoísta de dor e poesia para se tornar uma força mágica para lidar com isso.

Com certeza. Não existem muitos de nós, mas nós estamos lá fora e nós sabemos o que estamos fazendo – provavelmente mais que os malditos chapéus pontudos. Como nos chegamos lá? É como a velha piada: prática, prática, prática. Não há muita confiança ou amor entre nós, mas ao menos não vendemos uns aos outros. Faça isso, e esqueça qualquer ajuda. Se você realmente está dentro e sabe de algo, um de nós poderia notar e dar uma mãozinha. Faça merda, e você esta de volta às ruas, provavelmente três ou quatro tudo de uma vez. Sacou?

Ofícios

Não é por falar mal nem nada, porem é improvável que algum destes caras vá alem de sua própria autogratificação. Aqueles que passam seus limites de Ofício são uma exceção, não a regra. Bom, honestamente, alguns deles tem coisas melhores para fazer – quero dizer, é melhor fazer as plantações crescerem ou aprender a se elevar entre as estrelas? Difícil elevar quando se esta com o estômago vazio, eu acho.

Filhos do Conhecimento

Sempre estão falando do caminho elevado que leva a iluminação. Talvez alguns deles o faça até a estratosfera. Ou talvez um culto da morte dos Tanatinhos apareça e chute a bunda deles. Eu ouvi uma estória não faz muito tempo... enfim, parece que esses caras eram uma Tradição, mas foram chutados por não se conformarem. Perfeito!

Suponho que chegam lá em cima através de estudo e experimentação, procurando por alkahest ou a pedra filosofal ou algo do tipo. Eles não fazem isso esquecendo como chegaram ali ou para se ajudarem. Do contrário estariam mortos.

Feiticeiros do Dragão

Ou Wu Lung, ou seja lá como você queira chamá-los. Esses caras provavelmente tem mais Arquimagos do que todas as casas na Ordem de Cafonas juntas – talvez isso seja um exagero. Eu não sei. Eu sei que eu nunca quero cruzar o caminho deles. Esses caras não são coisa boa.

Se um Wu Lung quer se tornar um Arquimago, tudo que ele tem de fazer é estudar, estudar, estudar. A sim, e mostrar deferência e respeito para seus professores. Se ele humilhar seu Ofício, ele não chegará lugar nenhum. Rebeldia não é tolerada.

Órfãos

Essas crianças têm sorte se viverem dois meses depois de se tornarem magos, nem toquemos no assunto no caso de aprenderem algum truque legal. Se você encontrar um desses precisando de ajuda e algum conhecimento, não tenha medo de dar uma pequena ajuda. Nós parias devemos nos ajudar.

Lembra, quando eu falei sobre “pequena ajuda”. Ainda não é hora de entregar as chaves da loja de doces. Deixe que ele mostre do que é capaz por alguns anos se for preciso. Não o leve a mais ninguém até que você tenha absoluta certeza que ele é confiável. Não é necessário dar um tour para um espião de Óculos Escuros, não é?

Muitos Progenitores têm cavalgado uma boa distância nas costas de seus subordinados, mas você nunca irá muito longe como Diretor de Pesquisa, muito menos passado disso, se você o fizer. Alguém vai te pegar eventualmente, e então você irá se explicar na frente de um conselho de revisão feito pra você. Não projete maneiras melhores de espalhar um super vírus; é ruim para a população. Não crie nenhum monstro bobo – claro, agora é muito emocionante, mas a longo prazo, onde estará o benefício para as Massas?

Os Progenitores existem para melhorar a humanidade. Nunca esqueça disso.

Um Progenitor precisa se tornar um arquiteto da vida, não um criador de monstros e máquinas de matar.

Sindicato

O Sindicato é o “ramo invisível” onipresente da União. Nenhuma outra Convenção possui maior efeito nas Massas. O Sindicato influencia o que vêem, compram e vestem. Claro, eles não decidem os detalhes, mas conhece gente suficiente nos lugares certos que um empurrão aqui, uma cotovelada ali e poof! as saias sobem no ano que vem. (N.T.: “Hemlines Theory” ou a “teoria da saias” é uma teoria escrita por George Tailor em 1926. A crença é, tradicionalmente, que o limite das saias sobe de acordo com a economia e desce quando a economia está ruim ou há uma queda no mercado de ações.)

Mantenha as Massas entretidas e distraídas. De a elas Camel e luta livre. É necessário visão para fazê-lo corretamente. E estou falando de Visão de 90% com “V” maiúsculo. É preciso saber onde e como guiar a sociedade. Não olhe o dinheiro, isto não é mais que um jogo.

Aprendendo



O Arquimago não vive apenas de mágica. Também deve atender a sua vida comum. Sim, é exatamente o que eu quis dizer. Como você pode compreender os mistérios esotéricos do universo se não pode manter um emprego normal? Apesar de tudo, você é humano. Tire um momento para ver o pôr do sol, procure pelas formas nas nuvens ou mesmo tenha um relacionamento. Tenha cuidado para que seus amigos comuns não sofram quando a magia invadir sua vida, isto pode denegrir seriamente sua moral.

Preste atenção na sua vida no mundo dos Adormecidos. É de vital importância manter a perspectiva, para entender que apesar de poder rachar montanhas com o mover de um pulso, você não é um deus. Você certamente não tem nenhuma desculpa para agir como um.

Para se sobressair como mago, você deve aprender tudo que pode. Quer dominar os segredos da matéria? Estude-a. E não digo apenas no sentido mágico. Há muito a ser aprendido sobre magia sob um ângulo mundano. A resposta é, claro, aprender algo de cada momento que viver. Dê aulas, ataque sua livraria favorita e se mude para a biblioteca local. É simplesmente impossível possuir tanto

Observe o efeito.

Se conseguir descobrir como aumentar ainda mais as dívidas das outras Convenções, ótimo. Mas tenha em mente que elas são suas aliadas e que não podem ser pressionadas com muita força pois pode não sobrar sangue algum. Manter este balanço é a marca de material presidencial.

Perca de vista os cursos da cultura moderna e está acabado. Não faça muitas perguntas – há várias sombras no Sindicato, e os VIPs não gostam que ninguém os observe se não estão autorizados para tanto. Os recursos humanos do Sindicato não apenas se ocupam de cultura pop, também se encarregam de boa parte do trabalho sujo das outras Convenções. Quando se der conta não faça perguntas, apenas faça seu trabalho.

Engenheiros do Vácuo

Há tantas carreiras possíveis nos Engenheiros do Vácuo, que é difícil dizer qual é a melhor se você se dirigir ao CAATCD ou além. Você precisa do “espírito pioneiro” proverbial para chegar longe – não que isso faça muito bem a você no CAATCD, onde você passara a maior parte do tempo atrás de uma mesa. Se você quer chegar lá, pegue qualquer trabalho que tiver e faça como o Capitão Kirk. Explore – espaço interestelar, a Teia, o abismo submarino. Encontre o que esta escondido e desenterre. Amplie os limites e mapeie os novos territórios. Descubra novos lugares e os defina.

Uma vez você estando no CAATCD, é hora de ter certeza de que ainda tem o ponto de vista geral dos EdVs. Mesmo se você não está lá fora, fique de olho por aqueles que estão lá fora.

conhecimento. Você deveria gastar ao menos o mesmo tempo com o mundano quanto o mágico.

Amigos e Família

A caridade, como dizem, começa em casa. Se um mago não pode manter uma amizade, como pode dominar os segredos da mente? A resposta obvia é que ele não pode. Humanas são criaturas sociais, e as pessoas que se excluem de um relacionamento significativo perdem sua própria vida. Isto é assustadoramente fácil de se fazer – considere quantos Eteritas passaram anos inteiros em laboratórios, ou quantos herméticos se perderam em suas bibliotecas. Tente balancear tais tarefas mágicas com sociais – crie amizade, faça família.

Da mesma maneira, um mago entende que seu estilo de vida pode trazer para aqueles próximos a ele se não for cuidadoso. Mais de um mago encontrou seu cônjuge substituído por um clone, sequestrado ou até morto em fogo cruzado. Geralmente, família ou amigos são pegos devido as atividades sobrenaturais do mago, mas algumas vezes até os magos são alvo das mudanças mundanas.

Mais básico do que as ameaças de inimigos, um mago também precisa trabalhar para manter seus amigos e família bem dispostos com relação a ele. É fácil ser pego em uma missão de fazer uma petição a Ragachak,

Grande Assassino do Sétimo Portal, por várias semanas ou meses, mas o que acontece quando você chega em casa? As explicações certamente estão em ordem.

Você revela sua natureza para sua família? Se sim, que efeitos isso tem em seu relacionamento? E quanto aos amigos? E se seus amigos acharem que você é louco, ou ainda pior, contam a outras pessoas? Se você mantém sua natureza escondida, como você explica longos períodos de ausência? E se sua pessoa especial começar a acreditar que você está tramando ela? E se ela se mudar enquanto você está ausente?

É difícil para um mago ativo manter qualquer tipo de relacionamento, mas a recompensa vale o esforço. Amigos podem ser uma válvula de segurança, e conversas podem aliviar o stress que cerca a vida do mago. Um amigo compreensivo não precisa estar ciente que você é um Desperto, mas se ele está, os seguintes riscos se aplicam. Tenha cuidado para seu amigo não ser algum tipo de ardil ou espião da oposição (seja la quem ela for). A última coisa que um mago precisa é de uma traição nesta fronte.

Acima de tudo, seus amigos e família são seu lembrete do que significa ser humano. Quem gostaria de algum dia ser tão mundano? Bom, você a algum tempo. Magia age de acordo com seus desejos e emoções. Se você perde de vista sua humanidade, sua mágica funciona de maneiras anátemas à existência humana – até mesmo a sua própria. Seus amigos ainda são seu medidor, uma corda salva-vidas para o mundo “real” e para entender a condição dos Adormecidos para os quais queremos trazer a Ascensão.

Mantendo um Emprego

Não é tão fácil quanto parece. Muitas das dificuldades mencionadas para relacionamentos se aplicam até mais no local de trabalho. Onde um amigo poderia entender sua explicação de “viagem ao redor do mundo” depois de ficar fora por dois meses procurando pelo Orbe Sagrado de Macondo, já um chefe pode não ser compreensivo. Manter um emprego de qualquer tipo requer esforço e dedicação que a maioria dos magos simplesmente não consegue conciliar seus estudos mágicos.

Claro, o mago, neste ponto, quase desempregado pode decidir usar controle mental para evitar seu destino. O que não é recomendável. Apesar disso poder funcionar por um tempo, inevitavelmente tal controle se perde e os resultados podem ser bem piores. Tal interferência pode levar o pobre Adormecido a não poder lidar com certos aspectos da sua vida. E o que é pior, este tipo de atividade é parecida com um estupro. A qual pode ser aceitável para os Nefandi e os Desauridos, porém para a maior parte dos Tradicionalistas e Tecnocratas entendem melhor – ao menos aqueles que não tem negócios com a sociedade Adormecida. Seus Mestres tendem também a se assegurar disto. Se provocar o caos em meio aos Adormecidos locais com seus encantamentos, cedo ou tarde alguém o fará pagar o preço, seja ele um membro da sua Tradição trazendo punição ou um Tecnocrata eliminando o “problema transgressor”.

Agora é necessário dizer que muitos Tecnocratas tem uma vantagem em seus trabalhos que são diretamente

Narrando o Lado Mundano

Pode parecer estranho focar os aspectos não-mágicos da vida de um mago, mas considere o que um aspirante a Arquimago faz com isso.

Com sorte, ele consegue. As chances são boas de que ele encontrará vários métodos para estender sua tempo de vida. Isso se deve porque se leva décadas ou séculos para se conseguir o sexto círculo de qualquer Esfera – e isso depois do tempo para conseguir o domínio (no mínimo nove anos, de acordo com Mago: A Ascensão).

Com isso em mente, é melhor estabelecer sua capacidade de viver uma vida saudável antes de tentar viver varias vidas. Se ele não consegue manter o interesse nos eventos a sua volta, de que vale a Arquimaestria em Esfera? Alguns magos sobreviveram por séculos sem as conexões necessárias, mas eles tendem a resultar em maus resultados – me vem a mente Voormas, o Grande Ceifador de Almas e Mestre de Helekar. Até mesmo o Dragão de Jade mantém contato com o mundo humano. De certo, uma interação muito desagradável com o mundo humano, entretanto... até os Nefandi comprehendem a importância do contato humano.

Sem uma base firme nos assuntos terrenos, um Arquimago não tem nada em que desenvolver sua Maestria.

Há também o simples fato de que todas essas histórias mágicas que estremecem o mundo não terem tanto impacto sem um contraste. Há um pouco mais de peso em visitar o Horizonte se você estabeleceu as cenas anteriores em um shopping.

Isto não é um encorajamento para aborrecer seus jogadores com detalhes. Se você quiser narrar uma pequena cena se concentrando somente em aspectos mundanos da vida, faça disso interessante!

relacionados com seus deveres como Cientistas para a União. Não se pode esquecer que isto é seu dever. Um Tecnocrata que se encontre numa repentina vontade de caçar invasores alienígenas é melhor esclarecer tal excursão com seus superiores.

Um mago cheio de recursos encontra uma linha de trabalho que permite a ele uma agenda flexível. Você irá encontrar vários Adeptos da Virtualidade que trabalham como assessores técnicos independentes. Outra ocupação útil inclui freelance, qualquer coisa ou forma de se auto empregar. Ainda existem prazos e agendamentos, porém ao menos há mais controle sobre sua situação de emprego.

Então porque se preocupar em manter um emprego? Um Mestre ou Arquimestre certamente pode conjurar ou adquirir qualquer coisa que precisar. Entretanto um trabalho prove vários benefícios tangíveis. Primeiro, é uma estrada de conexões e contatos sem o perigo da magia explodir na sua cara. Segundo, é um disfarce – se você tem um emprego normal e se parece com uma cara comum, é mais provável que as pessoas ignorem sua natureza sobrenatural.



E por fim, um trabalho gera oportunidades que você não pode achar em outros lugares: viagens acesso a materiais e informações especiais, autoridade sobre especialistas que possam ter um conhecimento mundano útil e inclusive a oportunidade de procurar aprendizes ou aliados em potencial. Não pense nisso como trabalho e sim como oportunidade.

Estudo

Só porque você Despertou não quer dizer que é hora de parar de aprender. Certamente, quanto mais você aprende, mais você precisa aprender. É um ciclo vicioso, porém com um fim recompensador. Como todos os aspectos da vida de qualquer mago, isto é ainda mais verdade para um aspirante a Arquimago. A Maestria das Esferas não cede necessariamente o conhecimento do universo e seu funcionamento. Mesmo um Mestre de Espírito pode não fazer a menor ideia de como se comporta uma Corte Umbral. Até mesmo um fabricante de armas da Iteração X deve compreender os princípios básicos da física nuclear para antes de desenvolver seu próximo modelo de rifle de fusão.

Alguns magos decidem voltar à escola. Com certeza, não são poucas as universidades Adormecidas que podem ser escolhidas e não deve ser muito difícil para um mago conseguir entrar em uma delas. Não seria um desafio

manter notas decentes. Trapacear é brincadeira de criança para um mago – mas, como ele aprende? Sim, você poderia usar Correspondência para localizar as anotações do professor, poderes de Mente para pegá-las de seu crânio, aliados espirituais para encontrar um pequeno “ajudante” para adquirir as respostas chave, porém isso não lhe ensina nada, exceto como usar magia de maneira muito pouco ética.

As recompensas de uma boa educação duram a vida inteira — ou várias vidas. Fazer o esforço necessário para aprender a estabelecer as valiosíssimas bases são o primeiro passo para a Arquimágia. Se não pode aguentar um ano de astronomia, é óbvio que não poderá passar décadas muito menos séculos dominando as técnicas necessárias para reorganizar as estrelas.

O estudo individual também pode ser muito útil. Você não estará limitado às noções pré-concebidas de um professor ou horários e pode estudar no seu próprio ritmo, explorando temas que sua faculdade local pode não oferecer. Por outro lado, sem uma estrutura externa, a disciplina pessoal se torna um problema. Se você perder o interesse em seus estudos de religiões antigas após algumas semanas, você não pode esperar dominar o campo da magia que você escolheu. Problemas de vez em quando se acumulam quando os textos necessários não estão disponíveis e obter livros raros pode ser uma tarefa árdua.





Capítulo Dois: Limiar



Como um Mestre sabe quando ele se torna um Arquimago? Quando outros Arquimagos reconhecem as suas habilidades. Claro, ele pode derrubar a Califórnia no oceano, ou tirar a Lua da sua órbita, mas é isso que realmente indica que ele é o melhor dentre os melhores? Não exatamente.

As qualidades que compõe um verdadeiro Arquimago são muitas. A primeira e mais importante, é o senso de responsabilidade.

Todas as ações tem consequências, e as ações de um Arquimago podem mudar o mundo - não necessariamente de uma maneira benéfica. Um mago que, descuidadamente, aplica magia vulgar quando efeitos mais sutis são possíveis, ou é indiscreto entre os Adormecidos ou "inimigos da Ascensão" não seria um bom candidato para a Arquimágia. Um mago que cuidadosamente cultiva o mundo ao seu redor, remodelando-o gentilmente, por fim cria a realidade que ele deseja (mesmo que em uma escala menor) e de longe será um Arquimago melhor.

A segunda qualidade da Arquimaestria é a ambição. Embora um Arquimago deva refrear as suas ações para o

bem do cosmos, isso não significa que ele não tem aspirações. Os objetivos de um Arquimago podem ser quase ininteligíveis para mortais normais, mas eles são bem reais. É bem apropriado para um mago procurar saber o verdadeiro significado do violeta, ou a significância cosmológica do fogo. Uma investigação nas profundezas das minúcias metafísicas de toda a realidade, não é incomum. Outros podem tentar responder a algumas perguntas: "Porque a Ascensão é importante?" ou "Como seria experimentar a vida de outro ser?"

O terceiro pré-requisito é um desejo de continuar aprendendo sobre o universo. Alguma coisa nova espera o Arquimago em cada curva. Estagnação é anátema para os místicos de tamanha potência.

Finalmente, o fator que a maioria dos magos considera quando vêem um Arquimago é poder bruto. A simples verdade é que sem poder para apoiar as suas reivindicações, ninguém vai levar um mago a sério quando ele tentar assumir o manto de Arquimestre.

Nenhuma Tradição ou Convenção vai aceitar alguém nos seus altos escalões se ele falhar em mostrar essas qualidades. Embora os detalhes mudem, o básico permanece o mesmo de grupo para grupo.

Como Dizer a Diferença



Aqui há uma explicação detalhada de como passar de Mestre a Arquimago, e alguns conselhos para se manter em mente enquanto você percorre a árdua estrada para a glória.

Responsabilidade

Isso é muito importante! Se você não desenvolveu o seu senso de responsabilidade até o momento em que você é confirmado como um Mestre, você provavelmente nunca irá. Responsabilidade é o entendimento de que suas ações tem consequências que podem ressoar através do Céu e da Terra. Você provavelmente já ouviu o dito, "poder corrompe, e poder absoluto corrompe absolutamente"? É verdade, mas o corolário, "poder requer responsabilidade, e poder absoluto requer responsabilidade absoluta" também é verdadeiro. Ignore o último e você cairá no primeiro. Nós não precisamos de outro Voormas em nossas mãos.

Mostre que você não apenas comprehende que consequências existem, mas também que está preparado para elas. Um bom Arquimago cuida para que nenhuma situação saia do controle. Nós não queremos que o outro lado (seja ele qual for) traga suas armas grandes e comece a destruir o Horizonte em algum tipo de duelo mágico cósmico e inefável. Eles não querem isso também, então não torne isso necessário.

Esta também não é apenas uma simples questão de flexionar seus músculos mágicos. Isso também se aplica a como você age em público, que opiniões você expressa e outras preocupações sociais similares. Um comentário impensado pode acender uma guerra ideológica dentro da sua Tradição que durará por décadas; leia o último trabalho de Porthos Fitz-Empress, 'O Caminho Frágil' para um bom exemplo.

Existe uma tendência das pessoas verem os Arquimagos sob uma de duas luzes - ou são eles seres incrivelmente poderosos que podem fazer o que quiserem, ou são tão reprimidos pela tradição e pelo potencial destrutivo de seus poderes, que não elas se atrevem a fazer um movimento. Nenhuma das duas está completamente certa. Um Arquimago tem o potencial de causar alguns sérios estragos, mas ninguém se torna um Arquimago através de exercícios caprichosos de poder. Arquimagos de todos os tipos percebem que se algum deles tiver de ser posto fora de atividade, outros dois ou três derrubarão ele bem rápido. Como resultado, a responsabilidade é o caminho prudente. Todo Arquimago segue algum tipo de agenda; cada um deles sabe que não pode concluir-la se for um cadáver fumegante. Desta forma, é importante compreender exatamente quando e como agir, e quanto longe ir.

A diretriz simples de ação prudente é conhecida por "credo reflexivo". Magos jovens às vezes chamam isso de "efeito Guerra Fria": um Arquimago não se atreve a usar todos os seus poderes quando isso pode iniciar uma cadeia de eventos que o oblitera e a tudo pelo que ele luta. Isso se aplica a todos os magos, mas Arquimestres lidam com forças cósmicas as quais até os seus menores atos possam ter grandes consequências. O credo é verdadeiro até mesmo ao ajustar o cosmos. Arquimagos forçam, e forçam

bastante, e o universo empurra de volta com a mesma força. Algumas vezes, todo o poder de um Arquimago pode ser necessário, mas a resposta preferida é mínima força para máximo ganho. Quando você pode transformar os seus inimigos em cinzas com um sussurro, mas eles podem fazer o mesmo, você escolhe suas palavras muito cuidadosamente.

Ambição

É realmente necessário dizer que se você não quiser o poder, você provavelmente nunca vai consegui-lo? Bem, isso é verdade. Mesmo o mais humilde Irmão de Akasha ainda busca dominar a si mesmo e ao mundo à sua volta. Eu falo de ambição saudável aqui. Não planeje avançar assassinando seus superiores. Primeiro de tudo, eles o virão vindo e te transformarão num gnomo de jardim. Segundo, sem a aprovação deles você nunca vai conseguir reconhecimento.

Ainda assim, você deve mostrar vontade de aprender e dominar os segredos de sua Tradição (ou Convenção). Você também deve mostrar respeito por estes segredos. Eles são muito importantes no grande esquema das coisas, então você não pode tratá-los como um tabloide comprado em uma loja de conveniência. Quando falo de segredos, não falo apenas da maestria nas Esferas. Os Herméticos tem listas de nomes de espíritos, os Verbena tem segredos em todos os lugares, os Adeptos da Virtualidade tem alguns lugares na web que você simplesmente não acreditaria a menos que os visse e os Eutanatos conhecem algumas verdades sobre a morte e o submundo que deixariam qualquer mortal de cabelos brancos. Estes são os limites de cada Tradição individual, e elas não os compartilham - não apenas por ciúme, mas também por responsabilidade. Geralmente o regime de treinos de uma Tradição em particular elimina aqueles aprendizes que não mostram respeito pelos segredos e predileções do grupo. Um forasteiro com algum conhecimento perigoso pode não ter fundamento suficiente para usá-lo propriamente ou com responsabilidade. Você deve saber que eles são segredos, e entender por que, se você quiser desenterrar os mistérios necessários para a Arquimágia.

Sede Por Conhecimento

Se você não tem interesse em segredos, por que você ainda está na sua Tradição? O que é tão importante para que você não tenha tempo para dominar o conhecimento apropriado? Se você não pode estar incomodado a aprender, você nunca conquistará o respeito necessário para avançar. Certamente, ser um rebelde é um grande obstáculo social, mas ser um babaca indolente é pior. Você deve ser apaixonado pelo seu conhecimento se deseja dominar suas profundezas.

Você precisa aprender sobre os aspectos do mundo que apoiam o seu aprendizado mágico. Isso se liga a ambição e estagnação. Você deve sempre manter uma "vida mental" ativa, para escapar das armadilhas criadas por preconceitos e parcialidades mal consideradas. Há sempre algo novo a se aprender, um novo tópico para estudar.

Espera-se que Arquimagos tenham uma base ampla de conhecimento. Como um Mestre você já deve possuir essa base, mas você tem a profundidade esperada de um Arquimago também? De um Mestre

Por que eu não posso apenas comprar um sexto ponto e ser um Arquimago?

Boa pergunta. A resposta simples é: você pode. A resposta mais complexa é que, embora você possa possuir a potência mágica para ser um verdadeiro Arquimago, você ainda precisa de Habilidades e Antecedentes à altura. Porthos não chegou lá apenas por Forças — ele era um erudito, um guerreiro e um político. Ele despendeu uma grande quantidade de tempo estudando na sua extensa biblioteca em Doissetep. É duvidoso que ele tenha lido cada volume até se satisfazer antes de morrer. Ele explorou grande parte da Terra, e da Umbra também quando o Paradoxo impediu seu retorno. Ele possuía aliados por toda a Tellurian (e inimigos também!) e provavelmente conhecia pelo menos algumas pessoas em cada Reino de cada Tradição dentro do Horizonte. Embora o Paradoxo tenha impedido o seu retorno à Terra, é seguro apostar que ele trabalhava através de muitos intermediários e tinha os seus dedos em muito assuntos dos Adormecidos [Nota da Tradução: o original diz "had fingers in many Sleeper pies", ou em tradução literal, "tinha dedos em muitas tortas dos Adormecidos. Era uma piada].

O tempo que se leva para estudar as Esferas avançadas não inclui apenas inclui o tempo necessário para aperfeiçoar a técnica mágica, mas também o tempo requerido para estudar as habilidades e conhecimentos necessários para o entendimento da própria Esfera. Isso ainda se aplica mesmo em níveis mais baixos. Quem acreditará que um Progenitor com Vida 5 e Ciências 1 é realmente qualificado para ser Diretor de Pesquisas? Construa as características mundanas apropriadas para o seu personagem junto com as Esferas. O resultado é um personagem mais satisfatório (e plausível).

Também, ser um Arquimago requer reconhecimento. Se outros Arquimagos acreditam que o mago em questão está despreparado para lidar com a Arquimaestria, eles vão se unir para resolver o problema. Tais Arquimagos tem muito mais experiência que qualquer João-Apressadinho. Alcançar a Arquimaestria é teoricamente possível com nada mais que algumas décadas de estudo e prática. Sobreviver como um Arquimago é um outro assunto.

A Arquimaestria carrega torque suficiente para fazer algumas manipulações verdadeiramente terríveis no mundo. Entretanto, o Paradoxo e as forças combinadas de outros Arquimagos podem facilmente prevenir ou revertir tais manipulações. Um Arquimago deve ser sutil e cuidadoso se for efetuar uma mudança em larga escala sobre uma área ou tempo. Não há sentido em se possuir um poder fenomenal se alguém mais for desfazer tudo o que você fez.

Ação

Dado que Arquimagos possam passar todo o seu tempo anulando os Efeitos uns dos outros, e o uso responsável do poder é um pré-requisito para o reconhecimento por outros Arquimagos, acaba parecendo que o aspirante a Arquimago está de mãos atadas. Ele não pode apenas lançar efeitos para todos os lados para impressionar os seus pares. Sentar e esperar, contudo, não o trará nenhum reconhecimento.

A resposta é ação adequada, o resultado cumulativo de responsabilidade e poder. Um mestre frequentemente se

estabelece em uma rotina sem realizar grandes passos, usando um pouco de poder aqui e uma pequena magia ali, guiando aprendizes da sua Tradição. O Arquimago arrisca mais, mas ganha mais. Há uma forte tendência a se pensar que "não importa o que eu faça, alguém pode fazer melhor, ou apenas desfazer o que eu fiz". O Arquimago não deixa isso impedi-lo de prosseguir! Ao invés disso, ele escolhe o que é importante para si e age. A magia vem da vontade. Se você não tiver a vontade para usá-la em defesa de suas próprias crenças, então certamente você não conseguirá tornar-se um Arquimago.

Isso não quer dizer que os Mestres sejam inúteis — longe disso. Contudo, um Mestre usa seus poderes tipicamente de formas estabelecidas, para alcançar resultados previsíveis no seu campo especializado de estudo. O Arquimago não se limita a ganhos tão pequenos. Ao invés disso, ele assume riscos, expande seu repertório e direciona o seu interesse para novas áreas onde as suas crenças carregam peso. Ao invés de apenas ensinar alguns poucos aprendizes e escrever dissertações sobre os fundamentos das Esferas, o

Arquimago vai lá fora e descobre o que está acontecendo no cosmos, decide o que precisa ser feito, e então faz acontecer!

O Arquimago incorpora o dinamismo que anima a maioria dos magos. E então o que acontece? Os magos são, por sua natureza, arautos da mudança, trazendo novas ideias e criações à tona. Mas ao longo do caminho, eles se infectam com a estase - uma crença de que estão fazendo tudo certo, de que eles sabem tudo que precisam saber, de

que encontraram um ponto confortável de parada.

O Arquimago fica preso a uma forma diferente de estase: a tendência de olhar o universo através de um ponto de vista em particular - e fazer cumprir o conjunto de crenças que este ponto de vista implica - ao invés de explorar novas meios de pensar. Ainda que este mesmo foco também os eleve aos extremos do poder e entendimento dentro de seus campos escolhidos.

Graus De Ponto



Qual é a real diferença entre um Mestre e Arquimago? Não são os Mestres também poderosos, ambiciosos, responsáveis e eruditos? Sim, eles são. Então o que realmente separa os dois?

O Mestre

Em qualquer Tradição, o Mestre é a autoridade primária. Ele entalhou para si um lugar dentro da sua Tradição o que lhe dá um grande discernimento. Ele tem os recursos da sua Tradição a seu favor, junto com ajuda potencial de outras. O Mestre provavelmente está envolvido com as políticas da Tradição e com a Guerra da Ascensão.

Ele pode não estar feliz onde está, mas realmente não há mais nenhum lugar para ir. Sem a necessidade motriz por iluminação maior, ele nunca avançará. Um Mestre pode escolher não estender sua vida, enquanto outro pode simplesmente carecer de desejo de prosseguir em seus estudos.

Isto não é um defeito, lembre-se. Não há vergonha alguma em parar a um dado ponto. É simplesmente que o Arquimago não fica satisfeito a menos que esteja constantemente progredindo.

Um Mestre é uma figura pública entre as nove Tradições. Certamente, ele pode se devotar aos seus estudos, mas ele geralmente está disponível. Isso não quer dizer que os Adeptos e Discípulos possam sempre requerer do Mestre, porém mais do que em geral é possível ao menos deixar alguma mensagem. O Mestre assume a posição tácita de liderança, e a sua Tradição espera que ele cumpra o seu papel.

É esperado mas não requerido que um Mestre tenha aprendizes. Esse comprometimento acaba com o tempo para o melhoramento pessoal, tornando a Arquimaestria ainda menos provável. Uma vez que Arquimagos estão geralmente viajando ou envolvidos em projetos perigosos, e os Discípulos não têm as habilidades necessárias para treinar os aprendizes, a posição de autoridade no que diz respeito a sua Esfera ou Tradição é confiada aos Mestres. Talvez uma das diferenças mais evidentes entre o Mestre e o Arquimago esteja na vida Terrena. Embora os Mestres frequentemente passem bastante tempo nos reinos do Horizonte, ou explorando dimensões espirituais estranhas, eles ainda tendem a voltar para a Terra de tempos em tempos - para lidar com aprendizes, para conferir seus amigos e contatos mortais, ou até mesmo apenas para diversão. O Paradoxo é uma preocupação, é claro, e muitos Mestres descobrem ser difícil retornar por muito

tempo. Entretanto, eles geralmente mantêm alguma comunicação com o mundo.

Finalmente, um Mestre pode estar satisfeito com a Maestria de duas ou três esferas, raramente mais que quatro. Tal habilidade é formidável, mas comparativamente limitada. Um Mestre pode até mesmo aprender as Esferas incidentalmente, simplesmente como resultado da experiência adquirida enquanto tentava completar metas menos magicamente orientadas. Certamente, o uso e refinamento constantes da magia levam a um entendimento maior; um mago pode se tornar um Mestre de uma Esfera apenas exercitando os seus poderes constantemente durante muitos anos. Entretanto, a Maestria é, em geral, o limite de tal desenvolvimento. Para conseguir o total entendimento total, tornar-se um Arquimago requer um dedicado estudo até as fundações das Esferas.

O Arquimago

Ele pode não ser a autoridade primária dentro da Tradição, mas isso se deve principalmente a ele ter outras coisas para fazer. Quando ele oferece o seu ponto de vista, pode apostar que todos ouvirão. Eles podem não concordar, mas irão prestar atenção. Para o Arquimago, a diferença é uma questão de escopo. O Mestre pode apenas querer nomear as estrelas, mas o Arquimago tenta agarrá-las.

Para um Arquimago não existem limites, nem sinais de parada, e nunca um retorno. Os segredos mais profundos da magia estão escondidos simplesmente para que ele possa experimentar o desafio de encontrá-los.

Um Arquimago tende a ser de alguma forma recluso, ou pelo menos prefere parecer assim. Embora seja conhecido dentro das Tradições, ele raramente se revela exceto quando absolutamente necessário. A presença de um Arquimago sozinha é o suficiente para causar ondulações. Desta forma, ele procura tomar as devidas precauções para ocultar a sua identidade. Com frequência, um Arquimago é tão distante das operações do dia-a-dia de sua Tradição que poucos indivíduos, se é que algum, sequer sabem onde ele pode estar ou como contatá-lo.

Uma vez que um aprendiz é uma distração de seus estudos e deveres, um Arquimago raramente aceita um estudante. Entretanto, devido ao destino ou talento do pretendente, pode ser necessário que ele aceite alguém para instruir. Aprendizes de Arquimagos são geralmente de alguma forma excepcionais, planejados para grandes e feitos impressionantes. Mesmo assim, um Arquimago frequentemente deixa um

aprendiz aos cuidados de um Mestre confiável ou até mesmo o faz auxiliar um Discípulo. Com as suas inclinações voltadas para Reinos perigosos, inimigos potentes e magia destruidora de mundos, a maioria dos Arquimagos é simplesmente perigosa demais para a saúde dos aprendizes.

Finalmente, o Arquimago com frequência atinge a Maestria de diversas Esferas. O seu caminho é portanto



Depois de décadas de segredos cansativos e Procuras penosas, você finalmente atingiu o grau de Mestre no campo mágico escolhido.

E agora?

Você está apenas na metade do caminho.

Agora você precisa do reconhecimento de seus futuros pares - uma perspectiva intimidante. Você precisa convencer os relativos titãs de que sua competência, ainda que inferior à deles, lhe garantiu o direito ao título de "Arquimago".

Maestria

Nem todos os Arquimagos atingiram o apogeu do poder mágico. Muitos simplesmente dominam Esfera após Esfera até que a citação de seus títulos possa deixar até mesmo um Adepto de Vida sem fôlego. O reconhecimento vem de um amplo entendimento.

Este é o ponto de desenvolvimento o qual os Mestres são separados dos verdadeiros buscadores. Tenha em

mais longo, mas pode levar a um fim mais satisfatório. Quanto mais um Arquimago estuda, mais se torna claro que as Esferas são distinções arbitrárias de um cosmos unificado; para desembaraçar os mistérios sublimes das Arqui-Esferas, ele deve ter um entendimento profundo de todas as formas de magia. É raro um Arquimago que não tenha desenvolvido alguma proficiência com todas as Esferas.

Extremos e Transições

mente que a simples Maestria de numerosas Esferas não garante necessariamente aceitação. O poder é meramente um fator entre muitos.

Metafísica e Meditações

O ponto de vista de um Arquimago sofre uma profunda evolução conforme ele dá o passo além da Maestria. Isso não é a simples adição de novos poderes ao seu arsenal, mas um refinamento de sua perspectiva. A mudança é comparável ao que acontece quando um Adormecido Desperta. O Arquimago fica ciente de níveis fundamentais da realidade que ele nunca havia experimentado antes. Com mágicas Padrão, ele pode compreender totalmente o que eles significam e como manipulá-los. Pelo Primórdio, ele pode aprender a como beber dos reservatórios vastos de potencial sobre os quais outros magos apenas teorizam. Maestria em Correspondência pode revelar novos meios de atravessar barreiras, em formas antes pensadas impossíveis.

Julgamento



Quando um Mestre se torna um Arquimago, ele não é convocado diante de um conselho de outros Arquimagos e requerido a entregar uma dissertação do porquê ele se sente digno de se juntar à augusta ordem deles. Apenas acontece de um dia ele ser visto como um Arquimago, talvez devido à sua Maestria das Esferas ou seu conhecimento extensivo dos campos esotéricos. O porquê não é tão importante quanto o quando. O reconhecimento é bem discreto, mesmo que possa ser visto como dramático pelos espectadores.

É geralmente tão simples quanto um Arquimago cumprimentá-lo como um igual.

Você pode estar certo que um Mestre no limiar da Arquimaestria recebe a atenção dos seus superiores. Se um Arquimestre presta atenção especial a um dado Mestre, isso pode significar reconhecimento iminente (ao não ser, é claro, que ele esteja apenas mantendo o controle sobre um canhão desgovernado). Em raras ocasiões, um Arquimago anuncia que um prospecto provou o seu valor e adentrou nas fileiras exaltadas. Geralmente, o novo Arquimago é deixado para estabelecer a sua própria reputação. Uma vez que você conseguiu chegar no topo, é claro, isso não deveria ser muito um problema.

Rejeição

Para aquelas almas ambiciosas que se esforçam por reconhecimento, a rejeição é uma possibilidade real. Um mago que procura Arquimagos em uma tentativa de ganhar (ou forçar) reconhecimento, não está suscetível a ganhar respeito. O título de Arquimago vem quando os superiores do aspirante decidem que ele está pronto, e não antes. Clamar por promoção revela um mago além de sua pretensão; ele necessita da validação de uma autoridade externa para as suas reivindicações.

As vezes, um Arquimago esperançoso nunca recebe aceitação. Por qualquer que seja a razão, ele apenas não é visto como material de Arquimago.

Pior ainda, um Mestre que carece das qualidades necessárias, se vê evitado pela maioria dos magos que encontre. Os boatos se espalham - não importa o quão habilidoso ele seja com as Esferas; se ele é um perigo ou um incômodo para todos, ele não poderá encontrar partidários entre os seus pares.

Razões Comuns para Rejeição

Falta de Responsabilidade

Um mago com o potencial para quebrar o universo, mas sem a noção de como usar esse poder de forma responsável



é um perigo para todos. Tais magos não duram muito. Outros Arquimagos se reúnem e o esmagam.

Se um mago não desenvolveu a responsabilidade até o momento em que ele se torna um Arquimago, ele nunca o fará. Em alguns casos, essas usinas de poder impulsivas avançam causando estragos maciços, devastando Reinos do Horizonte ou sacudindo a sociedade Adormecida. Mestres de diversas Tradições se reúnem para deter tais práticas abomináveis, e os Arquimagos mais potentes ficam todos muito contentes em dar uma mão se necessário. Recentemente, uma entidade a qual acredita-se ser um Oráculo veio para levar embora um ofensor – se para a morte, julgamento, aprisionamento ou algum outro destino, só se pode imaginar.

E, é claro, se os outros magos não punirem a irresponsabilidade grosseira, o Paradoxo o fará.

Falta de Ambição

Aqueles sem motivação raramente atingem a posição de Arquimagos. Um mago que carece do impulso para a perfeição simplesmente não tem a devoção necessária para perseguir as exigentes Arqui-Esferas. Mais ainda, reconhecimento como um Arquimago significa aparecer nos locais certos e dizer as coisas certas. Um mago modesto não se destaca de seus pares, não faz as coisas acontecerem e não combate outros Arquimagos como alguém que pode avançar a causa da Ascensão.

Já se perguntou por qual motivo tantos Arquimagos parecem estranhos, excêntricos ou completamente loucos? Cada um tem sua própria agenda pessoal, levada até os extremos de alguém que comprehende os próprios alicerces do cosmos. Não há Arquimagos indecisos; um candidato que não compartilhe do comprometimento como todos não tem um lugar entre estes luminares.

Magos com Avatares fracos e Destinos pequenos sobre eles tendem a ser menos ambiciosos. Indivíduos mais motivados descobrem que os seus Avatares e Destinos os empurram para confrontos, forçando-os a agir. Um mago sem tal ímpeto precisa forjar o seu próprio futuro. Ele deve se aprofundar na história e na sociedade Adormecida para encontrar algo que ele considere como errado. Ou ele pode olhar para os mundos espirituais para inspiração. Ele precisa procurar até que algo toque seu coração, e o compile a agir.

Sem Sede por Conhecimento

Magos pouco curiosos raramente se tornam sequer Mestres, muito menos Arquimagos. Embora a prática e o uso constante sejam algumas vezes suficientes para atingir a Maestria, as Arqui-Esferas requerem mais – uma necessidade fervente de saber como as coisas funcionam. Há pouco a ser feito se um mago carece deste impulso. Ele pode finalizar as coisas, mas não poderá resolver o quebra-cabeça das Esferas ou passar adiante seus segredos. Ele pode ser ativo e prestativo, mas simplesmente não ter o entusiasmo para empreender algumas décadas de pesquisa tediosa necessárias para aprender os rudimentos das Arqui-Esferas.

Isso é de alguma maneira uma indireta para mim? Só por que eu estou mais interessado em fazer a coisa certa do que correr atrás de poderes inacreditáveis... - Mark

Uns poucos magos sofrem algum trauma - com frequência relacionado a Procuras mal sucedidas ou abusos nas mãos dos Nefandi, Desauridos ou magos Tradicionais não tão bem intencionados - que os convence a desistir inteiramente da magia. Eles ainda podem usar os seus poderes aqui e ali, mas estão machucados ou assustados demais para buscar aprender mais. Ajudar alguém tão recluso demanda cuidado, trabalho e requer uma Procura bem sucedida. Descubra o que o levou a desistir e convença-o de sua capacidade de revindicar o seu destino.

Finalmente, alguns magos podem compreender as Esferas, mas negligenciam o aprendizado mundano. Por que estudar história ou sociologia quando você pode estudar magia arcana? A resposta, claro, é que um mago deve compreender o mundo se ele espera mudá-lo.

Imagine que você queira mudar algum pequeno aspecto da sociedade Adormecida, para colocar uma ideia em particular nas cabeças das pessoas. Se você for um Arquimestre de Mente, você poderia apenas plantar a ideia nos pensamentos das pessoas. Entretanto, tal manipulação crua deixam-nas se perguntando de onde veio essa inspiração tão repentina, ou as fazem esquecer o pensamento inteiramente, uma vez que ele surgiu desconectado na mente, e a deixa tão facilmente quanto veio. Ao invés disso, aprenda o que as pessoas estão pensando, como a sociedade passa adiante a informação, e altere alguns pensamentos aqui e ali para fazer a mudança. Apenas pelo entendimento do mundo normal pode-se ter esperança de fazer a diferença.

Magos que não entendem em profundidade os estados naturais do mundo tendem a se explodir de qualquer forma, conforme empurram demais os limites da plausibilidade. Um mago ignorante pode ser ensinado - muitos Mestres trazem para si a responsabilidade a fim de garantir que seus estudantes sejam educados o bastante para serem aptos a assumir a responsabilidade de seus atos. Um mago que despreza tal conhecimento esta sendo irresponsável com os seus poderes, e todos sabem aonde isso vai dar.

Poder Insuficiente

Encare: se um mago não tem as Arqui-Esferas, as

conexões e os potentes ardis da Maestria, ele simplesmente não pode escalar os degraus.

Para alguém com toda a ambição e conhecimento, é claro, a falta de poder é um problema contornável. Ao longo do caminho a maioria dos magos cria seus próprios Santuários, constrói alguns Talismãs, recruta alguns aliados e irrita alguns inimigos. O truque é localizar fraquezas e cobri-las. Em alguns casos isso não é fácil: se um mago tem um Avatar fraco, por exemplo, ele pode nunca ter uma grande facilidade com Primórdio. Se ele se afastou de sua própria Tradição ou fez alguns acordos ruins, ele pode nunca ter proteção política. O candidato a Arquimago encontra maneiras de contornar esses defeitos. Mesmo se ele não puder consertar as coisas por si só, há alguém por perto que pode. O cosmos é infinito e o poder é onipresente - com ambição suficiente, sempre há uma solução.

Complacência

Alguns Mestres ficam presos na rotina. Eles desenvolvem um padrão de comportamento, um conjunto de áreas preferidas de influência e estudo. Para se tornar um Arquimago, você tem que se mover para além disso. Você precisa ir lá fora e fazer coisas!

Um mago começa como um agente da mudança, mas a mente humana precisa categorizar e formar padrões. Naturalmente, muitos operadores da vontade terminam focando-se em certos aspectos de seus paradigmas, nas coisas que funcionam melhor. Mas tomar uma ação significa assumir riscos e expandir suas capacidades. Isso significa prática, estudo e a falha ocasional. A maioria dos magos, especialmente os Mestres, é relutante em se preocupar com estas coisas. Eles arranjam alguém para fazer isso por eles.

O verdadeiro Arquimago evita a complacência ao procurar por novas formas de aplicar conhecimentos antigos. Ele toma seu paradigma como uma base para entender ainda mais o universo. Qualquer coisa desde antigos tomos empoeirados a conversas com Lordes Umbrais é jogo justo na busca por novos conhecimentos. A ideia é balançar o mago e forçá-lo para fora do seu modo habitual, fazê-lo observar suas fraquezas e superá-las ao invés de sempre depender dos outros.

Pensamentos Finais



Cada mago estuda suas capacidades mágicas de uma forma específica, individual. Um mago aprende como fazer tudo dentro de uma ou duas linhas de pensamento. Cada Tradição ensina um jeito diferente de olhar para o universo. Através de tal treinamento, o mago prodígio aprende a desenhar a magia em formas específicas, desta forma aprendendo mais sobre ele. O Arquimago direciona seu estudo e o foca, tornando-se altamente especializado em algumas áreas. Eventualmente, o paradigma do Arquimago cria um modelo completo e funcional da realidade. Através dessa linguagem de paradigma, o

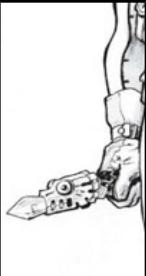
Arquimago pode descrever qualquer fenômeno mágico.

Alguns magos não vão por este caminho, deliberadamente deixando de lado tal jargão. Embora um paradigma seja útil para discutir magia, ele é limitante por natureza. Quando um mago escolhe um certo vocabulário, ele restringe a sua discussão aos termos de um ou dois paradigmas. Alguns magos lutam para entender a realidade de cada ângulo possível, para deixar de lado as noções formativas da sua juventude mágica em favor de um entendimento mais completo. Eles aprendem a "pensar fora da caixa", em linguagem popular de negócios. Esses últimos tipos geralmente não se tornam Arquimagos. Eles têm um destino diferente.

Mais sobre isso depois.



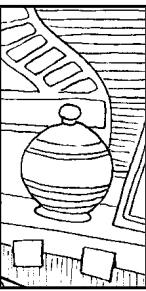
Capítulo Três: Arquimestria



Agora você fez tudo certo. Você mereceu o título de Arquimago. Você está imaginando do que será do resto de sua vida longa e agitada, certo? Não é bem como você pensa. A maioria dos Arquimagos vive décadas de tédio

intercaladas por breves momentos de terror e crise. Essa é a parte boa. Isso força você a se manter atento. É muito fácil cair em algum Silêncio épico, insanidade mundana ou a simples estagnação. Ser um Arquimago bem sucedido é manter o interesse no mundo que o cerca.

Laços Mortais



Você ainda mantém contato com sua família? Seus amigos? Se sim, bom para você. Se não, talvez você devesse repensar sua estratégia. Sim, você tem o poder de acender estrelas e viajar por Reinos restritos para magos menores – mas você continua humano.

A Importância da Amizade

Suponha que você tenha passado pelo menos um século aprimorando sua Arte ao ponto de ser reconhecido como um Arquimago. Você trabalhou duro, estudou até praticamente seus olhos sangrarem e ainda estudou um pouco mais.

E o que lhe restou? Os amigos e família que você

conhecia antes de Despertar estão provavelmente mortos. A não ser que alguém esteja vagando por ai como um dos mortos sem descanso, tenha sido abraçado por um vampiro, ou ainda tenha Despertado e seguido um caminho semelhante ao seu, ninguém que você conhecia ainda está por ai.

Como você lida com isso? Faz sua toca em um Reino do Horizonte e perde-se em estudo? Um engano, na minha opinião. Agora que você tem o poder de um deus é importante se lembrar de seu calcnar de Aquiles. É plenamente saudável manter relações. Claro, você tem que fazer novos amigos conforme os seus forem morrendo, mas quem não tem? Isso souu insensível? Que pena – você não pode mantê-los todos vivos.

Pense nisso como uma mudança. Você viaja pelo país, começa uma vida nova, conhece novas pessoas. Só que para você será uma questão de tempo ao invés de espaço.

Humanos no Horizonte

A União Tecnocrata trabalhou por séculos para colonizar Reinos distantes. Alguns entre as Tradições mantém suas famílias em terras feéricas e Santuários especiais. Não é de se espantar que tantos humanos possam ser encontrados no Horizonte.

É claro, ajustar-se à vida nesses Reinos estranhos não é tarefa simples. A maioria dos humanos simplesmente não consegue lidar com isso. É por isso que há uma abundância de tipos excepcionais lá fora. A União não vai enfiar um João Qualquer numa colônia em Marte sem treiná-lo em microgravidade e engenharia, e as Tradições não vão colocar um humano em um castelo flutuando em um vácuo etéreo se ele não puder lidar com espaço fásico e criaturas mágicas.

Para Arquimagos, isto é uma coisa importante! Eles podem interagir livremente com os "mundanos" no Horizonte porque há pouca ameaça de Paradoxo. Tais Adormecidos são, por padrão, capazes de lidar com um pouco de estranheza. Tais humanos são uma grande ponte entre a vida de mago e de mortal, uma forma para um Arquimago relaxar, refletir sobre preocupações mortais novamente e manter alguma perspectiva.

Naturalmente, esses personagens também dão para o gasto como Protegidos, Aliados, Contatos, Lacaios e coisas do tipo, ou até mesmo como consortes em uma crônica baseada no mundo espiritual. Não que alguém vá gostar de representar um humano normal em um jogo dedicado aos mestres do cosmos.

A melhor forma de se manter ancorado na realidade é um lembrete diário, forçoso, de que a maioria das pessoas não compartilha de sua perspectiva sublime. É importante manter a empatia conforme você envelhece. Caso contrário, você perde o rastro daquela vitalidade essencial que lhe faz humano.

Alguns Arquimagos visionários cultivam suas famílias humanas como lacaios, cada geração substituindo a última. Outros usam seus poderes para estender a vida dos amigos e família. Há tantas formas de lidar com isso quanto há Arquimagos que precisem delas — provavelmente mais.

Seguindo em Frente

Eventualmente, o Paradoxo vai lhe impedir de retornar pra Terra. Pode levar dois ou três séculos, mas eventualmente você achará doloroso demais ficar. Isso acontece com todos que são longevos o bastante, então não se preocupe muito com isso. Ficar por aí seria um engano fatal. Uma rotina simples para controlar o tráfego pode tornar-se em um tremendo Choque de Retorno que mandaria você e todos em 16 quadras a sua volta para seu próprio inferno privado. Isso num ponto de vista otimista.

A cultura prospera nos Reinos Horizonte. Você pode encontrar muita companhia lá — sim, até mesmo humanos normais. Não está fora de questão trazer amigos e família para um Reino Horizonte quando você se muda. Como acha que tantos humanos foram ao Horizonte? Concórdia mesmo tem milhares de humanos em suas muralhas e, certamente, é um lar hospitaleiro para Arquimagos. A

Tecnocracia tem bases equivalentes como Cop, que provê mais espaço habitável do que alguém poderia saber o que fazer com ele.

Eles Sabiam dos Riscos

Ou não? Enquanto é bom manter laços próximos para sua saúde emocional, o que acontece quando um algum Chapéu Preto decide que seria uma grande aquisição trazer você para o Círculo Interno? É suicídio atacar você frente a frente. No lugar disso, ele trabalha em todos a sua volta. O que você faria se sua amada esposa de tantos anos for enviada para algum Constructo? Você correria para o resgatá-la? Melhor ter certeza que sua ação seja impecável. Uma deslize e ela morre.

Para alguém de tanto poder, suas maiores fraquezas são as coisas mais importantes, como seus entes queridos. Você tem que protegê-los de seus inimigos, mágica perigosa e até mesmo de danos acidentais. Se Al Aswad enviasse um Rastejante Nexus para te acordar, as chances são boas de que a vizinhança ao redor não se safe dos resultados.

Muitos Arquimagos evitam isso abrigando suas famílias em Reinos com defesas elaboradas. Se você tem poderosos espíritos guardiões e barreiras mágicas cercando sua casa, isso denuncia que há alguém poderoso vivendo lá — mas também que você significa encrenca. Claro, sempre tem um espertalhão pronto pra invadir a torre de um Arquimago, mas quanto mais pessoas explodirem no processo,

Falta de Empatia?

Um mago que evita o contato com a sociedade Adormecida (mesmo com as comunidades menores encontradas nos Reinos do Horizonte), encontra-se rapidamente desconectado da humanidade. Em pouco tempo, ele achará praticamente impossível lidar com gente normal. Devido à Ressonância, magos já causam desconforto e cautela em humanos normais. Arquimagos que negligenciam laços humanos exacerbam esse problema.

Para refletir essa tendência aplique um modificador de +1 cumulativo na dificuldade (máximo de +4) para todas as interações sociais, ou interpretação do comportamento humano pra cada 25 anos isolados do contato humano — outros magos não contam. De uma perspectiva de interpretação no jogo, tais místicos não são apenas socialmente ineptos. Pode-se ser muito carismático, mas completamente incapaz de entender os outros.

Outro problema que aflige esses magos é a possibilidade deles poderem se esquecer de usar magia coincidente quando apropriado. Seu tempo passado isolado o aprisionou em Efeitos Vulgares e ele não é mais acostumado à sutileza. Para refletir isso, adicione +1 na dificuldade de Efeitos coincidentes para cada 50 anos passados em isolamento. Finalmente, esta distância pode levar um mago à loucura. Para cada século longe da sociedade normal, considere sua parada de Paradoxo como tendo 1 ponto a mais para propósitos de Silêncio.

Esses efeitos podem ser evitados se o artífice da vontade interagir com a humanidade. Isto não significa passar uma hora por semana em um café, mas que ele realmente interaja com a humanidade em seus próprios termos. Os efeitos acumulados listados acima podem ser revertidos com o tempo, desde que um esforço seja feito para isso.

menos otários você vai ter que assustar. Se seus amigos e família estão abrigados em seu pequeno mundo, você só precisa lembrar de checá-los agora e sempre. E se outro Arquimago parar por ali... bem, eu mencionei o que acontece quando dois Arquimagos se confrontam, não?

Alternadamente, você pode tentar esconder as suas associações. Pode parecer estranho, mas o conceito de identidade secreta de histórias em quadrinhos realmente funciona. Por que acha que tantos Arquimagos são completamente misteriosos, em grandes mantos ou usam aparelhos para esconder seus aprimoramentos? Por que eles forjam nomes e evitam discutir os seus passados? Se ninguém souber nada sobre você, ninguém poderá rastrear seus amigos e família. Um punhado de poderosos encantos defletores sobre uma área – ou até sobre as pessoas em questão – e ninguém estará nem olhando para eles.

Tudo que você tem que se preocupar é em tirar o seu da reta quando o inevitável “peixe grande” aparecer pra se meter com seus dependentes. Mas todo mago tem que lidar com isso!

Me Deixe Sozinho

O que acontece se você decide cortar todo o contato e viver sozinho em um Reino Horizonte? Por experiência, eu sei que esta é uma escolha ruim. Arquimagos precisam de contato humano. Do contrário fica difícil entender ou lidar com os Adormecidos – você pode até mesmo vê-los como insetos a serem estudados ou ignorados, mas nunca

realmente respeitados. Voormaas se isolou do mundo, lidando apenas com seus assassinos e um eventual consórcio. Sua perspectiva se tornou alienígena e irreal. Quando a percepção de um Arquimago é distorcida, o que isso faz ao mundo ao seu redor? Um sociopata com o poder de um deus é o resultado horrendo.

O pior dos casos para um Arquimago tão desconectado é o potencial para o Silêncio fugir do controle, possivelmente levando-o a se tornar um Desaurido. Há também o perigo da influência Nefândica. Sem uma conexão estabilizante, é fácil seguir os passos para a servidão.

Se você acha que isso nunca aconteceria a você, lembre-se que os Nefandi consideram os Arquimagos sendo valiosos – ainda que um tanto arriscados – prêmios. Faça-se um alvo tentador e você pode acabar se encontrando no lado errado da Guerra da Ascensão.

Falando em Ascensão, o que você acha que acontece com alguém que perde de vista suas origens? O Despertar lhe presenteia com poderes e conhecimentos maravilhosos, certamente, mas você é sempre humano. Procuras fazem você superar os problemas, mas você ainda pode perder de vista a perspectiva humana em seu ímpeto de se tornar um mago melhor. Ao manter laços humanos, você mantém sua mente no panorama da situação. Quando não resta nada além da magia, você é um Desaurido – e você não pode voltar atrás. A Ascensão é, afinal, uma jornada humana.

Laços Sobrenaturais



A despeito do perigo em potencial, você pode encontrar companheirismo entre outros que habitam nas sombras. Sim, um vampiro é um demônio sanguessuga, mas ele é também uma das poucas entidades que pode ser velha o suficiente para entender do que você está falando.

Caçar outras criaturas sobrenaturais pode não ser a coisa mais esperta ou segura a se fazer. Uma delas pode tentar te matar apenas porque você interrompeu o seu jantar. No entanto, outros seres sobrenaturais às vezes fazem-se aliados ou fontes de informação úteis.

Vampiros

Os mortos-vivos podem ser como grãos de areia na terra, falando comparativamente. Eles podem criar novos vampiros mais rápido do que você pode contá-los, e alguns não tem o menor receio em fazê-lo. Quando isso acontece, procure companhia em outro lugar.

Vampiros são divididos em linhagens que compartilham características ou interesses em comum. Essas linhas frequentemente guerreiam umas contra as outras por recursos ou para compensar o tédio da imortalidade. A despeito da razão, nunca subestime sua crueldade.

Com isso em mente, alguns deles são abertos à aproximação. Certos anciões são indispostos a manter amizades verdadeiras com outros vampiros, e acham-nos uma distração bem vinda. Isto dura precisamente tanto tempo quanto for necessário para que você fique enredado

numa trama vampírica. Meu conselho? Não faça isso. Não presuma sobre a amizade deles, e não os permita presumir sobre a sua. Uma vez que você esteja envolvido, você se torna comprometido.

Vampiros jovens (mortos-vivos a menos de um século) são os mais suscetíveis a confiar em você, mas eles carecem de perspectiva. Um vampiro que seja um pouco mais velho (um século ou dois) geralmente está ocupado

Cuidado! Material de Crossover

Sim, nós constantemente insistimos no fato de que os vários grupos sobrenaturais não conhecem porra nenhuma uns dos outros, e que não há uma razão verdadeira para se juntar **Vampiro** e **Mago** e o que quer que aconteça de existir na loja de jogos. Fazer isso pode dissolver os temas, causar problemas de regras, blá blá blá.

Por outro lado, Arquimagos conhecem muita coisa. Mesmo para os padrões de um mago. Esses caras reviram a lama toda a procura de qualquer coisa potencialmente útil ou perigosa. Arquimagos tendem a saber mais sobre vampiros do que o mago mediano sabe.

Com isso em mente, esses estereótipos assumem que você esteja usando alguns detalhes de outros jogos como **Vampiro** e **Lobisomem**. Não se sinta preso a eles, narrando um jogo de **Mago**, seus temas de **Mago** são mais importantes do que o fato de que **Gumby #12** tem automaticamente a Característica Intoxicação porque ele é do Clã dos Calças-d’Elfo.



demais lutando por poder dentro de sua linhagem. Apenas alguém que assistiu ao erguer e cair de nações terá o tempo e a propensão para conversar, desde que você esteja disposto a tolerar seus apetites incomuns. Vampiros são bebedores de sangue, saqueadores e assassinos.

Encontrei umas poucas linhagens abertas à discussão, por uma variedade de razões.

Assamitas

Muitos desses assassinos vampíricos são surpreendentemente articulados e educados. Sua filosofia e religião são fascinantes, ainda que um pouco sanguinárias. Os Assamitas têm uma compreensão interessante de alquimia e magia de sangue, mesmo que a prática deles se mostre inadequada. Pode-se aprender muito dos Assamitas, e eles se fazem aliados poderosos com o esforço adequado.

Sempre mostre respeito pelos costumes de um Assamita. Não guerreie com a raça dele. Eles estão mais interessados em eliminar os outros vampiros do que em matar humanos, e eu não posso fazer objeções a isso.

Brujah

Um Brujah orgulha-se tanto de seu conhecimento quanto de sua habilidade marcial. A diferença primária entre os Brujah e os Assamitas são seus métodos de combate e seus focos. A maioria dos Brujah está interessada em uma causa ou outra, mas com frequência tem inclinações políticas incisivas. Por outro lado, o temperamento de um Brujah é terrível de se ver. É algo assustador ver esses sábios-guerreiros num ataque de fúria.

Fique fora do caminho deles quando isso acontecer e tente não se tornar o próximo alvo.

Seguidores de Set

Outra ordem religiosa de vampiros, esta focada na adoração de seu pai, Sutekh. Ou assim eles afirmam. Descendência divina ou não, seu conhecimento esotérico é praticamente incomparável. De onde eles escavam seus segredos, eu não sei. Se você tiver a oportunidade de conversar com um, faça-o certamente.

Não aceite presentes e desconfie dos motivos do Setita. Ele pode prender-lhe numa teia de favores da qual será difícil de escapar, e o que ele pede em troca não está nos seus melhores interesses.

Malkavianos

Os mais perigosos que encontrei até agora. Os Malkavianos são inteligentes, perceptivos e sabem inteiramente sobre muito – às vezes sobre você. Meu primeiro encontro com um deles não foi por planejamento meu. Ele se aproximou de mim para perguntar sobre algo que eu havia feito no mês anterior. Claro, eu estava no Horizonte, jantando com Marianna de Balador. Ele nunca me contou como descobriu o nome dela.

Em todo caso, o verdadeiro perigo é a insanidade deles. Cada Malkaviano que eu conheci era totalmente louco de pedra. Isso não seria tão ruim, exceto que a insanidade deles é aparentemente contagiosa. Após um encontro com um, voltei a mim mesmo numa lixeira, cantando canções infantis em Enoquiano.

Trate os Malkavianos com extrema cautela.

Tremere

Esta linha foi uma vez uma casa de Hermes, e muitos dos mais velhos recordam dos dias antes de suas transformações forçadas em sanguessugas. Alguns são amargos, mas outros dão boas vindas à oportunidade de se por a par nos assuntos Despertos. Um destes vive em Viena – um tipo amigável, mas eu não o visito sem me anunciar.

Os Tremere são os mais propensos de todas as linhagens a saberem coisas de uso para nós. Como companheiros? Os Assamitas e os Brujah provavelmente são escolhas melhores.

Ah, e uma pequena palavra de advertência. A Ordem ainda está meio ofendida com os Tremere. Eles não são mencionados em conversas educadas quando Herméticos estão por perto.

Tzimisce

Possivelmente os mais alienígenas dos vampiros, mas os mais próximos de nós em ponto de vista. Isso me assusta. Já passei mais de uma noite transilvana discutindo eventos de eras passadas com um lorde Tzimisce. É fácil esquecer o quão bizarro ele é até seu servo de três braços chegar com a sobremesa.

Os Tzimisce possuem alguma pequena proficiência com uma feitiçaria de alguma forma atada a sua antiga terra natal. Eles também seguem uma filosofia baseada em ir além de sua maldição vampírica. Para um Tzimisce, a humanidade é um conceito ultrapassado. Ele pode ver similaridade entre as suas metas e as nossas, especialmente a Ascensão. Esteja alerta – o fim parece semelhante, mas o caminho é muito diferente.

Outras Linhagens

Existem outros, mas eles estão preocupados principalmente com a liderança de outros vampiros, o domínio sobre o mundo mortal ou o relacionamento com criaturas melhor deixadas de lado.

Lobisomens

Seu típico lobisomem não tem muito em comum com o nosso. Ele está demasiadamente ocupado lutando contra as forças da “corrupção” e pode considerá-lo como parte delas. É melhor não cutucar a onça com vara curta. Os mais poderosos entre eles são muito conservadores para lidar com os outros. Por “conservadores”, eu quero dizer “xenofóbicos”. Nunca se aproxime dos seus Nodos, os quais são aparentemente sagrados para eles.

Com os meus avisos em mente, aqui vão os seis tipos que você poderá considerar mais acessíveis:

Roedores de Ossos

Aparentemente, o típico Roedor de Ossos é sem teto, imundo e grosseiro. Ele também é bem informado, pragmático e bem disposto a trabalhar em situações em que se crie um mútuo benefício. Diferente dos vampiros, se você estiver bem cotado com ele, ele será honesto sobre isso. Entretanto, se você não for bem quisto, encontre uma forma de mudar isso ou nunca mais retorne. Roedores de Ossos levam rancores e traições muito a sério.

Filhos de Gaia

Os mais pacíficos dos lobisomens. Tome nota disso neste conceito: “pacífico” significa que ele pede desculpas antes de arrancar os seus braços e enfiá-los dentro da sua garganta. Estabelecer uma amizade é um longo caminho a percorrer cuidando-se com estes possíveis acidentes. Os

Filhos de Gaia tem uma aguçada intuição voltada para o crescimento pessoal, ecologia e espíritos da vida. Apenas não fique bêbado em alguma de suas festividades.

Peregrinos Silenciosos

Eles conversam com qualquer um, mas você não deve jamais mencionar qualquer associação com os Seguidores de Set – eles se matam assim que se vêem. Além disso, associar-se com um Peregrino Silencioso pode ser muito benéfico. Ele frequentemente é muito bom em com viagens, transportes e localização de objetos para você, e podem até mesmo servir-lhe como inspiração filosófica.

Uma vez que eles vêm do Egito e ainda possuem muito conhecimento do seu passado, eles possuem uma impressionante riqueza de informação sobre coisas mágicas.

Portadores da Luz Interior

De todos os lobisomens, um Portador da Luz Interior ancião é o mais inclinado a se dar bem com um Arquimago. A maioria dos Portadores da Luz Interior apreciam empreender explorações aos reinos da consciência mais elevados, assim como nós. Aliás, o primeiro Portador que conheci foi durante uma breve estadia em um dos mais rarefeitos pontos da Umbra Astral. Fiquei sobressaltado num primeiro momento, mas após uma longa conversa, acabamos estabelecendo uma amizade que durou por cerca de três de suas encarnações. Sim, Portadores reencarnam. Essa estranha forma de longevidade faz com que o tempo investido na amizade se tornasse mais valioso.

Theurges

Os Theurges são lobisomens misticamente inclinados, dedicando considerável tempo aos espíritos e ao mundo espiritual. Muito embora todos os lobisomens tenham alguma capacidade de adentrar a Umbra Média (o que pode ser bastante desconcertante se você não está acostumado com isso), a maioria dos Theurges podem também chamar espíritos para ajudá-los enquanto estiverem lá. Eles são companheiros maravilhosos para conversas uma vez que eles investigam profundamente a filosofia mística, ainda que possam ser muito esotéricos. Visto que eles vem de um paradigma diferente, mesmo um Arquimago pode não ter condições de entender suas intuições. Muito embora eles normalmente desconfiem de nós em um primeiro momento, eles se tornam mais receptivos após alguns presentes e abordagens amigáveis. Via de regra estarão dispostos a trocar informação se você apresentá-los a alguns espíritos amistosos que você conhece. Por outro lado, se você estiver próximo a algum de seus lugares sagrados, você poderá acabar eviscerado. Seja muito cuidadoso.

Uktena

Possivelmente a mais peculiar das tribos. Os Uktena são místicos na mesma proporção que os Portadores da Luz Interior são filosóficos. Aparentemente, a maioria dedica sua vida a observar poderosos espíritos da corrupção, e isso afeta suas perspectivas. Por outro lado, frequentemente eles ficam felizes pela companhia que propiciamos – especialmente se formos respeitosos e dispostos a ajudar a manter a força das barreiras.

Magia e seus praticantes fascinam os Uktena. Suspeito que eles possam farejar isso em nós. Esta fascinação viabiliza alianças frutíferas.

Quando estiver lidando com um Uktena, nunca subestime sua intuição.

Algumas Peças Estão Faltando
Arquimágos se m...

Isso é intencional. Nem mesmo Arquimagos se misturam com todos no Mundo das Trevas. Alguns Clãs, Tribos, Metamorfos e afins não se dão bem com magos de qualquer estirpe. Os Mokolé prefeririam recomeçar o Impergium, e os Garras Vermelhas nunca o terminaram. Embora os Precursors do Ódio pudessem dar ótimos companheiros para Eutanatos, eles acabaram de retornar e ninguém fora do Sabá teve tempo para notá-los.

Crossovers Ressurgentes

Crossovers Ressurgentes
Arquimagos são material primário para crossovers. A maioria mantém laços com outros seres sobrenaturais, nem que seja apenas para conversar com alguém velho o bastante para compreendê-los. Mesmo assim, é melhor limitar as interações sobretudo aos âmbitos sociais. Tudo bem conversar com um vampiro ancião de vez em quando, pois há muito em comum - uma expectativa de vida de séculos e a perspectiva que ela carrega, a separação da humanidade que o grande poder traz. Um Arquimago sábio não levará esses relacionamentos além disso. Sobrenaturais é definitivamente

Conflito com outros seres sobrenaturais é definitivamente desencorajado. Uma razão para isso é que nenhum Arquimago realmente tem certeza sobre o que as outras criaturas podem ou não fazer. Outro ponto é que nenhuma outra criatura sobrenatural está sujeita ao Paradoxo. Esta é uma desvantagem maior, pois o Arquimago depende de sua magia inacreditável – que ele não pode utilizar seguramente na Terra, mesmo se projetar seus Efeitos de dentro de seu Reino no Horizonte. Os Espíritos do Paradoxo ainda percebem, e eles são notoriamente intolerantes a tentativas de trapaceá-los em seus deveres.

Conflitos com indivíduos surgem, mas qualquer tentativa de declarar guerra aberta a outros seres sobrenaturais tem consequências sérias. Existem menos magos do que vampiros, lobisomens e aparições lá fora. Um grupo devidamente determinado pode causar muitos problemas para magos em qualquer lugar, a despeito das vantagens que a magia possui sobre a maioria dos poderes estáticos. O resultado se a Tecnocracia e a

É incerto qual seria o resultado se a Tecnocracia e a Camarilla travassem uma guerra político-econômica pelo controle dos governos e negócios mundiais. É certo que tal confronto não seria nada agradável para o mundo Adormecido. De Mundo das Trevas lá fora

Adormecido.
Resumindo, existe um grande Mundo das Trevas lá fora e a maior parte dele não é amigável. Crossovers podem acontecer, mas quando acontecerem devem, acima de tudo, fazer sentido.

Outros Metamorfos

À parte das máquinas furiosas de destruição que nós gostamos de chamar de "lobisomens", existem outras raças de metamorfos mais acessíveis. Nem todas são exatamente amistosas conosco, mas algumas estão dispostas a ouvir, e umas poucas na verdade nos procuram.

Bubasti

Esses felinos adoram conhecimento secreto e acham Arquimagos a serem maravilhosos repositórios de tal. Se você conhecer um, provavelmente ele virá a sua procura. Mesmo assim, Bubastis fazem companhias interessantes e fontes inexauríveis de mistérios arcanos. Eu conheci apenas uma até agora, enquanto visitava o Egito. Ela estava a procura de um fetiche ancestral que se descobriu estar em possessão de um particular Nephandus que eu tinha problemas. Nós mantivemos contato desde então, e eu ainda estou impressionado o que ela sabe.

Agora, se eu pudesse fazê-la compartilhar mais disso.

Agora, se eu pudesse fazê-la compartilhar mais disso.

Corax

Indispensáveis. Acompanhei uma cabala particularmente dirigida por homens-corvos: A Ordem Hermética do Planador. Apesar do nome, eles não fazem pesquisa mágica. Entretanto, eles caçam informações bem rapidamente, então não lide com um se você possui segredos profundos que não quer que eles tenham. Por outro lado, você pode distrair um deles com a sujeira embaixo do tapete dos outros. Claro, essa abordagem pode lhe propiciar mais inimigos do que vale a pena.

Até então, tem valido a pena. Uma vez que você faça um Corax começar, ele simplesmente não consegue calar a boca. No momento em que você se cansa de ouvir, você tem uma tonelada de informação para peneirar. Os Corax tem uma rede de inteligência espetacular. Se um deles considera alguma coisa interessante, ele se lembra dela apenas para o caso de precisar depois.

Os Corax tem uma linguagem única, composta inteiramente de referencias culturais, kennings e charadas. Não tente traduzi-la a menos que você queira romper todos os laços.

Nuwisha

Você pode geralmente encontrar desses coiotes na Umbra Profunda. Fazendo o que, eu não sei. Tenha cuidado — um Nuwisha geralmente aparenta ser amigável, mas pode decidir ensinar um pouco de humildade. Como seu pai/totem, o Trapaceiro, ele é um pregador de peças. Eu não quero dizer balões de água na cara. Eu estou falando sobre coisas muito perigosas como você vê no desenho do Papa Léguas — exceto que suas peças são reais.

Se um Nuwisha decidir que vale a pena ficar perto de você, seja cuidadoso. Entretanto, se ele gostar de você, ele pode decidir enganar seus inimigos. Os truques Nuwisha tendem a ser rápidos, dolorosos e geralmente letais. Fique atento. Um Nuwisha distingue peça (ensinar uma lição) de truque (preferivelmente infligir sérios danos ao corpo ou ego). Espero que você nunca seja o alvo de um truque. Se ele pregar uma peça em você, você provavelmente mereceu. De risadas com ele e continue em frente.

Aparições

Você provavelmente não encontrará os mortos inquietos a não ser que você os procure. Aparições tendem a ficar em seu próprio lado de realidade, essencialmente por necessidade. Se você quer falar com um, você terá de ir a sua vizinhança — geralmente.

A Magia no Maelstrom

Se você leu *Ends of Empire*, você sabe que o Sexto Grande Maelstrom continua vigoroso e que Estígia caiu. A Umbra Negra era um lugar bastante insaubre para começo de conversa. Ainda assim, a terra dos mortos tem sua própria espécie de regras e consistência. Magos tem caminhado lá desde a época de Orfeu, e com o conhecimento certo eles tem sido capazes de se forçar para além das garras da morte. Não mais.

O Maelstrom é um tufão giratório de caos que varre as Terras dos Mortos com uma força terrível. Esses ventos tempestuosos rasgam a trama das Terras Sombrias em fragmentos manchados pelo Esquecimento. Neste caos, a própria magia pode ser torcida contra a vontade do conjurador.

Quando um mago utiliza magia no Maelstrom, a tempestade em si pode decidir brincar com o Efeito. Maelstroms são classificados em intensidade numa escala de um a cinco; um é uma tempestade de carne gritante com um pouco de chuva e ventania, enquanto um cinco indica pedaços de metal fantasmagórico e ossos quebrando a barreira do som em um ritmo rodopiante com Espectros e construções feitas pelas aparições. Veja *Ends of Empire* ou *Wraith: The Great War* para uma tabela relativa à força dos Maelstroms. A maioria dos Grandes Maelstroms é de força cinco, embora algumas áreas sejam um pouco menos hostis. Decida a intensidade do Maelstrom em um dado lugar, e adicione dois a esse número. Em seguida, para um Efeito que um mago realize, qualquer dado que resulte num número igual ou menor a este gera um *efeito de distorção*.

Quando um mago obtém um efeito de distorção, o caos rodopiante do Maelstrom infecta a própria magia. O jogador pode gastar Quintessência para cancelar efeitos de distorção; cada ponto gasto cancela um efeito de distorção. O mago resguarda seu Efeito com a natureza bruta da realidade. O Narrador aplica quaisquer efeitos de distorção restantes para mudar a magia em maneiras estranhas, conforme ela é maculada pelo Esquecimento. Fica a cargo do Narrador decidir dividir os efeitos de distorção em várias alterações menores ou aplicá-los como uma única grande mudança.

Como vampiros, Aparições se mantêm por perto por muito tempo.

Também como vampiros, isso dá a eles a perspectiva que você pode contar com eles. Diferentemente de vampiros, Aparições não estão sujeitas a perder suas emoções conforme os anos passam. Você pode ajudar uma aparição antiga protegendo um de seus grilhões, itens importantes para sua existência. Talvez você possa simplesmente mantê-lo como companhia.

Se uma viagem a Umbra Negra lhe apresentar desastrosa, você sempre pode encontrar uma maneira mágica de trazer seu amigo morto até você. Talvez você poderia criar um corpo, dando a ele uma segunda chance na vida. Talvez você possa trazê-lo para outra dimensão na Umbra via magia de Espírito. Seja qual for o método que você escolher, aparições são geralmente agradecidas pela experiência.

Mas existem outros tipos de mortos que você não gostaria de convidar a sua Capela. Esses espíritos negros se decaíram vítimas de seus próprios impulsos e apenas conseguem demonstrar um semblante de humanidade.

Nem mesmo tente usar Entropia. Embora essa Esfera pareça ser a melhor para lidar com o caos do Maelstrom, a tempestade em si é potente demais. O caos, uma vez fora da garrafa, não é controlado tão facilmente. Quando um mago utiliza Entropia nas Terras dos Mortos, até mesmo longe do Maelstrom, se seu jogador rolar *qualsquer* falhas ou falhas críticas, ele recebe um único ponto de Jhor (pelo Efeito total, não por dado que falha). Mais de cinco pontos de Jhor indicam que o mago foi completamente infectado com energia Entrópica, e seu corpo físico é agora nada mais que uma casca do Esquecimento – o mago se torna um Espectro. Então, brinque direito.

Um mago pode utilizar magia sem a distorção em um local assombrado ou outro lugar onde o Maelstrom é restrito. Uma vez que Entropia é tão ariscada, o mago provavelmente está melhor servido ao tentar encontrar uma calmaria natural na tempestade ao invés de tentar criar uma.

Exemplo: Preso no Maelstrom após uma façanha desagradável com um Espectro e um projétil de artilharia preenchido com Sorvo, Sir Lawrence tenta realizar um Efeito de Forças defensivo para se proteger de um Anunciador. O nível do Maelstrom é 3, então qualquer dado da mágica que resulte num 5 ou menos gerará um efeito de distorção. O jogador testa Arete e obtém os seguintes resultados: 7, 5, 4, 4, 2. Uma vez que o Efeito é razoavelmente simples (dificuldade 5), o 7 e o 5 geram dois resultados. O 5 também gera um efeito de distorção. Os dados com 4, 4 e 2, embora não gerem sucessos, indicam efeitos de distorção. A magia de Sir Lawrence gera quatro efeitos de distorção. O Narrador decide que ao invés de fazer várias pequenas mudanças, o Efeito em si será completamente alterado: ao invés de conseguir um escudo de luz que desflete os ataques do Anunciador, Sir Lawrence se encontra rodeado por um lamaçal pantanoso e gotejante de escuridão líquida que oferece proteção mas também o encasula do mundo externo com um abraço sufocante.

Evite-os a todo custo.

Ah, sim, uma última palavra de aviso. Mesmo um Arquimago pode ficar preso na Umbra Negra. Uma vez perdido lá, já era. Cedo ou tarde, você estraga tudo e se junta aos níveis dos mortos inquietos. Pior ainda, a Umbra Negra é lar de uma furiosa tempestade de energia espiritual que ferra com a magia. Eu ouvi falar de ao menos dois magos tendo seus avatares literalmente despedaçados a estilhaços por ventos infernais de ossos e detritos espirituais.

Changelings

As fadas de antigamente partiram há muito tempo. Apenas sombras pálidas restaram. Se você encontrar e reconhecer uma, esteja avisado de que ela pode ter apenas uns poucos anos restantes. Mais de uma vez eu visitei um colega relativamente recente apenas para descobrir que ele havia esquecido tudo acerca de nosso último contato.

Nenhuma mágica a que eu pudesse recorrer devolveu suas memórias.

Uma tragédia, mas uma para se estar ciente. Valorize o tempo que você tiver com ela. As fadas podem logo se extinguir.

Fadas usam magia diferente da nossa. Elas tecem sonhos e ilusões em Glamoures que mascaram e confundem. Uma vez, dizia-se, as fadas foram nossas aliadas poderosas. Agora, suas ilusões mal servem para escondê-las de olhos mortais. Talvez apenas em suas terras feéricas perdidas possam seus verdadeiros limites serem conhecidos, mas tais Reinos estão trancados fora do tempo e do espaço, capturados nos instantes do cair de uma lágrima. Elas são simultaneamente aterrorizantes, maravilhosas e tristes.

Outros

Além dos relativamente numerosos seres sobrenaturais descritos acima, abaixo estão alguns raros tipos que deslizam através das fendas.

Feiticeiros

Alguns dizem que os feiticeiros praticam uma magia inferior. Isto não significa que eles carecem de discernimento. De fato, dadas as limitações com que seu típico "feiticeiro estático" tem de lidar, ele aprendeu mais sobre sutileza com a magia do que seu mago Tradicionalista mediano. Preste atenção e você pode aprender alguma coisa. Além disso, o feiticeiro estático que você favorece hoje pode ser seu estudante amanhã.

Mudando um pouco de assunto, eu conheci uns poucos que parecem ser muito mais velhos do que parecem.

Talvez dois ou três tenham encontrado um método de imortalidade que não é sujeito ao Paradoxo. Isso em si mesmo vale mais do que qualquer outra coisa que eu possa imaginar.

Por fim, se alguém pode usar magia, o que importa a maneira como ela funciona? Se um feiticeiro pronuncia encantamentos, faz gestos e o mundo se dobra a sua vontade, então ele é um mágico. Uns poucos Mestres que estudam Avatares e energia Primordial fazem a afirmação pretensiosa de que bruxos limitados são inferiores a outros magos porque não tem Avatares Despertados, mas ainda assim eles realizam feitos de magia passados adiante desde as Eras Míticas.

Não os subestime.

Múmias

A coisa mais próxima de um imortal verdadeiro que eu já encontrei. Eu vi Sahura morrer com meus próprios olhos, retalhado por inimigos vampíricos. Imagine minha surpresa quando ele retornou para renovar nossa amizade cerca de dois séculos depois, aparentemente novo em folha. De acordo com ele, isso é algum tipo de feitiço poderoso perdido há muito no tempo. Eu ficaria tentado a pesquisar um efeito similar, exceto que vi o que Sahura pode fazer com sua própria versão de magia. Embora ela seja certamente potente, é também limitada. Prefiro meu próprio caminho para a Ascensão.

Ainda assim, uma múmia pode ser um aliado poderoso – assumindo que você possa encontrar uma. Elas são quase tão raras quanto os Bubasti.

Jornadas e Tarefas



Um Arquimago é uma lenda viva – um mortal com o poder de um semideus. As tarefas simples de Adeptos e Discípulos não são pra ele. Ele geralmente tem peixes maiores para fritar. Seus poderes são igualados pelos desafios que ele enfrenta.

As razões comuns motivam um Arquimago a investir adiante e atacar os portões do Inferno. Talvez ele precise estudar um Antevo ou encontrar um Umbróide em particular para aprender o nome secreto do Quinto Duque do Gelo.

Quaisquer que sejam os detalhes, o objetivo nunca é trivial. A jornada típica do Arquimago é uma aventura de proporções míticas.

Infelizmente, essas viagens não são apenas épicas, mas são também perigosas. Com grandes recompensas vêm grandes riscos. O Quinto Duque do Gelo provavelmente não quer seu nome conhecido por todo Arquimago que aparecer em cena; mesmo um já é muito. Espere encontrar armadilhas, proteções, esconderijos e qualquer coisa mais que um Lorde Umbróide possa trazer para lhe impedir de aprender seu nome.

Claro, você sempre poderia perguntar educadamente.

Enfrentando o Dragão

Um Arquimago frequentemente tem questões que nunca passaram pela mente de um Mestre. A maioria das bibliotecas – na verdade, a maioria das fontes de

conhecimento – provavelmente não será suficiente para as necessidades de um Arquimago.

Como você encontra os segredos para prosseguir na sua Arquimestria mágica? Uma possibilidade é procurar um Oráculo, isso se eles existirem. Claro, não existe garantia alguma que você entenderá o que ele tem a dizer. Você pode fazer uma visitinha a um Umbróide Preceptor ou Lorde, já que é comum eles serem a personificação de verdades e enigmas de elaborada profundidade. Seus pontos de vista absurdamente especializados provavelmente os tornam tão incompreensíveis quanto os Oráculos.

Talvez um dos vários Reinos possa conter a resposta – especialmente um Reino Fragmento. Que lugar melhor para aprimorar sua Arquimestria em Vida que o próprio Reino Fragmento de Vida? O acesso ao Reino Fragmento de Correspondência foi perdido quando o Colegiado Hermético de Mus caiu. Redescobrir a entrada para a Cidade de Bronze é uma busca merecedora de um Arquimago.

Ainda no tópico de achar coisas, dizem que o Monte Qaf está na Teia Digital. Os rumores são verdadeiros? Descobrir seria uma coisa incrível.

Igualmente, a queda de Doissetep foi um golpe terrível para as Tradições. Com as mortes de tantos Mestres e Arquimagos junto com a perda dos variados recursos da Capela, é questionável se a Ordem de Hermes um dia possa sequer recuperar tudo isso. Estabelecer uma Capela igual à Doissetep é certamente uma tarefa para um Arquimago, inclusive aqueles poucos que sobreviveram à destruição da original.

Métodos de Loucura

Assim como os Efeitos coincidentes e vulgares, os métodos que um Arquimago usa para alcançar seus objetivos podem ser sutis ou óbvios. Numerosas possibilidades existem em cada método. Nenhum Arquimago limita suas respostas. Ele tem acesso a aprendizes, aliados, seguidores, vasto poder mágico e um estoque de conhecimento que um vampiro ancião invejaria. Um Arquimago sagaz (não são eles todos?) usa tudo o que tem a sua disposição para solucionar os problemas que aparecem em seu caminho.

O Toque Sutil

Nem todo problema requer poder de fogo mágico evidente. Na verdade, tal resposta raramente é necessária. Arquimagos podem usar recursos menos óbvios para lidar com situações difíceis.

A maioria dos Arquimagos reúne uma bela comitiva: estudantes, magos que desejam vincular suas fortunas à dele, consortes (alguns dos quais tem estado com ele por décadas ou séculos – o que for melhor para o mestre...) e conhecidos casuais. Alguns até mesmo patrocinam cabalas jovens, especialmente se elas forem competentes e eficientes.

É simples para o Arquimago conseguir que esses aliados ou seguidores realizem favores para ele. Quer isso envolva interferir em atividades inimigas, encontrar um talismã importante para um ritual ou até mesmo espalhar boatos, depende da situação e dos indivíduos envolvidos. Outra possibilidade é a publicação ou divulgação de informação que possa ser vantajosa para o Arquimago ou sua causa. Como exemplo: o jornal supracitado *The Fragile Path*.

A influência de um Arquimago é melhor sentida através de intermediários e ações indiretas. Tais movimentos são mais difíceis de contra-atacar, e o propósito deles nem sempre é aparente. Nenhum Arquimago desconhece o conceito de “dar um migué”. [1].

A Força Bruta

Por outro lado, às vezes você tem que ir com tudo e partir para cima com todas as Esferas fervendo. O problema com esta abordagem é que ela desentoca inimigos desejosos em usar suas Esferas com tanta força quanto você. O resultado é uma guerra devastadora, às vezes na escala de uma conflagração nuclear.

Este nível de conflito é altamente desencorajado e preferivelmente evitado. Use-o como um movimento de último recurso quando todo o resto falhou miseravelmente. A este ponto, quando o desespero completo se estabelece, realmente não importa o que acontece. Defesa pessoal pode justificar uma resposta tão extrema; de que outra forma você pode repelir uma invasão Nefandi em massa?

Quando Arquimagos mudam da guerra fria para a quente, a paisagem sofre. Seus associados deveriam deixar a área tão rapidamente quanto possível.

Apesar dos avisos acima, tal conflito irrestrito acontece com mais frequência do que qualquer um espera, e nem sempre resulta na morte de um Arquimago. Claro, o Arquimago que manda tudo pelos ares ao primeiro sinal de problema não vive o bastante para manter esse hábito.

Exceções à Regra

Nem todo uso das Arqui-Esferas necessariamente leva a um conflito direto e irrestrito entre Arquimagos. Há várias aplicações sutis e construtivas para essas Esferas que as tornam úteis contanto que você não esteja na Terra. O uso delicado ocasional de tal poder pode ser bem sucedido com um certo grau de sutileza, mas seja cuidadoso para o bisturi não escorregar.

Em geral, o uso mais comum de Arquimágia é em ação corretiva: impedir acidentes mágicos sérios de se tornarem ainda mais destrutivos. Quando um Arquimago descarrilha a linha do tempo ou derruba uma montanha flamejante em direção a Terra, os outros Arquimagos são rápidos em corrigir a situação. Ningém precisa do tipo de Choque de Retorno de Paradoxo resultante de quando tais manipulações drásticas saem de controle. É uma guerra fria; todos tem uma agenda, mas ninguém saca as armas grandes a fim de evitar que seus inimigos façam o mesmo.

Nos Reinos mais distantes da Umbra, claro, todas as apostas estão liberadas. Lá, você pode arregaçar suas mangas e mandar brasa com mágicas destruidoras de mundos. A relativa flexibilidade no vácuo não formado mitiga o Paradoxo. Além disso, se você está fora terraformando mundos estéreis em algum canto longínquo da galáxia, quem se importa? Não é como se você estivesse pisando no calo de alguém. Vale tudo no lado mais distante da Película.

Enganos

Não há muito espaço para tentativa e erro na vida de um Arquimago. Em teoria, ele deve ter passado deste estágio muito antes de se tornar um. As consequências de enganos são muito maiores com essa margem estreita de erro. Estas são facilmente evitadas contanto que ele vigie seus passos e não tome ações precipitadas.

Nunca Comece Uma Guerra Que Você Não Possa Se Permitir Perder

Não use força no momento ou local errados. Embora seja certamente possível para alguns Arquimagos se reunirem e arrancarem Null-B do Horizonte, esta é uma atitude colossalmente estúpida. Primeiro, é assassinato. Sim, um Arquimago pode dobrar o universo, mas isso lhe dá o direito de julgar milhares de humanos num capricho? As consequências de tal ação são terríveis – a Tecnocracia tem seus próprios Arquimagos (Arquicientistas?) e eles contra-atacam rapidamente. Imagine uma guerra através do Horizonte, aniquilando Reinos e Capelas centenários, chacinando centenas de Magos – para ganhar o quê? A Guerra da Ascensão não pode ser ganha através de violência.

Pense Taticamente

Um Arquimago pode esquecer que ele não é o único Arquimestre por aí. Ele pode deixar passar um inimigo, falhar em cultivar um novo amigo, ou se descuidar ao influenciar alguém neutro. Todo aquele que um Arquimago encontra pode ser um amigo, aliado, peão,

[1] No original, Red Herring, a falácia de introduzir o irrelevante ao ponto em discussão, evadindo o debate para uma conclusão falsa. Dar um migué, por sua vez, é uma “conversa mole”, uma forma de fugir de suas responsabilidades ou dívidas.

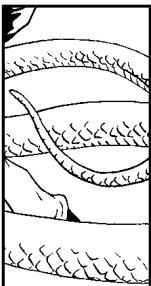
inimigo, espião ou mais de um dos citados acima. Um Arquimestre deve prestar atenção a *qualquer um* que ele encontre.

Vigie Suas Costas

Finalmente – e esta é tão estúpida que é incrível alguém falhar em fazê-lo – um Arquimago deve vigiar suas costas. Constantemente. Mesmo quando ele está dormindo –

especialmente quando está dormindo. É impossível adivinhar quando alguém pode decidir que o Arquimago se tornou um problema. Um inimigo pode mandar um espírito para possuir um aliado confiável ou ativar um agente Adormecido dentro da comitiva do Arquimago. O ataque pode vir de qualquer lugar a qualquer momento. Isso se relaciona com o ponto anterior, mas mais salientado. Um momento de desatenção e está tudo acabado.

Testes e Provações



Aqui estão as más notícias. Até mesmo um Arquimago responsável e atento pode se encontrar em perigo. A encrenca nem sempre espera você ir procurar por ela. Às vezes ela vem procurar por você. Eu não me refiro a distrações irritantes, mas a ameaças que poderiam despedaçar Reinos inteiros se tivessem a chance. Geralmente cabe a você resolver o problema.

Encrenca não é a única coisa que procura um Arquimestre. Um Arquimago é uma espécie de “nexo de realidade”: se alguma coisa realmente estranha acontece, ela provavelmente acontece por perto de um Arquimago. Embora nem sempre seja ameaçador à vida, esse efeito pode ser muito desconcertante para todos os envolvidos.

Magos

A oposição mais comum que os Arquimestres encontram é outros magos. Suas posições sociais são menos importantes que suas presenças. Eles ameaçam, irritam, oferecem serviços, pedem por ensino, espionam, tentam matar, seduzem, convencem ou de outro modo subvertem Arquimagos. Às vezes, eles usam diversas abordagens de uma só vez.

Isto é natural, dada a natureza dos Arquimagos. Eles servem como pararaios tanto para a sorte quanto para o destino. Embora o potencial para morte ou injúria seja incrível, assim também é a potencial recompensa. Uma lição improvisada pode levar a um novo entendimento das Esferas, ou talvez a uma compreensão dentro das políticas das Cortes Umbrais.

Rivais

Nem todo mundo se importa em enfrentar seus competidores diretamente, menos ainda outros Arquimagos. Pequenas artimanhas tais como sabotagem e roubo são apenas a ponta do iceberg. Espionagem entre Capelas é angustiantemente comum entre as Tradições, e as apostas entre Arquimagos rivais são bastante exorbitantes.

Estas batalhas podem acontecer dentro de uma Capela tão facilmente quanto entre duas. O perigo potencial aumenta geometricamente se inimigos perigosos vivem próximos um ao outro. O risco real não é a guerra fria, mas o perigo de conflito aberto. Cada Arquimago é geralmente cercado por consortes, aprendizes e outros parasitas que podem querer enfrentar forças rivais em combate direto. A intensificação disto leva ao envolvimento do Arquimago. O Felizmente, Doissetep é o único confronto deste tipo na memória recente. A violência repentina entre as facções rivais dentro da Capela antiga, combinada com sua presença no Reino de

Sombra de Forças, levou a uma exibição espetacular de energia destrutiva – e a perda dos magos mais competentes nas Tradições.

A maioria dos Arquimagos entende os perigos desses confrontos e prefere trabalhar sutilmente. Ainda que mesmo o pior ódio possa queimar por séculos, o meio preferido para o conflito jaz em “contar golpes”. É melhor prejudicar seu inimigo privando-o de recursos necessários ou estragando experimentos delicados. Alguns Arquimagos consideram esta uma parte necessária do aprendizado, já que poucos podem desafiá-los. Estas regras de combate são formais e explícitas, uma vez que qualquer quebra da etiqueta pode levar a uma conflagração terrível.

Code Duello

A maioria dos conflitos entre Arquimagos é não letal, com frequência envolvendo alguma disputa arcana de magia invisível para espectadores – ou visivelmente impressionante além do orçamento de efeitos especiais de qualquer estúdio. Desafios antigos incluem acender e apagar estrelas, gastar planetas com erosão e desenvolver a maior forma de vida viável que for possível. Claro, eles também estiveram em debates, partidas de xadrez e até certos esportes. Naturalmente, o conflito real é o esforço mágico intenso para ganhar uma vantagem ou alterar de forma menor alguma parte pequena do ambiente.

Alguns favoritos atuais incluem:

- Cada duelista aprende o Nome Verdadeiro do outro. O vencedor é o primeiro a fazer o outro esquecer o Nome Verdadeiro de seu oponente sem infligir dano letal.

- Começar uma campanha de saturação da mídia para ver quem pode ser o primeiro a invocar propaganda suficiente para criar um ditado popular.

- Há sempre espaço para um clássico: o duelo de metamorfose. O primeiro Arquimago assume uma forma, então o outro assume uma forma para derrotar a primeira. Isso continua até que um não consiga encontrar uma forma para derrotar o outro.

O desafiado escolhe a forma que o duelo toma. Uma disputa criativa rende a um Arquimago algum status mesmo se ele perder. O desafiante geralmente escolhe o período de tempo dentro do qual o objetivo deve ser cumprido. É considerado antiético escolher uma arena em que você sabe que seu oponente é incompetente. Esse é o risco que o desafiante corre, contudo, e não é precisamente contra a tradição.

O Certame sempre está disponível, mas a maioria dos Arquimagos o considera uma solução um tanto insatisfatória.

Estes princípios básicos não tendem a dar bons conflitos, mas servem sobretudo para discussões sem sangue.

Finalmente, um Arquimago que recebe uma ofensa de outro pode desafiá-lo para algum tipo de duelo mágico – o Certame, uma disputa de metamorfose, ou algum outro teste arcano das Esferas. Embora esses desafios raramente sejam violentos, eles são profundamente perturbadores de se observar.

Estes duelos são algumas vezes até a morte. Um desafio tão raro pode ser uma tentativa de assassinato disfarçada, mas essa aposta é bastante arriscada. Geralmente, elas são lutadas através de alguma hipótese filosófica obscura.

Tentadores

A despeito das expectativas, um Nefandus não vai se apresentar como tal, nem está propenso a lançar hordas de bestas tentaculares vorazes sobre um Arquimago – a menos que ele pretenda oferecer ajuda para que possa ganhar a sua confiança.

Essa é uma ameaça sutil e invasiva. Um Nefandus opera seu caminho até a presença de um Arquimago, posando como um consorte ou estudante – se não alguma coisa mais. Uma vez que tenha encontrado uma posição conveniente, ele exerce sua influência. Com tempo suficiente e uma camuflagem perfeita, ele pode corromper com sucesso até mesmo um Arquimago.

Arquimagos Nefândicos existem e são os mais inclinados a voltar suas atenções para tentar corromper um colega Arquimestre. Com poderes similares a aqueles de seu alvo, o Nefandus é uma ameaça aterrorizante.

Ainda mais perigosos são aqueles encontrados nos cantos mais escuros da Umbra Profunda, além dos mais longínquos lugares que os Engenheiros do Vácuo ou os Filhos do Éter exploraram. Eles viajam em bandos com bestas estranhas compostas de energias maculadas pela Entropia. De vez em quando, essas assembleias blasfemas movimentam tempestades gritantes do tamanho de mundos a frente deles. Esses bandos às vezes se entocam em afloramentos peculiares de pedra negra crivados com túneis que se retorcem e espalham quase aleatoriamente, rompidos por cavernas gigantescas que se estendem por milhares de quilômetros. Os afloramentos são imensamente expansivos, alongando-se para cima muito além de qualquer distância que os olhos possam ver. Aqueles que tentaram encontrar o cume, juntamente com aqueles que exploraram os túneis muito profundamente jamais voltaram. Até mesmo percepções de Correspondência falham aqui. Ao que tudo indica, os túneis são os reflexos físicos dos buracos na trama do próprio universo.

Nefandi de qualquer estirpe veem Arquimagos não como inimigos, mas como ferramentas em potencial. Há poucos confiantes o bastante em suas habilidades para se aproximar de um e fazer uma oferta direta. O Arquimago sábio não dá ouvidos a tais tentadores, pois eles não se aproximam sem algo a oferecer. O preço por estes favores é demasiado alto. Não subestime os Nefandi. Eles podem ser tão potentes quanto qualquer Arquimago, e tem conhecimento de Esferas distorcidas vislumbradas apenas no mais terrível dos pesadelos.

Apenas aqueles que foram longe o suficiente para ver qualquer coisa da glória destruidora de mentes de seus mestres incompreensíveis tentam conflito direto. Felizmente, eles são geralmente de pouca importância e menor ameaça.

Suplicantes

Arquimagos sabem mais sobre – bem, tudo – do que qualquer outra pessoa. Este é um requisito para o trabalho – você não pode chegar lá só com magia, afinal. Outros magos querem aprender o que os Arquimagos adquiriram. Eles surgem buscando conselhos, sabedoria, ou várias décadas de treinamento (se eles tiverem paciência para isso).

Conselhos são fáceis: apenas dê ao suplicante o que ele quer e mande-o embora. Claro, é possível que ele não deva receber certas informações, ou que ele vá repassá-las a alguém que tenha ainda menos necessidade delas. Nestes casos, enganá-lo é simples como brincadeira de criança.

Aprendizes em perspectiva são mais difíceis de lidar. Nenhum Arquimago tem tempo para treinar um relativo idiota. De fato, o místico mediano provavelmente não é apropriado para tal treinamento. Ora, raramente é óbvio se o candidato tem potencial, mas existem várias formas de se descobrir.

A primeira é mandar o pobre coitado numa busca para encontrar uma ninharia ou outra. Tenha certeza que o prêmio pareça apropriadamente importante para o mago antes de enviá-lo. Encene um pouco de bom drama, observe como ele lida com a questão e julgue-o depois. Ou talvez após a segunda ou terceira destas incumbências, se sua adequação não estiver imediatamente clara.

É irrelevante se o suplicante é um Iniciado, Discípulo, Adepto ou Mestre. O importante é seu ímpeto para aprender os segredos que um Arquimago pode transmitir, o valor dele a longo prazo para seus planos. No caso de ele se revelar ser um espião plantado por um rival odiado, não o mande embora imediatamente. Ao invés disso, converta-o. Se ele é valioso o bastante para se usar como um espião, ele é valioso o bastante para servir como um estudante.

Bestas Estranhas

Magos não são os únicos visitantes dos Arquimestres. Os Umbroides, os Antevos e outras bestas peculiares desconhecidas por místicos inferiores também podem aparecer.

Tais criaturas podem procurar um Arquimago por socorro ou alguma inimizade, talvez relativa a uma das encarnações anteriores deste. Alguns Umbróides poderosos valorizam o fator humano. Talvez o Arquimago seja o único que pode entender o que ele está dizendo.

Um Anteo pode precisar de outro refúgio contra as ondas crescentes de descrença que o forçaram à Umbra em primeiro lugar. Talvez seu lar tenha sido invadido por Tecnocratas e ele precise de ajuda para tirá-los de lá. A ameaça tem de ser realmente grave se um Anteo vem até um Arquimago pedindo por ajuda.

Visitas de Antevos também podem ser hostis. Talvez em alguma excursão passada o Arquimago tenha matado a companheira de um dragão, e agora a besta voltou por vingança. Um dragão não é uma ameaça a se ignorar,

Narrando Presságios

Sinais e agouros requerem sutileza e um conhecimento decente de simbolismo da parte do Narrador. Felizmente, isso não é tão difícil quanto soa. Presságios podem prenunciar eventos ou oferecer ganchos para histórias futuras. Um sinal que você soltou na frente dos jogadores seis sessões atrás pode na verdade encaixar-se perfeitamente no enredo atual.

Uma técnica interessante envolve o baralho de tarô. Considere o que você deseja prenunciar, puxe uma carta e baseie sua descrição da próxima cena no significado daquela carta. Se você não tem nenhum evento na verdade em mente, use a carta por si só como inspiração. Você não precisa usar diretamente elemento algum da própria carta, mas pode descobrir que a imagem inspira outros símbolos que podem ser mais efetivos.

O Baralho de Tarô de Mago (propaganda descarada) usa imagens apropriadas para o Mundo das Trevas. Cada naipe é alinhado com um tipo específico de Avatar e facção correspondente.

Outras ferramentas divinatórias são úteis também. O I Ching e as runas Nôrdicas são ambos convenientes para simbolismo inspirador. O I Ching vem com associações com elementos, cores, direções cardinais, relações familiares e mais. Tenha em mente que Arquimagos tendem a ser um pouco mais observadores que mortais normais. Se os jogadores perderem a dica, sinta-se a vontade para fazer testes secretos de Percepção + Enigmas para eles. A ideia é invocar um ar de surrealismo místico, não frustrar todo mundo envolvido. Note também que os sinais não precisam prover explicações completas de eventos, mas possíveis consequências ou interpretações (dependendo se o evento já aconteceu ou não). Ajuste tais presságios às Esferas que os personagens conhecem melhor. A Ressonância se fixa a Arquimagos como nada mais, e é dramaticamente apropriada invocar isto para ênfase.

Geralmente a Ressonância é sutil, uma corrente quase invisível que coloca os eventos da vida do Arquimago. Ela lentamente atrai outros até ele porque é necessário. Ela pode atrair amigos tão facilmente quanto inimigos. A Ressonância com frequência reflete seus desejos e medos com a mesma ênfase. O grau de influência que ela exerce se relaciona ao grau de Maestria que o Arquimago alcançou.

Embora todos os magos sejam tocados em alguma medida pela Ressonância – suas emoções, impulsos e motivos são informados pela sua mágica – Arquimagos carregam um poder tal que ela flui ao redor deles até mesmo sem a presença de magia. A personalidade de um Arquimago está enaltecidida sobre ele como um sinal impresso. Qualquer um que conheceu Porthos Fitz-Empress teve a primeira impressão de que ele era um lunático; ele era. Arquimagos operaram mágicas tão poderosas por tanto tempo que foram irrevogavelmente mudados por seus próprios Efeitos, mesmo se eles não o perceberem. A Ressonância que temperou seus Efeitos externos em sua juventude volta para casa para intensificar seus mais vibrantes ou aterrorizantes traços de personalidade. No final das contas, o Arquimago passou

até mesmo para um Arquimago. E se, em sua última visita à Corte Egípcia, o Arquimago se esqueceu de prestar os devidos respeitos a Tot? Se o deus se sentir ofendido, uma batalha perigosa por sobrevivência ou sanidade poderia se seguir – quem deseja lutar uma guerra contra o deus do conhecimento?

Esquisitices

Não é suficiente para um Arquimago que todos os outros conspirem contra ele, os Nefandi trabalhem duas vezes a mais para recrutá-lo e metade das Cortes Umbrais precise de sua ajuda com alguma crise ou outra. Pondo isso de lado, há o fato de que quase toda faceta da vida dele está carregada de presságios e significados ocultos. A maioria dos magos vê coisas que nenhum Adormecido pode entender. Arquimagos veem coisas que nenhum mago pode imaginar.

Embora isso possa parecer fascinante num primeiro momento, considere como deve ser depois de um século ou dois. Toda vez que você se vira, a paisagem se rearranja em mensagens secretas para a sua apreciação. Você não pode ignorar esses sinais, pois todos eles tem significado. Infelizmente, você não pode ter certeza que eles não foram causados pelo Silêncio também.

Sinais e Presságios

Nem tudo que acontece ao redor do Arquimago é um sinal, mas muitos eventos podem ser interpretados como presságios. Qualquer coisa desde o início da primavera até os padrões de vidro quebrado pode ser significante. Ver uma coruja capturar um rato pode prefigurar um evento vindouro em sua vida; talvez um aprendiz tenha de ser punido, ou pior, alguém esteja lhe caçando.

Presságios possivelmente são efeitos colaterais da Ressonância do Arquimago, que pode moldar eventos a seu redor para fornecer compreensões sobre eventos passados, presentes ou futuros. É tolice perder tempo em excesso meditando sobre eles, ou o Silêncio lança sinais ilusórios até a leitura ficar confusa demais para se compreender.

Ressonância

Conforme um mago age, assim ele se torna. A Ressonância é a inércia acumulada dos trabalhos de um mago. Quanto mais ele cresce em poder e conhecimento, maior é o efeito que ela tem sobre seus arredores. Os presságios descritos acima são um efeito colateral. Mas a Ressonância é mais profunda do que sinais vagos. Para um Arquimago, sua Ressonância mancha tudo ao seu redor. Ela pode ser visível no poder estalando ao redor dele, ou no fato de ele apenas parecer saber o que todos a sua volta estão prestes a fazer.

Mas ela é ainda mais que isso. A Ressonância afeta as pessoas que um Arquimago encontra, como elas reagem a ele, com o que sua personalidade e movimentos se parecem e até mesmo como os padrões de tempo mudam ao seu redor em dias particularmente perturbados. O ambiente com frequência reflete suas emoções. Se ele é um Arquimestre de Forças, sua ira pode se manifestar como uma trovoada com ventos uivantes. Se ele é competente com Vida, os outros a sua volta experimentam saúde melhorada, cura rápida ou recuperação de doenças. As folhas secas do final do outono se tornam verdes novamente, mesmo que por pouco tempo.

tanto tempo mudando o universo que a magia, que reflete mudanças internas ao mesmo tempo, apenas realçou seus traços únicos até eles brilharem com a força de todos os trabalhos cósmicos que ele realizou.

Paradoxo

O Paradoxo é o maior obstáculo que todo Arquimago enfrenta, e muito poucos o superam. Apenas viver por tempo o suficiente para virar um Arquimago gera um Paradoxo que você nunca perderá. Pelos primeiros poucos séculos, isso não é o bastante para barrá-lo da Terra, mas os riscos devem ser suficientes para dissuadi-lo de usar magia vulgar. O preço por tal húbris é rápido e doloroso. O uso de Arqui-Esferas por si só acumula uma grande quantia de Paradoxo, independente da sutileza com a qual são manejadas.

Eventualmente, simplesmente fica mais fácil se mudar para um Reino do Horizonte, onde o Paradoxo não é mais um problema. Claro, isso tem suas próprias desvantagens, tais como isolamento do ramo principal da sociedade humana, mas os benefícios são grandes – experimentação e estudo sem riscos, por exemplo, ou a capacidade dar uma volta sem sofrer Choques de Retorno menores. A vida no Horizonte leva alguns a simplesmente se esquecerem de toda a sutileza ao usar magia, contudo, o que pode ser lamentável naquelas raras ocasiões que estes Arquimagos retornam à Terra.

A maioria dos Arquimestres tende a um uso sutil da magia, já que este geralmente é o uso mais seguro, a despeito da jurisdição. Sutileza não é possível com as Arqui-Esferas, então é melhor ser cuidadoso sobre quando

e onde elas são usadas. O exercício de forças tão exaltadas pode atrair mais do que mero Paradoxo.

A grande busca, claro, é encontrar algum meio de se livrar do Paradoxo. Ele é a perdição para magos de todos os tipos, e até mesmo a Tecnocracia sofre com sua própria versão peculiar dele.

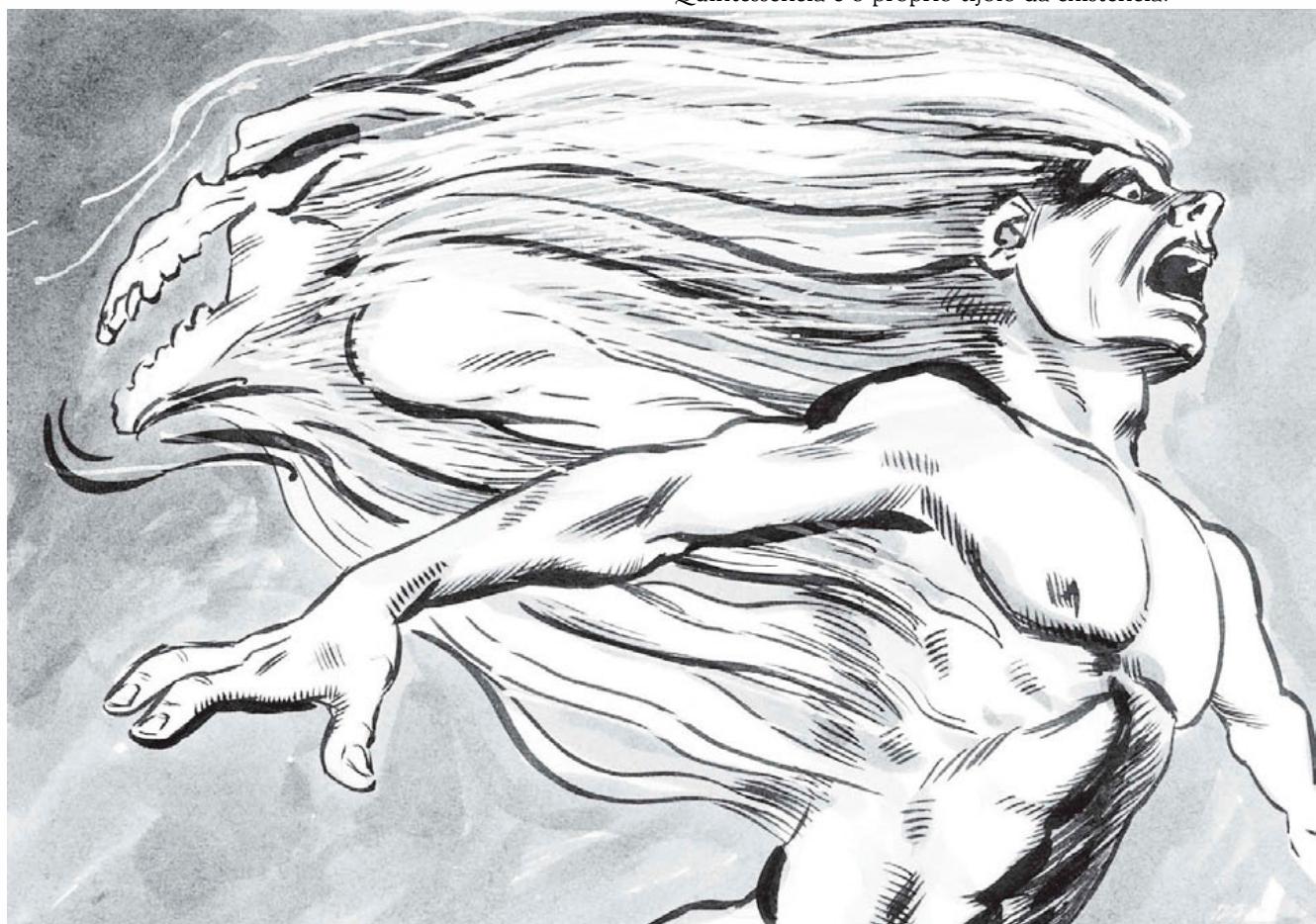
O Paradoxo anda de mãos dadas com o Despertar. Vampiros, fantasmas, feiticeiros mixurucas – nenhum deles tem de lidar com o Paradoxo. Nenhum deles é um humano que Despertou para seu potencial místico pleno, apto a remodelar a realidade ao esculpir suas próprias almas.

Então o que há para um Arquimago fazer? Juntamente com o poder de moldar Quintessência vem o Choque de Retorno de forças cósmicas resistindo aos seus esforços. Qualquer um que aceita o poder da magia também aceita as limitações do Paradoxo e seus efeitos.

Isso não quer dizer que o Paradoxo é insuperável, contudo. Embora ele surja quando um mago força o universo com firmeza demais, o próprio universo também tem suas formas de compensação. O mago esperto é sutil – evitando o Paradoxo em primeiro lugar – mas todo mago precisa lidar com o Choque de Retorno mais cedo ou mais tarde.

Removendo Paradoxo

A primeira maneira de lidar com o Paradoxo é através de magia de Primórdio. O Paradoxo parece surgir quando o mago evita as restrições da realidade. O universo diz *isto não deve* acontecer, e quando o mago molda seu Avatar para moldar o cosmos, o Paradoxo responde. Entretanto, a Quintessência é o próprio tijolo da existência.



Capítulo Três: Arquimaestria

Quando Você Esfola a Pele

Uns poucos Arquimagos conhecem uma maneira de remover Paradoxo permanente através de punição mágica, mas ela está longe de ser agradável.

Quando um mago obtém Paradoxo permanente, seu próprio Padrão é alterado pelas forças que torcem a realidade. Se procede, então, que o mago deve extirpar o Padrão maculado e remover pela raiz a infecção que causou a corrupção em primeiro lugar.

A resposta: uma versão modificada do ritual de Gilgul. Um mago pode remover Paradoxo permanente ao cauterizar partes de seu Avatar. Em termos de jogo, cada ponto de Avatar esfolado dessa forma remove um ponto de Paradoxo permanente.

Desnecessário dizer, os Avatares não apreciam esse tratamento e a maioria dos magos o considera como automutilação. Entretanto, para o Arquimestre de Espírito, a resposta está ali... é só que ninguém disse que seria uma resposta agradável.

Não há forma conhecida de reparar um Avatar danificado dessa maneira. E ninguém tem certeza sobre o que acontece com os pedaços maculados, uma vez que eles são decepados. Outro mistério do Paradoxo, ao que parece.

Ah sim. E se você está preocupado sobre seus jogadores acumularem um monte de pontos em Avatar apenas para que possam fazer isso, lembre-se: este é um jogo de narração, e não de "quem tem os pontos". Cabe ao Narrador moderar quem tem Avatares potentes e garantir que o impacto total desse horrível sacrifício venha a acontecer se ele porventura ocorrer no jogo.

Com ela, o Paradoxo pode às vezes ser enganado, suavizando as ondulações da realidade como se dissesse "este é o jeito que deveria ser". Reconhecidamente, isso funciona apenas para Efeitos pequenos; ninguém tem Quintessência o bastante para sair por ai lançando Arqui-Esferas e se livrar do Paradoxo. Familiares são outra forma de lidar com o Paradoxo. A maioria deles é na verdade espíritos poderosos, ligados ao mago através de pactos especiais. Uns poucos podem absorver energia Paradoxal,



Os problemas duplos do Paradoxo e dos magos competidores eventualmente forçam os Arquimagos ao Horizonte. Porém, eles geralmente não ficam satisfeitos apenas por circular no Reino do Horizonte local. Eles procuram por lugares que ofereçam novos sentidos sobre a estrutura da Tellurian.

Uma vez que você tenha se tornado um Arquimago, você provavelmente estará entediado de todos os mesmos velhos lugares que frequenta também. Além disso, quem quer viver em algum canto superlotado da Umbra onde você fica socializando com toda a gentalha que Desperta aleatoriamente? Não é como se a magia atraísse seletivamente o melhor da humanidade, afinal.

atenuando seus efeitos. Isso não é verdade para todos os familiares, contudo, e com frequência suas capacidades são extremamente limitadas.

Agora, a verdadeira pergunta: como alguém consegue lidar com manifestações permanentes de Paradoxo? Embora magos mais jovens algumas vezes sofram explosões de estranheza, Arquimagos tendem a atrair manifestações duradouras do esquisito. Altere seu Padrão de uma maneira radical demais, viva tempo demais, lance super-Efeitos demais, e antes que você perceba algumas coisas simplesmente não vão estar certas para você, nunca mais.

Arquimagos engenhosos encontram maneiras de lidar até mesmo com os problemas do Paradoxo permanente. Alguns lugares na Tellurian são fontes naturais de poder e possibilidade, onde é possível alguém se lavar de seus "pecados cósmicos". Os rumores também dizem que um mago pode se despir do Paradoxo se decepar a parte de si mesmo à qual ele está anexado – embora como alguém faria isso seja um assunto de especulação.

No final das contas, o Paradoxo permanente é quase inevitável. Ele pode ser manejado, mas aprenda a viver com ele.

Fazendo Um Acordo

Infelizmente, existem relativamente poucas opções para o Arquimago que quer ativamente manter uma presença terrena. A mais bem conhecida são os relatos de Umbróides poderosos que podem consumir Paradoxo permanente da mesma maneira que um familiar pode consumir o tipo menos persistente.

Estas criaturas, assumindo que elas existam mesmo, não são referidas por serem prestativas ou benficiares. De fato, elas são conhecidas por exigirem pagamento por cada serviço prestado. Elas, dizem os rumores, gostam de tomar magos como familiares.

Talvez o Paradoxo seja para estes Umbróides bizarros o que a Quintessência é para os magos. Eles podem aceitar Paradoxo em troca de algum tipo de serviço.

Claro, a maioria dos Arquimagos prefere evitar tanto séculos de servidão ou entregar suas almas para "custódia". Lidar com esses seres é pior em longo prazo do que simplesmente conviver com o Paradoxo.

Locais De Poder

Trancado do Lado de Fora!

Um dos problemas mais urgentes entre Arquimagos (e até mesmo Mestres) hoje é a recente mudança na Película. No passado, ela servia como uma simples barreira entre os mundos material e espiritual. Agora, é uma força perigosa e destruidora que empurra magos para fora e até mesmo fere Avatares infelizes.

Esse acontecimento surgiu do recente tumulto no Mundo Inferior. Algum maldito babaca resolveu detonar uma bomba nuclear fantasma na terra dos mortos. O Turbilhão resultante explodiu centenas de Avatares, e agora os cacos dos fragmentos de alma deslizam ao longo da superfície da Película numa ventania ceifadora, rasgadora de espíritos.

Os Ventos de Avatar

Abastecidos pelo terrível Maelstrom do Mundo dos Mortos, partes despedaçadas de Avatares rasgam através da Película. A magia se tornou notavelmente mais difícil de trabalhar e os magos que atravessam a Película podem se encontrar em perigo.

Para cada ponto de Paradoxo permanente + Arete, role um dado quando um mago atravessa a Película. Um mago poderoso é mais propenso a ser espancado pelos ventos da tempestade porque sua iluminação atua como um ímã para os fragmentos de Avatar. Para cada sucesso (dificuldade 6), o mago sofre um ferimento agravado. É arriscado cruzar a Película agora! Pior ainda, se o mago obtiver uma falha crítica em seu teste para percorrer atalhos, ele perde permanentemente um ponto de sua Característica Avatar conforme seu Avatar é marcado e retalhado. Se ficar sem pontos nesta Característica e sofrer uma nova falha crítica, ele perde seu Avatar completamente – a magia está perdida para ele, para sempre.

Isso não se aplica a portais naturais e zonas onde a Umbra toca a Terra, mas essas são raras o suficiente para serem propriedades altamente disputadas. Parece que você pode ter que adiar aquela viagem para o Horizonte, afinal. Se você quiser que os magos continuem percorrendo o Horizonte em sua crônica, claro, você pode ignorar essa novo inconveniente, ou apenas introduzir um artefato especial ou portal para cuidar do problema. No geral, contudo, Mestres e Arquimagos se encontram presos nos reinos distantes, e os Discípulos e Iniciados restantes na Terra são tudo o que sobrou das Tradições. Seu personagem inicial pode ser a última esperança das Tradições!

Embora uns poucos tenham sofrido um mal-estar breve e inexplicável, a maioria dos magos não estava sequer ciente de que algo havia acontecido. Vários magos azarados tiveram seus Avatares danificados ou dilacerados nos ventos tempestuosos. Os mais evidentemente afetados, contudo, foram aqueles distantes da Terra – em sua maior parte Mestres e Arquimagos.

Essa nova camada da Película impede a passagem do Avatar. É como um liquidificador espiritual. Magos afastados da Terra acabaram presos do lado de fora, ou – se eles se arriscarem a voltar – sofrem danos severos em seus Avatares. Para magos na Terra, viajar para quaisquer mundos espirituais além da Umbra Média ou Negra é agora uma proposta arriscada.

O que isso tem a ver com você? Bem, uma vez que você é um Arquimago, você provavelmente irá passar seu tempo longe da Terra devido ao Paradoxo. Agora você não pode voltar.

Parece que os Discípulos na Terra são tudo o que restou.

A Zona Nula

Parece estranho para Arquimagos dar uma volta em um lugar onde a magia não funciona, mas esse simples fato faz da Zona Nula uma opção atraente. Uma vez que eles tipicamente têm décadas, se não séculos, de experiência da qual extrair, são com frequência mais do que páreos para qualquer outra entidade que se encontre incapaz de usar magia ou tecnologia. A Zona Nula também é um lugar

fascinante para magos porque ela contempla vários tempos e locais da Tellurian, enquanto provê simultaneamente um pano de fundo aparentemente imutável de inexistência. Onde melhor para se desafiar suas habilidades do que o lugar em que tudo o que você conhece não funciona?

Epifanias

Reinos de pensamento puro, Epifanias são os lugares perfeitos para os Arquimagos contemplar e aprender. Conforme se fundem e se dispersam, elas formam janelas para formas peculiares de pensar, ou reinos especializados de inspiração. Obviamente, tais zonas concentradas de imaginação podem conter ideias frescas para magos ansiosos. Arquimestres em particular, sempre procurando novos ângulos para velhos problemas, são propensos a encontrar Epifanias emocionantes. Se intrigado por um obstáculo particular, um Arquimago sempre pode visitar um Reino da contemplação sobre aquele exato enigma. As chances são de que alguma faceta da Epifania tenha um novo ponto de vista que responde as questões do mago.

Epifanias tendem a ter vida curta, contudo, então os Arquimagos precisam ser rápidos para obter vantagem delas. Se você pode acessar magia de Mente ou Espírito, isso não é muito problema, uma vez que você pode simplesmente estender suas percepções para sentir esses lugares de inspiração. Algumas vezes um Arquimago irá até mesmo mergulhar numa delas e usar magia para mantê-la inteira, explorando todos os segredos para serem possuídos.

Domínios

Alguns magos de fato têm o poder para moldar suas próprias pequenas realidades de bolso na Umbra. Claro, cabalas construíram ou descobriram seus próprios Reinos do Horizonte anteriormente. A Tecnocracia até mesmo estabelece Constructos dentro das profundezas de “outras dimensões”. Arquimagos, contudo, têm uma tendência a construir pequenos Reinos cercados para si mesmos, com as particularidades do Reino especialmente desenhadas para servir às necessidades e desejos do mago. Desde dias mais antigos, os Arquimagos tomaram o termo “Domínio” para se referir a tais lares.

Lembra-se daquelas histórias sobre feiticeiros com torres que flutuam no céu ou que só podem ser encontradas quando você é convidado? Elas são Domínios. Um Domínio existe na Umbra, mas geralmente tem pontos de acesso onde se sobrepõe a outros Reinos, às vezes até mesmo com a Terra. O mago construindo o Domínio drena um Nodo e o usa para energizá-lo. Arquimagos particularmente talentosos até mesmo movem o local do Nodo para o próprio Domínio ao invés de deixar sua fonte de poder indefesa num lugar distante. Em qualquer caso, o mago usa um pouco da Quintessência do Nodo para formar um gotejamento de magia em formação, criando uma “bolha” na Umbra. O mago aplica sua vontade ao Nodo, e a área ao redor dele muda de acordo. É como colorir a água de uma fonte: conforme a água é borrificada, ela colore as coisas a sua volta. A Quintessência do Nodo é ajustada para formas particulares pelo mago, e a Umbra ao redor responde.

Um Domínio pode parecer notavelmente similar a um Reino do Horizonte, e de muitas maneiras ele é. Entretanto, um Domínio toma a forma de um “reino dentro de um reino”. Embora um Reino do Horizonte exista

Seu Próprio Idaho Particular

Construir um Domínio não é um empreendimento fácil, mas é possível com as Esferas certas e um pouco de tempo. Não é na verdade tão diferente de se formatar um setor na Teia Digital.

Tudo que você precisa fazer é desviar um pequeno fluxo de Quintessência para uma área da Umbra. Em seguida, você o molda até a forma que quiser. A maneira pela qual se faz isso varia através das Tradições – um mago Hermético usará cânticos e círculos de proteção, enquanto que um Orador dos Sonhos clamará por ajuda espiritual e se engajará em dança e canto – mas o resultado é que a Quintessência é direcionada para manter o próprio Domínio. Se você apenas cercar uma área e torná-la habitável, provavelmente só será necessário o poder de um Nodo menor (um ou dois pontos), a menos que você esteja em uma parte extremamente inóspita da Umbra. Por outro lado, se você deseja ocupar uma rocha estéril e cercá-la com um muro espiritual de morte com um jardim de deleites por dentro, você terá de canalizar todo o poder de um Nodo potente – ou de vários. O poder final requerido é decisão do Narrador, claro, com a condição geral de que mudanças maiores no ambiente necessitam de mais poder.

Um Domínio, corretamente construído, tem sua própria Película. Tipicamente, o nível da Película é 6, mas poder a mais do Nodo pode reforçar a barreira. Seu criador pode sempre entrar ou sair livremente, contanto que esteja em um dos “pontos de ligação” onde o Domínio encontra a Umbra ou o mundo físico, mas os outros têm de cruzar a sua Película. Um mago pode, claro, configurar certas entradas para que elas possam ser usadas por qualquer um; ele pode ter uma “porta da frente” através da qual qualquer um pode entrar, ou uma série complexa de quebra-cabeças e testes para permitir a outras pessoas entrada irrestrita. Com apenas uma migalha de Quintessência, a Película pode ser fortificada e protegida, de forma que essas entradas alternativas se tornam as únicas entradas que não ferem ou matam invasores.

como seu próprio tipo de dimensão, separado e independente de outros Reinos e mundos, um Domínio é uma pequena área fechada dentro de outro Reino. Esses tipos de semi-Reinos podem na verdade ter uma barreira física ou mágica que precisa ser atravessada para entrar, ou podem apenas reunir um pouco da matéria de um Reino e empacotá-la dentro de um pedaço dobrado de espaço. Em ambos os casos, o Domínio surge de dentro de um dado Reino, particularmente torcido e alterado para servir aos gostos do Arquimago.

Domínio podem ser extremamente seguros porque são muito proximamente sintonizados a seus criadores. Um mago que constrói um Domínio tem um Santuário instantâneo na Umbra. Lá, toda magia funciona de acordo com seus caprichos e por suas regras. Até mesmo as propriedades do Reino em miniatura obedecem a seus desejos e padrões no momento da conjuração. Os

Arquimagos já criaram de tudo, de pequenas cabanas em bosques feéricos a elaboradas catedrais negras e pequenos mundos de fantasia tecnológica.

Uma vez que um Domínio está isolado do resto da Umbra, o ambiente exterior não o afeta. Um mago potente pode facilmente construir um pequeno paraíso no meio de um inferno Umbral, se ele for capaz de mudar a realidade subjacente deste inferno o bastante para acomodá-lo e estiver disposto a resistir a ataques constantes de demônios. Quanto mais o Domínio diferir da Umbra circundante, mais energia é necessária para mantê-lo, então a maioria dos magos apenas se assenta em um pedaço de rocha lá fora no mundo espiritual e o transforma numa pequena base de pesquisa e lar com uma gota de Primordial.

A única desvantagem maior de um Domínio, contudo, é que ele pode ser dissolvido se a sua fonte de energia secar. Se o Nodo que o energiza for movido ou destruído, a Umbra ao seu redor não reflete mais a Quintessência alterada, e lentamente recai às suas formas antigas. Isso pode explicar as lendas de fortalezas secretas que ruem quando seus mestres são mortos. O processo é mais lento em Domínio mais antigos, mas sem a Quintessência para torcê-lo aos desígnios do mago, qualquer Domínio eventualmente reverte de volta a matéria indistinta da Umbra.

Você Não Pode Enganar a Mãe Natureza

O risco para Arquimagos banindo o Paradoxo no Pulso é bastante real. Certos atos mágicos atraem um grau maior de Paradoxo do que outros. Em alguns casos, esse Paradoxo é permanente. Ele não escoará com o tempo, nem se expelirá do corpo do Arquimago com cada Choque de Retorno. A causa mais comum para essa aflição é a simples longevidade. Arquimagos que vivem além de seus anos desafiam o destino ao permanecer na Terra. A maioria se muda antes que isso se torne perigoso demais. O Pulso serve como uma grande tentação para Arquimagos que desejam contato contínuo e ilimitado com a Terra. É uma forma fácil de escoar todo aquele Paradoxo desagradável e continuar andando por ai. Se é uma ideia tão boa, por que nenhum Arquimago faz isso?

A resposta, claro, é que não é uma ideia tão boa. Quando um mago com Paradoxo permanente entra no Pulso, ele queima o Paradoxo. Cada ponto removido dessa mago. Esse dano só pode ser curado através do tempo, e deixa cicatrizes semelhantes àquelas causadas por um Choque de Retorno. A experiência é excruciente, e todas as penalidades de dados são dobradas se ele sobreviver.

Se a experiência matá-lo, o Paradoxo gera uma explosão sentida e ouvida ao longo de todo a Radiância. Qualquer um dentro do alcance auditivo do Pulso sofrerá um Nível de Dano para cada ponto de Paradoxo na reserva do mago morto.

Infelizmente, os Arquimagos não são os mestres completos da realidade. Esse é um desses casos.



O Reino do Paradoxo

Muitos magos experimentaram Reinos do Paradoxo antes, conforme seus Efeitos dão errado e o sugam para paisagens estranhas e quebra-cabeças distorcidos que desafiam seu conhecimento da magia. Mas Mestres de Primórdio e Arquimagos teorizam que o Paradoxo em si pode ter seu próprio Reino sombra na Umbra. Afinal de contas, tudo na Tellurian tem algum reflexo na Umbra; cada conceito e criatura tem uma representação idealizada. Por que deveria o Paradoxo ser diferente? Magos que visitaram os Reinos do Paradoxo imaginam se esses lugares podem simplesmente serem bolhas em um Reino do Paradoxo maior, um lugar que volta a magia contra os caprichos de seu portador.

Apesar dos Arquimagos teorizarem a existência de tal Reino, ninguém foi capaz de prová-la. Ainda, Magos que vão para os Reinos do Paradoxo não o fazem voluntariamente, e eles quase nunca terminam na mesma manifestação novamente se um Choque de Retorno posterior os levar a outra manifestação de Paradoxo. Os Arquimagos especulam que isso acontece porque o próprio Paradoxo é tão mutável quanto a própria magia – ele muda para acomodar o Efeito atual – mas por ora, ninguém encontrou um Reino do Paradoxo verdadeiro, estável e único.

O Pulso da Radiância

A Radiância é um Reino de pura possibilidade, magia e poder. Dentro dele, todas as coisas são possíveis e até mesmo os Tecnomantes o acham acolhedor – isso é, se eles puderem encontrar uma forma de entrar. A magia é geralmente mais fácil de usar e mais difícil de controlar. Um Efeito com a intenção de germinar uma flor pode ao invés disso criar uma floresta. Reciprocamente, os “estalos” do Paradoxo tendem a ser mais perigosos – frequentemente mortais. Dado que o Paradoxo já é um perigo para os Arquimagos, esse é um inconveniente claro.

Assim como vários lugares mágicos na Umbra, o Esplendor se baseia em imagens familiares ao mago em questão. Geralmente, ele parece ser um Reino pastoral preenchido com resplendor pacífico, colinas ondulantes e vegetação exuberante, mas relatos também falam de um vazio com correntes de magia, ou uma tecnotopia de fios e metal interconectados, pulsantes e translúcidos.

A real atração para os Arquimagos é o Pulso no coração do Reino. Nesse lugar, nove correntes mágicas convergem, criando uma reverberação que pode ser sentida em todos os planos de percepção. Quando qualquer mago entra no alcance auditivo, ele sente um surto de Quintessência queimar através de seu Padrão. Para a maioria dos magos, isso causa uma agonia excruciente, mas ao final o deixa são e salvo – e bane o Paradoxo.

Para um Arquimago, que com frequência carrega Paradoxo como uma parte inerente de seu Padrão, a situação é um pouco diferente. Ainda é possível expurgar o Paradoxo, mas fazer isso também retalha diretamente seu Padrão conforme a mácula incrustada é rasgada fora. Para um Arquimago com apenas um pouco mais de um século de idade, isso é quase letal, e as feridas levam tempo para curar – magia não pode ajudar em sua recuperação. Para magos significativamente mais velhos, o resultado é geralmente uma detonação violenta sentida por todo o Esplendor que pode ferir ou matar observadores próximos. Até mesmo Arquimagos raramente sobrevivem a tal experiência.



Capítulo Quatro: Ascensão



Eu já havia vivido um bom tempo como mago, arriscando a sorte pela Costa Oeste. San Diego foi um desastre, Portland foi apenas marginalmente melhor e Seattle quase me matou. Aprendi um monte, mas achei que nunca chegaria a Mestre.

Foi então que apareceu Mindy. Uma garota de jeito esquisito dum clube descendo a fronteira. Ela Despertou num Dia das Bruxas especialmente ruim quando fantasmas e vampiros caíram no pau.

Alguém foi despedaçado nos trilhos do trem e umas ninjices decapitaram um policial nas docas, enquanto nós tentávamos evitar que um armazém explodisse num caos mágico, à maneira que as coisas ficam quando tudo dá errado.

De qualquer forma, Mindy abraçou toda a filosofia Vazia. Ela tinha o indispensável rendado preto, as velas, os velhos romances góticos. Mas ela também tinha um tipo de centelha incontrolável que a fazia sorrir nos momentos mais estranhos. Eu nunca pude entendê-la; ela apenas se deixou levar pelo que funcionava e estava feliz mesmo quando a merda saia do controle.

Fomos ficar em um pequeno apartamento fora de Portland e de vez em quando nos comprometímos com alguma causa ambiental e coisa parecida. Mindy se conformava com fazer um ou outro curso noturno, conversar com as pessoas e evitar as explosões que pareciam seguir meus passos.

Uma noite encontrei um pequeno recado seu dizendo que havia ido viajar com esse cara com quem ela tem falado. Não dei muita importância; ela era uma garota crescida.

Seis meses passaram antes dela voltar. Eu estava metido na floresta, enfiado por aí com uma nova rotina. Mindy saiu do bosque totalmente em silêncio com aquele cara de jeans e blusão. Eles pararam a uma distância respeitável e eu sabia que algo estava acontecendo quando o cara falou primeiro.

“Ela tem algo para dizer antes de partir.”

Mindy me olhou como se estivesse vendo de verdade minha cara pela primeira — ou última — vez. Larguei minha faca de prata e limpei meus joelhos, aborrecido por ser interrompido. Foi então que notei que seu Padrão estava nebuloso, quase como se estivesse desenredado-se por toda a parte. Nunca havia visto algo como aquilo.

Mindy se aproximou e pegou as minhas mãos. Ela parecia quase intangível, como tivesse passado por um feitiço para se transformar em névoa ou algo assim. Ela sorriu novamente, e então ela apenas disse “Nós somos todos o mesmo.” Então ela se foi.

O cara acenou, e então ele também desapareceu.

É claro, eu me apavorei. Fiz um monte de adivinhações para descobrir o que aconteceu. Rastreei-os, e coisas desse tipo. O cara deixou sua Ressonância — Padrões velhos, poderosos e fortes espalhados por toda a parte. Mas Mindy não deixou nenhum. Foi como se ela houvesse sido apagada da existência.

Fiquei bem confuso. Levei algum tempo para sacar o que aconteceu. Agora, quando eu me pergunto sobre toda aquela confusão ou eu penso que este mundo que está indo pra merda e eu não posso fazer nada sobre isso, eu só lembro no sorriso de Mindy.

—Atribuído a David Lindstrom, Discípulo Verbena

Os Passos Finais



Se você já estendeu suas mãos pelo espaço e tempo para se tornar um Mestre, então já deve ter ouvido falar dos diferentes objetivos: Imortalidade, Divindade, Ascensão. Todo mundo precisa de um hobby.

No final, o objetivo parece ser a Ascensão — é por isso que isto é chamado a

Guerra da Ascensão, afinal — mas você não faz idéia do número de magos que se perdem por outros caminhos. Muitas opções esperam aos que tem a força mágica e a visão não-convencional. Somente lembre-se: quando conquistar o poder, será a que preço? Sua sanidade? Sua humanidade? Sua salvação? Sua alma? Para alguns, o melhor é sair da corrida (um dos casos em que a filosofia dos Eutanatos tem sentido).

Imortalidade



É muito natural aos magos se preocuparem um pouco com idade. Afinal, a maioria de nós começa a tropeçar depois dos cinquenta ou sessenta anos. Aqueles que dominam a Maestria da magia da Vida podem prolongar sua vida com frequência, em certos casos por séculos, mas isso provoca alguns problemas com o Paradoxo. As velhas histórias sobre velhos ermitões que vivem em choupanas afastadas do contato humano, provavelmente não estavam muito erradas. Magos que queiram viver para sempre terminam enclausurados em seus Santuários e Domínios, evitando o resto do mundo. O Paradoxo pode terminar facilmente com os últimos vestígios de vida em um mago de centena de anos.

Alguns magos, porém, temem tanto a morte que decidem enganá-la. O problema é que a magia lhe exige de você como pessoa tanto quanto devolve. Um mago que chega a um acordo para conseguir a imortalidade funcional perde seu dinamismo da magia. Ao invés de transformar a si mesmo e a mudar o universo ao mesmo tempo, converte-se em uma criatura estática, aprisionado na vida eterna e incapaz de atuar como um agente da mudança. Como resultado, sua magia não pode mais transformar o mundo de forma dramática, também.

Isto não é tão ruim, se você está com tanto medo da morte. Lá fora existem vampiros, como sem dúvida você sabe, e quando lhe mordem, você também viverá para sempre com uma aterradora sede de sangue e uma severa alergia à luz do sol. Existem outros feitiços que proporcionam destinos parecidos, transformando ao mago humano em outra coisa.

Vampirismo

Estranhamente, a maior parte dos magos que optam por sair do ciclo mortal gravitam através do vampirismo. Talvez tenha algo a ver com a imagem dos vampiros como semideuses, ou talvez quem sabe seja sua imagem de predadores sedutores. Seja como for, o vampirismo talvez seja o atalho mais comum até a imortalidade que os magos tomam — em alguns casos contra sua vontade.

Os vampiros podem lhe transformar em um dos morto-vivo retirando seu sangue por completo, e devolvendo-lhe um pouco do vitae vampírico a seu sistema. É a natureza

da maldição do vampiro: tudo é abastecido com sangue. Naturalmente, a fome gerada é um problema. Ser vampiro tem suas vantagens: você deixa de envelhecer, cura-se rapidamente e seu corpo perde todas as velhas dores e aflições da vida. Por outro lado, nada lhe dá prazer, exceto o intelectualismo abstrato ou o sangue. Mais importante, todavia, é a perda da magia. Tornar-se um vampiro parece corromper ou destruir o Avatar. Incapaz de refletir-se na Tellurian da mesma forma, o Avatar do antigo mago se converte em uma sombra de sua existência maldita. Ainda que os vampiros tenham sua própria magia particular, esta se foca ao redor do poder inerente do sangue e é difícil e trabalhoso adaptar-se. Pior ainda, durante o tempo em que se leva para aprender a magia vampírica, você entra de cabeça na sociedade dos condenados, utilizado como peão dos que são séculos mais velhos do que você e tiveram tempo de sobra para dominar seus próprios poderes especiais.

Uma opção um pouco menos penosa é converter-se em um carniçal. Com apenas um pouco de sangue vampírico (supondo que ainda não esteja morto), você pode se manter sem envelhecer. Pense como se estivesse vendendo apenas um pouco de sua alma, a maldição não te afeta tão fortemente, e ainda pode adquirir alguns dos pontos fortes de ser vampiro. Por outro lado, isso não só lhe mantém a dificuldade de desenvolver sua magia enquanto encontrase aprisionado a sua existência agora estática, mas que também existe o problema de que os vampiros estão acostumados a frequentemente controlar e explorar seus carniçais. O sangue vampírico carrega uma compulsão, e uma vez que você é um carniçal, você está viciado. Você espera a próxima dose e observa seu fornecedor toda a hora. Fique sem ela, e você poderá morrer rapidamente (parece que o Paradoxo alcança-o).

Obviamente, a velha Casa Tremere da Ordem de Hermes permanece sendo o exemplo mais claro de um bando de magos chupadores-de-sangue, e eles se deram bem. Os Herméticos não falam sobre eles, mas eu diria que essa é uma boa razão para perguntá-los, você não acha? Os Tremere modernos tem aparentemente adaptado-se à não-vida com sua mágica do sangue e suas Capelas protetoras. Mas eles se interessam por qualquer um que tenha uma magia parecida com a deles, então se você acabar se tornando um morto-vivo e não for sob suas presas, é melhor se esconder durante alguns séculos e desenvolver a compreensão de evitá-los.

Renascimento Estático

Alguns magos descobriram a fórmula da imortalidade que não lhe permite viver para sempre, mas que assegura que quando você renascer, será como você mesmo. Confuso? Basicamente, ao invés de morrer e voltar em um novo corpo com uma nova vida e pouca memória de suas vidas passadas, seu velho corpo é restaurado e retorna novamente. Seu espírito espera até que você possa se reenergizar e voltar a vida.

Novamente, esta modificação deforma permanentemente seu Avatar. Removendo-se do ciclo de vida e morte também remove sua progressão natural da Tellurian. Como resultado você perde a habilidade de mudar o universo através de seu Avatar. Em outras palavras, nada de Esferas. É possível que você utilize sua própria energia interna para realizar alguns truques menores, mas jamais será um Mago novamente.

Alguns chamam esta receita de imortalidade como "fórmula da múmia" e ao que parece algumas múmias vagam por aí por alguns milênios. Não é uma viagem ruim, exceto que você não pode cair fora. Se você cansar da vida eterna como vampiro, você sempre poderá saudar o amanhecer. Como um Renascido, você encontra-se

muito preso, a não ser que consiga que um Arquimestre de Espírito que fragmente (sua alma) em pedaços.

Lich

Eu escutei rumores sobre esta antiga fórmula Hermética. Aparentemente, lich é uma espécie de morte-em-vida em que se flutua na cúspide de estar morto. Como resultado, seu Avatar não morre nem fica demasiadamente farrado, mas você sofre todos os aspectos secundários que poderia esperar de uma prática tão odiosa. É como se usar um enorme letrero dizendo: "me tire deste universo miserável!" Todas as lendas sobre este tipo de mágica são apócrifas, é claro (até mais do que o caso da própria Ascensão, neste ponto), assim sendo não a leve muito a sério.

Na teoria, a fórmula Hermética do lich lhe permite conservar suas habilidades mágicas enquanto você existe eternamente num estado de coisa quase-morta. O ritual por si só supostamente exige que coisas horríveis, tais como destruir todos os Talismãs que já fez e matar seu próprio Familiar – aparentemente algum coisa sobre cortar todos os laços que o unem ao seu velho Padrão. Não parece ser muito divertido.

Exemplares



Um especialista é alguém que sabe cada vez mais e mais sobre menos e menos, até que finalmente sabe tudo sobre absolutamente nada.

—Anônimo, ditado popular

O que acontece com aqueles que são tão consumidos por suas Esferas que se tornam incompreensíveis, até mesmo pelos Mestres daquelas Esferas? Onde vivem? Como um mago os encontra? Eles continuam colocando suas calças uma perna de cada vez? A resposta é sim, a menos que existam Mestres de Vida sem pernas ou que usam Correspondência para dobrar suas pernas dentro das calças, ou...

Tal como Arquimagos continuam sua jornada por entendimento, a maioria busca a Maestria em uma Esfera. No momento em que o Arquimago avança sua pesquisa em uma visão paradigmática do universo, seu aprendizado se centraliza ao redor dos poderes de uma Esfera. O mago usa aquela Esfera como metáfora para examinar toda a realidade. Eventualmente, o mago se torna tão entrelaçado àquela Esfera que se torna incapaz de se relacionar com outras pessoas. As muitas facetas da Tellurian se tornam como a luz refletida por uma única pedra preciosa. Até este ponto, a compreensão quando mago é tão completa que mesmo Mestres naquela Esfera algumas vezes encontram dificuldade em compreender a percepção do mago. Este modelo de perfeição do estudo é denominado "Exemplar".

Então o quê separa um Exemplar dos outros Arquimagos? Enquanto um Arquimago certamente desenvolve suas capacidades em uma Esfera além do que qualquer outro mago menor, um Exemplar se converte em uma personificação viva dessa Esfera. Sobre certas circunstâncias, um Exemplar pode ser considerado um deus. De mão em mão, com a compreensão fenomenal de

uma Esfera do Exemplar vem de uma conexão com a manifestação da Esfera através da Tellurian. De fato, o Exemplar é conectado através de seu Padrão ao Reino do Fragmento de sua Esfera, tornando-o capaz de sentir, manipular, criar e destruir os mais fundamentais elementos desta Esfera.

O processo de se tornar um Exemplar é uma evolução gradual. Um Arquimago encontra uma conexão com uma Esfera em particular, normalmente aquela que é mais importante para ele durante seu treinamento ou uma daquelas em que ele alcançou a Maestria. A pesquisa continuada nos segredos daquela Esfera leva a um entendimento compreensível, mas este conhecimento ainda está confinado a visão do Arquimago da Tellurian. Sem querer ou poder para se libertar deste paradigma auto-imposto, o Arquimago se esforça para ampliar sua Maestria da Esfera, substituindo poderes adicionais ou conhecimento especializado por uma ampla iluminação. Finalmente, o Arquimago se torna tão ligado a sua Esfera, a idéia de um foco único de conhecimento, que ele o persegue até sua conclusão definitiva. Ao invés de procurar sabedoria através do caminho, ele procura a conclusão da jornada e nunca olha para trás para ver o que perdeu.

Um Exemplar é alguém incrivelmente poderoso e iluminado, mas seu poder está muito concentrado e sua iluminação estritamente focada. Estes sábios podem certamente ensinar muito sobre suas respectivas Esferas se alguém conseguir entendê-los. O Exemplar renuncia as maneiras humanas de ver o universo, substituindo-as por conceitos e idéias baseados na Esfera escolhida. Alguns magos buscam aos Exemplares (frequentemente através dos Reinos do Fragmento) para consultá-los sobre obscuras questões sobre suas Esferas. No geral, entretanto, é melhor evitar completamente aos Exemplares. Eles são perigosos inconstantes.

e obcecados com sua própria visão de iluminação para valer o risco de cortejá-los.

Caminhar Através do Obstáculo da Humanidade

Vamos por parte. Das várias teorias e estórias que são passadas sobre os Exemplares, uma imagem simples emerge do processo de submissão a uma Esfera.

Um Exemplar em potencial deve ter uma profunda compreensão do cosmo e uma profunda intuição sobre o funcionamento dos Padrões. Naturalmente, eles têm todos os poderes que poderia se esperar de um Arquimago. A maioria gasta seu tempo isolado no Reino do Fragmento (com frequência em seus Domínios particulares) onde eles avançam seus estudos. A maioria tem poderosos aliados ou mentores espirituais. Dos espíritos que personificam aspectos dos estudos que escolheram, os Arquimago aprendem seus segredos.

Eventualmente, o Arquimago decide se mover para além do estado humano. Existe um limite do quanto um humano pode compreender, mesmo expandindo suas capacidades com mágicas de Mente. Assim como um Arquimago que se aprofunda para saber mais do que os outros magos, o Exemplar decide se separar das limitações de seu antigo estado humano. Através de uma Procura guiada por um espírito no Reino do Fragmento apropriado, o Exemplar internaliza a natureza de sua Esfera escolhida, transformando-se em sua representação material. Ele se separa das fraquezas humanas para as quais ele não vê mais serventia, em troca pela compreensão definitiva de uma coisa diminuta.

Uma vez que o mago tenha se tornado um Exemplar, não há como voltar atrás. A verdadeira natureza de seu Padrão estará alterada para sempre. A maior parte adota uma um novo aspecto ou nome, mesmo uma nova forma física apropriada para a Esfera em questão. A energia primal de seu Reino do Fragmento alimenta seu Padrão, mas sua Ressonância impede de ser drenado para o Primórdio universal. Apenas sua Esfera oferece consolação ou alguma capacidade maior. É impressionante olhar alguém e dar-se de conta que sua busca por poder literalmente expulsou sua humanidade.

Movendo o Cosmo

A ideia de que existem criaturas lá fora capazes de, bem, quase qualquer *coisa* dentro de sua área de competência é bastante assustador. O que fazem as Tradições quando um Exemplar de Forças surge na Tecnocracia?

Não muito, na verdade. Assim como os espíritos tendem a se especializar em certos aspectos da realidade, e por sua vez, todas suas motivações são ditadas por este foco, os Exemplares são tão presos a sua Esfera que perdem de vista a Guerra da Acensão, ou mesmo a experiência humana. Alguns magos inclusive teorizam que os Exemplares acabam tornando-se espíritos.

O fato é que os Exemplares são tão ligados a seu estudos que eles simplesmente não se envolvem em assuntos cotidianos. Enquanto os Arquimagos possuem um tipo de repressão baseada no medo de represália, Exemplares estão tão distantes que eles nem se incomodam.



O Processo de Exemplar

Como já mencionamos, um Exemplar é um Arquimago que se submete a uma Procura especial quando se encontra em um dos Reinos do Fragmento com o propósito específico de se submeter a uma única Esfera em sua natureza mais interna.

O Arquimago deve possuir ao menos uma pontuação de sete na Esfera que escolher como sendo a Esfera Escolhida para se submeter a esta transformação. Ao solicitar a mudança, o mago trabalha intimamente unido a um poderoso espírito do tipo apropriado, frequentemente um Incarna ou uma entidade ainda mais potente. Quando o espírito está seguro de que o mago está pronto, desencadeia a Procura especial do mago e quando está concluída (se não o matar), o Padrão e o Avatar do mago são fundidos apara sempre com a natureza da Esfera. O mago fica além de qualquer esperança de avanço futuro na jornada humana, renunciando o desenvolvimento de si mesmo em troca de aumentar a importância da manutenção da Esfera.

Uma vez Exemplar, o mago pode melhorar com rapidez na Esfera escolhida (custando 4 x o novo nível em pontos de experiência, mesmo que ultrapasse o Arete), mas jamais conseguirá mais Arete, nem conhecimento de outras esferas. O mago é, efetivamente o emissário de sua Esfera no cosmo. Como resultado o mago pode utilizar Quintessência tal e como é ditado pelo

seu nível de Avatar, e esta reserva se regenera a cada turno se o mago se encontra no Reino do Fragmento apropriado, Entretanto, Sorvos sem a Ressonância apropriada ou a Quintessência pura dos Nodos, são inúteis para o Avatar; ele se encontra muito desfocada para ser canalizada.

Exemplares, naturalmente, não são realmente apropriados para jogo como personagens. Entretanto, um Exemplar poderia aparecer para realizar alguma tarefa estranha quase incompreensível ou para investigar uma mudança fundamental causada por uma Arqui-Esfera. Tipicamente, um Exemplar não se comunica com outros magos, mas faz coisas adequadas com a Esfera em questão.

Em algumas raras ocasiões, um Arquimago poderia conversar com um Exemplar na esperança de obter um conhecimento específico, mas um Exemplar costuma comunicar-se através de metáforas e simbolismo que concerne com sua Esfera. Isto serve para todo o tipo de possibilidades de interpretação.

E, é claro, o processo de se tornar um Exemplar é um exemplo perfeito de como não buscar a Ascensão, e pode ser usada como uma mensagem para os personagens magos no curso do jogo, caso eles percam um amigo (ou inimigo!) para forças tão sublimes para sua compreensão.

Divindade



Talvez tenha ouvido falar do Blue Meanie ou talvez de Astarte. Eles gostam de aparecer na Teia Digital. Há outros como eles também, que aparecem na Umbra quando ninguém está esperando eles. Agora estes são deuses. "Então como eu faço para entrar em um pouco desta ação divina?" você pergunta.

Um princípio de certas religiões asiáticas é que pessoas que se portam bem na vida mortal podem reencarnar como deuses.

Porém, a divindade não é a recompensa a qual aparenta. Enquanto por um lado traz poderes incríveis, ele também traz desejos infinitos. Já que desejos algemam alguém ao mundo material, isto previne que a divindade em questão move-se além do mundo ilusório para os reinos sublimes do desprendimento. Soa familiar?

Sim, os deuses tem um negócio muito bom. Seus poderes são maiores do que os dos Arquimagos ou Exemplares. Mas eles, também, não podem Ascender. Eles constantemente desejam alguma coisa, ainda que seus poderes permitam satisfazer estas necessidades, nunca é suficiente. Como é sentir que está vazio o tempo todo, com o universo nas mãos, mas sem nunca sobrepujá-lo? O controle das formas do universo também tranca ao denominado "deus" nesse universo; este é o dilema do Arquimago em um nível superior.

Eu acho que a lição é que o poder físico não é suficiente para criar a sabedoria verdadeira.

Algumas pessoas lá fora ainda desejam se tornar deuses. Parte do todo "E então, quando completar meu plano mestre, eu seri um *deus!*" shtick. Se você se diverte com esta noção, então larga este livro e vai meter sua cabeça num balde de água fria. Pode ser legal brandir o poder atribuído aos deuses, mas termina sendo um sofrimento quando não há para onde ir. Eventualmente, todos os deuses envelhecem, morrem, se reciclam, o que for. Você não pode subir naquele degrau da escada. Você tem que conseguir uma escada nova.

A busca pela divindade é misteriosa e pessoal. Ninguém realmente sabe como o Blue Meanie tornou-se o que é. A dissolução de Alan Turning na Teia Digital pode ter rendido sua divinização, ou ele pode ter apenas sido apagado do mapa. Diacho, se você quer simbolismo mitológico, Ícaro teve alguma aspiração a divindade e acabou queimado. É como naquela cena em *"Fuga de Logan"* em que todo mundo vai flutuando até ao marcador de renascimento, mas vão todos se vaporizando pelo caminho. Em teoria é possível, mas ninguém vê acontecer.

Em última instância, deuses são ícones. Enquanto os Exemplares personificam suas Esferas de estudo, deuses ocupam papéis específicos. As pessoas colocam os deuses em certos nichos para poder identificar e entender o que de outra forma não poderiam. É como colocar uma máscara sobre um gigante e abstrato universo para torná-lo reconhecível. Os deuses

Como Narrar Para os Deuses

Você já deve ter visto entidades divinas antes em vários livros, e os Celestinos certamente caem nesta categoria. Então o que eles fazem em um jogo, e o que você tem que fazer quando seus jogadores interagem com eles? Poderia um personagem jogador até mesmo se tornar um? Deuses, assim como Exemplares, tendem a ser extremamente focados em uma especialidade. Enquanto os Exemplares olham as coisas através das lentes de sua Esfera em particular, deuses vêm o mundo nos termos de uma emoção, direção ou conceito em especial. Neste aspecto os deuses são essencialmente iguais a qualquer outro espírito no Mundo das Trevas.

Naturalmente, um deus pode intervir em assuntos referentes a sua área de influencia. As pessoas inventaram todo o tipo de rituais, orações e religiões para aplacar aos deuses; as divindades que ainda existem podem certamente andar por aí — mesmo se forem invisíveis aos mortais — quando eles são suplicados. Dada a predileção normais — quando os magos de correrem por aí impondo certos pontos de vista e mexendo com o cosmo, isto certamente atrairá eventualmente algum deus. Mesmo se o deus não se dignificar em aparecer (e a Terra é um local bem pequeno para comparada com o resto do cosmo), seus servos, auxiliares e confederados podem muito bem fazê-lo.

Lembre-se que os deuses não são infalíveis. Por causa de sua cobiça e impulsos exagerados, as mesmas falhas de caráter que freqüentemente infectam o ser humano podem cegá-los se eles lidarem com algo fora de sua área de influência. Um mago pode chegar a um acordo com um deus se tiver bolas para defendê-lo.

E, é claro, seus jogadores podem procurar pela sua própria divinização, a busca pela transformação em algo divino. Não é exatamente a mesma coisa que Ascensão, mas não deixa de ser uma história viável. O Narrador tem que decidir o que torna alguém um deus. Seguidores? Um completo entendimento de uma das faces da Tellurian? Uma fonte de poder? Alguma combinação de fatores? Seus jogadores devem ter mais do que o suficiente para mantê-los ocupados por muitas histórias, mesmo se eles pensarem que estão no caminho certo.

são, portanto, as faces do abstrato: a força do Fogo, ou a ira da Vingança ou simplesmente o Caos total.

Ainda que os Exemplares são como espíritos em seu foco de atenção, os deuses são espíritos. Como é que um mago se converte em espírito assim é tema de especulação entre os Arquimagos que pensam neste tipo de coisas. É possível que alguém se converta em deus pelas circunstâncias mais do que por escolha, mas não parece muito provável. Alguns Arquimestres falam em liberar completamente a alma para transformar-se em um ser de puro pensamento ou energia espiritual, ou inclusive converter-se em um espírito como aqueles com o qual o mago interage todo o tempo. Certamente, há espíritos astrais incorpóreos por aí que não são deuses, talvez por isso não seja algo tão impossível.

Tornar-se um deus, é em muitos sentidos, assumir um papel particular. Você veste a máscara e toma as

ferramentas do ofício, e isso não é algo que você faz por acidente. Você tem que escolher fazer sua parte..

Ainda assim, não se meta com os deuses. Eles têm seus próprios problemas, mas eles ainda podem transformar você instantaneamente em cinzas.

Oráculos



Magos que se perdem nos estudos de suas Esferas de conhecimento se tornam Arquimagos ou Exemplares. Aqueles que perseguem a visão do poder podem se tornar espíritos. Alguns apenas enlouquecem e se juntam aos Desauridados. Poucos tomam a porta dos fundos, como os Tremere fez a muito temo atrás. Apenas um punhado consegue alcançar a Ascensão. As lanternas que iluminam o caminho são os Oráculos.

De vez em quando, aparecem magos poderosíssimos que vem oferecer conselhos enigmáticos, guiam alguém através de uma Procura muito difícil ou apontam para fora da estrada da hubris. Eles não são Arquimagos ou Exemplares porque estes estão demasiadamente focados em seu próprio progresso. Eles não são deuses, já que eles compartilham das preocupações humanas e das percepções dos magos normais. Eles possuem todo o poder das Arquiesferas em suas mãos mas não se envolvem nas Tradições nem nas Convenções e raramente se percebe sua presença nas intrigas dos magos terrenos.

A melhor teoria é a que os Oráculos são aqueles que conseguiram. Eles passaram em todas as provas e deram os últimos passos para a Ascensão, mas deram a volta para ajudar os outros que percorrem o mesmo caminho.

Os Oráculos raramente se mostram. Eles têm suas mãos ocupadas mantendo o universo unido e sutilmente

A Procura do Oráculo

Eventualmente um mago desenvolve uma visão ampla e universal e evita as armadilhas que o poder pelo poder causa e pode finalmente aproximar-se do fim da estrada e ter a visão para dar o último passo. Embora Arete não seja pré-requisito para a Ascensão, um mago com grande intuição sobre a Tellurian oferece tem uma chance maior.

Se o mago possui um apropriado reconhecimento pelo processo, uma Procura de um mago de alto nível de Arete (8+) tende a revelar pistas enigmáticas sobre os últimos passos em direção a Ascensão. A partir deste ponto, o mago pode ter visões da própria Ascensão, símbolos ocultos indicando o conhecimento necessário. Oráculos eventualmente se envolver com o estudante promissor. Para trás e encontrar outros que necessitem de sua orientação.

Não existe nenhuma regra estrita; a estrada do Oráculo é uma intensamente pessoal — o mago examina sua própria natureza, desvincula-se de suas preocupações mortais para alcançar a Ascensão, ao invés de então encontrar a possibilidade de ficar e ajudar os outros. Ele decide então deixar para trás suas limitações, e no processo, descobre a compaixão pelos outros que guiam seu sacrifício de sua própria iluminação para ajudar o resto do mundo.

empurrando aos estudantes mais promissores para que eles alcancem a Ascensão. É difícil chamar sua atenção; eles parecem perceber que sua mera presença influí forte e que as coisas podem se embaralhar se eles causarem uma ação direta. Ao invés disso, Oráculos colocam os eventos em ação. Eles fazem alguns pronunciamentos enigmáticos quando estão trabalhando, e apenas intervém quando é necessário guiar outra alma por um momento mais difícil do caminho da Ascensão.

Tornar-se um Oráculo é aparentemente similar a converter-se em

pessoas vêm o mundo. Envolver-se com coisas de fora de suas especialidades. Procurar opiniões dispare para você poder entender assuntos de um outro ponto de vista.

Eventualmente, um mago que busca a iluminação ao invés do poder pode ter um "quadro maior" da Tellurian. Um mais especializado Arquimago ou



um Arquimago. Não é necessário fazer uma petição para ser membro ou algo semelhantemente mundano. Ao invés, depois de dar a volta do último passo para a Ascensão, seus pares lhe reconheceram como um membro do grupo exaltado.

Alargando seus Horizontes

Tornar-se um Oráculo é questão de dar os passos rumo a Ascensão. Você trabalha através de Procuras. Você deve superar suas fraquezas. Você deve estender sua perspectiva para além da cegueira estabelecida pelo treinamento da Tradição ou Convenção.

O último passo é o mais importante. Qualquer mago pode superar suas Procuras e buscar novos conhecimentos. Os Arquimagos certamente o fazem. Se você pretende evitar as armadilhas, entretanto, você deve manter sua mente jovial – aprender como a mágica funciona com um conjunto de regras e então ir além disso. Você deve inventar sua linguagem para descrever novas coisas, ao invés de confiar em todos os métodos antigos.

A melhor maneira de manter suas opções é provavelmente algo como um programa de intercâmbio de Tradição. Entender como outras

Exemplar provavelmente compreendem melhor sua área de especialidade, mas os Oráculos tem uma visão mais holística.

No final, o Avatar conduz o mago através da mais difícil das Procuras, desta vida ou da próxima. Um Avatar de Arquimago fica tão preso a seus impulsos que algumas vezes falha em conduzir na estrada da Ascensão. Em outros casos, o Arquimago perde a mensagem, focando no lugar seu desejo subjugante na Maestria da Esfera. O mago amplo, por outro lado, vê as procuras não como marcos do poder, mas desafios em que se aprende. Uma vez que o mago termine sua Procura final, ele alcança o limiar da Ascensão. O mago dá seu último passo e desaparece para aonde quer que vão no fim, ou recusa-se, retornando para ajudar aos outros a alcançar a Ascensão.

Oráculo fez todo o caminho até o final e decidiu ficar para conduzir outros através dele também. Da mesma maneira, também, com toda a loucura que infesta a Tellurian, Para onde os Ascendidos vão mesmo os Oráculos provavelmente não sabem, mas no entanto eles cuidam daqueles que passe desatento às facções antagônicas e aos jogos de poder que os rodeiam.

Os Objetivos da Ascensão



Em teoria, nós lutamos uma Guerra da Ascensão – uma batalha para determinar a verdade universal e definitiva. Em teoria, todos podem Ascender para uma consciência mundial trazida por meios desconhecidos. Atualmente, nós não temos uma pequena prova da Ascensão, apenas o impulso constante de nossos Avatares. Ainda assim, a Ascensão continua um assunto popular para muitos magos promissores, então aqui estão alguns pensamentos, teorias e estórias coletadas através dos anos.

—Mark Gillian.

Ainda que existam muitas lendas sobre a Ascensão, a maior parte são versões corrompidas de um mesmo punhado de relatos sobre os poucos magos que alcançaram a tão elevado objetivo. Os contos mais conhecidos provêm da Irmadade de Akasha e os Ahl-i-Batin. Estas histórias estão empoeiradas por séculos, transmitidas geração após geração por milênios. Os magos que afirmam haver estado lá são incapazes de recordar com clareza o que ocorreu a tantas vidas atrás. Alguns Mestres da Correspondência tentaram voltar a vista para o passado para ver a verdade da Ascensão mas as ondas de distorções a tremenda deformação que a Tellurian provoca ao redor destes acontecimentos evita que haja uma visão clara. Nem sequer as melhores lembranças não revelam os indivíduos que Ascenderam, mas muito seus mitos. A Ascensão é em si mesma uma parábola. O destino é mais importante do que a jornada?

As Tradições não são os únicos magos que procuram a Ascensão, entretanto os esforços das Tradições são certamente os mais públicos dentro da comunidade dos magos. Ninguém realmente sabe se um Desaurido alguma vez Ascendeu, embora ninguém acredite que o verdadeiro esclarecimento possa vir àqueles aprisionados em suas próprias mentes. Se um Tecnocrata fez a viagem, então esteve indubitavelmente encoberto, pois alguém a mais poderia perceber que o esforço pessoal, não somente o global, pode trazer a Ascensão. Acredita-se que nenhum Nefandus alguma vez alcançou a Queda — realmente, se alguém foi bem sucedido, as consequências disso para o mundo teriam sido tão perturbadoras que quase não poderiam ser escondidas.

Tristemente, a maioria do Arquimestres busca poder, não ampla compreensão. A força destes poucos altera o próprio mundo, tal que seus focos pessoal se tornam as fontes de poder para a próxima geração de magos. Como o mundo adota seus foci, Arquimagos se tornam mais presos a suas ferramentas da magia. Aqueles que são tão poderosos esquecem aquilo que a maioria dos Desauridos precisa aprender — que eles têm que aceitar o mundo ao redor deles, não mudar cada um de seus aspectos.

A perseguição de um Arquimago pelo poder não é um simples impulso por autoridade ou controle. Origina-se da necessidade do mago em ajustar cada vez mais a Tellurian de acordo com seu paradigma. Um paradigma é uma ferramenta poderosa para explicar a realidade, mas nenhum modelo pode ser completo. O Arquimago é focado em aumentar sua compreensão dele das Esferas e o cosmo através de uma lente — a lente que ele é usa persegue a Maestria. Este foco ironicamente estreita até

mesmo a amplitude de conhecimento do Arquimago, justamente quando mais influencia ele causa. Uma vez que o Arquimago categorize algo em seu próprio paradigma, está preso em uma forma particular de pensar, portanto fechando para outras possibilidades.

Até mesmo aqueles Arquimagos que percebem esta falha — e rompem com seu empenho para Ascender no lugar — encontram-se presos em um papel definido pelo seu paradigma e sua mais desenvolvida Esfera. O Arquimago vive em um mundo completamente governado, pela sua forma de ver as coisas, pela sua maneira de pensar. A única fuga é descartar sua visão limitante. Nenhum Mestre ainda encontrou esta percepção. Os poucos que percebem esta armadilha vêm apenas duas alternativas - renascimento ou Queda. Arquimagos que consideraram o último normalmente Caem, enquanto o resto normalmente tem mortes muito sórdidas.

O Plano

Dois grupos principais têm um plano para Ascensão. As Tradições focalizam no entendimento individual do ego e de magia. A Tecnocracia acentua um plano unificado para Despertar e Ascensão globais. Cada plano tem suas próprias forças e falhas.

As Nove Tradições Místicas entendem que as lições de vida devem ser aprendidas individualmente. Cada pessoa tem que achar a coragem para enfrentar seus problemas. Cada mago é único, mas isto pode significar um de duas coisas. O primeiro é que a Ascensão é única para o indivíduo, e que cada mago têm que atingir sua própria Ascensão. O segundo significado possível é que a Ascensão é Ascensão, mas cada mago têm que alcançá-la de um modo diferente, porque cada um começa de uma posição diferente.

A falha da aproximação do Conselho dos Nove é sua ênfase em compreensão mágica e no poder. A hierarquia dentro das Tradições é baseada na Maestria da pessoa em Esferas específicas, não em uma visão ampla do mundo. Ascensão não é sobre poder mas compreensão.

Outra falha do Conselho jaz na fragilidade humana. Se permitida agir sem supervisão, a ênfase na individualidade conduz a egoísmo, arrogância e finalmente desprezo pelos outros. A liberdade para Ascender em uma base individual leva os magos a acreditar na superioridade de suas próprias práticas, e desta hérlio vem o desentendimento. Ironicamente, a individualidade do mago expulsa os pontos de vista de todos os outros.

“Unido nós permanecemos, divididos nós caímos”. A falha do Conselho de Tradições é a força da Tecnocracia. Unido em pensamento, palavra e ação, a Tecnocracia ajuda em tudo aos seus membros, enquanto assegura que eles não prejudiquem a si mesmo ou a humanidade. A missão da União em proteger a raça humana é a maior meta de um governante iluminado.

Se ao menos o governante fosse iluminado. A conformidade mantém longe os membros da União da compreensão e esclarecimento pessoal necessário para a Ascensão. Também, o consenso sobre o que está certo significa que nenhum tecnocrata precisa da coragem para encarar a Ascensão porque o grupo lidera o caminho. Se não fosse pela obediência da lavagem cerebral, esta mentalidade de grupo conduziria à revolta no Santuário Interno.

A Tecnocracia e as Tradições também diferem sua visão da Ascensão. Tecnocratas acreditam que criando uma Utopia, o mundo todo pode Ascender. Eles esperam encontrar um sistema de regras para o universo que possa ser compreendido e usado por todos. As Tradições se opõem a isto por uma única razão – isto faz com que seja mais difícil para eles trabalharem com sua mágica. Isto não faz com que a Tecnocracia esteja errada. Apenas porque uma Ascensão universal nunca foi alcançada não a torna impossível. Todavia, é claro que assim como há muitas perspectivas no universo quanto há pessoas neles, isto significa que algumas pessoas jamais aceitarão o Consenso.

Tecnocracia

Este pequeno pedaço é propaganda interna da Tecnocracia. Aproveite.

—Mark

Quando todas as coisas forem compreendidas e tudo estiver sobre seu controle, a Ascensão estará em suas mãos. Nossa grande ordem foi projetada na volta deste pensamento unificador. Os Engenheiros do Vácuo encontram novas coisas, os Progenitores e a Iteração X explicam estas coisas, o Sindicato introduz apropriadamente estas novas descobertas na sociedade e a Nova Ordem Mundial trabalha para defender e reforçar esta sociedade e estes componentes apropriados. O grande propósito é trazer Ascensão a todos, não apenas para aqueles poucos que compreendem ainda que tenham esquecido seu dever para com a humanidade.

Os Engenheiros do Vácuo trabalham em três frentes de exploração. Na Terra, eles procuram os últimos vestígios desconhecidas tanto na natureza não cartografada e nas profundezas do oceano, Na Teia Digital, eles exploram e reclamam a rede virgem para ser usada pela Iteração X. No espaço, eles exploram as ligações do universo, vigiando as criaturas que nós expulsamos a séculos atrás. Eles são a vanguarda contra os grandes horrores que procuram fazer prejudicar a humanidade.

Os Progenitores e a Iteração X explicam o que os Engenheiros do Vácuo encontram, de maneira que não distraia ou assuste as Massas. Os Progenitores pesquisam por dentro dos mistérios da forma humana. Técnicos da Iteração X trabalham para prevenir as Massas de se ferirem pelas enlouquecedoras possibilidades da Teia Digital, para construir novas armas para defender-se contra alienígenas e Transgressores, e para criar novas ferramentas consistentemente úteis para todas as três Convenções.

O Sindicato procura o controle sobre as instituições financeiras, o que dá a eles o controle sobre os afazeres diários das Massas. Seus recursos ajudam a financiar todas as suas causas. Pela regulação da permuta – da informação, ferramentas, prazeres, esperanças – o Sindicato protege as Massas das idéias perigosas ou desbalanceadas, enquanto traz a elas um elevado padrão de vida. Os esforços do Sindicato libertam a humanidade das correntes pesadas da subsistência de forma que novas descobertas são possíveis.

Finalmente, a Nova Ordem Mundial protege as pessoas daquelas coisas que são perigosas para eles. Pelo controle da mídia de massas, a Ordem suprime a informação que as pessoas não deveriam ter. Eles moldam a percepção das Massas para dar a eles direções, objetivos e sonhos de

Conselho Interno Rec0003844

Arquivo Sumário

Michael Faraday

Engenheiro Eletrodinâmico

Um herói e verdadeiro patriota da Tecnocracia, Michael Faraday fez avançar nosso objetivo de desenvolver um universo comprehensível para as Massas em aproximadamente 73 anos. Possivelmente o Alto Cientista de Forças mais poderoso que nossa ordem já conheceu, o Sr. Faraday definiu a natureza da eletricidade e o magnetismo, demonstrando que eram aspectos de uma mesma força. Seus experimentos e trabalhos sobre a eletricidade alteraram esta força fundamental e a converteram-na na força eletromagnética, posteriormente adicionada à força nuclear – avançando nosso modelo teórico de decaimento nuclear. Seus sacrifícios para derrotar o Czar Vargo em 1914 foram esquecidos graças a nosso trabalho de eliminar este acontecimento da história. Seu último sucesso poderia ter sido a criação da força nuclear forte, ainda que se supõe que isso está muito acima da capacidade de qualquer pessoa. Nossa melhor teoria segue sem dar uma resposta, com a única possibilidade de uma modificação da força gravitacional ou eletrofraca. Seu desaparecimento depois da derrota do Czar Vargo foi um duro golpe para a Tecnocracia, mas seu espírito de lealdade vive em todos nós.

acordo com o plano Tecnocrático. Agentes removem padrões desviantes, trazendo todos para mais perto de um Consenso unificado.

Outros procuram parar com nosso nobre plano e trazer a ruína sobre a raça humana. Males antigos nas cidades trabalham para escravizar as pessoas. Terríveis bestas perambulam pelos bosques, algumas vezes caçando o inocente. Criaturas de poder maligno distorcem a imaginação, e pior para todos, dotados como nós somos mas chamando a si mesmo magos, trabalhando contra nosso grande propósito e contra a fraqueza da humanidade.

Nós enfrentamos muitos desafios, mas um dia, pelo nosso plano, uma sociedade perfeita irá vir a ser. Ela durará além do fim dos tempos, em absoluta perfeição.

Desaurídos

Apenas alguns poucos vêm a necessidade de crescimento pessoal. Sua vida, sua visão, seu Silêncio é tudo que realmente precisam. Os Desaurídos decidem ver a realidade como desejam que seja e nisso ela se converte.

Tipicamente, um Desaurido termina envolvido em uma visão particular da realidade que é tão irreconciliável com a Tellurian que ele acaba preso numa espécie de casulo. Parece que as crenças inclinadas de um Desaurido são tão danosas que o próprio cosmo envolve o Desaurido como se fosse um irritante grão de areia em um molusco.

Já que um Desaurido começa e termina em loucura, é praticamente impossível que um tenha a ampla visão universal que leva a Ascensão.

Nefandi

“O que acontece se alguém conseguir todas as sete chaves?”

“Elas trazem as trevas novamente.”

“Assim?”

“Assim.”

—Contos da Cripta: O Cavaleiro Demoníaco

Queda é o nome de seu jogo.

Você pensa que há mais para dizer?

Os Nefandi querem o retorno de tudo para a gosma primordial que existia antes da Criação. Há coisas terríveis presas fora das muralhas da nossa confortavelmente realidade formada, e elas odeiam a luz de nossa inspiração. Se um Nefandi encontrar uma real comunicação com o Oblívio que primeiro tussiu o universo, nós estaremos em problema.

O Conselho das Tradições

Cada Tradição tem sua própria visão da Ascensão pessoal e Ascensão externa. Dado que suas crenças são tão variadas, é difícil de categorizá-las, mas muitos tem uma base similar.

Todas as religiões ensinam uma fundamentação moral para suas ações. Não é surpresa que quatro Tradições se focam em suas crenças religiosas. Mesmo as outras Tradições empregam alguma filosofia para abordagem do mundo, algum compasso moral e um guia ético. Mesmo as mais tecnológicas Tradições retêm algumas ornamentações espirituais.

Irmadade de Akasha

A única saída para uma Ascensão externa entre a Irmandade de Akasha é o Dô. Artistas marciais instilam a boa forma física e a confiança. Os Akasha expandem o regime de totalidade mental e física para o resto do mundo. Não confunda Dô com uma forma de chutar algumas bunda, entretanto. Para a Irmandade, Dô é um modo de vida. Artes marciais são formas de luta, mas elas também abrange filosofia, arte e disciplina. Através destes ensinamentos, a Irmandade encoraja estas qualidades em todos.

Muitos Akasha aderem a filosofia Budista, se não a própria religião. Outras fés existem dentro da Irmandade, é claro, mas muitos Irmãos adotam uma mistura dos pensamentos do Taoísmo e do Budismo em seus avanços pessoais. Pelo despreendimento do ego e agindo com uma ferramenta imaculada direcionada pelos ventos das necessidades e da ação correta, os Irmãos tentam encaixar-se perfeitamente em alguma parte da Tellurian. Na teoria, se um irmão alguma vez alcançou a este Nirvana, sua conexão com o universo pode ser igual a do dedo com o corpo – um pequeno pedaço, porém parte de um todo maior.

Coro Celestial

Mais envolvidos com “o povo” que os ascetas Akashi, Coristas mostram que sua fé em Deus/Javé/O Uno e servem a Ele/Ela/Aquilo e para a humanidade são os marcos para a vida e a pós-vida. Os pastores conduzem seu rebanho para o amor da Criação e ajudar um ao outro. É uma espécie de consenso pela individualidade: todo mundo sacrifica um pouco para unir o todo. É claro, o Coro fica preso em pequenas discussões sobre pontos de

dogma, o que causa a divisão – mas aqueles que mantém a visão tentam espalhar a compaixão.

Internalmente, cada Corista é, de alguma maneira, um agente do Uno no universo. Pela promoção do entendimento e uma fé profunda – uma crença nas mais nobres qualidades da humanidade e na promessa da salvação ou Ascensão – eles esperam conduzir através do exemplo. O Corista precisa transformar-se em um recipiente perfeito da fé, um servo que mostra a direção com devoção, amor e perdão.

Culto do Êxtase

As pessoas confundem o Culto do Êxtase com uma tribo de hippies modernos. Uma vez que percam esta concepção errônea, as motivações do Culto são claras: encorajar as pessoas a encontrar novas formas de pensamento e novos reinos de percepção. Drogas, sexos e música não irão lhe ajudar se não abrir sua mente para experiências diferentes. Este pode ser o porquê do culto se dá bem com outras Tradições, ou pelo menos tenta fazer desaparecer as fronteiras das Tradições em sua busca do conhecimento. Os cultistas aprendem a olhar as coisas da partir de múltiplas perspectivas e aceitar a todas como válidas, e eles encorajam outros a fazer o mesmo. Em seu mundo Ascendido, todo mundo pode visualizar melhores respostas e uma vida melhor através das simples práticas do Culto.

De dentro, os Cultistas sempre buscam sempre as maiores sensações. Não é puro hedonismo; Cultistas que se perdem em emoções baratas não progridem muito longe. Mais, Cultistas desejam um zumbido que surpreenda de uma forma tão completa a sua mente que eles vejam o mundo de um ângulo totalmente diferente. Pela acumulação de sensações e experiências, expandem seus pontos de vida. Uma simples alteração da percepção é tudo que necessitam para deixar estas partes se converta em uma janela para uma existência mais elevada.

Oradores dos Sonhos

Oradores dos Sonhos procuram um mundo físico em sintonia com o espiritual. É de sua crença fervorosa que o mundo espiritual seja emoção enquanto que o físico seja de conteúdo racional. Uma mente saudável precisa balancear ambos, assim também deve um mundo saudável. Além disso, os Oradores dos Sonhos esperam aproximar e unir o espírito e o corpo. Uma vez que todos vivam em sintonia com ambos os mundos, eles acreditam, a Ascensão ocorrerá – o mundo retornará ao seu estado puro, como ele era antes da Película. Internamente, os Oradores dos Sonhos tem uma filosofia similar: alcançando uma espiritualidade unificada desacorrentada de uma base importante. Na consideração dos Oradores da Ascensão, o corpo é apenas um campo de provas pelo qual a alma se torna um motor da magnificência.

Eutanatos

Os Euthanatoi jogam com suas cartas perto da roupa. Seu plano primário de trabalho permanece desconhecido até mesmo para grande parte do Conselho. Veja quanto tempo levou para a corrupção de Casa Helekar tornar-se conhecida!

Isto não dizer que os Euthanatoi são todos secretos e lidam com a morte. Eles praticam seu tipo de magia para remover sofrimento. Quando um corpo estiver doente, o médico pode cortar fora

a infecção; similarmente os Euthanatoi cortam o ventre inferior corrompido, fétido da humanidade para que o resto possa se desenvolver. Quando as dores da vida tornam-se muito grande, os Euthanatoi conduzem em uma nova chance no ciclo. Ironicamente, isto significa que a visão dos Euthanatos de Ascensão global (se é que eles têm este tipo de visão) é um mundo que não precise deles. Quando todo mundo aprender a tratar os outros com compaixão e ver a vida em si como um objeto de prazer, então a Boa Morte não será mais necessária. Os Euthanatoi suportam um fardo impressionante ao se preocupar com o mundo.

Individualmente, é claro, Euthanatoi são freqüentemente interessados em expandir seu conhecimento do ciclo cármbico e da roda da vida. Sem essa compreensão é difícil de julgar apropriadamente a Boa Morte. Quem disse que os Euthanatoi tem o direito de determinar quem morre? Cada Euthanatos escolhe a si mesmo a para fazer esta difícil decisão, e vive ou morre com as consequências. Ultimamente, os Euthanatos procuram se libertar da roda do carma, podendo superar as obrigações de um mundo doloroso.

Ordem de Hermes

Cara! A Ordem adere a um sistema mágico rigidamente definido, a uma hierarquia e um estudo dos elementos místicos que se conformam ao seu modelo. São insistentes, dogmáticos e muito, muito dedicados.

Entretanto, a perspectiva hermética sobre a mágica ultimamente rompeu em alguns pontos simples que criaram poderosos resultados. Como expõe sua Lei da Simpatia, se você muda uma coisa, muda outras coisas parecidas. Mágica, para a Ordem, não é apenas um chamado. É um meio de mudar o universo enquanto muda a si mesmo. Como a busca da Pedra Filosofal (uma busca ainda respeitada pela Ordem), o uso da magia transforma e aperfeiçoa o estado humano. E o que isto significa para as Massas? Bom, isto é um problema com a Ordem. É elitista. Se não for um mago, não é ninguém.

Não me interprete mal – a Ordem promove algumas coisas boas. De muitas formas, os Herméticos abriram caminho para a formação do conselho das Tradições e o uso do sistema de nove Esferas. Colocaram a magia poderosa na mesa e há muito aprenderam a separar o joio do trigo. Suas capelas têm as defesas mais efetivas e recursos mágicos mais eficientes disponíveis.

Mas como se pode dizer, “O que você tem feito por mim ultimamente?”. Os magos da Ordem são tão presos em suas políticas para continuar a procura pela real iluminação. É poder, conhecimento e Certame, sem a preocupação de se tornar um ser humano melhor. Inferno, você nem sequer tem voz na política da Tradição se não tiver uma longa sequência de títulos depois do seu nome.

A Ordem de Hermes possui alguns fabulosos ensinamentos mágicos, um robusto sistema de misticismo e alguns dos melhores Nodos e Talismãs do mundo. Se os Herméticos tirassem à cabeça da bunda e decidirem tomar a trilha da Ascensão ao invés da estrada do poder, eles poderiam fazer algum bem ao mundo.

Mark, suas políticas estão aparecendo. —Sir Lawrence

É. Para seu crédito, a Ordem produziu mais Arquimagos que qualquer outra Tradição. Se você

considera poder bruto deseável, os métodos da Ordem são eficientes.

Filhos do Éter

Os excêntricos cientistas do Conselho têm um acordo muito bom. Eles conseguem compreender as rejeições da tecnologia moderna – uma grande quantidade de coisas – e incorporam elas em suas próprias visões de realidades. O quê mais você pode pedir? Cada Eterita é um campeão de sua própria visão de Ascensão, criando teorias sobre a Tellurian e então compartilhando com qualquer um que pare para escutar.

Naturalmente, as visões extremamente personalizadas da realidade dos Etéricos causam problemas em sua busca pela Ascensão. Cada um tem seu conjunto de teorias, uma crença subjacente em como o universo supostamente funciona. Quando estas colidem, os Cientistas normalmente não querem abrir mão. Eles nem sempre estão abertos a novas ideias, especialmente aquelas que batem na cara de seus trabalhos favoritos.

Na superfície, os Etéricos são cheios de maravilhas. Eles usam o que outros descartam para formar suas idéias. O velho se torna vibrante como a possibilidade de uma vez mais. A partir desta ampla visão, eles têm a perspectiva da Ascensão: um caminho para olhar para todos os velhos pedaços do mundo em uma nova luz.

Verbena

O exterior neo-pagão que a maioria das pessoas pinta sobre os Verbena esconde uma intensa Tradição. Verbena levam seu trabalho muito a sério – eles são os vigias da vida. Como tal, eles vêem o processo de vida e crescimento como a marco da realidade. Sem a vida, o universo pode ser um lugar vazio e oco. Conseqüentemente, os Verbena apreciam todas as formas de vida, mesmo aquelas consideradas desagradáveis ou tabus pelos outros. Naturalmente, isto pode ser bastante chocante para o não-iniciado. Os Verbena não se importam. Dor é somente outra forma de viver. Adquira o conceito de que suas perspectivas são mais que um imperativo biológico e siga com a vida. Ascensão para o mundo vem com a desacorrentada liberdade do prazer em *toda* vida.

Em um nível mais pessoal, os Verbena desejam libertar-se dos preconceitos, preocupações e fragilidades da vida moderna. Inerente a tradições pagãs do velho, eles pode ser tipo os “nobres selvagens”, pondo de lado as preocupações materiais para glorificar o pulso da própria vida. Alguns não vêem nenhum conflito com a vida moderna; eles argumentam que a vida simplesmente escolheu crescer de uma forma curiosa. Aqueles que acreditam nisso ainda concordam na necessidade de olhar embaixo da pele pelo próprio pulso.

Quando os Verbena param de lamentar suas perseguições passadas e de fato se colocam em ação, eles são formidáveis. Pena que sua filosofia seja muito assustadora para a maioria das pessoas compreenderem, ou eles teriam um caminho holístico direto para a Ascensão.

Adeptos da Virtualidade

A mais nova adição das Tradições é observada com desconfiança por seus pares. Eles não deveriam. Eles estão bem no caminho de se tornar uma nova Ordem de Hermes.

Os truques tecnológicos dos Adeptos são muito distantes da Ordem de Hermes, você diz? Bem, olhe só para sua estrutura. Você tem uma escada de realizações com a Elite no topo e todo mundo de fora. Aqueles sem poder mágico nem são avaliados. Pior ainda, você pode pertencer a Elite e continuar sendo um cuzão. Tudo o que você tem que fazer são algumas acrobacias insanas que supostamente demonstrem sua Maestria com as Esferas. Engane os garotos grandes e você pode ser morto por esta presunção (veja Demonseed Elite).

Claro, os Adeptos são bastante independentes e utilizam à informática no lugar dos tomos místicos. E daí? Se eles não voltam seu foco em novas formas pioneiras de pensar, eles ficam tão estratificados quanto a Ordem de Hermes.

Basta de putaria. Os Adeptos tem uma coisa a favor deles, que é a inovação. Eles existem porque se fixaram em um conceito totalmente novo e o executaram. Eles continuam existindo apenas enquanto se mantiverem ampliando estes limites. Eles precisam levar esta busca externa por novos brinquedos para um plano interno: um impulso constante por uma nova e excitante inovação. Eles já mantêm as Massas fisgadas em sua tecnologia. Se eles puderem espalhar a mensagem certa, então a informação não apenas será livre, mas ela pertencerá a todos. Assim que o mundo possa dar o próximo passo, pessoas em toda parte encontrarão as formas de superar seus problemas pessoais.

Tradições e Focos

“Você deve desaprender aquilo que você aprendeu”

—qualquer um dos mestres Zen de filmes

Assim, nós já supomos que a adesão estrita a uma forma de pensar é uma barreira para chegar à verdadeira iluminação. Você pode estar apto a alcançar a Arquimaestria, mas o quão longe este poder pode levar você?

Se você deseja agarrar o cosmo, você precisa de todas as perspectivas. Isto significa pôr de lado todas as línguas, ferramentas e muletas familiares que você possuiu por tanto tempo. Olhar por novas formas de descrever seu universo.

Muitos magos ampliam sua percepção o suficiente para internalizar seus poderes. Fazendo isso, eles superam sua dependência por suportes. Isto não é fácil, e nem sempre é a melhor idéia. Você sempre se será melhor em sua língua nativa, apesar de tudo.

“Isso não é necessariamente verdade, Mark. Alguém pode facilmente esquecer tudo, exceto os rudimentos de sua língua nativa após passar muitos anos entre pessoas de outras terras.” — Sir Lawrence

“Estou trabalhando em uma metáfora aqui. Segue lendo.” — Mark

Existem muitos passos para superar seus focos. A maioria dos Mestres aprende um jeito de lidar sem um foco ou dois, mas ainda fazem melhor com sua ajuda. Pelo estudo cuidadoso da natureza da mágica você pode erradicar completamente sua dependência das estruturas em certas áreas. Isto dá trabalho - você tem que romper com os preconceitos que você adquiriu através de anos de estudo. É ainda mais difícil se você já se tornou um Arquimago, por causa da inacreditável dedicação que você

Superando os Focos com um Arquimago

É uma aflição. Uma vez que se tenha acostumado ao método, é quase impossível superar a inércia quando você já é um Arquimago. Algumas sugestões de custos adicionais para remover os focos para um Arquimago:

- Deliberadamente trabalhar contra os preconceitos para superar suas dependências (ao custo de um ponto permanente de Força de Vontade).

- Uma Procura dentro de um Reino do Fragmento apropriado.

- Estudar uma Esfera de magia sob o paradigma de uma Tradição diferente, começando com um nível efetivo de 1 e aumentando na medida em que melhora sua Esfera re-estudada até alcançar a Maestria.

- Morrer e reencarnar com uma nova perspectiva sobre seu Avatar.

A propósito, você sempre pode criar um mundo sob um paradigma. Se todo mundo acreditar em sua perspectiva, todo mundo poderia ter acesso a uma Despertar mundial. Neste cenário, você nunca perde seu foco, mas você não precisaria fazê-lo. Boa Sorte.

já colocou em uma forma particular de mágica. Mas isto pode ser feito.

Ascensão Interna

O truque real da Ascensão é que ela não trata de poder mágico. É realmente sobre quem você é. Tornar-se uma pessoa mais sagrada, iluminada, espiritualizada é o verdadeiro objetivo da Ascensão, mas Arquimagos perdem este ponto completamente.

Então o que você faz pela estrada da Ascensão? Identifique suas falhas e as supere. Aprenda com os outros. Pratique a racionalidade — compreenda o que você experimenta e lide com isto. Melhorar o mundo é importante, mas mais importante é ver como as pessoas reagem a você e como melhorar a si mesmo.

Procuras são importantes marcos para o mago que deseja desenvolver-se. Os testes encontrados em uma Procura intensificam as fraquezas em seu caráter. Se você se lembra de suas Procuras, preste atenção nelas. Mesmo quando seu Avatar parece antagônico, ele está dizendo algo importante. Evite o conceito que você conhece tudo, incluindo suas limitações. Sempre existe algo para aprender e espaço para melhorar.

Mais importante, mantenha a ampla perspectiva. O universo promove infinitos pontos de vista. A Guerra da Ascensão é prova suficiente da verdade variável. Todo mundo encontra diferentes formas de ver a Tellurian. Já que as maiorias das visões funcionam, há alguma legitimidade em cada paradigma. Estas são lições duras, mas também aquelas que mais valem a pena aprender. Se você evitar as armadilhas, o prêmio sempre está lá.

Arquimagos possuem um problema adicional a respeito da Ascensão. Tendo gasto séculos perseguinto poder, a maioria perdeu seu caminho. O rigor de alterar conceitos universais significa que aqueles conceitos universais alteram você. Arquimaestria envolve o mago no funcionamento do próprio universo, e ele se torna algo como uma ferramenta para o cosmo.

Mas nem tudo está perdido. De fato, as Arqui-Esferas podem providenciar novas e surpreendentes percepções sobre a realidade e a de si mesmo, permitindo ao Arquimago a forjar um novo, e possivelmente mais curto, caminho para a Ascensão. Aqui há, contudo, um drástico

preço a ser pago. É praticamente impossível para um Arquimagos Ascendam em uma vida já dominada pela busca de poder. Mas com esforços cuidadosos, ele pode preparar a si mesmo para a Ascensão em uma próxima vida. O problema, contudo, é que este Efeito é sempre letal. O Avatar do Arquimago carrega uma parcela de sabedoria, um tipo de imperativo oculto na próxima vida, conduzindo o indivíduo ao longo do caminho da Ascensão. Isto nem sempre funciona; o Arquimago essencialmente precisa "programar" seu Avatar com a subjugante necessidade de encontrar um caminho diferente.

Ascensão no Contexto de Salvação

Para a maioria das criaturas sobrenaturais do Mundo das Trevas, existe um caminho de compreensão e sabedoria que permite ao personagem ir além dos limites de sua forma. Vampiros, aparições e mesmo fadas tem seus próprios estados iluminados no qual encontram a força interior necessária para enfrentar o mundo. Para os vampiros e as fadas é um equilíbrio dentro de seu próprio ser que permite a eles existirem sem que se produza um decaimento espiritual. Aparições, por outro lado, alcançam o equilíbrio com suas Sombras que dá a eles à coragem para enfrentar sua própria morte e ir para o grande além. A Ascensão dos magos, por outro lado é uma busca pelas inimagináveis alturas da compreensão, sabedoria e iluminação; não é sobre aceitar o lado escuro de sua alma, e sim purificá-lo.

Para o mago, o primeiro passo é dar-se de conta que tem um lado negro. Com diz o ditado, o caminho para o inferno é pavimentado com boas intenções. Os que pretendem Ascender podem gastar muitas vidas procurando poder mágico, grandes segredos ou vilões para batalhar. O truque, é claro, é encontrar o poder mágico porque é a coisa certa a se fazer. O mago no final das contas, transforma as partes mais básicas de seu ser e, essências mais iluminadas e purificadas. O que quer que isso signifique, a conquista

de uma disciplina interna, o conhecimento das interconexões entre todas as coisas ou a ou a dissolução de conceitos pessoais em face da vida crua por si só, separa a fraqueza humana para se tornar algo melhor.

Ainda que os magos em geral não conheçam os conceitos esotéricos das aparições, como Transcendência, aqui nós temos repetida as oito verdades da Transcendência por causa da concisão. Não será ruim se os magos as converterem em marcos de sua vida enquanto caminham pela estrada da Ascensão.

Paciência

Impulsos melhores

Conquiste o mal interior

Faça as pazes consigo mesmo

Faça a paz com o mundo

Valorize a mente e o corpo

Valorize a "Transcendência" acima de sua identidade

Aperfeiçoe suas virtudes positivas

A maior diferença entre os magos e outros seres sobrenaturais é que os magos é que a luta é tanto interna quanto externa. Ninguém pode simplesmente decidir ser uma pessoa melhor. O aspirante dedicado deve se esforçar diariamente desenhar o melhor curso através de um quase intransponível pântano moral.



Apêndice: As Chaves para o Universo



As regras! Aqui, finalmente, está o principal de se fazer uma crônica com Arquimagos, Arqui-Esferas, Exemplares e tudo o mais, acrescido de algumas dicas

sobre lidar com os aliados e inimigos que aparecem em uma crônica de Arquimagos e como formar um jogo envolvente com personagens que podem rearranjar o cosmos.

As Arqui-Esferas



Somente o maior autodomínio, a vontade mais poderosa e a iluminação mais profunda podem penetrar as Arqui-Esferas. Alguns Mestres passam suas vidas inteiras à beira desta percepção, incapazes de discernir as verdadeiras profundidades. Não é suficiente exercer poder sobre as Esferas, estudar com alguns Mestres e se envolver numa pequena experiência. A combinação certa de talento, sorte e dedicação impele o mago até os últimos limites de compreensão.

Desenvolver uma Arqui-Esfera, então, não é uma simples questão de despendar um punhado de pontos de experiência. É um arco de história, um microcosmo da busca por iluminação. Considere mais do que apenas a experiência do mago ao decidir se adiciona ou não Arqui-

Esferas à mistura. Considere as necessidades da história. O que motiva um mago a desenvolver Arqui-Esferas – ou o leva a falhar? O mago precisa ter um foco incrível. Muitos mentores e fontes de informação são necessários. Ele precisa entender todas as facetas da Esfera. Mais importante, ele precisa suportar a falha, de novo e de novo, sem desistir. Como o mago lida com as falhas e aprende com elas é tão importante quanto como ele prevalece.

Finalmente, essas Artes levam tempo para aprender. Embora os gastos com experiência sejam os mesmos (ou o que quer que seja que o Narrador decida), cada ponto toma cerca de cinco anos de estudo e treino. Este tempo não é necessariamente gasto enclausurado com outro Arquimago, mas é pelo menos gasto com buscas obscuras para entender os aspectos das Esferas. Os Antecedentes Mentor e Biblioteca podem

ser usados normalmente, mas no final esses poderes precisam provir do entendimento interno.

Usando as Arqui-Esferas

Nesse livro, nós discutimos poder, responsabilidade e visão. Magos não são os únicos que precisam dessas qualidades para exercer a Arquimágica. Jogadores e Narradores também precisam.

Arqui-Esferas não são apenas poderes bacanas adicionais. Elas são mudanças fundamentais no cosmos, em alguns casos alterando constantes da realidade. Quando se faz alguma besteira com poderes de tal magnitude, você pode descer rapidamente num modo de destruir o jogo. Arquimagos não lançam esse poder por aí, por todas aquelas razões já discutidas. Mesmo jogadores com personagens Arquimagos deveriam exercer restrição. Como Narrador, não hesite em usar o que tiver ao seu alcance incluindo Choques de Retorno de escalas cósmicas ou uma associação de raivosos Arquimagos e Exemplares para assegurar que magos com Arqui-Esferas usem seus poderes com responsabilidade. Ao invés de apenas "lançar mágicas" com Arqui-Esferas, olhe para elas como chaves fundamentais da história, ou até como um gancho para uma nova história completamente diferente. Dado o tempo e poder necessários para invocar um Efeito de Arqui-Esfera, um mago provavelmente não deve nem ter a oportunidade de usar tal poder mais de uma ou duas vezes em uma história. Troque "poderes" por "histórias".

Com esse saudável aviso em mente, nós apresentamos os maiores níveis além da Maestria. Se você pretende usá-las em sua crônica, tenha certeza que você sabe com o que está se metendo! Um Narrador não tem nenhuma obrigação em deixar um jogador usar esses poderes uma vez sequer. Mesmo se você estiver jogando uma crônica de Arquimago, tem muita coisa a se fazer usando apenas os poderes inferiores de Esferas e as Habilidades. Reserve as Arqui-Esferas para problemas reais, dessa forma seu uso raro vai se tornar ainda mais mágico.

Note que as descrições das Esferas não incluem exemplos, pelas razões já citadas. Não tem essas coisas de "rotina" para poderes dessa magnitude!

Ajustando a Dificuldade

A maioria das dificuldades é baseada no nível da Esfera mais algum modificador. Com as Arqui-Esferas, ajustar a dificuldade pode se tornar bastante estratosférico. Não é um grande problema: sempre que a dificuldade subir acima de 9, as dificuldades adicionais se transformam em sucessos necessários para a jogada. Dessa forma, se você tem uma dificuldade igual a 9 e sofre mais uma penalidade, agora você precisará de pelo menos dois sucessos para conseguir o Efeito. Isso remove os sucessos do total, então o Efeito final não é tão potente.

Por causa da grande dificuldade em usar as Arqui-Esferas e em alcançar os sucessos necessários para afetar mudanças cósmicas, a maioria dos Arquimagos as realiza com um ritual estendido com Quintessência. Isto está perfeitamente correto; magos precisam trabalhar duro para liberar tamanha pressão.

Cruzando as Barreiras

Já que Arquimagos tem poderes incríveis nas pontas dos dedos, parece natural jogá-los contra inimigos de escala similar – lobisomens lendários, vampiros anciões e

assim por diante. Apesar de muitos crossovers darem a impressão de outro oponente formidável, um temperinho pode desandar o angu de qualquer Arquimago.

Quando comparar poderes, a forma mais fácil é olhar os níveis de Esfera do mago contra o nível da Disciplina/Dom/o-que-for do seu oponente. Um vampiro com seis pontos numa Disciplina pode efetivamente contra-atacar uma Esfera de sexto nível, por exemplo. Um lobisomem de posto ancião pode contestar qualquer poder dum Arquimago. Simplesmente role as paradas de dados apropriadas uma contra a outra; a não ser que as Características da outra criatura sejam (supondo que sim) absurdamente além de qualquer parada de dado, as chances são que o Arete do Arquimago seja equivalente a maioria dos poderes.

Entretanto, os poderes de magos são abstratos o suficiente para que considerações sobre a história sejam feitas anteriormente. Em alguns casos, a Maestria da Esfera de um Arquimago pode explodir a competição. Em outros, possa parecer apropriado para um poder especializado de outra criatura se defenda ou subverte o Efeito do mago. Use o melhor julgamento. Um Arquimestre da Mente deve ser habilidoso em todas as formas de invasão mental, mas um vampiro ancião com seis pontos em Dominação e alguns séculos de prática pode estar apto em entrar sem ser notado. Se o paradigma do mago não conta com um ataque específico, defesa ou previsão, então não tem jeito para até um Arquimago contra-atacar.

Correspondência

Mestres de Correspondência geralmente usam duas teorias principais em seus trabalhos. A primeira é a doutrina mística da propagação. A segunda e mais recente das duas é o de Ponto de Correspondência.

Para todas as Arqui-Esferas, existe um passo que os magos têm que dar além da Maestria. Para Correspondência, o mago deve descobrir como estar no mesmo espaço que ele mesmo; o Ponto de Correspondência permite que o Mestre exista em vários lugares simultaneamente. Em seguida, o mago precisa resolver o paradoxo de coexistir no espaço com ele mesmo enquanto mais de uma consciência simultânea num espaço único. Confuso? Ninguém disse que seria fácil.

••••• Dobrar Espaço/Criar Espaço

Raramente usado dentro do Horizonte, esse poder permite ao Arquimago reduzir ou aumentar a distância entre dois objetos quaisquer. Se o Arquimago não está trabalhando num lugar vazio, então ele precisa usar outras Esferas para manipular os Padrões que estão entre os dois pontos (ou Espírito, se na Umbra). Sucessos podem ser usados para remover ou adicionar espaço na área. O mago pode criar uma faixa ou uma bolha de distância adicional na área, puxando os Padrões como uma bala puxa-puxa com mágicas conjuntas para fazer com que eles ocupem a nova distância. Da mesma forma, um mago pode colapsar uma área do espaço para um pequeno ponto, facilmente permitindo que alguém o atravesse.

Nesse nível de Arquimasteria, o mago pode efetivamente criar espaço, gerando uma zona de inanidade que empurra para fora o espaço existente ao redor. Com as mágicas certas de Padrão, esse espaço pode ser preenchido com outra matéria ou fazer com que pareça parte da paisagem pré-existente. Note que o espaço não é um Padrão propriamente dito; ele é apenas, como um Arquimago brincou uma vez, "o

lugar onde a Tellurian deixa todas as coisas dela." Dessa forma, criar espaço não requer o uso de Quintessência.

Um mago pode dobrar um Padrão pré-existente para empenar a sua interação com o espaço. O mago pode pegar uma pessoa e retorcê-la até a forma de um pretzel; subjetivamente, a pessoa ainda parece existir de acordo com suas proporções normais, mas o mundo ao seu redor está horrivelmente dobrado. Naturalmente, isso pode levar a todo tipo de complicação, apesar de não causar dano algum.

[Dobrar ou criar espaço é quase sempre uma ação muito complexa (10 sucessos ou mais). Dobrar um Padrão é um Efeito conjunto, e também é uma ação complexa.]

••••• •• Sem Proteções

Como o nome desse poder implica, o mago percebe que limites são uma coisa praticamente indignas de nota, desde que a região dentro da proteção é espaço que possa ser alcançado.

Normalmente, um mago pode usar Correspondência para sobrepujar áreas protegidas, teleportando-se diretamente pra dentro ou fora duma área com portais de Correspondência e dobrões. Entretanto, as proteções estão ligadas aos Padrões da própria Tellurian, então até mesmo um mago que não precisa cruzar o espaço entre um lugar e outro pode ser obstruído, ferido ou excluído. Com esse entendimento, o mago não se baseia mais nos Padrões da Tellurian para se guiar. Ao invés de usar o Ponto de Correspondência como um portal externo para todos os espaços, o mago se torna uma espécie de Ponto de Correspondência, existindo em todos os lugares de uma vez, ultrapassando os efeitos das proteções que estejam ligados a conceitos como "dentro", "fora" e "tocando".

Um mago pode temporariamente negar os poderes de uma proteção para que outros possam atravessá-la. O processo é parecido, mas o próprio mago vira um portal de Correspondência pelo qual os outros acessam o espaço protegido ou objeto. Entretanto, desde que o mago possa facilmente co-localizar aspectos de si mesmo, os alvos não precisam necessariamente vê-lo, tocá-lo ou até mesmo estarem cientes do Efeito.

[Ultrapassar uma proteção dessa forma normalmente adiciona a potência da proteção para os sucessos requeridos em outras funções da Correspondência. Naturalmente, o mago nem mesmo precisa pisar numa área protegida; ela simplesmente pode alcançar o interior ou até mesmo pegar um objeto protegido sem nenhum problema. Quebrar uma proteção temporariamente requer derrotar o poder da proteção, assim como mágica resistida, e os sucessos adicionais permitem outros entrarem na proteção com a ajuda do mago.]

••••• ••• Limites do Espírito

Nesse nível de Arquimaestria, o mago pode viajar pra qualquer lugar da mesma forma que teleporte de Correspondência normal ou co-localização, mas ainda leva a realidade material (ou espiritual) consigo. O mago carrega algumas das características dos espaços terrestres com ele quando viaja. Mesmo que ele não esteja tecnicamente co-localizado com a Terra, ele não precisa sofrer os efeitos mais fortes do ambiente de seu local físico.

Se um Arquimago com essa maestria de Correspondência vai da Terra pra qualquer lugar do

Horizonte, ele ainda precisa cruzar a Película ou sofrer os efeitos do espaço. O mago traz os aspectos materiais da Terra com ele; não se pode criar aonde quer que vá. O frio extremo e a radiação do espaço ainda são mortais. Se ele viaja para fora do Horizonte, ele não carregará esse aspecto material com ele, já que aquela região rejeita a separação do mundo espiritual e material. Maestria em Espírito é requerida para sobreviver aqui. Desta forma, esse poder não o protege de invasões de forças ambientais exteriores, mas permite ao mago trazer reservas terrestres o suficiente, como respirar normalmente, andar no (não-existente) solo e assim por diante.

Já que o mago pode facilmente criar bolhas de espaço que compartilha características com outro espaço – essencialmente espaços co-localizados ao invés de apenas objetos – é apenas uma questão de cortar um pedaço do espaço onde apenas o mago e outros com esse nível de Arquimaestria tenham acesso.

[O mago deve atingir sucessos o suficiente para manter o campo pela duração de sua viagem em território hostil. Construir um espaço cercado portátil requer um ritual estendido de complexidade moderada (normalmente de dez a quinze sucessos) dependendo da área construída e do tempo que o espaço deverá existir.]

••••• ••••• Sem Limites

Nesse nível, qualquer movimento é possível. Magos com a Arquimaestria de Correspondência suprema podem quebrar qualquer barreira, inclusive a Película e o Horizonte. Para o mago, todo espaço é um espaço.

[Para alcançar qualquer lugar na Terra, apenas um sucesso é necessário e dois caso o local esteja protegido. Viajar dos limites do Horizonte para o lado material da Película Terrestre necessita entre dois e cinco sucessos e viajar da Terra para qualquer lugar além do Horizonte precisa-se entre sete e dez sucessos. Entretanto, sobreviver além do Horizonte ainda requer Maestria em Espírito.]

Entropia

A Arquimaestria de Entropia é tanto fácil quanto impossível. O mago precisa perceber que seu destino é sua culpa. Ele vai aonde vai devido às escolhas que já fez. Ele precisa também perceber que não pode mudar esse destino sem mudar quem ele é. Isso é muito mais profundo do que simplesmente dizer "ótimo, eu aceito que eu faço meu próprio destino". É um entendimento de que cada ação que ele tomou coloriu seu futuro, e que ele não pode escapar das consequências da sua existência. O mago pode ser capaz de dobrar o universo aos seus caprichos, mas no final das contas ele precisa viver consigo mesmo.

••••• • Ordem Estultificante/Caos Absoluto

Neste nível de entendimento, o mago ganha total determinismo sobre o acaso. O Arquimago pode negar qualquer mudança, ou recorrer à Entropia para reduzir um objeto ou ser às suas partes componentes. Enquanto que os níveis inferiores de Entropia permitem ao mago afetar o resultado do acaso enquanto algum elemento de possibilidade existir, esse poder o permite gerar caos bruto ou remover completamente a probabilidade. Um movimento de mão pode dispersar um objeto em moléculas se movendo aleatoriamente, ou agregar uma forma a partir de elementos dispersos.

[Embora o mago possa construir ou destruir Padrões com este nível de Entropia, tais Efeitos são geralmente conjuntos com outras mágicas de Padrão se forem planejados para durar. Criaturas e objetos podem ser reduzidos às suas partes componentes (sofrendo dano de Entropia) ou podem ser transformados em autômatos totalmente estáticos pela duração do Efeito, tornados incapazes de aprender, crescer ou mudar.]

••••• Destino das Espécies

Neste estágio de Entropia, o mago pode controlar a evolução de uma espécie. Embora o mago inferior veja o efeito da Entropia em Padrões singulares, probabilidades caóticas e construtos intelectuais, o Arquimestre a entende numa escala de meta-Padrão. Ele a vê não apenas em Padrões, mas nas interações entre eles. Ele pode fazer uma espécie mais adaptada a seu ambiente, tornando-a mais prolífica. Ele também pode fazer o oposto, causando sua extinção. Sem acesso a mágica de Correspondência isso pode levar diversas gerações, na medida em que o mago abençoa ou amaldiçoa os membros mais próximos da espécie. Para uma espécie migratória, ou para uma espalhada pela Terra, Maestria em Correspondência pode ser necessária para que qualquer efeito real aconteça. Ainda assim, esse Efeito potente é, essencialmente, Entropia infecciosa. O mago toca os Padrões de uma forma que faz o Efeito em cadeia se espalhar.

[Naturalmente, afetar um grande número de criaturas é um empreendimento gigantesco. O mago deve lançar o Efeito consistentemente diversas vezes como um ritual estendido de forma a afetar criaturas o suficiente. Esse uso de Entropia é um pouco mais gradual do que os níveis inferiores; a inércia armazenada em tantos Padrões requer algum esforço para mudar. Usado conjuntamente com Tempo e Correspondência, um mago poderia teoricamente reduzir uma espécie à extinção em um dia ou hiper evolu-la, embora seja melhor deixar tais ações incrivelmente vulgares para universos de bolso e experimentos pessoais.]

••••• Romper a Mortalha/Negar o Fim

O Arquimago literalmente abre a Mortalha, ou a fecha! Ligado intimamente ao Mundo Inferior, o controle do mago sobre a Entropia quebra as barreiras da morte. Com nada além de um passo, o mago pode andar até o Mundo Inferior como os Mestres de Espírito. Contudo, ele também pode reorganizar os poderes da morte a seu gosto. Embora manipular o Mundo Inferior seja um empreendimento perigoso (veja o Capítulo Três), o mago é plenamente capaz de remontar vida a partir da energia niilista rodopiante da morte ou interromper o abraço do Esquecimento sobre um objeto ou criatura.

[Ao torcer o progresso do Esquecimento, o mago pode reduzir ou parar o processo de morte, doença e ferimento. Arquimestres com esse nível de Entropia podem impedir que os espíritos dos mortos se dissolvam na nulidade da pós-vida, ou canalizar as tempestades do Mundo Inferior para direções diferentes. Tais Efeitos são razoavelmente triviais, embora uma falha crítica possa ser desastrosa.

Entrar de fato no Mundo Inferior ou reviver os mortos são, claro, feitos dignos de Orfeu. O mago precisa empreender uma busca para executar o Efeito apropriado, literalmente reunindo de volta o sujeito ao rasgar a barreira entre a vida e a morte, dessa forma destruindo as distinções entre caos e ordem. Tais feitos são tarefas de

grande complexidade (20 sucessos ou mais) e dificuldade.]

••••• Destino Verdadeiro

O universo é um livro aberto para os maiores estudiosos da Entropia. Acaso e destino são decretos enormes, e o Arquimestre supremo não reconhece contradições em sorte, escolha e predestinação. Ao invés de simplesmente manipular os resultados da provabilidade, o mago pode ver o curso de cada faceta da Tellurian. Ele pode observar as linhas que influenciam todos os Padrões e o eventual final do existir.

[O mago pode alterar o Antecedente Destino livremente, aumentando-o ou diminuindo-o, ou até mesmo mudando o verdadeiro destino. Prever o futuro com esse nível de Entropia permite ao mago determinar o Destino da criatura também, e apenas as mágicas mais potentes podem barrar tais percepções. Embora o mago não necessariamente veja através do tempo, ele imediatamente entende todos os resultados possíveis, e comprehende aqueles que virão a ocorrer a menos que forças fenomenais sejam postas em ação. Mudar o Destino é uma ação complexa (10 sucessos ou mais), ao passo que modificar o nível de Destino de um mago significa reconstruir a interação do acaso e do fado dentro de seu Padrão, requerendo cinco sucessos e dez pontos de Quintessência por ponto mudado.]

Forças

Como em todas as mágicas Padrão, a Arquimaestria em Forças requer que o mago entenda as Forças em um nível interconectado ao invés de um nível de Padrão isolado. O mago deve beneficiar-se do Padrão universal de Forças. Ao se aventurar no Reino Fragmento apropriado, ele ganha um vislumbre da Força unificada, o Padrão que descreve a soma de todas as forças no universo. Uma vez que esse Padrão (teoricamente) expressa todas as forças possíveis, isso significa que o mago experimenta simplesmente cada combinação de Padrões de Forças possível. Isto é tipicamente letal.

••••• Economia de Força/Sentir Força Universal

Abrindo-se para a força universal, um mago pode ver as interações dos Padrões de Forças e seus começos e finais naturais. Embora percepções normais de Forças permitam a um mago ver as interações de tais Padrões, esse nível de Arquimaestria o possibilita traçar conexões entre um Padrão e suas origens, suas interações com outros Padrões e seu eventual destino. Tal visão ampla permite a ele determinar onde e como aplicar força para o efeito máximo com o esforço mínimo.

[Com a habilidade de sentir as forças universais, os outros Efeitos de Forças do mago se tornam muito mais eficientes. Perceber Forças permite a ele traçar um Padrão de Força de volta a suas origens ou extrapolar seus resultados prováveis. O mago também pode direcionar outras manifestações de Forças com metade dos sucessos usuais requeridos, contanto que ele tenha ativado a percepção universal.]

••••• Placas Tectônicas

Ao manipular linhas inteiras de Padrões de Forças de uma só vez, o mago pode derrubar porções de um continente no oceano, ou erguer partes do chão marítimo. Sem mágicas de Correspondência ou Tempo, contudo, ele certamente será pego



na devastação. A propósito, alguém na classe se lembra de nossa discussão sobre erros que não se deve cometer?

[Simplesmente, o mago pode mover continentes inteiros com Forças. Ao invés de apanhar ou criar Forças individuais, ele reúne todas as forças atuando sobre um objeto em um único vetor e as modifica de acordo com seus caprichos. Embora as consequências dessa manipulação sejam fenomenalmente devastadoras, o mago pode estender seus Padrões de Forças para afetar tanta área quanto ele puder reunir sucessos para seu Efeito. Melhor não saber das consequências vulgares.]

••••• ••• Mover Reinos

Normalmente, o comando de Forças de um mago é limitado à interação de forças que lidam com outros Padrões. Com suprema concentração, contudo, é possível gerar forças que interagem com o espaço da Tellurian, designadas especificamente para empurrar os limites da própria realidade.

O mago agora pode mover Reinos. Reinos feitos por magos são razoavelmente fáceis de se mover, enquanto que Reinos maiores e mais estáticos requerem um pouco mais de esforço. Sob as circunstâncias adequadas, ele poderia alterar as posições aparentes de várias localizações da Umbra, até mesmo impelindo Reinos normalmente separados em breve contato. Reinos são geralmente grandes demais para serem empurrados através da Película, porém; a resistência seria fenomenal.

[Use sua imaginação – o mago nesse nível de poder pode mover Reinos Úmbrails, tornando o acesso a eles

mais fácil ou mais difícil. Pequenos Reinos de bolso e Latifúndios podem precisar de apenas 10 ou 15 sucessos para serem movidos, enquanto que um Reino Fragmento completo requeria o trabalho de vários magos agindo conjuntamente para atingir 30 sucessos ou mais. Lembre-se, também, de que a inércia histórica faz com que os Reinos tendam a se mover de volta para seus estados originais se deixados a sós.]

••••• ••• Alterar Forças Universais

Nesse nível de Arquimaestria, o mago pode alterar forças que afetam toda a Tellurian. Ele pode manipular a interação dos Shenti, movendo-os para mais perto um do outro, ou separando-os. Ele pode mudar brevemente a maneira com que uma força universal funciona, ou até mesmo inventar uma força inteiramente nova ("Esta é a Força de Thon, que remove as distinções de gênero!").

Alguns Eutanatos tem imaginado se o próprio Esquecimento seria um aspecto de um Exemplar de Forças. Seria possível que toda força seja apenas uma emanção da vontade de algum mago antigo que imaginou o cosmos à existência?

[Ao fazer uma jogada fenomenal de Efeito, um mago pode transmutar a natureza de uma força universal – alterando como o magnetismo funciona, por exemplo, ou mudando a força nuclear forte. Esse tipo de Efeito rapidamente se desencadeia para fora do controle do mago, conforme a inércia histórica resiste; tal mudança dura apenas alguns poucos turnos no máximo. Ainda assim, mudar a constante gravitacional

do universo tem seus usos. Também, um mago pode rapidamente criar uma nova força universal e então usar mágica de Forças mais mundana para conjurar ou modificar forças daquele novo tipo. Ambos são uma tarefa bastante complexa (15 sucessos ou mais), embora uma vez adicionada à Tellurian, uma força universal pode durar algum tempo.]

Vida

Para se tornar harmonizado com o Padrão universal de Vida, o mago precisa fluir através de um grande número de Padrões de Vida inferiores, entendendo o fluxo entre predador e a presa, putrefação e renascimento. A Vida forma os Padrões que são intimamente ligados à Tellurian pela mudança. Embora outros Padrões mudem também, apenas os Padrões de Vida se encaixam naturalmente no fluxo de energia universal, tomando e fornecendo Quintessência para a fonte cósmica. O mago precisa experimentar esse fluxo, a própria força da Vida, viajando através de muitos e variados Padrões Vitais. A forma mais rápida de se fazer isso é provavelmente se tornar uma praga.

••••• Transformação Perfeita dos Outros/Nova Vida

Visto que um Arquimago de Vida tenha anteriormente adquirido a habilidade de mudar seu Padrão Vital de acordo com a sua vontade, agora ele pode transformar outros em formas de vida que ele já tenha estudado anteriormente sem mudar a inteligência do alvo. Mesmo Mestres de Vida não podem criar formas de vida completamente novas, mas com este nível de entendimento, um Arquimago pode criar um Padrão que não tenha relação alguma com criaturas que ele tenha visto anteriormente. O Arquimestre também pode fazer Padrões Vitais que tenham propriedades únicas não encontradas normalmente na vida natural – Padrões que subsistem em matéria básica, que não são afetadas por certos Efeitos de Forças ou Matéria, ou que interajam com outras vidas de formas estranhas e imprevisíveis.

[Novos Padrões Vitais estranhos podem ser criados da mesma forma que outras formas de vida poderiam ser criadas com os níveis inferiores da Esfera, e o mago pode especificar como eles interagem com outros Padrões. Similarmente, o mago pode transformar outras formas de vida da mesma forma que ele pudesse transformar a si mesmo com a Maestria em Vida, em quase todo tipo de criatura sem perda da inteligência original.

Além disso, manipulações massivas de Padrão são mais fáceis. O mago pode afetar um grupo inteiro de Padrões sem dificuldade, atando um único Efeito em todos eles – curar todo mundo numa área ou transformar um grupo de animais – tão fácil quanto seria mudar uma única criatura. Para tal manipulação em massa, o mago necessita apenas afetar a área desejada, sem se preocupar com o número de alvos.]

••••• Escala de Vida/Infecção

Embora Padrões de Vida individuais carreguem cada um seu próprio fluxo Quintessencial, eles estão todos ligados por suas conexões primordiais com o Primórdio. Com esse entendimento de Vida, um mago não está mais limitado a mudar Padrões individuais ou a criar mudanças em grupos de Padrões; ao invés disso, ele pode causar uma mudança aos fluxos subjacentes de Vida, alterando todos os Padrões de um certo tipo dentro da área do Efeito. Isto não é uma simples manipulação de Padrão, mas antes uma mudança no próprio fluxo de Quintessência, que por sua vez faz o Padrão mudar de acordo. O mago poderia fazer

todos os mamíferos da área se tornarem aptos a subsistir apenas com ar, ou mudar somente humanos em um local fazendo-os incapazes de andar. Fazê-lo é tão fácil quanto afetar qualquer Padrão de Vida sozinho. Em efeito, o mago muda um meta-Padrão da Vida de forma que toda a vida a seu redor responda.

Com controle sobre a meta-Padrãoização, o mago também pode executar efeitos que pulam de um Padrão Vital para outro. Conforme interagem, Padrões Vitais alteram uns aos outros e trocam Quintessência. O mago pode colocar um Efeito em um Padrão de Vida de forma que ele salte para outros Padrões, duplicando a si mesmo ou mudando inteiramente. Dessa forma, um Padrão poderia ser infectado com uma “doença” debilitante ou prestativa que se espalha para os outros, ou tal alteração poderia ser feita para simplesmente saltar de indivíduo para indivíduo sem se copiar.

[Quando efetuar uma alteração de meta-Padrão de Vida, o mago faz todos os Padrões de um tipo específico sofrerem a mesma alteração geral. Ao invés de requerer uma mudança específica, contudo, essa mudança pode ser generalizada de acordo com as propriedades gerais dos Padrões envolvidos. “Fazer todas as pessoas da área brotarem asas” é possível sem reescrever cada Padrão individual, assim como “fazer todos os peixes se tornarem capazes de respirar ar, a despeito de outras diferenças em suas estruturas físicas”. O jogador precisa apenas fazer um teste como se estivesse afetando um único Padrão – nesse caso, os fundamentos subjacentes dos Padrões Vitais envolvidos e seus laços Quintessenciais.

Além disso, o mago pode construir um Efeito que salta de Padrão a Padrão conforme as criaturas interagem. Esse Efeito dura de acordo com a duração obtida por ele; Efeitos permanentes são teoricamente possíveis, mas Padrões de Vida têm uma maneira de se adaptar a mudanças ao longo do tempo. Ainda assim, essa é uma forma insidiosa de lidar com inimigos, ajudar aliados ou até mesmo espalhar uma mensagem.]

••••• Criar Metamorfo/Vírus

Um mago neste nível de Vida pode agora garantir a outros a habilidade de alterar suas próprias formas. Ele pode essencialmente fundir dois Padrões, permitindo a mudança entre eles e inclusive adicionar formas que combinem aspectos dos dois. Ele também pode criar Padrões que simulam ser componentes de outros Padrões, no limite máximo entre Vida e Matéria.

[Ao mudar um Padrão de Vida para conter elementos flexíveis, o mago pode dar a ele a habilidade de mudar sua própria natureza – seja através de uma série de formas metamórficas estáticas ou de uma sequência aleatória de transformações bizarras. Esta ação segue as regras normais para transformar Padrões Vitais. Note que tal criatura não é um verdadeiro metamorfo espiritual como um lobisomem, mas antes um mutante físico. Assim sendo, esse poder não garante nenhuma das habilidades espirituais especiais que os metamorfos sobrenaturais possuem.

Além disso, o mago pode construir Padrões Vitais que desenvolvem fluxo Quintessencial apenas em contato com outros Padrões Vitais ativos. De outro modo, estes Padrões são inertes, com seu fluxo de Quintessência preso em uma espiral interna. Tais Padrões se estendem aos limites de ambos, Vida e Matéria; um Padrão viral como esse é pouco detectável com mágicas de Vida, e podem interagir com outros Padrões Vitais como uma combinação de Vida e Matéria. Acredita-se que o início da cibernetica Tecnocrática veio destes Padrões.]

••••• Imortalidade Perfeita

O penúltimo entendimento de Vida torna o próprio Padrão de um mago imutável. Apenas através da vontade do mago seu Padrão Vital poderá ser afetado. Idade e doenças não são ameaças, tal como mágicas inferiores de Vida, mas agora nem mesmo ferimentos físicos causam mal real. O Padrão do mago se sustenta a despeito do dano percebido. De fato, o Padrão que uma vez foi sua força vital é agora externo a ele. O mago simplesmente o expande para se amarrar diretamente à Tellurian. Nenhuma quantidade de dano pode destruir essa conexão.

[Um mago que alcance esse nível de perfeição é funcionalmente imortal. Ele pode sofrer a desincorporação completa de sua forma física; seu próprio Padrão Vital não está mais ligado à simplicidade de sua massa física grosseira. Claro, sobreviver a danos ou envelhecimento extremos é bastante Paradoxal na Terra, mas na Tellurian o mago é essencialmente imortal à face de nada menos do que outro Exemplar ou um deus.]

Matéria

Entender a universalidade da Matéria pode parecer a mais segura e rápida das mágicas de Padrão, mas na verdade é a maneira mais rápida de se perder. Assim como Forças avançadas, a Arquimaestria de Matéria vem com a compreensão das relações entre os Padrões de Matéria através da Tellurian. O mago precisa se aprofundar na natureza da matéria, sua existência como um estado solidificado de Quintessência e, ultimamente aprender as propriedades mais básicas da Matéria através de suas diferenças de seu próprio Padrão Vital.

••••• Alterar Estado

Embora alteração de matéria possa parecer similar aos níveis anteriores da habilidade, neste nível o mago pode facilmente modificá-la através de vários estados.

[Todas as propriedades necessárias são alteradas para induzir uma mudança de estado (sólido, líquido, gasoso, plasma, éter), requerendo um sucesso por mudança. Uma mudança para plasma tecnicamente requer Forças 3, e éter (ou Quintessência) requer Primórdio 2. Essa mudança pode ser empreendida com qualquer Padrão de Matéria ao alcance sensorial do mago. É importante notar que o plasma criado dessa maneira não é quente. Ao invés disso, ele é mais como um estado entre um Padrão de Matéria e Forças.]

••••• Transformar Padrão

O Arquimago de Matéria pode transformar qualquer coisa (ou tudo) à sua vista em qualquer coisa que queira. Novamente, essa é uma função de escala. Enquanto a Maestria prévia em Matéria permite ao mago transformar Padrões em uma pequena escala, esse nível de Arquimaestria permite a ele agarrar múltiplos Padrões diferentes e alterá-los simultaneamente em masse.

[Geralmente, cada mudança em propriedades requer um único sucesso. Dessa forma, cada sucesso permite ao mago alterar uma propriedade fundamental - dureza, densidade, peso, absorção de luz e assim por diante. Ao invés de trabalhar com tijolos individuais em uma parede, ele simplesmente agarra o meta-Padrão da parede e o torce apropriadamente. Um castelo transformado em manteiga com um sucesso ainda é duro como pedra, mas mais gostoso.]

••••• Criar Padrão

A Arquimaestria de meta-Padrões permite a um

Arquimago exceder os limites normais de escala que mágicas inferiores obrigam. Ao invés de criar Padrões individuais, o mago cria uma forma que contém múltiplos Padrões replicantes. Mudanças individuais em partes específicas podem ser feitas depois. Mover componentes de elementos múltiplos não apresenta problema algum. O mago não se preocupa em tecer cada pedaço do Padrão de dentro para fora, e ao invés disto apenas faz um contorno para o Padrão, permitindo a ele se preencher de acordo com suas necessidades.

[O Arquimago pode, dentro de seu alcance sensorial, tecer um Padrão tão grande e intrincado quanto quiser, assumindo, claro, que ele tenha tanto o conhecimento em Primórdio quanto a Quintessência para abastecê-lo. Por exemplo, ao invés de apenas criar um tijolo, o mago constrói um Padrão para um Padrão, usando um gabarito de um castelo e então recursivamente preenchendo-o com tijolos. A dificuldade não é maior do que criar qualquer outro tipo de Matéria, então, embora seja mais difícil lançar esse Efeito corretamente, ele permite ao mago construir objetos maiores e mais complexos.]

••••• Realidade Subjetiva

No ápice dessa Esfera, o mago cria Padrões de Matéria que respondem não às formas de outros Padrões físicos, mas a Padrões etéreos tais como Mente. Estes Padrões alteram suas propriedades de acordo com suas respostas pré-programadas a impulsos de Mente ou Espírito. Desta forma, o mago pode criar Padrões que têm certas propriedades para uma pessoa e propriedades diferentes para outra.

[O comando supremo do Arquimestre de Matéria é tão grande que suas criações aparecem diferentemente para aqueles que as veem. Elas podem ter propriedades materiais, por exemplo, que são venenosas para Naturezas ou Essências específicas. Os Padrões de Matéria podem ser sintonizados para responder a certos Efeitos de Espírito ou emanações de Primórdio, como desejado.]

Mente

Estudantes iniciantes da magia de Mente aperfeiçoam a técnica de não-mente, esvaziando seus pensamentos. Os Mestres se aprofundam nas complexidades dos Padrões mentais e construtos de pensamento independentes. Os Arquimestres fazem ambos ao mesmo tempo: pensar e não pensar, mente e não-mente. Para ele, o pensamento e sua ausência são como sombra e luz.

••••• Reviver Vidas Passadas/Sentir a Mente Universal

O Arquimago pode sondar suas vidas passadas, encontrar intuições fantásticas e se lembrar de experiências antigas e sabedoria ainda mais ancestrais. Ele pode entender a si mesmo mais completamente, e às vezes aprender informações úteis sobre amigos ou inimigos. Ao alcançar a teia de todas as mentes, ele se beneficia dos pedaços de sabedoria contidos em todos os Avatares despertos.

[Com um Efeito simples, um mago pode facilmente investigar os recessos do Sonho, mesmo além de suas reservas normais. Ao gastar um ponto de Quintessência, ele pode abastecer sua mente para atravessar os pensamentos ilimitados espelhados em seu Avatar, extraíndo trechos de vidas passadas ou reflexões de sabedoria de outros Avatares. Cada sucesso nessa jogada permite ao mago se beneficiar de um ponto extra de Vidas Passadas por uma única jogada. Tal Efeito

não pode ser estendido e não é acumulativo – o que quer que o mago consiga em sua jogada de Arete é o que ele terá.]

••••• Subconsciente Universal/Reprogramar Avatar

Nesse estágio, o Arquimago entende o mundo Adormecido tão bem quanto entende o desperto. Com cuidado, ele pode guiar seu Avatar para reparar seus erros nas provas de sua próxima vida.

[Assim como o mago podia sentir os pensamentos passados do Avatar através das primeiras aplicações de Mente, esse poder o capacita a imprimir pensamentos, memórias e impulsos especificamente em seu Avatar. O Avatar carrega essas imagens, reproduzindo-as em vidas e Procuras posteriores. Embora isso possa parecer ser de utilidade limitada, essa é talvez a última esperança para um Arquimago que percebeu a futilidade de tentar atingir a Ascensão através apenas da Maestria das Esferas.]

••••• Auto-percepção

O mago que progride tão longe entende a verdadeira insignificância da conquista mental em alcançar a Ascensão. O processo de pensar não é de longe tão importante quanto o estado de ser. Como diz o ditado, “tente ser um ser humano ao invés de um fazer humano”. A este nível, o mago ganha controle preciso sobre as suas ações e emoções.

[Uma vez que o mago alcança essa total auto-percepção, ele não é mais sujeito a estados de turbulência emocional. Embora ele não possa necessariamente forçar a iluminação, ele pode colocar de lado quaisquer barreiras e fraquezas mentais restantes com facilidade. Um ritual estendido pode remover Defeitos mentais específicos do mago ou de um alvo específico. Similarmente, o mago pode despender Quintessência para revigorar sua Força de Vontade ao fortificar seu Padrão mental na razão de um para um, limitado pelo número de sucessos alcançados na jogada do Efeito.]

••••• Uma Mente

O domínio dos extremamente raros Arquimestres mentais (ou dos extremamente famintos por poder), Uma Mente dá acesso a todas as mentes. O mago entende os funcionamentos internos de todas as mentes ao seu redor. Ele vê os reflexos de cada pensamento no fluxo Quintessencial da Tellurian, abrindo sua consciência para um reino de total intuição. Seu Padrão Mental, não mais acorrentado a seu Padrão Vital, existe independentemente no fluxo da Mente universal.

[O mago nesse nível de Arquimaestria não precisa mais de um corpo. Mesmo que sua forma física seja morta ou seu corpo destruído, seu Padrão Mental permanece intacto e capaz de flutuar através de qualquer reino de consciência. O mago pode sentir as emoções, intenções e pensamentos de quase qualquer criatura, como nos níveis inferiores de magia de Mente, mas também pode determinar o fluxo geral de múltiplos Padrões Mentais. Dessa forma, com um Efeito simples limitado a uma área, ele pode identificar a maré de emoção sobre um grupo inteiro, a “mente gestaltáltica” de um grupo, espécie ou coletividade.]

Primórdio

O Primórdio é o componente fundamental da Tellurian. Não é nenhuma surpresa que a habilidade de manipular as maiores energias Primordiais também garanta o poder para reparar as deformações e rasgos da realidade, suavizando a dor do Paradoxo.

Devido ao Paradoxo ser, em muitas maneiras, simplesmente uma reação à mudança irrestrita, o poder de repará-lo é o poder de regular suas próprias imperfeições. O Paradoxo avisa ao mago quando seu poder está fora de controle – a Arquimaestria de Primórdio permite ao mago reconhecer esta imperfeição e lidar com ela.

••••• Sentidos do Paradoxo

Apesar de num primeiro momento isso poder parecer de uso limitado, os Arquimagos de Primórdio descobrem a habilidade de ver o Paradoxo manifestar, não apenas em si mesmos e nos outros, mas também na realidade, na forma de descrença e efeito dominó. Sua perspectiva da interação da energia Primordial e do Paradoxo também o permite perceber quando magos entraram em Silêncio. Além disso, ele pode canalizar Quintessência nesse Paradoxo, cancelando a ambos. Esse último efeito é coincidente.

[Com uma jogada sensorial simples, o Arquimago pode determinar a fonte e a natureza de energias Paradoxais. Canalizar a Quintessência somente pode ser feito uma vez em qualquer fonte de Paradoxo dada, e o número de sucessos obtidos limita a Quintessência que pode ser usada para negar a energia Paradoxal. Paradoxo nulificado dessa forma tem uma tendência a explodir, causando danos agravados, então essa é uma maneira perigosa de ajudar outros magos. Note que Paradoxo permanente está além dos cuidados desse poder.]

••••• Tecer Paradoxo Odílico/Violar Padrão

Ao entender a verdadeira natureza do Primórdio, um Arquimestre pode acessar Quintessência supostamente “inviolável”. Ele pode perfurar diretamente o Avatar de outra pessoa e tirar proveito da Quintessência armazenada. O mago pode até mesmo direcionar Paradoxo para seus inimigos, aumentando a severidade dos Choques de Retorno da realidade e criando perturbações que nulificam a magia.

[Um Arquimago pode acessar as reservas de Quintessência de outro mago fazendo um ataque de Primórdio. Ele precisa apenas usar seu Primórdio como um Efeito direcionado. Cada sucesso que não seja esquivado ou contra-atacado rouba um ponto de Quintessência. Além disso, o mago pode amplificar a severidade de Choques de Retorno do Paradoxo, usando um Efeito rápido (não-cumulativo, não-estendido) para adicionar seus sucessos à Reserva de Paradoxo do Choque de Retorno. O mago pode até mesmo fazer o Paradoxo se virar e atacar um alvo diferente, usando as diretrizes para alterar Forças. Claro, se o mago ferrar com o Efeito, é provável que o Paradoxo ataque a ele ao invés disso. Evite falhas críticas.]

••••• Canalizar Paradoxo

O Efeito ridiculamente vulgar de dar a alguém sua reserva de Paradoxo raramente zera a zero. Tomar para si a carga de Paradoxo de outros também é possível, embora dificilmente desejável. Ainda assim, mover Paradoxo – jogar a culpa, por assim dizer – é possível com conhecimento esotérico o suficiente.

[Para cada sucesso obtido na jogada do Efeito, o Arquimago pode canalizar um ponto de Paradoxo para fora de alguém, fazendo-o detonar imediatamente em um Choque de Retorno, ou até mesmo jogando-o em uma vítima que falhe em se esquivar ou contra-atacar o Efeito. Cada dois sucessos obtidos podem ser usados para mover um ponto de Paradoxo da reserva do Arquimago para alguém mais, ou fazê-lo imediatamente estourar num Choque de Retorno.]

••••••••• **Expelir Paradoxo Base/Criar Universo**

Um Arquimago extremamente dedicado pode lançar seu Paradoxo ao éter. Aqueles poucos que sabem sobre esse poder teorizam que é isso o que cria espíritos do Paradoxo.

Um Arquimago no ápice de Primórdio também pode usar Quintessência para criar um universo de bolso. As dimensões internas desse universo, e todas as outras propriedades, estão aos critérios do Arquimago; seu conhecimento de Padrões é o único fator limitando as propriedades internas do universo. Este universo portátil é um pequeno pedaço de espaço dobrado onde a Tellurian naturalmente se enrola em um tipo de concha protetora. Naturalmente, observá-lo evoluir pode prover todo tipo de insights para magos novatos e menos experientes, e ele pode até mesmo ser um lugar interessante de se visitar para o Arquimago criador. O mago simplesmente dá ao pequeno Padrão uma centelha de força criativa, e o deixa se desenvolver. Talvez essa seja a maneira que nosso próprio universo começou...

[Ao conseguir três sucessos por ponto de Paradoxo, o mago pode expelir sua energia Paradoxal no vazio. Essa é uma questão de tudo ou nada – ele precisa obter sucessos suficientes para eliminar todo o seu Paradoxo, ou o Efeito falha (com o consequente ganho de Paradoxo adicional).]

Criar um universo é melhor deixado para a imaginação do Narrador. Devido às diferenças em Padrões fundamentais, os objetos de um universo criado não podem sobreviver no universo pai (a Tellurian do mago criador). Eles são, na melhor das hipóteses, sombras insubstanciais desta realidade superior. O oposto não é verdadeiro; o mago criador (e outras criaturas ou objetos de sua realidade) é bem funcional em tal universo portátil, a menos que o ele especificamente construa o Padrão do universo de outra forma. Essa pode ser uma maneira única de explorar algumas histórias bastante bizarras.]

Espírito

Para se atingir o entendimento maior de Espírito, é preciso ser subsumido por ele. Um Arquimestre de Espírito empreende a jornada do xamã, sendo possuído por espíritos, simbolicamente (ou literalmente) morrendo e retornando com a sabedoria deles.

••••• **Despertar Efêmera**

Embora despertar a Efêmera possa parecer um truque menor, seus efeitos podem ser devastadores. A Efêmera são os espíritos dormentes dos objetos, árvores e lugares. Quando despertados, eles às vezes possuem poderes incríveis para afetar o mundo real. A maioria dos magos em seus domínios está em solo amigável com os espíritos próximos. Como resultado, um Arquimago pode chamar todo tipo de espíritos para ajudá-lo, e pode ser capaz de invocar espíritos em outros lugares também.

[Quase qualquer tipo de Padrão, objeto ou criatura pode ter seu próprio espírito de Efêmera. Incitar tal espírito é uma tarefa razoavelmente simples (5 sucessos aproximadamente) – um testamento dos poderes de Espírito sobre a complexidade das outras Esferas. Uma vez despertado, um espírito desses pode frequentemente exercer controle sobre seu hospedeiro físico, e pode possuir poderes associados a suas propriedades míticas. O espírito não é automaticamente amigável ao Arquimago, mas um Arquimestre de Espírito provavelmente não é novato a respeito de lidar com espíritos. Esse poder não funciona em

seres inteligentes.]

••••••• **Criar Reino**

O Arquimago agora é versado o suficiente para tecer material espiritual de formas quase não-espirituais. Ele pode criar um “pericarpo” – uma parede similar à Película, através da qual precisa-se de Espírito para atravessar. O pericarpo cerca uma área, transformando-a num tipo de pequeno Reino.

[Embora o mago não altere de fato o local no mundo espiritual, ele cria uma membrana espiritual ao redor dele. Pessoas desejando atravessar para dentro da área delimitada precisam passar pelo pericarpo de alguma forma. Cada sucesso obtido traduz-se em um nível de Película efetiva para o pericarpo, ou pode ser usado para estender a duração e o alcance como usual. Criaturas sem a habilidade de entrar no mundo espiritual descobrirão ser o pericarpo uma barreira intransponível, nebulosa e levemente reflexiva.]

••••••• **Relembrar o Uno**

Apesar de alguns Coristas que ouviram deste poder o considerarem um tanto blasfemo, isto só acontece porque eles estão completamente errados a respeito do que ele faz. Esse poder permite ao Arquimago unir Reinos sobrepostos, sem nenhuma Película entre eles. Ele é nomeado assim devido à mítica Primeira Era, quando todos os Reinos eram um.

[Ao alcançar três sucessos para cada ponto de Película, o mago pode unir Reinos sobrepostos. Sucessos adicionais se acrescentam à duração a um terço da taxa usual. Reinos unidos dessa forma não são prejudicados, e são tratados como localizações inteiras e completas onde seus habitantes podem interagir. Tipicamente, isso funciona apenas sobre uma pequena área – use a tabela de alcance com um terço dos valores normais. Quando os Reinos se dividirem novamente, as criaturas retornam a seus planos nativos, mesmo que elas tenham de alguma forma os cruzado anteriormente.]

••••••• **Despertar Avatar**

Sim, é possível forçar o Despertar de outrem. Raramente é uma boa ideia. O Despertar precisa vir quando o mago está pronto para ele. Pouquíssimas pessoas Despertadas dessa forma permanecem úteis para seus despertadores. O Despertar já é traumático o suficiente; um Despertar forçado pode matar a vítima com o choque ou deixar o Avatar danificado ou louco.

Alguns Umbróides raros e poderosos possuem esse poder. Eles são geralmente conhecidos como demônios. Magos infernais têm de conseguir seus poderes de algum lugar, afinal de contas.

[Despertar o Avatar de um mortal não é um feito fácil; ele tipicamente conta como uma tarefa de dificuldade extraordinária (20 sucessos ou mais). O alvo imediatamente perde um ponto permanente de Força de Vontade devido ao trauma, e precisa então fazer um teste desta Característica. Falha indica que o alvo ganha uma perturbação e sofre algum tipo de dano ao seu Avatar (manifestado como Inaptidão em Esfera, ausência de nível de Avatar ou uma limitação similar), enquanto que uma falha crítica mata o alvo. Esse poder não tem efeito em criaturas sobrenaturais ou naquelas já Despertadas. Mesmo se o Despertar for bem-sucedido, o indivíduo pode não ser amigável em relação ao mago, ou mesmo capaz de agir após a experiência súbita e aterrorizante.]

Tempo

Francamente, alterar o passado é um poder que o Narrador precisa manter longe das mãos dos jogadores. Não existe sistema de regras que descreva viagem temporal porque uma história é uma progressão linear de eventos. Perceba que se o Arquimago pode afetar o passado, então o passado também pode ser afetado pelo Consenso daqueles que vivem no presente. As pessoas que escrevem a história podem literalmente mudá-la. Isso explica os esforços da Tecnocracia para mudar a percepção e documentação históricas.

Um personagem que encontre maneiras de evitar isso deveria ver o tempo mudado para se adequar à sua visão dele. Também, um mago tentando afetar uma era diferente descobre ter seu nível na Esfera Tempo reduzido em um para cada era de distância. Se o mago aprimora seu nível na Esfera em outra era, este pode ser aumentado até o seu valor normal ao custo de 2x o novo nível em pontos de experiência. Isso também significa que um mago não pode viajar para nem mesmo a Alta Era Mítica (a era anterior mais recente) até que seu nível em Tempo seja oito. Uma vez que ele atinja esse nível de Esfera em mais de uma era, portas no tempo podem atravessar a barreira das eras. Outra coisa, um mago não pode exceder o seu maior nível em Tempo em nenhuma era que não seja sua própria.

A fim de superar a Maestria, o potencial Arquimago do Tempo precisa entrar em um looping temporal e descobrir uma maneira de sair dele. É quase como ficar preso em um Reino do Paradoxo de um Choque de Retorno de Tempo. Contudo, o mago deliberadamente dispara circunstâncias paradoxais de Tempo, e então força uma resolução. O truque é retornar o Arquimago à sua linha temporal original.

••••• Ajudar o Passado

Esse poder permite ao Arquimago mandar objetos, ou até mesmo Quintessência, de volta no tempo. Quando ele muda o passado, a alteração é maior no momento de interferência. Dessa forma, o Paradoxo pode acertá-lo não apenas quando ele manda o material de volta, mas também no final receptor. Naturalmente, o Sentido Temporal capta todos os tipos de vibrações estranhas dessa interferência.

[Primórdio, Matéria, ou Vida são geralmente requeridos para mandar itens de volta através do tempo. Sucessos precisam ser usados tanto para o tamanho do item quanto para o grau de alteração do presente. O objeto enviado para o passado literalmente desvia o mago para uma nova linha temporal; quanto mais divergente a linha temporal, mais sucessos serão requeridos para que o Efeito se execute.]

••••• Ir para o Passado

Neste estágio, as habilidades do mago para alterar o passado são aprimoradas imensamente. Ele se torna uma força dinâmica na linha temporal e pode seguir o curso do tempo, alterando grandemente o presente. Ele pode facilmente voltar ainda mais do que qualquer uma de suas habilidades anteriores de Tempo o permitiam ver ou alterar. A desvantagem, claro, está no Paradoxo. O mago precisa ser cuidadoso para pisar apenas brevemente na linha temporal e efetuar mudanças inferiores sem recorrer a magia adicional. Magia deslocada através do tempo causa grande tensão na Tellurian, refletida por Paradoxo extremo.

[Qualquer mágica usada no passado atrai Paradoxo como se o mago estivesse usando Arqui-Esferas, mesmo se

ele estiver apenas realizando Efeitos sutis e simples. O Paradoxo que normalmente seria ganho pelo Efeito é ganho normalmente, mas qualquer outro Paradoxo fica acumulado no "presente". Se o Choque de Retorno no "presente" for grande o suficiente (20 pontos ou mais), então TODAS as mudanças feitas pelo mago revertem ao normal ao cessar de sua viagem no tempo. E isso em adição a qualquer outro dano que o Choque de Retorno cause a ele. Caso este Choque de Retorno atinja 30 pontos ou mais, é hora de retroativamente apagar o mago da crônica.]

••••• Porta Temporal

Portas no tempo podem se mover para frente ou para trás no tempo, ou não se mover completamente. Quando um Arquimago neste nível de poder salta para frente ou para trás no tempo, ele não existe mais como um Efeito viajando ao longo do caminho. Ele não pode verdadeiramente ser afetado, nem mesmo por aqueles que entendem a Esfera de Tempo. Efetivamente, ele pula de um ponto no tempo para outro.

Frequentemente, contudo, um mago pode criar uma porta em movimento no presente. Observadores veem meramente uma porta aberta. Tal porta com frequência é criada para ir para um ponto específico na linha temporal, então a outra extremidade é imóvel – ela sempre existe no mesmo ponto do tempo no passado ou no futuro. A porta no presente se move para frente com a linha temporal, permanecendo aberta e disponível para o uso (uma porta imóvel existiria apenas por um momento, e então, conforme o presente se movesse, ela continuaria existindo naquele momento estático no passado). Teoricamente, um mago pode até mesmo criar uma porta que se move para trás através do tempo; atravessa-la em um ponto logo após a sua criação levaria alguém de volta apenas um curto período no passado, enquanto que atravessá-la mais tarde o levaria de volta uma grande quantidade de tempo.

Todas as portas com um final imóvel – como aquelas usadas para visitar um ponto específico no tempo – colapsam assim que alguém as atravessa. Se as duas extremidades das portas se moverem em direções diferentes através do tempo, elas podem tanto convergir quanto divergir. Portas convergentes colapsam quando se encontram. Portas divergentes e portas com ambos os lados indo na mesma direção existem até serem colapsadas em um dos lados.

Por exemplo, se um mago cria uma porta com uma extremidade estática no passado e uma que se move para frente no presente, a porta continuará a existir com o presente (ela se move para frente com ele). A extremidade estática no passado sempre sai para o mesmo momento, a despeito de quando alguém usa a porta. Se a extremidade do passado estiver se movendo para trás, então atravessar a porta no momento de sua criação coloca alguém na destinação original da saída da porta, mas esperar para usá-la mais tarde catapultá o usuário mais além no passado, uma vez que a saída da porta retrocedeu na história.

[Portas Temporais poderiam ser melhor chamadas de Portas do Enredo. A metafísica das Portas Temporais pode ser atordoante em sua complexidade, então é melhor apenas deixá-las como portais construídos para cumprir um papel específico na história. Lembre-se, se um mago constrói uma Porta Temporal e altera seu passado, ele termina em uma linha temporal alternativa onde suas ações resultaram nas mudanças apropriadas.]

••••• Existir Separado do Tempo

É o privilégio de pouquíssimos ver a linha temporal como um todo do começo ao fim. O problema irritante com tais percepções é que elas não abrangem verdadeiramente as eras. Enquanto que todos exceto uns poucos tempos protegidos nessa era sejam claros para o mago, as eras anteriores e vindouras são difíceis de enxergar com qualquer detalhe. Os Arquimagos que falam dessa percepção do tempo ao longo dos últimos anos tem chamado-na de "observar ao relógio do Armagedom".

[Após alcançar essa Arquimaestria do Tempo, o mago não existe mais como um momento estático no presente. Ao invés disso, a abrangência total da existência de seu Padrão é fundida em um único "momento" que envolve a era toda. O mago pode "se aglutinar" a um segundo e decidir trabalhar dentro da linha temporal em qualquer ponto. Como sempre, modificar a linha temporal o coloca numa linha temporal alternativa. Isso é irritante, uma vez que o determinismo é bastante insignificante, e o mago se encontra constantemente no fluxo temporal se ele tomar qualquer atitude. Aproximadamente a única coisa que ele pode fazer a essa altura é criar Portas Temporais para os outros.]

Esferas em Cascata

Como todo Arquimago sabe, cada Esfera cai em um de três grupos:

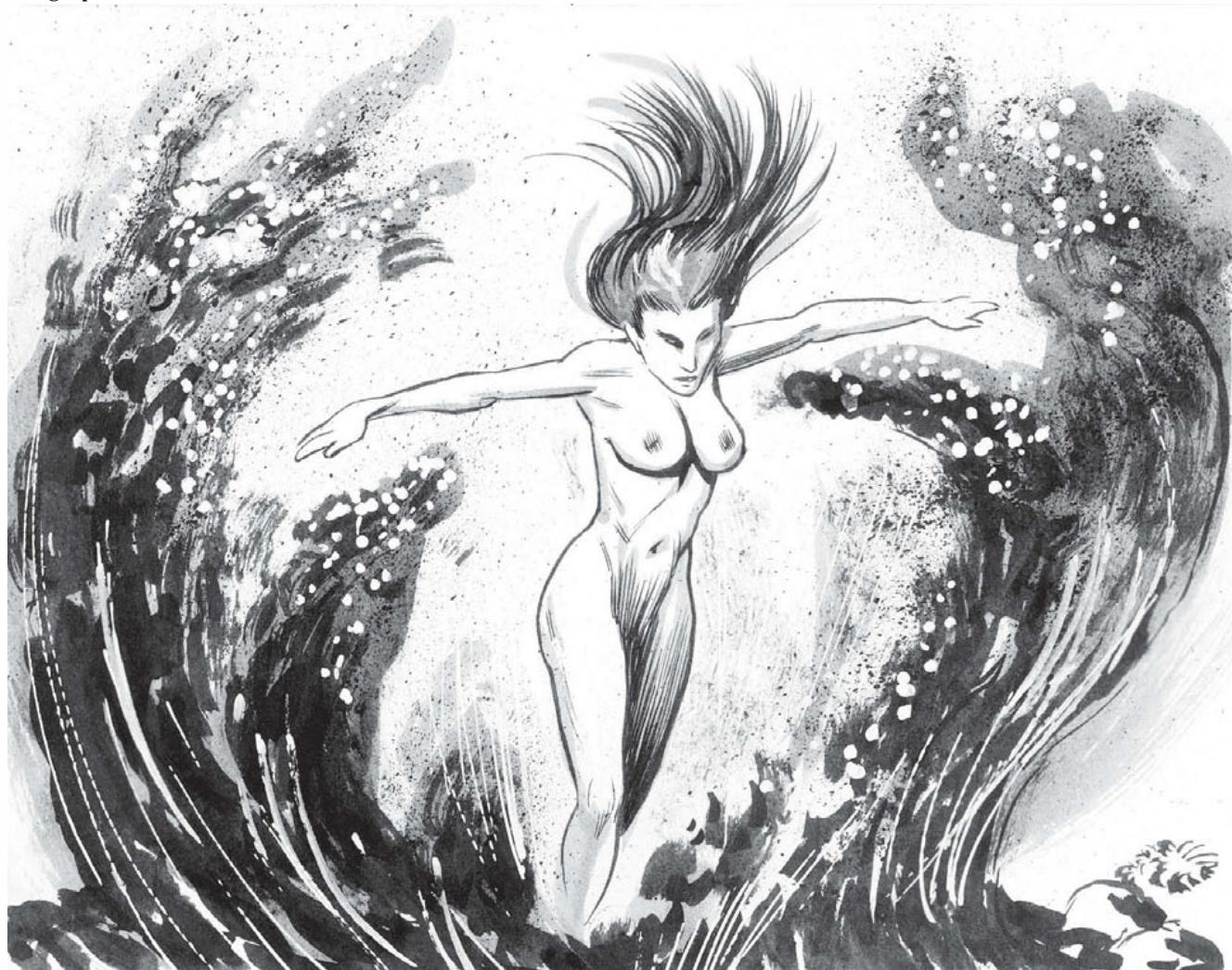
Dinâmico – Correspondência, Mente, Tempo

Padrão – Forças, Vida, Matéria

Primordial – Entropia, Primórdio, Espírito

Cada grupo representa um aspecto da trindade metafísica. Elas encorporam a criação, existência e morte. São comumente representadas como Dinamismo, Estase e Entropia.

Como uma regra opcional, o entendimento de um Arquimago de Esferas ligadas pode resultar de seu entendimento de uma Arqui-Esfera. Com conhecimento o bastante de Entropia, por exemplo, o entendimento de um Arquimago dos elementos primordiais do universo permite a ele compreender os rudimentos das energias Primordiais e Espirituais, baseados em suas fundações comuns. Portanto, uma vez que o mago alcance a Arquimaestria de uma Esfera, ele pode acessar as outras Esferas naquele mesmo grupo a cinco níveis abaixo de sua Arqui-Esfera. Esse poder tem seu próprio preço, contudo. Os Efeitos gerados das Esferas derivadas têm suas dificuldades atribuídas como se eles fossem a Arqui-Esfera, com os modificadores normais. Dessa forma, um mago com Mente 7 tentando um Sentido Temporal usando Tempo 1 em cascata tem uma dificuldade de 9/2 sucessos (uma dificuldade 9 com um limiar de 2). Também, a menos que o mago já possua as Esferas derivadas a um nível igual ou acima daquele que ele pode controlar com a Arqui-Esfera, ele não poderá mais aumentar seu nível nestas Esferas.



Seu entendimento está limitado aos princípios básicos de seu foco estreito na Arqui-Esfera.

Embora possa parecer que certas Essências acompanhem certos grupos de Esferas, o oposto é de fato verdade. Essências Investigadoras aspiram pelas alturas do poder mágico, mas com frequência o Avatar começa a se mover em direção à Essência do grupo. Por exemplo, uma Essência Investigadora começa a adquirir características Dinâmicas conforme o mago obtém a Maestria em uma Esfera Dinâmica. Claro, magos empreendedores desenvolvem mais de um grupo de Esferas. Isso invariavelmente muda seu Avatar para a Essência do terceiro grupo. Essa mudança vem mais do uso desses poderes do que de seu mero aprendizado. Assim como com todas as coisas mágicas, quanto mais você muda o mundo, mais o mundo muda você.

Paradoxo

Vamos encarar os fatos – Efeitos de Arqui-Esferas sempre quebram as regras. A questão é realmente “quão ruim isso é?” Na Terra, Efeitos de Arqui-Esfera são sempre grandes o bastante para ter testemunhas, não importa quão bem o mago se isole. Santuários não oferecem proteção, pois tornar um Santuário coincidente para esses Efeitos enfraquece tanto a Trama que o mago “passa através” dela, sua própria magia torce a Tellurian ao seu redor e o catapulta para a Zona Nula.

O verdadeiro problema, contudo, é que esses Efeitos são vulgares de uma maneira que viola as leis da Ciência, Fé e até mesmo da Superstição. Dessa forma, em todos os tempos e lugares da Terra, esses Efeitos obrigatoriamente acumulam Paradoxo. Magos operando contra-mágica contra esses Efeitos podem até mesmo aumentar a severidade de uma falha crítica.

Não há regras especiais para infligir Paradoxo contra as Arqui-Esferas. A Terra é um mau lugar para se usar esse tipo de mágica, e até mesmo no resto da Tellurian, mágicas que dobram o universo tendem a atrair o Paradoxo. Choques de Retorno ainda tomam suas formas como espíritos, explosões, defeitos e afins. Nem mesmo os Arquimestres de Primórdio estão imunes; seus feitiços para banir o Paradoxo podem criar ainda mais.

Rotinas de Imortalidade

*Caveat magus*¹: estas não são em hipótese alguma as únicas rotinas testadas que podem reduzir ou reverter o envelhecimento. Nem são necessariamente perfeitas. Afinal, qualquer sistema sustentado por tempo demais é propenso a deteriorar-se. Contudo, estas rotinas têm sido mesquinhamente compartilhadas entre aliados por séculos e se provaram mais efetivas do que a maioria. Elas são um tanto quanto universais – os focos e os rituais podem mudar de facção para facção, mas os sistemas permanecem os mesmos. Sinta-se livre para introduzir essas rotinas com qualquer nome ou metodologia que pareçam apropriados.

Abandonar os Anos (***** Primórdio, **** Entropia, *** Vida, ** Tempo)

Esta é uma rotina de “manutenção” preferida por místicos que não podem se incomodar com mágicas constantemente ativas em sua pessoa física. Alguns Verbena preparam poções da juventude; Filhos do Éter se vangloriam de suas Máquinas Fênix. Quaisquer que sejam os ornamentos externos, esta rotina reverte o corpo do mago ao estado em que ele estava nove anos atrás, efetivamente dando a ele quase outra década de vida.

¹Caveat magus é um trocadilho o ditado em latim Caveat emptor (O risco é do comprador). No contexto, significa um anúncio de que tais rotas podem ser usadas por conta e risco do mago que as tente.

Místicos que usam essa rotina tendem a executá-la num Reino do Horizonte, já que o Choque de Retorno do Paradoxo poderia ser realmente intenso.

[Este Efeito requer cinco sucessos, e a dificuldade é apropriadamente assustadora. A pretensão de alto ritual normalmente ajuda o processo, assim como a presença de Sorvo. O mago temporariamente interrompe a entropia enquanto usa magia de Vida para rejuvenescer seu corpo.

A Esfera de Tempo o ajuda a se lembrar como ele era (e não como ele pensa que era) nove anos atrás, e a Esfera de Mente o ajuda a se ajustar mentalmente ao restabelecimento de seu cérebro sem perder as memórias dos últimos nove anos. Finalmente, o adepto precisa ser um Mestre em Primórdio para abastecer tal regressão incrível para um estado mais jovem e mais forte. Uma vez que a rotina esteja terminada, o artífice da vontade envelhece normalmente.]

Serenidade da Pedra (***** Primórdio, **** Tempo, **** Entropia, *** Vida, *** Mente)

Essa rotina, uma favorita da Irmandade de Akasha, diminui o processo de envelhecimento tão drasticamente que o mago parece não envelhecer por completo. Uma vez realizada, o místico não necessita mais refazê-la de novo e de novo.

Essa rotina pode parecer coincidente se o místico se isolar do contato regular com Adormecidos. Sua Maestria de Primórdio cria um Padrão em sua maior parte auto-sustentável que diminui o tempo e a entropia. Mágicas de Vida e Mente mantêm suas faculdades, tanto físicas quanto mentais, em ordem apropriada de funcionamento.

O lado ruim é que o mago porém se torna um tipo de “taumívor”, e precisa periodicamente reabastecer o Padrão de Primórdio mantendo o Efeito.

[Uma vez que esta rotina é mais efetiva do que a maioria, o mago necessita apenas consumir um ponto de Quintessência a cada semana aproximadamente. Se a Quintessência não estiver disponível, o místico sofre um nível de dano Letal por dia, e começa a envelhecer mais rapidamente. Em alguns casos, o Paradoxo ataca os artífices da vontade nesse estágio delicado, rapidamente murchando-os além de suas verdadeiras idades. A causa é desconhecida, embora o Coro teorize que o fluxo e refluxo irregular seja uma afronta à Divindade.

Essa rotina não pode parar o envelhecimento, apenas diminui-lo a um rastejar. O mago tipicamente envelhece um ano para cada 50 que viver.]

Qual o Preço da Idade?

Imortalidade para um mago vem com um preço. Se as rotinas de imortalidade não foram originalmente “vulgares com testemunhas”, então o mago repentinamente obtém um ou dois pontos de Paradoxo na primeira vez que alguém perceber que ele é mais jovem do que deveria ser. Se isso não aconteceu ao longo de múltiplas execuções dessas rotinas, então ele pode subitamente ganhar vários pontos.

Também, o mago se torna mais fora de contato com a realidade conforme os anos progridem. Veja o Capítulo Dois – magos muito velhos tendem a perder sua perspectiva humana. Silêncio, Jhor e destinos similares são problemas típicos para magos antigos. Sem a base do contato humano, eles rapidamente caem presas da loucura.

Finalmente, as rotinas de imortalidade podem ser lançadas nos outros. O problema, porém, é que um mortal desenvolve Silêncio ou Jhor como

um mago o faria, mas carece do entendimento de como lidar com isso. Mortais também sofrem colapsos Paradoxais com o tempo quando recebem a imortalidade. Apenas transformações específicas – como o Feitiço da Vida das múmias – tornam um mortal em algo mais, evitando o Paradoxo.

Silêncio

Narradores e jogadores que querem um desafio a mais durante o jogo, podem separar o Silêncio em três aspectos: Clareza, Jhor e Loucura. A Loucura é mais comumente vista por todos os magos Tradicionais e Desauridos em Silêncio. Jhor, como explicado em **Mago**, é a mácula da entropia, o fedor da morte impregnado num outro ser vivo. Clareza é a compreensão que o universo foi feito para trabalhar numa forma em particular. As três não são necessariamente excludentes e qualquer mago que assuma um conjunto comportamental particular – ou negligencie sua participação de certas práticas – pode sofrer de qualquer uma delas.

Enquanto que personagens com níveis extremos (7 a 10) do mesmo tipo de Silêncio frequentemente vêm o mundo similarmente, aqueles com poucos níveis geralmente têm visões bastante diferentes do universo. Alguns pontos de Loucura podem levar a duendes, mas o foco difere pra cada sofredor. Em contrapartida, grandes quantidades de Silêncio fazem com que o mago sofra de sua particular inclinação em *todas* as facetas de sua vida.

A maioria dos magos experimenta a Loucura como sua forma primária de Silêncio – a aflição de uma overdose de Dinamismo. Conforme o livro básico de **Mago**, pode levar

a alucinações, estados de fuga e duendes. Eventualmente, a Loucura leva o mago a se tornar um Desaurido.

O livro básico também descreve o Jhor. Conforme o mago se atabalhoa com as energias destrutivas Primordiais, ele faz com que estruturas retornem para o original pântano efervescente do universo em formação. Essa associação com a morte e decadência alige o mago com uma Ressonância pesada, tornando seu aspecto físico (e processo mental) pálido e lânguido. Com tanto Jhor assim, um mago pode eventualmente cair no Caminho Decaído.

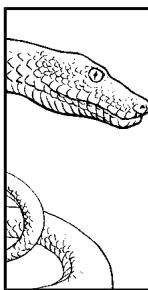
Magos que são muito focados na Estase, sofrem de Clareza. A Clareza é um problema para os Tecnocratas e outros magos que percebem um universo extremamente linear e ordenado. Magos que sucumbem à Clareza têm problemas com distinções e probabilidades – eles vêem o universo apenas em termos concretos e preto no branco. Veja o **Livro da Weaver** para maiores informações sobre magos que viraram escravos da Estase.

Personagens com cinco ou mais níveis de qualquer um desses tipos de Silêncio devem ser removidos de jogo. Se um personagem desenvolver mais que um tipo de Silêncio, classifique-o da seguinte forma:

Loucura e Clareza: um mago desenvolvendo ambos acaba por ganhar um respeito balanceado pelos conceitos das realidades dinâmicas e rígidas e não deve ter nenhum dos Silêncios. Essas formas de Silêncio se cancelam.

Jhor e uma das outras: classifique o personagem tanto para Jhor quanto para a outra. Dê o nível maior para o personagem em Jhor. O Jhor macula tudo que ele toca; um personagem tocado mesmo que um pouco ajuda a se tornar mais corrompido.

Amigos e Inimigos



Quando você tem poder o bastante para dobrar o cosmos aos seus caprichos (menos ainda ganhar na loteria), todo mundo quer ser seu amigo – exceto aqueles que querem tirar tudo de você. Assim como os compatriotas de magos menores tendem a ser incomuns, os Arquimagos parecem atrair a esquisitice mais sinistra, poderosa, e completa.

Aliados

Os magos adquirem muitos amigos e aliados em suas jornadas. Alguns são outros magos. Outros são criaturas mágicas. Alguns, se o mago for sábio, são apenas pessoas normais com a compaixão para aderir a ele. Os aliados de um Arquimago raramente são tão poderosos quanto ele, mas frequentemente compensam com capacidades especiais ou sabedoria que o Arquimago não pode igualar.

Familiares

O acordo típico entre um mago e seu familiar é a constante doação de Quintessência e proteção pelo mago em relação ao familiar enquanto que este age como mentor e aliado. O mago também consegue uma fonte de conhecimento e às vezes até

mesmo um amigo. O familiar ganha uma casa na Terra, um mago para divertimento e tudo mais que ele conseguir com que o mago concorde. O problema com esse relacionamento, porém, é que os humanos mudam, então o relacionamento muda também.

Eventualmente, o mago aprende tudo o que ele pode de seu familiar. Conforme o mago fica mais poderoso, o familiar se torna algo mais parecido com um obstáculo do que com ajuda em batalha e exploração. O familiar, no final das contas, é essencialmente um espírito e não pode realmente crescer. Se o mago escolhe se exilar da Terra, ele pode viver num Reino do Horizonte e lidar com seu familiar como um ser espiritual, mas o mago e o familiar estão dificilmente satisfeitos em se isolarem nos campos mais distante do cosmos. O mago deve achar um jeito de continuar sua busca por crescimento pessoal sem colocar seu familiar em risco.

Uma solução é descobrir uma forma nova e mais poderosa para o familiar. Mas o problema é que o familiar já escolheu sua encarnação animal. Com os Efeitos e Esferas certos, o mago pode encantar o corpo que o familiar está usando. Lembre-se que a forma do familiar reflete a sua natureza espiritual – e a do mago. Alterações no familiar mudam a ligação entre ele e o mago. A resposta pode ser deixar o familiar ir como parte da passagem do tempo, o ciclo da vida. No final das contas, o Narrador tem a palavra final sobre o que pode acontecer ao familiar, mas



nós temos algumas sugestões para você pensar.

Quando um mago muda, geralmente é para se tornar mais poderoso. Para o familiar, isso significa um suprimento mais constante de Quintessência e outras coisas. Mais riscos, também, conforme o mago busque desafios maiores em sua perseguição à iluminação.

No final das contas, o mago tem um aliado que se torna mais uma obrigação conforme os anos passam. Essa fraqueza pode ser limitada magicamente, ao deixar o familiar mais forte, mas isso é um tapa-buraco na melhor das hipóteses. Eventualmente, o mago ultrapassa o conhecimento e poder de seu familiar. As únicas opções são cortar os laços com o familiar, ou achar uma forma de protegê-lo.

Em termos de jogo, um familiar pode ser qualquer objeto ou criatura que tenha sido preparado usando o Paradigma de Pigmaleão ou Imbuir Carne, respectivamente. O poder do familiar é limitado pelo nível de Arete do mago, com o máximo de cinco pontos (veja o **Livro das Sombras**). Quando o mago progride em poder, ele pode chamar um novo familiar, mas não sem riscos. O mago deve cortar sua ligação com o familiar – uma tarefa requerente de um bom conhecimento em Espírito (pelo menos quatro pontos). Isso causa grande animosidade entre o mago e o espírito familiar. Um novo familiar conjurado, vendo esse maltrato, geralmente também vai embora, recusando o ritual de ligação. Mesmo se o familiar do mago morra ou seja mandado embora, o antigo familiar sempre deixa uma marca no mago. Isso significa que o novo familiar sabe que seu conjurador já teve um familiar e irá imaginar o que aconteceu com ele. O mago está, essencialmente, preso com seu familiar a não ser que ele queira uma marca negra permanente – e, possivelmente, a Ressonância danosa do rompimento da ligação com o

familiar.

Para conjurar um novo familiar durante o curso duma crônica, o mago deve achar um objeto ou criatura de valor excepcional. Isso se tornará o material hospedeiro para o novo familiar. Em alguns casos, o espírito cria sua própria forma, mas achar um molde existente é normalmente mais fácil do que fazer um corpo do nada. O acordo entre o mago e o familiar deve ser interpretado – o familiar demanda cuidado, Quintessência e atenção. Muitos espíritos também têm outros interesses, demandando que o mago faça tarefas específicas ("Eu exijo um sacrifício de três rubis de excepcional lustre todo mês!") ou exigem tabus específicos do mago ("Se vamos cooperar, você nunca deve machucar um gato"). Em troca, o familiar oferece seu conhecimento e seu poder mágico. O mago prende o espírito do familiar ao seu Padrão. Os dois se tornam ligados e apenas os poderosos magos citados anteriormente podem separá-los.

Uma vez que o familiar tem interesse em ajudar com mágica e conhecimento, ele não é normalmente colocado num corpo poderoso. Quando um mago consegue seu status de Arquimago, a maioria dos familiares entende que eles também precisam crescer em poder. Tais modificações apenas podem ser feitas na casca física do familiar e – por conta da ligação próxima com o mago – o familiar normalmente insiste que o mago faça as alterações pessoalmente. Também, um familiar raramente concorda com mudanças bruscas e apenas permite a menor das melhorias quando convencido que tais mudanças são necessárias. Dessa forma, um mago pode vagarosamente lançar encantamentos em seu familiar para que ele se torne mais resistência a mágica, para que tenha uma melhor defesa contra ferimentos, ou torná-lo mais rápido ou forte. O familiar sempre mantém algum elemento de sua forma inicial.

Ligar um novo familiar não é muito difícil. O mago faz o ritual de familiares normalmente. Mas mudar seu familiar atual, especialmente sem danificar a ligação, é um pouco mais difícil. O mago reestrutura a natureza do espírito, simultaneamente alterando seu Padrão e refazendo a ligação com o familiar para adaptação. Esse é um trabalho complicado – o mago precisa de um ritual potente para fazer tal Efeito e o jogador precisa alcançar um número de sucessos maiores ou iguais ao nível de seu Avatar, o nível do familiar e o nível de todas as mudanças que foram feitas. Uma falha crítica indica que alguma coisa deu errado; o mago sofre de sangramento de Padrão, o familiar se torna hostil ou fraco, ou (em casos particularmente ruins) o cordão se rompe. Mesmo se sucedido, tal mudança sempre reflete a natureza do próprio mago com a Ressonância. Fazer um familiar mais forte e mais agressivo pode fazer com que o mago consiga um bocado de Ressonância violenta em sua mágica. Dar poderes de ilusão ou furtividade pode fazer com que a Ressonância do mago se torne mais astuta.

Claro que alguns magos não estão convencidos de que o nível do familiar não possa ser aumentado. O único jeito de um familiar em particular aumentar o seu nível é se ele se tornar um espírito mais poderoso. Apesar de existir algumas formas de se fazer isso, tal mudança quebrará a ligação do familiar com o mago. O mago deverá romper a ligação espiritual, encontrar um novo espírito ou de alguma forma aumentar drasticamente o poder do espírito atual e então religá-lo ao familiar – nem um pouco agradável para ambas as partes.

Ligando-se a um Amigo Melhor

Dado o problema em alterar um familiar, alguns magos não se incomodam com o processo. Ainda assim, não há engano quanto aos benefícios de um familiar que seja melhor apto a se defender ou capaz de mais feitos mágicos. Alguns magos optam por substituir seus velhos familiares ao invés de reforçar a força deles.

Romper o cordão que liga mago e o familiar é um feitiço que precisa ser realizado pelo próprio mago, ou com sua participação como um ritual combinado. De todo jeito, o processo custa a ele um ponto permanente de Força de Vontade. Segundo, o mago precisa convencer o novo familiar de sua sinceridade à luz de sua traição ao antigo; isso requer uma boa interpretação em adição a alguns testes sociais difíceis (um mago se apoiando em compulsão de Espírito pode muito bem eliminar a possibilidade de um familiar prestativo). Terceiro, o mago precisa tipicamente usar magia de Espírito para realizar quaisquer alterações desejadas. Finalmente, para criar a ligação, ele sacrifica um número de pontos de experiência iguais ao nível do familiar invocado.

Mentores Espirituais

No momento em que o Arquimago alcança seu status exaltado, seu antigo mentor geralmente terá exaurido seu estoque de conhecimento. Entretanto, por conta da tendência do Arquimago reescrever seções imensas da Tellurian, espíritos importantes podem notá-lo. Apesar de espíritos normalmente não poderem ensinar nada das Esferas para o mago (excluindo, talvez, Celestinos), eles têm perspectivas únicas da realidade. Porém, não importa quanto tempo ele procure, um mago não encontrará um mentor de poder maior que o seu próprio conhecimento

da Esfera Espírito. O mago deve estar apto a entender o que o espírito está dizendo e então traduzir a estreita visão do espírito para o seu próprio paradigma.

Lembre-se que todo papel de um espírito no universo é definido e quase sempre imutável. Um espírito tem acesso a apenas a informação específica. Espíritos poderosos e outorgados têm muito a dizer, mas eles simplesmente não se importam com o conhecimento fora de seu domínio. Um espírito do fogo não pode falar muito sobre livros fora que alguns queimam e um espírito dos segredos nunca compartilha tudo do que ele sabe.

Adquirir um mentor espiritual é normalmente um assunto a ser tratado com interpretação enquanto o mago busca um espírito apropriado nos Reinos Umbrais e convence o espírito de sua sinceridade com tarefas e sacrifícios. Mais informações sobre mentores espirituais estão na parte de criação de personagens na página 81.

Arquimagos e Consortes

Um Arquimago é um membro de um seletíssimo grupo – um grupo cujos membros querem ter pouco a ver uns com os outros. De alguma forma, eles têm a ideia de que todos os outros Arquimagos utilizam mágicas vulgares. Certamente, indivíduos como Porthos Fitz-Empress não ajudam muito nesta imagem. Com a reserva de Paradoxo que um Arquimago pode acumular, ele não quer estar por perto quando outro mago explodir. Também, Arquimagos tem pontos de vista rígidos sobre como o mundo deveria ser. Para a maioria, a única resposta é lidar com os magos mais jovens e menos poderosos.

Embora não haja escassez daqueles desejosos em ajudar o Arquimago, esta ajuda nunca vem sem um preço. Magos Tradicionais esperam prover treinamento em troca de favores que outros magos proporcionam. Cientistas das Convenções e membros do Controle igualmente servem o Conselho Interno da Tecnocracia, mas este provê “assistentes de laboratório” tanto para pesquisadores quanto para aqueles trabalhando nos limites da realidade. Normalmente, um Arquimago serve como um mentor de meio-período para um mago menor ou até mesmo como um aliado para um mortal, em troca de companhia, influência, ou apenas uma tarefa ocasional. Eles precisam saber selecionar seus consortes cuidadosamente – uma pessoa descrente pode não intencionalmente descarrilar todo o trabalho do mago. Portanto, a maioria dos Arquimagos, ao decidirem tomar colegas mortais, passam seu tempo com outros magos, feiticeiros, amigos e membros da família que entendem a sua busca.

Arquimagos pouco provavelmente tem muitas Qualidades, Defeitos ou Antecedentes especiais para lidar com humanos normais. Aqueles poucos que o tem geralmente possuem apenas um punhado de amigos, parentes ou aliados entre os Reinos do Horizonte. Os Narradores deveriam ajustar os Antecedentes de acordo para prestar contas às predileções do Arquimago – talvez fazendo de um Contato um mensageiro político de uma Capela das Tradições, ou de um Aliado um colono em um Reino Fragmento.

Adversários

Monstros indizíveis, coisas do além, horrores alienígenas no Horizonte, demônios literais trancafiados longe da Terra – no processo de Maestria das Arquiesfera, o Arquimago tem quase a total garantia de irritar

algumas dessas coisas desagradáveis. E alguns problemas não desaparecem simplesmente com um balançar de mãos do mago só porque ele possui Arqui-Esferas.

Nefandi

Arqui-Nefandi – algum deles chega tão longe? A teoria geral é de que não. Nefandi poderosos procuram controlar aqueles abaixo deles, mantendo seus subordinados das posições que eles pensam que merecem. Os líderes Nefandi ainda reverenciam seres maiores, o que limita o poder que eles podem ter. Aqueles que ensinam as Arqui-Esferas testam seus pupilos rigorosamente antes que qualquer instrução tenha início, e esses pupilos *nunca* Caem. Ou assim é esperado.

Também, o passo entre o status de mago e Arquimago requer a entrega do controle a forças mais poderosas no universo. O mago precisa permitir aos Padrões elementares da Tellurian o guiarem. Essa falta de controle pessoal é, ironicamente, temida pelos Nefandi negociantes de poder. Então não existem Arqui-Esferas Qlippóthicas. Tais poderes incrivelmente destrutivos certamente rasgariam o próprio Nefandus.

Ainda assim, se *houver* quaisquer Caídos que tenham ultrapassado a Maestria, eles provavelmente existem muito, muito longe na Umbra Profunda. Eles certamente não podem ser combatidos dentro da Terra ou em seus arredores; é perigoso demais, e eles sempre podem deixar corrupção da sociedade mortal para Nefandi menores que não tem nada melhor para fazer.

Os Nefandi apresentam um problema aos Arquimagos em virtude de suas rotinas normais. Mesmo sem Arqui-Esferas, os Nefandi terminam cagando nos assuntos de outros magos e, se eles podem corromper os planos de um Arquimago, tanto melhor. A chave é sutileza. Um Nefandus não enfrenta um Arquimago ou inimigo similar diretamente; ele subverte os amigos do mago, deixa informações enganosas e se assegura de que a existência do Arquimago seja tão frustrante que ele não tenha escolha além de se entregar a poderes mais sombrios.

Talvez a única forma que um Nefandus poderia funcionalmente perseguir a Arquimaestria seja através da intervenção de seus senhores. Poucos espíritos maiores desejam investir tal poder em um subalterno falível e ambicioso, então afortunadamente tal oportunidade tem de ser rara.

Outros Arquimagos

Há o Conselho das Tradições – mas você pode realmente lidar com alguém que vê o mundo de uma forma fundamentalmente diferente? Membros de Tradições diferentes veem as mágicas uns dos outros como imperfeitas e estão normalmente tentando provar que sua magia é superior à dos outros. Magos Tradicionalistas estão nas gargantas uns dos outros tão ferozmente quanto todo mundo. No momento em que alguém alcança a Arquimaestria, ele está tão firmemente entrincheirado em seu paradigma que o conflito com outros pontos de vista é inevitável.

Existem também os Discrepantes – o que esses grupos estão fazendo? Em geral, eles permanecem fora da Guerra da Ascensão quando podem. Ficar longe do conflito não é uma coisa inteiramente ruim. Contudo, eles normalmente carecem do impulso para a Arquimaestria, então

produzem relativamente poucos magos potentes. Dados os seus pequenos números, isso não é surpresa.

Um mago Discrepante está propenso a dar o fora imediatamente se ele entrar em conflito com um Arquimago. Todo Arquimago tem uma agenda, e os Discrepantes não precisam de mais pessoas fungando em seus cangotes. Entretanto, seu conhecimento especializado pode atrair Arquimagos buscando ampliar seus horizontes mágicos. Naturalmente, uma vez que os Discrepantes extraem sua magia de seus segredos culturais, eles são pouco suscetíveis a compartilhar. A maioria dos magos não está sequer ciente das motivações dos vários grupos Discrepantes, então eles podem ser antagonistas que atrapalham Arquimagos por razões que ninguém entende.

Qualquer Arquimago Tradicionalista é uma ameaça à Tecnocracia também. Os escalões superiores da União nem mesmo sem incomodam em tentar convertê-lo, porque é melhor evitar um poder destes. Claro, a União tem os seus próprios “Altos Cientistas” e similares, embora eles sejam poucos e estejam com frequência enclausurados em instalações especiais de pesquisa ou institutos além do Horizonte. A dedicação necessária para atingir a Arquimaestria através da tecnologia não é menor do que o impulso requerido aos Arquimagos Tradicionalistas.

A real ameaça da Tecnocracia vem de grupos de operações especiais ou de colônias. Lá fora no Horizonte, os Engenheiros do Vácuo estabeleceram colônias e investigam distúrbios. Um Arquimago que vive em um Reino particular pode encontrar um grupo de fuzileiros blindados batendo em sua porta, e quando os Engenheiros do Vácuo encontram estranheza no Horizonte, eles tendem a atirar primeiro – qualquer coisa tão esquisita poderia ser perigosa, afinal de contas. Além disso, a Tecnocracia pode se intrometer no paradigma de um Arquimago com seus brinquedos tecnológicos. Estabilizadores de realidade, alinhamentos orbitais e sensores especiais podem rapidamente fortalecer a Película e neutralizar construtos mágicos, destruindo anos de mudanças na Umbra.

Claro, alguns Arquimagos sustentam ressentimento contra a Tecnocracia nos últimos anos. Isso pode ser parte de uma crônica, embora não seja recomendado. Arquimagos que descarregam Efeitos medonhos em fortalezas Tecnocráticas sofrem repercussões conforme outros Arquimagos se reúnem a fim de impedir o ofensor de explodir o universo e ter de lidar com o assassinio de multidões de humanos cujo único crime foi acreditar que a tecnologia poderia lhes dar uma vida melhor, mais segura e mais interessante.

Um problema melhor para Arquimagos é o jogo de influências de Minar o Consenso Tecnocrático e insinuar paradigmas místicos no lugar. Isso, claro, assume que o Arquimago decidiu que a Tecnocracia é digna de ser combatida. Afinal de contas, eles fazem coisas boas para tantas pessoas que ele pode fazer vista grossa em relação a umas poucas histórias de crédito duvidoso e registros médicos sujos em favor das melhorias a longo prazo que a Tecnocracia trouxe para a maioria da humanidade.

E, claro, existem os Desauridos. Apesar de poucos entre eles terem o foco para procurarem alcançar a Arquimaestria em qualquer Esfera e muitos terem dificuldade em avanços posteriores nas Esferas após serem envolvidos em caos, aqueles poucos que têm o poder ainda tem o impulso para realmente suceder.

em seus objetivos – dinamismo total. Individualmente, os Desauridos perseguem muitos objetivos dispareos. Uma vez que suas loucuras os levam a direções separadas, eles geralmente não têm nenhuma agenda unificada. Ainda assim, esse caos pode ser frustrante (e iluminador) para os Arquimagos – especialmente se eles não puderem contratacar os poderes do Desaurido.

A existência do Arquimago é conduzida pela perfeição de seu poder. Existem tantas razões para perseguir esse poder quanto há magos que o perseguem. É um estudante raro aquele que está despreparado para o primeiro problema que aparece em seu caminho. Aqueles que entendem o poder, entretanto, veem sua armadilha. Eles sabem que guerras não são vencidas no campo de batalha, especialmente guerras tão cósmicas quanto aquela pela Ascensão. Artífices da vontade mais experientes percebem que liberar Arqui-Esferas leva a ruínas e devastação

horríveis. Como resultado, Arquimagos raramente invocam tais poderes. Eles são muito mais efetivos como rivais ideológicos. Por exemplo:

- Arquimagos competem através de duelos por propriedades importantes na Umbra.
- Arquimagos lutam por um estudante em potencial.
- Arquimagos lutam para moldar a sociedade de forma que um evento específico ocorra ou não.
- Talismãs e sabedoria esotérica são prêmios favoritos, e os Arquimagos competem por eles.
- Um mentor ou espírito específicos aceitam apenas um Arquimago como estudante ou aliado.
- Arquimagos disputam por influência sobre outras facções sobrenaturais no Mundo das Trevas.
- Arquimagos manobram para ter um rival removido por fontes mais mundanas, tramando sem magia para que o inimigo não o veja chegando.

Criando um Arquimago



Narrar uma crônica de Arquimagos é desafiador, mas com as diretrizes sobre adversários, ganchos e locais neste livro, é possível. Entretanto, leva-se tanto tempo para atingir a Arquimaestria que isso é improvável durante o curso de um jogo típico de **Mago**. Você pode querer criar personagens Arquimagos a partir do zero. Criar Arquimagos é apenas uma variação do sistema usado para construir personagens magos normais. Ao invés de usar os valores dados no livro básico de **Mago**, use os valores mostrados a seguir para o personagem.

Atributos: o Arquimago tem oito pontos para distribuir nos Atributos primários, seis para os secundários e quatro para os terciários.

Arquimagos podem usar pontos de experiência para aumentar certos atributos acima de cinco. Possuir uma Arqui-Esfera aumenta a capacidade das aptidões humanas do Arquimago. Com efeito, o entendimento total garantido pela Arqui-Esfera faz dele um pouco mais que humano. Atributos podem ser elevados até o nível de sua Esfera correspondente sem o risco de Paradoxo adicional.

A Esfera de Vida capacita o mago a forçar seu corpo a feitos de esforços incríveis. Magia de Forças o torna aguçadamente ciente de movimentos e vetores, aprimorando a sua coordenação. Basear-se nos Padrões de Matéria ao seu redor aumenta o seu vigor, permitindo-o imitar a resiliência da pedra, metal e materiais similarmente firmes. Magia de Espírito permite ao mago se

relacionar melhor com os outros com uma empatia superior. Similarmente, Entropia o permite manipular emoções para seus próprios fins, enquanto que magia de Primórdio concede a ele uma sensação tangível de poder e responsabilidade. Magia de Mente naturalmente aprimora as habilidades de pensamento, Correspondência expande os sentidos e a percepção de Tempo melhora a velocidade de reação – é difícil ser surpreendido quando você já viu o que virá.

Habilidades: Arquimagos têm 19 pontos nas Habilidades primárias, 13 nas secundárias e 7 nas terciárias. Designe ao menos 3 pontos para qualquer Habilidade que seja chave para seu paradigma. Um mago Hermético, por exemplo, provavelmente tem pelo menos 3 pontos em Linguística e Ocultismo, enquanto que um Adepto da Virtualidade tem níveis mínimos similares de competência em Computadores e Tecnologia.

Esferas: um Arquimago começa com 12 pontos de Esferas. Destes, 6 precisam ser aplicados a uma delas (provavelmente a Esfera de especialidade do personagem, embora isso não seja exigido). Dívida o restante como desejado, embora certamente o mago precise pelo menos 1 ponto na especialidade de sua Tradição.

Arete: Arquimagos começam com um nível de Arete igual a seis.

Força de Vontade: 6.

Antecedentes: 10 pontos. Lembre-se: os Antecedentes do Arquimago em relação à sociedade mortal são notavelmente diferentes daqueles dos outros magos. Quando você vive na Umbra, seus Aliados, Contatos e

Esfera / Atributos Correspondentes

Força - Vida	Carisma - Espírito	Percepção - Correspondência
Destreza - Força	Manipulação - Entropia	Inteligência - Mente
Vigor - Matéria	Aparência - Primórdio	Raciocínio - Tempo

Mentores definitivamente não são pessoas normais.

Pontos de Bônus: um Arquimago tem 30 Pontos de Bônus, e pode comprar pontos adicionais, Qualidades e assim por diante a seus custos normais. Contudo, ele não deve ter nenhum nível de Esfera acima de 6, e esteja certo de ter a aprovação do Narrador antes de aumentar o Arete.

Qualidades e Defeitos: Como todo mundo, um Arquimago pode ter até 7 pontos de Qualidades e Defeitos. Para cada século de existência, ele pode ter 1 ponto adicional nestes – personagens particularmente velhos podem ser muito habilidosos, muito excêntricos ou ambos.

As Qualidades e Defeitos listados abaixo são especialmente apropriados para um Arquimago. Isso não é o mesmo que dizer que algum Defeito tenha de ser pego, embora Arquimagos sejam, por natureza, personalidades exageradas e tendam a ser um pouco estranhos. Veja *O Livro das Sombras* para uma explicação completa dessas Qualidades e Defeitos.

Novo Antecedente: Mentor Espiritual

Para um mago que tenha superado seu mentor mortal, existe a possibilidade de adquirir um mentor espiritual. Esse Antecedente representa a comunhão do mago com um espírito específico. A forma e a área de influência do espírito devem ser escolhidas quando o Antecedente é pego. Note que um mentor espiritual, diferente de um Totem, não ajuda diretamente o mago com Efeitos mágicos; ele simplesmente dá conselhos ou informações quando o mago estuda magia estranha ou lida com os habitantes da Umbra.

Embora pareça que um Arquimago poderia ganhar acesso direto a um Incarna ou Celestino através desse Antecedente, isso está longe de ser o caso. Um Incarna quase sempre trabalha através de um intermediário, e mesmo se dez pontos forem colocados nesse Antecedente, o Arquimago provavelmente não percebe que está se comunicando com um Celestino (para mais informações sobre espíritos, veja *Axis Mundi* ou *The Spirit Ways*).

Nota para os Narradores: a Ressonância do mago envolvido determina que tipo de espírito o tutela. Isso não significa que um espírito da Weaver tenta calcificar seu estudante e trazê-lo diretamente para a Weaver. De fato, muitos espíritos aliados ao Padrão não são totalmente “loucos de Padrão”, e alguns espíritos Primordiais não estão completamente preocupados com corrupção. Mas se um mago da morte necessita de um Celestino como mentor, isto pode significar que a Wyrm o percebeu pessoalmente (assumindo que você use a Tríade em seus jogos)...

- Um espírito menor de poucas consequências, tipicamente um Gaffling
- Um Gaffling de alguma habilidade
- Um Gaffling instruído com vários poderes
- Jaggling independente de escopo e responsabilidade limitados
- Jaggling de conhecimento e poder moderados
- Jaggling associado a um Incarna/Um Jaggling independente de grande responsabilidade
- Incarna menor/Espírito Totêmico
- Incarna associado a um Celestino



••••• •••• Aspecto de um Celestino ou Incarna
poderoso
••••• ••••• Celestino

Qualidades e Defeitos Especiais para Arquimagos

Reputação do Estudante (Qualidade ou Defeito de 2 pontos)

Um de seus estudantes fez um nome para si e seus feitos refletem sobre você. Talvez ele seja um talento jovem e vibrante que traz uma nova perspectiva para as Tradições. Por outro lado, ele poderia ser uma semente ruim que virou um Desaurido algum tempo atrás. Qualquer que seja o caso, suas atividades trazem grande respeito ou embaraço

Qualidades e Defeitos Recomendados para Arquimagos

Psicológicos
Excesso de Confiança, Flashbacks, Objetivo Condutor, Obsessão, Propósito Maior

Mentais
Autoconfiança, Distração, Vontade de Ferro

Aptidões
Faz-tudo, Idade

Sobrenaturais
Amaldiçoado, Ecos, Magnetismo Espiritual, Proibição ou Obrigatoriedade Mágica, Vampiro Psíquico

Sociedade Adormecida
Qualquer um, pois um mago imortal precisa de uma fachada.

Qualidades e Defeitos Restritos para Arquimagos

Psicológicos
Compulsão, Curiosidade, Fobia, Impedimento de Fala, Ódio, Sadismo/Masoquismo, Segredo Sombrio, Tímido, Vício, Vingança. Destes, os Defeitos menores podem ser reparados e os maiores tornam o avanço para o status de Arquimago impossível.

Mentais

Todos os Defeitos exceto aqueles listados acima como recomendados, pois quaisquer outros provavelmente foram curados por magia de Mente avançada.

Percepção

Todos os Defeitos - embora o desenvolvimento de Arqui-Esferas tenda a causar "estreitamento de visão" com respeito a realidade, um mago que inicie com um Defeito desses precisa dele reparado antes que possa perceber as implicações destruidoras de mente das Arqui-Esferas.

Sobrenaturais

O mago não deveria ter Inaptidão em Esfera em sua(s) Arqui-Esfera(s).

Ligações com Magos

Todos exceto Dívida, Inimigo (3 a 5 pontos), Notório e Reputação são restritos.

Físicos

Todos os Defeitos - um Arquimago pode facilmente se livrar da maioria destes com magia.

e suas façanhas são a conversa dos seus pares.

Mensagem da Ascensão (Qualidade de 3 pontos)

Um Arquimago *não* pode selecionar essa Qualidade.

Em uma vida passada, você imbuiu uma mensagem no seu Avatar. Você atingiu a Arquimaestria e aprendeu seu erro tarde demais. Embora você não pudesse ter feito nada a respeito naquela vida, você implantou certos impulsos, imagens e bloqueios em seu próprio Avatar de forma que agora, na sua vida atual, você evite o mesmo destino.

Você nunca será um Arquimago. Seu Avatar simplesmente não vai cooperar. Ainda que você possa realizar Procuras para um Arete alto (6 ou mais), você não pode desenvolver Esferas acima do nível de Mestre. Apesar disso parecer um empecilho, não é. Seu Avatar o força a ampliar a sua perspectiva.

Porque você se adapta a outros pontos de vista, você não apenas se livra de focos mais rapidamente, mas também aprende a usar outros paradigmas. Após ter alcançado um Arete de 6 ou mais, você pode acessar os paradigmas de outros magos, apesar de sofrer um acréscimo de +4 nas dificuldades de todos os Efeitos mágicos que sejam feitos fora do seu paradigma. Para cada ponto de Arete além de 6, seu acréscimo na dificuldade cai em 1, até você poder operar praticamente *qualquer* tipo de mágica.

Com sorte e esforço, sua visão forçosamente ampliada pode na verdade impedi-lo de cair na armadilha mísope do Arquimágico e guiá-lo em direção a Ascensão.

Grande Reputação (Qualidade de 5 pontos)

Histórias de seus feitos viajaram longe e além. Estudantes mais jovens veneram o seu nome. Você é bem-vindo na maioria das Capelas aliadas e encontra assistência por toda a sua Tradição. Você também é uma presença altamente visível na Guerra da Ascensão, e atrai bastante atenção indesejada.

Se você fizer sua identidade conhecida, praticamente qualquer um em sua própria Tradição terá uma reação amigável a você, e até mesmo magos das outras Tradições estarão propensos a lhe tratar com respeito a menos que eles tenham uma razão específica para oponer-se a você. A maioria dos outros magos de sua facção estarão desejosos em lhe ajudar. Embora a maior parte dos magos sejam relutantes em compartilhar conhecimento, recursos mágicos e Talismãs, você pode contar com outros Tradicionais para lhes darem acesso a isso. Com as jogadas sociais apropriadas (geralmente, Manipulação + Política das Capelas ou Destino), você pode negociar um breve empréstimo de um Talismã, Nodo ou outro item benéfico.

Anos de Sabedoria (Qualidade de 5 pontos)

Você viu e fez quase todas as coisas imagináveis. Uma vez por sessão, você pode adicionar um sucesso automático a uma ação não-mágica qualquer, seja um ataque, esquiva, pesquisa ou persuasão. Ao ocupar-se da tarefa, você se lembra de ter feito algo semelhante antes ("Quando eu estava em Siló...") e se aproveita de sua experiência para ajudá-lo.

Aliados Poderosos (Qualidade de 5 a 8 pontos)

Ao longo dos anos, você conseguiu se tornar amigo de - ou pelo menos estabelecer relações cordiais com - alguns seres de grande poder. Pode ser uma seita de Garou, outro mago antigo, um príncipe vampírico, Preceptor Umbral, nobre feérico,

um fantasma antigo, uma múmia ou algo verdadeiramente bizarro. Embora nenhum de vocês arrisque a vida, membros ou alma um pelo outro, vocês têm o hábito de se ajudarem.

Essa Qualidade pode servir como um trampolim para muitas aventuras. O Narrador tem a palavra final sobre quais aliados o personagem pode ter e o quanto eles valem como Qualidade. Ele também define as estatísticas do aliado; embora o personagem conheça o básico, ele não deveria ter um panorama onisciente das capacidades de seu amigo.

Exemplar (Qualidade de 7 pontos)

Você absorveu a sua Esfera de especialidade em sua própria existência. Não mais sequer remotamente humano, você se tornou um representante em carne-e-Avatar de uma força cósmica fundamental.

Como um Exemplar, você tem diversos benefícios. Você pode aumentar a sua Esfera de especialidade até os seus limites máximos sem obter Arete adicional; você simplesmente absorve mais da Esfera em sua própria natureza, até se tornar uma poderosa entidade espiritual da Esfera apropriada ao nível de 10. O custo para aprimorar sua Esfera de Exemplar é apenas 4x o novo nível em experiência. Ao extraír do Reino Fragmento de sua Esfera, você pode recarregar a sua própria reserva de Quintessência a praticamente qualquer momento; você precisa meditar como o normal, mas você usa sua Esfera de Exemplar ao invés da Esfera de Primórdio para o feito, e você pode fazê-lo em qualquer lugar onde possa extraír do Reino Fragmento (a partir da Umbra para Espírito, próximo a uma grande chama para Forças). Você pode automaticamente usar contra-mágica ofensiva contra manifestações de sua Esfera, sem utilizar uma ação separada; isso pode até mesmo ser feito se você já usou magia no turno. Se você estiver no Reino Fragmento apropriado, a reserva de Quintessência de seu Avatar se renova automaticamente todo turno.

O lado ruim é que você não é mais inteiramente humano. Você não pode aumentar suas outras Esferas. Você não pode aumentar o seu Arete também. Você opera apenas dentro do paradigma de sua Esfera. Quintessência que não é retirada de seu Reino Fragmento é inútil para você – a energia universal é crua demais para o seu Avatar agora agrilhado. Você nunca Ascenderá – você desistiu desse objetivo em troca do conhecimento que, algum dia, você poderia se tornar um ser de puro espírito.

Exemplares são personagens complexos se interpretar, uma vez que sua visão do universo é altamente enviesada. Essa Qualidade em particular é recomendada apenas para os jogadores mais talentosos. Os Narradores não deveriam hesitar em banir personagens Exemplares de crônicas em que eles não pertençam. Mesmo se essa Qualidade for permitida, o personagem precisa ter um nível de Arqui-Esfera em sua Esfera de Exemplar – ela não é apropriada para personagens magos normais.

Defeito de Paradoxo Permanente (Defeito de 2 pontos)

Você sofreu um Choque de Retorno desagradável em algum ponto, e os efeitos se prolongam, resistindo a todas as tentativas de cura mágica.

Pegue um defeito relativamente simples com a aprovação do Narrador. Esse defeito te afeta constantemente, e você não pode se livrar dele sem algum trabalho maior (como decepar parte do seu Avatar ou encontrar um Exemplar de Primórdio). Algumas ideias:

- Você sofre de dor crônica que ocasionalmente causa a você uma perda de dois dados de todas as suas Paradas de Dados.

- Todos os dispositivos tecnológicos que você toca rapidamente falham, mas quase nunca para o seu benefício.

- Você atrai algum tipo de força como magnetismo, eletricidade ou fogo.

- Criaturas vivas ao seu redor acabam doentes ou hiperativas.

- Você é incapaz de falar certas palavras, letras ou sons.

- Seu corpo é distorcido de alguma forma, talvez com uma característica inumana, dando a você +1 na dificuldade em testes envolvendo reações sociais ou certos tipos de feitos físicos (tentar jogar alguma coisa com uma mão seca, ou pular com uma perna torcida).

Saudoso (Defeito de 2 pontos)

Não importam quão desconfortáveis e febris seus dias de juventude foram, você ainda sente falta deles. Você tem uma tendência a ser levado por recordações dos dias de glória, às vezes agindo tolamente ou ficando deprimido. Um teste de Força de Vontade geralmente coloca sua nostalgia de lado, por um tempo...

Rivalidade (Defeito de 3 a 5 pontos)

Algun ser poderoso em suas próprias funções procura frustrar suas ambições. Pode ser uma rivalidade profissional (como aqueles dentro das paredes de Doissetep, antes de sua destruição) ou uma profunda, duradoura aversão criada séculos atrás (por um amor perdido, amigos assassinados ou pior). Embora seu rival não possa atacá-lo abertamente, ele faz tudo ao alcance de seu poder considerável para garantir que você nunca alcance seus objetivos pessoais – a menos que estes sirvam melhor aos propósitos dele do que aos seus.

Inimigo Imortal (Defeito de 5 a 8 pontos)

Um inimigo sobrenatural tem lutado contra você por anos – um vampiro, mago, Lorde Umbróide ou alguma coisa completamente diferente. Ao longo das décadas de sua rivalidade, esse inimigo aprendeu diversos de seus segredos e pontos fracos e está bastante desejoso em usá-los contra você. O inimigo está bem entrincheirado na sociedade moderna. Você tem tempo para frustrar os planos dele e fazer alguns ataques próprios, mas aparecer sem aviso e chutar sua bunda está atualmente fora de questão.

Questões de História para Arquimagos

Em adição a responder as questões normais de antecedentes para personagens magos, os Arquimagos têm diversos outros aspectos que precisam ser discutidos. Os jogadores deveriam pensar sobre a história de seus personagens em detalhes. Os Arquimagos têm décadas (talvez séculos!) por trás deles como magos.

O que o levou a permanecer com sua Tradição?

Alguns magos se tornam desiludidos com as políticas das Tradições. Outros têm um tipo de mentalidade parasita. Muitos poucos verdadeiramente consideram sua Tradição como uma causa sagrada, mas mesmo assim o paradigma dela determina a visão de realidade do Arquimago. O mesmo pode ser dito dos Tecnocratas. Todo Arquimago está tão focado em uma maneira particular de fazer as coisas que os métodos de sua Tradição ou Convenção ainda influenciam seu estilo místico. O seu personagem possuiu um débito de gratidão

tal que ele adotou as crenças de sua Tradição de forma sincera, ou ele as viu como a melhor rota para o poder? Seu mentor o instilou com tal respeito por sua Tradição que ele guiou seus passos por décadas, ou você simplesmente abraça qualquer causa apaixonadamente?

Como você lida com o Paradoxo?

Todo mago que sobrevive tempo o bastante se preocupa sobre o Paradoxo. Os Arquimagos têm de se preocupar com ele mais do que a maioria. A maior parte tem uma variedade de meios inteligentes para enganar o Choque de Retorno. Qual é a reação de seu personagem ao Paradoxo? Ele o evita completamente, ou apenas segue com ele? Ele usa Talismãs para escapar dele, ou seu familiar o mitiga? E quanto a um mago com Paradoxo permanente, devido a idade ou a modificações de Padrão – que tipos de problemas você tem, e como você os têm compensado ao longo dos anos?

Você tem alguns amigos ou familiares remanescentes? Como você lida com eles?

Embora alguns magos se removam do contato humano normal, eles ainda lidam com umas poucas pessoas. Arquimagos, em contraste, são geralmente barrados da Terra, tanto pelo Paradoxo quanto pela Película. Eles ainda precisam de contato humano, mas somente podem consegui-lo através de representantes ou com os consortes que vivem no Horizonte. Você trouxe amigos e família para a Umbra, ou você aparece na Terra de tempos em tempos? Você sequer se importa com humanos ainda? Você evita contato com magos em uma tentativa de recuperar a vida que deixou para trás?

O que lhe impeliu a se tornar um Arquimago?

Embora o impulso para a Arquimaestria seja interno, os motivos variam de um mago para outro. Foi um desejo por poder? Ganância? Luxúria? Você queria conhecimento? Controle? Uma sensação de completude? Você procura informação como um fim em si, ou você pensa nela como uma rota para a Ascensão? Você tem cicatrizes que o lançaram implacavelmente para a Arquimaestria, ou você estava firmemente responsável por seu próprio destino?

Onde você vive agora?

As chances são de que você não esteja vivendo no porão de seus pais. Você tem seu próprio Domínio? Um Santuário seguro? Ou você flutua pela Tellurian, obtendo prazer onde puder encontrá-lo? Você vagueia de Capela a Capela, ou tem um lar em algum Reino do Horizonte?

Qual é a sua agenda?

Todo mundo tem uma. Entretanto, a agenda de um Arquimago requer alguma elaboração. Eles já completaram objetivos incrivelmente difíceis e penosos.

Eles têm o poder para completar facilmente a maioria das coisas que quiserem fazer. Dessa forma, Arquimagos têm objetivos maiores e mais abstratos. Você deseja ver seus parentes seguirem suas pegadas? Você deseja Ascender na sua próxima vida? Você está trabalhando para fortalecer sua Tradição, ou derrubá-la? Talvez você queira algo duradouro, como seu próprio Reino ou Domínio. Talvez só queira ser deixado em paz.

Considerações Finais

Se alguns desses números parecerem baixos, lembre-se que um Arquimago passou anos, até mesmo décadas, estudando uma Esfera em detrimento de todos os outros conhecimentos. Se o requerimento de níveis específicos em Habilidades parecerem estranhos para os Narradores ou jogadores, lembre-se de que o mago tem de aprender um bocado acerca da teoria da magia e a sua história para avançar – Habilidades como Ocultismo, Linguística e até mesmo Conhecimentos Secundários. Como sempre, essas regras são um guia para o Narrador. Se ele deseja uma Capela de magos com Arete 10, a escolha é dele.

O problema maior aqui é do Narrador. Ele precisa impedir os personagens com capacidades abrangentes de tentarem resolver tudo com a aplicação de Arqui-Esferas. Lembre-se dos dois poderes gêmeos da Ressonância e da húbris. Tudo o que o mago faz nesse estágio tem efeitos ressonantes. Sua mágica emite ondas que às vezes se propagam por todo o mundo. O Silêncio pode ser uma solução mais perigosa. Os Arquimagos se tornam tão sintonizados a um aspecto da realidade que todos os outros se tornam supérfluos. Isso não significa que eles não vejam ataques vindo, mas que os detalhes menores da vida se tornam menos importantes. Um Arquimago pode se encontrar distanciando-se da realidade. Quanto maior a altura, mais devastadora é a queda.

Os Arquimagos retem muitos de seus pontos fracos humanos também. Brinque com os seus motivos e seu passado ao desenvolver a sua crônica. Faça todos os seus jogadores responderem as questões da história do Arquimago e use as respostas como ganchos. Misture-as e combine-as com aquelas de outros personagens para conseguir um caldo mais grosso. Os Arquimagos frequentemente se encontram em desacordo em relação a crença; deixe os jogadores discutirem entre si. Se os magos concordassem em tudo, a Guerra da Ascensão nunca teria acontecido.

Acima de tudo, claro, lembre-se de se divertir. Se você quer grandes explosões e devastações sem sentido, é o seu jogo. Se você quer uma experiência mais cerebral com magos antigos e enrugados, você pode fazer isso, também. Ainda melhor, de aos dois uma tentativa. Existem, afinal de contas, mundos infinitos lá fora.

Exemplar-em-Treinamento

Citação: Tudo pode ser encontrado na singularidade.

Prelúdio: Esses dias você sequer se lembra de sua vida mortal – você era um garoto! Você acha que sim, de volta a Tailândia ou ao Camboja ou algum lugar como esses. Perto da França?

Você supõe que tenha Despertado por volta do início de 1800. Suas memórias incluem elefantes e automóveis, assim como rifles velhos e soldados Britânicos. Alguns de seus conhecidos (eles insistem que você os chame de "amigos") se lembram dessas coisas também. Eles te dizem que isso foi em 1800. Não importa, realmente, uma vez que o que aconteceu na época não mudou o seu destino.

Você se lembra um pouco mais de sua vida Desperta. Os Eutanatos o clamaram como um membro. Você serviu como lamentador profissional para cerimônias fúnebres e ajudou com cremações e enterros. Após uma década de treinamento lento com um dono mórbido de cemitério, você atingiu a Maestria por conta própria. O reconhecimento veio, mas você ainda tinha perguntas. O ciclo da vida, morte e renascimento acenavam, mas mesmo como um Mestre você não podia vê-los claramente. Você teve de descobrir como aquilo funcionava, como se encaixava e como as coisas tinham seu lugar.

Dessa forma
começou o seu
chamado. A

tomou a maior parte de um século, mas esta foi bem gasta. Agora você reside no Horizonte, se movendo aonde os ventos do acaso lhe levam. Caos, probabilidade e morte são suas marcas. As bordas indistintas da Roda são visíveis para você. Você espera ser um com a Roda quando conhecer cada volta dela, quando você, também, for um agente de suas evoluções.

Conceito: Impelido a entender a morte, você se aprofundou um pouco longe demais na Entropia e ela o consumiu. Embora você ainda não esteja perdido para a Jhor, você tem uma fascinação doentia pela probabilidade e o pós-vida. Você está lentamente se tornando nada além de uma sombra de probabilidade, percebendo que a indistinção da Roda significa que nenhuma parte dela é certa. Sua humanidade se dissipou há muito tempo atrás, quando você parou de se importar sobre como a morte afetava as pessoas.

Dicas de Interpretação: Você é detestável. Apenas a Entropia o fascina. Você não se importa realmente com as pessoas, embora ocasionalmente ainda se associe a outros magos por força de hábito. Quando você fala, às vezes se vale de anacronismos, e você fala sobre chance ou morte em cada conversa. Todo o seu mundo está envolto no fato de que as coisas desmoronam.

Magia: um Eutanatos razoavelmente típico, você usa ossos, chocinhos e outros instrumentos que refletem morte e vibração. Para Entropia, você não precisa de focos – um balançar de mãos é o suficiente para mandar ondas de choque reverberando através da probabilidade. Quando usa magia mais “primitiva”, você ainda se apoia em suas velhas ferramentas. Ocasionalmente, você até mesmo se esquece de como usar magia que não a de Entropia, e você tem de se lembrar de como seus focos funcionam.

Equipamento: Manto estranhamente decorado, chocalho de ossos com cabelo envelhecido, garrafa de almas.

Explorador do Horizonte

Citação: Você já viu o que tem lá fora?

Prelúdio: Mesmo quando você era apenas uma pessoa normal e corriqueira, você tinha um desejo de viajar, explorar e aprender coisas novas. Esse impulso o impeliu através da universidade, ao redor do mundo e através dos lugares mais remotos da Terra. Você escalou montanhas e navegou oceanos devido a uma sede insaciável de ver lugares novos.

No decurso de suas viagens, você fez alguns documentários e personalizou alguns equipamentos. Você correu com os animais e nadou nas profundezas de lagos inexplorados. Embora isso não pagasse muito bem, suas despesas sempre foram cobertas por essa revista ou aquele especial na televisão, então você continuou a se envolver em viagens.

Após uma viagem às florestas tropicais peruanas, você voltou para casa com cenas mostrando alguns animais estranhos que você não podia identificar. Animais fora de sua especialidade eram raros, mas não desconhecidos. Você enviou cópias para alguns amigos e nenhum deles havia visto nada como esses monstros reptilianos também. Intrigado, você começou a fazer alguns estudos de comparação ecológica para descobrir o que era, exatamente, aquilo com que você tropeçou. Enquanto construía um equipamento melhor para uma nova viagem de volta às selvas, você Despertou, e descobriu que alguns contatos seus ao redor do globo eram tecnomagos no sentido literal da palavra.

Depois de seu Despertar, você se alistou nos Adeptos da Virtualidade. Sua Teia Digital emergente era outro lugar fantástico para explorar, mas diferente de muitos dos Adeptos, você queria ver os outros Reinos também. Com o treinamento místico passado por algumas das outras Tradições, você estudou Espírito. A especialização tecnológica de seus camaradas Adeptos lhe deu as ferramentas para viajar e gravar o que você via. Você decolava para cada Reino distante que ouvia falar.

Algumas décadas de exploração mais tarde, você era um viajante experiente e quase uma lenda em alguns círculos místicos. Ironicamente, sua própria Tradição

MESTRES da Arte											
Nome: jogador: Crônica:	Natureza: Capador de Emoções Essência: Dinâmico Comportamento: Bon Vivant	Tradição: Adeptos da Virtualidade Mentor: Cabala									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Atributos</th> </tr> <tr> <th>Físicos</th> <th>Sociais</th> <th>Mentais</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Força: 5 Destreza: 5 Vigor: 5</td> <td>Carisma: 5 Manipulação: 5 Aparência: 5</td> <td>Percepção: 5 Inteligência: 5 Raciocínio: 5</td> </tr> </tbody> </table>			Atributos			Físicos	Sociais	Mentais	Força: 5 Destreza: 5 Vigor: 5	Carisma: 5 Manipulação: 5 Aparência: 5	Percepção: 5 Inteligência: 5 Raciocínio: 5
Atributos											
Físicos	Sociais	Mentais									
Força: 5 Destreza: 5 Vigor: 5	Carisma: 5 Manipulação: 5 Aparência: 5	Percepção: 5 Inteligência: 5 Raciocínio: 5									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Habilidades</th> </tr> <tr> <th>Talentos</th> <th>Perícias</th> <th>Conhecimentos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prontidão: 5 Esportes: 5 Consciência: 5 Briga: 5 Esquiva: 5 Expressão: 5 Instrução: 5 Intuição: 5 Intimidação: 5 Manha: 5 Lâbia: 5</td> <td>Dô: 5 Condução: 5 Etiqueta: 5 Armas de Fogo: 5 Liderança: 5 Meditação: 5 Armas Brancas: 5 Pesquisa: 5 Furtividade: 5 Sobrevivência: 5 Tecnologia: 5</td> <td>Computador: 5 Cosmologia: 5 Cultura: 5 Enigmas: 5 Investigação: 5 Direito: 5 Linguística: 5 Erudição: 5 Medicina: 5 Ocultismo: 5 Ciências: 5</td> </tr> </tbody> </table>			Habilidades			Talentos	Perícias	Conhecimentos	Prontidão: 5 Esportes: 5 Consciência: 5 Briga: 5 Esquiva: 5 Expressão: 5 Instrução: 5 Intuição: 5 Intimidação: 5 Manha: 5 Lâbia: 5	Dô: 5 Condução: 5 Etiqueta: 5 Armas de Fogo: 5 Liderança: 5 Meditação: 5 Armas Brancas: 5 Pesquisa: 5 Furtividade: 5 Sobrevivência: 5 Tecnologia: 5	Computador: 5 Cosmologia: 5 Cultura: 5 Enigmas: 5 Investigação: 5 Direito: 5 Linguística: 5 Erudição: 5 Medicina: 5 Ocultismo: 5 Ciências: 5
Habilidades											
Talentos	Perícias	Conhecimentos									
Prontidão: 5 Esportes: 5 Consciência: 5 Briga: 5 Esquiva: 5 Expressão: 5 Instrução: 5 Intuição: 5 Intimidação: 5 Manha: 5 Lâbia: 5	Dô: 5 Condução: 5 Etiqueta: 5 Armas de Fogo: 5 Liderança: 5 Meditação: 5 Armas Brancas: 5 Pesquisa: 5 Furtividade: 5 Sobrevivência: 5 Tecnologia: 5	Computador: 5 Cosmologia: 5 Cultura: 5 Enigmas: 5 Investigação: 5 Direito: 5 Linguística: 5 Erudição: 5 Medicina: 5 Ocultismo: 5 Ciências: 5									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Estilos</th> </tr> <tr> <th>Correspondência: 5 Entropia: 5 Forças: 5</th> <th>Vida: 5 Materia: 5 Mente: 5</th> <th>Primordial: 5 Espírito: 5 Tempo: 5</th> </tr> </thead> <tbody> </tbody> </table>			Estilos			Correspondência: 5 Entropia: 5 Forças: 5	Vida: 5 Materia: 5 Mente: 5	Primordial: 5 Espírito: 5 Tempo: 5			
Estilos											
Correspondência: 5 Entropia: 5 Forças: 5	Vida: 5 Materia: 5 Mente: 5	Primordial: 5 Espírito: 5 Tempo: 5									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Vantagens</th> </tr> <tr> <th>Antecedentes</th> <th>Arete</th> <th>Vitalidade</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Avatar: 5 Contatos: 5 Sonhos: 5 Recursos: 5</td> <td>Força de Vontade: 5 Quintessência: 5</td> <td>Escoridão: 5 Machucado: -1 Ferido: -1 Ferido Gravemente: -2 Espancado: -2 Aleijado: -5 Incapacitado: 5</td> </tr> </tbody> </table>			Vantagens			Antecedentes	Arete	Vitalidade	Avatar: 5 Contatos: 5 Sonhos: 5 Recursos: 5	Força de Vontade: 5 Quintessência: 5	Escoridão: 5 Machucado: -1 Ferido: -1 Ferido Gravemente: -2 Espancado: -2 Aleijado: -5 Incapacitado: 5
Vantagens											
Antecedentes	Arete	Vitalidade									
Avatar: 5 Contatos: 5 Sonhos: 5 Recursos: 5	Força de Vontade: 5 Quintessência: 5	Escoridão: 5 Machucado: -1 Ferido: -1 Ferido Gravemente: -2 Espancado: -2 Aleijado: -5 Incapacitado: 5									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Experiência</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Paradoxo</td> </tr> </tbody> </table>			Experiência		Paradoxo						
Experiência											
Paradoxo											

nunca realmente o reconheceu uma vez que você não passava muito tempo na Teia Digital ou se preocupando em ser um membro da elite. E daí? Você encontrou barreiras além da Terra, lugares em que nem mesmo os magos podiam ir. Você viu mundos isolados que não podia alcançar e fragmentos de pensamento refletidos infinitamente em espaços dobrados. Mas você se recusou a deixar pra lá. Você já havia estado em todos os outros lugares, e tinha que continuar viajando.

Eventualmente, você percebeu o seu engano: assim como o Ponto de Correspondência mostra ser todo o espaço uma ilusão, o próprio Ponto coexiste com o indivíduo. Você é o Ponto de Correspondência. Com esse conhecimento, você pode quebrar aquelas barreiras e ir aonde ninguém jamais foi.

Conceito: O espaço é seu! Você não é apenas um explorador maduro, mas ama aprender e ensinar. Nada está longe demais ou é remoto demais para você querer vê-lo. Você sempre traz alguma coisa de volta consigo, apenas para fazer mundos distantes parecerem um pouco mais próximos. Sua busca não é o poder, mas o desejo de ver toda a Criação – tudo de uma vez se puder.

Dicas de Interpretação: alegre e um tanto distraído, você é geralmente encontrado “lá fora”, e sua atenção voa de ponto em ponto conforme você assimila os seus arredores. Estranhamente, você raramente usa suas percepções de Correspondência pois você gosta de experiências distintas. Você incita as pessoas a irem a novos lugares e a



empreenderem jornadas tanto externas quanto internas, frequentemente deixando dicas sobre algo maravilhoso que você viu e sabe que eles amariam.

Magia: embora você ainda use a tecnologia dos Adeptos da Virtualidade, você também tem um gosto por outras ferramentas místicas. Você carrega câmeras, ressonadores dimensionais e sistemas de propulsão a laser portáteis juntamente com alguns apanhadores de sonhos e um conjunto de cristais focais. Suas ferramentas focalizam suas Artes, mas seu uso é instintivo.

Equipamento: mochila de suplementos para viagem, roupa para vácuo adaptável personalizada, bastão com porta-crystais e pictografias Astecas.

MESTRES

da Arte

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Essência:
Comportamento:

Tradição:
Mentor:
Cabala:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○

Destreza ●○○○○○

Vigor ●○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○

Manipulação ●○○○○○

Aparência ●○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○

Inteligência ●○○○○○

Raciocínio ●○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○○○○○

Esportes ○○○○○

Consciência ○○○○○

Briga ○○○○○

Esquia ○○○○○

Expressão ○○○○○

Instrução ○○○○○

Intuição ○○○○○

Intimidação ○○○○○

Manha ○○○○○

Lábia ○○○○○

Perícias

Dô ○○○○○

Condução ○○○○○

Etiqueta ○○○○○

Armas de Fogo ○○○○○

Liderança ○○○○○

Meditação ○○○○○

Armas Brancas ○○○○○

Pesquisa ○○○○○

Furtividade ○○○○○

Sobrevivência ○○○○○

Tecnologia ○○○○○

Conhecimentos

Computador ○○○○○

Cosmologia ○○○○○

Cultura ○○○○○

Enigmas ○○○○○

Investigação ○○○○○

Direito ○○○○○

Linguística ○○○○○

Erudição ○○○○○

Medicina ○○○○○

Ocultismo ○○○○○

Ciências ○○○○○

Esferas

Correspondência ○○○○○○

Entropia ○○○○○○

Forças ○○○○○○

Vida ○○○○○○

Materia ○○○○○○

Mente ○○○○○○

Primórdio ○○○○○○

Espírito ○○○○○○

Tempo ○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Arete

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

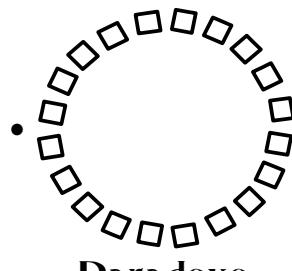
Vitalidade

Escoriado	<input type="checkbox"/>
Machucado	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido Gravemente	-2 <input type="checkbox"/>
Espancado	-2 <input type="checkbox"/>
Aleijado	-5 <input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

Outras Características

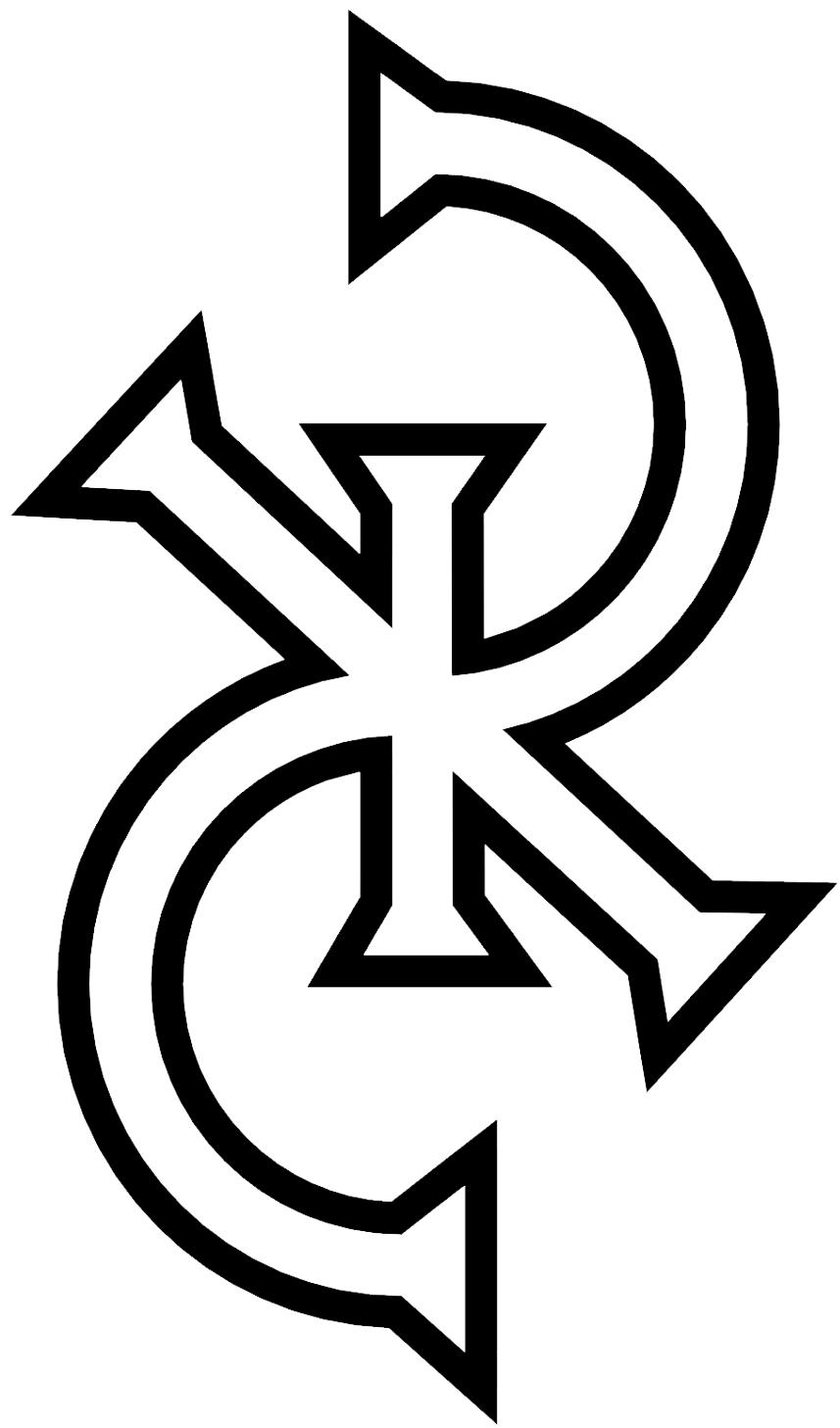
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Quintessência



Paradoxo

Experiência



MESTRES *da Arte*

Poder Infinito

Você tem sobrevivido por incontáveis séculos. Seu conhecimento de magia é ímpar. As forças primais do universo tremem ao seu mero aceno. Quais segredos aguardam o mago que possua tamanho conhecimento magistral? Morte, começos, a sabedoria dos Oráculos — estas são suas jornadas agora. Não permita nada ficar entre você e a luz da Ascensão!

Desejo Infinito

Para o mago que experimentou tudo o que o universo tenha a oferecer, os segredos mais sublimes são revelados. Descubra novas Características, Habilidades, Qualidades e Defeitos para o mago verdadeiramente aterrador. Aprenda as regras para criar personagens Arquimagos e crônicas. Desvende os poderes mais potentes das Esferas, além de qualquer coisa vista antes. Descubra as chaves da própria Ascensão.

