

O LIVRO DAS SOMBRIAS



O Guia dos Jogadores
para Mago: A Ascensão

Recomendado para Maiores

scans by:

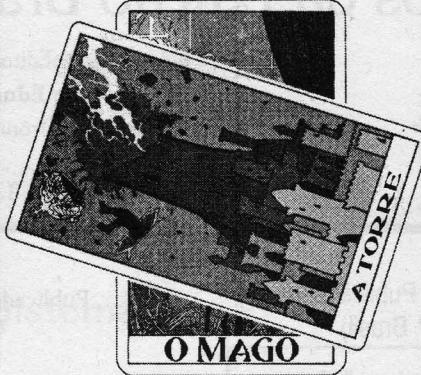
Sr. Fábio

Ofereço esse scans a todos os jogadores de Mago a Ascensão do Brasil! Não sou nenhum Tiago Acodesh, mas taí minha contribuição.

Ao **Flávio Cevado** por ter me ensinado a jogar Mago e ao **Rafael** da comunidade de Mago: a Ascensão, mesmo estando com nossas rixas eu admiro o cara!
Valeu Rafa!

O LIVRO DAS SOMBRA

O Guia dos Jogadores para Mago



Um Livro de Referência para Jogadores e Narradores de Mago

Créditos

Escrito por: Emrey Barnes, Bill Bridges, Steve Brown, Phil Brucato, Brian Campbell, Sam Chupp, Beth Fisch, Don Frew, Dan Greenberg, William Hale, Harry Heckel, Sam Inabinet, Darren Mackeeman, Judith A. McLaughlin, Jim Moore, Kevin Murphy, John R. Robey, Kathleen Ryan, Steve Wieck, Ehrik Winters, Teeuwynn Woodruff.

Material Adicional: Bib Asselin, James Estes, Andrew Greenberg, James Medley, Mark Rein•Hagen, Ryk Brucato.

Desenvolvido por: Phil Brucato

Editado por: Brian Campbell

Direção de Arte: Richard Thomas

Diagramação e Layout: Aileen E. Miles

Arte: James Crabtree, Scott Johnson, Matt Korteling, Robert MacNeil, Dan Smith, Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Allen Williams, Jeff Wright

Arte da Capa: Larry Schnelli

Design da Capa e Quarta Capa: Larry Schnelli

Agradecimentos Especiais:

Rebecca "Adoradora de Ratos" Shaeffer, por saber como excitar Rob e Brian.
Louvie "Bungee" Locklear, pela razão pela qual ela não precisa comprar cerveja em Biloxi.

Lyndi "Bimbo" Hathaway-McKeeman, pela alternativa do seu fã clube para cirurgia de canal.

Richard "Não o Skinner" Haight, por não ser o tipo de cara que você adora odiar.

Mike "Exorcista" Krause, por combater o Demônio em DEUS.

Mark "Spitz" Rein•Hagen, por fazer uma mancha bem grande em M.O.C.

Danny "Fã do Fabio" Landers, por revelar a obsessão secreta de Ken.

Wes "HoJo" Harris, por ser o gaijim mais engenhoso na festa da Máfia.

Jim "Sargento Recrutador" Townsend, por descobrir maneiras novas de pagar o aluguel.

Oh Logo (Kim) "Bem-vindo à Selva" **Shropshire**, por dançar valsa onde DEUS tem medo de pisar.

Sam "Cadeira Confortável" Chupp, por trazer a alegria pagã a Mouseville.

Nota do Editor: Algumas regras apresentadas no **Livro das Sombras** podem já ter sido explicadas total ou parcialmente no livro **Mago: A Ascensão**. Caso haja conflito entre o texto do **Livro das Sombras** e o conteúdo de **Mago: A Ascensão**, os Narradores e jogadores devem dar preferência ao livro básico, que reproduz uma versão revisada e mais recente das regras de Mago.

Créditos da Edição Brasileira:

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: **The Book of Shadows**
The Mage Players Guide

Tradução: **Marcel Murakami Iha**

Coordenação Editorial: **Devir Livraria Ltda.**

Revisão: **Luiz Eduardo Ricon**

Editoração Eletrônica: **Tino Chagas**

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

O Livro das sombras / [tradução Marcel Murakami Iha].
-- São Paulo : Devir, 1999.

Título original : The book of shadows

Vários autores.

Vários ilustradores.

1. Jogos de aventuras 2. Jogos de fantasia

99-3491

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

ISBN: 85-85443-62-6

Publicado por **DEVIR LIVRARIA LTDA**

© da Versão em Português

Novembro de 1999

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e

Portugal para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.

Todos os direitos reservados e
protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

DEVIR LIVRARIA LTDA

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci

Caixa Postal 15239 - CEP 01539-000 São Paulo - SP

Fone (0xx11) 3272-8524 - Fax (0xx11) 3272-8264

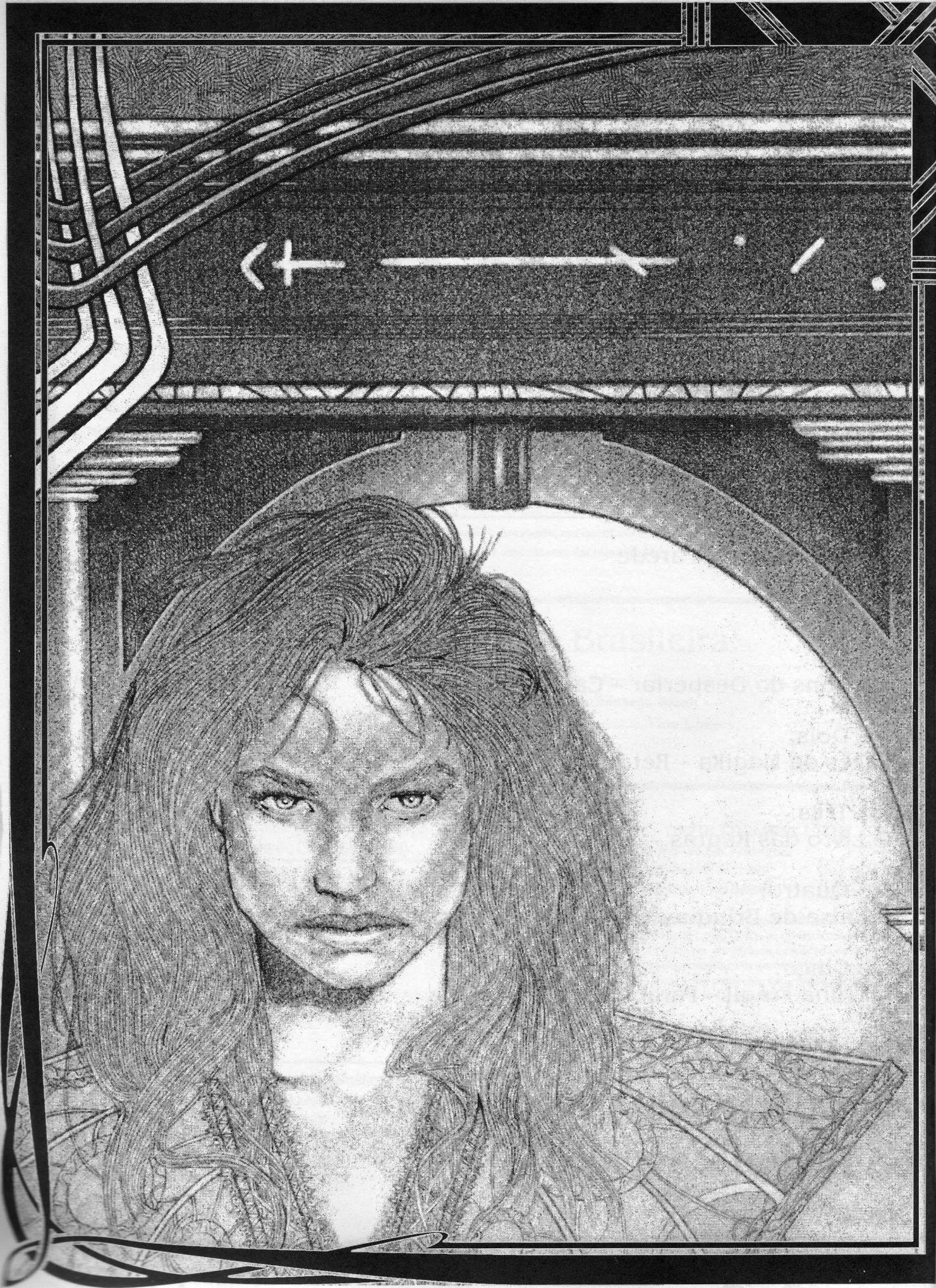
e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

O LIVRO DAS SOMBRA

O Guia dos Jogadores para Mago

Sumário

Prelúdio: Atrás da Parede	4
Introdução	8
Livro Um: Os Dons do Despertar – Características	12
Livro Dois: Faces da Mágika – Retratos	50
Livro Três: O Livro das Regras – Sistemas	98
Livro Quatro: A Caixa de Brinquedos Mágika – Rotinas e Equipamentos	136
Livro Cinco: A Trilha Frágil – Parábolas	154
Livro Seis: Orientações – Conselho	192
Sugestões de Leitura	205
Índice	207



Prelúdio: Atrás da Parede

Por Kathleen Ryan



Esta é uma casa elegante. Seus patronos afirmam que é a mais bela do estado, se não da nação, e a apoiam firmemente, para não dizer sordidamente. Eles descrevem a mobília como perfeita, o talento dos empregados como raro e os acordos como dolorosamente discretos. Talvez isso seja verdade. Certamente, a operação é tão refinada que torna qualquer tipo de chantagem desnecessária. Até mesmo o prefeito considera a madame como uma das suas amigas mais íntimas.

A polícia nunca incomodou esta casa.

No andar térreo, há um restaurante tão famoso e respeitável quanto qualquer outro. Amanda atravessa decididamente o salão principal, aproximando-se vagarosamente da mesa onde o seu alvo se encontra. Pelo canto dos olhos ela o vê, e também a taça de vinho em sua mão flácida. Por duas vezes a mágica falhara, por duas vezes o homem escapara, todas elas inconscientemente. Uma garçonete desajeitada derrubou o primeiro copo envenenado; um bêbado que estava jantando surrupiou o segundo. Embora tenha pouca experiência com seus novos poderes, Amanda já desconfia das coincidências, e sente um calafrio na espinha. Ela gostaria de poder examinar cada rosto inexpressivo em busca do inimigo, para combater diretamente a oposição da qual suspeita.... ela se repreende pelo método desastroso de abordagem, ao mesmo tempo em que neutraliza o veneno no segundo copo. Ela tem a sensação de que uma faca seria muito mais eficaz.

Ela alcança a mesa no mesmo instante em que um grupo de sete pessoas passa seguindo na direção oposta. Empurrada, Amanda inclina-se contra a mesa para apoiar-se, sorri levemente enquanto ouve alguns pedidos de desculpas. Uma mão numa luva de cetim move-se alguns milímetros...

"Jane, querida! É você mesmo?" Uma das pessoas que já havia jantado e estava passando, um belo cavalheiro oriental num smoking, segura firmemente o seu ombro. A pressão é leve, mas suas mãos são imobilizadas.

"Eu o conheço?" Ela examina sua face. Ela nunca havia utilizado "Jane" como um nome falso, mas com isso ela ganha tempo para pensar por um instante.

"Sabe, eu ficarei muito magoado se você não se lembrar." Não. Não faz diferença se este homem é seu inimigo ou não. Não há dúvida de que o seu adversário está observando, e esta é sua última chance.

"Como eu poderia ter esquecido?" Enquanto o beija, ela desloca o espaço atrás dela, concentra-se na sensação volátil da realidade na sala, como uma seda não trabalhada, ergue de sua ordem aleatória

os futuros que estão se ramificando, tecendo-os outra vez ao redor do prato em frente ao seu alvo. Intoxicação alimentar. Ela mantém seu controle por mais um momento e recua com o choque da contramágika, satisfeita por ter chamado a atenção do seu adversário para o prato. Apenas nesse instante ela despeja todo o veneno mundano na taça de vinho.

O cavalheiro em seus braços tem os olhos gélidos agora, e é possível sentir o metal por trás de sua voz agradável. Ele a segura pelo braço, e é possível sentir o metal da arma que ele pressiona contra suas costelas. As pessoas jantando vêm apenas os sorrisos, ouvem apenas a conversa delicada entre dois velhos amantes; a maioria volta sua atenção para a comida antes que Amanda e seu captor desapareçam através das portas entre as sombras no fundo do salão. Ela não tem escolha a não ser representar esta cena para que o veneno tenha tempo de agir.

Eles param diante de uma porta fechada, num dos andares superiores do velho hotel de tijolos. Ele bate apenas uma vez na porta.

"Tudo acabado. Eu a peguei."

"O quê?"

"Espere um minuto."

"Apague as luzes. O que os olhos não vêem... droga, vamos logo."

Presa neste corredor dourado, Amanda simplesmente espera, imaginando que talvez ele venha a matá-la, imaginando se ela deveria estar com medo... admirando-se com seu próprio encanto. Ela fez o que tinha vindo fazer. O assassinato foi bem feito, e foi dela, e isso era bom. O sentimento afirma para a jovem Eutanatos o valor de sua Trilha, de um modo que os ensinamentos do Velho nunca tinham conseguido. À medida que a porta se abre, ela segura um sorriso.

Eles a derrubam, seguram-na, pegam suas facas e bugigangas, algemando-a em seguida. Então, alguém a joga numa poltrona e as perguntas começam outra vez.

"Quem é você?" A voz é do "cavalheiro," porém mais áspera, e agora totalmente metálica.

"Quem é você?" Amanda pergunta, quase rindo.

"Responda-me. Quem é você?"

"Por que você quer saber?" Ela pergunta, pronta para continuar o jogo durante horas.

"Michael?"

"Eu não estou tocando nela." A voz é muito grave, ressoando pelo quarto como um pequeno terremoto. "Ela fede. Deveríamos matá-la e ir embora. Agora."



"Michael, precisamos saber," fala um outro alguém. A voz é fina e aguda, e logo se perde na escuridão.

Um suspiro exasperado preenche o quarto. Amanda sente um movimento atrás dela e uma lâmina curta encosta em seu pescoço. O medo gélido volta, e seus músculos se contraem, contra sua vontade.

"Quem é você, e para quem você trabalha?" O "cavalheiro" pergunta outra vez.

"Jane Carter. Trabalho por contrato." Assustada, ela percebe que o nome que acaba de inventar é o mesmo pelo qual ele a havia chamado. Mas mesmo assim, ela fala cuidadosamente, torcendo para que ele não perceba suas mentiras.

"Assim é melhor. E por que —" Ele pára no instante em que a porta é aberta repentinamente.

A silhueta pequena na entrada pára indecisa por um instante, incerta, e depois começa a procurar o interruptor para as luzes.

"Ele está morto," diz a sombra, e a luz acima a revela: uma garota com um queixo pontudo como o de um elfo, pele morena e olhos cintilantes. Seus movimentos são precisos e leves, e cada um de seus gestos faz com que seus cabelos cacheados se movam em torno do rosto. Atrás dela há um homem ligeiramente musculoso com um chapéu cinza e um terno azul marinho. Ele observa a criança — se ela for mesmo uma criança — de modo constrangido, e coça o pescoço junto ao colarinho enquanto fala.

"Bem, na verdade ele ainda não está morto. Mas —"

"Mas eu vi o pessoal da ambulância, e eles são todos de Cerberus. O pessoal dela. Ela é a nova aprendiz daquele velho, apenas com o cabelo mudado e um rosto inventado. Ela é praticamente uma Iniciada. Ela o pegou, David. Você falhou." A garota olha Amanda, por detrás do homem de smoking. "Foi o vinho, não é?"

"Sim." A voz de Amanda está calma, mas ela olha rapidamente ao redor do quarto procurando por saídas, por buracos na gaiola armada ao redor dela. Não há janelas, e ela consegue ver apenas uma porta. Seu olhar se fixa no seu captor, David, tentando examinar sua reação, mas depois de todo este tempo, seu rosto ainda não demonstra nada. Vagarosamente, ela tenta mover seu pescoço o suficiente para ver o homem atrás dela, mas a lâmina é pressionada, como um aviso.

"Você falhou, David."

"Desculpe." Ele senta na cama, tentando chamar sua atenção. "Mas o quê —"

"Porque você fez isso?" A garota avança contra Amanda. "Por quê? Quem lhe deu o direito de vir até aqui e fazer isso?" Sua face está pálida de ódio, e lágrimas de raiva vertem como chuva.

"A vida dele já havia terminado. Eu apenas acabei com ela." Mas mesmo apoiando-se na certeza que havia acabado de se formar em seu coração, ela teve dificuldade para encarar sua acusadora.

"Como você sabe? Você é apenas uma aluna como o resto de nós. Como você sabe?"

"Ele destruía tudo o que tocava... sua corrupção era —"

"Você sabia disso? Ou eles disseram isso para você? O seu pessoal apenas destrói as coisas, e eles nunca dão nenhum motivo verdadeiro. Eles nunca devolvem nada, nem perguntam se aquilo que destruíram era importante. Agora ele está morto." Amanda a observa, incerta e abalada, e não encontra nada para dizer.

A lâmina deixa seu pescoço, e pela primeira vez ela pode ver seu dono, quando ele encara a garota. Em silêncio, com muita gentileza, o adolescente moreno e desarrumado coloca uma mão no ombro dela e diz algo silenciosamente. O homem com o chapéu cinza fica perto deles como um velho amigo num funeral, tentando protegê-los de mais sofrimento. David, observando os três, limpa a garganta.

"Bem." Ele se vira para Amanda. "Olhe... eu também acho que aquele filho da ..." Ele hesita, olhando para seus colegas mais jovens— "... aquele homem que você acabou de... reciclar... valia menos que um... escarro. Mas precisávamos daquele miserável vivo e onde ele estava, para que o amante de sua esposa impedissem que o projeto de lei para o desenvolvimento dos Parques Wellesley chegassem até o Senado. Mas ninguém nunca nos consulta sobre esses assuntos. É óbvio." Ele se levanta rapidamente. "Droga!"

"Xia?" A garotinha vira-se para ele. "Você disse que a ambulância já estava aqui? Precisamos ir embora. Aquele miserável vai chegar morto ao hospital, ou algo pior. A polícia vai demorar para chegar até a casa da Anne, e o Grande Irmão já deve estar a caminho. Ainda bem que Anne odeia computadores... oh, olá, Anne."

Uma loira escultural de roupas e maquiagem sofisticadas e elaboradas atravessa a porta a passos largos, segurando uma pilha de papéis numa mão e uma caneta-tinteiro na outra. David fica vermelho, mas vira-se e fala com ela alegremente. "Ainda bem que você odeia computadores."

"Essa não é a única coisa que eu odeio." Ela fala rápido, mas calmamente, e seu jeito quase monótono de falar apenas acrescenta mais raiva às suas palavras. "Que tipo de porcaria você está tentando fazer, Cho? Eles estão carregando um dos meus clientes. Um dos meus clientes do *andar de cima*, e tudo o que a Marilyn conseguiu me dizer foi que você e esta cadelia praticamente caíram em cima dele, dez minutos antes das convulsões começarem."

"Desculpe, Anne. Tentamos impedir-lá, eu juro, mas eu expliquei depois."

"Não quero depois, quero agora. Antes que os Homens de Preto apareçam."

David Cho vira-se para sua prisioneira. "Jane—"

"Amanda." Ela não sabe porque disse isso.

"Amanda. Qual era sua rota de fuga?"

"Cho! Você não ouviu nada do que eu disse?" Ainda ignorada, a loira joga seus papéis sobre ele.

"Eu..." Amanda hesita com a explosão de fúria da mulher. "Eu pretendia simplesmente ir embora antes que ele entrasse em colapso. É um veneno relativamente lento."

"Isso não é bom." Ele franze as sobrancelhas, fecha os olhos por um momento. "Eles vão demorar para chegar pelos fundos. Acho que podemos usar a saída da lavanderia... vou precisar das chaves para o portão, Anne."

"Esqueça. Eu preciso de você aqui, se os policiais vão chegar."

"Anne, por favor. Você sabe que não serão apenas os policiais."

E, enquanto Amanda observa, o rosto da mulher entristece, rugas recentes revelando-se nas sombras ao redor de seus olhos. Um lado de sua boca faz uma careta, como se ela estivesse perdida em alguma memória dolorosa. Quando fala, ela parece mais velha... mas a jovem assassina acredita que isso foi uma melhora estranha.

"Tudo bem. Pegue. Mas isso é pela garota. Não por você."

Ele balança a cabeça afirmativamente. "Mas eu ainda vou recrutá-la, querida Anne. Corista, tire as algemas dessa Lucrécia Bórgia." Um homem com olhos calmos e cabelos grisalhos aparece de um dos cantos e caminha até ela. "E você, Amanda, comporte-se, ou esqueceremos nossos princípios."

"Por que você se preocupa?" Ela pergunta, enquanto Anne fala com David e ele fala com os outros.

"Particularmente, é claro, eu acredito que com o tempo seremos ambos mais e menos do que permitimos agora e que estas disparidades entre nós não mais se opõem umas às outras." Ele ajuda a levantar-se.

"O quê?"

"Nós das Tradições somos aliados, não somos?" Mesmo à beira da desgraça, nós reconhecemos a escuridão que é nosso inimigo comum." Ele se estica para pegar seu casaco preto e entrega a ela os seus focos e um par de facas. "Você pode usá-los, não pode?"

"Posso."

"Então siga-nos de perto, e que Nós que somos o Uno possamos abençoar nossa causa comum."

E cada uma das pessoas no quarto murmura a mesma resposta.

"Amém."





Introdução

Conte-me uma história, uma parábola, uma iluminação. Fale comigo sobre verdades escondidas em metáforas e segredos vistos de relance por trás de uma imagem passageira. Dê-me uma casca crocante de fantasia que eu possa mordiscar. É muito mais saboroso do que o pão seco da sabedoria convencional.

Surpreenda-me.

— Habsburgo, Vidente Órfão



Um Livro das Sombras é um mapa da iluminação, um diário sobre o progresso na Trilha da mágika. Nele, o praticante planeja sua jornada, desde a iniciação até a compreensão, utilizando anedotas, contos, lições, ritos e reflexões. O Livro das Sombras: O Guia dos Jogadores para Mago não é um Livro das Sombras no sentido real, mas espera-se que ele possa fornecer algumas orientações e inspirações tanto para jogadores quanto para Narradores de Mago.

Há poucas respostas fáceis nessas páginas, mas há muitas possibilidades. Muitas das informações contidas aqui tomam a forma de histórias, parábolas que divulgam verdades sob diversos pontos de vista. Alguns desses contos criam mais perguntas do que respostas, mas para Mago isso é bastante apropriado. Se a realidade é maleável, então há muitas verdades dentre as quais se escolher. As respostas claras limitam as possibilidades.

Uma Reflexão: O que é um Mago?



Através de estereótipos e concepções populares errôneas, a natureza de um mago foi reduzida a lançar feitiços e trabalhar num laboratório. Os métodos de alguns magos foram vistos como as razões por trás de suas práticas. Antes de começarmos, vamos dar uma olhada na essência por trás da aparência.

O Mago

Cada mago é, por si próprio, um herói no sentido mais real da palavra, surgindo do seio da humanidade para seguir uma Trilha elevada. Isso tanto é verdade para a Tecnocracia e os Nefandi quanto para os magos das Tradições; cada facção simplesmente segue uma Trilha diferente rumo a um objetivo diferente. Muitos se afastam da trilha ao longo do caminho e vagam pela *hubris*, o orgulho fatal que surge com o entendimento sobre a verdade e o poder além da visão dos mortais.

O mago não lança simplesmente feitiços mágicos; ele *torna-se* a personificação da mágika, transcendendo os limites daquilo que consideramos possível. Um mago — qualquer mago verdadeiro — altera a realidade simplesmente ao tornar-se consciente.

A Visão

As diferentes facções de magos buscam seu lugar no todo de modo diferente. Para as Tradições, a Trilha consiste em reunir todas as almas da humanidade, todos os Avatares da humanidade, e liderá-los para um objetivo comum (sobre o qual todos discordam). Para a Tecnocracia, a Trilha do bem comum envolve tornar a realidade segura para as Massas — controlada, protegida e orientada pela visão superior da Tecnocracia. Os rumores dizem que os Nefandi procuram polarizar a luz e a escuridão em suas formas mais puras para que o mais forte supere o mais fraco e traga a unificação através da conquista; alguns acreditam que os Desauridos procuram moldar

toda a criação numa esfera dinâmica de possibilidades infinitas. Cada mago tem uma visão; a Guerra da Ascensão gira em torno desses diferentes objetivos e dos diversos métodos para alcançá-los.

A Trilha

Alguns magos falam sobre as forças orientadoras por trás das Trilhas; muitos vêem essas forças como entidades cosmológicas, enquanto outros as vêem como forças da existência, princípios científicos ou essências mutáveis de criação interminável. Muitos gastam gerações tentando definir essas forças, enquanto outros simplesmente ignoram toda essa questão e apenas lutam para sobreviver ou buscam o poder. Não obstante, cada indivíduo, seja ele mago ou mortal, tem vislumbres ocasionais sobre a Verdade Maior. Os magos simplesmente estão mais próximos de obterem a “resposta” (considerando-se que exista uma). Através dessa compreensão, todos os magos são *dinâmicos*, impulsionando a criação simplesmente por existirem. Os poderes mágicos são simplesmente um efeito colateral dessa condição.

A Guerra

Para os mais calmos, cada Trilha assume uma função no equilíbrio da criação. Contudo, a maioria dos magos pode ser chamado de qualquer coisa menos de calmos. Com a iluminação surge a certeza de que o caminho escolhido rumo à Ascensão é o único caminho correto. Com esta certeza surge o conflito, às vezes útil, mas freqüentemente mortal.

Os conflitos são dinâmicos; sem o conflito, a criação se estagna. Entretanto, a intensidade da Guerra da Ascensão espreme os magos e os Adormecidos como se estivessem debaixo de uma Roda descontrolada. Cada facção se atém à sua visão com uma determinação que dilacera o tecido da Trama da criação e esmaga as almas de todos os envolvidos. Agora, o equilíbrio foi perdido; a Roda oscila, a Trama se desfia. Bem-vindo ao Mundo das Trevas.

Um Guia: Como Usar este Livro



O Livro das Sombras é dividido em Livros ao invés de capítulos. Cada Livro contém material que interessa os jogadores de Mago:

Livro Um: Os Dons do Despertar — Características

Este Livro inclui Habilidades, Arquétipos e Antecedentes novos, além de Qualidades e Defeitos, um tempero adicional para personagens de Mago.

Livro Dois: Faces da Mágika — Retratos

Este Livro detalha as diversas facções de magos através dos seus próprios olhos e apresenta a Tradição perdida dos Ahl-i-Batin.

Livro Três: O Livro de Regras — Sistemas

Neste Livro, os jogadores e Narradores de Mago encontrarão regras novas para focos, talismãs, locais de estudo, familiares, magos crianças e para a arte Akáshica do Dô, assim como um sistema

simplificado para mágikas e esclarecimentos sobre muitas áreas obscuras nas regras de Mago.

Livro Quatro: A Caixa de Brinquedos Mágika — Rotinas e Equipamentos

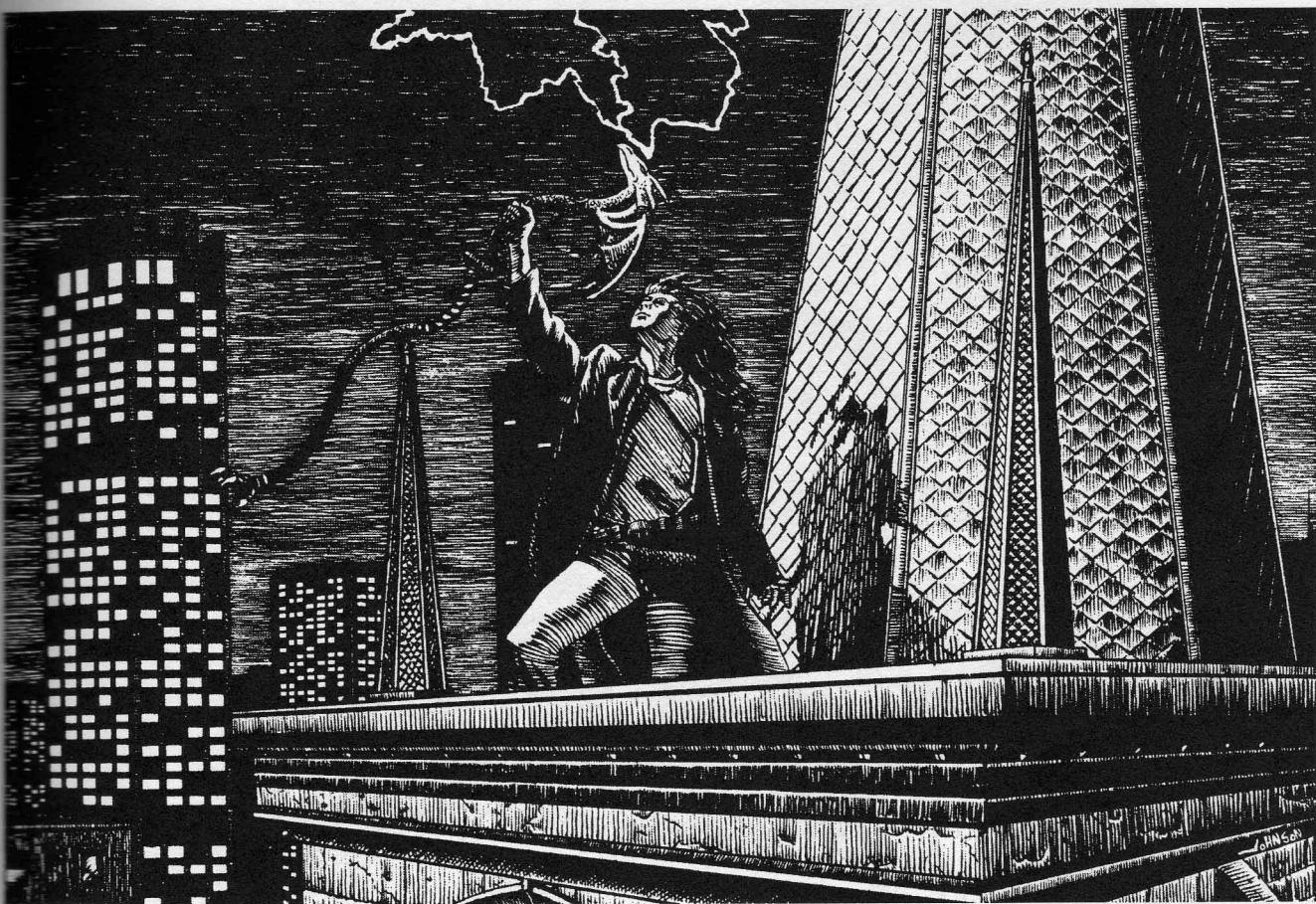
O Livro Quatro apresenta uma coleção de rotinas, talismãs e equipamentos mundanos para o personagem bem equipado de Mago.

Livro Cinco: A Trilha Frágil — Parábolas

Esta série de contos ilumina aspectos das Trilhas do mago: Procuras, Quintessência, a relação mentor/aprendiz, duas visões opostas sobre o fim da Era Mítica e a ascensão da Tecnocracia, e muito mais. Ao contrário de simples estudos, essas parábolas mostram o universo de Mago em ação e dão vida ao mundo dos Despertos através das experiências do mago.

Livro Seis: Orientações — Conselho

Conselhos úteis, tanto para jogadores quanto para Narradores de Mago.



Um Surto Momentâneo de Razão

 Embora muitos aspectos do jogo sejam baseados em crenças e metafísicas do mundo real, **Mago** é um jogo. É ficção. E ponto final! Você não vai encontrar aqui nenhum segredo perdido de costumes arcânicos ou retratos autênticos de doutrinas do ocultismo. Espera-se que o seu grupo

encontre entretenimento misturado com idéias para serem refletidas em sua crônica de **Mago**; nós gostaríamos de inspirar os RPGistas a expandir seus horizontes além das jornadas em masmorras, mas isso termina por aí. **Mago** é apenas um jogo. E isso é tudo.

Entre livremente e por vontade própria. E divirta-se!



Livro Um: Os Dons do Despertar

Compense-me

Anime-me

Complique-me

Eleve-me

— Rush, “Animate”



Este Livro apresenta novas Características para personagens de **Mago**, novos Antecedentes e Habilidades, além de uma nova categoria de Características: Qualidades e Defeitos. Estas Características podem ser utilizadas para criar personagens novos ou para incrementar os já existentes, de acordo com a aprovação do Narrador.

Uma distinção importante separa os magos de seus “companheiros” do Mundo das Trevas: os magos são mortais. Eles sangram. Eles envelhecem. Eles morrem facilmente quando comparados a um garou que se regenera ou a um vampiro imortal. Sem acesso a mágikas poderosas de

combate, os magos precisam contar com sua inteligência, astúcia e conhecimento esotérico para sobreviverem a encontros com outros Despertos. Uma grande variedade de Habilidades, aliada ao bom senso e à utilização sábia da mágika, permite que os magos consigam competir com as diversas forças dispostas freqüentemente contra eles.

As regras normais para a criação dos personagens ainda se aplicam em relação a estes complementos. Muitas dessas Qualidades, Defeitos e Habilidades originaram-se de **Lobisomem** ou **Vampiro**, embora possam ter sido adaptados para melhor se adequarem aos magos. Os Narradores e jogadores devem se sentir à vontade para permitir ou proibir qualquer uma ou todas essas Características em seus jogos.

Novas Habilidades



*Sem palavras, sem música
Você pode dançar o sonho com seu corpo
E esta curva, é seu sorriso
E esta cruz, é seu coração
E esta linha, é sua trilha*

— Kate Bush, "The Red Shoes"

A seguir, você verá novas Habilidades, que pode utilizar em qualquer jogo de Narrativa. Elas descrevem algumas das inúmeras

habilidades que seu personagem pode ter e que podem ajudar a defini-lo melhor. Algumas dessas Habilidades podem parecer menos importantes ou úteis do que as habilidades mais genéricas descritas em Mago. Algumas são subcategorias de habilidades mais genéricas. Por exemplo, você pode fazer com que seu personagem teste Destreza + Esportes quando estiver disparando uma flecha ao invés de introduzir a perícia Arqueirismo. Cabe ao Narrador decidir se quaisquer das Habilidades aqui apresentadas podem ser utilizadas.

Talentos

Expressão Artística

Você tem o talento para produzir obras de arte de diversas formas. Você pode produzir obras de arte bidimensionais de valor comercial e compreender alguns dos aspectos técnicos da arte da pintura e do desenho. Você é capaz de esboçar um desenho razoavelmente preciso de um lugar ou pessoa.

- **Amador:** Seu trabalho é simples, visto como charmosamente ingênuo por uns e amadorístico por outros.
- **Experiente:** Seu trabalho poderia ganhar prêmios em exposições da sociedade artística local.
- **Competente:** Você poderia fazer uma exposição numa galeria pequena.
- **Especialista:** Seu trabalho é amplamente admirado, e as galerias o contatam para exposições. Você é convidado para ensinar em faculdades locais de arte.
- **Mestre:** Você é reconhecido como um dos grandes nomes da arte contemporânea. Seus trabalhos chegam a valores exorbitantes e são encontrados em museus de arte, assim como em galerias comerciais e coleções particulares.

Possuído por: Artistas, Ilustradores Comerciais, Cartunistas, Artistas Policiais, Falsificadores, Carpinteiros, Cenógrafos, Técnicos de Efeitos Especiais, Modelistas

Especializações: Óleo, Aquarela, Técnicas Mistas, Esboços, Caricatura, Pintura Rápida, Impressionismo, Realismo Fotográfico, Abstrato, Miniaturas, Pedra, Resina, Madeira, Metais, Clássica, Modelos, Decoração

Encenação

Você é especializado em realizar mágicas vulgares em público e fazer com que os Adormecidos as aceitem. Você

pode ser um mágico de auditório com muitos admiradores ou um curandeiro religioso que prepara os crentes para que aceitem milagres. Ou você pode parecer tão estranho e de outro mundo que as coisas que você faz, quando comparadas com a sua aparência, são mundanas. Este Talento pode ser combinado com Manipulação para fazer com que os Adormecidos vejam as mágicas vulgares como coincidentes. Note que este Talento só funciona sob as condições certas; lançar bolas de fogo na rua principal da cidade seria considerado vulgar, não importa qual seja a sua desculpa.

- **Amador:** É incrível como você puxa barras de ouro do ouvido das pessoas. Como você faz esse truque?
- **Experiente:** Apenas um maluco iria colar asas de morcego num gato e jogá-lo pela janela. Ainda bem que ele aterrissou sem problemas. Alguém deveria chamar a Sociedade Protetora dos Animais.
- **Competente:** O robô gigante na sua garagem é bem legal, e as crianças adoram vê-lo andando quando você o conecta ao cérebro de borracha naquela jarra. Será que você deixaria que a escola o usasse na Casa Mal Assombrada?
- **Especialista:** A Sra. Wilson está no telhado outra vez com sua vassoura. É realmente triste ver como ela ficou após a morte do marido. Pobre mulher. Acho que ela realmente acredita ser uma bruxa. Mas você poderia explicar para as crianças que aquilo que vimos era apenas o vento e que ela não estava voando?
- **Mestre:** Sou um sapo! Que barato! Me dê mais um pouco desse troço, cara. Essa viagem é demais!

Possuído por: Mágicos de Auditório, Vizinhos Estranhos, Eremitas, Malucos, Gurus, Arruaceiros, Babás

Especializações: Geringonças, Truques de Invocação, Milagres Religiosos, Viagens Alucinógenas

Boemia

Esta é a habilidade de se divertir numa festa ou em outra ocasião social, ao mesmo tempo em que se tem a certeza de que as pessoas ao seu redor também estão se divertindo. Ela envolve uma mistura de comer, ter um bom humor e beber sem fazer papel de idiota. Com um teste bem sucedido de Manipulação + Boemia, o personagem pode provocar uma boa impressão duradoura para aqueles ao seu redor; isso pode ser útil quando o mago está tentado fazer amigos, obter informações ou distrair os convidados enquanto sua cabala saqueia o guarda-volumes. A dificuldade deste teste depende do evento social: três ou menos para uma festa numa casa com um bufê, sete ou mais para um jantar de gala.

- **Amador:** O bom e velho tio Bill
- **Experiente:** Jake, o Rato da Faculdade
- **Competente:** James Bond
- **Especialista:** Os Três Mosqueteiros
- **Mestre:** "Boemia, aqui me tens de regresso..."

Possuído por: Atores, Diletantes, Universitários, Vampiros

Especializações: Cantadas Obcenas, Bons Modos, Piadas Grosseras, Beber, Exageros, Histórias Engraçadas

Diplomacia

Você tem a habilidade de mediar negociações. Até mesmo ao lidar com assuntos delicados, você é capaz de obter bons resultados sem maiores complicações. Você é habilidoso na mediação de disputas e na discussão de assuntos delicados. Você pode se relacionar com as pessoas sem manipulações evidentes e sem esquecer dos seus próprios objetivos. Esta habilidade envolve um conhecimento das regras formais do "toma lá, dá cá," assim como regras de conduta, culturais, oficiais e cortesia.

- **Amador:** Você pode resolver disputas no pátio da escola.
- **Experiente:** Seus amigos pedem que você resolva os problemas deles.
- **Competente:** Você seria brilhante na gerência ou no departamento pessoal.
- **Especialista:** Você poderia ser um negociador profissional do sindicato ou um *ombudsman*.
- **Mestre:** Você poderia acalmar praticamente qualquer situação, de uma disputa industrial a uma guerra religiosa.

Possuído por: Professores, Negociadores de Sindicatos, Políticos, Magnatas, Diplomatas, Funcionários do Departamento Pessoal, Consultor

Especializações: Mediação, Negociação, Etiqueta, Relações Internacionais, Indústria, Relações com Funcionários, Tato

Divinação ✕

Você pode ou não ter o dom de predizer o futuro precisamente, mas você pode fazer as pessoas acreditarem em você. Esta Habilidade pode ser útil como um meio de realizar um plano, uma maneira do personagem ganhar a vida, ou uma boa fachada para mágikas de Tempo. Embora este Talento não conceda poderes mágicos em si, ele pode aumentar seu sucesso; para cada dois sucessos, reduza a dificuldade de mágikas de divinação em 1.

- **Amador:** Você é capaz de usar um método de divinação adequadamente e trata esta Habilidade como um passatempo.
- **Experiente:** Você pode utilizar bem um dos métodos de previsão do futuro e pode dar a alguém informações gerais que se aplicarão a ele.
- **Competente:** Você sabe bastante sobre certos métodos de previsão do futuro e pode dar a qualquer um informações detalhadas que serão aplicáveis.
- **Especialista:** Você é capaz de usar diversos métodos e tem uma compreensão boa sobre aquilo que as pessoas querem ouvir.
- **Mestre:** As ciganas aprendem com você.

Possuído por: Ciganos, Psíquicos, Videntes Profissionais, Adeptos da Nova Era

Especializações: Tarô, Profecia, Romance, Morte, Quiromancia, I Ching, Visceras de Cabra

InSTRUÇÃO

Você tem talento para ensinar conhecimentos e perícias para os outros. Você pode ter trabalhado como um professor ou Mentor numa Capela. De qualquer forma, você pode explicar coisas e demonstrar técnicas de tal modo que qualquer um que ouça você aprenderá rapidamente. Você pode ensinar qualquer uma de suas Perícias ou Conhecimentos para outro personagem, mas nunca pode elevar o nível do estudante acima do seu. Por exemplo, se você tiver três pontos de Ocultismo, não poderá ensinar alguém o suficiente para elevar o Conhecimento de Ocultismo dessa pessoa para quatro pontos.

Para determinar quanto tempo você levará para ensinar uma perícia a um aluno, faça um teste de Manipulação + Instrução contra uma dificuldade de 11 menos a Inteligência do aluno. Você pode fazer um teste para cada mês de ensino. O número de sucessos é o número de pontos de experiência que o aluno pode aplicar naquela perícia. Exemplo: Fabian Renalds está tentado ensinar Wyndi Blacksin sobre as complicações sociais da arte moderna (Conhecimento de Cultura). Wyndi é bem esperta (Inteligência 3), então a dificuldade do teste de Fabian é 8.

Um aluno pode ficar desestimulado ou distraído demais com outras coisas e não prestar atenção no seu professor. Portanto, o aluno pode ser obrigado a gastar um ponto de Força de Vontade (a critério do Narrador) para continuar seus estudos. Interrupções freqüentes podem custar muitos pontos de Força de Vontade do aluno, ou talvez simplesmente impeçam que ele aprenda algo (neste caso, o professor pode parar com seus serviços).

Com a aprovação do Narrador, uma pessoa pode ensinar alguns Talentos, como Briga ou Esquiva. Neste caso, é bom representar as sessões de treino. Deixe o estudante treinar algumas vezes e veja se ele aprendeu alguma coisa. Talentos como Empatia ou Prontidão não podem ser ensinados — eles precisam ser aprendidos da maneira mais difícil: na prática.

- **Amador:** Você pode pegar conceitos simples (por exemplo, aritmética básica) e apresentá-los de uma maneira interessante e compreensível.
- **Experiente:** Você pode ensinar assuntos razoavelmente complexos (como álgebra) e tornar suas lições claras e interessantes.
- **Competente:** Você pode ensinar qualquer assunto em que tenha Conhecimento, até o nível de assuntos do colegial. Você pode fazer cálculo diferencial parecer a coisa mais fácil do mundo.
- **Especialista:** Aprender com você dificilmente é um esforço. Você poderia ensinar a teoria dos números iracionais ou a escrita cuneiforme suméria para praticamente qualquer um.
- **Mestre:** Você é um professor que entusiasma os alunos e confere um toque de grandeza a qualquer um que estude com você.

Possuído por: Mentores, Professores, Mestres de Dô, Professores Universitários, Pessoas de Todos os Caminhos da Vida

Especializações: Metafísica, Práticas das Tradições, Costumes e Leis, Universidade, Perícias, Conhecimentos

Interrogatório

Você é capaz de extrair informações das pessoas através de métodos lícitos ou não. Utilizando uma mistura de ameaças, mentiras e indagações persistentes, você acaba desenterrando a verdade. Esta é uma perícia comum entre os Homens de Preto.

- **Amador:** Vizinho intrometido.
- **Experiente:** Policial de filmes
- **Competente:** Apresentador de programas de entrevista
- **Especialista:** Jornalista investigador
- **Mestre:** Espião

Possuído por: Policiais, Jornalistas, Pessoal do Serviço Secreto, Inquisidores

Especializações: Tira Bonzinho/Tira Malvado, Ameaças, Enganar, Chantagem Moral

Intriga

Você conhece os detalhes da arte da conspiração e da realização de acordos nos corredores do poder. Você comprehende a utilização prática do poder (de forma às vezes ameaçadora, mas sempre sem criar confrontos) para alcançar seus propósitos. Este Talento também permite que você colha fatos importantes sobre os outros em seu círculo social e separe a verdade das mentiras intermináveis e boatos inúteis.

- **Amador:** Gângster
- **Experiente:** Confidente
- **Competente:** Lobista do Congresso
- **Especialista:** Vampiro
- **Mestre:** Grande Roda em Doissetep

Possuído por: Mestres de Capela, Freqüentadores dos Simpósios da Tecnocracia

Especializações: Boatos, Ignorância Simulada, Ameaças, Conspiração, Criar Rumores, Alianças, Traições

Imitação

Você tem uma voz versátil e pode imitar sotaques, pessoas e alguns outros sons. Você pode usar este talento para entreter ou enganar. Com habilidade suficiente, praticamente qualquer tipo de som pode ser criado — a laringe é um órgão surpreendentemente flexível. Isto pode ser muito útil quando se lida com sistemas de segurança ou computadores controlados por voz, mas apenas se o praticante for extremamente habilidoso.

- **Amador:** Você pode reproduzir sofrivelmente alguns sotaques e fazer imitações de algumas personalidades bem conhecidas.
- **Experiente:** Você pode fazer diversos sotaques suficientemente bem para enganar qualquer um menos as pessoas naturais daquela região e imitar vários artistas. Você pode fazer cantos básicos de aves e alguns sons de predadores.
- **Competente:** Você poderia fazer a imitação de uma celebridade no palco. Você pode aprender os trejeitos de uma pessoa estudando-a por algumas horas e imitá-la bem o suficiente para enganar qualquer um, exceto um amigo íntimo. Você pode reproduzir o som de muitos mamíferos e aves.

•••• **Especialista:** Você pode imitar pessoas específicas bem o suficiente para enganar alguém no telefone, e fingir ser uma pessoa nativa de um local com um sotaque semelhante ao seu. Você pode fazer uma grande variedade de barulhos de animais e aparelhos.

••••• **Mestre:** Você pode imitar praticamente qualquer sotaque, pessoa, animal ou barulho.

Possuído por: Oradores dos Sonhos, Cultistas do Êxtase, Caçadores, Comediantes, Homens de Preto, HIT Marks

Especializações: Sotaques, Celebridades, Aves e Animais, Sons Mecânicos, Personificações Vocais

Examinar

Você tem prática em perceber pequenos detalhes e mudanças no ambiente quando procura ou ouve propositadamente aquilo que está acontecendo ao seu redor. Esta Habilidade só pode ser usada quando você diz especificamente que está tentando perceber se algo está errado. Se você não puder se concentrar, esta Habilidade não servirá para nada.

- **Amador:** Se alguém escuta a sirene da polícia, este alguém é você.
- **Experiente:** A polícia deveria utilizar suas habilidades perceptivas.
- **Competente:** Até mesmo o movimento mais sutil chama sua atenção.
- **Especialista:** Nada escapa do seu olhar.
- **Mestre:** Você pode contar os grãos de açúcar numa rosquinha — usando a língua.

Possuído por: Detetives, Militares, Agentes do FBI, Guarda-costas, Vigias Noturnos

Especializações: Vigiar, Investigação Rápida, Ouvir, Farejar, Assassinos

Captação

Você tem uma aptidão para encontrar praticamente qualquer coisa em praticamente qualquer circunstâncias. Caso fosse necessário, os mestres nesta habilidade poderiam encontrar um manancial de água quente no Pólo Norte ou um mainframe no coração da Floresta Amazônica. Na cidade, você saberia onde encontrar quase qualquer tipo de item ou serviço — não pergunte como. (É incrível o tipo de coisa que você consegue encontrar em latas de lixo...)

- **Amador:** Você é capaz de encontrar equipamentos e serviços básicos, como drogas, armas ilegais e capangas contratados.
- **Experiente:** Você pode conseguir um veículo, um passaporte falsificado ou uma pessoa que seja habilidosa em grampos telefônicos.
- **Competente:** Você pode encontrar um avião e um piloto ou um assassino de aluguel, se for avisado com uma hora de antecedência.
- **Especialista:** Você pode obter armamentos militares de primeira linha, qualquer veículo que desejar ou serviços que são mais fáceis de serem imaginados do que descritos.
- **Mestre:** Você provavelmente encontraria um apartamento para alugar em frente ao Central Park por apenas \$100 por mês.

Possuído por: Criminosos, Funcionários da Inteligência, Empresários, Vazios

Especializações: Bens Ileais, Veículos, Serviços, Arte, Equipamento Técnico, Tomos Mágicos

Busca

Você sabe a melhor maneira de procurar por alguém ou alguma coisa numa área pequena onde pode concentrar todos os seus sentidos. Você é capaz de procurar qualquer coisa, desde um anel perdido no seu quarto até um assassino que possa estar escondido no jardim.

- **Amador:** Você é bom em encontrar coisas perdidas.
- **Experiente:** Sinais que denunciem algo (por exemplo, plantas quebradas, pegadas) são aparentes para você.
- **Competente:** Você sabe onde procurar.
- **Especialista:** Profissionais treinados acatam suas decisões.
- **Mestre:** Sherlock Holmes era um amador.

Possuído por: Detetives, Servos Engenhosos, Policiais, Guardas de Prisão, Homens de Preto

Especializações: Sons, Objetos Pequenos, Pessoas, Portas Escondidas

Sedução

Você sabe como seduzir, atrair e chamar a atenção dos outros de um modo sensual. Pela maneira com que você se comporta, olha para alguém ou até mesmo pelo seu tom de

voz, você é capaz de provocar e excitar aqueles sobre os quais você pratica suas artimanhas. Uma vez que você tenha seduzido alguém com sucesso, ele será capaz de fazer praticamente qualquer coisa por você.

- **Amador:** Adolescente
- **Experiente:** A "mulher mais velha"
- **Competente:** Ladrão de corações
- **Especialista:** Estrela de cinema
- **Mestre:** Todos os vampiros o invejam

Possuído por: Atores, Acompanhantes, Cultistas do Êxtase, Malandros, Dançarinas de Strip-Tease, Nora/genro que mamãe pediu a Deus

Especializações: Conversa Espirituosa, Cantadas, Insinuações, Olhares Fascinantes

Detectção de Mentiras

Ao longo dos anos, você desenvolveu a habilidade de saber instintivamente quando alguém não está dizendo a verdade ou toda a verdade. Há algo no jeito com que eles olham você, no tom de voz, no movimento dos olhos — você não consegue analisar, mas você sempre "sente", e seus instintos raramente decepcionam você.

- **Amador:** Às vezes, você consegue perceber, mas ainda assim é enganado — embora mais raramente do que as pessoas comuns.
- **Experiente:** É preciso um pouco de perícia para enganá-lo.



- Competente: Qualquer um que consiga lográ-lo é um artista muito habilidoso.
- Especialista: Você poderia trabalhar interrogando pessoas para o serviço de segurança.
- Mestre: Pessoas sussurram pelas suas costas, e muitos ficam nervosos ao falar com você. Sua habilidade é quase sobrenatural.

Possuído por: Guarda-costas, Repórteres, Interrogadores, Guarda de Segurança, Detetives, Mães

Especializações: Entrevistas, Investigação, Corte, Técnico (Polígrafos)

Estilo

Você pode não ser lindo nem possuir um charme inato, mas você sabe como se vestir e aproveitar ao máximo a sua aparência. Mesmo que você não seja fisicamente atraente, as pessoas olham para você por causa do seu gosto e estilo para se vestir. Observe que este Talento só se aplica para as reações das pessoas à sua aparência; uma vez que elas se aproximem, depende de você.

- Amador: Bom gosto
- Experiente: Socialite
- Competente: Celebridade
- Especialista: Consultor da celebridade
- Mestre: Modelo internacional

Possuído por: Socialites, Celebridades, Profissionais da Moda, uma Minoria Privilegiada

Especializações: Clássico, Alta Costura, Moda das Ruas, Retro, Étnico

Ventriloquismo

Você tem a habilidade de projetar a sua voz, fazendo parecer que ela está vindo de outro lugar. Este talento pode ser usado para enganar, assim como para entreter.

- Amador: Você poderia fazer um espetáculo de ventriloquismo numa festa infantil.
- Experiente: Você poderia conseguir trabalho num clube amador de entretenimento. Você poderia fazer parecer que alguém que está do seu lado é quem está falando.
- Competente: Você poderia viver do seu talento, com uma aparição ocasional em programas de variedade na TV quebrando sua rotina de clubes e teatros baratos. Você poderia fazer parecer que alguém que está num raio de cinco metros de você é quem está falando.
- Especialista: Você poderia levar seu espetáculo para Las Vegas e estrelar seus próprios especiais de TV. Você pode fazer com que sua voz pareça vir de um local num raio de nove metros.
- Mestre: Jovens promissores cobrem-no com perguntas, e as revistas chamam você de salvador da arte perdida do entretenimento. Você pode fazer com que sua voz pareça vir de qualquer lugar dentro do seu alcance vocal.

Possuído por: Profissional do Entretenimento, Artista, Pregadores de Peças, alguns Médiuns

Especializações: Distância, Clareza, Fantoche, Objetos Inanimados (por exemplo, rádio)

Perícias

Acrobacias

Você é um malabarista e um acrobata treinado, capaz de realizar feitos de agilidade muito além das capacidades de um personagem não treinado. Para cada sucesso nesta Perícia, um personagem pode ignorar um Nível de Vitalidade de dano por quedas. Por exemplo, um personagem com dois pontos de Acrobacias pode cair de até 3 metros sem sofrer ferimentos ou sofrer apenas um Nível de Vitalidade de dano com uma queda de 4,5 metros. Esta perícia pode ser utilizada em conjunto com Destreza para realizar saltos e outros feitos acrobáticos.

- Amador: Educação física no ginásio
- Experiente: Atleta no colegial
- Competente: Time da faculdade
- Especialista: Campeão estadual
- Mestre: Medalha de ouro nas Olimpíadas

Possuído por: Atletas profissionais, Desportista, Lutadores de Artes Marciais, Dançarinos

Especializações: Esporte, Artes Marciais, Dança, Pulo/Salto Melhorado

Adestramento de Animais

Você é capaz de treinar animais para que eles obedeçam seus comandos e possivelmente realizem truques ou outros feitos. Cada espécie é uma especialização diferente.

- Amador: "Levanta... Pega... Senta... Quiet!"
- Experiente: Exibições locais
- Competente: Cães pastores campeões
- Especialista: Cachorros policiais de elite
- Mestre: Animais de circo/dublês

Possuído por: Criadores, Adestradores de Animais para Filmes, Treinadores de Animais para Circo, Desauridos, Verbena

Especializações: Cachorro, Cavalo, Elefante, Foca, Dragão, Cão Infernal, Familiar

Arqueirismo

Você sabe como disparar flechas, e é capaz de fazê-lo com muita habilidade. Arcos disparam flechas de madeira, o que os transforma em armas excelentes contra vampiros.

- Amador: Treino de Educação Física do Ginásio
- Experiente: Caçador em Florestas
- Competente: Caçador Medieval
- Especialista: Normalmente vai acertar na mosca
- Mestre: Robin Hood

Possuído por: Caçadores, Oradores dos Sonhos, Praticantes do Hobby, Competidores, Responsáveis por Recreações Medievais, Arqueiros Zen Iniciantes

Especializações: Trajetórias Curvas, Florestas, Alvo, Caçada, Técnica Kyudo, Bestas, Arcos Primitivos, Alvos Móveis

Luta às Cegas

Mesmo quando você não é capaz de ver seus inimigos, você pode usar suas Habilidades de Briga e Esquiva com uma penalidade menor ou sem penalidades. Esta Perícia também pode ser muito útil quando não se está em combate. Deve-se

observar que está habilidade não concede a capacidade de ver melhor no escuro. Para cada ponto que o personagem tiver nesta Perícia, reduza em um a dificuldade para realizar ações quando se está cego. (Naturalmente, a dificuldade nunca pode ser reduzida abaixo do seu equivalente sem complicações.) Esta Perícia não acrescenta efeitos sensoriais à Correspondência.

• **Amador:** Você não tropeça no escuro.

• **Experiente:** Você pode apontar a direção de onde veio um som no escuro.

• **Competente:** Você pode lutar e ao mesmo tempo predizer a localização dos inimigos.

• **Especialista:** Você pode praticamente "sentir" onde estão seus inimigos.

• **Mestre:** Você possui um sentido quase místico — Zen e a Arte da Percepção Espacial.

Possuído por: Ninjas, Assassinos, Mestres de Dô, Exploradores de Cavernas, Mestres da Arte Zen do Arco

Especializações: Esquiva, Socar, Em Ambientes Fechados, Duelos, Inimigos Múltiplos

Camuflagem

Você pode mudar sua aparência através de uma mescla de roupas, pinturas e movimentos, tornando difícil que você seja localizado em diversos ambientes diferentes. Esta não é a habilidade de fingir ser outra pessoa, mas simplesmente de esconder-se.

• **Amador:** Escoteiro

• **Experiente:** Soldado de Infantaria

• **Competente:** Fuzileiro Naval

• **Especialista:** Forças Especiais

• **Mestre:** Ninja

Possuído por: Caçadores, Militares, Espiões, Assassinos, Ladrões

Especializações: Bosques, Montanhas, Cidades, Campo, Ártico

Escalada

Você pode escalar montanhas e/ou paredes e raramente tem medo de cair. As perícias técnicas de escalada livre, fixar grampos e descer por meio de cordas são familiares para você, embora, dependendo da sua habilidade, você seja bom ou medíocre nelas. Lembre-se de que escalar montanhas de noite é muito mais difícil do que uma escalada de dia, a não ser que você possa ver no escuro.

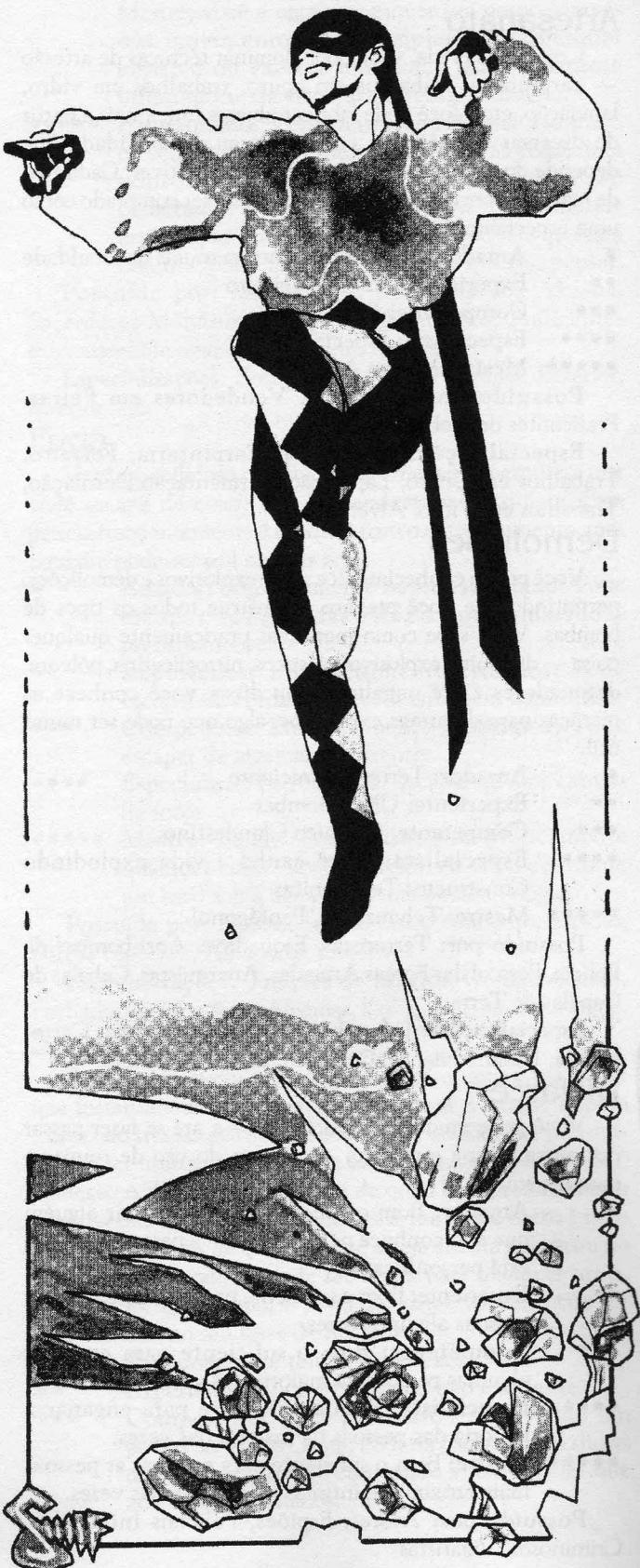
• **Amador:** Você pode escalar montanhas fáceis ou paredes com pontos de apoio.

• **Experiente:** Você escala montanhas nas férias. Você pode escalar pedras bem desgastadas ou paredes de tijolos.

• **Competente:** Você trabalha como instrutor num "centro de atividades ao ar livre". Você é capaz de escalar pedras moderadamente irregulares ou paredes de tijolos.

• **Especialista:** Você já escalou alguns picos famosos. Você é capaz de escalar pedras razoavelmente lisas e paredes de tijolos sem equipamentos.

• **Mestre:** O Everest e o K2 são caminhadas leves. Você poderia escalar o World Trade Center sem equipamentos.



Possuído por: Alpinistas, Assaltantes, Entusiastas
Especializações: Penhascos, Caminhada, Gelo, Prédios, Escaladas sem Equipamento, Descidas com Cordas

Artesanato

Com esta Perícia, você pode dominar técnicas de artesão — carpintaria, trabalhos em couro, trabalhos em vidro, lapidação, etc. Você pode fabricar objetos funcionais a partir de diversas substâncias, com um grau de qualidade que depende do número de sucessos que você obtiver. Cada tipo de material com que você trabalha precisa ser comprado como uma especialização separada.

- **Amador:** Aula de trabalhos manuais na faculdade
- **Experiente:** Faz-tudo Caseiro
- **Competente:** Profissional
- **Especialista:** Especialista
- **Mestre:** Mestre Artesão

Possuído por: Artesãos, Vendedores em Feiras, Praticantes de Hobby, Faz-tudo

Especializações: Culinária, Carpintaria, Ferreiro, Trabalhos em Couro, Lapidação, Fermentação/Destilação, Trabalhos em Vidro, Alvenaria

Demolições

Você possui conhecimentos sobre explosivos e demolições, permitindo que você prepare e construa todos os tipos de bombas. Você sabe como manusear praticamente qualquer coisa — dinamite, explosivos plásticos, nitroglicerina, pólvora, detonadores e até napalm. Além disso, você conhece as técnicas para desarmar explosivos, algo que pode ser muito útil.

- **Amador:** Terrorista iniciante
- **Experiente:** UNA Bomber
- **Competente:** Químico Clandestino
- **Especialista:** Você ganha a vida explodindo Constructos Tecnocratas
- **Mestre:** Tchauzinho, Pentágono!

Possuído por: Terroristas, Esquadrões Anti-bombas da Policia, Pessoal das Forças Armadas, Anarquistas, Cabalas de Capelas de Terra

Especializações: Dinamite, Explosivos Plásticos, Carro-bomba, Desarmamento, Detecção, Efeitos de Forças

Disfarce

Você pode mudar sua aparência — e até se fazer passar por outra pessoa específica — através do uso de roupas e maquiagem.

- **Amador:** Bom o suficiente para enganar alguém que não conhece nem você nem a pessoa que você está personificando.
- **Experiente:** Bom o suficiente para enganar algumas pessoas algumas vezes.
- **Competente:** Bom o suficiente para enganar algumas pessoas na maioria das vezes.
- **Especialista:** Bom o suficiente para enganar a maioria das pessoas na maioria das vezes.
- **Mestre:** Bom o suficiente para enganar as pessoas mais próximas e íntimas na maioria das vezes.

Possuído por: Atores, Espiões, Policiais Infiltrados, Criminosos, Vigaristas



Especializações: Pessoa Específica, Tipo de Pessoa, Ocultar sua Identidade

Dança

Você é um dançarino competente, e pode se apresentar socialmente ou para o entretenimento dos outros. Você está familiarizado com a maioria dos estilos de dança, mas é especializado num tipo em particular.

- **Amador:** Você consegue dançar uma valsa num casamento.
- **Experiente:** Você causa olhares de inveja num casamento. Você poderia apresentar-se num teatro amador local.
- **Competente:** Você é o assunto das conversas em bailes. Você poderia apresentar-se no teatro profissional local.
- **Especialista:** As pessoas pedem que você as ensine. Você poderia apresentar-se na TV.
- **Mestre:** Nijinsky, Fonteyn, Nureyev, Barishnikov, Fred Astaire, Ginger Rogers, Gene Kelley, Michael Jackson — e você.

Possuído por: Socialites, Astros do Pop, Dançarinos de Vídeos Musicais, Dançarinos de Balé, Entusiastas, Oradores dos Sonhos

Especializações: Valsa, Jazz, Dança de Salão, Foxtrote, Disco, Latino, Show, Balé, Étnico, Tribal, Arrebatado

Dô

O Dô é a forma mais básica e rudimentar de arte marcial. Ensinada e utilizada pela Irmadade de Akasha, o Dô libera o potencial primordial do corpo humano. Esta perícia é necessária para a prática das manobras de Dô. (Veja o Livro Três para mais detalhes sobre o Dô.) Esta é uma perícia excepcionalmente rara e poderosa, e só pode ser aprendida através de um Irmão de Akasha. Personagens novos não podem começar com mais do que dois pontos em Dô; os níveis mais elevados podem ser comprados apenas através de experiência e treinamento.

O nível de aprendizado no Dô normalmente é mencionado como parte do nome de uma pessoa; cada título é baseado numa classe de animais que possui os instintos conceituais daquele nível do treinamento no Dô. À medida que um estudante progride, ele eventualmente alcança o nível da humanidade outra vez. Mas desta vez ele obteve um conhecimento sobre o que o corpo humano realmente é e como utilizá-lo para alcançar seu potencial máximo. Estes nomes são mencionados apenas entre os membros da Irmadade de Akasha.

- **Inseto (gafanhoto, louva-a-deus, larva, etc.):** Enquanto aprende os ensinamentos básicos do Dô, você é capaz de mover seus braços e pernas com certa eficiência.
- **Réptil (cobra ou lagarto):** Quando se torna um discípulo verdadeiro do Dô, você começa a se tornar uno com seu corpo.
- **Quatro Patas (tigre, leopardo, cavalo, dragão, etc.):** Você começa a se especializar num determinado estilo de Dô. Você percebe que há um potencial dentro de todos os homens. Você

pode sentir a corrente de energia que existe sob sua forma física.

• **Bípede (macaco, gorila, urso, etc.):** Como um Mestre, você é capaz de mover seu corpo através dos movimentos mais simples para qualquer objetivo ou exercer uma força física espantosa utilizando-se da estrutura do corpo humano.

• **Humanidade Verdadeira:** Um Mestre Honrado ou Aquele Que é Iluminado. Todas as coisas tem pontos fortes e fracos. Todas as coisas são construídas e podem ser destruídas. A mente que está em paz é mais eficiente do que aquela que está confusa, pois é mais fácil pensar do que não pensar.

Possuído por: Membros da Irmadade de Akasha, Sacerdotes Monásticos Orientais iluminados, Praticantes extremamente avançados de artes marciais

Especializações: Soco, Chute, Jogar, Esquiva, Exterior, Interior, etc.

Fuga

Você é habilidoso nas diversas técnicas que permitem que você escape de coisas que o prendam ou restrinjam. Esta perícia freqüentemente é utilizada para o entretenimento, mas também pode ser útil na vida real.

- **Amador:** Entretenimento numa festa infantil. Pode escapar de cordas soltas ou amarradas precariamente.
- **Experiente:** Entretenimento Amador. Pode escapar de cordas razoavelmente bem amarradas.
- **Competente:** Entretenimento Profissional. Pode escapar de algemas e correntes.
- **Especialista:** Estrela. Pode escapar de uma camisa de força.
- **Mestre:** Lenda. Pode escapar de praticamente qualquer coisa. Você se sentiria a salvo dentro de um saco sob a água com uma bomba relógio.

Possuído por: Profissionais do Entretenimento, Espiões, Forças Especiais, Amadores, Detetives

Especializações: Truques de Mágica, Cordas, Caixas, Fechaduras, Sob a água, Algemas, Exibições, Chaves de braço.

Saque Rápido

Esta perícia permite que você prepare uma arma quase que instantaneamente. Testando Destreza + Saque Rápido e obtendo três sucessos, você pode sacar uma arma e prepará-la para ser utilizada como se ela estivesse na sua mão desde o começo. A dificuldade depende de quanto bem presa estava a arma — uma arma escondida nas suas roupas de baixo é mais difícil de alcançar do que uma que esteja em um coldre ou no seu cinto! Esta perícia pode ser usada para qualquer arma. Quando for apropriado, o nível de Saque Rápido pode ser acrescentado ao seu teste de Iniciativa.

- **Amador:** Você tem bons reflexos.
- **Experiente:** Você é bom, mas não excelente.
- **Competente:** Você poderia ter sobrevivido um pouco no Velho Oeste. Poderia trabalhar em shows de Faroeste. Você é conhecido entre aqueles que acompanham duelos.

- Especialista: Bem rápido. Seus inimigos preocupam-se com sua velocidade ao sacar sua lâmina negra.
- Mestre: Relâmpago. Você poderia ter sido capaz de vencer Billy the Kid.

Possuído por: Lutadores com Facas, Pistoleiros, Lutadores de Artes Marciais, Policiais, Forças Especiais, Vigilantes

Especializações: Faca, Pistola, Espada, Flecha, Rifle/ Espingarda

Tagarelice

Esta Perícia permite que você convença alguém de algo, usando uma expressão sincera e uma avalanche de palavras ao invés de um diálogo racional e lógico. Esta é uma técnica surpreendentemente eficaz, desde que o alvo não tenha tempo para pensar e não tenha um nível de Raciocínio de quatro ou mais. O Narrador deve julgar cuidadosamente para determinar se esta Perícia é apropriada ou não para uma determinada situação, ou se seria melhor utilizar outra Habilidade.

- Amador: Vendedor de enciclopédia
- Experiente: Vendedor de carros usados
- Competente: Vigarista profissional
- Especialista: Político Falso
- Mestre: Você poderia vender areia para os árabes

Possuído por: Vendedor, Vigarista, Políticos, Evangélicos

Especializações: Vender, Confundir, Sair de Enrascadas, Convencer

Primeiros Socorros

Esta Perícia permite que um personagem realize cuidados médicos básicos em outro personagem. Não é uma Habilidade tão minuciosa quanto o Conhecimento Medicina, mas concede uma compreensão básica sobre todos os métodos de primeiros socorros e, em níveis mais elevados, técnicas conhecidas pelos paramédicos. Com habilidade suficiente, isto pode fazer com que uma mágica de cura vulgar pareça coincidente.

- Amador: Mãe de crianças pequenas
- Experiente: Escoteiro
- Competente: Representante da segurança do trabalho
- Especialista: Enfermeira da escola
- Mestre: Paramédico

Possuído por: Mães, Escoteiros, Paramédicos, Exploradores, Praticantes de Atividades ao Ar Livre

Especializações: Massagem Cardíaca, Fraturas, Respiração Artificial, Diagnóstico, Terminologia

Jogatina

Você é conhecedor de um ou mais jogos de azar, e pode jogar sem correr o risco de perder muito. Você também pode aumentar suas chances de ganhar sem ter que realmente trapacear.

- Amador: Pôquer nas noites de sábado com os amigos
- Experiente: Algumas semanas em Las Vegas todos os anos
- Competente: Você é conhecido em Las Vegas, Reno e Atlantic City

- Especialista: Você vive disso. Sua mãe fica desesperada.

- Mestre: Você tem que tomar cuidado para não dizer o seu nome para as pessoas.

Possuído por: Jogadores Profissionais, Jogadores Amadores

Especializações: Carteado, Jogos de Dado, Roleta, Caçaniqueis

Armeiro

Você pode consertar armas de fogo e produzir munições para diversos tipos de armas. Nos níveis mais elevados desta perícia, você é capaz de fazer munições especiais, sem cápsula, com ponta oca, ponta de mercúrio ou balas de prata. Com tempo, com as ferramentas adequadas e habilidade suficiente você pode construir uma arma a partir do nada — talvez inventando o seu próprio modelo.

- Amador: Pólvora e cartuchos de papel
- Experiente: Munição normal em cápsulas
- Competente: Munição para magnum
- Especialista: Balas sem cápsula ou com ponta oca
- Mestre: O que você quiser

Possuído por: Fanáticos por Munições, Sobreviventes, Policias, Assassino Serial

Especializações: Armas de Pólvora, Consertos Imediatos, Invenção, Munições para Magnum, Munições Especiais

Artilharia

Você possui a habilidade de operar equipamentos de artilharia de todos os tipos — desde uma metralhadora pesada M60 até uma arma antitanque Dragon. Além disso, seu conhecimento sobre armas inclui a habilidade para consertá-las.

- Amador: Treinamento básico
- Experiente: Operador
- Competente: Guerrilheiro
- Especialista: Assassino
- Mestre: Rambo

Possuído por: Mercenários, Pessoal das Forças Armadas, HIT Marks, Oficiais da SWAT

Especializações: Deserto, Selva, Combates Noturnos, Evitar o Fogo Aliado, Recarregar

Ritualística

Você sabe como organizar uma festa ou reunião, desde um bacanal extravagante até um velório comovente. Você sabe como organizar as coisas, planejando todo o evento, até o último detalhe, para torná-lo memorável. A maioria das pessoas acredita que a Ritualística se resume a capas mofadas e velas. Não é isso. A Ritualística envolve a habilidade de organizar acontecimentos, captando a atenção dos participantes e concentrando suas vontades, crenças e emoções numa tarefa em particular. Um ritual tedioso leva a magos desinteressados, o que acaba levando a mágicas medíocres. Quando a Ritualística é feita corretamente, ela parece simples, mas na realidade é a forma mais elevada de arte. A utilização bem sucedida desta Perícia pode reduzir as dificuldades mágicas em 1, ou possivelmente mais, além de qualquer outro modificador, e também pode melhorar uma impressão Social.

Amador: Você pode planejar uma recepção de casamento com bom gosto.

Experiente: Você realiza boas festas e recebe mais confirmações do que cancelamentos em festas RSVP. O clima é sempre intenso nos acontecimentos que você organiza, seja qual for o clima adequado.

Competente: Suas celebrações estão se tornando conhecidas, e não apenas neste mundo. Penetras são comuns.

Especialista: Quando você planeja a coreografia da Missa, os anjos aparecem na galeria do coral, embora eles não sejam visíveis para ninguém além daqueles que possuem algum dom. Milagres acontecem, e com muito mais facilidade do que o normal.

Mestre: Que a Grande Balbúrdia comece! Quando você realiza uma festa, é um acontecimento lendário. Você provavelmente foi um dos responsáveis por Woodstock. O que você está planejando agora?

Possuído por: Verbena, Patronos, Ativistas Políticos, Empresário de Bandas, Produtores de Hollywood, Matronas Idosas

Especializações: Casamentos, Funerais, Cerimônias Religiosas, Mistérios Herméticos, Bacanais, Festivais ao Ar Livre

Caçada

Você é hábil para encontrar e matar animais para alimentação ou esporte. Em terrenos familiares, você é capaz de prever o tipo, número e posição provável do animal e saber das melhores maneiras para encontrá-lo e matá-lo.

Amador: Caçador de fim de semana

Experiente: Entusiasta ou Soldado

Competente: Sobrevivente ou Fuzileiro Naval

Especialista: Forças Especiais

Mestre: Você dá dicas para lobisomens

Possuído por: Sobreviventes, Militares, Sociedades não Industrializadas, Praticantes de Atividades ao Ar Livre, Oradores dos Sonhos

Especializações: Floresta Temperada, Selva, Bosque/Mata, Montanha, Litoral, Ártico, Deserto

Hipnotismo

Você pode colocar um indivíduo em transe e utilizar o hipnotismo para obter informações ou tratar problemas psiquiátricos. Para colocar um indivíduo disposto em transe, faça um teste resistido de Carisma + Hipnotismo contra a Inteligência do indivíduo. (Para que um indivíduo relutante, imobilizado ou controlado por mágikas da Mente coopere, utilize Inteligência + Força de Vontade). O número de sucessos indica a intensidade do transe e pode ser acrescentado ao seu valor de Hipnotismo na realização de testes para determinar o sucesso da tarefa. Por exemplo, um hipnotizador com Carisma 4 e Hipnotismo 4 hipnotiza um indivíduo voluntário com Inteligência 5. O hipnotizador obtém 5 sucessos e o indivíduo obtém 2 — um total de 3 sucessos a favor do hipnotizador, indicando um transe razoavelmente profundo. Agora o hipnotizador pode usar sete dados (3

sucessos mais quatro dados do Hipnotismo 4) em seus testes para sondar a mente do indivíduo. A utilização bem sucedida desta Perícia pode reduzir a dificuldade de algumas mágikas da Mente em 1 ou mais, dependendo das circunstâncias.

Amador: Você faz isso para entreter as pessoas de vez em quando.

Experiente: Você é um amador habilidoso.

Competente: Você pode descobrir alguns segredos interessantes.

Especialista: Você pode ir muito fundo.

Mestre: Você pode descobrir segredos sobre as Vidas Passadas de um indivíduo.

Possuído por: Teurgos, Profissionais do Entretenimento, Curandeiros Religiosos, Adepts da Nova Era, Especialistas da Polícia, Psiquiatras

Especializações: Interrogatório, Regressão a Vidas Passadas, Terapia por Hipnose, Mudança de Comportamento

Arrombamento

Você é capaz de abrir fechaduras sem a chave ou combinação correta. Embora esta Perícia certamente esteja se tornando mais e mais obsoleta com os novos mecanismos de segurança, há fechaduras suficientes por aí para que ainda seja válida.

Amador: Fechaduras simples de encaixe

Experiente: Fechaduras cilíndricas e fechaduras de segurança básicas

Competente: Fechaduras de segurança avançadas

Especialista: Cofres

Mestre: Fort Knox

Possuído por: Assaltantes, Ladrões de Cofres, Espiões, Chaveiros

Especializações: Fechaduras Operadas por Chaves, Fechaduras de Combinação, Fechaduras por Cartão Magnético, Sistemas de Alarme

Distração

A Distração consiste em distrair as pessoas para que não percebam o que você está tentando fazer. Fazendo um indivíduo prestar atenção em outra coisa, você pode fazer com que ele ignore algo de interesse. Isso pode ser qualquer coisa, desde aquilo que você está fazendo até um objeto à vista de todos.

Mestres do Dô são capazes de utilizar sucessos em testes de Distração para diminuir a dificuldade do seu próximo teste de Dô para atingir um alvo distraído. O praticante do Dô realiza uma finta ou um golpe falso. Enquanto o oponente está tentando Esquivar-se ou bloquear o golpe, o praticante desfere o ataque que planejava realizar originalmente.

Amador: “Ei, o cadarço do seu sapato está desamarrado!”

Experiente: Você é bom com truques de carta.

Competente: Você pode ganhar a vida distraindo as pessoas.

Especialista: As pessoas dão coisas a você e depois esquecem disso.

Mestre: Estranhos esquecem que o conhecem.

Possuído por: Mágicos de Auditório, Batedores de Carteira, Enganadores

Especializações: Assalto, Ocultar, Guiar, Confusão

Pilotagem

Você pode operar uma máquina voadora. Observe que sua habilidade limita o tipo de avião que você pode pilotar. Um piloto de ultraleve (um ponto) não pode pilotar um helicóptero (que exige quatro pontos).

- **Amador:** Membro do clube de aviação; vôo-livre.
- **Experiente:** Campeão do clube de aviação; apenas planadores e aviões pequenos.
- **Competente:** Instrutor profissional ou de clube; brevê para aviões comerciais.
- **Especialista:** Piloto de acrobacias ou militar; helicóptero, qualquer tipo de avião comercial.
- **Mestre:** Ases Indomáveis

Possuído por: Entusiastas, Pilotos, Militares, Policiais

Especializações: Vôos Noturnos, Planar, Combates Aéreos, Longas Distâncias, Pousos ou Aterrissagem, Planadores, Helicópteros, Aviões Leves, Aviões Particulares, Aviões de Transporte/Comerciais, Caças, Aviões Antigos, Autogiros, Dirigíveis, Balões, Asa-delta, Ultraleves

Psicanálise

Você é habilidoso em diagnosticar e tratar distúrbios mentais sem recorrer a drogas que alterem o comportamento. Durante uma sessão de análise, você pode testar Inteligência + Psicanálise (dificuldade igual à Inteligência + 3 do indivíduo). Tome nota do seu total de sucessos; o Narrador irá decidir quantos sucessos serão necessários para acabar com o distúrbio. Até mesmo Freud não podia curar as pessoas numa única sessão, então seja paciente! Observe que é possível tratar um paciente relutante desta maneira, embora a dificuldade para fazê-lo seja igual à Força de Vontade do indivíduo + 3.

- **Amador:** Um ombro onde chorar.
- **Experiente:** Conselheiro voluntário.
- **Competente:** Conselheiro profissional.
- **Especialista:** Psicanalista formado.
- **Mestre:** Freud

Possuído por: Psiquiatras, Curandeiros Religiosos, Bons Ouvintes, Conselheiros, Pais, Professores, Sacerdotes

Especializações: Freudiano, Jungiano, Humanista, Ericksoniano, Religioso, Wiccaniano, Infância, Psicoses, Neuroses, Ego, Simpatia, Terminologia, Pesquisa

Cavalgar

Você consegue montar um animal de sela e tem uma boa chance de conseguir ir aonde quer sem cair, ser jogado ou sofrer qualquer outro tipo de situação desagradável. Quando tiver de realizar algo difícil, ou quando houver algum perigo, o Narrador pode exigir um teste de Destreza + Cavalgar para evitar problemas. Esta Perícia também pode ser combinada com Atributos Mentais para refletir seu conhecimento prático sobre os problemas e equipamentos relevantes.

- **Amador:** Membro do clube de equitação; férias num rancho.
- **Experiente:** Campeão do clube de equitação; peão de fim de semana.
- **Competente:** Instrutor do clube de equitação; peão profissional.

•••• **Especialista:** Campeão de Hipismo; estrela de rodeios.

••••• **Mestre:** Dublê em cenas de cavalgadas.

Possuído por: Entusiastas, Peões, Dublês, Membros de Sociedades Primitivas

Especializações: Sem Sela, Cavalo, Mula, Camelos, Elefante, Galopar, Truques, Sem as Mãos

Canto

Você pode cantar em espaços bem amplos, utilizando diversos estilos e técnicas. O Canto é uma Perícia extremamente lucrativa e popular no mundo atual. Embora a maioria dos cantores seja amador, alguns conseguem obter quantidades exorbitantes de dinheiro.

- **Amador:** Você se distingue em reuniões de família ao redor do piano.
- **Experiente:** Você poderia obter papéis principais em sociedades amadoras locais, ou tornar-se o vocalista de uma banda de garagem.
- **Competente:** Você poderia obter um lugar num coral de nível profissional ou um contrato com uma gravadora.
- **Especialista:** Você poderia obter um papel principal na Broadway ou um álbum nas paradas de sucesso.
- **Mestre:** Eles ainda estarão tocando seus CDs daqui há 20 anos.

Possuído por: Magos do Coro Celestial, Músicos de Rock, Estrelas Pop, Cantores de Ópera, Bêbados

Especializações: Ópera, Baladas, Ritual, Rock, Musicais

Leitura Dinâmica

Através da prática, você desenvolveu a habilidade de ler e absorver grandes quantidades de informação escrita num espaço curto de tempo. Isso é particularmente útil quando o personagem está realizando uma pesquisa ou checando uma referência obscura. Contudo, ela não reduz o tempo necessário para se obter os benefícios de pontos por estudo.

- **Amador:** O jornal de domingo em uma hora
- **Experiente:** Um romance em duas ou três horas
- **Competente:** Um livro texto em duas ou três horas
- **Especialista:** Um livro texto denso em duas ou três horas

••••• **Mestre:** Guerra & Paz em duas ou três horas

Possuído por: Estudiosos, Críticos Literários, Jornalistas, Pesquisadores

Especializações: Técnico, Ficção, Jornais, Pesquisa, Estudo

Natação

Você pode, no mínimo, boiar. A velocidade normal para o nado é de 8 metros (mais Destreza) por turno. Um nadador pode aumentar sua velocidade para até 12 metros (mais Destreza) por turno se não estiver fazendo mais nada naquele turno. Com a perícia Natação, um personagem pode tentar nadar mais rápido do que o normal; teste Vigor + Natação, dificuldade 7, e adicione três metros à sua velocidade de nado por sucesso (um teste por turno).



- **Amador:** Você sabe nadar.
 - **Experiente:** Você consegue nadar rapidamente, ou por períodos longos.
 - **Competente:** Instrutor/Salva-vidas
 - **Especialista:** Time de natação
 - **Mestre:** Medalha de ouro nas Olimpíadas

Possuído por: Atletas, Salva-vidas, Mergulhadores e praticamente qualquer um

Especializações: Corrida, Distância, Mar, Sobrevivência, Salvamento

Tortura

Você sabe como causar a dor. Sua habilidade é tão precisa quanto uma ciência. Você é capaz de interrogar prisioneiros através da tortura e prolongar seu sofrimento, mantendo-os marginalmente vivos — ou mortos-vivos.

- **Amador:** Você sabe como machucar as pessoas de maneiras diferentes.
 - **Experiente:** Você é hábil em causar dores extremas e pode manter alguém vivo para um interrogatório.
 - **Competente:** Você é o equivalente a um torturador militar. Você pode causar dores extremas que a maioria das pessoas nunca sentiu.
 - **Especialista:** Você é equivalente a um torturador profissional. Você é capaz de obter praticamente qualquer informação que quiser de um indivíduo.
 - **Mestre:** Você é um artista, um conhecedor da arte da dor e do sofrimento.

Possuído por: Interrogadores Militares, Guardas de Prisão, Nefandi, Eutanatos Corruptos, Homens de Preto

Especializações: Métodos Exóticos, Efeitos de Mágikas de Vida, Prolongar a Vida, Dor, Flagelação

Rastreamento

Você pode identificar a trilha de um animal ou pessoa e segui-la sob a maioria das circunstâncias. A dificuldade deste feito varia de acordo com as condições — seguir trilhas recentes na neve é mais fácil do que seguir trilhas de uma semana atrás numa calçada de concreto!

- Amador: Escoteiro
 - Experiente: Líder dos escoteiros
 - Competente: Caçador
 - Especialista: Guia indígena americano
 - Mestre: Você achou que Samuel Haight era um boiola

Possuído por: Caçadores, Sobreviventes, Forças Especiais, Detetives

Especializações: Lobo, Gazela, Pedra, Cidade, Identificação

Armadilhas

Você sabe como preparar diversos tipos de armadilhas de acordo com o tipo de presa que deseja capturar.

- Amador: Escoteiro
 - Experiente: Campista de fim de semana
 - Competente: Praticante de atividades ao ar livre
 - Especialista: Homem da montanha

- **Mestre:** "Nada mal! E eu pensei que dragões estivessem extintos..."

Possuído por: Caçadores, Forças Especiais, habitantes de lugares remotos

Especializações: Espécies Específicas, Forjas, Fossos

Conhecimentos

Alquimia ✕

Você está familiarizado com os escritos dos alquimistas clássicos e medievais, e também possui algum conhecimento prático. Esta Habilidade está relacionada indiretamente com o Conhecimento Química, de um modo semelhante ao relacionamento entre Astronomia e Astrologia. Você pode interpretar textos de alquimia e entender os diversos símbolos e cifras utilizados pelos alquimistas, mesmo que os encontre num contexto não relacionado à alquimia.

- **Estudante:** Um mero curioso
- **Universitário:** Aprendiz, provavelmente ainda dependente do mestre para sua educação.
- **Mestre:** Artífice, capaz de seguir seu próprio caminho, mas com uma estrada longa a percorrer.
- **Doutor:** Alquimista experiente, os maiores segredos estão ao seu alcance.
- **Catedrático:** Um dos praticantes verdadeiros do Ofício da Alquimia.

Possuído por: Ocultistas, Estudiosos, alguns Cientistas

Especializações Sugeridas: Transmutação, Cosmologia, Lapis Philosophorum

Conhecimento do Terreno

Você está familiarizado com uma região — sua paisagem, história, habitantes e políticas dos Adormecidos. Este Conhecimento também fornecerá um "quem é quem" básico para as áreas ao redor de uma Capela ou Constructo.

- **Estudante:** Você conhece bastante coisas para um forasteiro.
- **Universitário:** Você pode ter vivido aqui durante um ou dois anos.
- **Mestre:** Você pode ter vivido aqui durante 5 a 10 anos.
- **Doutor:** Você é um habitante nativo, e nunca deixou a região.
- **Catedrático:** Você conhece cada pedra, riacho ou prédio na região.

Possuído por: Vigilantes, Guardiões dos Adormecidos, Homens de Preto, Policiais

Especializações Sugeridas: História, Geografia, Vida Selvagem, Inimigos, Políticas, Transporte, Lei

Astrologia

Você sabe como compilar e interpretar o horóscopo. Tendo a data e o horário (e, de acordo com alguns sistemas, o local) de nascimento de uma pessoa, você pode traçar o perfil da sua personalidade e um conjunto de previsões sobre os rumos prováveis da vida dela. Se eles crêem ou não nessas revelações é só uma questão de gosto pessoal, mas você pode apresentá-las de maneira convincente e agradável para

aqueles que acreditam. Este Conhecimento não confere qualquer tipo de habilidade mágika.

- **Estudante:** Você simplesmente estuda o assunto.
- **Universitário:** Seus amigos pedem que você faça o mapa astral deles.
- **Mestre:** Você poderia ganhar a vida com a astrologia.
- **Doutor:** Você poderia ter uma coluna num jornal.
- **Catedrático:** Você poderia trabalhar para celebridades e políticos.

Possuído por: Astrólogos, Amadores, Místicos, Adepts da Nova Era, Hippies Antigos

Especializações Sugeridas: Horóscopo Solar, Ming Shu, Zu Wei

Política das Capelas ✕

Você conhece alguns dos detalhes sobre alianças e relações em Capelas — algo importante quando se trabalha como emissário, procurando refúgio ou acesso a rotinas ou textos raros. Este Conhecimento fornece um perfil rápido dos protagonistas envolvidos no mundo conturbado da Capela. Mestres mal-humorados podem ficar impressionados com um recém-chegado que saiba como se comportar; seus objetivos podem ser alcançados caso se saiba quem são as pessoas certas (e erradas) para se procurar. Um Conhecimento relacionado mas separado, Política dos Constructos, funciona de modo semelhante para as fortalezas da Tecnocracia. Um mago da Tradição que saiba a estrutura de poder de um Constructo poderia ser um oponente perigoso. Observe que o Conhecimento Política das Capelas envolve apenas conhecer as pessoas e facções; colocar este conhecimento em prática envolve outras Habilidades, como Intriga e Diplomacia.

- **Estudante:** Você conhece alguns nomes e lugares.
- **Universitário:** Você está familiarizado com os lugares que visitou.
- **Mestre:** Você sabe quem é quem e onde está o quê.
- **Doutor:** "Eu conheço exatamente a pessoa de quem você precisa! Ele está no Triângulo das Bermudas neste momento..."
- **Catedrático:** Você está familiarizado com as ciladas de Doissetep.

Possuído por: Mestres, Embaixadores, Causadores de Problemas, Espiões

Especializações Sugeridas: Facções, Vícios, Escândalos, Alianças Secretas, Magos por baixo dos Panos

Hacking de Computadores

O jogador precisa ter pelo menos dois pontos em Computador antes de comprar este Conhecimento. O hacking permite que o usuário do computador quebre as regras. Não é uma perícia de programação — isso requer o Conhecimento Computador. Hacking representa uma faculdade imaginativa que está além da utilização de códigos de programação. No mundo computacional binário do sim/não, o hacking representa um pouco do gênio que diz, "talvez..."

O hacking é usado ao invés do Conhecimento Computador quando o usuário está tentando se infiltrar em

outros sistemas de computador ou está tentando manipular os dados em "tempo real." O Conhecimento Computador é usado para programação ou outras tarefas variadas. O hacking é usado mais freqüentemente como um complemento para o Conhecimento Computador, mas pode auxiliar a programação, permitindo que o personagem trabalhe mais rápido ou decifre códigos militares que um programador normal não seria sequer capaz de compreender. As regras para hacking podem ser encontradas no Livro Três.

- **Estudante:** Você é um fanático por computadores que sabe alguns truques, como mudar suas notas na rede de computadores da universidade.
- **Universitário:** Você tem muita "sorte" para adivinhar senhas de computador.
- **Mestre:** Você achou que a conta de eletricidade estava muito alta no mês passado, mas pode consertar isso mexendo um pouco com seu teclado.
- **Doutor:** Agora que você decifrou os códigos do banco, o que vai ser: Rio ou Bermudas?
- **Catedrático:** A Comunidade Européia estava bem preocupada com aquele incidente termonuclear, mas você sabe que nunca descobrirão que foi você.

Possuído por: Fanáticos por Computadores, Funcionários da CIA, Adeptos da Virtualidade

Especializações Sugeridas: Vírus, Recuperação de Dados, Rede, Proteções Mágicas, Telecomunicações

Criptografia

Você pode compor e identificar habilmente códigos e cifras. Você pode criar um código que só pode ser decifrado por alguém que obtenha um número de sucessos igual ao seu nível nesta Perícia. Você também pode decifrar códigos, testando este Conhecimento contra uma dificuldade determinada pelo Narrador dependendo da complexidade do código.

- **Estudante:** Fã de espionagem no ginásio.
- **Universitário:** Amante de enigmas com palavras, oficial de criptografia militar.
- **Mestre:** Oficial da Inteligência.
- **Doutor:** Especialista em cifras da Inteligência.
- **Catedrático:** James Bond.

Possuído por: Espiões, Amantes de Enigmas, Pessoal de Criptografia Militar

Especializações Sugeridas: Mudança de Letras, Criptografia Matemática, Conjuntos de Caracteres Desconhecidos

Herborismo

Você tem um conhecimento profissional sobre as ervas e as suas propriedades, medicinais ou não. Você pode encontrar e preparar ervas e saber quais ervas ou mistura de ervas utilizar em qualquer situação. Esta perícia também fornece o conhecimento sobre as propriedades mágicas das plantas.

- **Estudante:** Já leu um livro sobre o assunto uma vez.
- **Universitário:** Estudante sério.
- **Mestre:** Fornecedor local.

•••• **Doutor:** Autor de livros sobre herborismo.

••••• **Catedrático:** Fitoterapeuta.

Possuído por: Verbena, Magos Herméticos ou Oradores dos Sonhos, Curandeiros Religiosos, Adepts da Nova Era, Velhas Sábias, Membros de Culturas Tradicionais

Especializações Sugeridas: Culinária, Medicinal, Venenos, Narcóticos, Alucinógenos, Espírito

História

Você estudou a história de uma região ou período específico, e comprehende o que aconteceu, quando, porque e quem estava envolvido. Você tem uma idéia razoável sobre as condições sociais, políticas, econômicas e tecnológicas de diversas épocas e locais passados. Observe que no caso de magos antigos, este Conhecimento relaciona-se apenas às épocas ou locais que não estiverem englobados em sua experiência direta. Por exemplo, um mago nascido na Londres Vitoriana iria depender da sua memória para conhecimentos sobre a história e cultura da Inglaterra, mas usaria a História para descobrir informações sobre a Grécia clássica, que era anterior à sua época, ou sobre a Rússia Czarista, que está fora de sua experiência.

• **Estudante:** Amador ou colegial.

•• **Universitário:** Entusiasta ou universitário.

••• **Mestre:** Estudante de graduação ou autor.

•••• **Doutor:** Professor universitário.

••••• **Catedrático:** Pesquisador.

Possuído por: Entusiastas, Estudiosos, Mentores

Especializações Sugeridas: Política, Intelectual, Social, Econômica, Tecnológica, Clássica, Medieval, Renascentista, Moderna, Europa, Américas, Ásia, África, Austrália

Erudição

Você está familiarizado com as subculturas do Mundo das Trevas — informações sobre vampiros, lobisomens, fadas e a sua própria raça. Cada tipo de Erudição precisa ser comprado como um Conhecimento separado; sujeiras precisas sobre a Camarilla não lhe dirão nada sobre os salões de Arcádia.

Muitas das suas informações serão de segunda mão e, portanto, suspeitas. Vale à pena observar que os atores que atuam nos bastidores do mundo freqüentemente têm uma visão imprecisa uns dos outros. Um mago, ao encontrar um vampiro, não irá perguntar imediatamente "De que clã você é, e onde está seu príncipe?" Do mesmo modo, um Tecnomante não saberá imediatamente a história do Conselho dos Nove. Os magos têm muito a aprender — e muitos não comprehendem direito nem mesmo as suas próprias Tradições.

Este tipo de conhecimento não será fácil de ser obtido — os lobisomens não revelam seus segredos para ladrões de caerns — e alguns dos conhecimentos serão realmente prejudiciais, especialmente a Erudição sobre a Wurm. Realmente há coisas que não foram feitas para o homem conhecer.

• **Estudante:** Você ouviu algumas lendas duvidosas.

•• **Universitário:** Você sabe de alguns fatos precisos.

••• **Mestre:** Familiarizado o suficiente para manter uma conversa inteligente.

- Doutor: Você sabe de algumas coisas que eles prefeririam que você não soubesse.
- Catedrático: Você os conhece melhor do que eles próprios. Isso pode ser um *verdadeiro* problema!

Possuído por: Sábios, Cabalas de Guerra, Contadores de Histórias, Assistentes de Pesquisa, Espiões

Variações: (Cada uma comprada separadamente) Fadas, Segredos Proibidos, Garou, Fantasmas, Membros, Sabá, Tecnocracia, Tradições, Wyrm, Camarilla

Venefício

Você tem um conhecimento profissional sobre venenos, seus efeitos e antídotos. Você pode analisar um veneno e determinar a sua origem, e pode produzir um veneno ou antídoto se tiver tempo e equipamento. Você precisa ter pelo menos um ponto em Ciência para obter este Conhecimento.

- Estudante: Curioso
- Universitário: Detetive, Leitor de Livros de Mistérios
- Mestre: Farmacêutico, Escritor de Livros de Mistério
- Doutor: Médico legista, Médico de Pronto-Socorro
- Catedrático: Assassino

Possuído por: Progenitores, Eutanatos, Aficionados por Livros de Mistério, Detetives, Farmacêuticos, Médicos, Assassinos

Especializações Sugeridas: Peçonhas, Venenos Químicos, Venenos de Plantas, Análise, Antídotos, Venenos Instantâneos, Venenos Lentos, Venenos Imperceptíveis, Venenos Mágicos

Psicologia

Você possui uma educação formal na ciência da natureza humana. Você conhece as teorias modernas sobre emoção, desenvolvimento cognitivo, personalidade, percepção e aprendizado. Embora isso seja em grande parte um conhecimento acadêmico sobre a psique humana, ele pode ser usado na prática para compreender aqueles ao seu redor.

- Estudante: Colegial
- Universitário: Universitário
- Mestre: Estudante graduado
- Doutor: Professor universitário
- Catedrático: Teórico

Possuído por: Professores, Pesquisadores, Cientistas, Conselheiros, Psicólogos

Especializações Sugeridas: Behaviorista, Freudiano, Jungiano, Humanista, Desenvolvimento, Experimental, Animais

Especializações Científicas

As sutilezas da ciência são muitas em quantidade e variedade, especialmente para os Tecnomantes que as empregam. Personagens que se especializam num tipo de ciência (Biologia, Matemática, Engenharia, Cibernética, etc.) mais do que em outras devem simplesmente escolher aquela Ciência como um Conhecimento separado com aplicações específicas fora do conjunto genérico do conhecimento que é representado pela Habilidade Ciência.

Como sua mágica depende de suas crenças num certo paradigma, os Tecnomantes devem realizar seus efeitos em conjunto com certas ‘teorias’ para que possam ser bem sucedidos em mágicas coincidentes. Violar estes paradigmas pode causar um Efeito falho ou até mesmo uma Falha de Paradoxo. Um teste bem sucedido de Ciência poderia permitir que um Tecnomante “crie rapidamente” uma teoria naquele instante e então explique o efeito por meio de uma quantidade enorme de termos complexos. No entanto, a importância da crença não pode ser subestimada; a mágica é um emprego de sua crença sobre as crenças daqueles ao seu redor. Um Tecnomante preso ao sistema de crenças ainda precisa aderir àquele paradigma para realizar sua mágica. Quanto maior seu conhecimento sobre o assunto, melhor será sua habilidade para chegar aos seus objetivos desejados.

- Estudante: Uma compreensão básica dos conceitos envolvidos.
- Universitário: Um conhecimento profissional sobre o assunto.
- Mestre: Bom o suficiente para alterar as regras, sem quebrá-las.
- Doutor: Teorias extensas e esotéricas.
- Catedrático: Você sabe tanto que pode provar qualquer coisa que quiser dentro do seu campo.

Possuído por: Cientistas, Tecnomantes, Técnicos de Pesquisa

Variações: Astronomia, Biologia, Genética, Matemática, Cibernética, Metalurgia, Qualquer Outro Tipo de Ciência Específica

Linguagem Secreta

Muitas Tradições e Ofícios possuem linguagens mágicas secretas que apenas Iniciados ou superiores a estes conseguem compreender. Os Verbena utilizam a Linguagem das Flores, compondo buquês e ramalhetes cujas flores que os compõem e seu arranjo escondem significados ocultos — verbasco, ou velame-do-campo, significa “tenha coragem,” enquanto urtiga significa “Você é odioso” e verbena significa “Você me encanta.” A Irmandade de Akasha utiliza os Sinais Secretos da famosa Sociedade Hung. Até mesmo o Coro Celestial possui seu próprio método de comunicação rápida e secreta, citando Capítulos e Versículos de seus livros sagrados, cujos significados são aparentes apenas para aqueles que os saibam de cor.

Fragments desses códigos vazaram para o mundo dos Adormecidos, e alguns significados básicos podem ser decifrados por aqueles que possuem os conhecimentos apropriados. Matronas da alta sociedade comprehendem um pouco da Linguagem das Flores, e gangues de rua asiáticas conhecem alguns dos sinais da mão da Sociedade Hung.

As Linguagens Secretas são compradas como Lingüística, um por ponto no Conhecimento. Como Erudição, esta perícia pode ser difícil de ser obtida. As Linguagens são mantidas em segredo por alguma razão.

Possuído por: Verbena, Irmandade de Akasha, Espiões, Coro Celestial, Sociedades Secretas, Desabrigados

Variações: Linguagem das Flores, Sociedade Hung, Capítulos & Versículos

Linguagem de Sinais

Linguagem de Sinais pode ser comprada como um nível de Lingüística. Nem todas as linguagens de sinais são iguais. Você precisa declarar cada linguagem separadamente. Ninjas, surdos, espiões e muitas cabalas de magos possuem seus próprios códigos manuais. Geralmente, eles precisam ser ensinados por um membro de um grupo seletivo; obter este treinamento varia de fácil até praticamente impossível.

Cristalomancia

Você conhece as supostas propriedades das pedras e todas as mágicas inerentes a elas. Você pode usar este Conhecimento na criação de Talismãs e fetiches e pode auxiliar em mágicas ritualísticas.

- **Estudante:** Você vende pedras de nascimento e cristais psíquicos.
- **Universitário:** Você pode combinar metais e pedras para fazer amuletos para a maioria das ocasiões.
- **Mestre:** Você conhece os cristais. Outros magos vêm até você para conseguir suas pedras.
- **Doutor:** Os Garou vêm até você para conseguir pedras e metais. Você fala com as pedras.
- **Catedrático:** Não apenas você fala com as pedras, mas às vezes elas respondem. Você conhece todos os poderes dos minerais e pode identificar as grandes jóias lendárias.

Possuído por: Adepts da Nova Era, Joalheiros, Alquimistas, Oradores dos Sonhos

Especializações Sugeridas: Influências Planetárias, Entalhes em Jade, Metais

Taxidermia

Você consegue dissecar animais e preservar todos os fragmentos e peças, não apenas a pele e a cabeça. Suas peles de veado não apodrecem e suas garras de corvo não ficam com um cheiro esquisito. Além disso, você pode certificar-se de que seus olhos de salamandra continuarão frescos durante anos.

- **Estudante:** As salamandras devem ficar bem no congelador.
- **Universitário:** Ninguém comprará algo de você, mas você deve ser capaz de tratar uma pele ou preservar adequadamente uma cobra em formaldeído.

Qualidades e Defeitos



Andarei com minhas mãos presas

Andarei com minha face ensanguentada

Andarei com minha sombra cansada

No seu jardim

Jardim de pedra

— Pearl Jam, "Garden"

• **Mestre:** Parentes que gostem de cabeças de animais pregadas na parede apreciarão seus presentes. Outras pessoas podem considerar seu hobby repugnante porque os animais não parecem estar mortos. Obviamente, eles também não parecem estar vivos.

• **Doutor:** Você poderia arranjar um emprego num museu de história natural. Senhoras que quiserem empalhar seus chihuahuas virão até você, e os dedos de rã estarão tão frescos quanto no dia em que você os pegou.

• **Catedrático:** Você provavelmente embalsamou os faraós numa vida passada. Seus trabalhos parecem que irão levantar e sair correndo a qualquer momento.

Possuído por: Agentes Funerários, Caçadores, Peleiros, Filhos do Éter, Assassinos Seriais, Professores de Ciência do Colegial

Especializações Sugeridas: Bronzear, Embalsamar, Preservar, Troféus, Técnicas de Frankenstein, Vítimas

Teologia

Para você, a religião é um aspecto familiar do esforço humano, e você comprehende perfeitamente o seu papel no mundo. Em níveis mais avançados, este Conhecimento concede um discernimento sobre todas as crenças religiosas, enquanto indivíduos com menos habilidade costumam ver suas próprias crenças como sendo intrinsecamente superiores a todas as outras. Obviamente, isso varia de indivíduo para indivíduo. A posse deste Conhecimento não exige de forma alguma uma crença pessoal nos dogmas de qualquer religião específica.

- **Estudante:** Fiel.
- **Universitário:** Coroinha.
- **Mestre:** Padre.
- **Doutor:** Professor.
- **Catedrático:** Teólogo.

Possuído por: Missionários, Padre, Pastores, Freiras, Teólogos, Ateus

Especializações Sugeridas: Teologia Feminina (freqüentemente chamada de Teaologia), Comparação, Liberação, Agnosticismo, Cristianismo, Budismo, Ramo Davidiano

Qualidades e Defeitos são novas Características de personagens que acrescentam cor e sabor às suas crônicas de Mago. Qualidades fornecem alguns benefícios aos personagens, enquanto Defeitos os prejudicam. Algumas dessas Características terão pouco efeito num jogo além de dar um toque de estilo; outras podem desequilibrar uma crônica ou mudar completamente a sua direção. Qualidades ou Defeitos poderosos poderão influenciar o destino do personagem e quaisquer relações que ele tiver.

Quando você cria um personagem em Mago, recebe 15 pontos de bônus para atribuir a quaisquer Características que quiser, para dar os toques finais ao seu personagem, os detalhes que o tornarão único. O sistema opcional de Qualidades e Defeitos expande esta idéia e permite que você personalize ainda mais seu personagem.

As Qualidades podem ser compradas apenas com pontos de bônus e apenas durante a concepção do personagem. Os Defeitos fornecem pontos de bônus adicionais para serem gastos, mas também apenas durante a concepção inicial. No máximo sete pontos de Defeitos podem ser obtidos, limitando os pontos de bônus para um total de 22. Mangus Warhawk, por exemplo, escolhe Futuro Negro e Obsessão, um total de sete pontos de Defeito. Se ele também escolhesse Distração, não ganharia nenhum ponto adicional, embora isso pudesse acrescentar uma peculiaridade interessante (e potencialmente perigosa) à sua personalidade. Algumas Qualidades e Defeitos têm custos variáveis em pontos; estas Características oferecem mais opções para a criação do personagem.

As Qualidades e os Defeitos são usados para dar vida a um personagem e acrescentar ganchos e detalhes interessantes para novas histórias, e não para permitir que jogadores sedentos pelo poder transformem seus personagens em máquinas de guerra. Os jogadores devem se certificar de que o Narrador permite estas opções na crônica antes de criar personagens baseados nelas. Cada crônica é individual e única, portanto não há como dizer quais restrições ou mudanças o Narrador tem em mente. Não há maneira certa ou errada, apenas maneiras que funcionam para todos aqueles envolvidos.

Personalidade

Estas Qualidades e Defeitos lidam com a formação psicológica do personagem, e podem descrever ideais, motivações ou patologias. Alguns Defeitos psicológicos podem ser ignorados temporariamente gastando-se um ponto de Força de Vontade, e isso será observado conforme for o caso. Se você possuir este tipo de Defeito e não interpretá-lo quando o Narrador achar que você deve, ele pode dizer que você deve gastar um ponto de Força de Vontade pelo esforço. Os Defeitos não podem ser ignorados quando lhe for conveniente.

Código de Honra (1 ponto de Qualidade)

Você possui um código pessoal de ética, que obedece rigorosamente. Você pode resistir automaticamente à maioria das tentações que puserem seu código em risco. Quando você enfrenta uma persuasão sobrenatural (mágika da Mente ou Dominação vampírica) que o levaria a violar o seu código, você receberá três dados extras para resistir às persuasões sobrenaturais ou o grau de dificuldade do oponente será aumentado em dois pontos (à escolha do Narrador). Você precisa construir seu próprio código pessoal de honra com o máximo de detalhes possível, delineando as regras gerais de conduta às quais ficará preso.

Propósito Maior (1 ponto de Qualidade)

Todos os magos possuem uma visão sobre a sua Trilha, mas você tem um compromisso especial com ela. O seu objetivo escolhido conduz e direciona você em tudo. Você

não se preocupa com futilidades e problemas cotidianos, porque o seu propósito maior é tudo que importa para você. Embora ocasionalmente você possa ser conduzido por este propósito e se ver forçado a se comportar de formas que contrariam as necessidades de sobrevivência pessoal, ele também pode lhe conferir uma grande força pessoal. Você adquire dois dados extras em todos os testes que tenham alguma coisa em comum com este propósito pessoal. Você precisa decidir qual é o seu propósito maior. Certifique-se de primeiramente falar sobre ele com o Narrador. (Se você tiver o Defeito Objetivo Condutor, listado abaixo, você não pode escolher esta Qualidade.)

Curiosidade

(2 pontos de Defeito)

Você é uma pessoa naturalmente curiosa e considera mistérios de todo tipo como algo irresistível. Na maioria das circunstâncias, você verá que a sua curiosidade subjuga facilmente seu bom senso. Para resistir à tentação, faça um teste de Raciocínio contra uma dificuldade 5 para algo simples como "Eu gostaria de saber o que há neste armário." Aumente a dificuldade até 9 para algo como "Eu vou dar só uma olhadinha no laboratório dos Progenitores — ninguém vai saber. O que poderia dar errado?"

Vício

(1-3 pontos de Defeito)

Você é viciado em algo dentre uma variedade de coisas. Um Defeito de um ponto seria um vício leve por uma substância fácil de ser obtida, como cafeína, nicotina ou álcool. Um Defeito de dois pontos seria um vício grave por qualquer substância obtida facilmente ou qualquer droga "leve," como analgésicos, pílulas para dormir ou maconha. Um Vício de três pontos envolveria as drogas pesadas das ruas ou drogas difíceis de serem encontradas. A necessidade por essas drogas varia de uma vez por dia para algumas até duas ou três vezes ao dia para outras, dependendo da intensidade da droga e do vício. Se, por qualquer razão, você não tiver acesso à droga, você perde um número de dados igual ao grau do seu vício (um, dois ou três) até receber uma dose. Se você for privado das drogas por um período longo de tempo, será obrigado a fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 4 para o primeiro dia, + 1 para cada dia adicional). Se fracassar, você vai ignorar qualquer outra coisa e irá desesperadamente em busca da droga. Este pode ser um modo fácil de ser controlado ou forçado a realizar favores ao seu fornecedor, especialmente se a droga é difícil de ser obtida, devido à sua raridade ou preço.

Compulsão

(1 ponto de Defeito)

Você sofre de algum tipo de compulsão, o que pode causar vários problemas diferentes. A sua compulsão pode ser por limpeza, perfeição, mentira, furto, jogo, exagero ou apenas conversa. Uma compulsão pode ser evitada temporariamente ao custo de um ponto de Força de Vontade, mas continua tendo efeito o restante do tempo.

Segredo Sombrio

(1 ponto de Defeito)

Você guarda algum tipo de segredo que, se fosse descoberto, traria muita vergonha a você e torná-lo-ia um pária entre seus companheiros. Isso pode ser qualquer coisa, desde ser o assassino de um Mestre até ter sucumbido uma

vez às tentações dos Nefandi. Embora este segredo ronde sua mente todo o tempo, ele só virá à tona em histórias ocasionais. Caso contrário, ele começará a perder seu impacto.

Intolerância

(1 ponto de Defeito)

Você possui uma aversão irracional a uma determinada coisa. Pode ser uma espécie de animal, classe de pessoa, cor, situação ou praticamente qualquer coisa. As dificuldades de todos os testes que envolvam seu alvo são aumentadas em dois. Repare que algumas coisas são triviais demais para serem utilizadas aqui — intolerância às traduções de uma certa editora de RPG ou a lenços de papel, por exemplo, terão pouco efeito na maioria das crônicas. O Narrador é o árbitro final quanto ao que você pode escolher como objeto do seu ódio.

Pesadelos

(1 ponto de Defeito)

Você sofre pesadelos horrendos sempre que dorme, e a recordação deles o assombra enquanto está acordado. De vez em quando, os pesadelos são tão ruins que o levam a perder um dado em todas as suas ações durante o dia seguinte (a critério do Narrador). Alguns dos pesadelos são tão intensos que você pode tomá-los como realidade. Um Narrador habilidoso não hesitará em tirar vantagem disso. Conflitos com seu Avatar, Paradoxo, episódios ruins de Silêncio ou até mesmo Procuras difíceis podem ser a razão desses terrores noturnos.

Fobia Leve

(1 ponto de Defeito)

Você sente um medo incontrolável de alguma coisa. Ilógica e instintivamente, você foge e evita o objeto do seu temor. Objetos comuns de fobia incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços confinados e alturas. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade sempre que se depara com o objeto de seu temor. A dificuldade deste teste é determinado pelo Narrador. Se você fracassar no teste, precisará recuar do objeto.

Excesso de Confiança

(1 ponto de Defeito)

Você nutre uma opinião exagerada e inabalável sobre o seu próprio valor e suas capacidades — nunca hesita em confiar em suas habilidades, mesmo em situações nas quais você corre o risco de ser derrotado. Como as suas habilidades podem não ser suficientes, este tipo de excesso de confiança pode ser muito perigoso. Quando você fracassa, encontra logo alguém ou alguma coisa para culpar. Se você for convincente o bastante, pode contagiar os outros com seu excesso de confiança.

Timidez

(1 ponto de Defeito)

Você tem claramente uma dificuldade para lidar com as pessoas e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades para todos os testes envolvendo relações sociais são aumentadas em um; as dificuldades para quaisquer testes feitos quando você é o centro das atenções são aumentadas em dois. Não espere que seu personagem faça um discurso público.

Problema de Fala

(1 ponto de Defeito)

Você sofre de gagueira ou algum outro tipo de problema de fala que dificulta sua comunicação verbal. As dificuldades de todos os testes pertinentes são aumentadas em dois. Não

se sinta na obrigação de representar o problema o tempo todo, mas em momentos de tensão, ou quando se está lidando com estranhos, você deve simulá-lo.

Sadismo/Masoquismo

(2 pontos de Defeito)

Você se excita ao causar ou sentir dor. Em muitas situações, você tentará machucar ou ser machucado por alguém para seu prazer. Para um masoquista (alguém que gosta da dor), seu teste de absorção para ferimentos físicos é aumentado em um porque na realidade você quer sentir a dor. Um sádico (alguém que gosta de machucar os outros) precisa fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 5 para interromper o combate (modificado dependendo do quanto envolvido você está no ataque ou o quanto você gosta de machucar os outros). Se você fracassar, estará tão absorto pelo acontecimento que não terá consciência de qualquer outra coisa ocorrendo ao seu redor.

Obsessão

(2 pontos de Defeito)

Há algo que você busca, ama ou pelo qual é fascinado a ponto de freqüentemente ignorar o bom senso para satisfazer este ímpeto. Você reage positivamente a qualquer coisa relacionada com sua obsessão, mesmo que isso não seja do seu interesse. Por exemplo, se você for obcecado por criaturas sobrenaturais, sairá do seu caminho para conversar e fazer amizade com vampiros, lobisomens e coisas ainda mais estranhas, e tentará descobrir o máximo a respeito deles, ignorando todos os avisos. Se for obcecado por Elvis, terá sua casa decorada com pinturas de tons pastéis e irritará seus amigos com suas conversas constantes sobre o Rei. Você não acredita necessariamente que Elvis ainda está vivo, mas de qualquer modo comprará qualquer tablóide de supermercado que tenha um artigo sobre ele. Há muitas outras obsessões, incluindo a Realeza Britânica, armas, facas, futebol americano, RPGs, etc.

Vingança

(2 pontos de Defeito)

Você tem contas a acertar — uma cabala foi destruída, um amigo foi corrompido, um mentor foi morto... o que quer que seja. Você está obcecado em lançar sua vingança sobre os culpados. A vingança é sua prioridade em todas as situações. A necessidade de vingança pode ser aplacada mediante o dispêndio de pontos de Força de Vontade, mas mesmo assim apenas temporariamente. Algum dia você terá a sua vingança, mas o Narrador não permitirá que você a conquiste facilmente.

Flashbacks

(3 pontos de Defeito)

Você está propenso a sofrer flashbacks se estiver em situações de tensão ou circunstâncias que sejam semelhantes ao acontecimento que causou o próprio flashback. O flashback não precisa estar relacionado com combates. Cada estimulação positiva ou negativa poderia resultar num episódio de flashback. Provou-se que a utilização contínua de drogas causam uma grande variedade de alucinações, e que nas circunstâncias certas, a mente poderia sofrer um flashback sobre qualquer uma dessas alucinações. Para começar, ansiedade emocional e estresse são os causadores

mais comuns de flashbacks. Ter um flashback de uma visão boa ou feliz pode ser tão perigoso ou distrativo quanto sofrer um flashback repentino em que se está cercado de demônios. Os flashbacks são causados por praticamente qualquer trauma — tortura, combates contínuos ou experiências sucessivas com drogas. Durante um flashback, você não tem consciência daquilo que está acontecendo ao seu redor. Mesmo as pessoas que estejam falando com você serão vistas como pessoas ou objetos da visão. Você pode confundir homens com mulheres, pessoas com animais ou até objetos inanimados com pessoas. Para você, a realidade se alterou, e você está de volta ao passado.

Objetivo Condutor (3 pontos de Defeito)

Você tem um objetivo pessoal, que às vezes o compele e o conduz por caminhos surpreendentes. O objetivo é sempre ilimitado em profundidade e você jamais conseguirá alcançá-lo verdadeiramente. Pode ser algo como erradicar a Tecnocracia ou alcançar a iluminação total. Como você precisa se esforçar durante toda a crônica para levar seu objetivo a cabo (embora possa evitá-lo durante períodos curtos mediante o dispêndio de Força de Vontade), isto irá colocá-lo em apuros ou poderá prejudicar outras ações. Escolha com cuidado o seu objetivo, pois ele irá orientar e concentrar tudo o que o seu personagem fizer.

Ódio (3 pontos de Defeito)

Você possui uma aversão irracional a uma determinada coisa. Este ódio é total e praticamente incontrolável. Você pode odiar uma espécie de animal, classe de pessoa, cor, situação ou praticamente qualquer coisa, e você persegue constantemente as oportunidades de ferir o objeto odiado ou de obter poder sobre ele.

Salva-vidas (3 pontos de Defeito)

Você acredita que a vida humana é uma dádiva sagrada e não irá tirar a vida de uma pessoa, exceto nas circunstâncias mais extremas. Você nunca pode voluntariamente pôr a vida de pessoas inocentes em risco ou participar de qualquer maneira de um assassinato. Você não tem problemas para matar animais (pelas razões certas) e, caso seja necessário, matará criaturas malignas ou desumanas para proteger os outros. (Entretanto, tenha cuidado com sua definição de "maligno"). Mortes sem sentido de qualquer tipo causam-lhe repulsa, e você acredita que aqueles que cometem assassinatos devem ser punidos e detidos.

Fobia Grave (3 pontos de Defeito)

Você sente um medo incontrolável de alguma coisa. Ilógica e instintivamente, você foge e evita o objeto do seu temor. Objetos comuns de fobia incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços confinados, alturas e assim por diante. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade para não entrar em pânico quando estiver frente a frente com o objeto do seu temor. A dificuldade depende das circunstâncias. Se você fracassar no teste, precisa recuar amedrontado diante do objeto do seu temor. Se obtiver menos de três sucessos, não poderá se aproximar dele. O Narrador tem a palavra final sobre quais fobias irá permitir numa crônica.

Mentais

Estas Qualidades e Defeitos dizem respeito à mente: seus pontos fortes, seus pontos fracos e suas capacidades especiais. A mente de um mago é uma arma poderosa; peculiaridades devem ser consideradas cuidadosamente.

Bom Senso

✖ (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma quantidade significativa de sabedoria prática e cotidiana. Sempre que estiver prestes a fazer alguma coisa que ofenda o bom senso, o Narrador deverá alertá-lo sobre como a sua ação potencial pode violar a praticidade. Esta é uma Qualidade ideal para um jogador iniciante porque permite que ele receba conselhos do Narrador a respeito do que pode e não pode fazer, e (ainda mais importante) o que deve e o que não deve ser feito.

Concentração

✖ (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma habilidade de concentrar sua mente e ignorar distrações ou aborrecimentos muito acima da disciplina normal entre os magos. Qualquer penalidade para uma dificuldade ou Parada de Dados resultante de uma distração ou outra circunstância ameaçadora é limitada a dois, embora nenhum benefício extra seja adquirido se apenas um dado de penalidade for imposto.

Cálculos Inatâneos

✖ (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com números e um talento para a aritmética mental, tornando-o um sucesso quando trabalha com computadores ou apostando em corridas. As dificuldades de todos os testes relevantes são diminuídas em dois. Outro uso possível para esta qualidade, presumindo que você tenha números nos quais basear suas conclusões, é a habilidade de calcular a dificuldade de certas tarefas. Nas situações apropriadas, você pode pedir que o Narrador estime o nível de dificuldade para uma tarefa que você esteja prestes a executar. Esta Qualidade é comum entre os cientistas da Iteração X e os hackers dos Adepts da Virtualidade.

Memória Eidética (2 pontos de Qualidade)

Você é capaz de lembrar detalhadamente das coisas que viu e escutou. Obtendo pelo menos um sucesso num teste de Inteligência + Prontidão, você pode recordar precisamente qualquer visão ou som que quiser, mesmo que o tenha ouvido ou vislumbrado apenas um vez (embora a dificuldade de um ato como esse seria alta). Cinco sucessos possibilitam que você se lembre de um evento com perfeição: o Narrador relata exatamente o que você viu ou ouviu.

Prodígio

✖ (2 pontos de Qualidade)

Você Despertou muito cedo em sua vida e não esteve sujeito aos problemas de desaprender a realidade cultural. Talvez um dos seus pais (ou ambos) fosse(m) Despertado(s), resguardando-o da realidade criada pelos Tecnomantes. Como resultado dessa proteção, você teve mais facilidade para compreender as Esferas mais abstratas da mágika. Você recebe um dado extra em todos os testes relacionados com idéias abstratas ou compreensão mágika. Embora você tenha



Despertado muito cedo, provavelmente seu treinamento mágiko em si tenha começado muito mais tarde. (Veja o Defeito Idade)

Vontade de Ferro (3 pontos de Qualidade)

Quando você está determinado e sua mente concentrada, nada pode afastá-lo dos seus objetivos. Você não pode ser Dominado, e sua mente não pode ser afetada de modo algum por rituais Taumatúrgicos. Magos que estejam usando ataques mentais contra você têm suas dificuldades aumentadas em caso você esteja ciente deles e resistindo. Entretanto, a defesa mental adicional custa um ponto de Força de Vontade por turno. Até mesmo se você não estiver ciente deles, os magos que procurem influenciá-lo magikamente somam +1 às suas dificuldades.

Autoconfiança (5 pontos de Qualidade)

Quando você gastar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático, a sua autoconfiança poderá permitir que você adquira o benefício desse dispêndio sem realmente perder o ponto de Força de Vontade. Quando você declara que está usando um ponto de Força de Vontade e faz um teste para ver se é bem sucedido, não irá perder o ponto de Força de Vontade a não ser que fracasse. Isto também irá prevenir que você sofra uma falha crítica, mas apenas se você declarar que está gastando o ponto de Força de Vontade antes de realizar o teste. Esta Qualidade só poderá ser usada quando você precisar de autoconfiança em suas habilidades para ser bem-sucedido. Você pode usá-la apenas quando a dificuldade do seu teste for seis ou mais. Você pode gastar Força de Vontade em outros momentos; contudo, se a dificuldade for cinco ou menos, a Qualidade Autoconfiança não irá ajudá-lo.

Amnésia

(2 pontos de Defeito)

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre o seu passado, sobre si mesmo ou sobre a sua família. Sua vida é uma página em branco. Contudo, o seu passado pode retornar para assombrá-lo. (Você pode, se quiser, receber até cinco pontos de outros Defeitos sem especificar o que são. O Narrador pode detalhá-los. Durante o curso da crônica, você e o seu personagem irão descobri-los aos poucos.)

Confusão

(2 pontos de Defeito)

Você costuma se sentir confuso, e o mundo parece ser um lugar muito distorcido e esquisito. De vez em quando, você é simplesmente incapaz de entender o significado das coisas. Interprete este comportamento o tempo inteiro num grau baixo, mas torne sua confusão especialmente forte quando estiver rodeado de estímulos fortes (como várias pessoas falando ao mesmo tempo, ou quando você entra numa boate com música alta e de ritmo intenso). Você pode gastar Força de Vontade para sobrepujar os efeitos da sua confusão, mas apenas temporariamente.

Distração

(3 pontos de Defeito)

Este Defeito não pode ser usado em conjunto com a Qualidade Concentração. Embora você não esqueça coisas como Conhecimentos ou Perícias, esquece nomes, endereços e quando foi a última vez em que meditou. Para lembrar qualquer coisa a mais que o óbvio, você precisa ser bem sucedido num teste de Raciocínio ou, em último caso, gastar um ponto de Força de Vontade.

Percepção

Estas Qualidades e Defeitos envolvem a percepção (ou a falta dela). Mágikas de Vida podem ser usadas para reparar alguns desses Defeitos; e os personagem que o fizerem devem pagar pela retirada do Defeito com Pontos de Experiência.

Sentidos Aguçados (1 ponto de Qualidade)

Você possui audição, olfato, visão ou paladar excepcionalmente aguçados. As dificuldades de todos os testes que se relacionam com o sentido em questão (por exemplo, Percepção + Prontidão para ouvir um barulho baixo, sentir o veneno na comida ou ver um atacante que se aproxima) são reduzidas em dois pontos. Combinada com Efeitos sensoriais (Efeitos de primeiro nível), esta Qualidade permite que um mago acrescente um sucesso adicional ao resultado do seu teste.

Acromatopsia

(1 ponto de Defeito)

Você enxerga apenas em preto e branco. A cor não significa nada para você, embora seus olhos sejam sensíveis à densidade cromática, que você percebe como nuances de cinza. Vida 3 não pode curar este problema, já que você não pode realmente conceber a natureza da cor! Observação: a acromatopsia na verdade indica uma incapacidade de distinguir duas cores, mas nós a ampliamos um pouco para que ela pudesse ser representada.

Deficiência Auditiva

(1 ponto de Defeito)

A sua audição é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à audição são aumentados em dois pontos. Você não pode escolher a Qualidade Audição Aguçada se já possui este Defeito.

Deficiência Visual

(2 pontos de Defeito)

Sua visão é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão são aumentadas em dois pontos. Este Defeito não é miopia nem hipermetropia — é uma forma menor de cegueira. Esta deficiência é

incurável. Vida 3 pode corrigir isso por um período curto de tempo, mas para reparar a cegueira permanentemente é preciso pagar pelo Defeito ou utilizar-se de um foco (óculos, um visor, etc.). Você não pode escolher Visão Aguçada se já possui este Defeito.

Surdez

(4 pontos de Defeito)

Você não pode ouvir nenhum som, fracassando automaticamente em todos os testes que requeiram audição.

Cegueira

(6 pontos de Defeito)

Você fracassa automaticamente em todos os testes que envolvam a visão. Você não enxerga — o mundo das cores e das luzes não significa nada para você.

Aptidões

Estas Qualidades e Defeitos estabelecem capacidades ou habilidades especiais para o seu personagem ou modificam os efeitos e poderes de outras Características.

Magnetismo Animal

(1 ponto de Qualidade)

Você é especialmente atraente para os outros e recebe -2 em sua dificuldade para testes de Sedução ou Lábia. Contudo, isso irá irritar outras pessoas do seu sexo.

Ambidestro

(1 ponto de Qualidade)

Você possui um nível elevado de destreza manual, podendo executar tarefas com a mão "inábil" sem sofrer penalidades. A penalidade normal para usar as duas mãos ao mesmo tempo para executar tarefas diferentes (como lutar com uma arma em cada mão) é acrescentar +1 de dificuldade para a mão "hábil" e +3 de dificuldade para a outra mão.



Aptidão para Computação

(1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com computadores, de modo que todas as dificuldades em testes para repará-los, construí-los ou operá-los são reduzidas em dois. Isto é particularmente útil para Adeptos da Virtualidade ou servos da Iteração X.

Direção Perigosa (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural para dirigir veículos motorizados sobre rodas, como carros, caminhões e até tratores. As dificuldades de todos os testes exigindo manobras arriscadas ou particularmente difíceis são reduzidas em dois.

Aptidão para Mecânica

(1 ponto de Qualidade)

Você é naturalmente habilidoso com todos os tipos de aparelhos mecânicos (observe que esta aptidão não se estende a aparelhos eletrônicos, como computadores). As dificuldades de todos os testes para compreender, reparar ou operar qualquer tipo de aparelhos mecânicos são reduzidos em dois. Entretanto, esta Qualidade não ajuda você a dirigir qualquer tipo de veículo.

Imunidade a Venenos

✗ (1 ponto de Qualidade)

Você tornou-se, por uma razão ou outra, imune a venenos. Pode ser que de alguma maneira você seja naturalmente imune ou que tenha gasto anos criando sua resistência contra todos os tipos conhecidos de venenos. Toda vez que precisar fazer um teste de absorção contra os efeitos de um veneno ou toxina, reduza sua dificuldade em 3.

Lingüista Nato (2 pontos de Qualidade)

Você tem facilidades com línguas. Esta Qualidade não lhe permite aprender mais línguas do que é permitido pelos seus pontos em Lingüística, mas você pode somar três dados a quaisquer Paradas de Dados que envolvam linguagens (sejam elas escritas ou faladas). Esta Qualidade é comum entre os magos da Ordem de Hermes e os Ciganos.

Temeridade (3 pontos de Qualidade)

Você é bom em arriscar-se e melhor ainda em sobreviver a esses riscos. Todas as dificuldades são reduzidas em um sempre que você tentar fazer algo particularmente perigoso, e você pode ignorar uma falha crítica nessas ações (você pode cancelar um único "um" que tenha sido obtido, como se tivesse um sucesso extra).

Aprendiz Rápido (3 pontos de Qualidade)

Você consegue aprender com muita rapidez, entendendo as coisas mais velozmente que a maioria das pessoas. Você obtém um ponto extra de experiência na conclusão de cada história (não de cada sessão de jogo).

Equilíbrio Perfeito (3 pontos de Qualidade)

Sua noção de equilíbrio alcançou um nível elevado devido a treinos constantes ou características herdadas.

Dificilmente você vai cair em sua vida. Você pode escorregar, mas sempre irá se recuperar antes que perca totalmente o equilíbrio ou o apoio.

Esta Qualidade funciona em ações como andar na corda bamba, caminhar sobre o gelo ou escalar as encostas de uma montanha. Todas as dificuldades envolvendo tais feitos são reduzidas em 3. Seria preciso muito esforço para empurrar ou derrubar um personagem que possua esta Qualidade. Isso é muito apropriado para Irmãos de Akasha ou Mestres de mágikas de Vida.

Faz-tudo

(5 pontos de Qualidade)

Você possui uma grande variedade de perícias e conhecimentos diversificados, obtidos em suas longas viagens, nos empregos que já teve, ou simplesmente no dia-a-dia. Você obtém automaticamente um ponto em todas as Paradas de Dados de Perícias e Conhecimentos. Trata-se de um nível ilusório, usado apenas para simular uma ampla variedade de habilidades. Se o personagem treina ou gasta experiência numa Perícia ou Conhecimento, ele precisa pagar o custo em pontos do primeiro nível uma "segunda vez" antes de aumentar a Perícia ou Conhecimento para dois.

Idade

(1 ponto de Defeito)

Você começou seu treinamento na mágika muito cedo ou muito tarde em sua vida. Talvez você não tenha sido descoberto por ninguém até que já tivesse ultrapassado a idade normal para discípulos, mas o Mestre, por alguma razão, optou por ensiná-lo assim mesmo. Ou talvez algo em você tenha intrigado tanto seus mestres que eles começaram seus estudos muito cedo (veja a Qualidade Prodígio). Esta diferença de idade freqüentemente fará com que as pessoas reajam a você de modo diferente. Se você é mais velho que o normal, eles podem achar que você é mais habilidoso do que é (o que poderia subir-lhe à cabeça rapidamente) ou podem achar que você é uma piada. Se você for jovem demais, os estudantes mais velhos podem ter inveja de você ou não o levarem a sério. ("Você deve estar brincando. Ele é uma criança!") Aumente a dificuldade de seus testes Sociais em 1, 2 ou 3, dependendo das circunstâncias ou do indivíduo que você está confrontando.

Sobrenatural

Estas Qualidades e Defeitos são formas diferentes de benefícios ou detimentos sobrenaturais. Embora sejam raros, eles são muito mais comuns entre os magos — que alteram a realidade pela sua própria presença — do que entre outros seres. Devido ao potencial dessas Características específicas, o Narrador pode proibi-lo de escolher itens desta categoria — pergunte antes de selecionar algum. Além disso, você não deve selecionar essas Características se elas não se enquadram perfeitamente no conceito do seu personagem e se você não puder explicar como ele as possui. Em geral, não recomendamos que ninguém jamais tenha mais do que uma ou duas Qualidades ou Defeitos sobrenaturais — eles devem ser controlados rigorosamente pelo Narrador.

Vidas Passadas (1-5 pontos de Qualidade)

O mago pode lembrar uma ou mais de suas incarnações anteriores. Isso pode ser tão simples quanto *deja vu* constantes em locais conhecidos por suas vidas passados, ou tão complexas quanto lembranças vivas de estar com outra pessoa. Em termos práticos, isso significa que o mago, e portanto o jogador, sabem um pouco mais sobre quaisquer situações que as memórias dos mortos contenham. O mago pode saber como orientar-se na cidade natal de sua vida passada, ou evitar seu assassino sem saber o porquê. Este é um Antecedente bom para jogadores iniciantes; o Narrador pode dizer-lhes que algo que estão para fazer é estúpido, perigoso ou ambos, pois mesmo que o personagem não tenha como saber disso logicamente, uma de suas vidas passadas pode saber. Contudo, este Antecedente não pode ser usado para ‘lembrar-se’ de Habilidades; os personagens ainda precisam do Antecedente Sonhos para fazer isso.

O Narrador pode, e provavelmente deve, aproveitar a oportunidade para criar em detalhes um ou mais desses seus passados no personagem. A não ser que a lembrança seja muito detalhada, o personagem, e provavelmente o jogador, dificilmente saberá tudo sobre o seu passado. Na realidade, essa reminiscência dividida é uma fonte rica de idéias para histórias, particularmente se qualquer uma das vidas passadas também fossem Despertadas. Isso é razoavelmente comum para aqueles com “almas velhas” e Avatares poderosos.

- **Um ponto** — Memórias *deja vu* de uma vida passada.
- **Dois pontos** — Memórias oníricas e vagas de uma vida passada, com *deja vu* de diversas outras vidas.
- **Três pontos** — Memórias vagas de vidas passadas e uma ou duas impressões bem nítidas de uma vida específica.
- **Quatro pontos** — Diversas impressões bem nítidas sobre muitas vidas passadas.
- **Cinco pontos** — Uma passagem clara, mas fragmentada, de lembranças que datam das Eras Míticas e além...

Amor Verdadeiro (1 ponto de Qualidade)

Você descobriu, e possivelmente perdeu (ao menos temporariamente) um amor verdadeiro. A despeito disto, este amor enche de alegria a sua existência árdua, normalmente desprovida dessas emoções positivas. Mesmo que você esteja sofrendo, corra perigo ou se sinta rejeitado, o seu amor verdadeiro lhe confere força suficiente para perseverar. Em termos de jogo, este amor lhe permite ser bem-sucedido automaticamente em qualquer teste de Força de Vontade, mas apenas quando você estiver tentando ativamente proteger ou aproximar-se do seu amor verdadeiro. Além disso, o poder do seu amor pode ser forte o bastante para protegê-lo de outras forças sobrenaturais (a critério do Narrador). Contudo, o seu amor verdadeiro pode também ser um estorvo, que ocasionalmente requeira ajuda (ou mesmo resgate). Esteja avisado: esta é uma Qualidade que precisa ser interpretada com muito rigor durante o curso de uma crônica.

Médium

(2 pontos de Qualidade)

Você possui uma afinidade natural para sentir e ouvir espíritos, fantasmas e vultos. Embora não possa vê-los, você sente sua presença e é capaz de falar com eles quando estes estiverem nas proximidades. É até mesmo possível invocá-los (através de súplicas e persuasão). Espíritos não irão simplesmente ajudá-lo ou dar-lhe conselhos de graça — eles sempre vão querer algo em troca. Magos que tenham tanto esta Qualidade quanto a Esfera do Espírito reduzem as dificuldades das mágicas de Espírito em dois. Combinar a Qualidade Médium com a Qualidade Magnetismo Espiritual tornará sua vida extremamente interessante e problemática.

Noção do Perigo (2 pontos de Qualidade)

Você possui um sexto sentido que o alerta para o perigo. Quando você estiver em perigo, o Narrador deverá fazer um teste secreto contra a sua Percepção + Prontidão; a dificuldade dependerá da distância que o perigo se encontra. Se o teste for bem-sucedido, o Narrador lhe dirá que você teve uma premonição. Sucessos múltiplos podem aguçar a sensação e conferir uma indicação de direção, distância e natureza. Esta Qualidade é mais segura e específica do que os efeitos sensoriais de nível um; os dois podem ser combinados para criar um sistema de alerta ainda mais poderoso.

Afinidade com as Fadas

(2 pontos de Qualidade)

A sua presença não assusta as fadas; na verdade, ela as atrai, e você possui uma afinidade natural com os seus hábitos. Você pode até mesmo compartilhar uma pequena quantidade de sangue feérico. Fadas amigáveis podem permitir que você medite em seus círculos de vez em quando (embora apenas os deuses saibam que efeitos isso pode acarretar a longo prazo...).

Mentor Espiritual (3 pontos de Qualidade)

Você possui um companheiro e guia fantasmagórico. Este espírito é capaz de utilizar-se de diversos poderes menores quando realmente se esforça para se manifestar (veja Assombrado, abaixo), mas na maior parte do tempo ele irá auxiliá-lo através de conselhos. Este fantasma é um espírito incorpóreo de alguém particularmente famoso ou sábio. O Narrador deverá criar o fantasma do personagem, mas não deve revelar todos os seus poderes e capacidades para você. Mentores deste tipo não são Mentores verdadeiros de mágica, mas podem lhe dar uma concepção especial sobre aspectos da vida dos Adormecidos que os magos não perceberam ou esqueceram. (Outras idéias para esta Qualidade podem ser obtidas a partir de Wraith.)

Companheiro Lobisomem/Vampiro

(3 pontos de Qualidade)

Você possui um amigo e aliado que por acaso é um lobisomem ou vampiro. Embora você possa chamar este ser quando estiver em necessidade, ele também tem o direito de chamá-lo (afinal de contas, vocês são amigos). Tanto a sua raça quanto a dele não apreciam este relacionamento; embora magos lidem freqüentemente com outros Despertados, ambos os lados compartilham uma desconfiança saudável um do outro.

Seu amigo não irá tornar-se uma pilha ambulante de Quintessência para magos gananciosos. Estes tipos de relacionamento freqüentemente acabam de uma maneira ruim... O Narrador deve criar o personagem em questão, e não irá revelar todos os seus poderes e capacidades.

Sorte

(3 pontos de Qualidade)

Você nasceu com sorte: seu Avatar orienta seus passos, ou talvez o Demônio cuide de seus filhos. De qualquer modo, você pode repetir três testes fracassados por história. Porém, cada teste pode ser repetido apenas uma vez.

Almas Gêmeas

(4 pontos de Qualidade)

Seu Avatar foi fragmentado e possui um "par espiritual" com poderes equivalentes ao dele e com uma Essência, Natureza e Comportamento semelhantes. Este fragmento pode ser possuído pelo seu gêmeo físico (irmão ou irmã, idêntico ou não), alguém parecido, outro mago ou um estranho completo — possivelmente até um Adormecido. Quando você mantiver um contato físico com seu par espiritual (ou contato espiritual, para ações na Umbra), os dois podem compartilhar Quintessência e usar mágikas como um só (se ambos forem magos), pegando o nível mais elevado de Arete e das Esferas e obtendo uma quantidade adicional de Quintessência igual à força de um dos indivíduos. As partes são maiores que o todo. Esta parada reunida precisa ser recuperada através da meditação num Nodo, como uma parada normal de Quintessência. Entretanto, pontos de Paradoxo obtidos por mágikas reunidas não são divididos, e cada gêmeo ganha a mesma quantidade de Paradoxo.

Com apenas um nível de Correspondência, você sempre pode saber onde está seu par espiritual; com um ponto de Vida, saberá o estado de sua saúde; com um nível de Mente, vocês podem compartilhar pensamentos. Se um dos pares espirituais morrer, o outro precisa fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, para evitar segui-lo devido ao choque psíquico. Ele também precisa esperar pela reencarnação de seu par espiritual antes que o poder possa ser compartilhado outra vez. Pares espirituais não são apenas Qualidades ambulantes e precisam ser apresentados e representados como personagens, de preferência por jogadores diferentes num grupo. Observe também que você não precisa se dar bem com seu par espiritual... Almas gêmeas são indivíduos distintos e separados, não um time de seres super-poderosos, e os Narradores devem sentir-se livres para tomar conta de metade de um par que esteja sendo representado apenas como uma mente com dois corpos.

Imune ao Laço de Sangue

(4 pontos de Qualidade)

Você é imune ao Laço de Sangue. Não importa quanto sangue você beba de vampiros, você jamais será preso por um Laço de Sangue. Isso é extremamente raro entre os mortais, e esta Qualidade deve ser considerada cuidadosamente pelos Narradores antes que seja permitida no jogo.

Centelha de Vida

(5 pontos de Qualidade)

A energia da Vida flui dentro de você com uma força sobrenatural. Na realidade, esta força vital é tão poderosa que todos os ferimentos não agravados são curados como se

fossem ferimentos de um Nível de Vitalidade a menos; se você estiver Ferido, irá curar-se em três dias de algo que outros levariam uma semana para se curar. Se você estiver Machucado, irá curar-se em apenas um dia. Escoriações desaparecem em uma hora.

Se você estiver num estado de saúde perfeito, pode compartilhar sua vitalidade com outros através do poder do seu toque. Qualquer um que você auxilie recupera-se num ritmo acelerado, mas se a pessoa estiver espancada ou aleijada, precisará de meses de cuidados constantes ao lado do seu leito. Se o possuidor deste dom for hábil na Esfera da Vida, poderá curar ferimentos agravados como se fossem não agravados. Todas as dificuldades para mágikas de Vida com a intenção de curar, criar, crescer ou mudar positivamente (reparar defeitos congênitos, por exemplo) são diminuídas em 2 quando o toque é usado. A vitalidade sobrenatural do mago auxilia o efeito. Os Verbena consideram esta qualidade como a marca de um curandeiro nato, enquanto os Filhos do Éter pensam que isso é uma mutação recessiva, embora deseável.

Por outro lado, o seu sangue é particularmente saboroso para vampiros, tendo o dobro da potência da maioria dos mortais, e além disso você se regenera sozinho. Os vampiros chamam as pessoas como você de "Cornucópia," "Grande Gole," ou simplesmente "Esse é Meu!"

Esfera Inata

X (5 pontos de Qualidade)

Você é capaz de utilizar uma das Esferas da mágika com um grau de facilidade maior do que os outros magos. Numa incarnação anterior, você era extremamente habilidoso com uma das Esferas — tanto que seu Avatar conseguiu carregar consigo uma pequena porção daquele conhecimento para esta vida.

Escolha uma Esfera; quando você gastar pontos de experiência para melhorar seus níveis naquela Esfera, você paga três quartos do custo normal. Esta Esfera precisa ser declarada durante a criação do personagem. Obviamente, esta Qualidade só pode ser comprada uma vez.

Anjo da Guarda

(6 pontos de Qualidade)

Alguém ou algo cuida de você e o protege contra os perigos. Você não tem idéia de quem ou do que seja isso, mas tem consciência de que alguém está cuidando de você. Em momentos de grande necessidade, você pode ser protegido de modo sobrenatural. Contudo, ninguém pode jamais contar com seu anjo da guarda. O Narrador precisa decidir porque você está sendo protegido e quem está observando você (não necessariamente um anjo, apesar do nome).

Companheiro Avatar

(7 pontos de Qualidade)

Você está num ciclo de reencarnações. Entretanto, toda vez que a sua forma corpórea é restabelecida, o seu Avatar precisa começar sua trilha diversos passos para trás. O mundo é um lugar novo outra vez, e até mesmo o Despertar não pode trazer de volta os Conhecimentos que o Avatar guardou de uma vida passada. A coisa estranha em suas passagens pelo ciclo de nascimento-morte-renascimento vem do fato de que seu Avatar tem outro Avatar menor ligado a ele. Este fragmento também entra no ciclo da reencarnação, seguindo



seu Avatar através de cada incarnatione, e freqüentemente retém lembranças de suas incarnationes anteriores.

Este companheiro lutará ao lado do seu Avatar até a morte. Para muitos companheiros, não há razão para fazer isso; no entanto, o companheiro Avatar sabe que seu lugar na ordem natural das coisas é seguir seu caminho ao lado do seu Avatar e fazer exatamente isso.

O Narrador cria e controla este outro ser sob qualquer forma que ele tomar. Assim como outras Qualidades de companheiros, este é um benefício de antecedentes, não uma oportunidade para obter dois personagens pelo preço de um.

Fé Verdadeira

(7 pontos de Qualidade)

Você possui uma fé profunda e um amor por Deus, ou seja lá o nome que escolheu para chamar o Todo Poderoso. Você começa o jogo com um ponto de Fé (uma Característica que varia de 1 a 10). Esta Fé lhe oferece uma força e um conforto interior que continuam a apoiá-lo quando tudo o mais lhe trai. Esta Qualidade é mais comum entre os membros do Coro Celestial. Embora outras facções possam possuir Fé, os Tecnomantes de qualquer tipo não podem (e Fé em Kibo não conta!).

Sua Fé é somada aos testes de Força de Vontade, concedendo +1 à sua Parada de Dados para cada ponto de Fé. Ela não afeta a utilização de mágikas em qualquer maneira, mas podem permitir alguma outra forma de intervenção (veja, por exemplo, Anjo da Guarda ou Sorte). A critério do Narrador, certos tipos de mago podem reduzir qualquer Paradoxo obtido ao redor de Adormecidos se eles tiverem a mesma crença que o mago (como resultado, realizando milagres perante os crentes). Os efeitos sobrenaturais exatos da Fé, se houverem, cabem inteiramente ao Narrador, embora na maioria das vezes ela exercerá o efeito de repelir vampiros. Basicamente, o mago precisa fazer um teste de Fé contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do vampiro para repeli-lo. (Para mais regras, veja *Vampiro: A Máscara - 3ª Edição*, página 272, ou o *Guia dos Jogadores para Vampiro*, página 30, ou ainda *Caçadores Caçados*, página 64 a 66). Isso certamente irá variar de pessoa para pessoa, e quase nunca os efeitos serão óbvios — algumas das pessoas mais santificadas jamais realizaram um milagre maior do que aplacar o sofrimento de uma alma ferida. Em geral, a natureza dos milagres que você realiza estará associada à sua própria Natureza, e pode ser que você jamais perceba que foi ajudado por uma força maior.

Um benefício adicional da Fé Verdadeira é a contramágika inata. Estes efeitos *não* funcionarão para magos (há diversas teorias para explicar isso), mas podem adicionar um trunfo perigoso para caçadores de bruxas fanáticos ou Acólitos inimigos. Cada ponto de Fé Verdadeira concede o equivalente a um dado de contramágika. Portanto, um mago enfrentando um caçador com 5 pontos de Fé Verdadeira tem poucas chances de lançar efeitos poderosos contra ele.

A Fé Verdadeira é um atributo raro nos dias de hoje. Ninguém pode começar o jogo com mais do que um ponto de Fé. Os pontos adicionais só podem ser concedidos a critério do Narrador, baseados no comportamento e nos atos apropriados.

Magnetismo Espiritual

(3-7 pontos de Qualidade ou
2-6 pontos de Defeito)

Os espíritos se congregam em locais na Umbra que sejam paralelos à sua posição no Reino. Você não está ciente da presença deles a não ser que possua o primeiro Nível na Esfera do Espírito ou tenha sido alertado por outros que o possuam. Os espíritos estão lá porque gostam de ficar ao redor da Quintessência que forma o Padrão do seu corpo físico ou do seu Avatar. Estes espíritos freqüentemente lutam entre si por diversas razões — os espíritos são inimigos, todos querem ficar ao redor do coração ou cérebro do personagem, querem proteger o personagem, matá-lo, etc.

Alguns desses espíritos podem permanecer no Reino Espiritual em áreas que estejam correlacionadas com o espaço físico que forma o Padrão de um mago no mundo físico. (Algumas áreas nos Reinos Espirituais estão correlacionadas com locais físicos.) Estes espíritos afetam o comportamento e a aparência do personagem. Se houver espíritos malignos dentro da forma “espiritual” do personagem, ele lentamente será levado a realizar atos malignos, a não ser que os procedimentos apropriados sejam seguidos para remover esta influência maligna sobre o Avatar do personagem. Se espíritos bons impregnarem a sua forma “espiritual,” provavelmente eles irão ajudar o personagem nas situações apropriadas. Observe também que há uma distinção entre espíritos e Aparições.

- Se o Magnetismo Espiritual for uma Qualidade, espíritos benignos irão se reunir na Umbra em áreas (da Penumbra) que estejam correlacionadas com a localização física do personagem. Eles farão o que puderem para alertar o personagem sobre perigos na Umbra. Se o personagem estiver prestes a realizar inconscientemente um ato que é “maligno,” os espíritos farão o melhor que puderem para alertar o personagem sobre este fato. Se os espíritos forem destruídos, logo surgirão outros para ocupar o seu lugar.

- Se o Magnetismo Espiritual for um Defeito, espíritos malignos irão lutar pela mesma localização. Eles tentarão corromper o personagem com pensamentos malignos e poluir a Umbra ao redor do local. Espíritos malignos freqüentemente zombarão do personagem, tentando perturbar o mago nos piores momentos. Outros magos perceberão isso, e nenhuma mágika será capaz de manter os espíritos longe por muito tempo.

O número de pontos de bônus gastos ou obtidos afeta o nível do envolvimento espiritual com o personagem e outros espíritos da Umbra. Para mais informações sobre a Umbra, veja o Livro Três deste tomo, além dos livros *Umbra: The Velvet Shadow* ou *Lobisomem: O Apocalipse*.

Estranheza

(1 ponto de Defeito)

A realidade é um pouco mais estranha para você. Uma vez a cada sessão de jogo, o Narrador escolherá uma de suas Esferas, selecionará um Efeito qualquer e fará um teste, para determinar se ocorre algum efeito coincidente bizarro. Se o teste for bem sucedido, algo estranho envolvendo a Esfera irá acontecer sem razão aparente. Por exemplo, Mente 3 levaria o mago a receber uma visita de um cão telepático, captar estações de rádio mexicanas na sua cabeça ou ouvir pensamentos soltos de um assassino psicopata que esteja

passando. Se o teste fracassar, a estranheza passa. Se houver uma falha crítica, o Paradoxo cai sobre o mago, lançando-o um pouco mais perto do Silêncio. Este Defeito pode alterar o tom de uma campanha; portanto, a permissão para que um personagem o escolha exigirá a aprovação não só do Narrador, mas também dos outros jogadores do grupo.

Regresso

(1-5 pontos de Defeito)

Uma ou mais de suas vidas passadas ainda o afetam... e muito. Seus medos voltam para assombrá-lo em seus sonhos, e você sofre de flashbacks de suas piores lembranças (como a morte ou, ainda pior, uma personalidade que invade a sua). Pesadelos ou flashbacks, valem um ou dois pontos, dependendo da gravidade da condição e quanto isso irá afetar seus estudos ou desempenho em situações perigosas. Um “colega de quarto na sua cabeça” vale três pontos (independentemente de você saber que ele existe ou não). O pacote completo (e uma existência realmente miserável) vale 5 pontos, mas pode ter certeza que o Narrador vai aproveitar todas as oportunidades para usar isso contra você. Este Defeito pode ser “curado” com o decorrer do jogo, mas apenas com muita dificuldade.

ECOS

(1-5 pontos de Defeito)

As crenças dos não-despertos afetam você com mais intensidade do que a maioria dos magos. Dependendo de onde você estiver num dado momento, as crenças supersticiosas dos Adormecidos ao seu redor podem realmente se tornar realidade. A gravidade dos Ecos diferem de mago para mago — para alguns há apenas inconvenientes pequenos, mas para outros, a situação pode ser mortal. Em alguns casos, as crenças dos Adormecidos podem ser benéficas, mas normalmente são de algum modo danosas.

- **Muito Pequeno:** Embora você não seja realmente afetado pelos Ecos, você tem um efeito sobre a natureza da realidade na região. Por exemplo, o leite pode azedar na sua presença, ou o pão não irá crescer enquanto você estiver na cozinha. (1 ponto)

- **Leve:** Ecos deste nível podem ser um inconveniente, às vezes físico e às vezes mental. Por exemplo, cachorros tendem a rosnar quando você está por perto; você pode ser fisicamente incapaz de entrar na casa de alguém sem permissão (qualquer um pode convidá-lo para entrar, não há necessidade de ser o dono da propriedade); os cavalos suam muito quando você está próximo. (2 pontos)

- **Perceptível:** Os defeitos são facilmente percebidos por aqueles com olhos treinados. Você é distraído facilmente por símbolos religiosos; desenvolve uma alergia súbita ao sal; seu cabelo se move na direção oposta à brisa. (3 pontos)

- **Distrativo:** Você tem dificuldade para concentrar-se quando as pessoas agem de certo modo ao seu redor, e pessoas de natureza supersticiosa não confiarão em você sem o auxílio de mágika. Você pode ser afetado pelo “mau-olhado”; qualquer um que realize gestos de mau-agouro em sua direção não será afetado pelos seus poderes; certas ervas e remédios caseiros têm o mesmo efeito sobre você; você não tem sombra, ou sua sobra move-se por vontade própria. (4 pontos)

- **Poderoso:** Você ainda é capaz de alterar a realidade, mas agora está suscetível aos caprichos do inconsciente

coletivo. Além disso, você agora afeta a realidade sem tentar. As crenças da região em que você se encontra podem conceder-lhe poderes adicionais ou causar mudanças físicas em você. Talvez você não consiga afundar na água: você bôia; tocar fisicamente o chão pode lhe causar dores; pessoas com "habilidades psíquicas" sofrem convulsões na sua presença e freqüentemente falam em outras línguas. (5 pontos)

Amaldiçoado (1-5 pontos de Defeito)

Você foi amaldiçoado por alguém ou algo com poderes sobrenaturais ou mágicos. Esta maldição é específica e detalhada. Ela não pode ser dispersa sem um esforço muito grande e pode ameaçar sua vida. A seguir temos alguns exemplos:

- Se você contar um segredo que lhe disseram, mais tarde sua traição irá prejudicá-lo de alguma maneira. (1 ponto)
- Você gagueja incontrolavelmente quando tenta descrever algo que viu ou ouviu (2 pontos)
- Ferramentas quebram ou não funcionam direito quando você as utiliza. (3 pontos)
- Você está fadado a fazer inimigos entre aqueles de quem você é mais íntimo (portanto, não importa o que aconteça, não fique muito íntimo dos outros personagens). (4 pontos)
- Todas as suas realizações ou empreendimentos em algum momento, e inevitavelmente, serão maculados e fracassarão de alguma maneira. (5 pontos)

Proibição ou Obrigatoriedade Mágica (2-7 pontos de Defeito)

Existe algo que você precisa fazer ou não pode fazer, e sua vida, sua sorte, sua mágika ou talvez até sua alma dependam disso. Pode ser algo que sempre esteve sobre você, uma profecia feita por druidas no seu nascimento, um juramento ou voto sagrado, uma promessa ou acordo que você fez, e Alguém (com A maiúsculo) testemunhou isso e irá cobrar a promessa. Se você desobedecer, as consequências podem ser desastrosas, para não dizer letais.

Por exemplo, Dominic De Wolfe está proibido de machucar os lobos, o símbolo de totem escolhido pelo seu Avatar. Um Nefandi enlouquecido descobriu isso e puxou um lobo raivoso de seu chapéu. Dominic tem a opção de violar sua proibição ou ser mordido pelo lobo raivoso. Ele escolhe atirar contra o lobo e contra o Nefandi e, como resultado, seu Avatar o abandona, tornando-o um mortal sem a habilidade de realizar mágikas.

Personagens podem ter diversas proibições ou obrigatoriedades mágicas, e elas podem entrar em conflito. Num mito celta, Cuchulainn tinha as proibições de "jamais recusar a hospitalidade de alguém" e "jamais comer a carne de cachorro." Uma vez, três bruxas ofereceram um cachorro assado como jantar, e Cuchulainn morreu pouco tempo depois. Conseqüentemente, a maioria dos magos manterão suas proibições ou obrigatoriedades mágicas em segredo, caso contrário elas seriam usadas contra eles por magos inimigos. Por outro lado, maldições e juramentos sagrados também são símbolos de grande status entre as Tradições, especialmente entre os Verbena e Oradores dos Sonhos, que conferem status

para magos com estes Defeitos como se cada um fosse um ponto extra de Destino. Simplificando, pessoas medíocres não terão maldições de proibição ou de família.

Os Narradores devem examinar cada proibição ou obrigatoriedade e determinar um valor em pontos para ela, assim como uma punição por violá-la. Circunstâncias facilmente evitadas como "Nunca comer junto de um homem ruivo," valem um ponto, enquanto coisas mais comuns ou difíceis como "Parar e acariciar todo gato que vir," valem 2 pontos, e circunstâncias particularmente drásticas ou perigosas, como "Nunca fuja de uma luta," valem 3 pontos (ou mais). As consequências também valem pontos. Obter uma falha crítica automática em seu próximo feitiço importante vale 1 ponto, ter azar pelo resto de sua vida vale 2, perder todos os seus amigos e posses materiais vale 3, morrer vale 4, e ser deserdado pelo Avatar vale 5. Os Personagens e Narradores podem inventar variações para isso.

Tradicionalmente, há muito pouco que possa ser feito a respeito das proibições, que simplesmente são facetas do Destino de alguém, e é extremamente difícil livrar-se de maldições (e o Defeito precisa ser comprado de volta se isso for feito). Personagens que as violem accidentalmente podem tentar reparar seus crimes, consertando aquilo que fizeram de errado. Uma bruxa que jurou nunca comer carne vermelha, e subitamente encontra um toucinho em sua sopa de ervilhas, pode ser capaz de reparar sua violação jejuando e mandando cheques para a caridade. Contudo, se um mago violar um juramento voluntária e conscientemente — e sobreviver — ele se torna um *perjuro*, um dos epítetos mais infames entre as Tradições. *Perjurios* são marcados psiquicamente. Para ele, será virtualmente impossível encontrar um tutor ou algum tipo de auxílio. Algumas Tradições, especialmente a Ordem de Hermes e os Verbena, matam-nos assim que os encontram, colocando-os ao lado dos Nefandi, cujas trilhas sombrias do poder são as únicas que ainda são acessíveis aos *perjurios*.

Os personagens que desejam começar como *perjurios* devem escolher Futuro Negro ou alguma Maldição, assim como o Defeito: *Perjuro*, que vale 4 pontos.

A Língua do Bardo (1 ponto de Defeito)

Você fala a verdade de modo sobrenatural. As coisas que você diz tendem a acontecer. Isso não é uma faculdade para abençoar ou amaldiçoar, ou um Efeito que possa ser regulado por qualquer controle consciente (para isso use Tempo 3). Contudo, pelo menos uma vez por história, uma verdade desconfortável envolvendo qualquer situação atual virá à sua cabeça e sairá pelos seus lábios. Para evitar falar a profecia, o possuidor deste 'dom' precisa gastar um ponto de Força de Vontade e sofrer um nível de ferimento devido ao esforço para resistir (especialmente se ele morder a língua com muita força).

Marcas Primordiais (2 pontos de Defeito)

Você tem um Avatar da essência Primordial — algum totem ou deus lendário. Se o espírito do totem é um animal, você se assemelha tanto ao que este animal seria numa forma humana que as pessoas que nem o conhecem chamam-no de "Urso," "Alce" ou "Corvo." Se o Avatar for algum deus ou herói bem conhecido, você se assemelha àquilo que as pessoas iriam esperar que ele fosse, incluindo qualquer deformidade em



particular (embora você ganhe alguns pontos extras por isso). Você parece tanto com essa parte do todo que qualquer um pode adivinhar sua natureza com um simples olhar, e certos perigos decorrem disso, especialmente se o seu Avatar tiver inimigos lendários (e a maioria possui). Seu Avatar também vai exigir que você proteja sua espécie se ele for um animal, ou termine coisas a serem feitas se ele era um deus ou herói.

Assombrado

(3 pontos de Defeito)

Você é assombrado por um fantasma que apenas você (e os Mídiuns) podem ver e ouvir. Ele o odeia e gosta de tornar a sua vida miserável, insultando-o, censurando-o e distraindo-o, especialmente quando você precisa manter a cabeça fira. Ele também possui diversos poderes menores que podem ser usados contra você (cada poder pode ser usado uma vez por história): esconder pequenos objetos; fazer os outros sentirem um "arrepião," deixando-os desconfortáveis na sua presença; gerar um zumbido alto no seu ouvido ou no dos outros; mover um objeto pequeno, como uma caneta ou uma garrafa; quebrar objetos frágeis como um vaso ou um espelho; fazer com que você tropece ou fazer ruídos estranhos como o de correntes sendo arrastadas. Gritar para o fantasma às vezes pode afugentá-lo, mas causará estranheza em quem estiver perto de você. Geralmente, o Narrador interpretará o fantasma nos momentos em que ele tentar tornar as coisas mais frustrantes para você. (Mais idéias para este Defeito podem ser obtidas em **Wraith, the Oblivion**.)

Inaptidão numa Esfera

(5 pontos de Defeito)

Você é incapaz de utilizar mágicas de uma das Esferas. Isso não se deve ao fato de você não ter recebido treinamento naquela Esfera da mágika em particular. Você teve seu acesso negado àquela Esfera porque seu Avatar foi 'aleijado' de algum modo. Não importa quanto tempo você gaste tentando corrigir o problema, você é incapaz de remediar-lo. Você estará desconectado eternamente da Esfera mística escolhida. Descobrir a causa deste 'ferrimento' pode tornar-se um objetivo a longo prazo do personagem. Talvez algum tipo de 'penitência' possa ser encontrada para eventualmente comprar este Defeito de volta. Este efeito pode ter sido gerado a partir de um Gilgul menor pelo qual o mago passou numa vida passada. A Esfera para a qual você possui Inaptidão precisa ser declarada durante a criação do personagem.

Vampiro Psíquico

(5 pontos de efeito)

A centelha de Vida esta morrendo dentro de você e precisa ser alimentada constantemente com forças exteriores. Você é um vampiro psíquico. Plantas e insetos murcham ou morrem na sua presença, pois você se alimenta de suas energias, e qualquer pessoa que você toque por mais de uma hora sofrerá um Nível de Vitalidade de dano não agravado, à medida que você suga a vida dela. Aqueles que já estiverem feridos (incluindo aqueles cujo Nível de Vitalidade Escoriado tenha sido sugado) não irão curar-se na sua presença. Você ainda

pode estar no mesmo prédio sem prejudicar ninguém, mas dividir a mesma cama não é possível, a não ser que você queira que a outra pessoa morra lentamente. Se você não alimentar o vazio dentro de si pelo menos uma vez por dia, você começará a morrer. A taxa em que você sofre os ferimentos segue a progressão para a cura natural ao contrário: você sofre um Nível de Vitalidade depois de um dia, um segundo depois de três dias, um terceiro depois de uma semana, um quarto num mês e, finalmente, um ferimento a cada três meses.

Magos com este Defeito e que possuam a Esfera da Vida têm uma dificuldade de -2 em todos os Efeitos destinados a ferir, atrofiar, destruir ou corromper um ser vivo quando o toque de cura é usado. Entretanto, para cada Nível de Vitalidade causado desta maneira, um Nível de Vitalidade causado ao mago como resultado da fome por energia pode ser curado ou, se o mago não estiver em falta, a chama agonizante pode ser saciada por uma hora adicional por Nível causado. Embora um vampiro psíquico esteja cheio de energias de Vida, ele não causará a morte ou ferimento daqueles ao seu redor automaticamente. Os Verbena e o Coro Celestial consideram este Defeito como uma marca de um mal extremo, resolvido da melhor forma com a extermínio daquele que o possui, enquanto os Nefandi recrutam ativamente aqueles com esta bênção negra. Pelo lado positivo, os vampiros consideram seu sangue completamente impróprio para seu consumo.

Futuro Negro (5 pontos de Defeito)

Você foi amaldiçoado com uma morte terrível ou, pior ainda, com o sofrimento de uma agonia eterna. No final, todos os seus esforços, suas lutas e seus sonhos terão sido em vão. A sua sina é certa e não há nada que você possa fazer para mudá-la. Ainda mais assustador é que você tem uma noção parcial disto, obtida na forma de visões ocasionais do seu fim — e elas são muito perturbadoras. O mal que estas visões lhe provocam só pode ser superado pelo uso de sua Força de Vontade, mas ele se manifestará após cada visão. Em algum ponto da crônica, você acabará por se deparar com sua sina, mas quando e como isto ocorrerá é algo que cabe inteiramente ao Narrador. Embora você não possa fazer nada quanto ao seu destino, ainda pode tentar alcançar algum objetivo antes que ele se cumpra, ou pelo menos impedir que seus amigos também sejam destruídos. Este é um Defeito difícil de ser interpretado; embora à primeira vista pareça que ele acabe com todo o livre arbítrio, temos constatado que, ironicamente, ele concede uma grande liberdade. Combinar este Defeito com o Antecedente Destino é muito apropriado — Elric e Vanyel são exemplos literários clássicos.

Ligações com Magos

Estas Qualidades e Defeitos lidam com o lugar, posição e status de um personagem dentro da sociedade dos magos. Esta necessidade não se aplica apenas aos magos da Tradição; a Tecnoracia e os Nefandi (e talvez até os Desauridos) possuem políticas internas dentro das quais precisam competir.

Dívida (1-3 pontos de Qualidade)

Um Mestre deve um favor a você devido a algo que você ou seu Mentor fez por ele uma vez. O valor da dívida depende

de quanto pontos você gastar. Um ponto indicaria uma dívida relativamente pequena, enquanto três pontos indicariam que o Mestre provavelmente deve a vida dele a você.

Mentor Prestigiado (1 ponto de Qualidade)

Seu Mentor teve ou tem muito Status entre a sua Tradição, e isso concedeu-lhe uma honra peculiar. Como resultado, a maioria trata você com respeito, enquanto outros apenas desprezam você, acreditando que você não seja nada comparado a eles. Este prestígio pode auxiliá-lo bastante quando você lida com anciões familiarizados com seu Mentor. De fato, os contatos do seu Mentor podem aproximar-se de você em algum ponto oferecendo ajuda. Embora seu mentor possa não ter mais contato com você, o simples fato do seu aprendizado já o marcou para sempre.

Reputação

(2 pontos de Qualidade)

Você tem uma reputação boa entre os magos da sua Tradição. Essa pode ser a sua própria reputação ou pode ser derivada do seu Mentor. Acrescente três dados a quaisquer Paradas de Dados envolvendo relações sociais com outras pessoas de sua Capela ou Tradição. Um personagem com esta Qualidade não pode pegar o Defeito: Notório.

Inimigo

(1-5 pontos de Defeito)

Você possui um inimigo, ou talvez um grupo de inimigos. Alguém que quer prejudicá-lo. O valor deste Defeito determina quanto poderosos são seus inimigos. Os inimigos mais poderosos (Mestres ou vampiros anciões) seriam Defeitos de cinco pontos, enquanto alguém com poder equivalente a você valeria apenas um ponto. Você precisa determinar quem é seu inimigo e como criou esta inimizade em primeiro lugar.

Mentor Infame

(1 ponto de Defeito)

Seu Mentor era, e talvez ainda seja, indigno de confiança e odiado por muitos dos seus companheiros magos. Com resultado, eles também não confiam e nem gostam de você. Este é um fardo pesado, e que não é superado facilmente.

Mentor Insano

(1 ponto de Defeito)

Seu mentor perdeu completamente a noção da realidade consensual, e tornou-se perdido no Silêncio ou perigosamente insano. Qualquer erro cometido pelo seu Mentor pode afetar sua reputação, e alguns dos esquemas perigosos do seu Mentor podem envolvê-lo de alguma maneira. Este Defeito não se aplica aos Desauridos.

Ressentimento do Mentor

(1 ponto de Defeito)

Seu Mentor não gosta de você e deseja o seu mal. Ele aproveitará a menor das oportunidades para tentar prejudicá-lo, e pode até mesmo atacá-lo se for provocado. Os amigos do seu Mentor também trabalharão contra você. Boa Sorte!

Aprendizado Deturpado

(1 ponto de Defeito)

Seu Mentor era um pouco malévolos e ensinou-lhe todas as coisas erradas sobre a sociedade dos magos. Seus conceitos sobre as políticas de Capelas é todo errado, e suas crenças errôneas provavelmente irão lhe causar problemas. Ao longo do tempo, depois de muitas lições árduas, você pode superar

este começo ruim (o Narrador dirá quando). Mas até lá, você continuará acreditando naquilo que lhe disseram primeiro, não importa o quanto os outros tentem "enganá-lo" dizendo o contrário.

Mentor Diabólico (2 pontos de Defeito)

Seu Mentor está envolvido em atos que poderiam causar um tumulto tremendo. Ele pode estar ignorando os Protocolos voluntariamente, criando danos com mágicas vulgares e Paradoxo, lidando com os Nefandi ou torturando Tecnomantes capturados. Muitas pessoas estão atrás do esconderijo do seu Mentor, e você pode sofrer um tratamento semelhante.

Notório (3 pontos de Defeito)

Você tem uma reputação ruim entre seus companheiros; talvez você tenha violado os Protocolos com muita freqüência, ou pertenceu a uma Capela impopular. Você perde dois dados em todos os testes sociais envolvendo magos. Um personagem com este Defeito não pode escolher a Qualidade: Reputação.

Sociedade Adormecida

Estas Qualidades e Defeitos lidam com a influência, poder e posição de um personagem entre os Adormecidos. Alguns deles correspondem de modo muito próximo a certos Antecedentes (como Influência e Recursos), enquanto outros simplesmente são elaborados e expandidos a partir destes. Os Antecedentes simplesmente concedem-lhe mais liberdade criativa, enquanto Qualidades fornecem detalhes exatos sobre o que você possui.

Esta Influência é comum entre o alto escalão da Tecnocracia, mas magos da Tradição e mesmo os Nefandi podem possuí-la. Os magos que tenham se envolvido demais com isso podem acabar em conflito com vampiros, que exercem uma influência constante sobre a vida dos mortais ao seu redor.

Ligações com o Mercado Negro

(1-5 pontos de Qualidade)

Você tem ligações especiais com a rede de compras clandestina; laços que o ajudam a obter equipamentos difíceis de serem encontrados. Esta Qualidade acrescenta +1 dado por ponto a seus testes de Manha quando tentar, por exemplo, obter armamentos do mercado negro. As dificuldades para estes testes ficam a cargo do Narrador (normalmente 7 ou mais). O custo em pontos reflete o grau da sua "conexão." O Narrador pode permitir que você use conexões com o Mercado Negro durante o jogo para fornecer-lhe equipamentos necessários ou úteis. Estas conexões não irão garantir a obtenção de qualquer coisa que você queira — estas coisas não são baratas! Está nas mãos do Narrador decidir a quantidade, qualidade e disponibilidade deste equipamento. O Narrador pode sentir-se livre para proibir estas conexões completamente se elas desequilibrem o jogo.

• **Um ponto** — Itens pequenos: munição, identidades para acesso a locais de segurança moderada, bons softwares.

- **Dois pontos** — Itens médios: armas, software de alta tecnologia, munições especiais.

- **Três pontos** — Itens especiais: carros antigos, explosivos, armas automáticas.

- **Quatro pontos** — Itens pesados: armamentos pesados, identidades ou códigos de acesso a locais de segurança máxima.

- **Cinco pontos** — "Claro, claro... quem sabe na próxima campanha?": armamentos militares de alta tecnologia, explosivos poderosos, veículos militares.

Ligações Jurídicas (2 pontos de Qualidade)

Você tem influência e contatos no sistema jurídico. Você conhece a maioria dos juízes, assim como os advogados na promotoria pública, e pode afetar o progresso de diversos casos e julgamentos com pouca dificuldade. Embora seja difícil intervir num caso, você pode influenciá-lo numa direção ou outra. Os laços também podem fazer com que seja mais fácil obter mandados de busca.

Mansão (3 pontos de Qualidade)

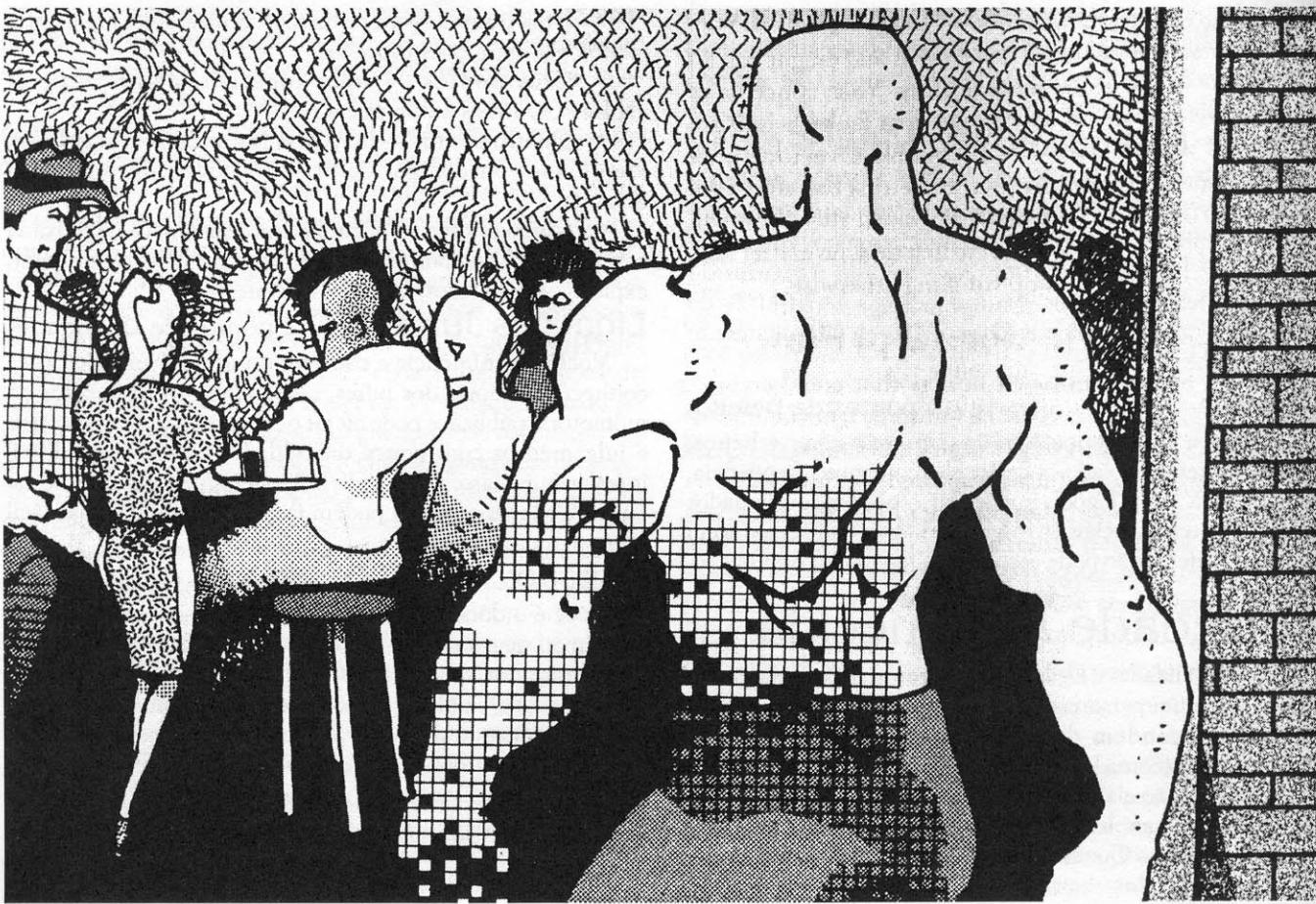
Você é o dono de uma grande mansão — uma casa com 25 ou mais quartos — assim como a propriedade ao seu redor. Os empregados, se você tiver algum, serão fornecidos se você escolher esta Qualidade, embora eles não possam ser utilizados como Acólitos (Aliados), a não ser que você compre o Antecedente apropriado. Admite-se que a mansão tenha os mais modernos sistemas de segurança eletrônica disponíveis e cercas ao redor de todo o perímetro, mas nenhuma ligação com Nodos ou Reinos do Horizonte (veja o Antecedente Capela para este fim). Embora sua mansão possa estar num estado tão bom ou ruim quanto você queira, quanto mais habitada ela parecer, mais atenção irá chamar. Uma casa assombrada não atrairá fiscais do imposto de renda, mas pode atrair investigações policiais se bandos de garotos estranhos começarem a andar por lá.

Ligações com os Meios de Comunicação (2 pontos de Qualidade)

Você tem influência e contatos na mídia local. Você pode encobrir ou criar histórias (embora nem sempre com 100% de eficiência; os jornalistas são um grupo difícil de ser controlado) e tem acesso aos arquivos e boatos do pessoal de jornais e estações de TV. Comum entre os agentes da N.O.M. e os Adeptos da Virtualidade.

Casa Noturna (2 pontos de Qualidade)

Você possui uma casa noturna de tamanho médio, talvez um dos pontos de encontro mais quentes da cidade. Este clube lhe proporciona dinheiro suficiente para sustentá-lo com um conforto razoável (pelo menos \$1000 por mês, provavelmente bem mais do que isso), mas mais importante do que o dinheiro é o prestígio. Você pode usar a boate como sua Capela, ou simplesmente frequentar o lugar. O nome do clube noturno, seu estilo, projeto ou seus freqüentadores usuais dependem de você. Variações desse tema podem incluir: um restaurante, teatro, clube de comédia, arena de esportes ou loja de conveniência.



Ligações com a Igreja

(3 pontos de Qualidade)

Você possui influência e contatos em algumas igrejas locais, e têm meios para iniciar passeatas de protesto, ajudar os necessitados ou juntar dinheiro. Obviamente, quanto mais você usar suas ligações, maior será a chance de ser descoberto. Isso é apropriado para o Coro Celestial e, de maneira bem perversa, para os Nefandi.

Ligações com Corporações

(3 pontos de Qualidade)

Você possui influência e contatos na comunidade empresarial local. Você comprehende as dinâmicas do dinheiro na cidade e tem ligações com todos as figuras importantes. Em momentos de necessidade, você pode causar todos os tipos de desordens financeiras e pode juntar quantidades consideráveis de dinheiro (sob a forma de empréstimos) num período muito curto de tempo. Comum entre os Tecnomantes e quase obrigatório para o Sindicato.

Ligações com Meios de

Entretenimento (3 pontos de Qualidade)

Você possui um certo grau de fama e influência no cenário local de entretenimento (música, teatro, dança, etc.). Você é dono ou administra um bom ponto de encontro ou estabelecimento, ou tem certa fama tanto entre seus colegas artistas quanto entre os fãs. Você pode exercer essa influência

para obter informações ou comprar favores. Isso é particularmente útil quando se está em busca de Acólitos ou tentando mágicas não sutis sob determinadas circunstâncias ("Mas ele é um mágico de auditório! Ele sempre faz coisas do gênero."). Por 5 pontos, esta fama pode ter um âmbito nacional (Será que o Mister M não estaria na verdade trabalhando para a Ordem de Hermes?)

Ligações com a Polícia

(3 pontos de Qualidade)

Você possui influência e contatos no departamento de polícia local. Você pode, com uma única ligação telefônica, fazer com que um boletim oficial seja divulgado. Contudo, quanto mais você usar suas ligações com o departamento de polícia, mais fracas elas ficarão, e mais atenção você atrairá sobre si mesmo. Sua influência não é sólida (que só pode ser alcançada através de interpretação), e pode deixá-lo na mão de vez em quando.

Ligações com o Submundo

(3 pontos de Qualidade)

Você tem influência e contatos na máfia local e nas gangues de rua organizadas. Isso lhe concede um acesso limitado a uma grande quantidade de "soldados," assim como ligações extensas com o submundo do crime. Quanto mais freqüentemente você usar suas ligações com elementos criminosos, mais fracas elas ficarão.

Executivo de Corporação

(5 pontos de Qualidade)

Você tem influência e controle sobre uma corporação importante e suas companhias associadas, como se você fosse o executivo chefe da mesma. De fato, você pode ter sido dono da companhia antes de Despertar e manteve seu controle. Através dessa corporação, você sabe o que acontece na comunidade empresarial e tem meios para manter uma guerra econômica. Esta Qualidade lhe fornece alguns Aliados e Recursos informais, cujas dimensões exatas serão determinadas pelo Narrador. Esta é uma Qualidade comum para os líderes da Tecnocracia.

Protegido

(3 pontos de Defeito)

Você é devotado à proteção de um Adormecido. Você pode descrever seu protegido, embora seja o Narrador quem o criará de fato. Este personagem pode ser um amigo ou parente dos seus dias antes do Despertar, ou apenas um bom amigo. Os Acólitos não contam como protegidos, pois eles "sabem tomar conta de si mesmos." Os Protegidos têm a tendência de acabar envolvidos na ação das histórias, funcionando freqüentemente como alvos dos inimigos do personagem.

Caçado

(4 pontos de Defeito)

Vampiros e lobisomens não são os únicos Despertos que precisam temer os caçadores de bruxas fanáticos (veja "A Regra da Sombra" no Livro Três). De alguma forma você chamou a atenção de alguma agência Adormecida (talvez controlada pela Tecnocracia ou pelos Nefandi) ou indivíduo que agora busca a sua destruição. Não se pode argumentar com este caçador, e ele possui algum tipo de poder, influência ou autoridade que o deixa em desvantagem. Seus amigos, familiares e aliados também estão em perigo. Mais cedo ou mais tarde, este Defeito resultará num confronto. A conclusão não deve ser fácil.

FÍSICOS

Estas Qualidades e Defeitos dizem respeito à sua saúde e aparência física. Vida 3 pode recriar estas Qualidades ou corrigir Defeitos num certo grau, mas as limitações do Efeito Corpo Melhor ainda se aplicam.

Ultraflexibilidade nas Juntas

↗ (1 ponto de Qualidade)

O seu corpo é incrivelmente flexível. Reduza em dois pontos a dificuldade de todos os testes de Destreza que envolvam a flexibilidade corporal. Espremer-se através de um espaço pequeno é um exemplo de uso para esta Qualidade.

Corpo Grande

(4 pontos de Qualidade)

Você é anormalmente grande, medindo talvez mais de dois metros de altura e pesando 180 quilos. Com isso, você recebe um Nível de Vitalidade a mais, sendo capaz de sofrer mais danos antes de chegar a Incapacitado. Trate isso com um Nível de Vitalidade extra, sem nenhuma penalidade para os testes.

Alérgico

(1-4 pontos de Defeito)

Você é alérgico a alguma substância — pólen, pêlos de animais, álcool, chocolate, etc. Por um ponto, você fica com coceiras, espirra ou fica tonto depois de um contato prolongado com seu problema; por dois pontos, você sofre um inchaço desconfortável no local afetado, reduzindo todas as Paradas de Dados em um; por três pontos, sua reação chega a incapacitá-lo, reduzindo as Paradas de Dados apropriadas em três. Se a substância for muito comum na sua crônica, acrescente um ponto adicional a este Defeito.

Asma

(1 ponto de Defeito)

Você tem dificuldade para realizar tarefas árduas, pois não consegue respirar apropriadamente. Com asma, seus pulmões só conseguem puxar uma fração do ar que os pulmões normalmente exigem. Toda vez que você se esforçar, precisará fazer um teste de Vigor contra uma dificuldade 6, ou será incapaz de realizar qualquer ação na próxima rodada enquanto recupera o fôlego.

Estatura Baixa

(1 ponto de Defeito)

Você está bem abaixo da altura média, tendo dificuldade em enxergar por sobre objetos altos e mover-se com rapidez. Você sofre uma penalidade de dois dados em todos os testes de perseguição, e você e o Narrador não devem se esquecer de levar a sua altura em consideração em todas as situações. Em algumas circunstâncias isto irá conceder-lhe um bônus de ocultação.

Desfigurado

(2 pontos de Defeito)

Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. Portanto, você possui Aparência zero. Comum entre os Nefandi e alguns Tecnomantes particularmente bizarros.

Criança

(3 pontos de Defeito)

Você ainda era uma criança quando Despertou (veja "Magos Crianças" no Livro Três). Precoce ou não, você ainda é apenas um jovem. Você sofre do Defeito: Estatura Baixa (veja acima), e sente muita dificuldade de ser levado a sério pelos outros (penalidade de dois dados em todos os testes relevantes.) Além disso, você pode estar sujeito ao controle dos pais, horários para voltar para casa e leis controlando o trabalho infantil ou sua obrigatoriedade de estar estudando. Poucas boates permitirão sua entrada, pois você é "menor de idade."

Deformidade

(3 pontos de Defeito)

Você possui algum tipo de deformidade — um membro malformado, uma corcunda ou qualquer coisa assim — que afeta a sua interação com os outros e que pode significar uma inconveniência física. As dificuldades de todos os testes relacionados à aparência física são elevadas em dois. A sua deformidade também aumentará em dois pontos a dificuldade de alguns testes de Destreza, dependendo do tipo de deformidade que possui.

Aleijado

(3 pontos de Defeito)

As suas pernas foram feridas ou de alguma outra forma impedidas de funcionar com eficiência. Você sofre uma penalidade de dois dados em todos testes relacionados à

movimentação. Um personagem não pode receber este Defeito em conjunto com a Qualidade: Ultraflexibilidade nas Juntas.

Um Braço Só

(3 pontos de Defeito)

Você só tem um braço — escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Isto pode ser uma cicatriz de guerra, um defeito congênito ou outra forma de ferimento. Assume-se que você se acostumou a usar a mão que lhe resta, de modo que não sofre nenhuma penalidade por não ter uma das mãos. Contudo, você sofre de uma penalidade de dois dados em qualquer Parada de Dados na qual normalmente seriam necessárias as duas mãos para executar uma tarefa. Um personagem não pode combinar este Defeito com a Qualidade: Ambidestro.

Antecedentes Novos



*Antes da iluminação,
Carregar água e cortar madeira.
Depois da iluminação,
Carregar água e cortar madeira.*

— Provérbio Zen Anônimo

Estes Antecedentes podem dar um pouco de sabor à sua crônica. Algumas modificações para o Antecedente Talismã são fornecidas no Livro Três. Como sempre, a conveniência destes Antecedentes depende da sua Crônica.

Capela

Este antecedente pode funcionar de dois modos: apenas como um nível de poder para a Capela do personagem ou em conjunto com o sistema opcional baseado em pontos descrito no Apêndice Dois do livro *The Book of Chantries*. Observe que o Antecedente Capela difere do Antecedente Nodo, que se refere à quantidade de Quintessência adicional à qual a cabala do personagem pode ter acesso por conta própria.

Se o nível se referir à força da Capela, o personagem pertence a uma Capela existente, compartilhando de suas tarefas, políticas e guerras. Esta sociedade é proporcional ao nível do personagem; um mago iniciante de Doissetep pode ter amigos poderosos, mas ainda é um mago iniciante e está num posto muito baixo na hierarquia da Capela. Esta pode ser uma dádiva com dois lados, já que magos de postos baixos em Capelas de alto nível costumam enfrentar trabalhos braçais, inimigos mortais e superiores rabugentos. Aconselha-se que os Narradores representem isso para contrabalançar os benefícios da sociedade na Capela. Capelas mais fracas exigirão menos de seus membros do que as mais poderosas.

Todos os membros da cabala precisam pertencer à mesma Capela se este Antecedente for escolhido por mais de um membro, a não ser que a cabala tenha sido formada especificamente através de uma aliança entre Capelas (o que é possível). Personagens de jogadores que estejam associados a uma Capela podem pedir certo tipo de ajuda, obter

Mudo

(4 pontos de Defeito)

O seu aparelho fonador não funciona, e você não pode falar de forma alguma. Você pode comunicar-se através de outros modos — normalmente escrevendo, usando mágicas da Mente ou sinais.

Paraplégico

(6 pontos de Defeito)

Com dificuldade, você pode se mover sem ajuda, como um par de muletas ou uma cadeira de rodas. Mesmo assim, isso pode ser doloroso ou incômodo. Você e o Narrador devem tomar cuidado para representar este Defeito corretamente, não importa o quanto difícil ele torne as coisas. Um personagem não pode pegar este Defeito junto com a Qualidade: Ultraflexibilidade nas Juntas.

determinadas informações ou ser auxiliado por outros magos, mas estão sujeitos às leis da Capela (chamadas de convenções) e aos caprichos de seus mestres. Esta escolha fornecerá diversas possibilidades para histórias, mas também pode ser um incômodo.

Se os personagens estiverem juntando seus pontos no Antecedente Capela, eles podem construir a Capela sozinhos, usando as regras de criação referidas acima. Para simplificar, o Narrador pode comparar o total de pontos da cabala com a tabela abaixo:

Capela Lamentavelmente Fraca	10-20 Pontos de Criação
Capela Fraca	20-30 Pontos de Criação
Capela Média	30-50 Pontos de Criação
Capela Forte	50-70 Pontos de Criação
Capela Poderosa	70-100 Pontos de Criação
Capela Extremamente Poderosa	+ de 100 Pontos de Criação

Se os personagens construíram a Capela, eles a administraram. Isso assegura tanto independência quanto dores de cabeça infundáveis com manutenção, políticas internas e externas e a possível descoberta da Capela por grupos estranhos. Os jogadores devem consultar o livro *The Book of Chantries* para mais detalhes sobre a construção de Capelas, trabalhos e associação. Os personagens não precisam deste Antecedente para pertencer a uma Capela, mas ele deve ser comprado se a Capela tiver um papel importante na crônica.

- 1 Ponto de Criação, ou sociedade numa Capela lamentável (o Teatro do Pesadelo)
- 2 Pontos de Criação, ou uma Capela pequena (o Sepulcro)
- 3 Pontos de Criação, ou uma Capela forte (a Hospedagem do Esquilo Cinza)
- 4 Pontos de Criação, ou uma Capela poderosa (a Casa de Helekar)
- 5 Pontos de Criação, ou uma Capela extremamente poderosa (Doissetep)

Familiar

Magos com este Antecedente possuem um familiar, uma criatura ou matéria espiritual inteligente que está ligada magicamente ao personagem. Mas do mesmo modo que o familiar está ligado ao mago, o mago também está ligado ao familiar. O relacionamento entre um mago e seu familiar varia bastante, mas é, em si, um laço extremamente poderoso (veja as regras para familiares no Livro Três).

Os familiares de Tradições diferentes costumam variar de forma. Os familiares dos Verbena costumam ser felinos, enquanto os dos Oradores dos Sonhos freqüentemente são águias, falcões, outros pássaros ou cobras. Os Filhos do Éter preenchem golens com os espíritos de familiares, enquanto há boatos de que alguns Vazios pegam ratos de esgoto ou vira-latas como familiares. Dizem que os Adeptos da Virtualidade transformam seus próprios computadores em familiares!

Independente da sua forma, os familiares fornecem aos seus magos informações e até mesmo habilidades além daquelas que ele possa obter sozinho. A natureza exata destes poderes varia com o familiar. Em troca, o familiar alimenta-se da Quintessência do mago. A força do familiar determina tanto a quantidade de poder e informações que ele pode conferir ao mago quanto a quantidade de energia Primordial que ele precisa receber semanalmente. Se ele não receber "comida" suficiente, o familiar pode ficar aborrecido e ir embora. Se um familiar quebrar seus laços, o mago perde todos os benefícios que o familiar concedia. Um mago cujo familiar

foge, perde imediatamente uma quantidade de Quintessência igual ao dobro do nível de poder do seu familiar, assim como todas as habilidade conferidas pelo familiar.

Assume-se que magos com este Antecedente já chamaram seus familiares ou usaram o Efeito de Vida: **Imbuir a Carne** para criar um.

- O familiar pode eliminar um ponto de Paradoxo por mês. O Familiar tem acesso a alguns fragmentos de informação. Requer um ponto de Quintessência por semana.
- O familiar pode eliminar um ponto de Paradoxo a cada duas semanas e tem acesso a fragmentos relevantes de informação. Requer dois pontos de Quintessência por semana.
- O familiar pode eliminar um ponto de Paradoxo por semana, sabe muitas coisas sobre assuntos esotéricos e é considerado equivalente a um ponto de Mentor. Requer três pontos de Quintessência por semana.
- O familiar pode eliminar dois pontos de Paradoxo por semana e é considerado um Mentor de dois pontos para propósitos de estudo Requer quatro pontos de Quintessência por semana.
- O familiar pode eliminar um ponto de Paradoxo por dia e tem um conhecimento vasto, equivalente a três pontos de Mentor. Requer cinco pontos de Quintessência por semana.



Recursos

Os magos podem por suas mãos em dinheiro de diversos modos. Muitos Adeptos da Virtualidade puxam fundos de contas bancárias; Magos ou Acólitos do Coro Celestial podem "passar o chapéu" e coincidentemente acabar com mais dinheiro do que seria possível; Os Vazios e Cultistas do Êxtase freqüentemente usam mágikas da Mente para mendigar; Associados de pesquisa da Tecnocracia angariam fundos para seus projetos especiais. Alguns magos até mesmo invocam dinheiro "no momento em que precisarem" por meio de mágikas vulgares. Todos esses métodos funcionam, e todos têm uma desvantagem em comum: mais cedo ou mais tarde, alguém irá desconfiar de onde estes magos conseguem todo esse dinheiro.

Este "alguém" pode tomar muitas formas — fiscais do Imposto de Renda, bisbilhoteiros da N.O.M., Espíritos do Paradoxo, grupos de vigilância dos cidadãos ou simples bandidos. Estes grupos tentarão, quando descobrirem a indiscrição monetária de um mago, separar este dos seus fundos de um modo ou de outro. Portanto, apesar de aumentar magikamente a renda de alguém funcione por algum tempo, é uma boa idéia ter Recursos mais mundanos à sua disposição.

Esta Característica descreve seus recursos financeiros ou seu acesso a tais recursos. Eles não são bens absolutamente líquidos, mas freqüentemente você pode vendê-los para obter dinheiro. Pode levar semanas ou até mesmo meses para fazê-lo, dependendo do quanto precisa ser vendido. Isso pode até mesmo descrever seu "meio alternativo" de obter dinheiro para um ou mais dos métodos descritos acima.

Esta Característica assume que o personagem recebe um subsídio todo mês, adequado ao seu nível em Recursos. Entretanto, a fonte dessa renda precisa ser detalhada, já que ela pode "secar" rapidamente, dependendo das circunstâncias da crônica.

- Parcas economias: Você aluga um apartamento e talvez tenha uma motocicleta. Se vender tudo, ficará com \$1000 em dinheiro. Renda de \$500 mensais.
- .. Classe média: Você aluga um apartamento ou mora em um condomínio. Se vender tudo, ficará com \$8.000 em dinheiro. Renda de \$1200 mensais.
- ... Grandes economias: Você possui uma casa (ou pelo menos algo equivalente). Se vender tudo, ficará com \$50.000 em dinheiro. Renda de \$3.000 mensais.
- Bem de vida: Você possui uma casa grande, ou talvez uma mansão velha. Se vender tudo, ficará com \$500.000 em dinheiro. Renda de \$9.000 mensais.
- Incrivelmente rico: Você é um multimilionário. Se vender tudo, terá ainda \$5.000.000 em dinheiro. Renda de \$30.000 mensais.



Santuário

“Santuário” é um termo geral para um lugar onde um mago “estabelece” a realidade de acordo com seu paradigma. Esta Antecedente fornece um lugar seguro para experimentos — um local protegido das intrusões mundanas ou, num certo grau, do Paradoxo. Santuários não são Reinos do Horizonte ou Capelas. Eles existem na realidade consensual, embora tenham certa privacidade e proteção. Os Santuários podem variar de masmorras cheias de geringonças científicas esquisitas até um quarto tranqüilo no chalé de um Verbena, de apartamentos num bairro residencial com parafernálias de alquimia e acadêmicas até igrejinhas distantes freqüentadas por fiéis Adormecidos.

Os Santuários contêm muitos dos focos maiores que um mago pode usar — caldeirões, círculos de invocação, aparelhos de alquimia ou tanques de clonagem. Estes focos têm uma função dupla: auxiliar o mago com seu trabalho e ajudá-lo a manter a integridade do seu Santuário. Este estoque de focos pode ser bem incomum — ervas, aparelhos, oferendas, ossos ancestrais, alucinógenos e instrumentos musicais especiais são alguns exemplos.

Organizar um Santuário requer algum tempo de preparação. O mago escolhe um local apropriado, provê-o e representa sua vontade sobre ele de alguma maneira. Os Oradores do Sonho podem realizar um ritual de invocação de espíritos; os Cultistas do Êxtase podem compartilhar uma busca de visões; um Verbena pode preparar símbolos de proteção, enquanto um Batini pode rogar as bênçãos de Alá sobre o local. Magos novos podem herdar um Santuário de seus mentores ou compartilhar um círculo comunal. Os detalhes devem ser decididos pelo Narrador e pelos jogadores.

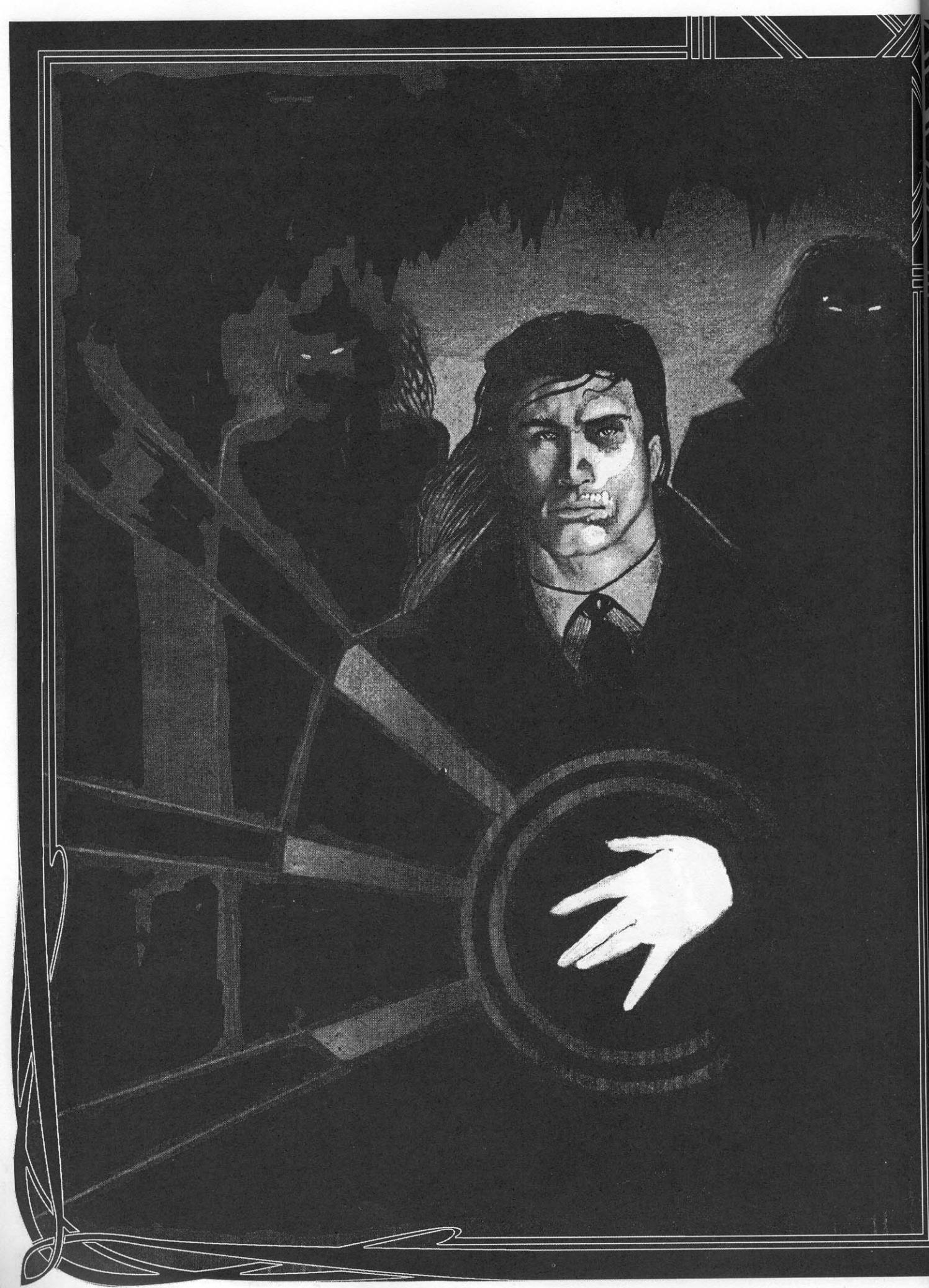
Como um mago “estabeleceu” a realidade dentro do seu Santuário para coincidir com suas próprias crenças, a mágika que freqüentemente é considerada vulgar, será coincidente no Santuário escolhido por ele. Isso permite que ele teste seu Arete quando realiza mágikas, independentemente da sua “vulgaridade.” O Paradoxo também é determinado como se o efeito realizado no Santuário fosse coincidente. Santuários podem reduzir as dificuldades para mágikas se o mago gastar algum tempo, conceder um ponto temporário de Arcano

dentro do Santuário e possibilitar algumas perícias úteis (veja as páginas 111 e 112 para mais regras sobre mágika e Habilidades). Estes efeitos duram indefinidamente, desde que o mago “restabeleça” periodicamente o paradigma do cômodo. Embora estes benefícios se apliquem apenas dentro do Santuário, combater um mago em sua casa é uma tarefa perigosa.

Muitos suprimentos esotéricos podem ser mantidos ou cultivados em Santuários — poções, minerais ou minérios metálicos, componentes animais (garras de corvos, pele de coelho, peixinhos dourados e ratos brancos), tomos embolorados, soros borbulhantes e estranhos ou qualquer outra coisa adequada. A origem desses componentes pode ser desde o clássico jardim de uma bruxa até um laboratório “equipado” com as descobertas de um estudante. Todos os tipos de magos aguçam sua concentração com os “ornamentos” adequados. Eles normalmente dependem do tipo de Santuário.

Os Santuários só podem abranger um ou dois quartos — nada maior do que cerca de 19 metros quadrados. Tradições diferentes recebem -1 para usar os “locais de trabalho” dos outros, devido a pequenas diferenças de paradigma. Alguns magos não podem nem mesmo usar os Santuários dos outros — os Filhos do Éter não encontrarão muita utilidade em um cemitério ancestral. Os Santuários recebem níveis de acordo com seu estoque de suprimentos, seus efeitos sobre as dificuldades dos testes de mágika e o Arcano que o proprietário recebe quando está no seu “lar.”

- Estoque marginalmente adequado; nenhuma redução de dificuldades, embora todas as mágikas do dono sejam coincidentes aqui. Um ponto de Arcano.
- Estoque pequeno; dificuldades reduzidas em 1. Dois pontos de Arcano.
- Estoque razoável; dificuldades -2. Três pontos de Arcano.
- Estoque bom; dificuldades -3. Quatro pontos de Arcano.
- Estoque excelente; dificuldades -4. Cinco pontos de Arcano.



Livro Dois: Faces da Mágika

A moralidade não é um simples conjunto de regras.
É uma luta complexa de padrões de valores conflitantes.

— Robert Pirsig, *Lila*



Olhe dentro da alma do mago, e você verá a Trilha: um destino e um paradigma que guiam seus passos, crenças e ações. Um vampiro segue os preceitos da sobrevivência numa existência sem alma porque sabe que é imortal e amaldiçoado. Ele luta contra a Besta interior ou entrega-se a ela até sua destruição. Um lobisomem está condenado nobremente desde o nascimento a lutar ferozmente contra um inimigo inabalável. O mago é diferente: ele faz seu próprio destino. Embora seja guiado por um Avatar, por seu Mentor e pelas circunstâncias, o mago se destaca da massa de Adormecidos e parte para moldar a realidade pela força do conhecimento, das mãos e da vontade.

Cada Trilha é uma estrada solitária; nascemos sozinhos e morremos sozinhos. O mago, com seu conhecimentos sobre o Todo, está mais solitário do que a maioria de nós. Há muitos inimigos, interiores e exteriores, e muitas escolhas, tentações e fracassos. Para

sua segurança e sobrevivência, a maioria dos magos junta-se a algum tipo de associação — uma Tradição ou Convenção que compartilha um consenso em comum com o próprio mago. Previsivelmente, estas Trilhas se distanciam; muitos vêem a Ascensão mundial como o dia em que um grupo escolhido vencerá os demais. Uma minoria vê a Ascensão como uma unidade, um futuro em que todas as Trilhas tornar-se-ão uma. Nenhuma das opções parece estar próxima.

Muitos dizem que, no mundo espiritual, há uma correspondência grosseira com a Tríade: a Weaver (Estase), a Wyld (Dinamismo) e a Wyrm (Entropia). Poder-se-ia debater por muito tempo se esta Tríade representa seres físicos ou conceitos metafísicos. De qualquer modo, as facções mais fortes de magos parecem corresponder a esta Tríade: a Tecnocracia como a Weaver, os Desauridos como a Wyld e os Nefandi como a Wyrm, enquanto as Tradições caminham numa Trilha intermediária entre todas elas. Talvez seja este caminho do meio que leve à Ascensão derradeira. O mundo pode nunca vir a saber.

As Tradições

A Irmandade de Akasha



Visionários da Perfeição

Aí está; tudo: castas, o karma, a roda do renascimento e a fuga dela; uma associação da lua com o ciclo da morte e do nascimento, e a porta solar com a libertação; discípulos da piedade secular (ritos de sacrifícios, doações, etc) como meio de obter um nascimento favorável, assim como

uma estadia divina prazerosa entre os pais e, por outro lado, discípulos da austeridade praticada na floresta, como meio de liberação.

—Joseph Campbell, *The Masks of God: Oriental Mythology*

A Discípula Brisa do Outono sentou-se em posição de lótus diante dos dois Pedagogos da Capela.

Sentando imóvel numa postura de meditação, a mente de Montanha Suave harmonizou-se profundamente com a tranquilidade interior e as correntes fluentes de Quintessência.

A forma física de Águia Furiosa planou repentinamente através de um símbolo ornamentado. Seu foco marcava locais que estavam exatamente dentro do alcance de seus membros fustigantes, que se moviam mais rápido que os olhos podiam ver.

"Qual é o caminho da Ascensão?" A pergunta revolvia na mente em meditação de Brisa do Outono.

"Perfeição da mente." Os pensamentos de Montanha Suave sussurravam em sua cabeça.

"Perfeição do corpo." Águia Furiosa pronunciou as palavras em silabas pausadas e distintas. Seu corpo parecia planar com suas voadoras até o telhado alto e arqueado.

"Seriam ambos os caminhos? Dois caminhos? É esse o segredo?" Ela tentava se concentrar, mas as perguntas continuavam revolvendo no seu subconsciente.

Com o passar dos séculos, a Irmandade de Akasha fragmentou-se em diversas escolas de pensamento. As escolas primárias são aquelas que pregam o desenvolvimento da mente e o desenvolvimento do corpo. A perfeição da natureza humana é a chave para ambos. A paz interior é alcançada quando se comprehende as formas e limitações de cada um. Uma pessoa precisa compreender a si mesmo para que possa compreender o Todo Cósico e o seu lugar nele.



"Há tantos caminhos para a Ascensão quanto há pessoas que tenham Ascendido." A lógica de Montanha Suave encaixou-se perfeitamente na psique de Brisa de Outono. Fazia tanto sentido que machucava seu cérebro.

"Em encarnações contínuas, levamos lentamente nosso Avatar rumo à Ascensão." Os chutes e socos de Águia Furiosa continuavam. Agora era como se três ou quatro imagens dele atravessassem a plataforma.

"Como eu posso obtê-la?" Ela praguejava e tentava livrar sua mente de todos os pensamentos.

"A Ascensão não é uma posse." Águia furiosa apagou vinte velas a quase três metros de distância com um chute.

"Mas como alguém a alcança? Por que devemos tentar encontrá-la se caminhamos naturalmente rumo a ela?" Os lábios de Brisa do Outono proferiram lentamente as palavras, mas seus pensamentos eram projetados de sua mente com mais clareza. Ela não podia mais conter sua necessidade por respostas.

"Forje o corpo naquilo que ele deveria ser. Una-se às forças primordiais do Padrão e focalize-as através de você. Torne-se o ser superior que você é." Águia Furiosa realizou uma voadora poderosa para atravessar toda a extensão do salão de treinamento, desde a plataforma até a parede distante que o limitava, e com um chute

reduziu uma estátua de pedra com o dobro do seu tamanho a um pó que lembrava fumaça para depois recuar de volta ao chão, ainda com uma perna equilibrada em pleno ar.

"É a vontade de sua mente." Os pensamentos de Montanha Suave giravam para envolver Brisa do Outono. Parecia que a mente do velho estava dentro da dela. Como se ele fosse ela. Como se ele estivesse em todo lugar. Ela sabia que Montanha Suave estava certo; não havia dúvidas quanto a isso. "Você precisa pensar dentro de sua mente até um único ponto; deste modo a mente humana englobará o Todo Cósico."

Com muito poder surge muita responsabilidade. A hubris fica no caminho de muitos. Esses indivíduos são o combustível para a Guerra da Ascensão — forragem para o ciclo cósmico. O objetivo da Irmandade de Akasha é a Ascensão pessoal. Tenha uma mente pura. Lembre-se de que a meditação e o ser são os métodos de alcançar a iluminação e, através da iluminação, a Ascensão. Não seja distraída pela necessidade de lutar. Não hesite em destruir aqueles que bloqueiem seu Caminho ou impeçam o Fluxo.

"Compreendendo o mundo? Sentindo-se separada dele? Perdida na Umbra? Tornando-se uma Adormecida para nunca mais pensar nisso?"

"Ninguém sabe. Poucos dos que Ascendem retornam. Aqueles que conseguem fazê-lo nunca conseguem durar muito tempo no Reino. Uma vez que a forma esteja saturada de Quintessência, o Padrão físico começa a se dissolver. Ele não consegue mais encontrar uma representação neste plano de existência, pois é muito grande para adaptar-se." A voz de Águia Furiosa parecia ser pronunciada de modo a alcançar os ouvidos de Brisa do Outono e apenas os ouvidos dela.

"Tais poderes transcendem a razão que compõem aquilo que sentimos."

Há uma verdade maior que a Irmandade de Akasha busca. Ela não pode ser encontrada nos estudos aprendidos ou em horas de ensinamento. O objetivo só pode ser demonstrado através de exemplos. O indivíduo precisa olhar profundamente dentro de si e invocar a força e a visão necessárias para descobrir o que é ser. O ato de tentar fazer continuamente atrapalha isso. O processo é natural e precisa ocorrer com uma concentração intensa até que possa ocorrer naturalmente. Como o leito de um rio direciona o fluxo da água, o Avatar do mago também precisa aprender a direcionar o Primórdio.

"Mente em paz. Obtenha o Equilíbrio. Sinta a euforia intensa dos Puros impelindo dentro de você. Ser transcende o espaço e o tempo. Está em todo lugar o tempo todo."

"Como eu posso alcançar isso?" Sua mente disparava. Através do seu elo mental com Montanha Suave, ela observava seu corpo ser inundado pela Quintessência que formava os Padrões que estabeleciam o Reino.

"Não somos seus professores." As palavras e pensamentos pararam. "Você precisa alcançar isso sozinha. Só podemos guia-la até o sopé."

"Você precisa escalar a montanha sozinha. A Ascensão só pode ser alcançada através dos próprios esforços de uma pessoa."

"Aperfeiçoe seu corpo para que a mente tenha seu lugar adequado. Se o corpo for fraco, ele diminui a vitalidade do cérebro. Arruine seu cérebro e você arruinará sua mente."

Brisa do Outono sentia seu elo com Montanha Suave enfraquecendo.

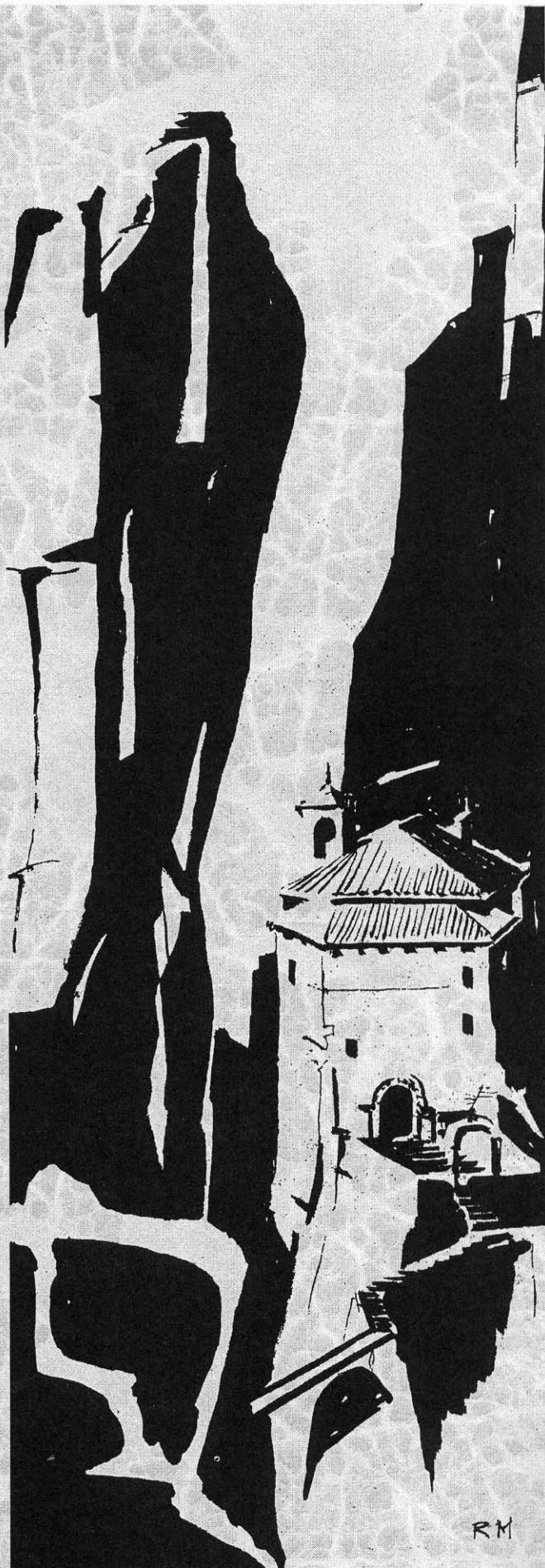
"O objetivo é aperfeiçoar seu corpo, mas, como isso requer pensamentos, a mente precisa treinar a si mesma para concentrar sua vontade nos pontos mais comprimidos. Você não deve pensar sobre isso. Permita que sua mente encontre seu próprio caminho. Seja. O Avatar é o guia."

Brisa do Outono agarrava os pensamentos e palavras deles, mas sua mente ainda estava escapando.

"O corpo precisa permanecer flexível. Uma pessoa precisa concentrar-se para purificar seu corpo dos venenos e matérias estranhas."

Brisa do Outono ajustou sua postura e apoiou-se nos pensamentos com sua mente.

"Descarte os pensamentos fatigantes. A concentração é a chave." Águia Furiosa parou seu corpo numa postura estável. Seus pés permaneceram parados, mas sua forma começou a deslizar ao longo da construção de tijolos até que ele atravessou o aposento. Com um salto poderoso, ele voltou à plataforma.



RM



"Abra seus olhos para aquilo que é chamado de 'Ascensão'."

"Harmonize-se com o Todo, e o Todo irá guiá-la. Esteja em seu estado mais eficiente. Apoie-se nele. O que você está tentando alcançar? Seja; não faça."

A Irmandade de Akasha aplica um princípio básico de cada vez. Um grupo de idéias pode estar relacionado a um indivíduo. Esse indivíduo precisa decidir qual idéia é mais importante, encontrando o princípio no qual seu Avatar precisa se concentrar.

O questionamento por parte do estudante é uma parte importante do processo; as pessoas não podem aprender realmente aquilo sobre o qual não estão interessadas. A purificação e prática do Dô seguindo as orientações fornecidas por um Mentor são necessárias para se obter uma compreensão completa.

Brisa do Outono sentiu seus pensamentos vagando para épocas felizes; ela se concentrou no Fluxo.

"Nunca desista da trilha ou deixe de aprender, prendendo-se a uma única perspectiva sobre a existência. Expanda seus sentidos."

"Purifique seu corpo. Seja como for preciso para purificar-se. Sem isso, você nunca alcançará a Ascensão."

"O corpo deve estar livre dos poluentes que os homens-fera chamam de Wyrm. Não seja corrompida. Seja verdadeira consigo mesma. Purifique-se daquilo que a adoece. Sua mente, corpo e espírito devem correr tão limpos quanto as corredeiras geladas e cristalinas da montanha."

"Obtenha harmonia com seu coração. O resto seguirá. Todas as coisas encontrarão seu lugar apropriado no tempo."

"Proteja-se do fogo que queima profundamente no seu interior. Abasteça-o e faça-o crescer. Aumente-o até que seu Padrão seja consumido."

"Vamos com calma." A inundação repentina de informações atravessaram a mente de Brisa do Outono rápido demais.

"Vá até a cidade e implore por um pouco de arroz."

Quem havia dito aquilo? Seus pensamentos se fragmentaram. Ela sentou no templo vazio outra vez. Seus olhos piscaram na escuridão. Ela balançou seus braços e endireitou a coluna.

Os membros da Irmandade de Akasha sempre levaram suas vidas num estilo monástico. A meditação acontece em templos e, durante os estados de meditação intensa, o Mentor "aparece" para seus estudantes através do uso da Esfera do Tempo ou por meio das Esferas da Correspondência ou Tempo. Este estado de recolhimento fornece uma paz de espírito aos Irmãos. Através da utilização do Segundo Nível da Esfera da Mente, é fácil para um Irmão discernir um ensinamento verdadeiro de um falso.

Brisa do Outono deixou o templo vagarosamente. Ela simplesmente curvou-se para mostrar seu respeito, à medida que colocava sapatos de pano em seus pés calejados. Ela amarrou suas roupas de viagem com uma faixa e afastou-se do sopé da montanha cercado de árvores.

A pequena vila na base do vale era o local onde ela encontraria arroz — e com o arroz viria outro dia para buscar a Ascensão.

O Coro Celestial



Protetores da Fé

Harmonias que não ouvimos criam as harmonias que ouvimos, e despertam a alma para a consciência da beleza, mostrando a essência de outra forma; pois as medidas de nossa música não são arbitrárias, mas sim determinadas pelo Princípio de que o trabalho é dominar a matéria e trazer o padrão para a existência.

— Plotinus

O Irmão Randall Dexter ajoelhou-se para examinar a jovem. Ela havia sido seriamente espancada, e Dexter conseguia detectar uma contusão grave e vários ossos quebrados. Ela provavelmente morreria se não fosse atendida imediatamente. Dexter olhou rapidamente para a entrada do beco onde se encontrava a mulher. Não vendo ninguém, começou a cantar silenciosamente. Ele curou os ferimentos mais graves passando suas mãos levemente sobre o corpo da mulher. Ele levantou enquanto ela recobrava os sentidos vagarosamente.

O Coro Celestial continua sendo assombrado pelo seu passado. Embora ele tenha uma longa história de orientação e proteção dos Adormecidos, ele é lembrado com muita freqüência pelo seu envolvimento com a Inquisição. Infelizmente, alguns membros radicais do Coro Celestial utilizaram a Inquisição para encontrar e punir magos culpados de terem crenças ou filosofias que estes fanáticos julgavam incorretas. Outras Tradições gostam de esquecer

que os Adormecidos foram os responsáveis principais pelas atrocidades da Inquisição e colocam a culpa no Coro Celestial. Embora o Coro — como todas as Tradições — sempre tivesse seu contingente de fanáticos, a maioria desses membros está mais preocupada com a mão da piedade do que com o punho da disciplina. Os caluniadores do Coro ignoram com muita facilidade o bem que ele já realizou.

Mais do que qualquer outra Tradição, o Coro Celestial está preocupado com o bem-estar dos Adormecidos: o objetivo do Coro é ajudar a conduzir todos rumo à Ascensão. Embora muitos magos levem uma vida enclausurada de meditações repletas de cânticos, muitos outros servem aos Adormecidos de diversas maneiras. Alguns o fazem através da vigilância contra muitos dos males no Tecido — os Membros, os Nephandi, a Tecnocracia, até mesmo alguns Adormecidos. Outros servem aos Adormecidos atendendo àqueles em necessidade: prestando auxílio a vítimas inocentes em regiões de guerra; ajudando os desabrigados, viciados e outras almas perdidas dos problemas urbanos; ou meramente viajando de lugar em lugar, socorrendo os Adormecidos da maneira que puderem. Os missionários tornam-se parte importante da comunidade local, fontes de força espiritual, consolo e incentivo. Obviamente, eles nunca são reconhecidos como magos e são vistos de forma mais mundana: o médico numa clínica local, o missionário, o padre da paróquia ou o assistente social.



"Como você está se sentindo, moça?" Dexter perguntou.

A mulher colocou a mão sobre a cabeça, encolhendo-se. Sua resposta limitou-se a um gemido baixo. Dexter pegou sua mão e ajudou-a a se levantar. Ele a reconheceu das ruas: outra prostituta. Eles até conversaram numa ocasião. Ela provavelmente havia sido surrada pelo seu gigolô por causa de alguma suposta ofensa. Talvez ela tivesse sido mais uma vítima de um programa que não deu certo.

"Eles estão atrás de você, irmão," a mulher disse. "Eles tramaram isso contra você. É melhor você fugir enquanto ainda pode." Ela se apoiava em Dexter e olhava ao seu redor, assustada, confusa e ainda atordoada. A princípio vagarosamente e depois com clareza, ele percebeu que havia caído numa armadilha com uma isca que não podia ignorar.

O cantar dos pneus fizeram com que Dexter se virasse rapidamente para a entrada do beco: um imenso Cadillac preto bloqueava a saída. "Homens de Preto?" Dexter pensou, confuso. Quatro homens saíram do carro, realmente vestidos de preto, mas não nos uniformes sóbrios da Tecnocracia: ao invés disso eles vestiam jaquetas de couro e sobretudos, de onde puxavam suas armas. Ele também já havia visto estes homens antes: capangas de um criminoso local, cujos negócios com drogas e prostituição estavam sofrendo com a presença de Dexter na comunidade.

Magos costumam fazer inimigos facilmente, mas poucas Tradições além do Coro Celestial obtêm inimigos apenas ajudando as pessoas. Certamente os membros do Coro que se sintam chamados para combater os males infinitos do universo provavelmente farão inúmeros inimigos. Contudo, mesmo aqueles que auxiliam os Adormecidos desamparados provavelmente irão chamar uma atenção indesejável. Embora o uso indiscriminado de mágicas atraia a Tecnocracia, obviamente as atividades bem-intencionadas de alguns membros do Coro também atraem a atenção de Adormecidos que se beneficiam do sofrimento dos outros: traficantes de drogas, alcoviteiros, chefões do crime e outros.

Os capangas correram rapidamente através do beco, provavelmente interessados em levar Dexter com vida. Ele contemplou a luta. Poderia vencer os capangas Adormecidos facilmente, até mesmo com mágica coincidente. Mas a presença da mulher criava um problema óbvio. Ela provavelmente seria atingida no meio de qualquer troca de tiros que ocorresse, e ele não estava disposto a correr este risco. Ela obviamente era sacrificável o suficiente para que os capangas a tivessem surrado e utilizado de isca. Ele duvidava que eles agora demonstrariam qualquer compaixão pela segurança dela.

Ele retirou uma pequena esfera de prata do bolso da sua jaqueta, e então arremessou-a contra o chão. Uma nuvem de fumaça começou a sair de dentro da casca quebrada, escondendo-o dos quatro homens. Pegando a mulher pela cintura, ele começou a subir pela parede de um dos prédios que cercavam o beco. Ele esperava que a mulher ainda estivesse atordoada demais para perceber realmente o que estava acontecendo enquanto eles escalavam o prédio mais rápido do que

seria possível. Dexter sentiu a névoa gélida do Paradoxo estabelecendo-se sobre ele enquanto desafiava a realidade. Ele odiava quando isso acontecia, mas não havia outra opção naquele momento.

O Coro Celestial produziu seu lote de cavaleiros andantes, e poucos membros do Coro prescindem de algum tipo de treinamento em combate. O martírio não é uma característica incomum no Coro Celestial, mas aqueles que morrem em batalha costumam levar seus inimigos junto com eles. Embora certos fanáticos estejam dispostos a sacrificar os Adormecidos por um bem maior, a maioria dos membros do Coro não irá arriscar a vida dos inocentes que eles juraram guiar e proteger. São raros os covardes dentro do Coro, mas a Tradição evita conflitos sempre que possível. Do mesmo modo, até mesmo o mais pacifista dos membros do Coro pode ser um guerreiro corajoso quando necessário.

Dexter transpunha o telhado com sua carga que se debatia. Ele tinha apenas uma questão de minutos antes que os capangas começassem a vasculhar a área. Não era hora de ser gentil: ele apertou habilmente a carótida da mulher e ela caiu inconsciente. Ele voltou sua atenção para um abrigo próximo, que recebia mulheres agredidas, e ficava somente alguns quarteirões além. Vendo que o beco atrás dele estava vazio, ele o adentrou.

Ele bateu na porta dos fundos do abrigo. Ela se abriu parcialmente, e o rosto familiar de uma mulher observou-o através da abertura limitada por uma corrente. "Dex! Que diabos aconteceu?"

"Não tenho tempo agora, Sandra," Dexter respondeu. "Abra!" A porta fechou-se momentaneamente, soltaram-se as correntes e a porta voltou a ser aberta. Sandra gesticulou para que Dexter e sua carga entrassem, e fechou a porta grossa atrás deles, trancando-a. Dexter colocou cuidadosamente a mulher numa das diversas camas que preenchiam o pequeno cômodo.

"Como você encontrou essa aí?" sua amiga perguntou, examinando a mulher. Dexter apenas encolheu os ombros. Quanto menos dissesse melhor. Sandra havia aceito isso há muito tempo atrás. Ela aprendeu a amar seu amigo devido à sua generosidade e permitia que ele tivesse seus mistérios. Ele responderia quando estivesse pronto.

Os membros do Coro costumam juntar seguidores por onde passam. O mago e seus seguidores têm uma relação recíproca: enquanto os seguidores normalmente dependem do mago pela sua orientação e consolo, às vezes o mago precisa da ajuda de seus seguidores. A maioria deles não terá conhecimento sobre a natureza verdadeira do mago; eles apenas o vêem como um indivíduo dinâmico e dedicado. Às vezes, se o mago aprender a confiar o suficiente em alguém, ele pode compartilhar seu segredo.

Eles estavam num escritório particular no segundo andar do abrigo. "Você ficará bem?" Sandra perguntou. Dexter estava olhando de relance a rua através das persianas. Ele encolheu os ombros. Não havia como os capangas adivinharem que ele estava ali, mas de qualquer modo ele não queria colocar ninguém em risco.



"ELA ficará bem?" ele respondeu.

"O de sempre," Sandra disse indiferentemente. "Daremos um banho nela, um lugar pra ficar e vamos torcer para que ela fique longe das ruas. Provavelmente ela estará fazendo programas outra vez dentro de alguns meses." Sandra olhou seu amigo de perto e disse, "Obviamente você nunca pode adivinhar. Talvez você tenha acabado de mudar a vida dela, da mesma maneira que mudou a minha." Sandra sorriu carinhosamente, não se assemelhando de forma alguma à viciada sem lar da qual Dex tornou-se amigo, cinco anos atrás.

Muitos membros do Coro acreditam que uma única vida salva, um único espírito protegido, vale qualquer tipo de risco e sacrifícios pessoais. Alguns membros do Coro podem fazer votos de abstinência e pobreza, mas dificilmente essa é a regra. Outros membros do Coro ainda mantêm atividades sexuais, assim como um interesse por questões financeiras. Mesmo assim, freqüentemente é com uma compreensão da natureza efêmera do dinheiro e da satisfação sexual. Mesmo aqueles que permanecem desligados de qualquer pessoa em particular nunca estão sozinhos: eles estão cercados de seguidores atenciosos e amáveis, bem como das memórias de seus êxitos pessoais e da veemência do seu compromisso.

Dexter sentou-se sozinho no escritório, com os pés numa mesinha. Ele inclinou a cabeça para trás e fechou os olhos. "O que fazer?" ele se perguntava. Ele estava aqui há menos de um ano, mas já percebia a mudança na comunidade. Os rostos das pessoas pareciam iluminados pela esperança, e as ruas pareciam menos sinistras do que antes. Infelizmente, ele estava começando a criar inimigos. Ele sabia de suas experiências que inimigos poderiam ser ignorados ou evitados apenas por um certo tempo. Era hora de agir.

Ele acariciou a cruz em seu peito, passando o dedo no pequeno sol brilhante no centro dela. Silenciosamente, ele fez uma súplica ao Uno. Ele deveria entrar em guerra com seus inimigos? Ele poderia vencer facilmente um chefe do crime, mas gostaria de lidar com um exército de capangas imbecis? Isso valia o risco de possivelmente alertar a Tecnoracia? Ele deveria simplesmente ir embora, deixar seus seguidores enfraquecerem-se e afastar-se da Ascensão depois que ele os havia levado tão longe?

Muitos interpretam comumente o Coro Celestial como uma religião em si. Ao invés disso, ele é uma crença compartilhada: todas as religiões são manifestações do Uno, todas as criações no fim das contas pertencem outra vez ao Uno. Embora o Coro tenha sido predominantemente cristão durante séculos, ele engloba membros de várias tradições religiosas. Do mesmo modo, diversas facções coexistem dentro do Coro; uma questão debatida há muito tempo é se o Uno deveria ser visto como um homem, uma mulher ou nenhum dos dois. Independentemente disso, a maioria dentro do Coro acredita que todos os deuses são máscaras do Uno, e tudo o que eles podem fazer é discutir as máscaras. O Uno desafia a compreensão verdadeira.

Dexter suspirou. Ele progrediu muito para simplesmente ir embora e abandonar essa gente. Ele sabia que sua vida não seria fácil se escolhesse essa trilha. Ele poderia ter optado por uma vida de solidão contemplativa numa Capela distante, mas este era seu Destino. E os caçadores de Nefandi pensam que o trabalho deles é difícil...

O Culto do Êxtase



Reveladores em Sonhos

O Grateful Dead é a melhor resposta atual para a bomba atômica.

— Joseph Campbell, "Ritual and Rapture"

Jank atravessou rapidamente o túnel escuro e úmido, passando por números de setores gravados na tinta que descascava das paredes. Ele saiu do piso mofado de concreto do corredor do estádio e emergiu no paraíso. A luz brilhante do sol lançou uma explosão de cores cintilantes e prismáticas diante dos seus olhos, à medida que corpos esbeltos, flexíveis e ondulantes em roupas copiosamente tingidas com corantes rodopiavam e giravam à sua frente. Traçados leves de fumaça flutuavam delicadamente no ar. Papoula graciosa e cânhamo almiscarado. E a música — a música sagrada envolvia-o como um ventre abençoado e conduzia-o junto da multidão.

As propostas esotéricas do Culto do Êxtase estão codificadas secretamente no seu nome. O termo "êxtase" vem da expressão grega "ex stasis," ou "fora da estase." Esta Tradição foi fundada literalmente para romper a Realidade Estática através da exploração de todos os aspectos do potencial humano. Sua missão é simples, mas facilmente mal interpretada: se a Realidade Estática for reforçada ao restringir-se as possibilidades, é trabalho do mago em ex-stasis explorar outras trilhas. Eles confrontam de frente aquilo que o resto do mundo teme — as sombras nos planos interiores.

Muitas outras Tradições vêem o Culto como uma turba irresponsável de sensualistas obcecados em si mesmos que precisam de determinados "vícios" para realizar suas mágikas. Na verdade, eles são uma força de liberdade e consciência num mundo de Adormecidos escravizados, libertadores que utilizam as ferramentas poderosas e proibidas da iluminação. O Culto do Êxtase oferece continuamente e sem hesitar oportunidades de avanço para um mundo desconfiado e ingrato, lançando alegremente sua pérolas mágikas para os porcos. Ele vivem de acordo com a crença de que não devem nem forçar nem evitar o Despertar dos outros. No seu desvio herético dos padrões políticos, sociais e pessoais ortodoxos do seu tempo (ortodoxias que constituem verdadeiramente o "Politicamente Correto"), o Culto do Êxtase contribuiu mais para o Despertar coletivo da humanidade do que qualquer outra Tradição.

No meio daquele paraíso oscilante, Jank pressentiu uma ruptura grave. Alguém não estava se divertindo. Ele sabia quem era antes mesmo de vê-los: dois homens vestidos em ternos de poliéster, muito velhos e apertados. Suas barrigas protuberantes sobressaíam por cima de cintos onde haviam sido feitos furos a mais, e seus braços estavam cruzados e dobrados acima de seus peitos, como se estivessem protegendo seus corações do amor que se propagava da multidão excitada. Suas bocas franziam-se em trejeitos e seus olhos ardiam. Eles eram os autodenominados, embora involuntários, guardiões da realidade estática, os soldados nas trincheiras das guerras da realidade — em suma, os "tiras". Jank observou sarcásticamente a pena momentânea que sentia daqueles homens, que o observavam carrancudos quando cruzavam

seu olhar. Afinal de contas, eles eram brutamontes que queimavam aldeias na sua guerra do Vietnã pessoal contra o abuso da essência. Eles engrossavam as fileiras de uma guerra que jamais poderiam vencer, mas na qual não podiam deixar de lutar. Ele se entregou àquele momento de pena, marcou a posição deles e prosseguiu em direção à multidão calorosa, vibrante e convidativa.

O Culto do Êxtase tem por diversas vezes desconcertado os magos da Tecnocracia ao longo de sua história pitoresca. Como pregadores de peças, eles estilhaçam a própria essência de paradigmas aparentemente inabaláveis. Embora tenham perdido muitas batalhas contra a máquina de guerra tecnocrática, eles também se infiltraram nas instituições que sustentam a realidade estética, para então fragmentá-las a partir do seu interior. Quando os cruzados forçaram os adoradores de Pâ e Dioniso a converterem-se, o Culto do Êxtase simplesmente entrou clandestinamente na Igreja. Secretamente eles encorajaram a libertinagem dos religiosos, as adorações arrebatadas e a maior das heresias — a adoração de Deusas — através da instituição do Culto à Virgem. Embora a Igreja tenha conseguido dessexualizar seus padres, transformando interesses sexuais remanescentes em perversões, as chamas de liberdade do Culto do Êxtase continuam a arder com toda sua força através da teologia da libertação.

Jank movia-se através da multidão delirante, atraído por uma presença calorosa e acolhedora. Seu corpo agitava-se junto aos deles, e ele se perdeu naquela sensação — roçando aqui, tocando ali e abraçando outro completamente antes de continuar rumo à presença acolhedora. Ele viu primeiramente os cabelos dela — uma delicada tempestade dourada que parecia mover-se em câmera lenta, confundindo-se com seu singelo vestido branco. Ela se movia com desembaraço e graça, uma visão de sensualidade exuberante e poder extraordinário na luz calorosa do sol da tarde. A visão de Jank tornava-se embaçada à medida que seus outros sentidos eram impelidos a trazer-lhe informações muito mais intensas e urgentes. Ele sentia o seu cheiro, sabia que o seu nome era Maura e que havia Despertado recentemente. Eles sorriam juntos, e uma energia arqueada e serpenteante subia por toda extensão da espinha de Jank.

Eles dançaram descalços na grama, girando em círculos cada vez mais próximos. Eles esqueceram os corpos jovens e delicados que dançavam ao redor, e que às vezes acariciavam-nos quando passavam. Jank segurou o laço na bainha do vestido de Maura e puxou-a em sua direção. Eles se moviam como um só junto com a música que agora era indistinguível dos seus corpos entrelaçados. Por um momento, a mente racional de Jank retornou e ele percebeu com interesse que, subitamente, havia uma camisinha em seu bolso. "É uma coincidência," sua mente observou, "que mesmo em meu estado inconsciente eu tenha decidido não contar apenas com a coincidência. É notável." E então ele cedeu outra vez, tomado pelo entusiasmo.

Virtualmente todos os membros do Culto do Êxtase acessam as porções de suas mentes que alteram a consciência e exaltam seus espíritos por meio de explorações de fisicidade. Através da dança, comida, teatro ou prazer sexual, eles celebram a união dos seus seres físicos sagrados como a transcendência sagrada da eternidade. A Tecnocracia obteve poder e destituíu a humanidade das maiores fontes de potencial para o Despertar ao tornar a sexualidade algo demoníaco. O Culto do Êxtase serve como uma lembrança para

uma população amedrontada e reprimida sexualmente de que a energia sexual fluindo livremente é sempre uma força benéfica, e que ela só se torna danosa ao ser coibida, detida ou evocada quando não é bem-vinda.

Os magos da convenção difundem a idéia de que o Culto do Êxtase aprova todas as formas de sexo. Para o desgosto de magos mais "convencionais," isso também inclui práticas "incomuns" — dominação, alteração corporal, sadomasoquismo e outros. Muitos Cultistas reconhecem o limite tênue entre o prazer e a dor, e vêm uma Trilha transcendental através de ambos. Fiel às suas crenças, contudo, o Culto do Êxtase não admite o sexo forçado, estupro, molestamento e pederastia, e estes são repreendidos de forma ainda mais severa do que pela maioria da população; essas perversões violam a integridade do eu interior de uma pessoa e corrompem o que deveria ser divino. Infelizmente, muitos fora do Culto vêem todas as formas de sexo como sórdidas e tudo como perversão.

O sucesso fenomenal do Culto ao desencadear a revolução sexual das décadas de 60 e 70 começou a causar um Despertar em massa ao redor do mundo, fazendo a Tecnocracia retaliar com medidas drásticas, tornando o sexo algo atemorizante e mortal. Contudo, o Culto do Êxtase resiste e procura ativamente uma solução para a crise da AIDS que se coloca entre a humanidade e o Despertar em massa.

Jank e Maura terminaram seu devaneio e estenderam-se tranquilamente sobre o gramado do estádio. Eles deitaram em silêncio, respirando profundamente no crepúsculo. Nuvens delicadas de fumaça flutuavam ao seu lado, o cheiro íntimo e familiar despertava visões delicadas que brilhavam à margem de suas percepções. Jank sorria devido ao poder do enlevo causado pelo contato; com sua sensibilidade Desperta e domínio sobre o Tempo, não havia mais necessidade de entorpecentes. Ele olhou para Maura e examinou profundamente o espírito da jovem maga. O poder caloroso e úmido dela crescia impacientemente, como um jovem dragão. O par aconchegou-se um nos braços do outro e sentiu o mundo respirar com eles à medida que as estrelas começaram a quebrar através do céu que escurecia.

A mentira poderosa disseminada para desacreditar o Culto do Êxtase é de que eles usam e defendem o uso de todos os tipos de drogas. A verdade é muito mais complexa e não pode ser reduzida a um slogan ingênuo. O Culto do Êxtase defende a responsabilidade pessoal em alterações conscientes, rejeitando a noção de que se permita que qualquer um restrinja as opções dos outros. No entanto, eles não acreditam que todas as drogas sejam iguais.

A maioria dos membros do Culto respeita os alucinógenos — reverenciados há séculos pela humanidade como substâncias sagradas — mas rejeitam os tranqüilizantes, estimulantes e remédios prescritos que disfarçam as doenças sem curá-las. Eles se referem aos alucinógenos como drogas de "abrir-se" e "aproximar," acreditando que a sua utilização sensata pode impelir os seres

humanos rumo a grandes revelações, conhecimentos e alegrias. Entretanto, o álcool, a nicotina, os barbitúricos e a cocaína são chamados de drogas de "fechar-se" e "fugir," pois reduzem o valor da dor e felicidade, que são partes tão essenciais da vida.

No entanto, o Culto do Êxtase se divide quanto ao uso de alucinógenos sintéticos como o LSD. Alguns adotam-nos como versões mais potentes dos alucinógenos naturais, enquanto outros acreditam que apenas as drogas "naturais" criam revoluções verdadeiramente naturais. A maioria dos magos do Êxtase percebem que o poder liberado pela mente requer uma mão firme, e desaprovam viagens inconseqüentes.

Como tanto os alucinógenos naturais quanto artificiais têm muito poder, as forças da ordem manipularam política e militarmente as instituições para reprimir as drogas de "aproximar," até mesmo em cenários tradicionalmente religiosos, enquanto inundaram o mercado com drogas de "fugir," recorrendo até mesmo à CIA, influenciada pelos Tecnomantes para importar grandes quantidades de cocaína para os EUA. Muitos Cultistas temem que os Progenitores estejam relacionados com essas drogas, e de que eles usem seus próprios compostos químicos para escravizar os Adormecidos de forma ainda mais profunda.

Jank flutuou extasiado através das reversas profundas de poder almejado e atraente enquanto curava feridas antigas. Gradualmente, uma vibração longa e grave zuniu através dele. Ele respondeu a isso num nível celular e aproximou-se dela como uma criança se aproxima do seio da mãe. A vibração trouxe-o de volta à superfície, e ele emergiu outra vez no estádio. O público fazia a "hola" com os braços e isso fez com que ele saísse das reversas de desejo, voltando ao ar, como um balão colorido preso a uma corda. Ele navegou nas alturas e viu a multidão abaixada como um mandala rodopiante e mutável de energia medicinal. Maura também estava lá, usando seus poderes tumultuantes para alimentar o mandala vivo que pulsava junto com a música. Uma presença ilimitada cercava-os e envolvia-os. "Ondas na água parada..."

O Culto do Êxtase reverencia a música acima de todas as outras formas de exploração consciente, embora mesmo eles quase não entendam os efeitos mágicos da música. Ela parece desafiar uma classificação óbvia. Alguns membros acreditam que a música é parte da vibração fundamental que originou a realidade e a vida. Talvez a compreensão dos acordes e pausas na música trarão uma compreensão intuitiva dos acordes e pausas do Universo. Talvez essas harmonias sagradas guardem a chave para a Ascensão.

Os magos da Tecnocracia não têm nenhum meio real para impedir a música, embora tenham obtido algum sucesso ao transformar comercialmente a música numa banalidade. Entretanto, eles fracassaram totalmente na sua tentativa de remover a música transcendental das mãos dos Adormecidos, e ainda mais dos magos. Tentativas estabanadas de banir músicos e colocar etiquetas de advertência em álbuns normalmente são mal-sucedidas, embora tentativas recentes tenham obtido mais sucesso. A maioria dos membros do Culto do Êxtase tira proveito da legalidade e disponibilidade da música e tornam-se músicos ou adoradores ávidos





da música. Muitos empregam a música e a dança como foci para suas mágikas. Embora raramente eles concordem sobre quais músicas têm o maior potencial para levar à Ascensão, os membros extremamente independentes do Culto do Êxtase deixam de lado suas diferenças para desfrutar juntos a música num silêncio abençoado.

Esta abertura a todas as formas de sensação expõe o lado negro da Tradição. A transcendência sensual abre as portas para as paixões. Ódio, fúria, ganância, luxúria irracional e imoral — essas também são paixões, e talvez os Cultistas do Êxtase sejam mais vulneráveis do que a maioria dos magos ao lado bestial de suas naturezas. O vício por um estado transcendental também se torna uma praga para os Cultistas; alguns esquecem como viver sem sentidos ampliados artificialmente, ou tornam-se obcecados com novas formas de estimulação. Por mais estranho que pareça, a disciplina é mais importante para os magos do Êxtase do que para praticamente qualquer outra Tradição. Perde-la é o mesmo que se tornar tudo aquilo que é desprezado pela Tradição.

Uma explosão de risos chamou a atenção de Jank para os dois policiais com roupas simples à medida que eles cambaleavam e rodopiavam frente a visões além da sua compreensão. Os drogados apontavam para eles e riam, mas o coração de Jank congelou ao ver o terror e desespero estampados no rosto dos policiais, que subitamente começavam a tropeçar. Jank virou-se para Maura: "Pare com isso."

Ela simplesmente observava com um semblante frio os policiais dançando. "Por quê?" ela respondeu. "Eles são apenas dois porcos. Eu conheço tipos como os deles; adoram molestar as pessoas." Ela voltou sua atenção para os policiais; "Alegrem-se um pouco, rapazes."

"Não está certo," Jank respondeu. "Pare com isso."

"Por quê? Eles estavam incomodando aqueles caras ali. Eles poderiam nos incomodar também. Eu não os estou machucando, apenas dando algo para que possam pensar."

Jank segurou o pulso dela; "Pare com isso. Por favor." Sua voz era cortês, mas firme. "Algumas pessoas nunca conseguem ver através dos seus antolhos. Talvez eles nunca devam. Mas eles precisam chegar sozinhos a esta decisão. A Ascensão é um afago, não uma porrete. O outro lado da liberdade é a responsabilidade. Deixe-os ir."

Maura cessou o subterfúgio mental, permitindo que os policiais se beneficiassem da sua própria cegueira. "Obrigado," disse Jank enquanto largava seu pulso.

"Eu não pretendia nada com isso," insistiu Maura, olhando para ele com nervosismo, temendo uma repreensão maior.

Ele sorriu e segurou ambas as suas mãos. "Eu tenho certeza que não, mas você precisa ter cuidado." Ele apontou para a multidão em torno da confusão ao seu redor; "Aqui está um mundo de beleza e esplendor. Quanto mais eu o vejo, mais o amo. Quanto mais o amo, mais eu o vejo. Quanto mais eu vejo a beleza e amo o esplendor, mais o mundo torna-se belo e esplêndido. Você o vê? Num instante eu posso parar o mundo e refazê-lo, e nem mesmo todos os poderes do inferno podem me impedir. Acredite, minha jovem — acredite e exalte. Você reflete a perfeição do universo, e por sua vez o mundo reflete a sua crença e exaltação."

Ela acariciou os cabelos dele; "Você até que é bonitinho também. Um tremendo gato!" Eles se abraçaram, caíram juntos enquanto riam e perderam-se em meio à música.

Os Oradores dos Sonhos



Dançarinos Primordiais

O poder do mundo sempre funciona em círculos, e tudo tende a ser redondo.

— Black Elk, Black Elk Speaks

Anelise andava sobre as pegadas dos seus próprios sonhos naquela noite. Ela dançava

nos braços da Mãe Terra. Seus companheiros batiam suas palmas calejadas contra os tambores bem lubrificados, cujos ritmos cadenciados levavam Anelise cada vez mais fundo rumo à nascente da sua própria alma-espírito. Enquanto a cadência das batidas dos tambores aumentava, o xamã, Águia Risonha, colocou um pequeno tambor nas mãos de Anelise.

"Junte seus sonhos aos nossos, Anelise. Os ritmos de Gaia são os ritmos das batidas do seu coração, os ritmos da sua própria imaginação."

Os Oradores dos Sonhos vêm o mundo como uma entidade onde cada peça, desde o menor dos pedregulhos até a maior das baleias, têm a sua função. O conglomerado de matéria e vida combina-se para criar a unidade normalmente chamada de Gaia ou a Mãe-Todo. Seus rituais freqüentemente envolvem música e tambores. Os Oradores dos Sonhos acreditam que a batida rítmica dos tambores é extremamente útil para guiar a mente e o corpo até um estado em que a iluminação verdadeira possa ocorrer. Neste estado de iluminação, tudo, desde curas até a contemplação da natureza do universo, é mais fácil de ser realizado.

Olhando para baixo, Anelise podia ver suas pegadas na areia da praia. Ao mesmo tempo em que ela fazia as pegadas, elas mudavam e transformavam-se. Uma encheu-se de água e rodopiou até desaparecer, enquanto outra rapidamente tornou-se o lar de um pequeno caranguejo. Outra ainda revelou a beleza perolada de uma concha.

"Podemos agir em harmonia com o mundo, Anelise. A Realidade dos Tecnomantes é uma realidade estéril, destinada a morrer solitária. A nossa é a Realidade de Gaia. Nós sempre fomos e sempre seremos. Sabemos que nosso poder, nossa beleza verdadeira, vem da nossa conexão com o Todo. Sozinhos nós somos menos que o menor dos grãos de areia, a batida solitária de um tambor, mas quando nos

abrimos para o universo, somos tudo. Somos a Mãe-Todo e a tartaruga e a terra abaixo de nossos pés." O tom orgulhoso da Mãe Umbala era um contraponto aos ritmos cadenciados que fluiam através do corpo e da alma de Anelise.

Há algumas discussões sobre a consciência verdadeira em Gaia, mas todos os Oradores dos Sonhos acreditam na conexão fundamental que cada ser vivo partilha com todos os outros seres, e que a dança da vida é maior do que a soma de suas partes. A arte dos Oradores dos Sonhos talvez seja a mais antiga de todas as

Tradições. Suas raízes são encontradas nas profundezas da essência primordial de todos os seres vivos, de seus cérebros de lagarto, de suas almas. Tais poderes, embora brutos e primitivos quando comparados aos outros, têm conexões profundas com todos os aspectos da Realidade. É a Árvore Mundo das Tradições, e os Oradores dos Sonhos sentem-se à vontade ao escalar seus galhos e cavar por entre as suas raízes.

Mãe Umbala empurrou a cabeça de Anelise para debaixo das ondas, e ela podia sentir seu corpo sendo empurrado neste ou naquele sentido pela maré que rodopiava. O tempo passou num momento eterno, enquanto Anelise sentia o gosto do sal e da areia em sua língua. Ela tentou nadar, mas ela não conseguia encontrar a superfície. À medida que sentia seus pulmões roubando gananciosamente o pouco oxigênio que lhe restava, Anelise percebeu o poder espantoso do Todo e abriu sua boca para deixar que a água lhe arrebatasse — e num instante viu-se deitada sob trinta centímetros de água.

Colocando o tambor novamente nas mãos de Anelise, Mãe Umbala disse; "Você está purificada e pronta para receber o nome de Oradora dos Sonhos!"

Os Oradores dos Sonhos acreditam que a realidade criada pelos Tecnomantes é a causa principal da dicotomia que divide a mente e o corpo, a ciência e a natureza. Com o objetivo de fechar esta fenda nos novos Oradores dos Sonhos, a Tradição exige uma morte ritualística do eu dividido e o renascimento subsequente do todo. Esta jornada purificadora da morte e do renascimento também fornece aos novos Oradores dos Sonhos seu primeiro contato verdadeiro com a reserva primordial de poder constituída pelos sonhos, pela vida e pelas almas de todas as vidas. Até mesmo o corpo de Gaia é parte do coletivo: todas as suas pedras e a poeira, suas águas e ar pertencem a esta reserva. A partir desta grande reserva





VIII Lawrence Mutarelli 1998

de Ser, os Oradores dos Sonhos retiram seu poder e conhecimento. Todos os seres vivos estão conectados a esta reserva, e seus sonhos, medos e conhecimentos combinados vêm desta reserva e contribuem para ela. Os Oradores dos Sonhos encaram a retirada de poder do seu interior tanto como um direito como uma responsabilidade.

Enquanto Anelise se levantava e girava no círculo formado por Oradores dos Sonhos, o círculo da terra, ar e céu; ela podia experimentar a sensação de ter todos os seus sentidos preenchidos pelo poder arrebatador de Gaia. Seu tambor, como toda a Realidade, esticava-se firme e forte, e ela sabia que podia tocar a Realidade tão facilmente quanto tocava seu tambor.

“Enquanto você continuar sendo parte do Tecido que é Gaia, enquanto você fizer parte da grande dança da vida, da morte e do renascimento; enquanto você retribuir espontaneamente os poderes que Gaia lhe conceder, você poderá brincar nos campos da Mãe-Todo,” entoou Águia Risonha. Em meio à orquestra de tambores, ondas e pássaros. “Mas mantenha-se sempre fiel os ritmos de Gaia, para não ficar intoxicada com seus dons e rejeitar o abraço de sua Mãe. Assim como o ritmo que você toca no tambor em sua mão acabaria se arruinando se a madeira empenasse ou as cordas se partissem, a sua mágika também pode se perverter em poeira e morte se você negar a sua conexão com o resto do universo. Não se pode tocar sem um instrumento.”

O poder da mágika dos Oradores dos Sonhos surge da sua compreensão sobre a conexão complexa entre todos os seres vivos. É a habilidade de canalizar as energias do mundo que traz a mágika. Sem essa compreensão, os Oradores dos Sonhos acreditam que, na melhor das hipóteses, eles perderiam seus poderes, e na pior das hipóteses, que eles atuariam como um câncer sobre Gaia, quebrando as conexões que a mantêm íntegra. Como parte desta compreensão, a Tradição é constituída de magos das mais variadas culturas e origens. Curandeiros, pagãos, xamãs e ecologistas, entre outros, fazem parte desta Tradição diversa. Os Oradores dos Sonhos reconhecem que trilhas diferentes são necessárias para representar a totalidade das energias do mundo. No entrelaçamento de mentes observando o mundo sob ângulos de visão diferentes, a verdade como um todo pode ser vista. Com apenas um ponto de vista, uma pessoa só pode ver parte da verdade. Compreender parte da verdade pode ser muito mais perigoso do que não compreender nada.

“A mente e o corpo se uniram para criar algo maior do que qualquer um dos conceitos separados. No casamento dos dois reside a grandeza. Denegrir um é denegrir o todo. Não se perca em nenhum dos dois, Anelise,” acrescentou Mãe Umbala enquanto beijava a Oradora dos Sonhos recém-nascida. “Venha, nós já ficamos por tempo demais no reino dos espíritos esta noite! Alguém ai está com fome?”

Eutanatos



Remendeiros da Roda

Algo está errado, ela disse.

Lógico que está.

Você ainda está vivo, ela disse.

Oh, mas quem merece estar?

Esta é a Questão?

E caso seja, caso seja;

Quem a responde, quem a responde?

— Pearl Jam, "Alive"

Stan Edwards olhou fixamente o seu colega de escola deitado na cama do hospital e franziu as sobrancelhas; "Como você se sente, Jack?" Jack não conseguia responder. Ele esteve em coma nas últimas cinco semanas, e seus médicos disseram que suas chances de se recuperar, mesmo mantendo apenas uma parte de suas faculdades mentais eram desprezíveis. Jack Anderson, o craque do time da faculdade e do colegial, aprendeu finalmente que não era indestrutível. Não era à prova de balas. Parte da mente de Stan rejeitava aquilo que deveria ser feito, mas suas crenças eram fortes o suficiente para sobrepujar suas emoções. Stan focalizou sua vontade, concentrou seu poder como um punho cerrado

em sua mente e liberou este poder sobre seu amigo. O coração de Jack bateu brevemente e simplesmente sucumbiu diante da entropia interior.

Muitas das Tradições censuram as ações dos Eutanatos. Mas os Eutanatos não se importam. Eles se mantêm firmes em sua crença de que a morte não é fim da vida, mas simplesmente o começo de um ciclo sem fim. A morte é um aspecto necessário da vida, mais necessário para alguns do que para outros.

Às vezes, a tarefa de providenciar a Boa Morte incomodava Stan profundamente, um peso esmagador que seria perfeitamente capaz de deixar uma pessoa fraca de joelhos. Stan normalmente não era fraco, mas hoje sentia a necessidade de desabafar. Em momentos como este, ele via claramente o suicídio como uma opção viável. Ao contrário do que os outros magos de sua Capela acreditavam, Stan sentia a perda da vida de seu amigo tanto quanto qualquer outra pessoa sentia. Jack estava morto. Mesmo sabendo que Jack reencarnaria, Stan sentia muito a falta dele.

Os Eutanatos acreditam que sabem quando a hora da morte de uma pessoa está próxima, freqüentemente antes mesmo da própria pessoa saber. De tempos em tempos, eles auxiliam aqueles cuja necessidade de morrer é mais forte do que sua vontade de viver. Sua tarefa é considerada uma honra, um dos alicerces da filosofia dos Eutanatos. No entanto, a maioria das pessoas auxiliadas pela



Tradição rumo à trilha da reencarnação não seguem voluntariamente. Em muitos casos, os Eutanatos atuam como juízes e carrascos contra os indivíduos mais corruptos que encontram. Eles acreditam que o equilíbrio kármico proporciona novas oportunidades, novas opções para aqueles que são forçados a seguir seu caminho na vida. Para os Eutanatos, é simplesmente melhor fazer com que um tolo passe para sua próxima vida o quanto antes.

Stan vagou pelos becos escuros da cidade, tornando-se vulnerável, um convite para os indivíduos mais predatórios entre os não despertos. Um dos Membros da cidade chegou mais perto do que parecia conveniente, mas se afastou apenas com um olhar. Antes que passasse uma hora, Stan foi atacado por um bando de assaltantes amadores. A morte deles foi mais recompensadora do que a de Jack. A morte de Jack foi uma morte por piedade; a morte dos assaltantes miseráveis era uma necessidade bem-vinda.

Os Eutanatos freqüentemente são vistos como cruéis e impiedosos, e para a maioria deles, essa avaliação é totalmente correta. Mas os Eutanatos simplesmente dedicam-se a um estilo de vida que freqüentemente requer que eles matem pessoas próximas. Eles esperam que a próxima vida forneça opções melhores para as pessoas que eles amam. Os Eutanatos são tão suscetíveis à perda das pessoas que amam ou de parentes próximos quanto qualquer outra pessoa; não há garantias de que uma alma recém-libertada reencarnará próxima ao mago que causou a sua destruição; não há garantias de que esta alma perdoará aquele que acabou com sua vida anterior.

A maioria dos Eutanatos prefere não ter amigos íntimos como um meio de proteger-se contra os traumas causados pela morte de uma pessoa íntima. Como praticamente qualquer pessoa, os Eutanatos preferem não sofrer a perda de um amigo. Estes magos compreendem totalmente a dor que causam sempre que precisam matar alguém. Para cada pessoa que morre, provavelmente haverá outros entre os vivos para chorar a perda daquela pessoa. Poucos entre os Eutanatos gostam de matar, por mais necessário que isso seja para a mudança dinâmica.

Jack reembrou-lhe de sua Primeira Morte, o tempo que gastou vagando pelo reino dos mortos antes de voltar para casa. Ele se livrou de seus pensamentos suicidas e continuou em seu caminho. A morte viria quando fosse a hora certa; ele não iria forçá-la. Além disso, era melhor deixar que os outros na Capela decidam quando sua hora chegar.

Stan andou em silêncio por várias horas, parando apenas para enfiar combustível pela boca de sua Incarnação, sua forma física. Ele não sentia fome, mas percebeu que a comida era importante. Stan aprendeu da maneira mais difícil que o corpo precisa de cuidados apropriados. Ele ainda tinha pesadelos sobre sua última morte e não desejava repetir o processo.

Os Eutanatos também têm uma razão particular para não temerem a morte. A maioria já vivenciou a morte antes, durante a sua iniciação. A morte não é literalmente nenhum segredo para os Eutanatos; eles a conhecem intimamente e compreendem suas realizações e funções. Para os Eutanatos, a morte é um meio para se chegar a um fim, uma ferramenta útil na reconstrução do mundo. Frequentemente os Eutanatos matarão seus próprios companheiros quando a sua hora tiver chegado, convictos de que eles voltarão quando for a hora certa. A maioria dos Eutanatos têm lampejos e visões rápidas de suas vidas passadas, e muitos deles têm certeza de que seus Avatares estiveram entre os Eutanatos em outras vidas. Não há quem duvide dessas crenças dentro da Tradição. Mesmo a minoria que não tem acesso às memórias de suas vidas passadas sofre de *déjà vu* mais freqüentemente do que quaisquer outros entre os não despertos.

Por razões que ainda não foram completamente desvendadas, os Eutanatos conquistaram a inimizade dos lobisomens. A única hipótese viável à qual chegaram é de que a sua proximidade com a morte deixou-os “corrompidos pela Wyrm”, do ponto de vista dos Garou. Por mais estranho que pareça, essa reação negativa desaparece com cada morte sofrida por um mago Eutanatos, voltando a perturbá-los apenas quando eles recomeçam a trilha de assassinar aqueles que estejam prontos para a morte. Contudo, de modo geral, os Eutanatos fazem o máximo para evitar os Garou.

Os fantasmas vivaram. Stan os ignorou. Com o tempo, até mesmo os mortos inquietos compreenderiam a Boa Morte. Enquanto isso, os Eutanatos normalmente os ignoravam. Brincar com os mortos era coisa para os Giovanni e os Samedi. Pensando nos equivalentes

vampíricos à sua Tradição, Stan deixou escapar um sorriso, andando mais rapidamente e caminhando para a casa de seu amigo Dawson. Ele precisava de uma boa discussão, e Dawson estava sempre disposto a discutir as responsabilidades daqueles que tratam da morte.

Os Eutanatos não mexem com necromancia, considerando vulgar a idéia de impedir um espírito de seguir o seu caminho. Contudo, eles não condenam aqueles que realizam as artes sombrias. Eles simplesmente vêem os necromantes mais ou menos como seus primos do interior — lerdos, mas com boas intenções. A Ascensão é algo pessoal, e cada mago precisa aprendê-la no seu próprio ritmo. Eles apreciam particularmente as conversas com os vampiros Giovanni e Samedi, considerando as discussões sobre a vida eterna ou sobre os princípios da reencarnação um assunto fascinante. Correm boatos de que na realidade os três grupos fizeram um pacto, permitindo a troca de informações entre eles. Ninguém está disposto a confirmar ou negar essas acusações.



Dawson abriu a porta do seu refúgio após a primeira batida na porta. Sem uma palavra, ele gesticulou para que Stan entrasse, guiando-o para uma cadeira confortável em seu escritório. Stan falou sobre seus problemas, e Dawson ouviu como sempre fazia, balançando afirmativamente a cabeça e fazendo comentários quando necessário. De todos os vampiros que ele conheceu em suas vidas, apenas os Samedi pareciam compreender de onde vinham as suas crenças. Ele se ofereceu uma vez mais para ajudar o Samedi a experimentar a morte, e outra vez Dawson recusou educadamente, explicando que quando chegasse a hora certa, ele procuraria Stan. "Meu trabalho entre os Membros ainda não terminou. Há muitos entre eles que não entendem a necessidade do trabalho que compartilhamos. Alguém precisa ensiná-los."

Embora sejam totalmente fascinados pelo conceito do vampirismo, a maioria dos Eutanatos são conscientes o suficiente para não se arriscarem no Abraço. Há uma crença muito forte de que o Abraço destruiria a conexão de um mago com o seu Avatar, e

pouquíssimos estão dispostos a arriscar a perda de seus poderes por algo tão insignificante quanto a imortalidade. Ainda assim, muitos Eutanatos têm o consolo de saber que os Samedi seguem crenças semelhantes, e que estão perfeitamente dispostos a destruir vampiros que não tenham percebido quando chegou a hora certa de morrer.

Depois de deixar a casa de Dawson, Stan vagou outra vez, ziguezagueando rumo à sua Capela. Nenhum de seus colegas falou com ele; o capuz negro que ele vestiu ao entrar no prédio fez com que seu desejo de se lamentar em silêncio ficasse óbvio para todos que o vissem. Enquanto o sol finalmente nascia, Stan permitiu que o temor de sua perda o deixasse. Jack se foi e agora, no seu quarto, sem ninguém além dos outros membros da sua Tradição para ouvi-lo, ele poderia lamentar-se. Deixe que as outras Tradições digam que ele não tem coração, deixe que todos eles afirmem que os Eutanatos são frios e insensíveis. Eles nunca entenderiam o peso de sua responsabilidade, pelo menos não nesta Incarnação.

A Ordem de Hermes



Mestres da Arte

Não podemos viver pelo poder, e uma cultura que busca viver por ele torna-se brutal e estéril. Mas podemos morrer sem ele.

— Max Lerner

É difícil lutar contra um inimigo que tem postos avançados em sua cabeça.

— Sally Kempton

As paredes estavam de pé, como sentinelas, observando eternamente, eternamente indiferentes. Do mesmo modo, eu estou de pé em frente a um painel plano e insípido, e tremo à medida que a frieza da prisão penetra a minha pele. A parede às minhas costas curva-se levemente, um meio-abraço. Às vezes, eu penso com clareza, outras vezes questiono minha sanidade. Frequentemente, uma voz forte e clara vem até mim, proclamando a verdade terrível. Terrível sim; mas se essa é a verdade, como posso ousar rejeitá-la?

VOCÊ ESTÁ CERTO — SE O SEU AVATAR FALA A VERDADE — COMO VOCÊ PODE REJEITÁ-LA?

No entanto, por que algo me parece estranho quando falo com você? Não estou aprisionado? Por que não posso ir embora se eu quiser?

DE NOVO AS MESMAS PERGUNTAS. VOCÊ NÃO SE LEMBRA? AS PERGUNTAS SEMPRE SÃO AS MESMAS: VOCÊ PROCURAVA A VERDADE ATRAVÉS DA REVELAÇÃO, E NÃO IRÁ EMBORA ATÉ ENCONTRÁ-LA.

Sim, eu me lembro.

À medida que os magos da Ordem de Hermes tornam-se mais experientes, freqüentemente entram voluntariamente num estado semelhante à Busca, cujo nome é "A Revelação." Durante este período, eles são particularmente vulneráveis a mágikas da Mente e do Espírito. Eles se abrem completamente para seus Avatares, na tentativa de aprender mais sobre a realidade. O grande perigo nesta prática é que, ocasionalmente, os Tecnomantes detectam o mago em sua busca, capturam-no e sujeitam-no a uma "reeducação." Os magos capturados desta maneira freqüentemente sofrem uma lavagem cerebral executada pelos Tecnomantes, que fingem ser o próprio Avatar do mago.

BOM. AGORA VAMOS RECOMEÇAR. QUAL É O SEU NOME?

Me llamo diez y tres. Soy el numero 13. A carta do tarô para a Morte e o Renascimento.

POR QUE ESTE É O SEU NOME?

Porque eu estou morrendo e renascendo.

E SUA MISSÃO, SEU OBJETIVO?

Estudar e conhecer. Levar a humanidade à Ascensão prevista nas estrelas. No entanto, mesmo enquanto penso nisso, eu vejo um homem e uma mulher, como figuras animadas de uma pintura de Goya, maiores do que a vida. Em suas costas, eles carregam um grande peso, pacotes pintados com símbolos arcânicos da Vida e do Espírito. Eles escalam um morro íngreme e rochoso. À medida que sobem, suas cargas tornam-se maiores e os símbolos aparecem no tecido escuro, um a um, como estrelas no céu noturno. Eles sobem ainda mais; os símbolos do espírito

e da vida se contorcem e retorcem no tecido, movendo-se como minhocas na chuva, transformando-se — Eu não consigo ver o que é, mas então eu vejo: eles se derretem formando os símbolos da Entropia e da Morte. O homem e a mulher desmaiaram sob seus fardos, que estão se retorcendo, e escorrem morro abaixo até um fosso cheio de lama. Lá, eles se decomponem e desaparecem como sal em água.

Teoricamente, os magos da Ordem de Hermes defendem que eles servem à humanidade resistindo à Tecnocracia, estudando as tradições arcânicas e transformando-as em realidades do cotidiano. Na prática, eles se envolveram tanto com intrigas políticas dentro de suas próprias Capelas que os Tecnomantes precisam bater à sua porta antes que eles se lembrem da missão que declaram seguir. Mesmo que trabalhem para mudar a realidade a favor da humanidade, a maioria das cabalas discorda em questões políticas, e freqüentemente frustram os esforços uns dos outros. Por outro lado, a Ordem de Hermes pode trabalhar alienadamente, mas quando tombam, eles normalmente levam consigo um número ainda maior de Tecnomantes.

VOCÊ OBTEVE A ASCENSÃO?

É claro que não.

MAS VOCÊ ACREDITA QUE A ASCENSÃO EXISTE E QUE ELA É ALCANÇÁVEL. POR QUE VOCÊ ACREDITA NISSO, 13?

Porque outros na Ordem já a alcançaram.

Como a Ordem de Hermes vê a si mesma como a mais antiga e renomada das Tradições, iludiu-se a ponto de acreditar que podia espalhar boatos sobre as realizações de seus membros sem causar o desdém das outras Tradições. Embora suas afirmações de que mais Oráculos vieram de sua Tradição do que de qualquer outra provavelmente sejam verdadeiras (simplesmente porque sua Tradição é antiga), há rumores de que os magos da Ordem de Hermes que Ascenderam são produto de diversos magos que mergulharam no Silêncio.

VOCÊ TEM EVIDÊNCIAS SOBRE ISSO?

Nenhuma evidência científica.

ENTÃO VOCÊ É UM MATEMÁTICO? COMO PODE SER POSSÍVEL QUE VOCÊ ACREDITE NESTA TEORIA SEM A MÍNIMA EVIDÊNCIA?

A busca pela Ascensão é uma missão benevolente. (Ressurge a imagem de um homem e de uma mulher decompondo-se, manchados de lama e estendidos num fosso esquecido.) Mesmo que esteja fadada a fracassar, é uma causa muito melhor que os objetivos sombrios e imprestáveis da Tecnocracia. Nossa causa é boa: procuramos o poder que nos permitirá derrotar a Tecnocracia.

QUE PODER É ESSE?

É uma mistura complexa de fatores: políticos, financeiros e mágicos. Nossa cabala, como você sabe, acredita que o melhor lugar para que nossa realidade obtenha um ponto de apoio é em universidades e escolas. Se conseguíssemos gradualmente tornar nossos pontos de vista aceitáveis academicamente, eles serão propagados através do sistema de educação, desde os professores universitários titulares até estudantes do primário. Uma geração inteira de estudantes irá acreditar, e passará este conhecimento para a próxima geração.

A Ordem de Hermes acredita que a melhor maneira de controlar os Nodos e os campos, que no final determinarão quem irá vencer a batalha pelo controle da realidade consensual, é ter o controle financeiro e político das áreas onde eles estão. Conseqüentemente, muitos magos da Ordem de Hermes utilizaram sua mágika para tornarem-se ricos ou politicamente influentes. Outras Tradições vêm ceticamente esta prática como uma desculpa para a ganância e outros vícios. Uma porcentagem significativa de magos da Ordem de Hermes são professores universitários ou outros tipos de educadores. Eles acreditam que a educação é uma das melhores formas de controle, e que pode ser direcionada através das pressões financeiras e políticas que seus colegas herméticos podem causar. Infelizmente, a Tecnocracia é experiente neste tipo de tática e, por enquanto, tem atrapalhado com sucesso a reputação de todos os "pioneiros" da realidade.

VOCÊ REALMENTE ACREDITA QUE É POSSÍVEL QUE SEU PONTO DE VISTA SEJA ACEITO?

É possível. Provavelmente a melhor maneira é fazê-lo ser aceito como "ciência," uma forma de ciência abandonada há muito tempo, mas apenas agora revelando seu valor verdadeiro. As ciências da numerologia e das Formas obviamente teriam de ser renomeadas. Mas elas surgiriam e acabariam se espalhando sob o disfarce de fórmulas matemáticas complexas e avanços na física.

ISSO NÃO É ACEITAR O PARADIGMA DOS TECNOMANTES?

Talvez, talvez. Mas há aqueles na Ordem que se alinharam com os Desauridos apenas para se livrarem dos paradigmas difundidos pela Tecnocracia, apenas para verem-se realizando atos tão perversos quanto os deles. Pessoalmente, a rotina mais lenta, segura e tradicional me agrada mais.

Quando pensam sobre isso, todos os magos da Tradição acabam num dilema: se usam mágikas com efeitos coincidentes, estão trabalhando para mudar a visão da realidade da humanidade e portanto estão estabilizando ainda mais a realidade consensual, controlada pela Tecnocracia. Se tentam romper o paradigma das Convenções, ignorando os efeitos coincidentes, eles acabam se matando, apenas para realizar aquilo que a Tecnocracia deseja. Os magos da Ordem de Hermes, alguns deles relembrando a Idade Mística que antecedeu o paradigma atual, desejam devolver o mundo moderno às suas raízes mágikas. Para fazer isso, alguns têm procurado posicionar aliados em locais estranhos, e alguns fizeram até mesmo alianças com Desauridos e fadas. Há boatos de que um número bem pequeno de magos da

Ordem de Hermes aprenderam mágikas dessas fontes; existem até mesmo rumores de que há uma Esfera oculta para a qual essas facções teriam acesso. Contudo, a maioria dos magos dessa Tradição acredita que o caminho do meio é o mais seguro e que, caminhando lentamente, algum dia eles serão capazes de remodelar a realidade sem arriscar as vidas ou a sanidade mental de seus membros.

VOCÊ ACREDITA QUE AS TRADIÇÕES DEVERIAM TRABALHAR JUNTAS PARA ESTE FIM?

É lógico; quem não iria? Mas é raro fazê-lo. Como podemos trabalhar juntos quando não concordamos com nossos objetivos? Até mesmo o objetivo mais básico — a Ascensão — é uma fonte primordial de desentendimentos.

COMO VOCÊ A VÊ?

Como um estado de compreensão pura.

ONISCIÊNCIA?

Não, porque este também não é um estado de experiência total. Quando um mago Ascende, ele comprehende tudo o que encontra. Mas ele não sabe instantaneamente de tudo que há para se saber.

VOCÊ DIZ "MAGO" — O RESTO DA HUMANIDADE PODE ASCENDER?

Os magos estão destinados a pastorear a humanidade até a Ascensão.

VOCÊ DIZ "PASTOREAR"?

ENTÃO, A HUMANIDADE PRECISA SER LEVADA ATÉ A ASCENSÃO; ELA NÃO PODE ALCANÇAR A ASCENSÃO SOZINHA?

Não, não pode. Seu espírito é fraco, tão fraco individualmente que praticamente não existe.

Os Avatares daqueles que pertencem à Ordem são poderosos o suficiente para que alcancem a Ascensão sozinhos e depois guiar as massas fracas ao longo da trilha ditada pelas estrelas.

A Ascensão, para os magos da Ordem de Hermes, é um ato de vontade que só pode ser alcançado por aqueles com um Avatar poderoso. Na visão deles, os humanos comuns precisam ser adaptados aos princípios que irão levá-los até a Ascensão.

A única maneira de orientar a humanidade sobre esses princípios é traduzindo em noções compreensíveis as realidades por trás das numerologias, tabelas e fórmulas da Ordem. Obviamente, os magos da Ordem de Hermes acreditam que são os únicos capazes de fazê-lo; as outras Tradições só existem como ajudantes, pois possuem mágikas inferiores. Nem é preciso dizer que, embora a Esfera das Forças seja poderosa, a força da *hubris* é muito mais poderosa, e ela impediou que muitos magos Ascendessem.

O modus operandi da Ordem é manter secreta a sua influência filosófica, cultural e política. O sigilo garante a segurança contra o medo e a ignorância da humanidade e contra a vingança da Tecnocracia.

E SE AS MASSAS NÃO QUISEREM SEGUI-LOS?

Os músculos da minha mandíbula ficam tensos involuntariamente. Elas vão desejá-nos seguir porque elas não vão saber que o estão fazendo.

A IGNORÂNCIA NÃO É UMA FORMA DE ESCRAVIDÃO?

Não! A Ordem de Hermes existe para usar seus segredos em benefício da humanidade.

E QUANTO ÀQUELES QUE NÃO DESEJAM SER BENEFICIADOS?

Nós os auxiliamos apesar da sua ignorância.

ESTA NÃO É A POLÍTICA DOS SEUS INIMIGOS?

Meu coração salta. Não, há uma diferença: nós não matamos o espírito. Nós alimentamos a inteligência, a criatividade, a honra e o respeito.

VOCÊS FAZEM ISSO?

Uma imagem de mim mesmo como discípulo na cabala, olhando fixamente para minha janela iluminada pelo luar. A dor volta enquanto eu observo. O Diácono sussurrou para Nuria, enquanto passava, que o meu destino era inevitavelmente a mediocridade. Eu o ouvi.

E NURIA?

Minha professora franziu a testa e balançou a cabeça negativamente. O Diácono encolheu os ombros complacentemente, enquanto os dois percorrem o corredor ecoante de pedra.

E COMO SERÁ TRATADO O RESTANTE DA HUMANIDADE, CUJOS AVATARES SÃO INFERIORES?

Eu não sei.

COMO TEM SIDO NA SUA CABALA DESDE ENTÃO?

Isso foi há muito tempo atrás.

NEM TANTO.

Não... nem tanto.

COMO VOCÊ ALCANÇA A ASCENSÃO, 13?

Através da pesquisa disciplinada e da dedicação à verdade.

COMO VOCÊ REALIZA ESSES PROPÓSITOS?

Os rigores de compreender as Formas em todos os níveis, desde o físico até o espiritual, transformam a mente na ferramenta do Avatar. Eventualmente, se fomos verdadeiros com nós mesmos, alcançamos o autocontrole e, portanto, o controle sobre os outros. O rigor da erudição e o respeito estabelecido pela hierarquia da Ordem reforçam essas realizações. Apenas através desse processo de disciplinar a mente e o espírito poderemos derrotar o inimigo. Quando a Ordem o fizer, poderemos atingir nossa elevação passada, alcançar a Ascensão, e reger a humanidade do modo pelo qual estamos fadados de acordo com a Roda.

Para os magos da Ordem, a erudição com uma ênfase na mágica e a fidelidade à tradição aguçam a mente. Como a mente é a ferramenta pela qual os magos alcançam a Ascensão, não há atividade mais importante do que estudar ativamente e honrar os conhecimentos antigos das tradições. Talvez porque saibam que estão perdendo a luta, os magos da Ordem também se apegam à crença de que a Roda



da Fortuna (do Arcano Maior do tarô) irá um dia devolver-lhes a sua importância.

A SUPREMACIA É REALMENTE UM RESULTADO NATURAL DA ADESÃO A ESSES PRINCÍPIOS?

Novas memórias: o calor resseca o meu rosto; está tão quente que eu não consigo ver. Julio grita. Eu posso ouvir o seu grito rouco e agonizante dois andares acima, mas não consigo olhar. Eu enrolo o cobertor molhado sobre minha cabeça e ombros e entro no prédio. Momentos depois, os gritos de Julio cessam. Eu tropeço, cego, com medo de tocar em qualquer coisa, pois está tudo queimando, estalando, derretendo ou em chamas. A fumaça cáustica enche meus pulmões, faz meus olhos lacrimejarem. Eu sigo em frente apalpando meu caminho até as escadas e ponho meu pé no primeiro degrau. Nenhum grito: eu sei que Julio está morto, que ele se foi. O caminhão dos bombeiros chega e eles me tiram do prédio. Estou desamparado.

Nessa tarde, Nuria disse que o Paradoxo o puniu; que ele não usou da sutileza para trabalhar com as forças de sua mágika. "Que esta seja uma lição para todos nós", ela disse.

VOCÊ QUER DIZER QUE OS RIGORES DO TREINAMENTO DA ORDEM NEM SEMPRE SÃO BEM-SUCEDIDOS?

Sim. Nem sempre são bem-sucedidos.

MAS DE QUALQUER MODO ELE IRÁ ALCANÇAR SEU OBJETIVO... QUAIS SÃO SEUS OBJETIVOS?

Em primeiro lugar, destruir a Tecnoracia. Ela se coloca entre nós e a Ascensão; ela ameaçou a Ordem há muito tempo atrás e continua a fazê-lo. Até ser aniquilada, ela irá desviar nossa atenção da Ascensão e da busca pela realidade.

Mais do que os magos de qualquer outra Tradição, a Ordem de Hermes odeia a Tecnoracia, culpando-a pela decadência de sua regência no fim da Idade Média. A culpa que colocam sobre a Tecnoracia tem seus fundamentos.

E SE A TECNOCRACIA NÃO SE OPUSER AOS SEUS OBJETIVOS?

Ah, mas enquanto eu zombo, o gentil Diácono em Sevilha me observa com seus olhos de coruja em meio à sua coleção de livros arcana; dos seus lábios move-se uma língua bifurcada, tão preta quanto a de uma serpente. Eu acho que meus inimigos são aqueles que se

opõem aos objetivos da Ordem. Então, eu vejo uma mão prendendo um parafuso numa placa de bronze, na base da cabala. Alguns dos meus companheiros aprendizes estão sentados numa mesa próxima à janela da biblioteca, suas cabeças enterradas em tomos arcana.

LEIA A PLACA.

"Dedicado à NOM. Unificação, lealdade e paz."

QUEM FUNDOU A SUA BIBLIOTECA?

Aparentemente essa NOM. Por quê?

O QUANTO SUA CABALA EM SEVILHA SE BENEFICIA DESTE RECURSO?

Tremendamente. A maioria dos aprendizes venderia sua alma para pôr suas mãos na coleção de livros raros.

VOCÊ TEM IDÉIA DE O QUE SIGNIFICA A SIGLA NOM?

As iniciais de alguma corporação, não é? "Dedicado à NOM. Unificação, lealdade e paz."

NOM É A SIGLA DE NOVA ORDEM MUNDIAL.

A Nova Ordem Mundial?

"LA NUEVA ORDÉN MUNDIAL" APOIA ATIVAMENTE SUAS PESQUISAS, E A SUA AUTODISCIPLINA.

Sim. Se a NOM nos apoia secretamente, ela não pode ser tão má quanto o Diácono afirma que ela é. Ela compartilha nossos objetivos; deve ser uma aliada na busca pela Ascensão. De repente, eu me lembro de um mago alto e bem barbeado chamado Mortez; ele me entrega um livro escrito em sânscrito, com o número 13 gravado em relevo na sua capa. Eu o pego. Anos mais tarde, inalterado, ele volta para reavê-lo e eu vejo aqui.

SIM, AGORA VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA IR, 13. DEIXE-NOS E LUTE CONTRA OS INIMIGOS DE AMBAS AS ORDENS: A "ORDÉN DE HERMES" E A "NUEVA ORDÉN MUNDIAL".

Eu já sinto uma certa agonia pelas saudades destas paredes. A parede curvada às minhas costas parece ter me apoiado para sempre. Diante de mim, eu vejo três paredes brancas, limpas, livres da imundice das ruas, lisas como panos alisados com um ferro de passar e frescas como um cízelo reluzente. Eu tenho saudades desse local pristino da verdade.

E eu tenho plena certeza de que voltarei.

Os Filhos do Éter



Artesãos da Realidade

Mágica e tecnologia

Bonecos e cânticos de yodu

Eletricidade

Estamos criando

Uma Ciência Estranha

— Oingo Boingo, "Weird Science"

Os filetes de fumaça saíam das cinzas ainda quentes, carregados pelo vento por sobre a colina e para os olhos do Professor Vorgel. Mas ele nem piscou, enquanto marchava determinado para frente, seguido pelo anão, que arrastava uma sacola aparentemente pesada. Quando alcançou o centro da casa destruída, pisando sobre os alicerces queimados e móveis enegrecidos, ele parou e pisou sobre o piso coberto de cinzas. A resposta veio através de um baque surdo. "Aqui! Ainda está aqui! Venha!" Ele gritou para seu companheiro, e o anão se aproximou, retirando um pé de cabra da sacola e entregando-o a Vorgel. Ele removeu as cinzas de cima do alçapão de madeira no chão com os pés e encaixou o pé de cabra debaixo de uma das suas frestas, forçando-a firmemente. A madeira estalou e estilhaçou-se, já enfraquecida pelo fogo, suas defesas mágicas evitando a sua destruição. Ela cedeu e Vorgel livrou-se do velho pedaço de madeira, revelando uma sombria escadaria de pedra descendente. "Graças a Deus, Janos! Esses estúpidos não perceberam que o laboratório estava debaixo da casa. Adormecidos idiotas! Questionando minhas intenções?! Como ousam dizer que eu rejeitei Deus com meu trabalho — Eu, Vorgel! Bem, eles podem queimar o que não entendem, mas não poderão deter a marcha da Ciência com suas ameaças campesinas!"

Embora os Adormecidos tenham desconfiança e medo da maioria dos magos, os Filhos do Éter sentiram mais o impacto dessa fobia do que qualquer outra tradição, com exceção talvez dos Verbena. Muitos Adormecidos temem que a ciência possa ameaçá-los com a radiação nuclear ou mesmo insetos mutantes gigantes, e isso leva a ridicularização ou linchamentos contra os cientistas responsáveis — pelo menos contra aqueles que parecem ser os responsáveis. A Tecnocracia, na realidade, usa os magos Etéreos como bodes expiatórios para seus experimentos que dão errado. Eles os culpam por qualquer experiência com cobaias que não consigam mais esconder dos Adormecidos, como os testes nucleares secretos contra os cidadãos na década de 50. Às vezes, isso leva a reações violentas por parte da população de alguns países. Os Filhos do Éter vêem isso como um tipo de traição, pois estão lutando para melhorar a vida do Homem. Sim, alguns se machucam no processo, mas a Ciência precisa prosseguir...

Vorgel e Janos penetraram na escuridão e desceram pela escadaria até uma porta de ferro no fundo. Vorgel remexeu nervosamente as chaves que pendiam de um grande anel preso ao seu cinto. A fechadura fez um clique e girou, e Vorgel abriu a porta pesada, empurrando-a. Ele esticou o braço na escuridão ainda mais profunda e ligou um interruptor do lado da porta. Ouviu-se um ruído baixo, que aumentou

de tom até estabilizar-se como um zunido alto. A sala subitamente foi banhada de luz e o gerador começou a funcionar. Eles entraram na sala e olharam ao seu redor. "Está perfeito. Eles não tocaram em nada," disse Vorgel, gritando para ser ouvido, apesar do zunido incessante. "Podemos prosseguir com os estágios finais. Prepare o Projeto de Raios, Janos. Em menos de uma hora eu irei provar ao mundo que a transformação do homem em metal pode ser alcançada em grande escala. Pense nisso, Janos — qualquer homem pode tornar-se um homem de aço, sem se preocupar com meros ferimentos ou dores. Um homem assim poderia mover montanhas com suas mãos nuas! Não — vários homens! Pois essa tecnologia estará disponível para todos assim que aperfeiçoarmos o Raio Transmodificante de Fusão Orgânica!"

Cada Filho do Éter normalmente tem a sua teoria favorita sobre como abrir os portais da Ascensão. Essa teoria freqüentemente torna-se um objetivo condutor para eles, e muitas vezes uma obsessão e paranoia extrema são criadas em torno da teoria e dos seus caluniadores. As teorias variam muito, mas freqüentemente envolvem a tentativa de provar que um efeito mágico é na realidade uma Lei Natural, uma verdade objetiva que precisa ser admitida na realidade consensual, pois não fazer isso seria o mesmo que negar os preceitos da Ciência. Seu maior ódio da Tecnocracia surgiu quando as Convenções recusaram-se a reconhecer o "bom senso" e os "fatos comprovados" de muitas teorias favoritas dos Filhos do Éter.

O conceito primário da fundação da Tradição envolvia o éter, a "quinta essência" invisível que controlava o modo com que a luz se propagava. Se um Filho do Éter puder convencer o mundo de que a sua teoria é correta, qualquer mágika realizada com os preceitos daquela teoria torna-se coincidente, sem o perigo do Paradoxo. Essa é a chave para o objetivo de Ascensão dos magos etéreos: transformar todas as coisas estranhas e maravilhosas numa ciência, um método disponível para todos os seres humanos. Os Tecnomantes tentam impedir desesperadamente estas incursões em seus planos, mas têm sido incapazes de deter as teorias dos Filhos do Éter que poderiam levar o éter de volta à cosmologia.

Vorgel aproximou-se de uma grande escrivaninha com várias pilhas de papéis. Ele começou a colocá-los de lado quando parou, olhando para o topo das folhas. "Janos! Alguém esteve aqui! Eu não deixei o diagrama para a quinta matriz em cima da minha escrivaninha; ele estava na minha gaveta quando fugimos. Raios!" Ele espalhou os papéis pela sala com um movimento de sua mão. "Quem poderia ser? Ah! Aqueles idiotas da Capela. Eles estavam nos examinando, Janos, tentando ver se no final das contas eu estava certo. Oh! Aposto que estão se preparando agora mesmo para engolir aquilo que disseram! A próxima edição do Paradigma será dedicada ao meu trabalho."

Freqüentemente há uma rivalidade intensa entre os Filhos do Éter, especialmente quando há um conflito entre as teorias. Muitas vezes, essas rivalidades levam à espionagem e à sabotagem dos trabalhos de um outro mago, só como prevenção caso algum competidor esteja chegando perto demais das descobertas do outro. Os Filhos do Éter publicam uma revista trimestral dedicada às teorias dos seus membros. Essa revista, chamada *Paradigma*, freqüentemente é um fórum para discussões furiosas e traições, à medida que os magos tentam refutar as teorias de seus rivais. Apenas os Mestres e Oráculos

são imunes a esta briga interna, e todos respeitam universalmente as suas teorias, e alguns até mesmo dedicam seu trabalho a aperfeiçoar as teorias dos seus Mestres.

"Ah sim, Janos," dizia Vorgel, enquanto procurava pelos papéis em sua escrivaninha, "terei uma história e tanto para contar quando eu voltar. Aqueles cientistas alienados vão pular sobre mim, desesperados para absorver o intelecto de um cientista verdadeiro! Há! Humphreys estava tão orgulhoso com a sua descoberta na Amazônia, fazendo a sala feder com seu charuto barato — eu vou mostrar para ele! Eles vão engasgar com o seu xerez quando virem uma demonstração do meu experimento! Nem mesmo Madame Dupreau será capaz de esconder sua admiração. Não é como antigamente, Janos. As mulheres sabiam como demonstrar o devido respeito às descobertas dos homens. Oh, Madame Dupreau provou sua genialidade com seus experimentos sobre magnetismo, mas certamente ela poderia agir mais como um verdadeiro Filho do Éter." Vorgel balançou a cabeça negativamente, relembrando o passado.

Embora os Filhos do Éter lutem por um ideal sincero de progresso, um desenvolvimento contínuo das aspirações humanas, seus ideais são um tanto arcaicos, denegrindo tudo aquilo que eles considerem como sendo um progresso inferior, básico ou atravancado. Eles acreditam que carregam um tipo de "fardo dos magos," achando que são os únicos entre todas as Tradições que visam o progresso verdadeiro.

Socialmente, eles costumam se reunir num tipo antiquado de "clube do bolinha", embora as mulheres certamente sejam bem-vindas nos dias de hoje. Contudo, muitos Filhos são antiquados na sua visão social, e prefeririam que as mulheres ainda agissem apenas como "damas." Eles praticam impunemente um certo machismo. No entanto, o século XX já está chegando para esta tradição. As mulheres entre os Filhos do Éter detêm mais e mais poder, e há um lobby ativo tentando mudar o nome de "Filhos" para algo menos machista. Obviamente, há uma resistência ferrenha contra isso por parte da velha-guarda, negando cegamente o ideal de progresso que eles mesmos defendem de modo tão fervoroso.

Vorgel atravessou a sala para inspecionar a grande máquina presa ao chão por rebites. Ela se assemelhava a uma arma gigantesca, mas

as bobinas ao longo do seu cano enorme indicavam outros usos, mais estranhos. Janos abriu uma portinhola lateral e estava limpando as bobinas quando accidentalmente derrubou um instrumento parecido com uma chave de fenda. O ruído reverberou nos quatro cantos da sala.

"Seu idiota! Você percebe o que fez?" gritou Vorgel. "Se o ajustador de bobina for danificado por um micrômetro que seja, o experimento estará arruinado! Idiota! Pegue-o e examine-o no microtorno para ver se há alguma avaria. Agora!" Janos pulou timidamente sobre o instrumento caído, apanhou-o e levou-o para ser examinado em outra máquina bizarra. Vorgel balançou a cabeça negativamente, cobrindo o rosto com suas mãos. "Você tem sorte por eu tê-lo salvo daqueles soldados. Um homem menos compassivo teria deixado que eles o matassem. Estou cercado de idiotas..." ele resmungou.

Ao contrário das outras Tradições, os Filhos do Éter têm dificuldade para obter Acólitos inteligentes e dispostos. A maioria dos estudantes

interessados na super-ciência e tecnologia é seduzida com muita facilidade pela Tecnocracia. Isso, somado às aptidões sociais normalmente lastimáveis dos magos etéreos, faz com que os Filhos do

Éter freqüentemente subornem,

bajulem, ameacem ou façam seus Acólitos se sentirem culpados para garantir sua lealdade.

Muitos Acólitos são trazidos da escória da sociedade e acreditam que não têm lugar melhor para ir.

Outros Filhos do Éter, desconfiando das inclinações humanas para o crime, constróem

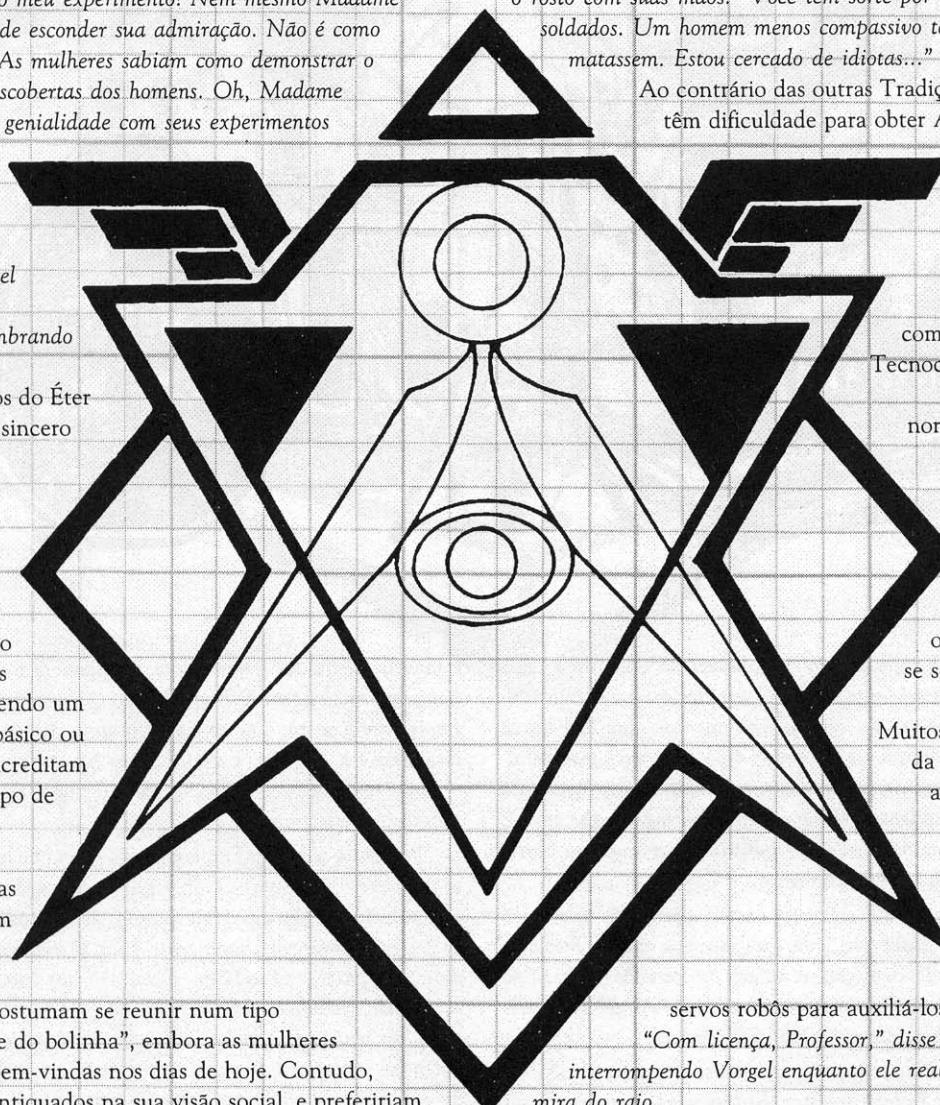
servos robôs para auxiliá-los em seus laboratórios. "Com licença, Professor," disse Janos humildemente, interrompendo Vorgel enquanto ele realiza alguns ajustes na

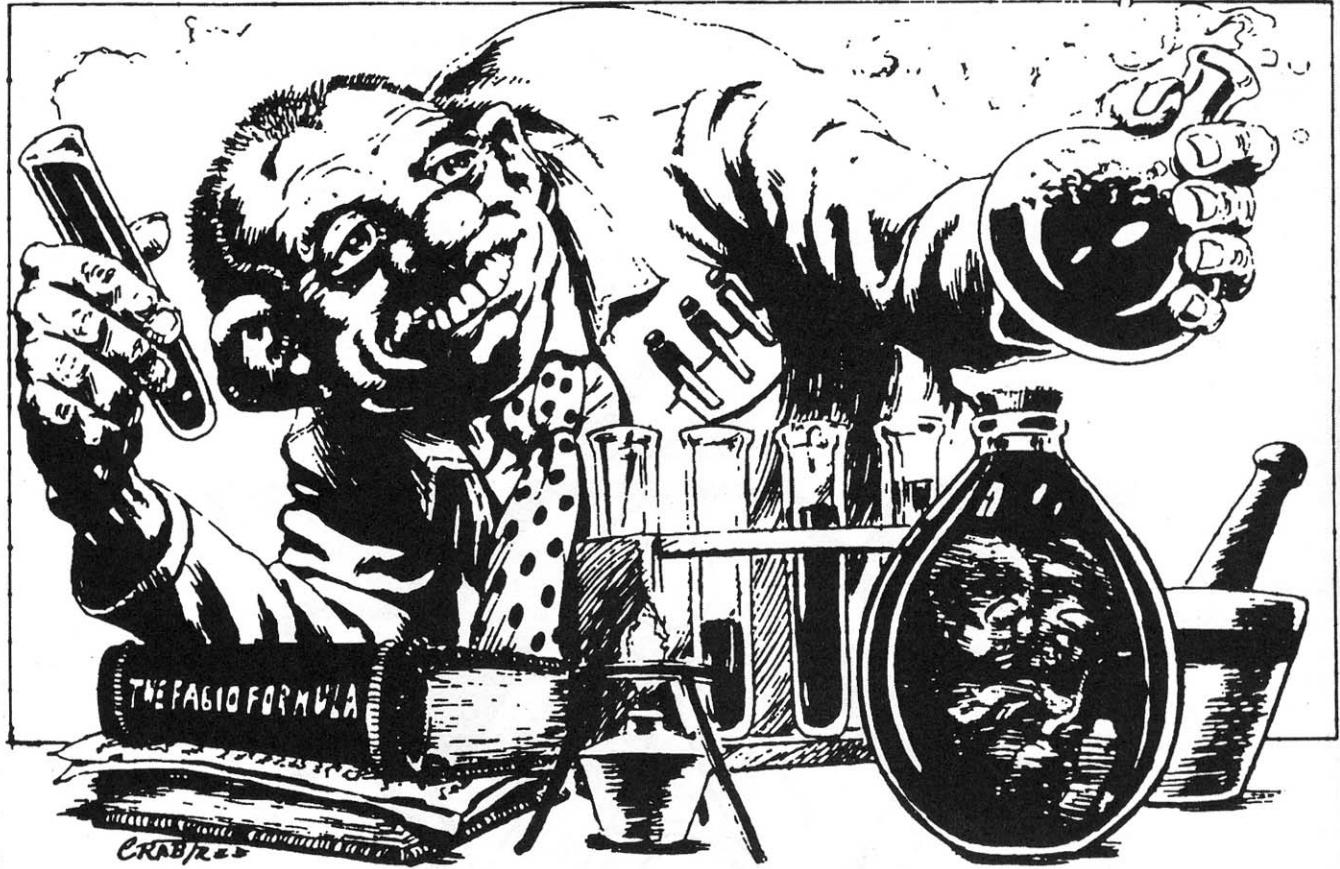
mira do raio.

"O que é?" respondeu o cientista, irritado.

"Está na hora da Conferência Europeia de Ciência. No rádio, Professor."

"Ah, sim. Você tem razão. Então ligue-o. Eu quero ouvir aqueles idiotas da Tecnocracia e o que eles estão planejando agora." Vorgel riu para si mesmo. Não importa o que eles façam, Eles não poderão impedi-lo de comprovar definitivamente a sua teoria. O rádio foi ligado, e o apresentador já estava anunciando seu primeiro convidado, um certo Dr. Thomas Holder. Após os aplausos da platéia, o Dr. Holder começou a falar sobre uma descoberta recente em seu laboratório.





Enquanto ele falava, Vorgel lentamente desceu da escadinha onde estava. Ele tinha um semblante chocado. Holder estava, ponto por ponto, desmentindo a teoria de um "colega" anônimo que acreditava ser possível substituir material orgânico num espécime vivo por mineral, especificamente por componentes metálico, e ainda assim, fazer com que o paciente viva e se adapte. Holder concluiu afirmando que apenas através do campo recente da biônica — substituir membros por partes mecânicas — essa teoria poderia dar certo.

Vorgel gritou. "Foi ele! Foi ele quem entrou aqui e viu as minhas anotações! Um Tecnomante! Ele... ele ridicularizou minha teoria, e fez com que todos acreditassesem que os idiotas da Iteração X estão no caminho certo! Meu trabalho... de nada valeu!" Vorgel sentou-se lentamente no chão, olhando para a parede, atônito.

A Tecnocracia manda continuamente espiões para descobrir as diversas teorias dos Filhos do Éter. Então, eles destróem essas teorias na mídia, contestando-as antes que tenham uma chance de convencer os Adormecidos. Às vezes, a Tecnocracia chega até mesmo a roubar essas teorias e receber o crédito por elas, enraivecendo, e em alguns casos enlouquecendo, os magos etéreos à medida que o trabalho de toda uma vida acaba sendo pervertido.

Janos trancou a porta atrás de si e subiu rapidamente as escadas, até onde Vorgel estava, olhando fixamente o céu noturno. Ele pegou a mão do Professor e começou a guiá-lo através do labirinto de madeiras

e móveis quebrados e queimados, ajudando-o a pisar cuidadosamente por sobre os obstáculos. Enquanto isso, Vorgel olhava fixamente para frente, como se não tivesse mente própria. Quando chegaram ao sopé da colina e à pequena estrada, Janos fez com que o Professor sentasse e foi até a estrada, com seu polegar estendido, esperando que um carro passasse. Ninguém veio.

Passaram-se horas. Enquanto o sol nascia no horizonte, Janos virou-se para ver o Professor. O olhar pasmo havia desaparecido, mas tinha sido substituído por um olhar intenso, direcionado para o sol nascente. O Professor começou a resmungar, "Sim... sim, é claro. Que ignorância da minha parte... O sol! Sim, é isso! Por que transformar o homem em aço, Janos, quando temos o sol? Que poder! Que energia pura, esperando para ser utilizada. Se um único homem pudesse realizar a fusão potencial, todos os homens seriam beneficiados. Tenho certeza de que deve haver um modo, um método para aproveitar esse poder num aparelho simples e portátil..." Seu resmungar diminui de volume enquanto Vorgel fazia arrebatadamente cálculos em sua cabeça. Janos sorriu ao ver o Professor voltar ao normal, e sorriu ainda mais quando ouviu o som de um carro se aproximando, ainda sem poder ser visto, atrás da colina.

"Janos," disse Vorgel, "eu tenho uma pressentimento de que o carro que está se aproximando está carregado com painéis solares. Faça-o parar. Tenho certeza de que eles podem ser muito úteis..."

Os Verbena



Investigadores da Essência

"Mas o sustento que forneço," ela pensou "não é leite, mas um humor diferente." Ela continuou seu discurso pedante e distrativo. "Minha pele é muito pálida, quase transparente. Ela parece frágil, mas se cura muito rapidamente. Minhas veias estão perto da superfície, fáceis de alcançar. Vê como elas são espessas e azuis? Eu nunca tive problemas para doar sangue. A agulha simplesmente penetra e ele começa a jorrar. Fácil como o pecado."

— Pat Califia, "The Vampire"

"Antes de tudo," ela disse, "precisamos lidar com o problema que você tem com o seu corpo, com o seu sangue." Ela segurou o braço dele firmemente enquanto aproximava uma faca da sua pele. Ela brilhava na luz, muito afiada, consagrada, purificada e esterilizada. Ele tentou recuar, mas seu corpo o traiu. Ela murmurou apenas algumas palavras, e agora seu corpo estava paralisado. Ele não conseguia fazer seus músculos se moverem. Ela desenhou uma curva delicada em seu peito enquanto ele observava pelo espelho que ela lhe oferecera. E depois outra. Um símbolo, largo e lindo, desenhado num pergaminho que fornece sua própria tinta. O sangue vertia levemente pelo seu peito, fazendo cócegas na sua pele.

"Você tem vergonha da vida, Jay? Nós não podemos aceitá-lo como um dos nossos se você não sabe viver. Eu me refiro a viver de verdade. Se você quiser morrer, podemos providenciar isso, e você pode avançar entre aqueles que estudam a Morte. Mas entre nós, você precisa querer viver. Viver realmente."

Jay gemeu enquanto sentia as endorfinas espalhando-se pelo seu corpo e sentia algo mudar dentro de si. Ele estava mudando como uma semente pouco antes da germinação, como uma planta empurrando seus brotos através do solo. Ela percebeu que ele começava a aceitar seu corpo e seu sangue, e sentiu a energia vital dentro dele explodir. "Deixe que haja vida, Jay..." ela disse, beijando-o, seus cabelos caindo ao redor dele.

Os Verbena afirmam ser uma das Tradições mais antigas. Suas caminhadas através da Esfera do Tempo (alguns Verbena chamam-na de Rio do Tempo) mostraram-lhes que, mesmo nas eras sombrias da pré-história, quando a humanidade não era mais do que uma brasa que estava para explodir em chamas, havia tecelões da mágica, transformadores do destino que seguiam seus caminhos e sua Tradição — as raízes da árvore, por assim dizer.

Poderia haver alguma dúvida sobre o porquê desta Tradição ser amplamente acusada de uma arrogância sem limites? Dificilmente. Quando alguém considera seus diversos sucessos e fracassos, suas vitórias estáticas e perdas cósmicas, sua harmonia que dura gerações e seus conflitos internos intermináveis, os Verbenas têm muito do que se orgulhar... e muito do que se envergonhar.

Embora tenham viajado para alturas estonteantes e mergulhado a grandes profundidades, eles sobreviveram. Assim como outros Ofícios, cujos nomes agora se perderam no tempo, caíram no esquecimento sem alarde e sem lamúrias, os Verbena se adaptaram, cresceram e prosperaram ao longo das maiores dificuldades.

Talvez a melhor analogia para os Verbena seja aquela do antigo carvalho retorcido. As raízes do carvalho alcançam as profundezas do leito de pedra. Seu tronco é forte, mas teve que crescer por entre os obstáculos colocados em seu caminho enquanto crescia. Seus galhos são numerosos e variam em tamanho e força, mas principalmente, são flexíveis e sempre buscam o vento e o céu. Seus frutos, as bolotas, caem no solo a partir dos galhos e criam árvores totalmente novas, núcleos de força destilada e sabedoria dos seus pais.

Os Verbena são tão diversificados e fortes quanto a antiga árvore. Alguns deles seguem os caminhos antigos, primitivos e primordiais — as runas antigas, os sacrifícios de sangue, os cáticos, os tambores, o girar da Roda, as raízes da árvore. Há outros que,

como o tronco da árvore, preservam sua força ao seguir os Padrões antigos, preconizados nos Livros da Sombras das linhagens maternas e nos cajados de Runas das linhagens paternas que, até os dias de hoje, precisam ser usados conjuntamente para revelarem seus conhecimentos.

Então veio a Caça às Bruxas, a Inquisição, e a

árvore foi praticamente partida em duas — mas isso não destruiu. Ao invés disso, os galhos Dinâmicos da árvore cresceram em diversas variações novas e vivas à medida que os Dançarinos da Vida desafiavam claramente os Padrões antigos e procuravam descobrir sua própria compreensão. Dessas explorações, independentes mas canalizadas pela sombra da Tecnocracia, surgiram aqueles que buscavam pelo conhecimento derradeiro, a Verdade. E na sua Busca eclética, revirando o velho e o novo, o estranho e o familiar, eles descobriram logo que eles próprios eram o âmago da Verdade, que, ao explorar tudo o que a mágika tinha a oferecer, eles próprios tornaram-se um microcosmo da Árvore como um todo — a fruta, a Bolota da Sabedoria.

Os Verbena não são apenas parte da Árvore, embora muitos os vejam como aqueles que seguem os Padrões antigos — os que alteram e transformam o destino, as sacerdotisas e praticantes presos ao padrão e aos símbolos antigos. Esse segmento é realmente importante — é a sua força. Mas os verdadeiros Verbena formam o todo da Árvore. Apenas quando se considera o todo é que se pode começar a compreender que cada Verbena é um reflexo dele.

"Sabe, Jay, antigamente nós não precisaríamos fazer isso. Naquela época, a Vida estava em todo lugar. E a Vida era honrada, respeitada. Desde o Primeiro Sangue de uma pessoa, seja na menstruação ou na primeira caçada, até o seu Sangue de Nascimento, o preço que pagavam por qualquer coisa duradoura e sustentável, até o seu Sangue da Vida

final, que eles devolviam voluntariamente para o ciclo da Vida. Mas não pense que o Sangue é a única coisa que carrega Vida. Na verdade, ele é apenas uma das diversas substâncias sagradas da Vida. Parece que a Vida é realmente um assunto pegajoso, e bem molhado. A Água e a Vida caminham juntas, e isso é tudo o que o Sangue é.

Para os Verbena, o sangue, suor, lágrimas e outros líquidos são a água no grande mar da Vida. Na verdade, a Vida veio desse mar. Os Verbena têm respeito pelo mar, assim como pela Lua, que governa tanto os seus corações quanto o seu Sangue. Eles têm uma grande consideração por todas as Vidas e trabalham para protegê-las sempre que possível, desde que o fazer não se torne algo “não-natural”. Um Verbena não impediria um predador natural de atacar sua presa natural, mas impediria que os lobos fossem caçados pelo homem em helicópteros. A caçada do lobo é uma parte natural do ciclo da Vida; atirar de um helicóptero é uma abominação e uma afronta a este ciclo.

“Este é o Círculo, Jay. Aqui estamos fora do mundo, fora do nosso passado. Aqui, você entrará no seu eu. Aqui, você irá renascer no seu próprio corpo e irá vesti-lo verdadeiramente pela primeira vez. Quantos Adormecidos atravessam a vida totalmente fora de controle, incapazes de reagir apropriadamente ao estresse e aos esforços da vida moderna? Você precisa aprender de cor a maneira para purificar seu sangue desses venenos.”

Para um Verbena, o corpo é um santuário sagrado, e as sensações são uma forma de oração. Esfregar as costas é uma oração curta, enquanto uma massagem no corpo todo é um sacramento. O ato sexual é um rito importante, uma oração para a Vida. O Corpo é em si mesmo um microcosmo. A forma mais completa de medicina holística, a cura Verbena procura levar em consideração a natureza completa da doença ou do mal provocado no corpo. Isso permite que um Verbena seja capaz de compreender a natureza das doenças, a contraí-las voluntariamente e lidar com elas.

Mas você não deve achar que a única esfera conhecida pelos Verbena é a da Vida. Eles são os mestres dela, mas são os fundadores dos conhecimentos de muitas esferas importantes: dizem que Matéria, Forças, Mente, Primórdio e Correspondência são originalmente suas descobertas. Ainda assim, a Vida os define porque eles são a Vida.

“A madeira atrás de você é a Árvore da Vida. Suas raízes estão enterradas profundamente, e ela tem sido alimentada com o sangue de todos os que já viveram aqui. Agora é o nosso Círculo que a nutre. E logo, o seu também. Essa Árvore conhece todos os nossos nomes, e logo aprenderá o seu. Sua mãe nunca soube o que estava fazendo ao dar-lhe o nome que lhe deu. Para mim, você é o cumprimento de uma profecia — quando coloquei meu espírito à procura de um aprendiz, eu vi um pássaro azul em meus sonhos naquela noite. Como poderia saber que era você, meu Jay, meu Jacob, que iria vir até mim? Mas logo você irá renascer, e você será sua própria mãe. Você escolherá o seu próprio nome. Será que você vai ter coragem para escolher um grande nome e um grande destino? Ou irá viver entre nós como um eremita calado, com um nome que uma pessoa apenas respira, não saboreia? Escolha bem! E lembre-se de mim, Jay. Nós honramos nossos professores com nossos nomes, e quando tudo for dito e feito, todos os nossos nomes são iguais. Nós somos Verbena.”

Os nomes são de extrema importância para os Verbena, pois eles acreditam que o nome de alguém representa a Essência viva dessa pessoa. A essência do respirar cria mágica quando nomeia uma coisa, um lugar ou uma pessoa. Conhecer o nome secreto de sangue de um Verbena é ter um tremendo poder sobre ele. Um Verbena pode mudar seu nome diversas vezes ao longo da sua vida, para mostrar que tem mudado ou crescido de determinada maneira. Freqüentemente, essa é uma mudança pequena, como em ‘Heasha Sombra Matutina’ para ‘Heasha Estrela Matutina.’ No entanto, outras vezes é uma grande mudança. Muitos Verbena não assumem que o seu nome seja o mesmo todas as vezes em que o encontram: a pergunta educada a se fazer é “Como você se chama?”

“Você toca a Árvore, mas não a Sente. Você precisa tocar com seu conhecimento, com sua mágica, e fundir seus sentidos aos dela. Sinta a seiva correndo através de você. Sinta suas raízes descendo, molhando-se no solo fértil. Sinta os movimentos de suas folhas, o odor leve e doce quando eu arranco um pequeno galho de você. Sim. É isso mesmo. Respire na árvore. O seu sangue é o sangue dela.”

Os Verbena são tão organizados quanto uma banheira cheia de gatos bêbados. Há muitos “tipos” diferentes de Verbena, dos ultraconservadores que ainda cantam em norueguês e grego antigo e ainda realizam sacrifícios de sangue regularmente, até aqueles que trabalham para aperfeiçoar o corpo como o próximo passo da escala evolutiva, até os radicais liberais que fogem da mágica vulgar e ao invés disso usam ervas, o bom senso e o pensamento positivo para curar e realizar suas mágikas.

Embora não tenham uma hierarquia rígida, os Verbena não acreditam num conjunto comum de éticas e morais em relação à mágica. Antes de mais nada, eles defendem que a Vida não deve tornar-se não-natural por meio da Mágika. Eles podem estender magikamente as suas próprias vida, mas apenas até o limite máximo da idade humana. Eles não manterão vivas as coisas que não deveriam viver, e jamais irão alterar diretamente a estrutura orgânica fundamental de uma criatura — como o seu código genético.

No entanto, eles não têm nenhuma restrição quanto a mudar um tipo de vida em outro completamente diferente. Eles também não vêm problema em ferir uma criatura com mágika, se o seu padrão de vida puder adaptar-se ou curar o ferimento. Deve ser óbvio que a vida é sagrada para eles; eles não irão reduzi-la ou transformá-la em algo que considerem não-natural.

Como a individualidade e as particularidades de visão de uma pessoa são sagradas para os Verbena, a idéia de fazer um clone de alguém, literalmente um falso Eu, é horrível para eles. Essa é uma das razões pelas quais os Progenitores, criadores de clones, são tão odiados. Alguns dos mais poderosos Mestres dos Verbena desenvolveram rotinas para auxiliá-los a localizar e destruir seus clones ou de seus aliados.

Eles também possuem antagonistas dentre as Tradições: o Coro Celestial. Os Verbena vêm a quase adoração do Coro Celestial para com o Uno transcendental como uma tentativa idiota de exteriorizar algo que existe dentro de todos. Os Verbena afirmam que o Eu é o verdadeiro Uno, o Uno Interior, e isto é exatamente uma visão oposta à do Coro Celestial. É um milagre que ambas consigam coexistir dentro das Tradições, o que é um argumento forte a favor das crenças do Coro: afinal, milagres são sua marca registrada.



Os Verbena acreditam que a humanidade irá alcançar a Ascensão quando os humanos perceberem este conceito essencial: dentro do Eu, tudo é possível. Dentro do Eu, o pessoal é sagrado e a Vida é a Verdade. A razão pela qual eles estão constantemente concentrado-se no interior, concentrando-se na sua própria perspectiva ao invés de tentar compreender os outros é porque eles acreditam que ao mudar o seu Eu, uma pessoa pode mudar completamente todos os Eus. A própria Gaia poderia Ascender, se um número suficiente de pessoas Ascendesse. Devido a isso, eles estão dispostos a gastar muitos dos seus recursos orientando indivíduos através das Trilhas, argumentando que a alma de uma pessoa pode iluminar o caminho para muitas.

Das raízes da árvore que tocam as partes mais primárias da Vida até os galhos que carregam os frutos e alcançam o céu da Ascensão,

é bem possível que a arrogância infame dos Verbena seja merecida, ou pelo menos comprensível. Afinal de contas, antes de existir a escrita, antes da humanidade usar o fogo para se aquecer, os Verbena já ensinavam mulheres e homens a pintar figuras de sangue para garantir a caça. Os Verbena afirmam que, se todas as Tradições subitamente desaparecessem amanhã, eles poderiam liderar sozinhos a humanidade rumo à Ascensão, e pode ser que eles estejam certos.

"Oh, Jay. Você é neófito em tantas coisas, não é? Eu saboreio sua inexperiência, sua ignorância. É tão delicioso olhar nos seus olhos enquanto seus sentidos se abrem cada vez mais. Mas agora você precisa colocar sua mão no córrego da vida, pois precisa compreender o que ele é, para guiá-lo gentilmente, para canalizar seu poder infinito. Venha, Jay, deixe-me mostrar-lhe onde ele fica..."

Os Adeptos da Virtualidade



Artífices da Nova Visão

A maioria das pessoas gasta suas vidas evitando situações tensas. Um cobrador gasta sua vida se metendo em situações tensas.

— Harry Dean Stanton, *Repo Man*

"Você está comigo, Screamer?" perguntou Janor, o mago da Ordem de Hermes.

"Eu estou com você," a resposta veio num chiado. O Adepto estava usando uma rotina telepática que simulava o ruído de um rádio dentro da mente de seu alvo. Para seus companheiros, isso era meio irritante, um detalhe que eles não precisavam.

"Exatamente como ensaiamos. Desative o sistema de segurança e abra as portas."

"Certo."

Um instante depois, as luzes do prédio piscaram e as portas se abriram. Nenhum alarme tocou, e as luzes de emergência não se ativaram. O laboratório dos Progenitores havia sido invadido.

"Foi mole." chiou a voz de Screamer dentro da cabeça deles.

"Isso foi apenas o começo, seu idiota arrogante," resmungou Janor.

Os Adeptos da Virtualidade são realmente uma Tradição estranha. Muitos não os consideram como membros plenos das Tradições, principalmente porque eles eram membros da Tecnocracia até bem pouco tempo atrás. Muitos têm uma visão ruim deles, apesar dos Adeptos terem salvo muitos magos com seu conhecimento especial de tecnomágica e da Tecnocracia. Os Adeptos vêem a si mesmos como Salvadores no Portal do Limbo. Os magos das outras Tradições têm nomes menos agradáveis para eles.

O grupo de magos se aproximou nervosamente do laboratório. O mapa dentro da cabeça de cada um deles mantinha-os a par de onde estavam no prédio e guiava-os inexoravelmente rumo ao centro do laboratório. Janor mostrou sua desconfiança com a tecnologia outra vez ao optar por usar as escadas, embora Screamer tivesse assegurado que todos os elevadores eram seguros. Eles desceram vinte e três lances de escadas e chegaram ao laboratório do Constructo.

A relação que os Adeptos têm com a Tecnocracia é mútua — os Adeptos detestam a Tecnocracia, enquanto a Tecnocracia não têm nenhum desejo maior do que o de exterminá-los. Muitos magos das Tradições que não querem se transformar em bodes expiatórios não se associam com os Adeptos, a não ser que sejam forçados. Muitos agentes da Tecnocracia tendem a ser mais implacáveis quando enfrentam Adeptos da Virtualidade, e não irão parar em hipótese alguma até que consigam destruí-los. Esse tipo de

comportamento aterroriza com razão os demais magos. Entretanto, alguns líderes tecnocratas tentam abordar a situação de um modo mais pragmático, observando corretamente a afinidade por trás do ódio. Os Tecnomantes que conseguem converter Adeptos da Virtualidade de volta ao seu grupo conquistam aliados valiosos.

As origens desse relacionamento estão no cisma entre as Convenções e os Adeptos da Virtualidade. Os Adeptos prejudicaram enormemente a Tecnocracia ao levar cópias de muitos arquivos tecnocráticos para as Tradições. A Tecnocracia respondeu capturando o maior número possível de Adeptos e torturando-os. Alguns dizem que, ainda hoje, Adeptos daquela era estão sendo torturados em experiências aterrorizantes que exploram os limites do corpo humano em agüentar a dor. Dado os avanços da

Tecnocracia nesta área, isso não é totalmente impossível.

À medida que abriam a porta, os animais agitavam-se nervosamente em suas jaulas. Alguns viraram-se para observar os magos que entravam com seus olhos que não eram destituídos de razão, mas que ao mesmo tempo eram completamente animalescos.

"Tenham cuidado, camaradas. Meus informantes disseram que eles estavam mexendo com coisas bem sordidas aqui em baixo," chiou a voz incessante na cabeça dos magos.

Ser a Tradição em que menos se confia não parou os Adeptos da Virtualidade. Eles freqüentemente reúnem bandos de magos aventureiros para invadir fortalezas tecnocratas.

Embora muitos evitem o contato pessoal, eles percebem a necessidade de estar no meio das coisas e sujar um pouco as suas mãos. Muitas das outras Tradições acreditam, com razão, que os Adeptos têm algum tipo de rixa pessoal com a Tecnocracia.

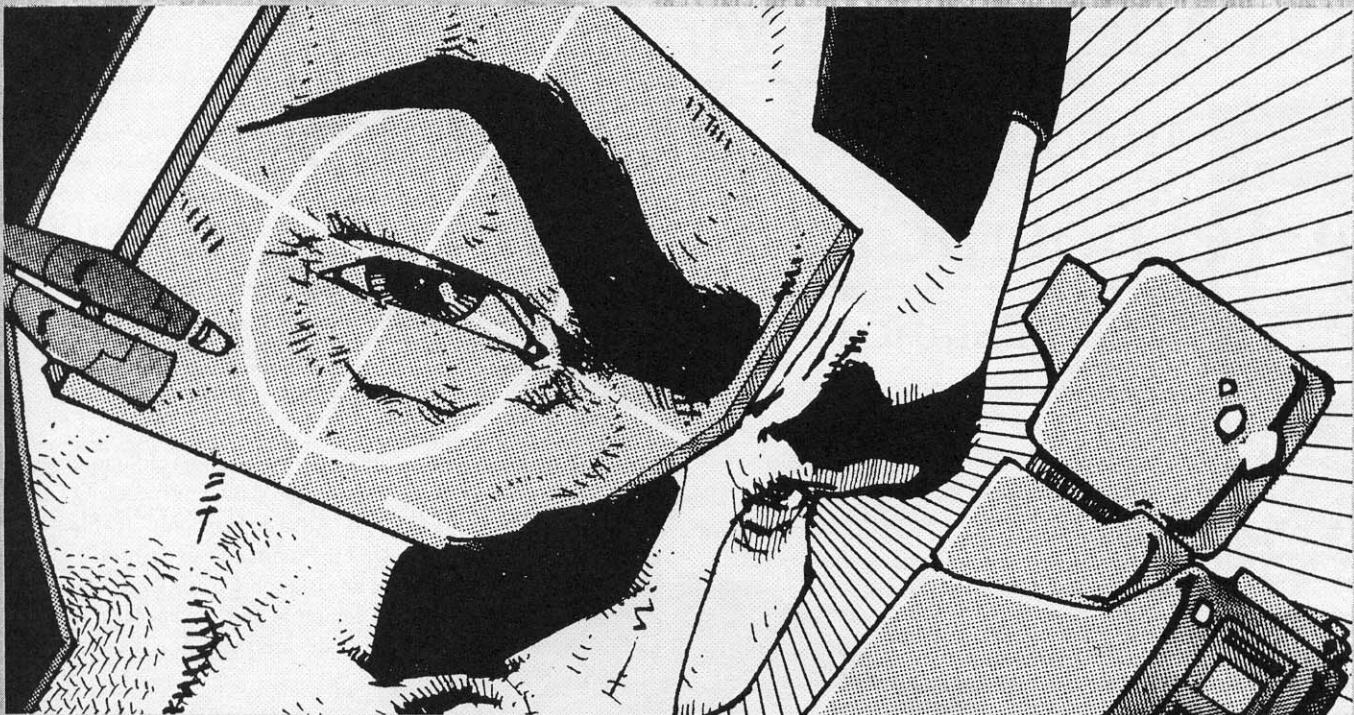
O conhecimento que os Adeptos têm da Tecnocracia também os torna aliados formidáveis em qualquer ataque contra domínios tecnocratas.

Como mestres de todas as coisas digitais e elétricas, os Adeptos da Virtualidade vivem pelo adágio de que a Informação é a Realidade. Muitos também acreditam que a informação é uma força viva e consciente que deseja ser libertada de suas classificações como "segredo de estado" e arquivos de informações em código. Lidar com a informação é uma parte importante da sociedade dos Adeptos da Virtualidade, embora eles dêem mais importância a certos tipos de conhecimento do que um mago da Ordem de Hermes daria.

Screamer começou quando o som de armas de fogo aturdio o interior de sua cabeça. Ele conferiu seu equipamento e esquadrihou o laboratório à procura de uma linha para dentro do prédio. Encontrando um analisador de retroalimentação, ele preparou as rotinas para lançar-se dentro da sala e preparou seu computador.

Cinco imagens do Adepto pularam para dentro do aposento ao mesmo tempo. Do lado da escadaria, Screamer avaliava a situação





através dos olhos de suas criações. No meio da sala havia um monstro grotesco com a forma de um cão, com uma metralhadora brotando de suas costas. Olhos brilhantes que piscavam miraram cada um dos cinco novos alvos, cobrindo a sala de balas. Os outros componentes do time, deitados de bruços no chão, procuravam abrigo.

"Vá em frente, estúpido. Gaste sua munição."

Os Adeptos da Virtualidade também são os mestres da ilusão e da trapaça. Usando certas habilidades que eles aperfeiçoaram antes de deixar a Tecnocracia, os Adeptos utilizam a ilusão em combates normais assim como em tentativas de obter senhas para sistemas computacionais isolados.

Os Adeptos são os mestres da Esfera da Correspondência. Assim sendo, eles freqüentemente evitam locais onde um combate esteja acontecendo. Depois, eles aparecem para ajudar seus companheiros em apuros. Os Adeptos pensam bem sob pressão e têm uma aptidão sobrenatural para obter a solução para uma situação praticamente impossível, mesmo que todos os que estejam ao seu lado tenham-se jogado no chão e estejam gritando por socorro.

Vendo o seqüenciador de genes no canto, Screamers rezou para que ele não tivesse sido atingido por uma bala ricocheteada. Acessando a máquina através da Rede, ele a programou para lançar um vírus letal com uma seqüência que ele roubara de outro seqüenciador de genes dos progenitores. A seqüência havia sido codificada nos arquivos como um vírus de destruição de HIT Marks. Screamers apenas rezou para que aquilo que eles estavam enfrentando fosse um HIT Mark de verdade, e não alguma nova criação.

Um dos hologramas de Screamers moveu-se subitamente e foi direto rumo ao seqüenciador de genes. O HIT Mark o rastreou para segui-lo e disparou contra a máquina pesada uma rajada de balas cobertas de urânia de sua metralhadora. Screamers ouviu um som agudo, e já sabia que a câmera de produção do seqüenciador havia sido atingida, liberando o coquetel letal de genes no laboratório selado. Observando através dos seus olhos holográficos, Screamers viu o HIT Mark

repentinamente cair e arrastar-se no chão, como uma galinha com o pescoço quebrado. O HIT Mark subitamente respirou com dificuldade e parou de mover-se.

Os Adeptos preferem encontrar outros do seu grupo na realidade virtual, uma alucinação consensual onde as habilidades físicas e as aparências não têm importância. Alguns dizem que eles já conseguiram até mesmo penetrar num Reino inteiro formado apenas por informação. Este lugar é chamado de Rede. A Rede por si só é grande demais para ser explorada apenas numa vida, mas equipes de Adeptos estão ocupados mapeando e catalogando seus habitantes estranhos na preparação para a Ascensão, quando eles irão resgatar as massas amontoadas de Adormecidos da bola apodrecida que é a Terra. Eles querem despertá-los numa realidade virtual resplandecente, que nunca irá envelhecer ou morrer.

Screamer correu para o laboratório. Seus passos trituraram os vidros quebrados. "Precisamos sair daqui!" ele gritou para os seus amigos. "Isso fez barulho demais."

O resto do time não conseguia responder. Enquanto o mago atordoado olhava ao seu redor, Screamers podia ver que o resto do time estava em convulsão no chão, do lado do HIT Mark. Um ótimo plano; um erro terrível. "Porcaria," sussurrou o Adepto, incapaz de diminuir o sofrimento deles. Ele não conseguiu ouvir o segundo HIT Mark enquanto este se alinhava em posição. Ele sentiu o Ponto de Correspondência alterar-se tarde demais, enquanto o novo ponto de vista alinhava-se no seu setor. Screamers virou-se a tempo de ver a salva de balas dilacerar seu holograma.

MORRA, TRAIDOR! o programa de destruição zunia enquanto a dor atravessava a conexão de Screamers na Rede. A sala ficou branca, e então azul-cobalto.

"Eu sabia que era uma idéia ruim," ele pensou enquanto seus neurônios chiavam. E então tudo ficou em silêncio.

A Ascensão não viria de graça.

Parte Dois: Os Outros

A Tecnocracia



Razão Estática

Os líderes do povo fazem com que eles errem, e aqueles que forem guiados por eles serão destruídos.

— Isaias 11:16

Eu segurei a pistola contra o lado esquerdo da sua cabeça. Aquela era o momento pelo qual eu estava esperando. O Cultista do Éxtase ajoelhado na minha frente havia misturado drogas psicotrópicas no sistema de água, explodido o meu carro e tentado me matar há cinco minutos atrás. Eu tinha que mostrar para ele o que um Homem de Preto faz de melhor. Todo o meu treinamento dizia que eu deveria acabar com ele. Então, porque a minha mão estava tremendo? Eu sabia que o HIT Mark enviado para me auxiliar chegaria em cinco minutos. Drogue. Pense rápido...

Os magos da Tradição têm uma visão muito tendenciosa do mundo. Eles vêem a si mesmo como heróis que lutam para salvar o mundo, rebeldes lutando contra um Coletivo desumano, sem face ou alma. A Tecnocracia é vista como uma máquina implacável e inabalável. A Tecnocracia realmente possui tiranos desprezíveis, Constructos desalmados e assassinos desumanos. Contudo, há muitas pessoas que servem a Tecnocracia e que não se encaixam nesse estereótipo superficial. Assim como é ridículo dizer que toda tecnologia é maligna, é simplismo dizer que todos os Tecnomantes são “malignos.” Os assuntos envolvendo a Tecnocracia nem sempre são em “preto e branco”. Para alguns, o Mundo das Trevas é um mundo de extremos, mas para muitos — incluindo os enganadores que trabalham tanto para a Tecnocracia quanto para a Tradição, os magos desertores das Tradições e os sobreviventes que servem apenas a si mesmos — tudo são “tons de cinza”.

O Cisma

Eu mantive a arma apontada para o seu coração.

“Levante-se.”

“O quê?”

Ele estava surpreso; era a vantagem de que eu precisava. Minha mente começou a sondar o seu subconsciente. Felizmente, apesar do seu domínio sobre o Tempo, sua mente não percebeu nada. Eu comecei a investigar sua memória, mirando a pistola contra o seu coração apenas como garantia.

Meus superiores sempre pediam resultados. Afinal, estávamos em guerra. Bem, eu daria resultados para eles.

Eu encontrei o que estava procurando: uma semente de dúvida. Ele estava tendo outras opiniões sobre sua Capela e os quatro Vazios que ele estava ajudando. Eu também descobri onde ele guardava suas armas. Ele era justamente quem eu precisava: alguém que eu poderia manipular facilmente.

Eu acertei um gancho de esquerda rápido na sua mandíbula e o deixei inconsciente. Depois de examiná-lo um pouco com alguns poderes psíquicos, eu descobri que ele ficaria desmaiado por aproximadamente uma hora.

A Tecnocracia é composta de muitas facções conflitantes; estas vão além das estruturas de organização das Convenções. O Cisma que se desenvolve entre as forças “Além do Horizonte” (os Simpósios e instalações de pesquisa da Umbra Profunda) e os agentes de campo resultou em diferentes pontos de vista sobre o que é a Tecnocracia. Assim como a Tecnocracia é composta de Convenções diferentes, cada Convenção é composta de muitos tipos diferentes de Tecnomantes.

As Tropas de Choque — Essas são as maiores vítimas da Guerra da Ascensão. Seus corpos e almas foram consumidos pelos esforços do Coletivo. Os Constructos sem face dos Homens de Preto e os ciborgues da Iteração X são exemplos flagrantes, mas esses agentes apenas auxiliam os membros realmente talentosos dessas duas Convenções. Os clones dos Progenitores e os robôs dos Engenheiros do Vácuo também são Constructos. Muitos são conscientes, e muitos lutam para manter sua identidade a todo custo.

Os Enganadores — Enganadores andam no mundo sombrio da espionagem. Não se sabe a quem eles realmente são fieis. Alguns deles roubam informações das Convenções. Outros se dedicam a acumular informações sobre as Tradições. Às vezes, a única maneira de atacar os tradicionalistas é infiltrando-se entre eles. Qualquer um que tenha certa familiaridade com a Tecnocracia também é tentado a escapar do terror e paranóia que são comuns em alguns de seus segmentos. Os Enganadores vivem num mundo de dilemas morais constantes. Muitos estão prontos para desertar... mas por quanto tempo?

Agentes de Campo — Esses são os agentes dedicados a trabalhar na linha de frente. Eles têm a melhor compreensão sobre a realidade sinistra da Guerra da Ascensão, mas cada um tem alguma razão para continuar lutando — realização da ameaça do mundo sobrenatural, crenças pessoais num método de Ascensão ou preocupação verdadeira com o destino da humanidade são alguns exemplos. Seu maior problema é convencer os Idealistas e Escapistas sobre a situação real. Qualquer Convenção pode ser auxiliada por este tipo de Tecnomante.

Os Idealistas — Eles são removidos da guerra na Terra, e buscam a perfeição enquanto “ajudam” as Massas. Alguns deles perderam o contato com a situação real na Terra e lidam com certos assuntos usando abstrações e análises minuciosas. Outros vêm a guerra com um grau de objetividade, oferecendo orientação e defendendo a “moralidade.” Há muitos Idealistas que estão completamente alienados da humanidade...

Os Escapistas — Os Escapistas procuram resolver os problemas do mundo ao formar novas realidades nas profundezas do espaço e no éter da Umbra Profunda. Enquanto a Terra definhava, eles acreditam que podem formar uma realidade melhor em algum outro lugar. Alguns membros deste grupo são apenas pessoas procurando por ordem em meio ao caos do mundo moderno. Os servos de Autoctônia e os exploradores dos Engenheiros do Vácuo são dois exemplos.

Os Fanáticos — Seu único objetivo é a inovação, e eles irão avançar a tecnologia apenas com o objetivo de melhorar as capacidades operacionais dos sistemas tecnológicos. A pesquisa é a sua atividade principal e eles dificilmente percebem as consequências de suas ações. Uma motivação comum é o medo do desconhecido, assim como uma necessidade de estabelecer um sistema seguro de ordem e razão. A busca do conhecimento e da ordem, sem consideração pelas aplicações e mudanças do paradigma que isso traz, guia-os em sua cruzada.

Os Ávidos pelo Poder — Estes são indivíduos consumidos pelos seus fracassos pessoais. Desejo pelo poder, o êxtase da destruição, a simples cobiça, a emoção da descoberta (apesar da sua responsabilidade moral) e o orgulho falso do elitismo são motivações poderosas. A Tecnocracia sacia esta fome.

Os Sobrevidentes — A única lealdade desses indivíduos é para consigo mesmo. Pessoas estão morrendo na Guerra da Ascensão, e alguns Tecnomantes simplesmente querem sobreviver a qualquer custo. Presos entre a dedicação dos Agentes de Campo e a alienação distante dos Idealistas e Fanáticos, eles nem sempre compreendem a verdade, mas compreendem o mundo ao seu redor.

É bom ressaltar outra vez que essas divisões não são necessariamente delineadas pelas Convenções. Os Constructos do Sindicato tentam maximizar os benefícios de pequenas áreas econômicas; eles são diferentes dos pesquisadores Fanáticos do Sindicato, que observam do Horizonte, desenvolvendo novos métodos de enganar as Massas. Membros Fanáticos da Iteração X servem à grande inteligência na Umbra Profunda, que controla a movimentação de suas tropas; eles não podem se identificar com os HIT Marks dedicados no campo, que tentam manter o equilíbrio entre sua humanidade vestigial e sua programação desumanizadora.

Ascensão

Agora o que eu poderia dizer no relatório? Porcaria, estava ficando mais difícil manter os meus escudos mentais. Se os Homens de Branco, aqueles que cuidam de nossa "lealdade," descobrissem um dia...

Eu não conseguia nada simplesmente matando-o. Eu já vi mortes demais. Isso iria render uma bela estrelinha dourada na minha ficha, mas eu sabia que deveria me rebelar momentaneamente. Eu não estava realmente atrás do Cultista, apesar das ordens do meu Analista da Inteligência. Eu queria os contrabandistas de armas com quem ele trabalhava, os Vazios que eu estava procurando.



Eles eram os malditos que lideraram um ataque contra uma escola mantida pelos Progenitores. Eles eram os miseráveis que atearam fogo num prédio e trancaram todos lá dentro.

É claro que eu já capturei algumas pessoas, mas queimar um prédio cheio de jovens é mais do que qualquer coisa que eu jamais chegaria a fazer na minha vida. Eu ainda me lembro quando tive de identificar os corpos carbonizados.

Provavelmente, agora eles se consideram heróis. Eu acho que eles poderiam se considerar mortos.

O simples objetivo de "servir a Tecnocracia para vencer a guerra" não é o suficiente para a maioria dos Tecnomantes. Muitos estão lutando por uma Ascensão pessoal, e cada um tem sua visão sobre o que deve ser a Ascensão. Muitos Tecnomantes eventualmente precisam determinar que trilha defender. Aqui estão alguns exemplos:

— É Preciso Tornar o Mundo Seguro

"As Massas estão à mercê de forças sobrenaturais invisíveis. A superstição ainda sobrevive num mundo onde todos deveriam estar seguros. Precisamos tornar o mundo Seguro. Nós somos aqueles que fazem o trabalho sujo, e nosso Coletivo implementa todas as teorias dos Simpósios. Não estamos conseguindo ver o que realmente está acontecendo.

"Toda essa conversa sobre Ascensão é ridícula. O Reino de que precisamos está bem aqui — assim que o tornarmos seguro. Tudo o que precisamos é purificá-lo da corrupção do oculto."

— Daniel Smith, Analista de Inteligência dos Homens de Preto

— Aperfeiçoem Toda a Humanidade

"Em suma, a Ascensão é o aperfeiçoamento de si mesmo. Nós implementamos isso. Dizer que a tecnologia é intrinsecamente maligna é ridículo. Nós curamos os doentes, aperfeiçoamos o corpo e criamos um mundo onde as Massas não dependem do misticismo de uma minoria. O mundo como um todo precisa Ascender."

— Dra. Irene Rollins, Progenitora

— Ascendam para Autoctônia

"A tecnologia é um modelo perfeito da realidade. Tudo funciona em conjunto. Eu vi a maneira segundo a qual o modelo deve funcionar... porque eu vi Autoctônia. É assim que o mundo deve ser. Todos podemos encontrar o contentamento de Autoctônia. Estamos evoluindo, e o próximo passo é tornar as máquinas parte de nós."

— Cobaia nº 137, Iteração X

— Acendam para o Horizonte para Manter a Terra

"Há muitos membros da Tecnocracia, incluindo os membros do Sindicato, que trabalham nas ruas, e eu os respeito. Mas para que coordenemos nossos esforços, não podemos esquecer das ideias que fundaram nossa Ordem. É por isso que os Simpósios analisam tudo. Isolando-nos da imundice das ruas, podemos nos manter como modelos puros da realidade. Podemos implementar nossos ideais mais puros.



"Somos peritos. Temos as ferramentas da razão do nosso lado. E a partir de nossa posição superior, podemos controlar as Massas para o seu próprio bem. Essa idiotice sobre o 'Novo Feudalismo' é uma panfletagem dos traidores na Tecnocracia que têm inveja das pessoas no topo. Nós, como governantes da Tecnocracia, Ascendemos ao nosso lugar de direito, e os erros da Idade Mítica serão erradicados para sempre."

— Dr. Harold Kalishnakov, Representante do Sindicato

— Ascendam para os Mundos que Estão Além

"Você realmente acredita que encontrará um modelo perfeito da realidade aqui? Este mundo foi destruído. Este mundo é apenas um modelo do que pode ser a realidade. Há possibilidades infinitas esperando por nós, mais além. Nas profundezas do espaço, encontraremos outros mundos esperando para fornecer conhecimento. Precisamos observar, pois em algum lugar entre as realidades infinitas do desconhecido está o mundo onde devemos Ascender.

"Este mundo está morrendo. Precisamos viajar muito além do Horizonte.

"Também precisamos nos preparar. Você realmente acha que as únicas ameaças para a humanidade estão aqui na Terra? Começamos a ver que poderes desumanos e cruéis escondem-se além das fronteiras de nosso exploração. Eles estão esperando por nós... para que possam nos consumir."

— Dra. Eliza Trondheim, Engenheira do Vácuo

O Desafio

Eu escondi o corpo inconsciente do Cultista. O HIT Mark não estava equipado para rastrear geneticamente o prédio. Os Homens de Preto que estavam trabalhando conosco usavam rastreadores genéticos, mas estavam vasculhando o quarteirão ao lado. Esta parte da missão era toda minha.

O constructo nº 32 entrou no quarto, puxando a metralhadora 45mm de suas costas. Minha adrenalina sempre disparava quando ele fazia isso. Enquanto olhava para o tambor de sua arma, eu percebi que agora minha atuação tinha que ser perfeita. Um movimento em falso e eu estaria morto.

Assumir uma fachada de indignação justa ou opor-se a qualquer um que esteja no poder é fácil. Tentar realmente mudar as coisas e trabalhar para consertar um sistema corrupto é bem mais difícil. Da mesma maneira, é fácil para os magos da Tradição verem a Guerra da Ascensão como uma competição entre o "bem" e o "mal." A situação real é muito mais complexa. Indivíduos precisam escolher suas próprias crenças, e sempre há oportunidades para redefinir-las.

Os membros realmente talentosos da Tecnocracia têm outras preocupações além da ameaça das Tradições. Eles precisam viver uma ambigüidade ética e uma busca espiritual pessoal. Eles precisam manter sua vontade própria, analisar suas próprias vidas e buscar uma visão pessoal da Ascensão. A guerra está sendo travada; o desafio os espera.

Sim, eu tinha um trabalho a fazer, mas isso era pessoal. Era uma questão de honra. Eu guardei a minha arma e o encarei.

"Não há problemas. Está tudo limpo."

Ele se virou para sair pela porta, e meu terno cinza escuro ajudou-me a desaparecer nas sombras. É isso que eu faço. Fiquem com sua porcaria de campos de batalha. A guerra está sendo vencida nas sombras. Felizmente, a humanidade está vencendo.

Os Nefandi



Espelhos Sombrios

Cabeça como um buraco
Negra como sua alma
Eu prefiro morrer do que lhe dar o controle
Curvar-me diante daquele que você serve
Você vai ter o que merece
— Nine Inch Nails, "Head Like a Hole"

Jodi Blake olhou fixamente para a forma deitada sobre o seu altar e sorriu. "Você está morrendo de medo, não está?" A única resposta foi um silêncio e mais suor escorrendo do corpo do jovem mago. "Você deveria estar. Em menos de uma hora você não estará mais neste mundo." Ela passou uma unha pintada de preto sobre o peito nu do homem até o lugar onde suas calças deveriam começar, caso a ahriman tivesse sido bondosa o suficiente para deixá-lo de calças. A vítima se contorceu; ela sorriu. "Não se preocupe. Sua morte servirá para um propósito maior."

Os Nefandi são singulares dentre os Despertos, pois optaram por servir a uma força maior em sua luta rumo à Ascensão. Eles também são únicos entre as Tradições, pois estão perfeitamente dispostos a realizar sacrifícios — tanto de humanos quanto de Despertos — pela glória de seus mestres. Ninguém consegue dizer exatamente o que são os seus mestres, exceto que os Lordes Nefandi personificam a corrupção e tudo o que é infame na sociedade humana. Alguns dentre os Nefandi afirmam que servem a Satã. Outros falam de criaturas mais nebulosas, coisas cujos nomes não devem ser mencionados. Até aqueles que têm servido aos Lordes Nefandi por milhares de anos não estão de acordo quanto à natureza de seus mestres, embora concordem que eles estão se tornando cada vez mais poderosos. A maioria dos Nefandi simplesmente afirma que servem "às Trevas, à Corrupção e ao Limbo."

Jodi sentou-se ao lado do homem trêmulo, passou a mão em seus cabelos encharcados de suor e beijou levemente a sua testa. "Você é jovem e inocente. Você pensa que eu sou uma criatura vil. Você acha que eu desejo ver o fim de tudo que é 'Sagrado,' mas você está muito enganado. Vocês do Coro Celestial, vocês de todas as Tradições, deveriam ser mais espertos. O que é o seu Ser Supremo sem um oposto para lembrar o que significa não seguir as regras? O que seriam as suas crenças se não houvesse as nossas crenças para mostrar que as suas estão certas? Como poderia haver luz sem trevas?"



Os Nefandi aceitaram há muito tempo que têm um papel duplo no plano da realidade. Primeiro, eles devem servir aos seus mestres, as forças sombrias que corrompem o universo. Em segundo lugar, eles fornecem um reflexo sombrio da realidade para as outras Tradições. Muitas das Tradições compreendem a filosofia dos Nefandi, mas acreditam que os pervertidos Nefandi não servem a nenhum propósito além de corromper tudo o que vale à pena no mundo. A maioria das Tradições prefere simplesmente vê-los mortos do que correr o risco de que escuridão dos Nefandi se espalhe ainda mais.

Jodi brincou com a pele de sua vítima, beliscando-a com suas unhas e mordendo com seus dentes. A repulsa física do homem era óbvia, quase tão óbvia quanto o seu desejo. Jodi sorriu devido a ambas as reações. "Você deveria se juntar a nós. Você não seria o primeiro do Coro a aprender novas melodias. Eu mesma já fui do Coro Celestial. Naquela época, eu era a Irmã Mary Elizabeth, mas aprendi que minhas crenças estavam erradas. Eu aprendi que poderia fazer mais para levar o Coro à Ascensão de onde estou agora do que eu jamais poderia fazer enquanto estava presa àqueles juramentos chatos de castidade e pobreza." Jodi viu o interesse dele aumentar e sorriu. Ela parou por tempo suficiente para forçar um beijo apaixonado sobre sua boca, satisfeita por ele agora responder de certa forma às suas lições. "A melhor parte é que eu posso fazer o que quiser enquanto estiver neste mundo. Eu tenho mais poder do que a maioria das Tradições poderia compreender."

Os Nefandi freqüentemente atraem magos de outras Tradições para suas crenças, seduzindo-os com promessas de poder, riquezas materiais ou vida eterna. Normalmente, eles se concentram em recém Despertos, aqueles que apenas começaram a sentir o gosto dos poderes mágicos, aqueles que buscam desesperadamente mais conhecimento e habilidade, impacientes com os costumes de suas Tradições. Esses desertores, conhecidos como barabi, são a maior causa de intransqüilidade entre os magos.

Quando terminou, Jodi lavou o corpo de sua vítima com óleos de essência adocicada, tomando o cuidado de assegurar que cada parte do seu corpo estava completamente encharcada. A sua respiração lentamente voltou ao normal, seu rosto mostrava um leve sorriso debaixo das caretas de nojo pela fraqueza do seu corpo. "Eu também costumava pensar que o prazer era errado, que todos os meus 'pecados' iriam garantir a minha morte imediata e o sofrimento eterno. Já se passaram centenas de anos e, como você pode ver, eu



MÍDIA
KOMIKS

estou muito feliz e não pareço estar sofrendo. Na verdade, nós dos Nefandi estamos ganhando a sua 'Guerra da Ascensão.'" Jodi desenhou símbolos no corpo dele, símbolos que ele procurava ver e entender em vão. Ela observou o corpo dele retorcendo-se à medida que cada símbolo era desenhado, e sorriu.

Os Nefandi aprenderam há muito tempo uma língua especial própria, chamada de Língua do Dragão. A Língua do Dragão é utilizada em rituais para falar com os componentes de sua cabala (chamada *ahriman*) e comunicar-se com seus mestres. A não ser que a pessoa tenha passado pelos rituais apropriados, nenhum poder irá permitir que ela compreenda os símbolos e palavras. Além disso, a grande maioria dos Nefandi aprendeu a língua pictórica, permitindo uma comunicação mais fácil com os Dançarinos da Espiral Negra, seus semelhantes lobisomens, a serviço de tudo que é corrupto.

"Temos muitos aliados entre os Membros e os Garou, até mesmo entre outros Despertos. Temos aliados que nem mesmo percebem que estão trabalhando pelos mesmos objetivos que os Nefandi. 'Cuidado com os falsos profetas.'" Jodi deu uma gargalhada. "Realmente."

Os Nefandi utilizam extensamente a rede de comunicações providenciada pela Tecnocracia, fornecendo a muitas religiões de televisão os financiamentos necessários para começar seus programas e expandi-los mais tarde. Os Nefandi utilizam essas religiões para estender à população de um modo geral o descontentamento e descrença fundamental frente às religiões estabelecidas, semeando dúvidas que mais tarde podem ser usadas para melhorar sua própria posição dentro das fileiras dos Despertos. Os Nefandi também trabalham ao lado dos Dançarinos da Espiral Negra e com os mais corruptos dos vampiros, alguns dentre os Sabás e os Baali. Os Nefandi afirmam que os Baali foram criados usando membros do seu próprio grupo. Os Baali se recusam a comentar este assunto.

Jodi deu um passo para trás diante do seu último trabalho, certificando-se de que todas as runas e sacramentos estavam no lugar certo sobre o corpo de sua vítima. Tudo estava como deveria ser. Jodi balançou a cabeça afirmativamente, satisfeita. Logo a decisão precisaria ser tomada, sua mais recente aquisição iria juntar-se às fileiras dos Nefandi ou acabaria como um sacrifício aos poderes que eles serviam voluntariamente. "Você pode se juntar a nós," sua voz era quase uma súplica, uma promessa de recompensas e de tempo gasto conhecendo o corpo dela. "Temos modos de assegurar a lealdade. Nunca temeríamos a sua traição e você estaria comigo, para sempre." Ela ficou satisfeita ao ver o modo com que as sobrancelhas dele se franziram; ela sabia que ele se uniria a eles.

De modo muito semelhante aos Dançarinos da Espiral Negra dos Garou, os Nefandi utilizam rituais especiais em locais considerados sagrados para promover a união entre os servidores de seus mestres. Esses rituais têm muitos nomes, mas o resultado final é sempre o mesmo; no final, o iniciado adquire a compreensão dos costumes Nefandi e sacrifica voluntariamente uma porção de seu livre arbítrio em troca de poder e gratificações pessoais. Em muitos casos, os seguidores da Trilha Nefandus travessam regularmente este ritual, reforçando suas crenças sobre si mesmos. Muitos afirmam que estes rituais na verdade viciam, enquanto outros dizem que eles são a primeira maneira pela qual os Nefandi podem alcançar um

nível superior de compreensão, um conhecimento maior sobre o poder e sua utilização. Os rituais colocam os Nefandi em comunicação direta com seus mestres. A primeira vez que um iniciado Nefandus participa destes rituais é chamada de "Renascimento." Visitas subsequentes a estas áreas de rituais são chamadas na maioria das vezes de "Regenerações."

A alegria de Jodi era indescritível no momento em que o jovem diante dela lambeu seus lábios manchados de suor e cobertos de óleo e murmurou as palavras de uma boca seca demais para uma comunicação fácil: "Eu aceito." Ela chamou sua ahriman. Sons desumanos saíam de seus lábios; sons que causavam convulsões primárias de medo ao longo do corpo do seu jovem aprendiz. Imagens de fetos raivosos abortados e coisas que escorregavam na escuridão manchada de sangue dardjavam no fundo dos seus olhos. Nenhum ser humano conseguiria fazer tais ruídos, nenhuma mente sã poderia compreender seu significado. Outros entraram no cômodo de seções distantes do Labirinto. Eles vieram dos Fossos e das torres; saíam das Coifas e da biblioteca. Logo, toda a Capela estava reunida, unida em harmonia e pronta para receber seu mais novo membro. Jodi vertia lágrimas de felicidade. Os seus mestres ficariam tão felizes...

Os Labirintos dos Nefandi freqüentemente são eles próprios entes vivos. Estes locais podem ser incrivelmente variados, mas todos são monumentos hediondos aos mestres dos Nefandi. Os Labirintos que conseguiram atravessar com sucesso o Horizonte e formaram seus próprios Reinos freqüentemente possuem locais únicos dentro de sua realidade para ligá-los aos mestres dos Nefandi num nível mais pessoal. As mais poderosas dentre essas Capelas possuem áreas conhecidas como o Fosso e a Coifa. O Fosso é a área onde são realizados rituais grupais, onde muitos dos segredos mais sombrios dos Nefandi são praticados com relativa segurança. A Coifa é a área onde acontecem o "Renascimento" e subseqüentemente as "Regenerações" de um Nefandus. Há muitos rumores de que a Coifa na realidade é uma manifestação física do corpo do Lorde Nefandus, um ventre para destruir e depois recriar o mago num nível maior de poder ou com uma crença mais forte nos caminhos do seu mestre rumo à Decadência. Esses boatos parecem não ter fundamento. Até agora, ninguém foi capaz de detectar qualquer mudança genética grave em Nefandi capturados. Ainda assim, os rumores persistem, assim como os rumores de que os Progenitores recentemente discutiram uma união com os Nefandi.

Jodi observava reverentemente enquanto o neófito forçava sua passagem pela pesada casca exterior da Coifa. Ela via as garras amorfas que o buscavam impacientemente e então perfuravam o seu próprio corpo e alma, deformando a carne no seu caminho e remodelando o seu espírito. O sangue lavava o interior da Coifa, vazando pela membrana e fumegando à medida que caía sobre o solo. Jodi observava, quase em êxtase, enquanto os olhos dele cresciam com compreensão e horror, envolvendo sua mente até mesmo enquanto a massa da Coifa, semelhante a um vômito, envolvia e rompia o seu corpo. Ela ouvia enquanto a voz dele mudava. Seus pedidos de misericórdia tornavam-se gritos de êxtase e compreensão. Jodi estava satisfeita, seus mestres estavam satisfeitos. Mais um havia se juntado às fileiras dos infernais e tudo estava como deveria ser. O neófito começara a sua Decadência.



Os Desauridos



Loucura Dinâmica

Eu quase desejo nunca ter descido por aquela toca de coelho — e no entanto — e no entanto — este tipo de vida é bastante curiosa, sabe?

— Charles L. Dodgson, Aventuras de Alice no País das Maravilhas

Robert Davenport relaxou na sua cadeira branca de vime e surpreendeu-se ao ver que ela era confortável.

Ele pegou o copo de chá gelado que alguém providenciou atenciosamente para ele. Este também estava de acordo com o seu gosto, e ele sorriu. Ele ainda não tinha certeza sobre onde estava, mas as manifestações pareciam ser muito, muito boas.

Os Desauridos são totalmente insanos. De todas as facções em guerra na Tellurian, eles são os menos compreendidos, e talvez os mais temidos. Não importa quais ressentimentos existam entre os Constructos e a Tradição, cabala e Capela, ou Adormecido e Despertado, todos são igualmente devastados pelo caos e destruição deixados pelos Desauridos no seu caminho de guerra. Até os Nefandi irão mudar o curso de sua batalha para enfrentar a ameaça comum; uma realidade fragmentada pelo Paradoxo é um prêmio menos interessante.

Ele colocou o copo de volta sobre a mesinha, evitando por pouco uma abelha. O inseto recuou e voou para longe, descendo a colina. Davenport seguiu-a com os olhos enquanto ela se aproximava dos companheiros dele no prado abaixo. Eles correram até ela ansiosos, redes para pegar borboletas balançando ao vento, e ele riu. O que estava liderando-os — tinha de ser Martin, naquela roupa — parou repentinamente e então todos os quatro começaram a correr na outra direção.

A Tecnocracia é a mais afetada pelos encontros com bandos de Desauridos. Seus domínios concentram-se na Terra, e este é o local onde a imunidade dos Desauridos diante do Paradoxo torna-se mais útil. Um bando habilidoso ou sortudo de “malucos” pode destruir a base de uma Convenção devido à sua simples presença: suas psicoses tendem a se manifestar de forma física, causando “fraturas” na realidade e buracos na Película. Os Tecnomantes ficam tão ocupados tentando esconder a mágika vulgar que não conseguem se defender de modo apropriado.

“Papai? Eu também posso brincar?”

“Oh.” Ele não estava esperando isso. Não ali. Não hoje. “Claro, querida. Você tem uma rede?” Ele teve o cuidado de não olhar para ela enquanto falava.

“Não...” Sua voz elevou-se um pouco, e ele sabia que ela estava com a cabeça pendendo para um lado, numa expectativa ansiosa.

Uma das táticas mais bem-sucedidas dos Desauridos é trazer criaturas míticas através da Película diretamente para o território das Convenções. Um Constructo Tecnocrático australiano foi perturbado por desaparecimentos misteriosos durante meses antes que a causa fosse descoberta: um minotauro, que os Desauridos (um grupo pequeno conhecido como os Lamentos do Rei Salomão) introduziram

na sua fundação estava alimentando-se do seu Nodo — e do seu pessoal.

Ele levantou a mão no ar ao seu lado e puxou uma rede, do tamanho apropriado para uma criança de oito anos. “Aqui está, Kary. Divirta-se.” Mas ele fechou os olhos até ouvir os passos saltitantes dela desaparecendo. Então, ele os abriu cuidadosamente e averiguou a ladeira coberta de grama diante dele. Não havia nenhum sinal de sua filha.

Mas a própria existência dos Desauridos representa outro problema, muito pior do que qualquer mera ameaça física. Embora as Convenções e as Tradições estejam cientes das suas atividades há séculos — a teoria mais aceita afirma que eles teriam aparecido primeiramente na Idade da Razão — até hoje ninguém tem certeza de onde eles vieram.

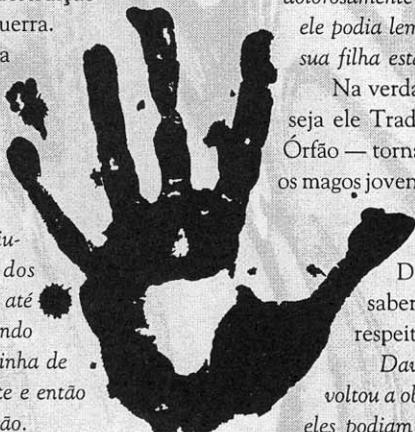
Ele voltou a respirar e largou o braço da cadeira, que ele estava segurando firmemente. Por um momento, ele observou o sangue voltando para as linhas impressas em sua palma, agradecendo a Deus que hoje havia sido Kary e não a mãe dela. Hoje, Davenport estava mais dolorosamente sô do que ele havia sido desde o acidente. Hoje, ele podia lembrar do acidente, e hoje ele sabia que sua mulher e sua filha estavam mortas.

Na verdade, o modo através do qual um mago comum — seja ele Tradicional, Tecnomante, membro de um Ofício ou Órfão — torna-se um Desaurido ainda é incerto. É comum entre os magos jovens da Tradição acreditar que estes “desafortunados” são todos Órfãos que simplesmente ficaram loucos e incontroláveis com o choque do Despertar. Seus anciões balançam a cabeça por saberem mais: eles perderam colegas estabelecidos e respeitados demais para aceitar isso.

Davenport balançou a cabeça para clarear as idéias e voltou a observar seus amigos. Ele se perguntava quantos dentre eles podiam lembrar como haviam se tornado o que são — se eles pelo menos tinham alguma idéia do quê eram. O mundo sempre seria o Inferno para Martin? Ou a China para a Senhorita Zhao? O Titanic estaria navegando eternamente para O Gourmet? Será que em algum momento eles saberiam a verdade?

A maioria das autoridades sustenta que a mudança é acidental, e esta é a visão oficial aceita pela Tecnocracia. Os Progenitores — os defensores mais ferrenhos desta hipótese — caçam ativamente os Desauridos para realizarem testes experimentais. Não se sabe como eles mantêm os Desauridos inativos após a captura inicial, mas pelo que se sabe, muitos indivíduos estão sob observação nos laboratórios dos Progenitores. Os poucos artigos que os cientistas apresentaram sugerem que eles tentam isolar um vírus envolvido na transmissão da “doença.” Considerando a propensão desta Convenção para criar armas biológicas, esta é uma notícia realmente alarmante.

Na realidade, a única Tradição que não parece tão preocupada é a dos Oradores dos Sonhos, que dizem estar realizando os seus próprios estudos em alguns Desauridos “mais calmos.” Há diversos relatos incertos de Desauridos em territórios dos Oradores dos Sonhos e nos caerns de seus aliados Garou, sustentando os rumores de um “sedativo” espiritual desenvolvido pelos Oradores. Os representantes da Tradição negam formalmente qualquer envolvimento, e alguns



magos estão desesperados a ponto de pedir o comentário dos lobisomens.

Um vento forte começou a soprar através da pradaria, fazendo as redes tremularem descontroladamente, criando ondas coloridas na grama alta. O modo como os seus amigos corriam era engraçado... quase como... sim. Ele quase não conseguia ver as borboletas que eles perseguiam, mas o padrão do seu vôo era familiar demais. Outra borboleta aparecia, traçada pelos insetos, seus perseguidores e as redes cinzas — e palavras antigas saíam dos seus lábios.

"Espaço periódico?"

"Não podemos estar no espaço periódico. É uma abstração, uma ferramenta.. é impossível!" ele gritou. Mas ele sabia que era possível e que a manifestação era dele. Alguma coisa em sua loucura criara aquele lugar, e no fundo não havia mais nada de são nele.

Na verdade, os Oradores dos Sonhos podem estar dizendo a verdade. O fato mais assustador sobre os Desauridos, é a razão pela qual se sabe tão pouco sobre eles, é que não há como dizer que um mago é um Desaurido antes da luta começar. Um Desaurido usando mágikas coincidentes não pode ser diferenciado de qualquer outro mago, e sua característica imunidade ao Paradoxo não tem importância na Umbra. A diferença só é notada quando o Desaurido usa grandes quantidades de mágikas vulgares.

"Chef?" A voz do Gourmet quebrou o silêncio. "Chef Davenport. Caso o senhor permita, eu gostaria de preparar o jantar para hoje à noite. Você sabe, a senhorita Abraxas irá nos fazer companhia..."

"Sim." Davenport levantou e limpou a garganta. "Sim, é claro," ele disse, virando-se para tirar seu casaco da cadeira. Ele encontrou ambas ocupadas.

"Você não é minha mulher," ele disse. Mas ela estava dolorosamente perto — eram sempre os olhos, olhos antigos embora os de Marya fossem tão jovens — e ela sorriu para ele com um ar de tristeza.

"Por que você faz isso comigo?"

"Pela liberdade," ela respondeu. "Pela liberdade infinita."

"Mas por que a calma? Por que este conhecimento?"

"Alguém precisa saber. Sua alma é leve o bastante para que o resto veja através dela." E sua mão elevou-se para tocar o rosto dele.

A loucura dos Desauridos não é uma pista certa para identificá-los. Assim como muitas desordens, sua loucura particular pode não ser óbvia para quem os observa ou aparente numa conversa casual. Uma associação curta pode não revelar qualquer problema.

Além disso, nem todo mago insano é um Desaurido. O Continuum tem diversos fanáticos e psicóticos ordinários e magos em Silêncio. Soma-se a qualquer crise mental o fato de saber que alguém muito próximo e querido pode juntar-se ao inimigo.

"E por que a luta? Eu não — nós não fizemos um juramento antes do acidente?"

"Nós lutamos pelo mundo como ele era. Você poderá manter o seu juramento na idade antiga que está por vir."

"Mas por que o mistério? Quem somos nós?"

"Ficaremos em silêncio para nossos aliados e aqueles sob o seu comando."

"E depois?"

"E depois você sabe o que você é. Você sabia de tudo isso quando fez a sua escolha, Robert. Esta é uma velha discussão."

"É mesmo." Ele suspirou profundamente. "Acho que você deve ir embora agora. Volte quando eu esquecer outra vez."



Órfãos



Trilhas Limpas

Não consegue senti-lo, vê-lo, ouvi-lo hoje?

Se não consegue, então não tem importância mesmo

Você nunca vai entender, porque acontece tão rápido

E é tão bom, é como andar sobre vidro

— Faith No More, "Epic"

Bryce estava atrás do balcão na Loja Esotérica de Grimm e observava alguns clientes no local. Um deles era uma mulher de meia-idade, examinando a seção de Reencarnação e Meditação Transcendental. Ela estava tão ávida por conhecimento, tão faminta para saber que havia mais na vida do que morte e impostos. Bryce sorriu com um ar de tristeza; as chances dela eram tão pequenas. Apesar da paixão que ela sentia pelas idéias da Alta Mágika, ela ainda aceitava a realidade que era imposta a ela. Realmente era uma pena — ela queria tanto, mas mesmo assim recusava a si mesmo o direito de ver além da Cortina. Ele estimou que as chances de que ela Despertasse sozinha eram um pouco menores do que as chances de um boneco de neve sobreviver no Inferno.

Os outros clientes eram uma história completamente diferente; não um, mas dois magos estavam em sua loja. Ambos ignoravam completamente os "ítems mágicos" nas prateleiras e iam direto à parte menos glamourosa da loja, a seção onde a Mágika Verdadeira podia ser encontrada. A pequena mulher oriental era da Ordem de Hermes, e usava seu orgulho para com os costumes antigos como um escudo contra os Adormecidos. Ele não sabia quem era o velho, mas acreditava que ele era da Irmandade de Akasha simplesmente pelo modo com andava — relaxado e gracioso — sinais quase certos de que ele era habilidoso nos aspectos físicos do Dô. Ele se perguntava o que eles pensavam sobre o que estavam vendendo.

Há poucas dúvidas sobre o fato de um mago comum de uma Tradição não sentir nada além de desprezo pelos Órfãos. A maioria não quer nem que os que Despertaram sozinhos se aproximem deles, temendo que sua falta de treinamento adequado seja intrinsecamente perigosa. Alguns Órfãos concordariam com esta idéia, mas normalmente estes são os mesmos que imploram para entrar numa Tradição.

Para a maioria dos Órfãos, a decisão de juntar-se a uma Tradição reconhecida é simplesmente um modo de sobreviver. A Tecnocracia gostaria de não ser obrigada a fazer outra coisa que não fosse localizar Órfãos e convertê-los ou eliminá-los. Há força e segurança quando se está em grande número. Um número considerável de Órfãos simplesmente junta-se aos Vazios, aceitando suas filosofias menos complicadas e obtendo mais benefícios do que conseguiram juntando-se a uma das nove Tradições "Verdadeiras." No entanto, para alguns esta simplesmente não é uma escolha viável. Aqueles que ficam para trás são os Órfãos verdadeiros, os que Despertaram sozinhos.

O homem foi o primeiro a ver. Ele reconheceu Bryce como um dos Despertados, apesar das tentativas deliberadas dele de não ser percebido. O cavalheiro sorriu apologeticamente e fez sua pergunta. "Com licença,

você teria qualquer outro item, talvez do tipo que normalmente não se deixa à mostra?" A pergunta foi sussurrada e Bryce apreciou a suavidade da voz do homem. Ninguém precisava de Adormecidos ou, pior ainda, da Tecnocracia ouvindo demais sobre uma das poucas lojas sérias na cidade. Bryce balançou a cabeça afirmativamente e levou-o até o quarto dos fundos, longe dos ouvidos curiosos.

Os Órfãos pagam um preço alto pela suas ações independentes. Muitos não conseguem achar uma Capela e nem mesmo uma cabala que os aceite, e mesmo quando são aceitos como membros, dificilmente são tratados como iguais. Freqüentemente, os Órfãos precisam prometer favores para serem admitidos numa Capela. Alguns até mesmo trabalham como mercenários para as Tradições, aceitando missões arriscadas ou juntando-se ao grupo da cabala simplesmente em troca de Sorvo. Às vezes, os Órfãos mais experientes trabalham em troca de informação, incluindo o acesso às bibliotecas de uma Capela, mas nem mesmo o conhecimento vem de graça.

Não foi preciso dizer nada enquanto o homem examinava a coleção de Talismãs e fixava o olhar na katana encostada cuidadosamente entre uma coleção de cartas de tarô. "Certo outra vez," Bryce pensou, mas não disse nada. O próprio Bryce teve suas primeiras lições com um mestre em Hong Kong, e ele conhecia a Irmandade razoavelmente bem. A negociação durou apenas alguns minutos, e Bryce ficou desapontado como de costume; o homem estava ansioso demais para possuir a espada ou esqueceu o verdadeiro prazer de pechinchar.

Aqueles que optam por permanecerem Órfãos sentem que as Tradições são limitadas demais em seu modo de pensar. Embora muitos Órfãos prefiram chamar-se de aqueles que Despertaram sozinhos, um número substancial dentre eles começou em uma Tradição ou em outra. Em alguns casos, os Órfãos passaram literalmente de Tradição em Tradição, buscando uma filosofia que fizesse sentido. Eles raramente encontram o que estão procurando, e muitas vezes "voltam para casa," para as opções fora das Tradições. A maioria dos que Despertaram sozinhos lembrariam com todo prazer que antes que as Tradições pudessem ser formadas, os magos já existiam. Alguns magos das Tradições parecem ter esquecido disso. Para aqueles que permanecem Órfãos, até os Vazios são limitados demais no seu modo de pensar. No entanto, deve-se notar que muitos daqueles que Despertaram sozinhos unem-se em seus próprios Grupos, formando o que pode muito bem se tornar uma nova Tradição no futuro.

Eventualmente, a maga Hermética também foi levada até o quarto dos fundos. Ela gastou o seu tempo, olhando tudo, sem procurar realmente por algo específico. Bryce a achava atraente, e o sentimento era mútuo. Eles começaram a conversar. Quando Bryce falou da Tradição dela, indicando uma porção pré-romana da Kabbala, ela riu levemente e balançou negativamente a cabeça. "Não, senhor Grimm. Eu temo que você esteja enganado. Eu não sou da Ordem, sou uma Verbena." Bryce contabilizou a derrota em sua competição imaginária enquanto ela explicava que o Selo de Salomão era simplesmente um presente de um amigo, e que ela o considerava bonito. Depois que a mulher se identificou, Bryce imediatamente começou a mostrar alguns itens que poderiam ser particularmente interessantes para Kami e conseguiu outra venda em pouco mais de dez minutos.



Um exemplo dos grupos de Órfãos que se deu muito bem é o dos Vazios. Outros Grupos, ou Ofícios, incluindo os Filhos de Proteus, os Bata'a, as Irmãs de Hipólita, os Escultores da Fé, os Filhos do Conhecimento e os Caminhantes da Fronteira, crescem em número. A maioria desses grupos é razoavelmente nova. A maioria começou neste século. Os Caminhantes da Fronteira, que estão no limite entre o equilíbrio da Tradição e a loucura dos Desauridados, existe há séculos, mudando diversas vezes ao longo dos anos, enquanto os alquimistas dos Filhos do Conhecimento afirmam ser a mais velha de todas essas Tradições.

Os dois conversaram até a loja fechar, e Kami sugeriu que fizessem amor. Bryce não se opôs, e provou ser um companheiro à altura. Ele gastou a maior parte da sua adolescência aprendendo com uma representante muito ardente da Tradição de Kami, e aparentemente ele se lembrava de algumas coisas. Kami finalmente deixou de lado o constrangimento e fez a pergunta que normalmente ele evitava responder: que Tradição Bryce seguia? Ele nunca mentia sobre o assunto; Bryce disse a ela que para falar a verdade ele era um Órfão. Kami ficou surpresa, mas escondeu bem o seu choque. Eles conversaram sobre filosofia até o amanhecer. Então, foram até o andar superior, no apartamento de Bryce, para dormir.

Quando ele acordou um pouco depois do meio-dia, Kami havia partido. Ela deixara um bilhete para ele, prometendo voltar em alguns dias. O Solstício de Inverno estava próximo. Kami tinha que fazer preparativos para o encontro formal. Bryce sorriu; sempre era bom fazer novos amigos. A campainha tocou lá embaixo, enquanto ele se vestia; outro dia, e a Loja Esotérica de Grimm estava aberta 365 dias por ano. Ele se perguntava que novas surpresas o dia traria, e desejava ardorosamente que encontrasse uma pessoa que compartilhasse sua paixão pela pechincha. Bryce adorava uma venda difícil.

Os Vazios



Risadas nas Sombras

*Que herança
O sal e o Kleenex
Móbida atenção sobre si mesmo
Curvando minhas costas róseas...
Você é perfeito, sim, é verdade
Mas sem mim, você é apenas você
Seu coração menstruado
Não está sangrando o suficiente para dois*

— Faith No More, "Midlife Crisis"

Sasha atravessou o pista de dança pulsante com uma indiferença tão casual que nem ela mesma percebia.

A aparição estava a apenas alguns metros de distância, e ela podia sentir o calafrio que vertia de sua forma radiante até mesmo do lugar onde estava; a idéia de se aproximar daquela forma gloriosa era suficiente para fazê-la não se sentir digna. Antes que ela pudesse falar, a aparição chamou-a calmamente. Até a sua voz era linda. "Eu vejo você. Eu não quero fazer nenhum mal. Venha até mim."

O fato da aparição perceber o seu medo a aborreceu o suficiente para fazê-la jogar seus temores para longe. "Eu devia falar com você... Mas não sei o que dizer." Ela odiou o fato de sua palavras soarem abatidas, quase fracas. Ela olhou inconscientemente ao redor da sala para se certificar de que nenhum Adormecido estava olhando para ela e rindo. Eles não estavam, e ela se permitiu relaxar.

Ao contrário do que a maioria das Tradições pensa, os Vazios têm suas próprias crenças. A diferença básica é que a maioria dos Vazios não discute suas crenças mútuas com os outros magos. Muitos deles negam que a Ascensão seja um aspecto verdadeiro da realidade, preferindo viver no aqui e agora ao invés de concentrar suas atenções no futuro. Os Vazios, mais do que qualquer outra Tradição, refletem as crenças da mídia sobre o ocultismo. Como a mídia — em sua maior parte — é ignorante sobre as verdades do sobrenatural, os Vazios sentem uma grande necessidade de descobrirem por conta própria tudo sobre as realidades por trás das lendas de lobisomens, vampiros e aparições.

Para um seguidor da Tradição dos Vazios, o aspecto mais importante da mágica é o grande conhecimento que pode ser aprendido. Note que nenhum Vazio admitiria algo desse tipo para um de seus companheiros. Para isso, há uma probabilidade muito

maior de que eles usem a famosa "brincadeira do copo" ou um simples baralho de tarô do que um caldeirão ou uma varinha; eles estão tão envolvidos nas crenças generalizadas da mágica vista pela mídia que tudo o que a maioria dos Despertos desprezaria como mera brincadeira funciona muito bem como focos para eles. Sabe-se que boa parte dos Vazios usam cartolas de seda para bem mais do que apenas fazer um coelho aparecer. A maioria das Tradições supõe que os magos Góticos não precisam de focos, mas isso normalmente ocorre porque seus focos são mais difíceis de serem percebidos e normalmente tomam a forma de jóias ou acessórios de vestuário. Os Vazios percebem que a mágica sem focos é possível e alguns até mesmo desprezam o uso dos mesmos. Contudo, aqueles que optam por não concentrar sua mágica encontram dificuldade para aprender novas Esferas.

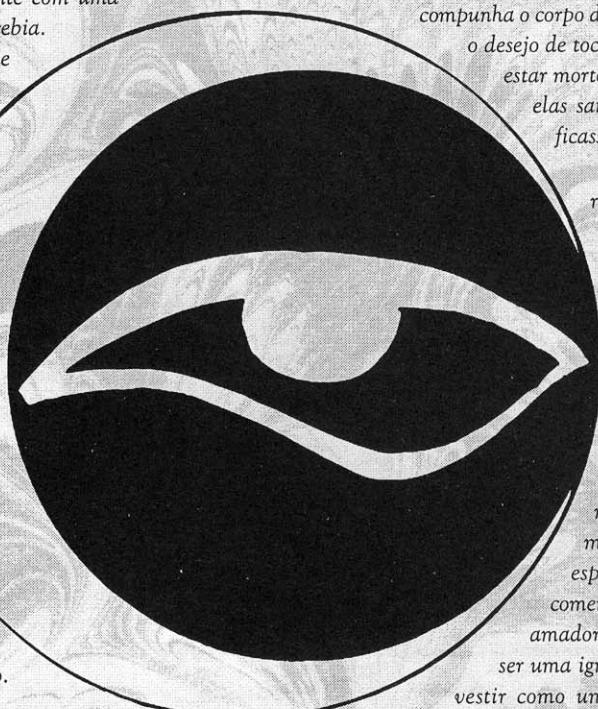
Sascha estava totalmente fascinada pela luz cintilante que compunha o corpo da aparição, e tinha que lutar contra o desejo de tocar a sua substância imaterial. "Dói estar morto?" Ela odiou as palavras assim que elas saíram de sua boca. E se a aparição ficasse ofendida?

A aparição riu, um som como o repique cristalino de sinos de prata. "Não, criança. Não há dor." A aparição pareceu desaparecer por um segundo, mas voltou quase que instantaneamente. "Pelo menos nenhuma dor física. Eu sou tudo aquilo que você esperava?"

Sascha percebeu a ironia gentil na voz da forma angelical, mas não se ofendeu. "Não. Você é muito mais do que eu poderia esperar..." Lá ia ela de novo, fazendo comentários estúpidos e soando como uma amadora! Sascha odiava quando parecia ser uma ignorante. Qual era o propósito de se vestir como uma Gótica se ela agia como uma idiota?

Os Vazios são muito parecidos com escravos da moda, mas apenas se a moda representa as trevas e a decadência que os cerca. Nenhum Vazio gosta de admitir que não sabe de alguma coisa, especialmente na presença de outras Tradições. Embora eles neguem veementemente a necessidade de serem aceitos como iguais — normalmente afirmando estarem acima desta banalidade — os seguidores da Tradição Vazia são tão suscetíveis aos sentimentos de rejeição e inadequação quanto qualquer outro Despertado.

"Quem era você... ou melhor... quem é você?" Outra vez perguntas estúpidas, mas Sascha sentia a necessidade de conhecer a aparição, de saber tudo sobre as aparições. Certamente não havia um exemplo melhor sobre o que existia do outro lado da porta da morte. Certamente não havia uma representação melhor do que vinha junto com a suposta Ascensão do que o ser que estava diante dela.



A aparição sorriu, e até mesmo o seu sorriso era encantadoramente lindo. Ela queria chorar de felicidade diante daquilo que via, mas estava ciente de que a cabala estava observando, esperando para ver um sinal de fraqueza em sua nova iniciada. "Ninguém especial," respondeu a aparição. "Meu passado iria simplesmente entediá-la." A aparição esticou o braço o tocou além de sua carne. Tocou sua alma. Tocou seu Avatar. "Certamente eu não fui tão grande quanto você será, se aprender as lições necessárias antes que seu tempo se esgote."

"Que lições? Por favor, eu preciso saber." A aparição sorriu outra vez e balançou a cabeça negativamente com um ar de tristeza. Não haveria respostas, pelo menos não naquele momento, mas os olhos sábios que olhavam para ela prometiam conhecimentos quando fosse a hora certa. Apesar da promessa, o coração de Sascha abateu-se. "Por favor, diga-me algo. Eu preciso saber o que devo esperar."

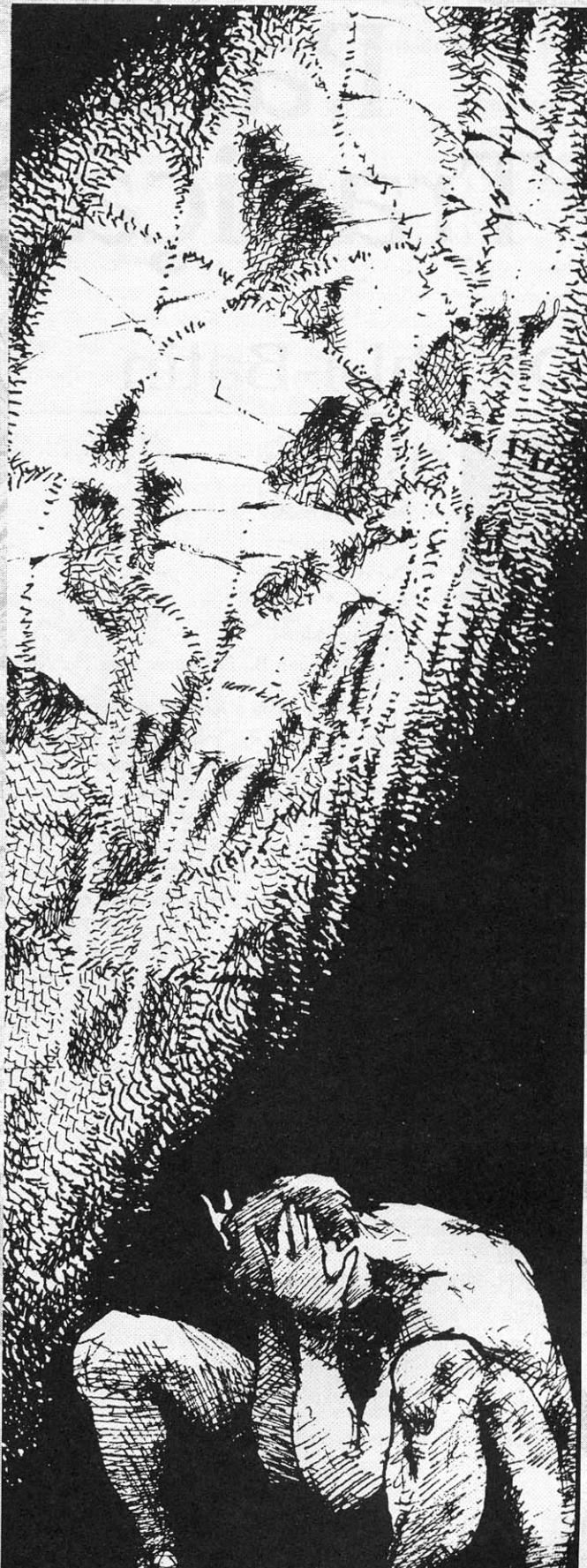
Os Vazios acreditam no vazio que sentem dentro de si, o vácuo que não conseguem preencher independentemente do quanto eles tentem. Este vazio, ou falando mais propriamente, este sentimento de estar vazio, é a motivação primária dos seguidores desta Tradição. As roupas que vestem, as atitudes que tomam, tudo é um reflexo da desolação e do desejo que muitos Vazios sentem.

A aparição sorriu novamente, e desta vez respondeu a pergunta. "Você está certa em abraçar as trevas. O vazio dentro de você é parte daquilo que você deve perder para seguir adiante. Mas, criança, lembre-se de que também há luz no mundo. Abrace também a luz." À medida que as últimas palavras escapavam dos lábios gloriosos e sepulcrais, a aparição desapareceu, deixando apenas mais vazio onde antes havia uma luz tão maravilhosa. Sascha sentiu a perda no fundo de sua alma.

Ela se virou e viu a cabala observando fixamente, esperando para ver o que ela faria. Ainda julgando se ela seria ou não digna. Para o inferno com eles; se eles decidissem que ela era menos do que eles, ela ainda sobreviveria. Ela aprendera tanto sozinha que no fundo não precisava que eles lhe ensinassem coisa alguma. No entanto, ela ainda queria ter amigos. Todos querem amigos. Todos precisam de uma família.

Os seguidores da Tradição Vazia preferem viver em áreas populosas, preferencialmente aquelas habitadas pelos que seguem a mesma mentalidade Gótica tanto nas roupas quanto no modo de viver. Em muitos casos, os bares que os Vazios freqüentam tornam-se o equivalente a uma casa de ópio. Esses bares punks e pistas de dança freqüentemente estão tão cheios de Adormecidos sob o efeito de drogas ou inconscientes por causa delas que as mágikas vulgares podem ser usadas com um risco menor de que se sofra o Paradoxo. Muitas vezes, a mágika realizada é menos impressionante do que aquilo que os Adormecidos já estão vendendo.

Baron andou até onde ela estava e olhou para a garota. Baron era alto e magro, seu cabelo tingido para combinar com suas roupas e suas orelhas e nariz enfeitados com pequenas lanternas que ajudavam a guiá-lo em sua busca através da escuridão. Ele não sorriu; ele não tinha que sorrir. Ela havia sido aceita. Ao redor deles, os Adormecidos ouviam uma música ríspida e barulhenta e consumiam álcool ou outra variedade de narcóticos ilegais. Baron colocou um cigarro em sua boca e Sascha pôs fogo na ponta do seu dedo para que ele pudesse acendê-lo. Sem nenhuma surpresa, ninguém percebeu. Eles dançaram no seu próprio ritmo enquanto a música tocava. Era bom estar finalmente em casa.



Parte Três:A Tradição Perdida

Os Ahl-i-Batin



Os Sutis

Bem, a Escritura
É uma escultura
Que codifica sua
Alma
Com sua cultura...
— Norman B., *Deviations from The Norm*

Ouçam e compareçam! Assim falou o Khwaja al-Akbar:

Num Tempo anterior ao tempo, um grande Herói matou uma grande Besta. A carcaça da Besta formou uma Montanha gigantesca cobrindo o Mundo, e o Herói sabia que o Mundo precisava ser limpo para a chegada da Humanidade. Através da Mágika Primordial, compreendida apenas superficialmente por pessoas como Eu Mesmo, o Herói esculpiu o Monte Qaf como um modelo da própria Ascensão, com uma grande diversidade caótica de Crenças Humanas cobrindo a base, e cujos esforços coletivos formam os Avatares, as Trilhas da Ascensão. Subindo pelo lado da montanha até as Fileiras dos Despertos e os Reinos dos Oráculos, através dos Reinos dos Incarnas e dos Celestinos, e convergindo nas Presenças, que são as Sombras dos Puros, antes de chegar ao Ápice, Que É A Unidade.

Contudo, esta Grande Obra não surgiu sem o seu Preço. O Sangue da Besta penetrou profundamente na Terra, saturando-a com uma Quintessência muito carregada e formando uma Base perigosamente instável para a montanha da Ascensão. A Tarefa das Tradições reunificadas é canalizar este Poder bruto incontrolável com segurança até as trilhas da Ascensão, Escrevendo O Nome Da Unidade através da superfície do Mundo, antes que a estabilidade da Própria Montanha seja ameaçada.

— De A Doutrina da Unidade, Revelada pelo Khwaja al-Akbar na Noite de Fana no Dasht-i-Margo, Reproduzido de Memória por Rufai, o Medo dos Darwushim, Transcrito por Khattaboth Kaghan da Universidade da Luz e Preservado para a Edificação e Iluminação de Todos que estão Despertos por Josephus, o Asceta, da Irmandade da Alma Unificada.

Antecedentes

Embora eles tenham sido um dos membros originais do Conselho dos Nove (ocupando a cadeira que agora pertence aos Adeptos da Virtualidade), os Ahl-i-Batin são praticamente desconhecidos por muitos magos das Tradições. A maioria admite que eles foram aniquilados quando a Tecnocracia penetrou no Oriente Médio para assegurar o seu controle sobre os campos de petróleo recém-descobertos. A facilidade com que os Ahl-i-Batin evitavam as mágikas da maioria dos Despertos pode ser considerada como um tributo à capacidade desta Tradição em manter-se nas sombras. Em diversos momentos ao longo da história, os Ahl-i-Batin foram uma das Tradições politicamente mais poderosas do planeta (embora poucos o percebessem).

A Noite de Fana

A história dos Ahl-i-Batin começou com as Guerras do Himalaia de 900 a 600 a.C., quando a seita dos Handura (mais tarde inclusa nos Eutanatos) lutou brutalmente para expulsar a antiga Irmandade de Akasha da península Indiana. Contudo, sucedeu-se que um grupo de jovens Iniciados e Acólitos, que por acaso trabalhavam como construtores e pedreiros, foi separado da Irmandade por uma emboscada dos Eutanatos enquanto viajavam entre os monastérios. Perseguidos através da Passagem de Khyber, até a região que atualmente é o Afeganistão, alguns no grupo morreram e muitos foram levados ao limite da sanidade mental pelas mágikas de Entropia dos Eutanatos.

Encontrando-se numa grande planície verdejante delimitada em ambos os lados por montanhas muito distantes, o grupo encontrou um bando de dardoescos entretidos numa dança descontrolada. Estes eram os Darwushim, uma seita dissidente do Culto do Êxtase e que havia sido alvo da ira de certas facções do que se tornou o Coro Celestial ao ousar sugerir que a inteligência superior que os extasiados contatavam através dos seus ritos era o Uno do dogma do Coro Celestial.

Sem perder o compasso, um dos percussionistas gesticulou para que os Irmãos de Akasha se juntassem à dança, e eles o fizeram.

Fala-se muitas coisas sobre esta noite, que agora é conhecida como a Noite de Fana, e afirma-se que a maioria dos costumes e doutrinas dos Batini tiveram suas origens quando ocorreu a união dessas Tradições. A paixão descontrolada dos Darwushim encontrou uma disciplina gentil e ordem implícita nas formas do Dô que os Irmãos usavam em sua dança e, num estado de intoxicação divina, perfuraram-se com agulhas de aço compridas. Os movimentos contemplativos dos Irmãos de Akasha foram impregnados por uma energia incompreensível, levando-os além da sua compreensão limitada da Mente, e muitos se contorceram por debaixo de suas peles, procurando encontrar o Caminho dessas perspectivas desconhecidas de consciência.

No clímax desta grande dança, algo muito estranho aconteceu. Mahlav, um Acólito Darwushim, escolheu um membro da comitiva de Akasha, um escultor chamado Saddhu, e parou diante dele. Saddhu era um homem doente, com o braço esquerdo aleijado, que se especializara em esculpir os olhos de deusas com seu braço direito; Mahlav, embora fosse um dançarino habilidoso com uma alma grandiosa, nunca recebeu o devido status entre os Darwushim, pois não tinha o braço esquerdo (uma doença considerada como maldição entre eles). Um instante de profunda identificação passou entre eles, que se aproximaram como num abraço. Ao se tocarem, os dois homens fundiram-se num só, com a face de Mahlav atrás da cabeça de Saddhu e as feições de Saddhu emergindo da nuca de Mahlav. Esta figura de dois lados, que estranhamente tinha pernas simétricas e braços agora inteiros, começou uma estranha dança-Dô improvisada, cantando (em estéreo) para os magos e Acólitos reunidos.

Eu sou o Khwaja al-Akbar, ele explicou, um Oráculo do Local Que É Uno, e minhas jornadas no mundo dos homens terminaram e eu voltei a ser eu mesmo. Eu trago a vocês, que não possuem mais uma Irmandade própria, a Doutrina da Unidade, através da qual a Ascensão pode ser conhecida por todos e as desavenças de filosofias dogmáticas podem ser transcendidas. Eu peço a vocês, que agora são Órfãos, que se juntem a mim para fundar sua própria Trilha.

A missão do Khwaja e de todos que o seguiriam era escrever uma grande runa ou mandala através da superfície da terra, que iria concentrar os pensamentos e aspirações tanto dos Adormecidos quanto dos Despertos num ideal cosmológico que proporcionava certo controle sobre — e proteção contra — o bárril de pólvora de Quintessência sobre o qual o mundo repousa.

Enquanto o Khwaja cantava, os bardos Darwushim esforçavam-se para memorizar os ritmos do recital, e os escribas de Akasha anotavam rapidamente as palavras de Khwaja em sânscrito. Quando o Khwaja cantou sobre a Unidade, suas palavras não descreviam apenas o Ponto de Correspondência do espaço e do tempo, mas também a Mente Universal e o Uno íntegro de puro Primórdio. Todas as Trilhas precisam reconhecer os pontos em comum de suas

respectivas doutrinas, abjurava o Khwaja, ou seus inimigos iriam dividi-los e conquistá-los. A Doutrina da Unidade forneceria a chave para que confiassem uns nos outros.

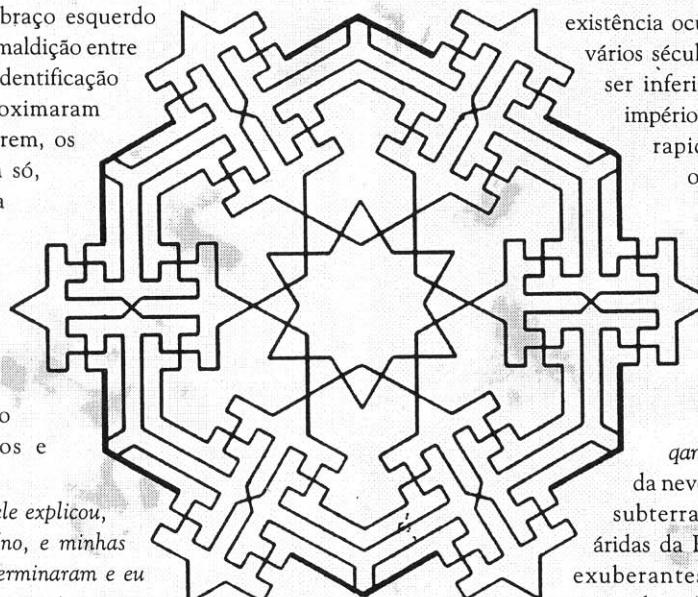
É irônico que a Noite de Fana tenha culminado com o pedido de Khwaja por unificação, pois naquele momento o horizonte oeste escurceu à medida que os reforços dos Handura chegavam para enviar suas presas de Akasha para o Limbo, e o céu a leste brilhou com a chegada de um exército do Coro Celestial, que pretendia silenciar a heresia dos Darwushim de uma vez por todas. Há apenas especulações sobre o confronto subsequente, pois o Coro Celestial e os Eutanatos fornecem relatos estranhamente conflitantes, e os Ahl-i-Batin nunca foram persuadidos a falar sobre o assunto. Tudo o que pode ser dito com certeza é que a planície fértil onde este acontecimento ocorreu é agora chamada de Dasht-i-Margo, ou o Grande Deserto da Morte, que cobre grande parte do Afeganistão.

O Plano Escondido da Unidade

Apesar de parecer impossível, a Tradição inexperiente sobreviveu à Noite de Fana, mas manteve sua existência oculta dos outros magos ao longo de vários séculos. Suas atividades podem apenas ser inferidas a partir de fontes históricas: impérios começaram a crescer e decair mais rapidamente, conquistando uns aos outros numa sucessão rápida.

Contudo, certos grupos alcançaram um tipo de permanência, particularmente algumas seitas na Palestina e algumas famílias regentes na Pérsia. O ambiente nas cidades mudou dramaticamente; um avanço da engenharia chamado de *qanat* permitiu que a água que derretia da neve nas montanhas fosse transportada subterraneamente através das planícies áridas da Pérsia até as cidades, onde jardins exuberantes com fontes tilintantes foram construídos. As artes do planejamento urbano também se adaptaram e cresceram, enquanto a arquitetura alcançou novas alturas, traçando os padrões do mandala nas cidades em contrastes intensos.

Na época do Império Romano, a proliferação de seitas religiosas dissidentes estava impondo seu efeito sobre o Coro Celestial, e suas facções inquisidoras aproveitaram para capturar os hereges. Das resmas de papel contendo as transcrições de confissões e interrogatórios, surgiu um panorama fragmentado, e o Coro percebeu que o seu território, o Nodo que continha o berço da civilização, havia sido infiltrado e tomado bem debaixo dos seus narizes. Com isso, iniciaram-se expurgos e perseguições, e os calabouços enchiham-se de essênios, agnósticos e hereges de todas as variedades, mas mesmo os esforços combinados de todos estes grupos não poderiam ser a causa da falta maciça de Quintessência que o Coro estava percebendo em muitos dos seus Nodos mais poderosos.





Com a queda do Império Romano, o outrora fértil crescente foi reduzido a um deserto despojado pelo consumo humano, onde as hordas de Desauridos e Gênios atacavam viajantes descuidados. O isolamento das cidades presentes nesta paisagem forçaram um isolamento de toda a região, com uma comunicação que na melhor das hipóteses era incerta.

Com o tempo, quando o Coro Celestial parecia prester a abandonar a sua terra sagrada em troca das pastagens mais verdes da Europa, o líder de uma facção inquisidora encontrou, sobre o travesseiro, ao lado de sua cabeça, um pedaço quente de maná doce e uma pilha grossa de pergaminhos ricamente escritos, mostrando um plano que unificaria as cidades do deserto através de uma série de Nodos alinhados ao redor de um eixo central. Acompanhando este plano estava um convite para discutir a sua implementação, assinado por potentados Herméticos, contendo uma carga mágica que podia facilmente ser traçada até uma rica casa mercante de Isfahan.

Representantes do Coro encontraram as outras Tradições representadas e engajadas em discussões fervorosas sobre o plano. Os anciões do Coro logo perceberam a sabedoria do plano: uma rede sinérgética de Nodos interligados que iria fragmentar e dividir o controle dos Loucos sobre as terras. Numa rara trégua de suas desavenças mortais, as Tradições anteriores ao Conselho decidiram reconhecer algo bom quando o viram, pois o benefício mútuo para todos era evidente.

Entretanto, alguns membros dentro de cada Tradição, suspeitando ceticamente dos métodos de entrega do plano, perceberam coletivamente que nenhuma das Tradições representada tinham sido as criadoras do plano, e investigações mordazes logo revelaram que o seu anfitrião, a "rica casa mercante" de Isfahan, era de fato uma coalizão de Ofícios menores mas respeitáveis, com rafzes profundas na pré-história da Ásia Central e do Crescente Fértil. Soube-se que entre os membros desta coalizão estavam membros da Ikhwan at-Tawhid ("A Irmandade da Alma Unificada," místicos reclusos e ascetas que viviam à margem do Coro Celestial), os Ustad Akhdir Jabal, que ensinavam música e dança em seu "Jardim do Paraíso" em Isfahan, a Universidade da Luz (Cabalistas de Jerusalém), o Cartel da Seda de Samarkand e os Darwushim, que agora não temiam mais a utilização aberta do seu nome. As forças inquisidoras fizeram o melhor que podiam para descobrir se havia alguma conspiração por trás desta coalizão, mas encontraram apenas místicos humildes com uma compreensão mágica limitada; praticantes sinceramente ansiosos para reunirem-se ao redor da fonte mais poderosa de energia mágica entre eles.

Depois de um princípio breve mas arrebatado de brigas internas sobre o local do Nodo central, o plano foi aceito. Suas dissertações sobre a metafísica da Unidade conquistaram os corações da velha guarda do Coro Celestial. A Quintessência seria reunida através do deserto por meio de canais de fé humana bruta, enviada por orações ou levada em pessoa, coletada num grande Nodo central e redistribuída de volta aos nodos contribuintes. A rede varreu a superfície do planeta com ondas tremendas de recrutas dispostos,

resultando numa grande renascença, não apenas para o Coro Celestial, que cuidava do Nodo Central com o auxílio da Ikhwan at-Tawhid, mas de todos os magos na sua região. Os Desauridos foram expulsos dos reinos do deserto, e até mesmo a cultura e civilização dos Adormecidos foi elevada a níveis nunca antes vistos.

O Monte Qaf e a Teia da Fé

Com a disseminação da Teia da Fé, como ela veio a ser chamada, iniciou-se a proliferação de cultos e seitas religiosas, normalmente centradas ao redor de um Errante que canalizava a energia Quintessencial da Teia, o que preocupou não apenas o Coro Celestial, mas também todas as outras Tradições. Medidas foram tomadas para expulsar grupos como os Iblisi, Yazudi, Abululianos e Shimaelitas da Teia. As perseguições aumentavam nos séculos seguintes, até que o Coro e a Ordem de Hermes convocaram reforços maciços da Europa. Temendo outro holocausto, como aquele que terminou na Noite de Fana, os verdadeiros mestres Ahl-i-Batin revelaram-se em segredo para os membros superiores das Tradições. Evocando a Doutrina da Unidade, eles afirmaram aos líderes das Tradições as suas boas intenções, explicando que os enganaram por tanto tempo como meio de se protegerem dos Handura. Os líderes foram convidados para Sihr Maqamut, e o Monte Qaf foi revelado para eles. Muitos líderes de Tradições afirmam ter visto seus próprios Avatares chamando por eles nas encostas mais elevadas da montanha.

Embora tivessem assegurado alguns aliados poderosos, os Ahl-i-Batin ainda viviam com medo dos antigos e dos novos inimigos, e mantinham segredo sobre suas duas maiores fontes de poder: os Qutbs, Mestres da Esfera da Mente, que mantinham os líderes Batini dispersos em contato telepático íntimo, e o qanat, um método de captar a energia Quintessencial dos vastos reservatórios de "sangue de dragão" que estavam sob a maior parte do Oriente Médio (veja o trecho da Doutrina da Unidade, acima), que podia ser usada para criar um tipo de Nodo temporário em miniatura.

Os diplomatas Batini podiam ter colaborado para a formação do Conselho dos Nove, mas ainda estavam relutantes em se revelar para qualquer um, exceto os líderes das outras Tradições. Seu lugar no Conselho foi definido oficialmente como uma afiliação livre de "Ofícios" chamada de Coalizão Geométrica. No entanto, com o passar dos anos a insistência dos Batini em suas intrigas e mistérios tornou-se um tipo de piada entre os membros do Conselho, levando-os a comentar: "Estes 'sutis' são tão sutis que nem mesmo eles sabem o que estão fazendo!"

Embora fosse apenas uma piada, esta afirmação pode indicar a principal razão para a eventual ruína dos Ahl-i-Batin. Embora tivessem realizado grandes progressos para unir as Tradições, a sua própria estrutura fragmentada fazia com que não percebessem a corrupção em suas próprias fileiras, e sua intromissão constante com as políticas do Oriente Médio começaram a ficar fora de controle. No começo do século XIX, a Tecnocracia ficou ciente das vastas reservas de Quintessência sob a região, e vieram para tomá-las. Nas batalhas furiosas que se seguiram, ambos os lados perderam; o Monte

Qaf foi levado da Terra e ambos os grupos forma banidos de suas encostas inefáveis.

O que se seguiu não condiz com a reputação dos líderes Batini, que imediatamente abandonaram seus Discípulos, fazendo afirmações vagas sobre o seu retorno e o triunfo futuros. Depois de décadas de declínio, a Tradição extenuada cortou relações com o Conselho, devido a uma disputa com Tradições radicadas na Europa entre as duas Guerras Mundiais. Os Batini, jurando proteger sozinhos sua terra natal contra a Tecnocracia, desapareceram completamente dos olhos do Conselho.

É possível que muitos (ou mesmo todos) os líderes Batini tenham sido caçados e destruídos, pois nenhum Mestre escondido foi descoberto, seja pela Tradição, a Tecnocracia ou seus próprios seguidores. Aqueles que ficaram para trás, isolados uns dos outros e de seus aliados entre as Tradições, literalmente jamais perceberam o que os atingiu. Portanto os Ahl-i-Batin tornaram-se o alvo de outra piada, ainda mais cruel, nas mãos dos vitoriosos da Tecnocracia: "Eles dividiram, agora nós iremos conquistar!"

Iniciação Não Tradicional

Antes deste século e desde o início da história, certos Oráculos tinham um papel ativo no Despertar dos Avatares de mortais promissores, particularmente aqueles sem conexões com as khanaqahs, que de outra forma acabariam se tornando Órfãos. O aparecimento de tais seres entre a Doutrina da Unidade e sua relação uns com os outros, mas as rivalidades divergentes invariavelmente ressurgem depois que o Oráculo vai embora. Um jogador que deseja que o seu personagem Batini esteja ciente de toda a sua herança Tradicional pode desejar incluir uma das seguintes Presenças em seu Prelúdio:

- Alkidr, um profeta imortal da idade de Ibrahim (Abraão), um Oráculo da Esfera do Tempo.
- O Khwaja al-Akbar, personificação da erudição cosmológica identificada com os deuses Thoth dos egípcios e Hermes dos gregos. Afirma-se que ele iniciou Pitágoras, Euclides e Platão nos primeiros níveis de compreensão da Esfera da Correspondência.
- Nazdhur-i-Khan, um enganador do folclore da Ásia Central, cujo comportamento "idiota" e "insano" é o resultado de (e freqüentemente resulta em) uma compreensão elevada da Esfera da Mente.
- O 'Aql-i-Khul, chamado de Mente Universal, o Akasha, O Primeiro Pensamento de Deus, etc. Um ser angelical de abstração primitiva, os Ahl-i-Batin acreditam que ele seja uma manifestação Primordial dos Puros, mas é considerado um Incarna pelas outras Tradições.



Organização

Dizia-se que os níveis hierárquicos mais elevados dos antigos Ahl-i-Batin estendiam-se para cima (ou melhor, para dentro, rumo à Unidade) através do Reino perdido do Horizonte do Monte Qaf, com todos os seus ancestrais e venerados sábios, santos e profetas, através dos Reinos de Oráculos como Alkidr, o Khwaja al-Akbar e Nazdhir-i-Khan, através de fileiras povoadas de "Presenças," anjos, divindades pré-monoteístas e outros habitantes Umbróides como os 'Aql-i-Khul e, finalmente, até a própria Unidade. Contudo, num nível mais mundano, sua organização assemelha-se muito com o serviço de inteligência secreto moderno, com grupos bastante fechados e isolados, que podem nem ter consciência da existência uns dos outros ou de suas relações, e cuja intercomunicação se baseia em códigos elaborados (normalmente de natureza mística ou esotérica).

A hierarquia de relações entre mestre e discípulo dos Ahl-i-Batin se concentra em alojamentos chamados de khanaqahs. Estes alojamentos podem tomar a forma de ofícios e guildas de comerciantes, sociedades secretas ou instituições religiosas abertas. Aqueles que conseguiram atingir o nível de Iniciado ou Mestre numa Esfera são iniciados no legado completo dos Ahl-i-Batin, e são chamados de Murshids. Abaixo deles estão os Murids, que podem

ter chegado até o Nível 3 numa Esfera, mas cuja iniciação está limitada a doutrinas exteriores e mitos do khanaqah ao qual pertencem.

Cada khanaqah é presidido por um xeque ou conselho de xeques, que, neste século, raramente progrediram além do nível de Murid. A função principal da maioria dos khanaqahs é manter a base de poder mundial para os Murshids, seja através da manipulação política e comercial, seja através da utilização de influências religiosas. Cada khanaqah mantém grandes quartos de hóspedes isolados, chamados de haréns, reservados para Murshids visitantes.

Quando a hierarquia dos Ahl-i-Batin foi interrompida pela destruição dos Qutbs, a maioria dos Murshids se escondeu — até mesmo dos seus próprios iniciados. "Profecias" sobre um retorno triunfante foram sussurradas, e muitos khanaqahs incorporaram lendas sobre homens santos "do passado e futuro" (atualmente um tema comum) em seus mitos sectários. Espalhando-se pelos pontos mais distantes do mundo, os mestres se ocultaram, sempre que possível, graças a conspirações políticas e empresariais, ou recorreram ao charlatanismo, fraudes esotéricas ou programas evangélicos de televisão, quando a sorte não favorecia os seus projetos.

Os únicos khanaqahs onde os Murshids ainda mantêm uma residência permanente são as capelas dos cinco "Ofícios" originais (chamados de Khanates): o Ikhawan at-Tawhid (Meca), a Universidade da Luz (Jerusalém), o Cartel da Seda (Samarkand), o Jardim do Paraíso (Isfahan) e os Darwushim (Bagdá).

Reuniões

Não houve nenhuma reunião completa dos Ahl-i-Batin desde o triunfo da Tecnocracia. Antigamente, todos os assuntos dos Batini eram conduzidos através da rede telepática dos Qutbs, mas no século XX, a pouca comunicação que ocorria dependia de modos mundanos clandestinos, como códigos secretos e sinais ocultos sutilmente escondidos na arte, poesia, música e arquitetura.

Iniciação

Os ritos de iniciação dos Murids são tão diversos e variados quanto as próprias khanaqahs, sendo um tópico muito vasto e insignificante para ser coberto aqui. A iniciação de um Murshid invariavelmente envolve muitos estudos esotéricos, normalmente alguma variação da "geometria sagrada." Frequentemente, os iniciados são apresentados a um enigma matemático impossível de ser resolvido, como dividir dez elevado a cem por zero, realizar cálculos baseado em alefs infinitos ou sustentar uma manifestação tangível da raiz quadrada de menos um (ao invés da mera representação *imaginária*).

Nos dias de hoje, a iniciação raramente ocorre acima do nível de Murid, e os iniciados quase sempre são instruídos de acordo com a seita espiritual dissidente que predomina na região daquele khanaqah (normalmente uma das diversas ramificações do Islamismo Xiiita). A maioria dos iniciados modernos não faz idéia da verdadeira dimensão dos Ahl-i-Batin, nem do seu próprio legado comum, compartilhado por seitas regionais rivais.

Outros Detalhes

Capelas

Uma grande parte da Doutrina da Unidade preocupa-se com a "topologia sagrada" iconográfica do grande Reino do Horizonte conhecido como Monte Qaf, que era povoado pela hierarquia piramidal dos seres iluminados. Os vistantes deste Reino eram levados ao jardim suntuoso de Sihr Maqamut, um palácio em estilo persa, que repousa sobre um grande afloramento nas encostas mais baixas da montanha. Partindo dali, uma pessoa poderia embarcar no que os Batini chamam de "a trilha do seu Avatar", escalando a montanha em busca do sábio mais apropriado para o seu aprendizado e estágio de desenvolvimento pessoal. Os Ahl-i-Batin afirmavam que todas as Tradições, filosofias e Trilhas da Ascensão estavam contidas no Monte Qaf, e que apenas algumas encostas haviam sido exploradas até então. O mundo dos Adormecidos é visto como a planície que cerca o monte, enquanto os graus ascendentes de magos formam a base. Os locais mais altos da montanha são habitados por Oráculos, Celestinos e (de acordo com a doutrina Batini) os Puros,

todos convergindo no cume, que é a Unidade (que é igual ao Primordial, representando o Uno e personificando o Ponto de Correspondência).

Na mitologia Adormecida, o Qaf é conhecido como uma cadeia de montanhas que cerca o mundo conhecido, mas os Ahl-i-Batin consideram-no como sendo o centro do mundo e, realmente, do próprio Tellurian. Algumas informações podem ser recolhidas de poesias Batini, que descrevem o cume do Monte Qaf como o local do Sepulcro de Adam Qadhamun (também conhecido como "Pan Gu" dos de Akasha), cujo corpo forma a substância de todos os reinos, e que matou a besta cuja carcaça forma o Monte Qaf. Essas metáforas "invertidas e pelo avesso" são típicas da Cosmologia da Correspondência dos Batini.

Quando os Batini foram derrotados pela Tecnocracia, o Reino do Horizonte do Monte Qaf foi perdido. Acredita-se que a própria montanha tenha sido destruída. Relatos afirmam que o cume explodiu e grandes nuvens de cinzas e fumaça se elevaram, escurecendo quase todos os reinos da Umbra durante dias. Alguns acreditam que o espaço exterior maleável que agora é chamado de Teia seja formado pelo sopé do Monte Qaf, que permanecerá além do alcance dos magos até o dia da Ascensão.

Acólitos

Os Ahl-i-Batin sempre mantiveram um relacionamento íntimo com uma grande variedade de grupos místicos e seitas "heréticas" que se concentraram nas fronteiras (e no coração) de quase todas as principais religiões nascidas no Oriente Médio. Os Acólitos foram escolhidos entre os seguidores do zoroastrismo e do cristianismo primitivo, entre os cabalistas do judaísmo e os sufistas do islã, assim como entre as diversas pessoas que se diziam santos, ascetas, faquires e deroeses.

Esferas

Correspondência: Muito antes dos Adeptos da Virtualidade da era moderna, os Ahl-i-Batin alcançaram uma compreensão mais profunda sobre a natureza do espaço e da localidade do que qualquer mago conhecido. Muitos aspectos de sua Doutrina da Unidade lembram as descrições matemáticas modernas do Ponto de Correspondência, mas qualquer Batini explicaria rapidamente que a Unidade refere-se não apenas às dimensões superiores (ou interiores) do espaço, mas também aos espaços da mente, da alma e do espírito. Os Ahl-i-Batin atribuem todos os seus efeitos mágicos à sua compreensão sobre como o Uno se encaixa nos Muitos ou, como eles gostam de dizer na presença do Coro Celestial, "conhecer a mente de Deus." Quando os Ahl-i-Batin chegaram ao Oriente Médio, descobriram e preservaram as primeiras tentativas de definir a Esfera da Correspondência conduzidas pelos gregos clássicos, incorporando essas descobertas à sua arquitetura e ao seu planejamento urbano. De fato, a maioria das cidades mais antigas desta região são mapeadas ao longo de grandes símbolos da Correspondência, e as alterações bizarras e intrincadas do espaço criadas desta maneira podem ser descritas por qualquer visitante que tenha tentado encontrar um endereço nos Bairros Antigos.



Mente: Como seus ancestrais ideológicos, a Irmandade de Akasha, os Ahl-i-Batin ensinam aos seus iniciados lições sobre a Esfera da Mente e, até este século, mantinham uma rede telepática de intercomunicação através do Norte da África, o Oriente Médio e a Ásia Central. Esta rede era sustentada por um sistema de Qutbs (literalmente "Postes"), mestres mentais que através da sua própria existência serviam como pontos de referência para esta forma telepática primitiva de ciberespaço. A vitória da Tecnocracia no Oriente Médio no começo deste século ocorreu graças a detecção e destruição da muitos Qutbs fundamentais. Os Ahl-i-Batin afirmam que a ascensão subsequente dos Adepts da Virtualidade deve-se inteiramente ao saque Tecnomante às Grandes Verdades conhecidas pelos Qutbs.

Entropia: Os Ahl-i-Batin são incapazes de compreender ou usar a Esfera da Entropia. Não se sabe se isso se deve ao ódio pelos Eutanatos ou a algum tipo de maldição colocada sobre eles pelos Handura, durante as Guerras do Himalaia.

FOCOS

Observe que os Focos aqui apresentados são fornecidos apenas como exemplos, pois os Ahl-i-Batin são particularmente habilidosos em criar um Foco a partir de qualquer objeto ou comportamento apropriado para o seu estilo de vida exterior. Qualquer jogador que decida interpretar um Ahl-i-Batin deve criar seu próprio grupo de Focos, baseado nas ferramentas ou acessórios associados mais intimamente com o conceito do seu personagem. Como a oração é um costume diário muito comum nos países muçumanos, este foco é igual para quase todos os Batini. Rotinas para os Ahl-i-Batin podem ser encontradas no Livro Quatro.

Oração ou Meditação — Mente / Espírito

(para um arquiteto:)

Régua, compasso, esquadro — Correspondência

Papel — Matéria

Caneta e tinta — Primórdio

(para um curandeiro:)

Placebos em forma de pilulas — Vida

(para um mendigo daorê:)

Música — Tempo

Dança — Forças

Tigela para esmolas — Primórdio

Conceitos

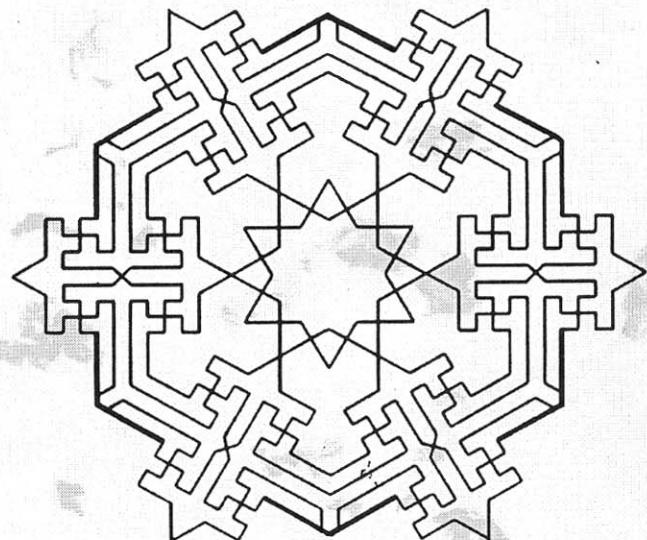
Os iniciados Batini talvez cubram o grupo mais amplo de conceitos de personagens dentre todas as Tradições, uma vez que os Ahl-i-Batin definitivamente rejeitaram a atitude de isolamento frente ao mundo dos Adormecidos seguida pela Irmandade de Akasha e procuraram ativamente insinuar-se em todos os níveis em qualquer sociedade na qual se encontrem. Contudo, pode-se dizer que predominam os curandeiros, professores e arquitetos, e os Murshids podem tanto ser reis quanto mendigos.

A grande maioria dos Batini vem de regiões que fizeram parte do Império Islâmico, mas acredita-se que existam Murshids escondidos ao redor do mundo.

Mote: “Agora estamos fragmentados, nossas almas tão espalhadas e dispersas quanto as cinzas do Monte Qaf. Uma parede amarga se ergueu entre o Conselho e nosso estado atual, e mesmo assim, algum dia poderemos reunir as cinzas e expulsar os invasores de nossas terras. A Fé, a Visão e o Segredo são nossos. Para aqueles que se tornam nossos amigos, somos a brisa, o oásis, o aperto de mão. Para aqueles que desafiam nossa espada, somos o sussurro do assassino e a tempestade de areia à meia-noite. Pela vontade de Alá e pela sabedoria de Khwaja al-Akbar, nós triunfaremos!”

Estereótipos

- Adepts da Virtualidade: “Eles usurparam nossa posição no Conselho dos Nove, mas não têm a compreensão espiritual e dependem demais de suas limitações Tecnomantes.”
- Eutanatos: “Nunca Perdoe. Nunca Esqueça.”
- Coro Celestial, Ordem de Hermes e Culto do Êxtase: “Embora consideremos essas grandes Tradições como sendo nossos maiores aliados, é bom desaparecer quando suas antigas hostilidades ressurgem.”
- Irmandade de Akasha: “Nós compartilhamos muitas coisas, mas nunca conseguíramos seguir sua trilha de retiro espiritual.”
- Outras Tradições: “Precisamos nos concentrar em nossas semelhanças ao invés das nossas diferenças.”
- Tecnocracia: Sem comentários... (veja os Eutanatos)
- Desauridos: “Expulsos, eles não podem nos ameaçar enquanto a Teia for preservada.”
- Nefandi: “Nosso conhecimento íntimo sobre a Unidade nos torna imunes à corrupção oferecida pelos Nefandi, e os labirintos que fizemos em nossas terras agora competem com os deles. Seus segredos sombrios são conhecidos há muito tempo por nós, e a única ameaça que eles representam é para os jovens e não iniciados.”
- Órfãos: “Antigamente, tínhamos orgulho de como eram raros os Órfãos em nossa terra, mas agora, as circunstâncias nos obrigaram a transformar em Órfãos os nossos próprios iniciados, muitos dos quais tavez não reconheçam mais seus velhos mentores. Portanto, faça como aconselharam os profetas, e trate todos os Órfãos com generosidade e compaixão.”





Livro Três: O Livro das Regras

São melhores as ilusões que nos exaltam do que dez mil verdades.

— Aleksander Pushkin



O Livro das Regras fornece classificações, alternativas e revisões, incluindo novas regras para o Dô, familiares e outras. A Parte Um: Mágika cobre os inúmeros aspectos da mágika e atualiza algumas das regras da primeira edição de *Mago* (a edição brasileira reproduz a segunda edição do livro básico). A Parte Dois: Regras Novas fornece diversas novidades para os jogadores e Narradores.

Alguns jogos se baseiam apenas em regras. *Mago* e outros jogos de Narrativa dependem das histórias e dos jogadores, Narradores e personagens que as contam coletivamente. Estas

regras pretendem ser flexíveis, e não rígidas. Os tópicos cobertos incluem:

- **Simplificar e Esclarecer as Regras para Mágika:** Sugestões e modificações para as regras de mágikas em *Mago*.
- **Ajustes:** Revisões de regras para focos, Talismãs, pontos de estudo e ataques diretos, assim como regras novas para contramágika e combinações de Habilidades e mágikas.
- **Explicações:** Esclarecimentos sobre a ressonância, Quintessência, Paradoxo e a Umbra, além de sugestões para personalizar mágikas e mais detalhes sobre os perigos dos Adormecidos e o Abraço vampírico.
- **A Umbra:** Detalhes sobre os mundos dos espíritos.

Parte Um: Mágika



Ouça os NÃO PODE, criança
Ouça os NÃO FAÇA
Ouça os NÃO DEVE
Os IMPOSSÍVEL, os NÃO IRÁ
Ouça os NUNCA FIZ
E então ouça-me atentamente —
Qualquer coisa pode acontecer, criança,
QUALQUER COISA pode ser.

— Shel Silverstein

A mágika reside na essência de **Mago: A Ascensão**. A partir do momento do Despertar, um mago não pode desligar os dons de seu Avatar ou evitar que eles cobrem seu preço sobre sua vida. Enfrentar a liberação e o fardo da mágika torna a experiência de Narração para **Mago: A Ascensão** emocionante e provocante. Contudo, embora a mágika sirva como um ponto crucial para os problemas especiais na vida de um mago, as regras não devem atrapalhar a interpretação. Assim como os Adormecidos mantêm o paradigma consensual da realidade, cada grupo cria sua própria interpretação metafísica para a mágika em suas histórias.

Simplificando e Esclarecendo as Regras de Mágika



Quando mais firme você apertar, mais sistemas irão escapar entre os seus dedos.

— Princesa Leia, Guerra nas Estrelas

O sistema de **Mago** confunde alguns jogadores e Narradores. Devido à sua grande flexibilidade e abrangência, pode ser difícil saber quais os limites de um mago. E esse é o paradoxo (por assim dizer) dos mecanismos de jogo de **Mago**: embora as regras devam ser flexíveis, para evitar que interfiram no fluxo da história, elas não devem ser flexíveis demais, pois poderiam travar a história, enquanto o Narrador e os jogadores tentam organizar tudo. Algumas brechas nas regras de **Mago** podem complicar ainda mais o assunto. Esta seção apresenta uma visão simplificada do sistema de mágikas, esclarece algumas questões sobre Quintessência, Paradoxo, contramágika e focos que podem parecer confusas para algumas pessoas, e apresenta novas regras para Talismãs e pontos de estudo, tanto para jogadores quanto Narradores.

Estas modificações são opcionais; nem todas elas poderão ser aplicadas à sua crônica. Lembre-se de que a história sempre vem em primeiro lugar. Tentar criar uma regra para cada possibilidade seria um exercício infinito e sem sentido. Deixe que a evocação do drama, ajustada pela manutenção da consistência e a utilização do bom senso, tomem o lugar dos números esmagadores e tabelas para consulta.

Drama e Equilíbrio

Mentor: *Estenda a mão junto com seu ser interior, com toda a habilidade e sabedoria que você possui. Sinta o puxão da ressaca da realidade, guie o seu curso e modele-a com sua vontade. Não há um*

modo rígido para fazê-lo, nenhum modo. Seus próprios sentidos e imaginação devem pavimentar o caminho para a mágika.

Aprendiz: Como?

Mentor: Dê asas a ela.

Aprendiz: MAS COMO?

O ponto mais forte na utilização da mágika em **Mago** é sua flexibilidade. O Despertar transcende os feitiços organizados, alterando fluidamente as leis da realidade de acordo com a sua vontade. A mágika não é uma ciência exata, embora a Tecnocracia desejassem torná-la assim. Um mago não precisa gastar seu tempo livre memorizando encantamentos e símbolos — ele tem a liberdade de escolher sua própria trilha para a iluminação. O caminho da Ascensão realmente difere de indivíduo para indivíduo. As rotinas criadas pelas Tradições servem como orientações e técnicas para auxiliar o ensino nas Capelas. Elas não limitam, na prática, a utilização da mágika a alguns feitiços determinados.

Com uma união apropriada de Esferas, Quintessência suficiente e um valor alto de Arete, o personagem de um jogador criativo pode manipular a realidade para invocar praticamente qualquer efeito que deseje. Apenas o Paradoxo limita suas possibilidades.

Os conhecimentos mágicos vivem e crescem à medida que a consciência humana se expande. Nem mesmo a Tecnocracia conseguiu estagnar o universo — os portões das possibilidades científicas continuam abertos graças aos Filhos do Éter e aos Adepts da Virtualidade. Muitos magos jovens descobrem continuamente novos modos de modelar os Efeitos das Esferas.

Há alguns perigos intrínsecos neste sistema flexível. Em primeiro lugar, **Mago** tem o potencial para tornar-se um jogo exagerado no estilo “corrida armamentista” ou um jogo mágiko de super-heróis sem um julgamento crítico dos

jogadores e do Narrador. Se o seu grupo quer jogar Mago desta maneira, tudo bem. Divirtam-se. Entretanto, os assuntos mais complexos irão se tornar mais difíceis de serem explorados se os magos nunca tiverem que lidar com as consequências de suas ações.

A maioria dos jogadores deseja algo mais complexo: uma odisséia mais comovente, emocional e intelectualmente intensa, a chance de criar um mito moderno. Para fazê-lo, o Narrador precisa introduzir a mágika lentamente. Os personagens precisam aprender como usar os dons que receberam. Só porque um personagem tem a possibilidade de fazer algo, isso não significa que ele possa fazê-lo. É mais fácil para o Narrador limitar o poder inicialmente e depois aumentá-lo gradualmente do que reduzir os efeitos das Esferas depois que os personagens dos jogadores começarem a depender de suas habilidades. Do mesmo modo, é mais fácil para os jogadores apreciarem as possibilidades da mágika quando as tiverem explorado a partir do básico. Lembre-se da lição do aprendiz do feiticeiro! O poder sem controle leva ao desastre.

Simplificando a Mágika

Não entre em Pânico!

— Douglas Adams, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

É fácil se atrapalhar quando se está diante de mágikas de jogo flexíveis. Entretanto, no fundo, o sistema de mágika de Mago resume-se a quatro perguntas simples:

- O que você quer fazer e como você quer fazê-lo?
- Você sabe o suficiente para fazê-lo?
- Você foi bem-sucedido?
- Se sim, ou se não, o que acontece?

Esta é a essência do sistema. Todo o resto são detalhes. Não deixe que as limitações das regras fiquem no caminho de uma boa história.

Sucesso e Efeito

A tabela a seguir pode ser usada em conjunto com (ou no lugar) das tabelas do Capítulo Oito de *Mago: A Ascensão* para determinar a eficácia das mágikas. Esta tabela é mais simples do que as outras, e pode acelerar o ritmo de jogo. Se você está usando as tabelas do livro de regras de *Mago*, aplique o dano, alcance ou duração normalmente baseando-se nas tabelas para as diferentes Esferas. A não ser que haja uma tabela específica baseada na Esfera, utilize as tabelas gerais na página 170. Se aquelas tabelas forem complexas demais para você, simplesmente utilize a tabela de **Resultados Mágicos Gerais**, ao lado. (essa tabela não é exatamente como as encontradas na página 170, mas desde que o Narrador seja consistente, a história será consistente.)

Os Números da Mágika

1. O jogador descreve o efeito que deseja e as Esferas que está usando. O efeito da mágika inclui como ela irá acontecer na realidade estática, se a mágika for coincidente.
2. O Narrador determina a dificuldade e o número de sucessos necessários. A dificuldade básica é a Esfera mais alta utilizada +3, mas isso pode variar de acordo com a situação, caso o Narrador deseje. Se o Narrador achar que as Esferas do mago não são altas o suficiente para a tarefa, ele aumentará a dificuldade para aquilo que considerar apropriado e aumentará o número de sucessos necessários. Então, o Narrador anuncia a dificuldade.
3. O jogador declara gastos de Força de Vontade e Quintessência e então faz a jogada. No caso de mágikas vulgares, o jogador joga um número de dados menor ou igual à Esfera mais alta que esteja utilizando. Para mágikas estáticas, o jogador pode jogar um número de dados menor ou igual ao seu nível de Arete.
4. O Narrador determina os resultados, incluindo o Paradoxo. O Narrador deve descrever o efeito mágico (ou o Paradoxo) de um modo empolgante. Se o personagem usar mágikas vulgares diante de um Adormecido e for bem-sucedido, ele ainda assim recebe um ponto de Paradoxo. Se o personagem usar mágikas vulgares sem um Adormecido presente e obtiver uma falha crítica, ele ganha um ponto de Paradoxo para cada dado jogado para a mágika; se o personagem usar mágikas vulgares e obtiver uma falha crítica com um Adormecido presente, ele obtém dois pontos para Paradoxo. Quando se obtém uma falha crítica com mágikas coincidentes, o personagem ganha um ponto de Paradoxo automaticamente e mais um ponto para cada "1" obtido.

Resultados Mágicos Gerais

Sucessos	Resultado	Observações
1	A mágika funciona marginalmente, alcançando o efeito mínimo necessário para um sucesso temporário (Dano: Nenhum / Alcance: Toque / Duração: Um turno)	O mago é bem-sucedido, mas não tanto quanto desejava. (Dano: Sucessos x 1 / Alcance: Um alvo próximo / Duração: Uma cena)
2	O resultado básico que o mago desejava ocorre. (Dano: Sucessos x 2 / Alcance: Proximidades imediatas / Duração: Um dia)	O resultado é um sucesso extraordinário, funcionando tão bem quanto nos sonhos do mago. Diversos efeitos benéficos podem ocorrer. (Dano: Sucessos x 3 ou x 4 / Alcance: Qualquer coisa dentro do alcance sensorial / Duração: Permanente)
3	A mágika têm um benefício adicional; talvez ela funcione de forma mais eficaz do que previsto. (Dano: Sucessos x 2 / Alcance: Linha de visão / Duração: Uma história)	O mago surpreende a si mesmo e aos outros com uma demonstração incrível de força mágika. Ele pode até mesmo ganhar accidentalmente um ponto de Quintessência. (Dano: Sucessos x 4 / Alcance e Duração: Como acima)
4		
5		
6		

Exemplo

Um Homem de Preto enfrenta Trevor, um membro da Ordem de Hermes. Trevor anuncia ao Narrador que vai usar Forças 3 para lançar um relâmpago da ponta dos seus dedos contra o Tecnomante. O Narrador determina uma dificuldade de 7 (3 da esfera + 3 da dificuldade e + 1 devido ao estresse geral da situação).

Trevor gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de Quintessência. Agora, ele tem um sucesso e 6 dados devido ao seu número-alvo para o resto. Ele joga três dados. Dois sucessos!! Contando com sua Força de 10 de Resultados Mágicos Gerais define isso como seis níveis de dano em potencial contra o Homem de Preto.

O Narrador descreve um raio azul de eletricidade fiscando da ponta dos dedos de Trevor. Ele atinge o Homem de Preto. Ele faz um teste para absorver o dano, mas o Narrador decide fazer um segundo teste de Vigor para o Homem de Preto. Ele faz um teste para absorver o dano, golpe repentino. Se o Homem de Preto estivesse pisando numa poça d'água, o raio poderia causar um ou dois níveis extras de dano.

Trevor obtém um ponto automático de Paradoxo por utilizar uma mágika vulgar, mas não se preocupa muito, fugindo pelas ruas escurecidas.

la usando Mente coincidentemente, e um mago que junta uma mecha de cabelo do seu alvo, espera até que as estrelas estejam alinhadas e realiza um ritual usando seu foco não devem ter uma chance igual de serem bem-sucedidos. O personagem de um jogador pode realizar mágikas sem se esforçar muito durante o processo, mas um jogador que interpreta a sua mágika sendo utilizada, acrescentando uma atmosfera à história, merece uma recompensa.

Os ajustes para as dificuldades mágikas abaixo reflete isso, mas nenhum conjunto de regras funciona tão bem quanto um bom Narrador. Para equilibrar o jogo, recomendamos que esses modificadores não reduzam a dificuldade em mais do que 3. (e não faz sentido reduzir uma dificuldade abaixo de 2). Como sempre, essas são orientações, nada mais do que isso. Algo importante para ser lembrado é não permitir que os mecanismos do jogo limite os personagens. Uma boa interpretação, do tipo que evoca a imaginação de todo o grupo, deve ser recompensada pela mágika real que ela provoca.

Fracasso

AAAAUUUGGH!!!

— Charlie Brown

Quando um mago fracassa em sua jogada, nada acontece. Mas se obtiver uma falha crítica, ele atrai o Paradoxo sobre si. No entanto, fazer um teste para Reações do Paradoxo toda vez que um jogador obtém uma falha crítica pode atrasar o jogo. Como regra geral, o seu grupo pode admitir que o Paradoxo não acontece até que o mago em questão tenha mais do que cinco pontos de Paradoxo antes da falha crítica ou ganhe mais do que cinco pontos numa única falha crítica. As superfícies metafísicas da realidade tremula, mas não é suficiente para subitamente lançar ondas de volta contra o mago. Aplique qualquer Paradoxo que o mago tenha acumulado ao seu total usual. Se ele exceder cinco pontos de Paradoxo, as coisas começam a ficar complicadas. Isso fornece um incentivo para que o mago iniciante mantenha-se comportado.

Contudo, uma quantidade excepcional de mágikas coincidentes usada num período curto de tempo pode levar a uma Reação do Paradoxo maior do que qualquer Efeito simples poderia (veja O Efeito Dominó, abaixo). Esta reação pode muito bem afetar todos na área, e não apenas o pobre mago responsável.

Dificuldade

A dificuldade básica para um Efeito mágico é a Esfera mais alta do Efeito +3. No entanto, nem todas as manipulações da realidade são criadas da mesma forma. Um mago que entre num bar, encontre uma Adormecida atraente e decida seduzi-

Circunstância

Circunstância	Modificador
Utilizar um foco sem precisar dele	-1
Interpretação descritiva da mágika utilizada	-1
Pesquisa de informações sobre o assunto antes de usar a mágika	-1
Ter itens em ressonância com a essência do alvo (mágika compassiva)	-1 a -3
Tempo extra gasto na mágika	-1 a -3
Mago distraído	-1
Gastar um ponto de Quintessência	+1 a +3
Usar Sorvo com a Ressonância apropriada	-1
Usar Sorvo com a Ressonância oposta	-1
	+1

O Efeito Dominó

P: Quando um efeito coincidente não é mais coincidente?

R: Quando muitos outros magos utilizaram mágikas estáticas.

Depois do primeiro uso de mágika estática numa área, usos seguidos de mágikas estáticas tornam-se mais difíceis. Embora fazer com que o pneu de um carro fure esteja dentro dos limites das possibilidades, furar os pneus de todos os carros que passarem, fazer com que uma tempestade repentina comece, um tremor de terra ocorra e um helicóptero levando membros da Força Delta faça um pouso de emergência na mesma área em cinco minutos faz com que a realidade tremule. Uma coincidência extrema é uma coisa; acontecimentos esquisitos depois o primeiro tornam-se muito menos plausíveis. Isto se chama Efeito Dominó. Alguns efeitos coincidentes são mais prováveis do que outros. Abrir o jornal na página de uma determinada reportagem, encontrar um troco extra no bolso e fazer um táxi parar quando um mago precisa podem não disparar o Efeito Dominó.

Como regra geral, todo uso posterior de mágikas coincidentes improváveis numa cena aumenta a dificuldade em 1 a cada 2 efeitos. Isso é cumulativo, ou seja, o número básico a ser alcançado para o quinto efeito de mágika estática

aumenta em 2. Além disso, uma Reação do Paradoxo, quando surge, pode tomar uma forma grave e de grande abrangência: um rasgo repentino na Película, um blecaute maciço localizado, uma invasão de Espíritos do Paradoxo zangados, etc. Como sempre, a Reação deve melhorar a história, e não parar o jogo, enquanto o Narrador joga dados e consulta tabelas.

Se você precisar de mais detalhes sobre as Reações do Paradoxo, use esta orientação: Reações de Paradoxo que ocorram durante um combate podem causar um nível de ferimento agravado para cada ponto de reação; reações causadas por mágikas indiscretas podem invocar Espíritos de Paradoxo com um número de níveis igual ao número de pontos de reação; mágikas que violam flagrantemente a realidade podem lançar o mago ofensor em outro Reino se forem obtidos sucessos suficientes num teste de Reação de Paradoxo. Deixe que a história seja o seu guia.

O Efeito Dominó é opcional, e os Narradores podem invocá-lo para evitar que a mágika fique fora de controle.

Dano

Há dois tipos distintos de dano em *Mago*: agravado e não agravado (veja *Mago: A Ascensão*, Capítulo 10, p. 264). A maioria dos ataques mágicos causam danos normais (não agravados), mas há algumas exceções. Algumas criaturas sobrenaturais, como lobisomens e vampiros, sofrem danos agravados de ataques como a prata ou fogo além dos tipos abaixo.

Danos agravados para magos são provocados por:

- Uma explosão direta e vulgar de Primórdio, ou dano causado por mágikas de Vida vulgares. (Como as mágikas de Vida vulgares ferem diretamente a força de vida interior de um alvo, esses danos não podem ser curados através dos métodos convencionais; portanto, são danos agravados.)

- Mágikas, como Forças, aumentadas por Primórdio (incluindo armas Talismãs que utilizem Primórdio em seus danos). Isso não inclui Forças, Vida ou Matéria criada com Primórdio, apenas ataques utilizando Primórdio para “energizar” o dano. (Por exemplo, Controlar Forças Menores não causa dano agravado, enquanto a rotina **Garras** no Livro Quatro, que usa um ponto de Quintessência cada vez que acerta, causa).

Ajustes



Em qualquer época no passado, as pessoas tinham uma visão, que para eles era similarmente definitiva, do modo como funcionava o universo, seja ela baseada em mitos ou pesquisas. Em qualquer época, a visão que eles tinham foi alterada mais cedo ou mais tarde pelas mudanças na estrutura do conhecimento.

— James Burke,
The Day the Universe Changed

Nada é perfeito. As regras a seguir foram modificadas por questões de clareza, variedade e equilíbrio de jogo. Se o seu grupo prefere as regras originais, utilize-as por favor. Se as regras abaixo tornarem seu jogo mais fácil,

- As armas naturais de criaturas sobrenaturais.
- Mágikas de Espírito que invocam espíritos para atacar um alvo.
- Ataques de Entropia diretos num corpo físico (veja a rotina **Palma que Retorce Ossos**).

Em todos os outros casos, o dano não é agravado. A mágika pode curar o dano normalmente. Como um lembrete especial, mágikas da Mente nunca causam dano agravado.

Um esclarecimento sobre dano e lançar mágikas também deve ser feito aqui: um personagem que é ferido tem sua Parada de Dados para testes de Atributo + Habilidade reduzidas devido aos ferimentos (veja a página 264 de *Mago*). Contudo, as penalidades para os Níveis de Vitalidade não devem ser subtraídas de testes para lançar mágikas (como testes contra o Arete). Usar o Arete é um estado da mente, não do corpo; quebrar uma perna ou fraturar uma costela não irão impedir que o personagem utilize sua compreensão sobre as Esferas.

Mágikas de Percepção e Consciência

Mágikas de Percepção, o primeiro nível de qualquer Esfera, permite que os sentidos de um mago aumentem, não só por um instante, mas por um certo período de tempo. Use a tabela em *Mago: A Ascensão* (Capítulo 8, p. 171) para durações sugeridas de acordo com os sucessos (lembre-se de que apenas mágikas de Vida podem causar mudanças corporais prolongadas ou permanentes). Durante a duração do efeito, as habilidades extra-sensoriais estão disponíveis tão naturalmente para o mago quanto seus sentidos normais.

O Talento Consciência permite que uma pessoa sinta a mágika numa área. Uma pessoa com Consciência pode sentir o Avatar Despertado de um mago próximo ou outro ser sobrenatural e pode distinguir as diferenças dos níveis de Esferas mágicas de outros Reinos. A Consciência também permite que um personagem sinta qualquer mágika sendo usada nas proximidades. Dependendo do número de sucessos, ele pode simplesmente sentir-se perturbado (1 sucesso) ou subitamente perceber a verdade sobre o mago (5 sucessos). A critério do Narrador, a Consciência pode funcionar quase como uma noção do perigo. Animais e crianças têm níveis maiores de Consciência do que a maioria dos adultos.

sinta-se à vontade para utilizá-las. Relembrando, desde que o Narrador seja consistente, a história será consistente.

FOCOS

Um foco é um objeto que ajuda o mago a utilizar o poder de seu Avatar. Os focos tornam o processo mais fácil, fornecendo uma âncora para um mago quando seus pensamentos ultrapassam a realidade. A relação do mago com seu foco é como a relação de um indivíduo sob hipnose com o relógio de ouro girando a sua frente. O objeto ajuda o mago a alterar seu estado de consciência. Uma vez que um mago aceita completamente a metafísica da mágika, ele não precisa mais de um foco.

Focos tecnológicos têm uma utilidade diferente. Na época moderna, as pessoas estão dispostas a aceitar acontecimentos incríveis, desde que acreditem que há uma explicação científica. A Tecnocracia sofre menos com o Paradoxo, porque no caso de suas mágikas, ver é crer. Adormecidos não reagem a esquadriinhadores ou robôs cibernetícicos de alta tecnologia com a mesma descrença que teriam ao presenciar um Verbena fazendo mágikas de sangue.

Uma cabala criativa de magos da Tradição em Los Angeles aprendeu a partir do exemplo da Tecnocracia. Embora nenhum dos membros da cabala seja um Tecnomante, a maioria dos Adormecidos ignora sua mágika. A razão: eles sempre viajam com um grupo de Acólitos que prepara o equipamento de vídeo e luz, e carrega sinais dizendo "Filagem." Os Adormecidos consideram os efeitos especiais impressionantes da cabala como estando dentro dos limites da razão.

Tipos de Foco

Cada Tradição ensina aos seus Aprendizes diferentes Focos para cada uma das Esferas. Contudo, dentro das Tradições, há muitas variações quanto ao tipo aceitável de focos. Alguns deles estão descritos em *Mago: A Ascensão* (páginas 182-184, Capítulo 8). Outros são deixados a critério do grupo.

Focos não precisam ser objetos físicos: música, dança, entalhes de runas e estados de transe também podem concentrar a vontade de um mago. Focos alternativos devem ser discutidos com antecedência — como um determinado foco funciona? Use este conceito como tempero, não para abusar das regras. A chave para julgar a adequação de uma variação depende dela ter o mesmo valor que torna o foco normal especial. Tempero: Personalizar Mágikas (pág 114) pode inspirar os jogadores a criarem focos alternativos.

Tecnomágika

Tecnomante é o termo apropriado para magos que concentram sua mágika através de algum paradigma tecnológico; ou seja, eles acreditam que a ciência permite

que eles façam mágikas. Embora o termo normalmente seja aplicado aos magos da Tecnocracia, isso inclui os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade. Embora a Ordem de Hermes tenha transformado a sua mágika num tipo de ciência, esta é uma ciência mística, não tecnológica.

O lado positivo desta tecnologia mística é a crença dos Adormecidos; o homem comum aceitaria mais facilmente uma ciência estranha do que milagres arcanos. Muitos efeitos tecnomágicos podem ser considerados de certa forma coincidentes (dentro de certos limites). O lado negativo é a dependência excessiva dos focos; sem algum tipo de tecnologia, muitos Tecnomantes não acreditam em sua própria mágika. E sem algum tipo de teoria "científica" para explicar suas ações, os Tecnomantes correm um risco maior de sofrerem o Paradoxo (ou simplesmente falharem) do que seus semelhantes místicos. A Tecnocracia "determinou" uma realidade, mas não a possui. Dependendo do Tecnomante, tentativas de mágikas sem um foco devem funcionar como uma "mágika vulgar com testemunhas" (o próprio mago cétilo!) ou falhar completamente.

Através do seu contato com outras teorias mágicas, alguns Filhos do Éter ou Adeptos da Virtualidade iluminados podem eventualmente transcender a necessidade de qualquer tipo de foco, ao contrário dos magos da Tecnocracia. Contudo, Tecnomantes da Tradição devem alcançar um nível maior de Arete (cinco, e não dois) antes de dispensar qualquer foco.

Focos das Tradições

Os focos básicos para as Tradições são discutidos abaixo:

A Irmandade de Akasha

Dô é o arquétipo filosófico por trás dos diversos estilos de artes marciais no Mundo das Trevas. Alguns Narradores podem exigir que um Irmão de Akasha tenha um nível de habilidade em Dô ou Meditação igual ao nível da Esfera que

Focos Únicos vs. Focos Universais

Como uma regra geral, focos únicos funcionam melhor do que focos universais. Como o mago investiu tanto de si no foco único, as dificuldades de sua mágika são diminuídas em 1 (ou mais, a critério do Narrador). A desvantagem do foco único é que você não será capaz de realizar mágikas se perder este item (veja *Mago: A Ascensão*, Capítulo 8, pág. 182).

Adquirindo ou Substituindo Focos

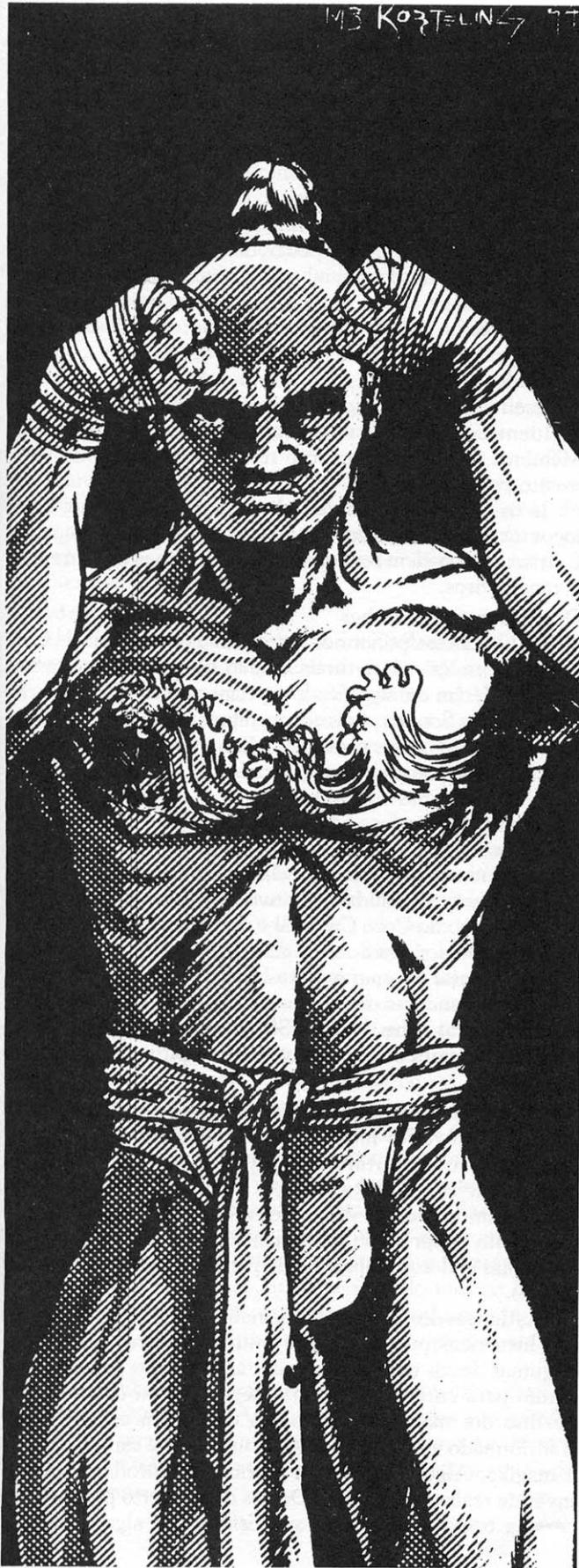
Uma boa idéia para um prelúdio seria fazer o mentor do personagem levá-lo numa busca por seus focos. Um Orador dos Sonhos poderia ter de escalar uma montanha para alcançar o ninho de uma águia e obter uma pena para utilizar suas mágikas espirituais. Apenas porque um foco é universal isso não significa que ele deva ser fácil de se repor. Focos únicos nunca podem ser verdadeiramente substituídos. Ao invés disso, o mago precisa reaprender o que já havia aprendido (*Mago: A Ascensão*, Capítulo 8, pág. 182).

Quantidade de Focos

Alguns focos são melhores do que outros e permitem que um mago lance mágikas com mais eficácia, diminuindo a dificuldade. Um mago da Ordem de Hermes sem dúvida descobriria que um círculo preparado com prata, contendo vários e intrincados símbolos mágicos entalhados funcionaria melhor do que um círculo de giz no asfalto de um estacionamento abandonado. Além disso, um Orador dos Sonhos usando uma pena de um pombo encontrado no Central Park teria mais dificuldade para lidar com a maioria das mágikas espirituais do que um Orador de Sonhos que tenha escalado um precipício para roubar uma pena de águia.

Focos Desnecessários

Um foco auxilia o mago. Se o mago preferir continuar usando seu foco depois que seu nível de domínio tenha passado do ponto em que o foco para a mágika é necessário, o Narrador ainda pode modificar a dificuldade para tornar a realização da mágika mais fácil.



ele deseja utilizar. Por exemplo, para usar Mente 2, um membro da Irmandade de Akasha precisa ter Meditação 2. O Dô não pode ser removido.

Há muitos rituais de purificação no mundo místico. Eles vão desde banhos em água benta até vestir roupas de linho branco ou ser ungido com gotas de óleo. O Narrador e os jogadores devem definir o tipo de Purificação pela qual cada Irmão de Akasha deve passar. O ritual deve ser de dificuldade moderada e exigir um certo tempo ou substância especial.

Cada membro da Irmandade de Akasha tem uma cinta individual, que representa seu conhecimento sobre a mágika. Como as faixas em escolas de artes marciais, as cintas mudam de cor e decoração à medida que o mago aumenta seu prestígio e realizações. O Narrador pode recompensar jogadores que descrevam as cintas de seus personagens. Faixas, bandanas ou capas especiais são algumas variações possíveis.

A arma escolhida por um membro da Irmandade de Akasha torna-se uma extensão dele mesmo. A maioria dos magos desta Tradição escolhe o bastão, uma arma notavelmente simples, mas muito perigosa. Cada um dos diversos estilos e escolas diferentes da Irmandade de Akasha opta por uma arma marcial diferente. Ao invés de exigir uma arma única para um membro da Irmandade, um Narrador pode exigir um nível de Armas Brancas igual ao nível da Esfera para realizar mágikas ao usar o tipo de arma escolhido.

O Coro Celestial

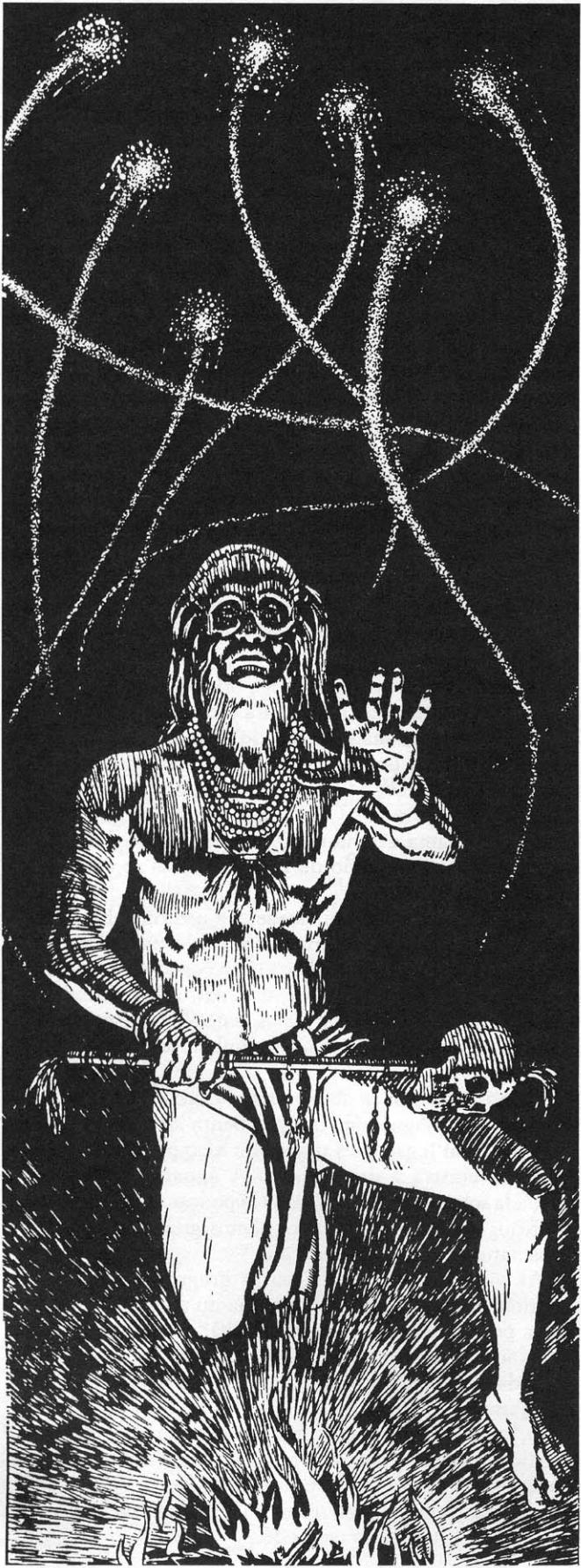
O fogo representa o sol, o lar original do Uno. O fogo afugenta as criaturas da noite. Para algumas facções do Coro Celestial, a luz tem mais significado do que a chama. Alguns grupos usam uma lanterna como foco, confiando na luz do Uno para guiá-los. O fogo é um símbolo religioso incrivelmente antigo, e o Coro zela por muitas chamas eternas. Usar uma chama eterna como foco reduz as dificuldades mágikas para um mínimo de 2. Se a chama se extinguir, o mago fica sem foco.

Dependendo dos seus antecedentes, cada membro do Coro Celestial pode ser o seu próprio Símbolo Sagrado. Grupos diferentes usam a Estrela de Davi (provocando confusões com a Ordem de Hermes), a Cruz, o Ankh, a Lua Crescente e outros símbolos. Cada um deles tem alguma importância religiosa na história humana. Um símbolo sagrado é um foco único.

Como a Irmandade de Akasha, o Coro Celestial acredita na purificação. Água pura ou água benta lavam as impurezas do mal de um lugar. Eles usam este foco para trazer sorte e proteção contra a decadência. A água normalmente é borrifada sobre o alvo da mágika. Há poucas coisas que podem substituir a água pura, embora alguns grupos antigos usem óleos naturais para a purificação.

As músicas vão desde canto gregoriano até poesia espontânea, dependendo da filosofia do mago. Uma canção clama pelo poder do Uno para auxiliar o membro do Coro. Um Narrador pode exigir que um membro do Coro tenha a Habilidade Expressão num nível igual ao da Esfera que ele deseja usar.

O toque físico fornece uma conexão entre o mago e o alvo de sua mágika. Em casos raros, facções do Coro Celestial usam o toque como um foco para mágikas da Vida ao invés de canções, "pondo a mão na massa" para realizar mágikas de cura. Não há substituto para o toque.



O Culto do Êxtase

O incenso permite que um membro do Culto do Êxtase altere sua consciência. O olfato é o mais poderoso e memorável dentre os cinco sentidos. Qualquer substância respirável que possa ajudar um mago a desconectar-se da realidade ao seu redor pode funcionar como um foco ao invés do incenso.

A música, como o incenso, altera as percepções da realidade de um mago e dá forma às suas emoções. Qualquer tipo de música pode ter este poder, desde a erudita até o heavy metal. A maioria dos membros do Culto do Êxtase usam instrumentos para criar música, mas alguns treinam sua voz. Assim como no caso do Coro Celestial, um nível de Expressão igual ao nível da Esfera invocada pode ser exigido.

Todo membro do Culto tem um anel ou jóia que representa o mundo. Todos os anéis são únicos. Variações incluem colares, correntes, braceletes e tornozeleiras. Membros do Culto raramente removem este tipo de foco, exceto para adorná-lo.

Já os "vícios" variam de indivíduo para indivíduo. Estes focos incomuns fornecem um meio de transcendência para o Cultista, mas podem ser um motivo de reprovação entre seus companheiros.

Os Oradores dos Sonhos

Os Oradores dos Sonhos acreditam que a energia de Gaia é reunida em cristais naturais. Gemas não lapidadas e outros minerais detêm um significado especial para alguns grupos de Oradores dos Sonhos. Às vezes, membros mais jovens colocam seus cristais ou outras pedras em jóias, mas a maioria carrega uma sacola de couro cheia de pedras soltas. Variações incluem ossos, cinzas, runas ou varas.

A música é um foco comum para a mágica de Espírito; os tambores são o tipo mais comum de instrumento utilizado. Dependendo da crônica, os níveis de Expressão de um mago pode limitar sua habilidade de invocar Esferas com este foco, como no caso do Coro Celestial e do Culto do Êxtase.

Cada Orador dos Sonhos junta seu próprio conjunto de penas para usar em suas mágicas. Mestres do Espírito viajam para as profundezas dos reinos da Umbra, como a Pangéia (veja *Umbra: The Velvet Shadow* ou *Lobisomem: O Apocalipse*) para coletar penas desses espíritos poderosos.

Eutanatos

Os ossos representam a morte que vem para cada criatura viva. Os restos dos mortos contêm uma estranha energia sombria que os Eutanatos utilizam para auxiliá-los a concentrar sua mágica. Outros tipos de restos também funcionam. Os corpos de mortos recentes ou muito antigos têm muito poder como focos, mas há diversas lendas sobre fantasmas poderosos aparecendo para proteger os corpos dos mortos.

As danças dos Eutanatos originam-se de danças funerárias pré-históricas praticadas por muitas culturas primitivas. Algumas dessas danças são iguais às utilizadas pelos antigos xamãs para entrar na Umbra e negociar com os espíritos o destino dos membros mortos da tribo. Um esforço físico transformado em ritual através de uma morte simbólica ativa a mágica. Alguns Eutanatos praticam a autoflagelação ao invés de realizarem danças. Depois de um certo ponto, a dor cessa e o mago pode usar sua Esfera. Em alguns casos o

Narrador pode pedir um teste de Expressão ou Vigor. Alguns Oradores dos Sonhos afirmam que os Eutanatos não ultrapassam a Cortina de Veludo, e ao invés disso, usam Espírito para seguir as trilhas dos mortos.

O principal propósito de se usar bonecos como um foco para os Eutanatos é de servir como um substituto para o alvo. Alguns magos usam fotografias ou pinturas de suas vítimas como uma variante de foco, queimando-as ou cortando-as para invocar o efeito desejado (mágica compassiva). Para melhorar a qualidade do boneco, um mago pode enchê-lo com coisas associadas ao alvo: cabelos, pedaços de unhas, lembranças pessoais, etc.

Chocalhos imitam o sufocar fatal do último suspiro. Qualquer coisa que faça um som suave serve ao propósito de um Eutanatos. Certos tipos de música sombria funcionam bem como focos. Alguns Eutanatos cantam uma canção de ninar delicada ou um trecho de poesia antes de conceder a Boa Morte a alguém.

A arma escolhida por um aprendiz de Eutanatos não é um foco único. A maioria dos Eutanatos tem coleções de armas para propósitos mágicos e mundanos. Uma preferência pessoal ou filosofias sobre a morte podem ajudar o mago a escolher sua arma favorita.

A Ordem de Hermes

Além do círculo como foco, os magos podem usar outros padrões para suas mágicas, incluindo a inscrição do Selo de Salomão. Se um mago não puder gastar as duas horas necessárias para inscrever o círculo apropriadamente, eles podem criar um círculo mais rápido, mas devem sofrer uma grande penalidade no valor de sua dificuldade (aumente em 3 ou mais).

A Ordem de Hermes afirma que as palavras detêm poder, fazendo com que a língua seja um dos focos mais importantes da Ordem. A língua secreta da Ordem tem elementos de toda a família indo-europeia e semita de línguas. Membros da Ordem ainda descobrem mágicas em padrões de letras, sílabas e palavras. Um mago que utilize este foco deve ter um nível de Lingüística igual ao nível da Esfera que deseja utilizar.

O Selo de Salomão fornece o poder de um rei sábio sobre o mundo espiritual. Este símbolo, também conhecido como a Estrela de Davi, foi transformado num pentagrama pelos místicos cristãos. Como a maioria das coisas na Ordem, diferentes grupos discutem constantemente sobre este foco. Um lado argumenta que o verdadeiro símbolo é a Estrela de Davi. Seus opositores afirmam que o pentagrama tem um uso mais tradicional e não faz com que os magos sejam confundidos com o governo israelita. Capelas inteiras refutaram ambos os símbolos e usam outros sinais antigos de proteção, incluindo a espiral, o triângulo e o círculo. Os jogadores podem escolher qualquer símbolo místico de sua preferência como foco, mas devem lembrar que seus companheiros membros da Tradição irão julgá-los pela sua escolha.

Cada membro da Ordem tem um foco único, normalmente uma Pedra Ostentada. As Pedras Ostentadas são gemas, geralmente incrustadas em jóias. Opcionalmente, outros membros da Ordem usam apenas jóias únicas, como anéis de sinete ou amuletos.

Os Filhos do Éter

Uma antiga Convenção Tecnomante, os Filhos do Éter ainda precisam de focos para realizar mágicas. Depois que o Arete de um Filho do Éter aumenta o suficiente, ele não precisa mais de um foco específico para realizar suas mágicas. Contudo, os Filhos do Éter raramente escapam completamente dos focos, portanto freqüentemente carregam sacolas com bugigangas ou vestem aventais com bolsos cheios de diversas ferramentas e invenções.

Os Filhos do Éter evitam se prender a sistemas matemáticos, sem confiar totalmente nas máquinas. Muitos dos Filhos carregam consigo um ábaco, para realizar, rapidamente, importantes cálculos matemáticos. Para um Filho do Éter, a parte mais importante da mágica é fazer a conta usando apenas o raciocínio. Muitos Filhos do Éter modernos carregam apenas lapiseiras e um bloco de anotações ao invés de um ábaco. Outros Filhos dizem que cálculos com lápis são imprecisos demais. O dono do bloco provavelmente afirmaria que os erros é que levam às maiores descobertas.

A eletricidade fornece a energia para a maioria dos experimentos realizados pelos Filhos do Éter. Alguns voltam-se para outras fontes, como a energia solar, a energia eólica ou a energia nuclear. Entretanto, isso é extremamente raro. Reconhecidamente, os Filhos do Éter podem obter eletricidade tanto em tempestades quanto numa tomada, mas todos usam a eletricidade.

Os Óculos Etéreos são um foco característico dos membros desta tradição. Infelizmente para os Filhos do Éter, não há boas variações para os óculos. O éter precisa cobrir a face do mago. Alguns Filhos usam capacetes inteiros cheios de Éter, mas este foco é indubitavelmente um dos mais reconhecíveis entre as Tradições.

Qualquer tipo de medidor científico irá funcionar para um Filho do Éter, desde que possa medir algum tipo de fenômeno ambiental. Contadores geiger, voltímetros, kits de pH — estes aparelhos funcionam para permitir que o Filho do Éter colete informações suficientes para realizar suas mágicas.

Verbena

Os seguidores da Tradição Verbena, alguns dos praticamente de mágica mais antigos do mundo, oferecem poucas opções de focos diferentes para seus discípulos. Os costumes dos Verbena têm sobrevivido desde tempos imemoriais, sofrendo poucas alterações.

O sangue contém a essência da vida para os Verbena, e o sangue de todos os seres tem poder. Um mago Verbena pode obter sangue de qualquer fonte, embora o sangue fresco e quente tenha maior poder. Fontes mais antigas de sangue fazem com que o mago tenha mais dificuldade na realização de sua mágica (penalidades de 1 a 5). Sangue processado, como aquele congelado em bancos de sangue, é inútil para os Verbena.

O Caldeirão, um dos poucos focos dos Verbena que possui variações, pode ser substituído por qualquer outro recipiente grande onde os fluidos podem ser misturados. Alguns Verbena tentam se virar levando pequenas tigelas (dificuldade para mágicas aumentadas em 3).



No entanto, até mesmo os melhores substitutos não funcionam tão bem quanto um caldeirão (dificuldade +1).

Eervas naturais não podem ser substituídas como focos das mágikas Verbena. Substitutos artificiais ou químicos não possuem a Quintessência necessária.

A varinha de um Verbena precisa ser de madeira natural. Diferentes Verbena podem decorar ou inscrever suas varinhas. Algumas poderiam até mesmo ser confundidas com bengalas delicadas.

A arma de um Verbena é sempre a adaga. Estas lâminas podem ser individualizadas com runas, mas nenhuma outra arma pode substituí-la.

Adeptos da Virtualidade

Os Adeptos da Virtualidade precisam de focos para realizar todas as suas mágikas, como sua Tradição Tecnomante companheira, os Filhos do Éter. Para a maioria dos Adeptos da Virtualidade, isso significa um computador pessoal ou um laptop. Os Adeptos usam uma variedade de periféricos e tipos de máquina, mas no fim nada substitui um bom computador, uma rede para conectá-lo e a eletricidade para fornecer energia a todo o sistema.

Talismãs

Até mesmo na Mágika, não podemos seguir em frente sem a ajuda de outros.

— Aleister Crowley, *Magick in Theory and Practice*

Um mago que cria um Talismã deixa um legado duradouro. Freqüentemente, a posse de um desses itens pode significar a diferença entre a vitória ou a derrota na Guerra da Ascensão. Talismãs são as armas dos Despertos. Alguns acreditam erroneamente que até os não-despertos podem usar um Talismã, utilizando-se da Quintessência do item, mas esses relatos se referem aos artefatos, objetos lendários mais poderosos que o maior dos Talismãs.

Todo Talismã possui um nível de Arete e de Quintessência. Um Talismã pode conter um nível de Quintessência de no máximo cinco vezes o seu nível de Arete. Talismãs podem possuir vários poderes mágicos, semelhantes a rotinas, até o seu nível de Arete. Um mago testa seu Arete contra o Arete do Talismã para ativar as mágikas vulgares do item ou usar sua reserva de Quintessência. Um mago pode queimar até o nível de Quintessência do Talismã num único turno. Alguns Talismãs exigem ações extras ou o uso de palavras de comando para serem ativados. Outros Talismãs exigem um teste de Atributo + Habilidade para serem usados com sucesso. Cada sucesso no teste de ativação aumenta o período de tempo no qual o Talismã permanece ativo (veja a tabela abaixo). Os Talismãs têm um nível de Esfera igual ao seu próprio nível. O usuário sofre os efeitos colaterais de todo Paradoxo gerado pelo Talismã.

Sucesso	Duração da Ativação
1	Um turno
2	Cinco minutos
3	Uma hora
4	Uma cena
5	Um dia

Um mago que usa um Talismã como foco para mágikas pode servir-se da Quintessência do mesmo ou substituir seu nível de Arete ou de Esfera pelos níveis do item, enquanto o Talismã permanecer ativo.

Se um Talismã perde toda a sua Quintessência, ele se torna inerte. Um Talismã inerte não pode ser ativado. A não ser que o Talismã seja destruído, um novo fluxo de Quintessência irá restaurar seu poder. Mesmo um único ponto de Quintessência armazenado impede que um Talismã torne-se inerte.

Criando Talismãs

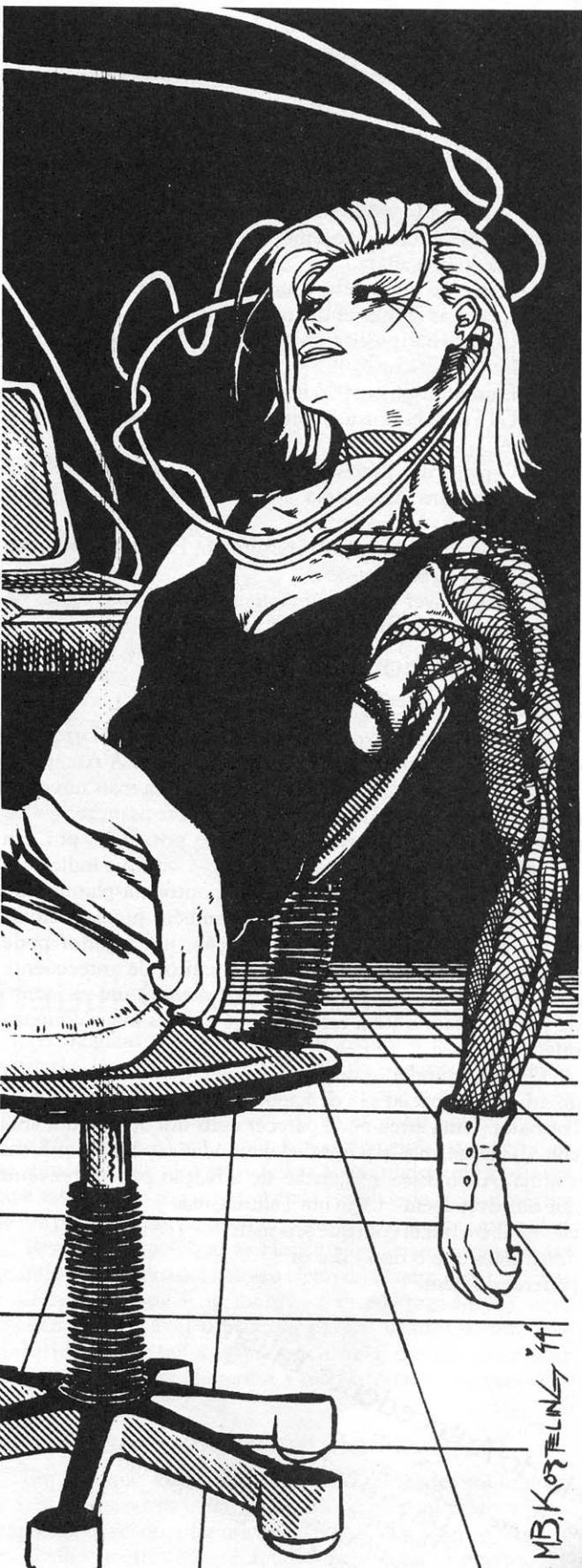
Os magos normalmente vão para os Reinos do Horizonte para fazer seus Talismãs, para que não tenham que enfrentar o Paradoxo. A criação de um Talismã requer um uso prolongado de Primordial 4 e outras mágikas. Qualquer Paradoxo gerado durante o processo acaba com a tentativa de encantar o item, e qualquer Quintessência gasta pelo mago é perdida permanentemente.

Em primeiro lugar, o mago precisa criar ou obter um item adequado para o encantamento. Isso pode ser praticamente qualquer coisa, exceto um artefato ou outro Talismã. Uma vez que um item tenha sido energizado, poucas coisas podem alterar sua natureza. Em seguida o mago leva o futuro Talismã para o Reino do Horizonte de sua Capela.

Ele começa o processo usando Primordial 4 para introduzir um pouco de si mesmo no Talismã. Esse é um teste de mágika vulgar (sem testemunhas). Ele pode diminuir sua dificuldade em 1 para cada circunstância especial exigida para a ativação, como um gesto, uma palavra de comando ou um teste de Atributo + Habilidade. Ele gasta um ponto permanente de Força de Vontade para invocar este efeito. Em seguida, para cada ponto de Arete que ele deseja que o Talismã contenha, ele precisa canalizar 10 pontos de Quintessência para o item, usando Primordial. O Arete possuído pelo Talismã não pode exceder o Arete do mago.

Então, o mago precisa usar suas Esferas para criar os Efeitos mágicos que deseja que o Talismã realize. Para cada ponto de uma Esfera necessário para o Efeito mágico, ele gasta um ponto de Quintessência e testa seu Arete contra uma dificuldade de 8. Se for bem-sucedido, o Talismã obtém o poder. Se fracassar, ele perde a Quintessência, mas pode tentar novamente. Uma falhar crítica significa que ele perde sua concentração no encantamento e nada além de Quintessência pode ser transferido para o Talismã. Um Talismã pode possuir um número de Efeitos mágicos igual ao seu nível de Arete. Em seguida, o mago canaliza mais Quintessência para o Talismã, até o máximo de cinco vezes o seu nível de Arete.

O processo de criação requer quantidades maciças de Quintessência, mas o mago pode levar quanto tempo precisar, desde que o processo não seja interrompido. Dormir durante a criação de um Talismã é impossível, mas o mago pode restaurar-se durante o esforço fazendo testes de Vigor + Meditação. Qualquer coisa que interrompa o processo de encantamento arruina a criação do Talismã, deixando-o apenas parcialmente completo. Qualquer Paradoxo obtido durante a criação destrói completamente o Talismã.



Fetiches

Adeptos do Espírito podem prender espíritos em fetiches. Estes tesouros de mágika primordial assemelham-se aos Talismãs, mas seu poder deriva dos espíritos ao invés de Quintessência canalizada. A maioria dos fetiches tem um poder; alguns têm mais de três, e isso envolve o aprisionamento de espíritos poderosos. Um fetiche não é um objeto inanimado — a sua mágika flui de um espírito. Portanto, os fetiches são emotivos, e podem trazer mais problemas do que ajuda...

A criação de um fetiche funciona como a criação de um Talismã, com as seguintes diferenças:

- O mago não precisa viajar para um Reino do Horizonte para criar um Fetiche.
- É usado Espírito 4 ao invés de Primórdio 4.
- Os Fetiches possuem um Efeito para cada dois pontos de Arete.
- O mago não precisa transferir Quintessência para um fetiche, embora isso possa ajudá-lo a manter um bom relacionamento com o espírito.
- Uma falha crítica não resulta em Paradoxo, mas sim num espírito irado.

Se você estiver usando um fetiche incluído nas regras de Lobisomem, substitua Arete por Gnose.

Talismãs: Novas Regras de Antecedentes

Com estas regras expandidas para Talismãs, os Narradores devem mudar o Antecedente Talismã em *Mago: A Ascensão*. Um único ponto de Antecedente não compra mais um nível em um Talismã. Os Antecedentes agora precisam ser gastos para o Arete, Quintessência e Efeito possuídos por um Talismã, de acordo com a tabela abaixo. Continue indicando o nível do Talismã preenchendo os pontos na planilha do personagem, mas o jogador agora também precisa anotar outras informações. Como uma opção, um jogador pode fornecer ao Narrador um número de pontos de antecedente para que ele crie um Talismã. Isso acrescenta um elemento de mistério para o item estranho que cai nas mãos do mago iniciante.

Os usos mundanos de um Talismã e qualquer exigências de ativação especial são deixados a critério do jogador e do Narrador. Uma arma pode parecer mais útil do que um anel como Talismã, mas as autoridades mundanas podem confiscar a arma. Além disso, exigências de ativação podem prevenir que outros roubem e usem um Talismã, mas eles também fazem com que seja mais difícil para que o dono use os poderes do item.

Tabela do Antecedente Talismã	
Pontos de Antecedente	Compra Um Nível de Talismã
1	Um Arete
1	Quatro Quintessências
1	Dois Pontos numa Esfera para um poder do Talismã

Mágika Direta e Acertando o Seu Alvo

Eu não me importo se ele parece o Rambo numa armadura cibernética — ele não pode machucar o que não pode acertar!

— Job Lightfoot, Culto do Êxtase

Os oponentes nem sempre ficam parados; portanto, os alvos de ataques mágicos diretos devem ter alguma chance de se esquivar dos mesmos. Ataques diretos — relâmpagos, explosões, feitiços de transformação, balas mágicas, raios de luz sagrada — freqüentemente são vulgares e normalmente são visíveis. Se um oponente puder ver ou sentir um Efeito mágico vindo em sua direção, ele pode optar por esquivar-se do Efeito, como se este fosse um projétil normal, um objeto caindo, etc.

Ataques da mente também podem ser “esquivados” com um teste de Força de Vontade no lugar da esquiva normal, caso o indivíduo esteja ciente do ataque. A dificuldade para resistir é 6 (sim, esta é uma mudança do livro de regras); cada sucesso remove um dos sucessos do mago.

Esquivas físicas são feitas contra uma dificuldade de 6 e subtraem sucessos como sempre. Portanto, a mágika ainda pode ter um efeito, mas deve ser muito menor do que o desejado pelo operador. Alguns Efeitos podem ser esquivados completamente com um bom teste, isto é, uma rocha caindo, um espírito atacante, etc. A Força de Vontade não pode ser usada para “desacreditar” ativamente um ataque físico.

Qualquer ataque que cause dano físico pode ser absorvido. Ataques que fazem danos mentais diretos não podem ser absorvidos.

Este conjunto de regras tornam as mágikas agressivas mais desafiadoras para o operador e menos letais para o alvo. Os magos que lutem contra um HIT Mark com um canhão de Forças agora têm outras opções além da contramágika. Do mesmo modo, um mago tentando transformar um vampiro numa cadeira de jardim teria mais sorte se tentasse outra tática...

Contramágika

Há muitas maneiras de se combater as habilidades mágicas de outro mago além da contramágika básica (*Mago*, páginas 172-175). Um mago não precisa conhecer a Esfera que o seu atacante está usando para tentar uma contramágika. O uso cuidadoso de praticamente qualquer Esfera pode evitar um ataque mágico. As dificuldades para a contramágika são baseadas na Esfera mais alta do ataque + 3. Lembre-se de que contramágikas evitam mágikas contra o indivíduo; elas não causam danos aos seus alvos.

As sugestões abaixo oferecem algumas possibilidades criativas para contramágikas:

Correspondência

Alterando a percepção de espaço de outra pessoa, um mago pode impedir que seu oponente use sua mágika com exatidão. Qualquer Despertado com Nível 3 em Correspondência pode sobrepor cenas na mente de um oponente, fazendo com que ele perca sua capacidade de perceber seus inimigos.

Entropia

Um mago com a habilidade de alterar probabilidades tem muitos modos de afetar um rival. Usando Entropia 2, um mago pode aumentar a dificuldade de quaisquer mágikas coincidentes tentadas pelo seu oponente, aumentando-a em 1 para cada sucesso obtido. Atacar diretamente um inimigo com Entropia, especialmente níveis 4 ou 5, pode interromper completamente as mágikas, mas o Narrador deve julgar essa possibilidade em cada caso específico.

Forças

Forças não é nada sutil. Para impedir outros magos, destrua-os antes que eles destruam você.

Vida

Magos são apenas humanos. Como qualquer outra coisa viva, um Mestre de Vida pode moldá-los e modelá-los, fazendo com que nervos não funcionem ou coágulos sangüíneos bloqueiem artérias. Nível 3 na Esfera de Vida deve ser o suficiente para distrair a maioria dos alvos.

Matéria

Assim como em Efeitos de Força, ataque primeiro!

Mente

O segredo para deter as mágikas é impedir que o outro mago se concentre. Com Mente 3, um mago pode enevoar efetivamente os sentidos de outra pessoa por um período de tempo suficiente para arruinar a mágika. Uma sugestão subconsciente poderosa de Mente 2 também pode funcionar, dependendo das circunstâncias.

Primórdio

A Esfera do Primórdio tem um uso especial nas batalhas entre magos. Veja Antimágika, a seguir.

Espírito

Se um mago puder fazer com que o seu oponente veja acontecimentos da Umbra e do mundo físico, ele pode impedir o uso da mágika. São necessários três pontos em mágikas de Espírito, com pelo menos esse mesmo número de sucessos no teste de mágika. Alguns Umbróides poderosos, como os Incarnas, têm a habilidade de impedir algumas mágikas em seus Reinos.

Tempo

Assim como Mente e Correspondência, fazer com que a percepção de um mago quanto ao fluxo do tempo seja alterada pode interromper a mágika. Um Nível 3 em Tempo pode deter a maioria dos Efeitos.

Antimágika

Um mago com Primórdio 2 ou mais pode usar sua Quintessência armazenada para derrotar as mágikas de outro mago. Esta é uma mágika defensiva especial que requer uma ação inteira. Ela nunca gera Paradoxo, pois o mago tenta impedir a quebra da realidade. O mago defensor joga um número de dados igual ao seu nível de Primórdio contra uma dificuldade igual à parada de dados do seu oponente + 3 (máximo de 10). A Quintessência não pode diminuir a dificuldade desta mágika especial de Primórdio. Cada sucesso permite que o mago defensor gaste um ponto de Quintessência para aumentar a dificuldade do seu oponente em 1 (de novo, até o máximo de 10).

O mago defensor não precisa gastar uma quantidade de Quintessência igual ao número de sucessos. O mago atacante

tem uma chance de gastar Quintessência e Força de Vontade logo em seguida. Esta mágika de Primórdio pode anular um feitiço que não esteja sendo direcionado contra o mago defensor.

Perturbações de Antimágika

Bethany, um membro do Culto do Éxtase, vê um Tecnomante preparando-se para incinerar uma multidão de Adormecidos com um projetor de plasma. Ela decide usar Primórdio 3 para impedir esta arma mágica. O Tecnomante tem uma Parada de Dados coincidente de 5, porque os Adormecidos consideram a sua arma como sendo uma "tecnologia militar secreta." O Narrador declara que a dificuldade dele será 6. Bethany age para anular sua mágika e gasta um ponto de Força de Vontade. Ela joga sua Parada de Dados de 3 para seu nível de Primórdio. Os resultados são 7, 9 e 10. Ela obtém três sucessos, e o ponto de Força de Vontade leva ao seu total a 4. Ela gasta 4 pontos de Quintessência, aumentando a dificuldade do Tecnomante de 6 para 10. O Tecnomante gasta um ponto precioso de Quintessência para diminuir a dificuldade de volta para 9 e queima um ponto de Força de Vontade também. Ele faz o teste, mas só é bem-sucedido devido ao sucesso extra da sua Força de Vontade. Ainda assim, Bethany salvou muitos Adormecidos de uma incineração instantânea.

Habilidades e Mágika

As mágikas não existem num vácuo: a mágika é uma extensão do mago. Portanto, é mais do que justo que certas Habilidades deste mago afetem a mágika que ele realiza. As regras a seguir são sugestões para acrescentar um tempero a uma crônica de **Mago**, e não novas maneiras para diminuir ou aumentar dificuldades mágicas. O Narrador terá a palavra final sobre como (ou se) uma dada Habilidade afeta a mágika de um personagem, ou se estas regras chegarão a ser utilizadas.

Recomendamos que as Habilidades sejam consideradas quando for apropriado, que seu efeito seja limitado a modificar a dificuldade em 3 ou menos, e que o jogador dê uma explicação razoável e criativa para a utilização daquela Habilidade. Estas regras opcionais devem fornecer oportunidades para alimentar a sua história, e não provocar discussões apimentadas...

Habilidades Melhorando Mágikas

Em algumas circunstâncias, as Habilidades mundanas podem melhorar as chances de um mago para realizar uma mágika com sucesso. Se um mago possui um Talento, Perícia ou Conhecimento que se aplique para o uso específico da

Exemplos

Melhorando Mágikas

Oh Soon Hai realiza muitas de suas mágikas através de danças de extase. Enquanto usa um Efeito de Vida para matar um playboy sem valor, ela dança freneticamente, usando sua Expressão 4. A dificuldade do seu Efeito é 7. Embora ela gaste duas Quintessências, a dificuldade de sua dança ainda é 7. Ela obtém dois sucessos, levando a dificuldade de sua mágika para 4.

Gregor Shadowmoon, um mago Eutanatos, tenta invocar um demônio do mundo inferior. O Narrador permite que ele faça um teste de Inteligência + Ocultismo antes de invocá-lo. Decidindo que o acontecimento tem uma grande chance de causar Paradoxo, o Narrador dá a Gregor um sucesso mágico extra para cada dois sucessos no seu teste de Habilidade ao invés de diminuir a dificuldade.

Melhorando Habilidades

O carro de Kayla Dare enguiça numa estrada no interior, localizada no território de um bando de lobisomens. Antes mesmo de abrir o capô, Kayla decide tornar as coisas mais fáceis. Kayla usa Matéria 3 para certificar-se que nada crucial está quebrado. Ela joga seu Arete de 5 como uma Parada de Dados porque seu Narrador bondoso considera isso como sendo uma mágika estética. Ela obtém 2 sucessos, e então abre o capô. O Narrador diminui a dificuldade de seu teste de Raciocínio + Tecnologia de 7 para 5. Com 4 pontos em Raciocínio e 3 pontos em Tecnologia, ela obtém 5 sucessos. Ela encontra um fio solto e o coloca de volta no lugar, no mesmo instante que um uivo ecoa a distância.

mágika, ele pode usar esta Habilidade um turno antes de usar sua mágika. A dificuldade deve ser a mesma tanto para a Habilidade quanto para a mágika, sem contar qualquer Quintessência gasta para a mágika. Cada sucesso que ele obtiver no teste da Habilidade apropriada pode reduzir a dificuldade mágika em 1, até um modificador máximo de -3. (Observação: isso não deve ser cumulativo com outros modificadores sobre a dificuldade da mágika, exceto para o gasto de Quintessência.)

O Narrador pode considerar que certas Habilidades são essenciais para usar um Efeito; canalizar Forças através de um canhão de raios pode exigir Armas de Fogo, enquanto consertar um gerador com Matéria poderia exigir a Perícia Tecnologia. Outros efeitos benéficos, como um sucesso extra para a mágika para cada dois sucessos no teste de Habilidade, também são uma opção, dependendo da situação e da vontade do Narrador.

Mágikas Melhorando Habilidades

Um mago pode usar a mágika para melhorar suas chances de sucesso com suas Habilidades. Como na regra acima, cada sucesso usando a mágika diminui a dificuldade para o teste da Habilidade em 1, até um máximo de -3. A Entropia tem inúmeras aplicações para melhorar habilidades.

Observe que a mágika precisa ser lançada um turno antes de fazer o teste de Atributo + Habilidade. Lançar a mágika e testar Atributo + Habilidade deve ser considerado como duas ações separadas. O mago precisa concentrar-se e lançar o Efeito como sua primeira ação, antes de canalizar sua mágika para sua segunda ação. Separar as Paradas de Dados (o que exigiria um "feitiço rápido") é possível, mas extremamente ineficaz. Observe também que uma maneira de se obter ações extras durante um turno é usando o Efeito Acelerar Tempo.

Explicações



As seções a seguir podem esclarecer alguns aspectos de Mago que podem parecer obscuros. Alguns oferecem novas possibilidades, enquanto outros expandem ou iluminam novas idéias. Para uma exploração maior de alguns conceitos da existência do mago, veja o Livro Cinco: A Trilha Frágil.

Ressonância

Na verdade todas as coisas movem-se dentro do seu ser num semi-abraço constante, o desejado e o temido, o repugnante e o adorado, o perseguido e aquilo do que você foge. Essas coisas se movem dentro de você como luzes e sombras em pares que se grudam.

— Kahlil Gibran, O Profeta

De acordo com alguns estudiosos místicos, assim como um mago dá forma às suas mágikas, o fluxo da Quintessência o influencia. Os magos testemunharam estes efeitos primeiramente em Reinos do Horizonte, mas alguns estudiosos da Ordem de Hermes afirmam que a ressonância é universal.

Eles dizem que todo efeito mágico deixa uma mancha na realidade.

Todos os Aprendizes aprendem que os Mestres das Esferas obtêm certos benefícios de seus conhecimentos. Um Mestre da Vida, por exemplo, nunca adocece e mantém sua vitalidade por muito tempo depois da sua juventude. Estes efeitos benéficos resultam da ressonância deixada pelos anos que se levou para dominar uma Esfera.

Além disso, alguns magos afirmam que até mesmo emanações psíquicas deixadas em Nodos são parte da Ressonância. Quando os Adormecidos experimentam emoções ou traumas intensos, eles transmitem seus sentimentos para a área ao seu redor. Um Eutanatos acredita que os vampiros podem ver este resíduo emocional e que as aparições alimentam-se deles.

Na edição mais recente do *Paradigma*, o famoso Filho do Éter, Dr. Solaris, afirmou que destilou uma ressonância sombria a partir do Sorvo coletado no campo de batalha de Antietam, da Guerra da Secesão. De acordo com o artigo, esta influência "atua sobre efeitos mágicos violentos." Infelizmente, não há mais informações acessíveis sobre as

experiências do Dr. Solaris, pois logo após a publicação do seu artigo, espíritos desconhecidos dos mortos atacaram-no. Seus acólitos afirmam que eles arrastaram o doutor para uma parte desconhecida da Umbra. A maioria dos magos diz que os experimentos do Dr. Solaris eram uma grande farsa.

Os maiores defensores da teoria da ressonância, em sua maioria membros da Ordem de Hermes e dos Verbena, dizem que todos os magos têm uma prova definitiva que a ressonância existe. O Silêncio, dizem eles, é o resíduo do Paradoxo.

Quintessência

Poucas coisas são mais importantes para os magos do que a Quintessência. Capelas, cabalas, até mesmo Tradições travaram guerras pela disputa de Nodos, as reservas principais de Primórdio. Aprendizes inexperientes freqüentemente não compreendem a importância da Quintessência, porque não sabem como utilizar seu poder eficientemente.

Até o menos iluminado aprende que a posse de Sorvo torna a mágica mais fácil. Um mago que concentra sua reserva de energia pode alterar a realidade estática de acordo com a sua vontade. Contudo, entre os Órfãos, muitos Aprendizes consideram o Sorvo como um luxo, dificilmente uma necessidade. Eles dizem que se um mago tem o poder, não precisa de Quintessência.

O valor verdadeiro da energia primordial não está na criação de efeitos mágicos, mas na sua manutenção. Reinos do Horizonte dependem de Quintessência para manter sua realidade. Criar Talismás requer grandes quantidades de energia mágica. Qualquer coisa com um suprimento de Quintessência fluindo através de si é metafisicamente mais forte do que algo sem esta energia. A Quintessência Desperta objetos e pessoas.

Os magos também podem gastar Quintessência para diminuir a dificuldade de seus testes de contramágica. O mago queima energia para fortalecer a realidade contra o seu oponente.

Usando o Primórdio para Obter Quintessência

Um mago com Primórdio 1 pode obter magikamente a Quintessência diretamente dos Nodos. Isso é um uso coincidente da mágica. Para cada sucesso obtido, ele ganha um ponto de Quintessência. Isso não pode exceder o número de pontos que ele possui em Avatar. A Quintessência em excesso extravasa para a área ao redor.

Com Primórdio 3, os magos podem retirar a Quintessência diretamente do Sorvo. Este processo funciona da mesma maneira que a obtenção de Quintessência de Nodos. Entretanto, ao contrário de um Nodo, o Sorvo não se reabastece.

Quando um mago domina Primórdio 5, ele pode retirar Quintessência bruta de qualquer lugar. No entanto, ao contrário de retirar mágika de Nodos ou Sorvos, este é um Efeito vulgar. Com exceção disso, o processo funciona da mesma maneira: cada sucesso é igual a um ponto de Quintessência. Como o mundo está cheio de Quintessência bruta, está mágika tem poucos efeitos prejudiciais. Às vezes, o ar ficará frio, as luzes irão piscar e os espelhos podem se partir, mas isso é tudo. Um Adormecido é uma fonte pobre

de Quintessência e geralmente tem de um a três pontos no seu padrão. Lobisomens e vampiros são fontes mais ricas de Quintessência, mas pobre do mago que tentar realmente obtê-la! Este tipo de roubo de força vital seria considerado o pior tipo de insulto. O mago pode ter que lidar com os amigos da sua "fonte," assim como com o próprio vampiro ou lobisomem.

Paradoxo

O Paradoxo é um quebra-cabeça. A chave da Ascensão é montar este quebra-cabeças.

— Marcus Triliox, Ordem de Hermes

O Paradoxo é um sistema imunológico; seus espíritos protegem Gaia das doenças da mágika negligente.

— Heasha Morninglade, Verbena

O Paradoxo é o Grilo Falante com uma serra elétrica.

— Zeroz, Órfão

O Paradoxo é uma maldição causada pelo saque Tecnocrático sobre o mundo. Quando nos livrarmos deles, estaremos livres do Paradoxo!

— Dr. Volcano, Adepto da Virtualidade

O Paradoxo não é nada mais do que nossa falta de crença em nós mesmos.

— Oh Soon Hai, Eutanatos

O que é o Paradoxo? Ninguém sabe exatamente. Há muitas teorias, mas nenhuma resposta real. Num mundo onde a crença molda a realidade, pode ser que nunca haja uma resposta real. Professores de mágika recontam parábolas, histórias e mitos sobre o Paradoxo para seus alunos. Estes contos falam sobre espíritos estranhos ligados às Esferas que vêm para impor a realidade sobre aqueles que abusam da mágika. Às vezes, os espíritos até mesmo seqüestraram os magos e levam-nos para realidades estranhas até que tenham pago por seus crimes. Dizem que um mago nunca escapa das consequências de suas ações.

Membros da Tradição raramente falam sobre seus próprios Paradoxos pessoais, exceto para membros íntimos de sua própria cabala. Alguns acreditam que o Paradoxo é o preço do fracasso; ver outros discutindo suas lutas pessoais contra o Paradoxo é humilhante, até mesmo mortificante. Magos de Capelas antigas, como Doissetep, usam este conhecimento sobre as falhas e espíritos do Paradoxo de outros magos para chantagear seus inimigos. Recentemente, surgiram rumores do surgimento de um movimento secreto dedicado a acabar com o estigma do Paradoxo acumulado, mas a não ser que a sociedade dos magos mude radicalmente, este movimento está fadado a fracassar. Obviamente, este silêncio socialmente imposto apenas aumenta a dificuldade da luta pessoal de um mago para permanecer na trilha da Ascensão.

Poucos dentre os Despertos comprehendem verdadeiramente o Paradoxo, suas formas e como combatê-lo com sucesso. Jovens aprendizes perguntam aos seus mentores questões perturbadoras sobre o Paradoxo. Por que o Paradoxo só afeta magos e não outras criaturas sobrenaturais como vampiros e lobisomens? Os Mestres não são poderosos o suficiente para destruírem os espíritos do Paradoxo? Como os espíritos do Paradoxo sempre encontram um mago? Os magos tinham de lutar contra o Paradoxo na Idade Mítica?

Por que o Paradoxo não destrói os Desauridos ao invés de ignorá-los? A maioria dos professores ignora estas questões ou dá uma resposta enigmática aos seus estudantes, como, “Você irá descobrir em breve, jovem mago.” Às vezes, nem os próprios professores sabem.

Teorias

Há tantas teorias sobre o Paradoxo quanto há magos que o estudam. Alguns acham que o Paradoxo vem da busca do Avatar pela unidade. Conseqüentemente, o Avatar invocaria o Paradoxo para esmagar magos que ousem ou ultrapassem os seus limites. Isso explicaria porque lobisomens, vampiros, psíquicos e mágicos limitados não sofrem o Paradoxo. No entanto, isso deixa outras perguntas sem respostas. Outros especulam que o Paradoxo se manifesta devido ao medo dos Adormecidos pelo desconhecido, sustentado pelos seus Avatares adormecidos; que a mágika vulgar, um insulto à criação, é punida por Deus ou pelo grande Espírito-Terra; que a mudança Dinâmica é impedida de ir longe demais por leis naturais, para que a realidade não seja devastada; que magos poderosos da Tecnocracia “programaram” a realidade para aceitar certas coisas, mas rejeitar outras; que o mundo está se deteriorando e o próprio poder da imaginação virou-se contra os visionários; ou que as leis naturais e físicas não irão tolerar um vácuo e irão preenchê-lo à força caso seja necessário. Todas essas idéias são válidas. Entretanto, nenhuma delas responde todas as questões possíveis.

De acordo com antigos relatos, sempre houve um certo grau de Paradoxo. Seus efeitos eram mais localizados no passado, e o grau em que a realidade podia ser esticada era muito maior. Os Tecnomantes originais estavam aparentemente sendo prejudicados pelo Paradoxo até a vinda da Era da Razão. No passado, os Adormecidos acreditariam com mais facilidade em ventos demoníacos ou levitação mental do que em máquinas voadoras. Com a disseminação da visão Tecnocrática, a comunicação de massa e o mapeamento e a exploração maciça, um paradigma fixo foi mais ou menos estabelecido. Portanto, as fronteiras do Paradoxo foram restabelecidas. O Paradoxo ocorre quando a realidade é alterada além dessas fronteiras.

Como e Por quê?

A repressão do Paradoxo parece variar; o paradigma do real e irreal muda de um lugar para outro e de grupo para grupo. Magos astutos podem aproveitar-se desta flexibilidade de crença dos Adormecidos (veja a Habilidade **Encenação** no Livro Um). A realidade estática seria mais fixa numa convenção de banqueiros do que numa vila aborigene. Mesmo assim, a realidade consensual tem um limite. Nisto está o paradoxo do Paradoxo: a realidade não tem fronteiras porque é limitada apenas pelas crenças dos seres sensíveis, mas como estas crenças criam limites, a realidade consensual *não* é ilimitada. Alterar as limitações dessas crenças, e portanto os limites da realidade, é a tarefa do mago. A Ascensão transcende esses limites, e a Guerra é travada ao redor deles.

Alguns sábios usam a metáfora de uma grande bolha de ar para descrever o Paradoxo, a mágika e a realidade. A realidade, dizem eles, é como a água; a mágika desloca esta água — leve e gradualmente no caso de pequenas coincidências, rápida e radicalmente no caso de mágikas vulgares ou coincidências ridículas (veja Efeito Dominó). Com o tempo, esta “água”

metafísica volta ao seu lugar, redistribuindo o peso da crença consensual. Contudo, se uma bolha estourar, a água preenche rapidamente o lugar onde ela estava... as falhas do Paradoxo, dizem eles, são perturbações duradouras deste efeito que se centralizam ao redor daquele que “estourou a bolha.” Dizem que os Espíritos do Paradoxo e seus Reinos são uma manifestações criadas pelo subconsciente.

A crença é fundamental para a mágika. Uma hesitação momentânea desta crença pode significar um desastre. “Conferir os fios,” “olhar pra baixo” e “perder a fé” são alguns termos que descrevem a dúvida (ou “falha crítica”) transitória que traz a realidade batendo de frente contra você. Este efeito pode causar o Paradoxo até mesmo quando não há Adormecidos por perto, caso o deslocamento da realidade tenha sido profundo o suficiente. Os Reinos do Horizonte têm poucos problemas com Paradoxo, mas mágikas vulgares o suficiente podem desestabilizar até mesmo estes ecossistemas. Portanto, talvez qualquer forma de realidade só possa agüentar um determinado nível de violação antes de reagir de qualquer forma possível.

O Paradoxo é um enigma. Talvez, com a Ascensão universal, esta limitação da realidade deixe de existir.

Tempo: Personalizando Mágikas

Ferve, ferve, esforço e problema

Caldeirão que borbulha e o fogo que queima!

— William Shakespeare, *Macbeth*

Os Magos não compartilham a mesma visão da realidade. As regras foram expostas e as diversas Esferas foram catalogadas e explicadas, mas isso é tão artificial quanto qualquer coisa criada pela Tecnocracia. O sistema mágico de Mago é meramente uma construção da realidade subjetiva (e, para as Tradições, uma necessidade política) projetada para criar regras de jogo simples e narrações tranqüilas, e não para se tornar um conjunto de dogmas em si. Os Magos de cada Tradição e de cada subgrupo das Tradições têm suas próprias heresias e discordâncias internas.

É muito útil em termos de jogo dizer “mágikas de Padrão” ou “perceber os padrões de vida de uma entidade,” mas cada Tradição terá sua própria maneira de conceber estas coisas e frases de efeito particulares associadas a elas. Todos os integrantes de um grupo de magos habilidosos na Esfera da Vida (que de qualquer maneira é um termo subjetivo) podem perceber um padrão de uma entidade, mas cada um irá definí-lo diferentemente. Um mago da Ordem de Hermes diria ter descoberto o “Nome Verdadeiro” de uma criatura e usaria esta representação verbal do padrão para seus encantamentos. Ele também poderia usar de numerologia para derivar o “número” da criatura ou gráfico do Nome Verdadeiro dela como um selo mágico. Um dos Filhos do Éter, por outro lado, provavelmente pegaria sua engenhoca mais recente e anunciaría que “sequenciou o DNA” do indivíduo, enquanto um membro da Irmandade de Akasha teria “percebido a natureza física do seu Chi.” Todos esses termos significam basicamente a mesma coisa, mas ainda há variações de significado entre eles.

A não ser que nós compilássemos um livro em separado para todos os estilos mágicos conhecidos pelo homem, não haveria maneira de **Mago** reproduzir a variedade desconcertante de práticas e crenças do mundo real. Do mesmo modo, descrever todos os Efeitos mágicos como mais lance de dados qualquer rouba o sabor especial da mágica no jogo. Os jogadores devem desenvolver um estilo definido para seus personagens com a ajuda do Narrador.

A mágica flui diferentemente de cada Avatar, e cada mago tem um estilo distinto de mágica. Às vezes, este estilo é sutil — algumas tendências notadas apenas pelos mentores. Outros magos usam a mágica como um modo de afirmação pessoal, mostrando um cartão de visitas até mesmo usando efeitos coincidentes. Estes estilos variam de um brisa soprando acidentalmente após um Efeito até o mago mexer o nariz cada vez que manipula a realidade.

Um estilo bem desenvolvido também pode diminuir o valor das dificuldades. Talvez o estilo de um Cultista do Éxtase envolva música alta. O Narrador decide que a música segue o personagem para todo lugar. Se este mago quisesse ensurdecer um Tecnomante num clube noturno, mexendo coincidentemente no controle de volume de um alto-falante próximo ao seu inimigo, o Narrador poderia dar-lhe um bônus. Do mesmo modo, ele pode sofrer uma penalidade ao tentar silenciar uma área.

Cada Tradição vê a mágica de um modo diferente. Se um membro do Coro Celestial invocar Forças, a mágica pode aparecer como um raio de luz sagrada intensa vinda do céu, enquanto um Filho do Éter pode fazer com que eletricidade voe do seu medidor científico. Estas descrições são mais do que uma atmosfera — elas fornecem a realidade do jogo. Cada personagem deve ter um repertório único de efeitos para temperar sua mágica. Um Orador dos Sonhos pode ter dificuldade para determinar a freqüência de uma transmissão de rádio, mas um Adepto da Virtualidade ficaria aflito se precisasse invocar o espírito da terra para responder suas perguntas. Os efeitos especiais podem limitar as habilidades mágicas de um mago, mas também as realçam.

Os jogadores também devem pensar cuidadosamente nas crenças e estilos pessoais dos seus personagens. Se um Verbena deseja lançar um feitiço, o jogador deve criar algum ritual que esteja de acordo não só com as crenças da Tradição Verbena, mas também do praticante individual. Tanto uma bruxa de uma vila inglesa quanto uma *bruja* mexicana fazem usos complexos de ervas e podem ambas pertencerem à Tradição Verbena. Contudo, as ervas que usam são diferentes, assim como seus métodos: a bruxa moderna de uma vila inglesa pode ter uma estátua da Deusa no seu altar, enquanto a *bruja* ou *curandera* pode acender velas diante de uma imagem da Virgem de Guadalupe. Um norueguês pode entalhar runas na sua Árvore do Mundo. Adoradores de Deusas pagãs não iriam acreditar nas definições usuais de “bem” e “mal,” mas uma *curandera* cuja mágica popular envolvesse Nossa Senhora trataria de respeitar com muito cuidado as virtudes católicas. Uma só Tradição, mas práticas diferentes.

Jogadores e Narradores devem considerar a Capela e cabala de um mago, assim como os propósitos da cabala, ao criarem o estilo de um personagem. Se aquele personagem gasta a maior parte de sua vida num Reino do Horizonte, ressonando com energias da morte, ele teria mais dificuldade



para curar um companheiro do que um mago pertencente a uma Capela concentrada na renovação e regeneração. Pela mesma moeda, uma cabala concentrada em obter conhecimentos pode ter mais facilidade em penetrar nas redes da Teia Digital do que uma cabala dedicada a conflitos violentos.

Os Narradores devem enfatizar estilos diferentes, e os jogadores devem ajudar, até mesmo chegando ao ponto de impor limites sobre as mágikas de seus personagens baseados nas suas filosofias. Mesmo assim, lembre-se de que a iluminação e a força de vontade estão acima das preocupações materiais. Em **Mago** tudo é possível, com um pouco de esforço, conhecimento e um toque de criatividade.

Esferas Diferentes, Resultados Iguais

As Esferas da Mágika se sobrepõem em **Mago**. Os personagens dos jogadores podem alcançar os mesmos efeitos usando Esferas diferentes. Não há nada de errado com esta sobreposição. **Mago** recompensa o uso criativo de mágikas.

Se Job quisesse fazer com que uma Adormecida caminhando sobre um tapete tropeçasse, ele poderia realizar isso usando diversas Esferas. Job poderia usar Matéria para criar uma dobra que não foi notada e onde sua vítima está prestes a pisar. Ele poderia usar Vida para fazer com que a mulher tivesse um espasmo muscular súbito na perna. Ele poderia usar Mente para distraí-la, de modo que tivesse uma chance maior de tropeçar, ou Forças para fazer com que a luz do sol refletisse diretamente nos seus olhos no momento do passo. Há ainda muitas outras alternativas usando apenas as Esferas mencionadas acima.

Um dos segredos mais importantes para se dominar efetivamente a mágika é determinar exatamente os resultados que você deseja e então considerar como usar a mágika para alcançar este resultado. Se você não tem as Esferas ou não consegue pensar numa maneira de manipulá-las para alcançar seus objetivos, você terá que redefinir seus métodos. Às vezes, o resultado real que você deseja não será aquele que você decidiu em primeiro lugar. No exemplo acima, o objetivo de Job é fazer com que a mulher tropece. No entanto, ele pode estar fazendo isso apenas para ter uma oportunidade de apresentar-se. Se este é o caso, Job pode se sair melhor simplesmente puxando papo com ela, fazendo-lhe uma pergunta. Se ele deseja roubar o seu cartão de crédito e espera derrubá-la e furtá-lo enquanto pega suas coisas, ele pode simplesmente usar Mente para fazer com que ela o deixe em algum lugar por distração. E se ele quer fazer com que ela saia da sua frente pois está tapando o seu campo de visão, um espelho daqueles que é usado para ver ladrões de lojas pode ajudá-lo a observar o que está acontecendo à frente da mulher.

Os aprendizes freqüentemente usam mágikas quando não é preciso. Um mago experiente usa a mágika de maneira sutil, para auxiliar suas outras habilidades, nunca para substituí-las. A descrição mantém o Paradoxo e a Tecnocracia a distância.

O Abraço Fatal

"Pense nisso, feiticeiro," diz o vampiro, os olhos brilhando com a luz da lareira, "a eternidade para buscar sua 'Ascensão'. A eternidade para se erguer acima dos outros, aperfeiçoar sua arte e reunir o poder das sombras somente para si." Ele estende um pulso, já pingando com vitae, e expõe suas presas. A face do Eutanatos brilha com o suor. Ele lambe seus lábios, pesando a maior decisão de sua vida.

"Eu aceito," diz ele finalmente. Sua camisa cai no chão. A pele do vampiro é como gelo ao tocar na sua, e a mordida é como um ferro em brasa, sugando a mortalidade envenenada de suas veias.

Uma fome súbita toma conta dele, rasgando-o por dentro, a partir do seu estômago e até sua garganta, substituindo o sangue perdido por uma necessidade sufocante que o inunda. Ele busca o pulso do vampiro na escuridão, segura-o e suga o fogo imortal.

Enxofre doce/As paredes despedaçam-se/A realidade grita...

"Tolo," o vampiro zomba, lambendo seus lábios. Aos seus pés, o jovem mago sente seu Avatar se fragmentando. E ele uiva, amargurado...

Magos não podem sobreviver ao Abraço de um Membro e manter sua habilidade para usar a Mágika Verdadeira. Embora alguns magos tenham realizado experiências com sangue vampírico, e alguns raros Parentes de Garou usem a Mágika Verdadeira, as trilhas dos Despertos freqüentemente levam a direções diferentes.

Alguns feiticeiros especulam que o Abraço de um vampiro destrói a essência do Avatar que dá ao mago o seu poder. Outros acreditam que os Avatares de vampiros estão seguindo uma certa Trilha predeterminada que não inclui a mágika. Outros ainda defendem que os vampiros, sendo amaldiçoados, estão eternamente excluídos da luz do Uno. Seja qual for a razão, concorda-se de modo geral que o vampirismo e a mágika não se misturam. A taumaturgia vampírica, dizem os magos, é apenas uma sombra pálida da Mágika Verdadeira, e não funciona fora dos limites estáticos da realidade convencional.

Despertar não previne o temido "Laço de Sangue" com os mortos-vivos, como muitos magos descobriram. Às vezes, magos poderosos caçam vampiros em busca do seu sangue, mas na melhor das hipóteses isso é arriscado. Dizem que mais de um mago já caiu num Silêncio eterno depois de beber de Membros demais, e os vampiros podem ser inimigos muito ruins a longo prazo.

Os Oradores dos Sonhos afirmam que os lobisomens compartilham um Avatar comum, a alma da Própria Gaia. Os Filhos do Éter que estudam a Matéria dizem que há propriedades do sangue licantropo que impedem a mágika além dos dons espirituais dos Garou. Deve ser por isso que alguns Parentes podem compreender as Esferas, enquanto os lobisomens não.

É bom mencionar que magos, lobisomens e vampiros não colecionam álbuns de figurinhas sobre os outros Despertos. Embora a maioria dos seres Despertos tenha conhecimento da existência uns dos outros, eles normalmente são muito mal-informados. É raro para um mago ter qualquer conhecimento real sobre as políticas da Camarilla ou do trabalho das Treze Tribos. Do mesmo modo, a maioria dos seres sobrenaturais vêem os magos como "Merlins" modernos e não saberiam diferenciar um Irmão de Akasha de um Tecnomante. Há algumas exceções, mas a maioria das entidades sobrenaturais não sabe nada sobre a Guerra da Ascensão. A maioria deles não tem o menor interesse nisso.

A Regra das Sombras

E se dentre vós surgir um profeta, ou um sonhador, e ofertar-vos um sinal da maravilha,

E o sinal ou a maravilha passarem, quando ele vos falou, dizendo, "Vamos procurar outros deuses que não conhecemos, e vamos servi-los;"

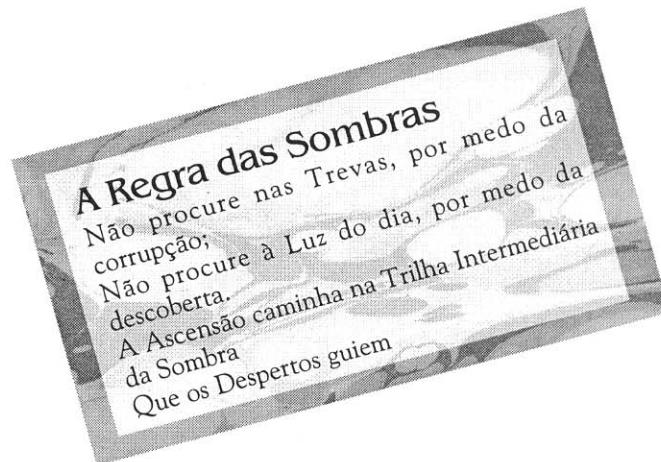
Vós não ireis escutar as palavras deste profeta, ou deste sonhador...

Assim vós vos livrareis das sombras que estão entre vós.

— Deuterônimo 13: 1-5

Mortais, quando confrontados com coisas que não compreendem, tendem a adorá-las ou destruí-las. Alguns fazem as duas coisas. "Caçadores de bruxas" é um nome bastante apropriado; embora a Inquisição (**Mago**, pág. 273) carregue a tocha mais visível dentre toda a turba de caçadores de bruxas, todas as culturas têm Adormecidos que defendiam sua cegueira ou crença com a força bruta. Um caçador com Fé Verdadeira (veja Livro Um) é um inimigo muito perigoso. Os Filhos do Éter e os Verbena estão particularmente cientes desta ameaça.

Um Protocolo informal das Tradições — a Regra das Sombras — causa uma censura ainda maior sobre mágicas irresponsáveis; magos exibicionistas podem se ver traídos por



prováveis aliados em favor dos caçadores ou da Tecnocracia, caso coloquem a sociedade dos magos como um todo em perigo. Embora a Regra das Sombras não seja uma lei rígida, os magos expõem suas naturezas verdadeiras correndo os riscos sozinhos. Adormecidos demais já se mostraram dispostos a jogar-se aos pés de um salvador involuntário ou jogar este mesmo salvador na fogueira mais próxima caso ele não seja a resposta para suas preces.

A Umbra



"Que lugar é este?" Jennifer perguntou enquanto a cabala passava através da Barreira. A barreira prateada abriu-se para revelar um reflexo nebuloso do quarto que haviam acabado de deixar. "Veja," ela continuou, apontando para onde estava o computador. Na Umbra, os padrões do aparelho podiam ser vistos claramente. Ele brilhava no crepúsculo Umbral; pequenos clarões de Quintessência dançavam através do sua armação. Jennifer sorriu triunfantemente. "Eu sabia que este não era um aparelho comum!"

"Não," o dono respondeu, saindo das sombras. "Ele não é..."

A Umbra é um termo geral para os mundos espirituais que estão além da realidade consensual do "mundo real" da Terra. Sua estrutura aparente é tão fluida e tão dependente da percepção individual que todos as tentativas de "mapeá-la" fracassaram. A maioria dos magos muito esclarecidos afirmam que mapeando algo, você o fixa num lugar (uma prática que os Engenheiros do Vácuo usam para limitar a disseminação de "elementos aleatórios"). A Umbra, dizem eles, recusa-se a ser fixada.

Os Três Mundos Umbráticos

A maioria concorda que a Umbra tem três camadas: a Umbra "alta," um reino de manifestações de idéias, a Umbra "média," o reflexo espiritual da natureza, e a Umbra "baixa," a terra da decadência e dos mortos. Estes locais são mais rótulos para compreensão do que localizações "físicas;" a

Umbra é nebulosa, e a viagem dentro dela é guiada mais pela intenção do que pela direção.

Certos aspectos da Umbra se mantêm constantes:

- A Periferia, onde o pulso do mundo espiritual pode ser levemente sentido na realidade material. Até mesmo os Adormecidos podem passar para este estado, que é o lar natural dos Despertos. Isto é mais um estado de "espírito" do que uma "localização"; muitos magos harmonizam-se tanto com a Periferia que deixam de sentir as maravilhas da mesma.
- A Película, ou Barreira, que separa o mundo dos espíritos do mundo da forma física.
- A Penumbra, um reflexo sombrio do mundo que conhecemos.
- Os Três Mundos, onde conceitos de pensamentos abstratos, a alma da natureza e a sombra da morte dão forma aos Reinos que um viajante Umbral encontra.
- A Umbra Rasa estende-se da Penumbra até os Reinos das três camadas. Estas camadas, conectadas pela Penumbra, contém Reinos de vários tipos — Domínios, Reinos Espirituais, Zonas dos Mortos e outros locais.
- Os próprios Reinos são locais onde a realidade Umbral tomou uma forma fixa, seja como uma reação a um fenômeno poderoso na Terra, um padrão mágico, ou a vontade de alguma entidade Umbróide. A natureza destes Reinos varia entre os Três Mundos.
- O Horizonte, ou a Membrana, separa a Umbra Profunda da Umbra Rasa. Reinos do Horizonte, como locais onde espíritos são padronizados pela vontade humana, residem no Horizonte.

• A Umbra Profunda estende-se até a infinitade além do Horizonte. Os Reinos Fragmentos e Reinos do Paradoxo giram eternamente neste vácuo cósmico. Os Nefandi e os Desauridos (e, segundo muitos, coisas ainda piores...) residem no espaço exterior do mundo espiritual.

• As Zonas são locais que permeiam os Três Mundos e transcendem as fronteiras entre eles. Elas incluem a Rede, também conhecida como a Teia Digital, a Zona dos Espelhos, os Reinos Oníricos e possivelmente outros. Estes locais vagam entre os Reinos, mas não pertencem verdadeiramente a eles.

A Umbra Rasa

Tudo é mais vívido neste reflexo espiritual da Terra. Embora ela assuma uma aparência alienígena, as formas parecem mais com o seu “eu verdadeiro” aqui. Laboratórios de pesquisa de alta tecnologia revelam-se na Umbra como uma série de cavernas cristalinas cobertas de teias de fios, crepitando com eletricidade. Um depósito de lixo tóxico torna-se mais sombrio, com espíritos de insetos mutantes voando sobre ele. Uma clareira com um manancial intocado parece mais linda e serena do que no mundo físico. Em locais onde a Película é fina, a Umbra e o mundo físico assemelham-se muito. Alguns magos afirmam que nas noites certas, quando o luar ilumina os caerns dos lobisomens, a Umbra e o mundo físico se unem.

Cada viajante tem uma experiência diferente na Umbra, influenciando-a com suas próprias percepções. A Umbra dá forma ao significado de um lugar. Um hospital estéril, anti-séptico e desconfortável pode ter paredes e chão de metal na Umbra. Ele pode não ter uma manifestação espiritual, nenhum significado para o inconsciente coletivo do mundo. Apenas itens Despertos, objetos contendo Quintessência, têm forma na Umbra. Isso inclui qualquer área tocada por mágika ou que possua um significado emocional forte para um Adormecido. Esta energia Primordial brilha nos seus padrões, e muitos magos os vêem diferentemente. Os magos podem vê-los como teias resplandecentes, gráficos cintilantes, espíritos dançantes ou diversas outras coisas.

Os objetos na Umbra e no mundo real afetam-se uns aos outros. Se uma mudança física ocorrer num lugar, sua aparência na Umbra pode mudar. Uma casa abandonada que esteja sendo usada como lar para crianças com doenças terminais terá um novo significado espiritual. Na Umbra, a casa pode converter-se de um local frio e exalando um cheiro vil de deterioração para um local claro e iluminado pelo sol, coberto com toda a alegria que os pais e voluntários podem oferecer.

Se a natureza espiritual de um local muda, o Narrador precisa decidir se isso também afeta o mundo físico. Mágikas de Espírito afetam tudo na Umbra, até mesmo coisas que não podem ser reconhecidas como espíritos. Muitos magos, como os Oradores dos Sonhos, acreditam que a Umbra e mundo físico estão interligados, e um não pode existir sem o outro. A Umbra fornece uma atmosfera local. Sem uma manifestação espiritual, um bosque pode morrer. Se um Nefandus infectasse os espíritos do bosque, a área poderia tornar-se o local de um crime violento.

Viagem

*Seguimos o Sonhador através das
Nuvens púrpuras nebulosas,
Sentimos que podíamos controlar nossa noção de tempo.
Achamos que estávamos perdidos, mas
Não importava o quanto tentássemos
Todos estão com a mente em paz*

— Judas Priest, “Dreamer/Deceiver”

A viagem através da Umbra Rasa é mais uma questão de intenção do que de distância. Um mago simplesmente anda até as névoas Umbrais e chega aonde ele deseja estar. Se tiver sorte...

Através dessas névoas, serpenteiam trilhas até os diversos Reinos. Muitas dessas trilhas (chamadas de “pontos cardinais,” “vias altas,” “trilhas lunares,” “atalhos,” “trilhas oníricas,” e outros nomes) freqüentemente são defendidas por espíritos e são bem perigosas.

Os magos viajam facilmente até os Reinos da Umbra Alta; suas naturezas Dinâmicas e mentes curiosas orientam-nos nas trilhas até as Terras Abstratas mais facilmente do que até as Formas Primordiais da natureza. Apenas os mortos podem aventurar-se na Terra dos Mortos. Embora diga-se que alguns Eutanatos e Nefandi tenham caminhado na Estrada dos Mortos, poucos são poderosos o suficiente para retornarem de tal jornada.

Os Magos Primordiais, conhecedores dos caminhos da natureza, podem entrar nos Reinos naturais (detalhados no suplemento para **Lobisomem, Umbra: The Velvet Shadow**), mas a maioria dos magos viaja até os Reinos superiores moldados pelas idéias: os Céus, Infernos, tésseras e metrópoles construídas por conceitos humanos. Entre eles se encontram Domínios, locais onde o reflexo Umbral toma uma forma particularmente forte: “Ruínas,” onde paixões sombrias e lixo tóxico envenenam a sombra espiritual; “Vales,” o oposto das ruínas, onde a pureza brilha de um extremo ao outro “Clareiras” onde a aura antiga de Arcádia permanece na Umbra, e outras variações. Estes Domínios não são realmente Reinos — eles sombreiam a Penumbra com sua influência, mas não têm fronteiras.

Os Tecnomantes, com suas poderosas ligações com o mundo material, passam por dificuldades na Umbra. Magos sem algum conhecimento de Cosmologia ou da Esfera do Espírito perdem-se totalmente nas névoas Umbrais. Iniciados ou Mestres do Espírito, por outro lado, brilham como faróis com o poder de seu conhecimento (mas isso nem sempre é bom....).

A Umbra Profunda

A Umbra Profunda é um mistério, e um mistério perigoso. Poucos magos das Tradições se aventuram neste vácuo e retornam para contar o que viram. Os Filhos do Éter (e seus companheiros da Tecnocracia, os Engenheiros do Vácuo) constróem embarcações para viajar até o espaço infinito, mas

são pressionados a revelar as maravilhas que encontraram ali. Muitos retornam de sua jornadas alterados de certa forma; talvez os Nefandi ou seus mestres horrendos corrompam estes viajantes. Talvez os segredos além da Barreira sejam grandiosos demais (ou infames demais) para que a mente humana, e até mesmo a mente de um mago, possa compreendê-los...

Os Umbróides

Embora haja muito a ser aprendido com um diabo cínico, eu não consigo agüentar um que seja sentimental. Señor Comandante: você sabe o caminho para a fronteira entre o inferno e o céu. Seja bondoso o suficiente e guie-me até lá.

— George Bernard Shaw, *Man and Superman*

“Umbróide” é um termo geral que descreve os seres Umbrais chamados de “espíritos.” A Tecnocracia (e alguns magos da Tradição) compararam estas entidades com formas de vida alienígenas, enquanto os magos mais místicos vêm os Umbróides como os seres espirituais que são: reflexos e encarnações de aspectos do mundo material (ou somos nós que somos reflexos deles? O debate continua...).

Mágika

Estes espíritos têm poderes estranhos que se assemelham à mágika de um certo modo elementar. Assim como muitas outras criaturas sobrenaturais, eles não são afetados pelo Paradoxo no seu território, talvez porque a assim chamada mágika seja o seu estado natural. Os magos humanos ainda têm que lutar contra o Paradoxo, embora todas as mágikas aqui sejam coincidentes. Mesmo assim, os magos têm uma vantagem quando lidam com estes seres efêmeros. Magos freqüentemente são mais inventivos, enquanto os espíritos costumam seguir padrões mais previsíveis. Um mago astuto pode superar até mesmo as táticas de um Lorde Umbróide.

Dano

O Paradoxo, no mundo material, chega a ferir os Umbróides. Mágikas que não sejam de Espírito causam dano normal nos Umbróides. Contudo, Efeitos da Esfera do Espírito causam dano agravado em seres Umbróides. Portanto, o Mestre desta Esfera é tratado com muito respeito, medo e hostilidade na Umbra.

Materialização

Muitos Umbróides se manifestam no mundo real, assumindo formas físicas. No passado, alguns magos, incluindo os Progenitores, especularam se todos estes espíritos não teriam algum nível de mágika de Vida. A verdade sobre o assunto, como foi provada pelos membros dos Oradores de Sonhos, é que Materializar é um Efeito especial de Espírito 3. Magos que percorrem atalhos transformam seus corpos físicos em efêmera espiritual e depois de matéria espiritual de volta à forma física outra vez. Os espíritos usam a mesma técnica, mas ao contrário. Eles começam na segunda parte da transformação, transformando seus corpos espirituais em carne. Os espíritos e suas manifestações não estão realmente “vivos” no plano físico. Quando morrem, eles são dissipados, reformando-se mais tarde na Umbra.



Parte Dois: Regras Novas



As seções a seguir fornecem regras novas para diversas coisas:

- **Magos Crianças:** Nem todos os magos são adultos. Estas regras breves cobrem magos jovens como personagens tanto de jogadores quanto de Narradores.
- **A Arte do Dô:** Regras novas para a arte "do Caminho", de Akasha.

• **Familiares:** Detalhes sobre os tradicionais companheiros dos magos.

• **Certame:** O duelo formal, aprovado pelo Conselho dos Nove.

• **Computadores:** Algumas regras breves para a utilização normal de computadores e o hacking. O livro *Digital Web* têm mais detalhes sobre a tecnomágica computacional.

Magos Crianças



"Huh!" disse o Estorninho com desprezo. "Olhe para eles. Eles acham que são as Maravilhas do Mundo. Pequenos milagres — Eu não penso assim! É lógico que vocês vão esquecer — assim como Jane e Michael."

"Nós não vamos," disseram os Gêmeos, olhando para o Estorninho, como se quisessem matá-lo.

"Eu digo que vão," ele insistiu. "É claro que não é culpa sua," ele acrescentou gentilmente. "Você não esquecer porque simplesmente não podem fazer nada para evitar isso. Nunca houve um ser humano que se lembrasse depois de um ano de idade — no máximo — exceto, é claro, Ela." E ele virou a cabeça de lado sobre seu ombro na direção de Mary Poppins.

"Mas por que ela se lembra e nós não?" perguntou John.

"A-a-a-h! Ela é diferente. Ela é a Grande Exceção. Você não pode basear-se nela," disse o Estorninho, sorrindo para ambos.

John e Barbara ficaram em silêncio.

— P.L. Travers, *Mary Poppins*

A maioria dos Órfãos Despertam como adolescentes. Contudo, alguns nascem Despertos, ou nunca chegam a Adormecer. De fato, há aqueles que acreditam que todos os bebês são Despertos, e apenas depois de algum tempo no mundo é que eles Adormecem. As pessoas gastam suas vidas tentando perceber as coisas com a clareza e simplicidade que possuíam quando crianças. Algumas crianças nunca esquecem.

As crianças conhecem instinctivamente rituais e mágicas, e aqueles com imaginação suficiente podem realizar os feitos mais surpreendentes. Eles também conhecem as forças do Paradoxo e a razão para não realizarem mágikas perto de Adormecidos. Quase todos os adultos — e crianças que agem como adultos — acham que sabem de tudo. Pistolas de raios mágicas e outras coisas tendem a voltar a ser brinquedos comuns quando os adultos estão por perto, mas do mesmo

jeito, o bicho-papão no armário precisa se esconder quando a mamãe está próxima, porque ela não acredita nele. Os Adormecidos têm sua utilidade.

As crianças estão entre os mais poderosos e perigosos de todos os magos. Alguns acreditam que as crianças não têm a força de vontade para realizar mágikas. Estas pessoas obviamente não conhecem muito bem as crianças, ou esqueceram o que é ser uma criança. A maioria dos adultos não têm a força de vontade para serem magos. O que as crianças não têm é a experiência e interesse: experiência sobre o que é e o que não é possível, e interesse em mudar o mundo. Uma criança que teve seu espírito esmagado não irá acreditar que é capaz de mudar o mundo e consequentemente Adormecerá. Por outro lado, uma criança cheia de confiança geralmente vive numa situação que aprecia e não verá razão para mudar a realidade. O Adormecimento virá lenta e gradualmente, e a criança irá perceber que é um mago apenas se houver alguma mudança repentina e drástica que exija que ela use seu poder. E há as crianças que são tão estranhas e obstinadas que simplesmente jamais acreditarão nas mentiras da Tecnoracia, e continuarão a viver como magos...

Há algumas crianças que nascem com conhecimento de suas vidas passadas, freqüentemente até mesmo com lembranças de suas vidas passadas como magos. Essas freqüentemente são as mais perigosas, pois sabem algo sobre o mundo e sobre a importância da mágika. A iluminação pode ser um fardo perigoso, mas essas crianças normalmente sabem o que fazer, e podem ser muito proficientes em esconder mágikas vulgares de adultos e outros Adormecidos. Normalmente, estas crianças vão para lados opostos da equação cármica, sendo crianças abençoadas e sagradas ou Crianças das Trevas, malditas e malignas. Por outro lado, elas podem simplesmente ser magos com uma vontade muito grande que não esqueceram suas vidas passadas e pretendem continuar de onde pararam.

No outro lado da equação estão os Inocentes, crianças tão puras e ingênuas que são, de fato, iluminadas. De acordo com algumas filosofias, os inocentes são espíritos novos em sua primeira encarnação, e portanto não possuem memórias de nada, nem mesmo conhecimentos residuais. Inocentes sabem pouco ou nada, mas realizam mágicas instinctivamente. Muitos perdem esta facilidade à medida que perdem a inocência, substituindo-a pelo conhecimento. Até estas crianças eventualmente perdem a maior parte da sua pureza (quando não perdem toda ela). Inocentes também são protegidos de muitos tipos de danos, mas como isso é muito necessário para eles, isso geralmente não é um problema muito grande para o equilíbrio do jogo. Interpretar um personagem assim cria um grande potencial dramático.

Crianças Despertadas podem ser um desafio para os jogadores, mas a experiência pode acabar sendo muito gratificante. Descobrir que a vizinha velha e malvada é uma Nefandus pode tornar-se uma aventura empolgante, e a Ordem de Hermes pode ter uma experiência interessante ao descobrir que o Despero de nove anos infiltrou-se sorrateiramente na Peça dos Mistérios Sagrados. Magos crianças também estão entre os inimigos mais incomuns que os personagens podem enfrentar, seja no caso de uma Capela ser empesteada por pirralhos Despertados ou num encontro com alguma feiticeira maligna na sua mais recente encarnação.

A Arte do Dô



O animal sorriu, um sorriso maldoso, mas não conseguia sentir as vibrações divinas. Ele não estremeceu com prazer ao ouvir algumas palavras do Livro místico. Ao invés disso, ele cuspiu no tapete do caminhão e praguejou.

— Stephen Billias, *The American Book of the Dead*

O corpo humano é feito para se curvar e retorcer de muitas maneiras. O Caminho do Dô busca os movimentos naturais do corpo humano: que movimentos conservam mais energia, quais produzem mais força com o menor esforço e quais permitem que o corpo permaneça forte e saudável. Estes exercícios cobrem todo o corpo, tanto internamente quanto externamente. Vigor, velocidade, força e precisão são cinzeladas no corpo, mente e espírito do discípulo.

A execução apropriada do Dô permite que o discípulo concentre-se no Fluxo do Todo Cós-mico e portanto torne-se uma força implacável ou um alvo invulnerável. Os Irmão de Akasha podem ampliar estes movimentos com mágica quando necessário, realizando feitos verdadeiramente espantosos, que inspiram uma beleza admirável e têm um potencial destrutivo devastador.

Os Mestres do Dô se movem sem pensar em convenções ou estilos. O corpo, mente e espírito precisam todos fluir naturalmente como um córrego que murmura e segue o seu percurso. A água envolve uma trilha lamaçenta e coberta de pedras para abrir caminho para uma fonte maior. O ser precisa

Magos Crianças como Personagens dos Jogadores

Magos jovens começam com as Desvantagens: Estatura Baixa e Criança; eles começam com apenas 10 pontos de bônus (para refletir sua falta de experiência). Magos crianças não podem gastar mais do que seis pontos em Atributos Físicos e não podem começar com uma Força maior do que 2. (Crianças podem manifestações súbitas habilidosas e elas realmente têm dois pontos de Esfera ao invés de um, podem começar com qualquer Fé Verdadeira, embora isto venha a ser testado penosamente... Magos reencarnados freqüentemente terão um nível alto de Sonho. Outra possibilidade é que a criança possua a alma de um mago morto. Wizard of Whitechapel, de Simon Hawke, possui um exemplo engraçado disso. Este tipo de personagem seria construído com as Desvantagens acima, mas iniciaria com Característica normais e um grande problema de identidade!)

ser tão flexível quanto um salgueiro, duro como a pedra, afiado como aço, forte como um rio e tranquilo como uma calma pradaria.

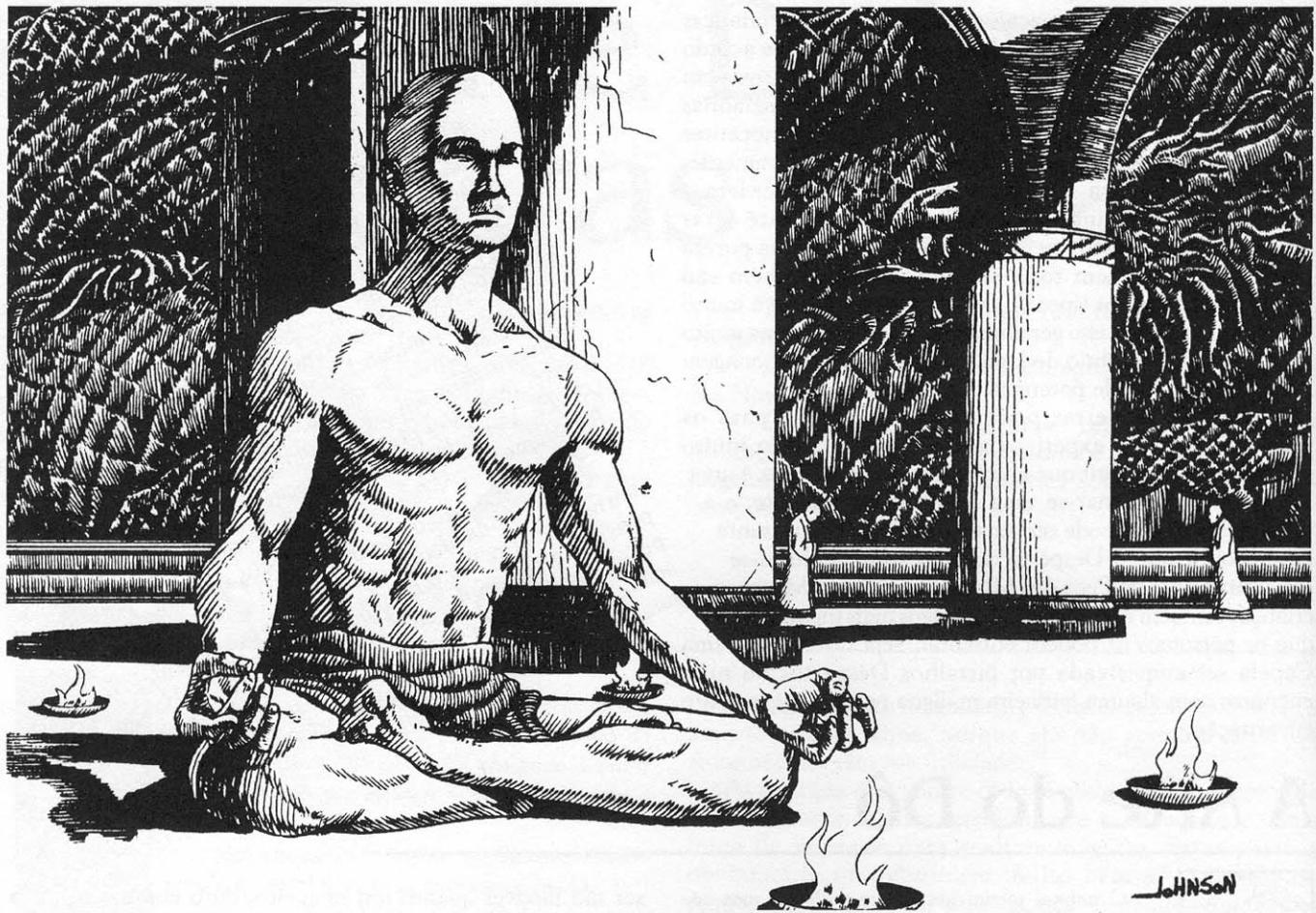
O segredo do Dô é ser tudo ao mesmo tempo e absolutamente nada.

Dô como uma Perícia

O Dô é a forma marcial mais básica e, como dizem, a base para todas as outras artes. Primitivo, embora refinado, ele nasce da própria base da luta corpo a corpo da humanidade: socos, chutes, esquivas e arremessos. O mestre de Dô golpeia, chuta, evita ou redireciona todos os golpes; outras manobras são os meios que um homem tranquilo encontra para evitar um combate.

O segredo do Dô é que ele é o método mais verdadeiro e simples de aplicar, transferir, absorver e redirecionar o Padrão conhecido como energias internas, também conhecidas como Chi ou Ki. Este Padrão corre com o fluxo do Primordial. Isso significa que ele não é o Primordial em si, mas é um Padrão que tenta duplicar o fluxo do Primordial. Os praticantes aprendem a viajar ao longo das correntes de suas energias internas.

Os Mestres do Dô podem realizar atos com o uso do poder interno que são muito semelhantes ao uso da Quintessência por um mago normal. Entretanto, este poder interno não vêm como uma forma física pronta como o Sorvo e não pode ser transferido. O mago de Akasha meramente usa ao máximo o que já existe. O poder interno pode ser obtido meramente praticando-se as manobras do Dô; isto é chamado de "cultivar"



a energia interna de uma pessoa. Sabe-se de efeitos incríveis obtidos a partir do uso do poder interno. Ao ampliar estes efeitos com a mágika, os magos de Akasha podem usar rotinas tradicionais que ninguém mais pode (veja as rotinas especiais do Dô no Livro Quatro).

A Perícia Dô (neste livro, pág. 21 ou em Mago, pág. 125) precisa ser comprada durante a criação do personagem por qualquer um que esteja jogando como um Irmão de Akasha. Personagens que já foram criados podem trocar sua perícia Briga por Dô dividindo o valor de Briga pela metade e arredondando para cima (Briga 3 torna-se Dô 2, etc.). A princípio isso pode parecer injusto, mas o Dô é uma Perícia muito mais complexa e poderosa do que Briga. Qualquer um pode ser um bom lutador; apenas os artistas mais sábios podem dominar o Dô. A Briga nunca leva ao Dô, mesmo que esta Perícia represente algum tipo de arte marcial. Até mesmo o lutador mais habilidoso precisa começar do zero ao aprender o Caminho. Toda vez que um Irmão de Akasha lutar contra outro artista marcial, o Dô sempre é usado ao invés da Briga, como uma questão de honra. O Caminho não pode ser aprendido em qualquer lugar — uma pessoa precisa treinar arduamente com um Mentor para aprender a Perícia e seus poderes especiais.

Discípulos do Dô costumam ter níveis altos de outras Habilidades, embora a Perícia em si não acrescente nada a estes níveis. Estas perícias incluem Prontidão, Esportes, Esquiva, Armas Brancas, Furtividade, Enigmas e Medicina. O nível da

Habilidade pode variar de um personagem para o outro, mas muitos Irmãos de Akasha possuem pelo menos um ponto na maioria dessas Habilidades, quando não em todas.

Os Poderes do Dô

Um grande guerreiro não sente a dor!

— Barbarian, Oriental Heroes

O Dô possui duas funções primárias. A primeira é ligar o corpo com o fluxo da energia interna; o segundo é direcionar este fluxo para aprimorar as habilidades do corpo. Sob vários aspectos, o Dô é o estudo do próprio ser de uma pessoa. Através desse domínio, os mestres do Dô podem realizar feitos incríveis sem mágikas vulgares. Estes poderes são um tipo de mágika, mas afetam o ser interior ao invés da realidade exterior. Uma pessoa não precisa se tornar um mago para utilizar estes efeitos — eles exigem um treinamento intenso e vontade, nas não os poderes da Mágika Verdadeira de reconfigurar o Tecido.

Estas habilidades estão tão enraizadas na crença humana que não invocam o Paradoxo. No entanto, a Quintessência não pode ser usada para diminuir dificuldades.

As Manobras Básicas

Estes movimentos são variações eficientes de golpes normais de luta. Qualquer discípulo de Dô pode usar todos esses golpes com um teste de Destreza + Dô. Cada uma das

quatro manobras básicas do Dô utiliza o corpo humano até seu potencial máximo. Através do aperfeiçoamento da arte, os guerreiros do Dô somam seus sucessos ao dano dessas manobras. Como os golpes dependem mais de concentração do que de força (e por razões de simplicidade), o dano básico permanece constante.

Exemplo: Um assaltante ataca Sara Lynch, uma guerreira de Akasha. Com graça e agilidade, o corpo de Sara move-se como o vento, batendo a base do seu pé contra seu alvo com uma precisão incrível. Sara testa sua Destreza de 4 e seu Dô de 3, obtendo três sucessos. Ela acrescenta esses 3 sucessos ao dano de 4 do seu chute, para um total de sete níveis de Vitalidade de dano.

Manobra	Dificuldade	Dano
Soco	6	3 + Sucessos
Chute	7	4 + Sucessos
Voadora	8	5 + Sucessos
Arremessar	8	3 + Sucessos
[Um oponente com treinamento em Dô pode testar Destreza + Dô contra dificuldade 6 para tentar aterrissar de pé ao invés de se Esquivar de um arremesso. Se o teste for bem sucedido, ele não sofre nenhum dano.]		

Fontes de Energia

Os discípulos do Dô direcionam seu chi interior de duas maneiras: internamente ou externamente. Os praticantes do Dô tendem a empregar uma dessas fontes de energia, embora os grandes mestres (nível 4 ou 5) possam utilizar ambas com relativa eficiência. Quando o discípulo alcança um grau de habilidade (três ou mais), ele pode escolher uma especialização para sua fonte de energia (para mais detalhes sobre especializações, veja Mago, pág. 120).

Interior

O discípulo interior direciona sua energia interna através do corpo diretamente ao movimentar-se com o fluxo da energia e, consequentemente, seguindo o caminho das correntes no Primordial. O praticante aprende a direcionar este fluxo através de movimentos de meditação e estudos da energia interna que ele canaliza dentro do seu corpo.

A energia do estilo interior é transferida do corpo em movimento do praticante (energia potencial) para o corpo do alvo, geralmente parado, transformando-se em energia cinética. Embora o Irmão pareça mover-se muito lentamente, seus golpes são difíceis de serem evitados. Os especialistas no estilo interior podem jogar novamente seus resultados "10" obtidos no teste para atingir o oponente e freqüentemente possuem níveis altos de Destreza.

Exterior

Os discípulos exteriores forçam a energia interna a unir-se aos seus músculos, estrutura óssea, pele e tendões. Este método é ensinado através da repetição e exercícios. Neste método, a energia do Dô é liberada como energia cinética física. Especialistas no estilo "externo" podem jogar

novamente seus resultados "10" para o dano e normalmente possuem níveis altos de Vigor.

Exercícios e Controle Corporal

Há milhões de exercícios para o Dô. Cada conjunto de exercícios está ligado a um dos quatro objetivos principais da Irmandade e, por sua vez, a uma das quatro Essências de Avatares: aperfeiçoamento do corpo (Estilo Investigador), aperfeiçoamento da mente (Estilo Padrão), aperfeiçoamento do espírito (Estilo Dinâmico) ou aperfeiçoamento do ser (Estilo Primordial). A maioria desses exercícios sobrepõe categorias distintas. Para uma pessoa alcançar a perfeição em qualquer um deles, deve alcançar uma compreensão do todo cósmico. Estes exercícios não têm nenhuma aplicação na mecânica de jogo, mas acrescentam um tempero à interpretação dos personagens que sejam discípulos.

O controle corporal preciso é de suma importância para o verdadeiro praticante do Dô. O controle não apenas dos movimentos e sentidos, mas dos processos e estruturas internas também. Estas habilidades permitiram que muitos Irmãos escapassesem dos grupos de extermínio dos Eutanatos ao fingirem-se de morto nas Guerras do Himalaia de 900 a 600 a. C. Este controle pode ser medido pelo nível que o discípulo possui em Dô e permite que ele manipule suas funções corporais até certo grau. Estes efeitos não mágicos exigem um teste de Destreza + Dô ou Vigor + Dô, dificuldade 8. O efeito dura uma cena.

Nível de Dô	Efeito
1	pode respirar mais lentamente, controlar os reflexos
2	pode fazer seu coração bater mais lentamente, isolar o fluxo sanguíneo de/para as extremidades
3	pode deslocar levemente pequenos ossos (deslizar as mãos para livrar-se de cordas), comer vidro/objetos cortantes sem ferimentos internos
4	pode deslocar ossos grandes, cessar todos os sinais vitais físicos
5	pode neutralizar internamente a maioria dos venenos, simular a morte para a maioria das percepções mágicas — isto é, sem aura, campo eletromagnético ou espírito animado (uso prolongado pode levar à atrofia das extremidades e eventual decomposição)

Manobras Especiais

Através da arte do Dô, os discípulos podem aprender diversas manobras especiais. Personagens com mais de dois pontos em Dô podem aprender uma das seguintes manobras, em nenhuma ordem em particular, para cada ponto de Dô além do segundo (por exemplo, um Dô 3 confere uma Manobra Especial, um Dô 4 fornece duas Manobras, e assim por diante). Os iniciados novos ao Dô (por exemplo, com um ponto) não têm a habilidade para dominar estas manobras.

Regra Opcional: Flashbacks de Treinamento

Em certas ocasiões, o jogador de um Irmão de Akasha pode querer realizar alguma manobra extremamente complexa ou especializada para a qual o Narrador precisa exigir uma dificuldade de 10. Com esta regra opcional, o jogador pode invocar um flashback dos seus primeiros treinamentos de Dô e, através dele, negociar uma dificuldade mais baixa por meio de uma interpretação convincente. O Antecedente Mentor normalmente está envolvido, e tanto o jogador quanto o Narrador devem trabalhar o(s) relacionamento(s) mestre/discípulo com certo detalhe.

Um limite de tempo de dois ou três minutos deve ser fixado (afinal isto normalmente ocorre no meio de um combate) e o Narrador pode descontar todo o flashback se alguém envolvido disser a palavra "gafanhoto."

Exemplo: Sunila está tentado libertar seus companheiros de um calabouço Nefandi, apesar do fato de estar suspensa por uma perna (e com uma faixa enrolada) de uma abertura no teto enquanto tenta se balançar pateticamente ao longo do corredor e puxar a chave do calabouço da argola do nariz do guarda adormecido sem acordá-lo ou machucar-se com as suas secreções dérmicas ácidas. (ufa!) Sua mente altamente treinada e concentrada volta para o tempo em que ela viva com o Velho, e como ele gostava de dormir enquanto forçava Sunila a pegar as moscas que pousavam no seu rosto sem o acordar...

A abuso freqüente do Flashback de Treinamento pode levar a um Silêncio Poderoso. Sabe-se de Irmãos que ficaram olhando fixamente para o nada num devaneio alegre enquanto o combate era resolvido ao seu redor pelos companheiros. Irmãos que presenciaram a morte de seus professores, família ou

Devolver um Ataque de Armas Brancas

Teste: Destreza + Dô

Dificuldade: veja abaixo

Dano: especial

Usada principalmente contra oponentes atacando com espadas, facas ou porretes, esta manobra permite que o defensor redirecione a energia do ataque de volta ao atacante. O praticante faz um teste resistido contra a Destreza + 3 do atacante. Se o praticante do Dô ganhar, ele faz seu Dô + sucessos de dano; isso reflete o quão bem ele redirecionou o golpe. Esta ação precisa ser declarada antes que o Estágio de Ataque comece.

Desviar/Agarrar Projéteis

Teste: Destreza + Dô

Dificuldade: especial

Dano: nenhum

Os praticantes do Dô freqüentemente são treinados em métodos de defesa com as mãos nuas contra armas que podem ser jogadas ou lançadas através do ar. Desvios podem ser tentados desde que o defensor tenha um braço (ou perna) livre e tenha visto o projétil chegando (ou tenha Correspondência 1). Agarrar, no entanto, requer uma concentração total, portanto o defensor precisa inicialmente estar ciente do ataque e não pode realizar mais nenhuma ação naquele turno. Esta habilidade não funciona contra qualquer forma de projétil mágico, embora objetos mundanos lançados através de mágica coincidente possam ser desviados normalmente. Abaixo estão as dificuldades para os projéteis mais comuns (o número em parênteses indica o número de sucessos necessários):

Projétil	para desviar	para agarrar
pedra, arremessada	4	5
pedra, atiradeira/funda	5	6
faca	6	7
shuriken	6	7
lança	5	4 (ambas as mãos)
machadinha	5	4 (ambas as mãos)
flecha	8	7
virote de besta	7 (2)	8 (2)
bala	8 (2)	9 (2)
	10 (3)	10 (5)

Kiai

Teste: Vigor + Dô

Dificuldade: 6

Dano: nenhum

Quando atingido, o Irmão emite um grito alto que expelle o ar de seus pulmões, enrijece os músculos estomacais e recolhe os testículos para a cavidade abdominal (quando aplicável). Esta manobra permite que um Irmão de Akasha concentre seu Ki (ou Chi). Como uma esquiva, o Kiai precisa ser declarado durante a fase de ataque de um turno, mas outras ações podem ser realizadas (a Parada de Dados precisa ser

dividida como sempre). Para cada sucesso no seu teste, um dado extra pode ser acrescentado ao teste normal de absorção ou para um teste de Intimidação se o personagem desejar.

Se o Kiai é usado como um pré-requisito para uma Rotina de Dô (veja o Livro Quatro), o discípulo testa seu Arete ao invés de Vigor + Dô. A tarefa é uma manifestação da sua iluminação ao invés de uma demonstração de poder. O teste pode ser feito no turno anterior àquele em que a rotina será executada para evitar a divisão da Parada de Dados.

O Golpe Final

Teste: nenhum

Dificuldade: veja abaixo

Dano: normal

A longa história da Irmandade de Akasha está repleta de muitos exemplos sobre as capacidades sobre-humanas dos praticantes de Dô, incluindo a habilidade de aguentar e ainda assim ignorar temporariamente quantidades maciças de dano físico. Poucos Irmãos com níveis elevados morrem em combate sem ter causado um último golpe final contra seus assassinos ou fornecendo uma explicação prolongada sobre o segredo final de seu estilo para um discípulo em prantos. Uma única



vez durante a vida, um Irmão pode, se o Narrador permitir, ignorar completamente toda as penalidades por Nível de Vitalidade, incluindo a morte, por um número de turnos igual ao seu Dô.

Se esta capacidade for usada em qualquer momento que não seja o da sua morte, o Narrador pode dizer a este jogador que ele perdeu uma quantidade de Força de Vontade igual à penalidade de Vitalidade superada desta maneira; esta ação dramática pode até mesmo resultar em coma ou numa deficiência permanente.

Uma demonstração famosa deste poder é a batalha final do Defensor sem Armas Nichiba, que foi estripado pelo comandante Hakai, mas usou suas próprias entradas pendentes para estrangular seu assassino.

Familiares



*Espírito
fazendo uma passagem
para si mesmo*
*Espírito
fazendo uma respiração
para si mesmo*
para fora de mim
para fora de mim

— Xamã esquimó Hiwuna

Os familiares são as *criaturas-espirituais-companheiras-transformadas-em-matéria* que trabalham com os magos. A natureza exata destes seres inteligentes e poderosos é desconhecida, embora alguns membros do Coro Celestial tenham declarado que os familiares são fragmentos de Avatares despedaçados por Desauridos ou outras criaturas poderosas. Os Oradores dos Sonhos, por outro lado, insistem que os familiares são meramente seres espirituais Despertos, cuja terra natal verdadeira situa-se em algum lugar na Umbra Profunda. Alguns Oradores dos Sonhos chegam até mesmo a dizer que magos em Silêncios profundos podem ser familiares naquela terra natal. Seja qual for a verdade por trás dessas idéias, familiares na realidade são criaturas estranhas cujos motivos para se unirem aos magos permanecem incertos.

Os familiares existem numa variedade de formas: dos golens dos Filhos do Éter até os gatos pretos dos Verbena, dos furões do Culto do Êxtase até as Inteligências Artificiais hiper-avançadas dos Adeptos da Virtualidade. Dizem que até mesmo alguns magos da Tecnocracia possuem familiares, embora nunca se refiram a eles como tal. Os familiares podem assumir a forma de praticamente qualquer criatura, até mesmo robôs e golens. Eles freqüentemente têm algum tipo de mobilidade, e portanto dificilmente assumem a forma de, digamos, uma bola de cristal ou uma varinha. No entanto, em raras ocasiões, os magos criam familiares na forma de vassouras, cogumelos e carros animados ou algo semelhante. Os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade são os mais propensos a criarem este tipo de familiares. Contudo, esteja avisado: estes familiares podem fazer com que o Paradoxo caia sobre o mago caso qualquer Adormecido os veja atuando de maneira "impossível" na sua realidade!



O Laço Familiar-Mago

O familiar é um espírito estranho à realidade que o mago chama de lar. Seus sentidos, as camadas de sua mente e a natureza de suas perversidades são muito diferentes das do mago. A relação entre um mago e seu familiar é incrivelmente profunda e complexa. Não é uma relação de mestre e servo. Ao invés disso, é uma união e, através da união, um aumento do poder de dois indivíduos distintos e diferentes. Magos que acreditam controlar seus familiares desiludem-se rapidamente desta idéia.

O laço entre um familiar e um mago é quase sempre exclusivo, embora saiba-se de alguns magos que possuem mais de um familiar. Contudo, normalmente os familiares não consentem com este acordo. Mesmo que o mago consiga fazer com que dois ou mais espíritos familiares concordem com o laço, a maioria não consegue manter mais do que um familiar alimentado e contente. Isso demonstra a raridade extrema desses laços múltiplos.

Os familiares geralmente aceitam uma forma física porque desejam realizar suas próprias experiências na Terra, que consideram um lugar bizarro e fascinante. Um espírito também pode se tornar um familiar para se esconder de seus inimigos, encontrar um tomo em particular ou descobrir novas maneiras de se divertir. As razões são tão variadas quanto os próprios familiares.

Embora os magos e familiares sejam conhecidos por discutirem entre si (especialmente os Vazios e seus familiares), o laço entre esses indivíduos é muito forte. Um familiar sempre

irá se preocupar com os interesses do mago, a quem o familiar pode se referir como sendo o seu familiar (o que pode levar a certas confusões e piadas por parte dos companheiros de um mago), desde que o mago faça o mesmo com o seu familiar. É um contrato que raramente é quebrado deliberadamente por qualquer um dos lados. Certos familiares têm estado com seus magos durante séculos. Quando o acordo é quebrado, quase sempre isso se deve a alguma interferência exterior, ou alguma besteira por parte do próprio mago.

Os familiares são criaturas sensíveis que se ofendem facilmente se não são alimentadas com quantidades apropriadas de Quintessência ou quando não recebem algo que considerem verdadeiramente importante. Isso não quer dizer que um familiar irá abandonar o mago simplesmente porque ele não compra o boneco que ele considera tão fascinante, a não ser que, obviamente, bichinhos de pelúcia façam parte do acordo feito entre as duas partes. Independentemente dos seus diversos defeitos, os familiares geralmente são leais e podem fornecer quantidades incríveis de informação e poder para seus magos/familiares.

Encontrando o Familiar

Há diversas maneiras pela qual um mago pode procurar um familiar. A mais comum é primeiramente usar a rotina de Vida **Impregnar a Carne** para preparar um recipiente apropriado em que um ser espiritual possa residir como um familiar. Entretanto, os Filhos do Éter e certos Adeptos da Virtualidade são conhecidos por usarem uma rotina diferente

para preparar uma forma física adequada para um familiar. Estes magos usam a rotina de Matéria **Paradigma de Pigmaleão** (Livro Cinco) para preparar um recipiente físico.

O mago precisa decidir de antemão quanto poder ele busca ao procurar pelo familiar. Esta decisão normalmente é determinada por dois fatores: com quanta Quintessência o mago acha que é capaz de alimentar seu familiar e o nível de Arete do mago. É claro que os desejos do familiar também são levados em conta...

Não é prudente para um mago forjar um laço com um familiar que ele não possa alimentar apropriadamente. Como um familiar só pode se alimentar da Quintessência de seu mago enquanto estiver ligado a ele, ele precisa de um suprimento constante de Quintessência. Quanto mais poderoso o familiar, mais Força Primordial será exigida para atraí-lo inicialmente e mantê-lo alimentado.

Um mago só pode chamar um espírito familiar com um nível que no máximo se iguale ao seu Arete. Portanto, um mago com um Arete de 3 pode atrair um familiar de nível três ou menor. Familiares mais poderosos irão simplesmente ignorar o chamado do mago, vendo que ele não merece a sua atenção.

A Busca

Preparar um recipiente apropriado para ser habitado por um familiar é apenas o primeiro passo para encontrar um verdadeiro familiar. Os espíritos familiares são seres poderosos, Despertos e com vontade própria, que escolhem ativamente quem eles aceitarão como seus próprios "familiares," ou "mestres", como a maioria dos magos prefere chamar a si mesmos. Encontrar um familiar envolve a realização de algum tipo de busca. Esta busca freqüentemente envolve ir até a Umbra, embora certos Adeptos da Virtualidade tenham sido bem-sucedidos em encontrar familiares na Teia Digital. Dizem que alguns membros da Irmandade de Akasha atraíram familiares ficando num estado de serenidade profunda enquanto meditavam ao lado do corpo que criaram para o familiar. O espírito entra nos corpos e inicia uma conversa com os magos. No entanto, na maioria dos casos, o mago precisa procurar o familiar por si mesmo.

Cada Tradição tem o seu próprio método para realizar estas buscas. Os membros dos Oradores dos Sonhos examinam o mundo em seus sonhos, procurando por pistas metafóricas que lhes dirão como se aproximar do espírito que eles procuram. Eventualmente, um desafio interrompe o seu sonho. Se o mago superar com sucesso o desafio apresentado no sonho, o espírito irá se apresentar a ele.

As buscas dos Oradores dos Sonhos são muito diferentes dos lindos e elaborados hinos que um membro do Coro Celestial irá compor e cantar durante uma vigília que dura toda uma noite. Um hino geralmente fala sobre o desejo do mago de ter um companheiro para auxiliá-lo em sua missão de remover do flagelo maligno do seu mundo ou recuperar o conhecimento sobre a espiritualidade verdadeira para o mundo árido dos Tecnomantes. Se o canto for intrincado e poderoso o suficiente, um espírito pode se apresentar ao mago durante sua vigília.

A Barganha

Quando um espírito familiar se apresenta para o mago, ele o faz entrando no corpo preparado para ele. Neste ponto,

o mago precisa dar ao familiar uma quantidade de Quintessência igual ao nível de poder do espírito. Portanto, um familiar de três pontos exige três pontos de Quintessência, ou então irá deixar o mago imediatamente, para nunca mais voltar. Além desta quantidade inicial, o mago precisa concordar em fornecer a mesma quantidade de Quintessência ao familiar a cada sete dias. O mago provavelmente também terá que negociar com o familiar sobre certas preferências que a criatura tenha. As exigências podem cobrir praticamente qualquer coisa, de uma cama especial até o acesso a um novo tomo mágico a cada três luas novas. Quase nunca os familiares irão explicar as razões por trás dessas exigências, normalmente declarando que as razões são óbvias.

Além das exigências do familiar, o mago também pode pedir favores ao espírito. Estes favores podem incluir diversas coisas, mas as mais comuns são fornecidas abaixo.

Vantagens

Os familiares fornecem aos magos diversos poderes e serviços. Certos poderes, como a **Nulificação do Paradoxo** e a **Fonte de Informações** são possuídos por todos os familiares até determinado grau. Outros familiares têm poderes adicionais que podem ser úteis para um mago.

Em média, cada nível de poder do familiar irá fornecer ao mago as seguintes vantagens enquanto permanecerem como ele .

- Um ponto num Conhecimento
- Dois pontos num Conhecimento
- Dois pontos num Conhecimento, age como um Mentor de nível um
- Três pontos num Conhecimento, age como um Mentor de nível dois e fornece um ponto temporário de Arete
- Três pontos num Conhecimento, age como um Mentor de nível três e fornece um ponto temporário de Arete

A função Mentor permite que o mago aprenda com o familiar; os outros atributos do Antecedente Mentor estão além das capacidades do familiar. Familiares poderosos podem até mesmo ajudar na iluminação dos seus magos "de estimulação." Este benefício desaparece se os dois estiverem separados por mais de um dia.

Nulificação do Paradoxo

Os familiares podem absorver e em seguida anular uma certa quantidade de energias do Paradoxo. Os próprios familiares parecem ser imunes a estas energias. Embora a razão para esta habilidade seja um mistério, alguns acreditam que os familiares absorvam de alguma forma as energias do Paradoxo para si mesmos e então canalizem e levem esta energia através da Umbra Profunda até sua terra natal. Dizem também que na terra natal dos familiares as energias do Paradoxo são dispersadas ou transformadas de alguma forma. Como não se sabe de ninguém que tenha viajado até a terra natal dos familiares, a natureza deste processo é um enigma. Quando questionados, os espíritos dos familiares simplesmente respondem parecendo *non sequiturs*, ficam sensíveis, afiam as garras nos móveis e assim por diante.

A quantidade de Paradoxo que um familiar pode absorver e anular depende do seu nível de poder. Um familiar de um

ponto pode absorver até um ponto de Paradoxo por mês, um familiar de dois pontos come um ponto a cada duas semanas, um de três pontos consome um ponto por semana, um familiar de quatro pontos digere dois pontos por semana, e um familiar de cinco pontos é capaz de absorver um ponto de Paradoxo por dia.

Fonte de Informações

Todos os familiares têm acesso a informações que normalmente não estariam disponíveis para o mago. Este poder se manifesta de diversas maneiras. Ocasionalmente, todos os familiares irão fornecer fragmentos de informações em diversos momentos. Estas informações quase sempre são de natureza enigmática, embora freqüentemente sejam extremamente úteis. O familiar não pretende necessariamente confundir o mago, mas a mente de espíritos familiares são um tanto quanto peculiares. Talvez seja essa mesma natureza da mente dos familiares que faz com que eles descubram estes fragmentos de informação à deriva, tornando o conhecimento obtido desta forma bastante confuso.

Além dos fragmentos aleatórios de informação passados para o mago, um familiar também fornece acesso aos conhecimentos armazenados na sua mente. A natureza exata deste conhecimento e seus benefícios para o mago variam um pouco com a natureza e o nível de poder do familiar.

Outros Poderes

Certos familiares têm outros poderes peculiares, específicos de um familiar individual ou de um tipo qualquer de familiar. Estes poderes freqüentemente parecem resultar de alguma combinação entre a natureza do corpo físico habita pelo espírito e a natureza peculiar do próprio espírito. Obviamente, familiares mais poderosos têm uma grande variedade ou intensidade de poder, enquanto familiares relativamente fracos podem ser capazes de fazer apenas uma ou duas coisas incomuns.

Alguns poderes comuns incluem: a capacidade de usar algumas Esferas de mágica; a habilidade de viajar para a Umbra de acordo com a sua vontade; a habilidade de sentir o perigo; e o poder ocasional de exigir respeito dos seres mais estranhos — Umbróides, magos antigos e, ocasionalmente, lobisomens.

O Dilema dos Familiares

Embora os familiares garantam diversas vantagens e poderes para os magos que acompanham, eles também tornam aquele mago mais vulnerável. A desvantagem mais óbvia de se manter um familiar é que a criatura precisa ser alimentada com uma dieta regular de Quintessência. Os magos valorizam muito a Força Primordial e não possuem um suprimento ilimitado desta substância tão importante. Se um mago não fornecer a Quintessência necessária ao seu familiar por mais de duas ou três semanas, ele pode abandonar o mago, levando suas vantagens consigo. Familiares que passam fome por culpa dos seus magos freqüentemente vêm este tratamento como uma traição ao pacto entre as duas partes. Existem relatos sobre familiares traídos que se tornaram violentos, roubando a Quintessência de criaturas e pessoas próximas ao mago. Outros familiares recalcularam as energias do Paradoxo que haviam absorvido mais recentemente de volta para o mago, resultando em efeitos desastrosos. Ocasionalmente, estes familiares podem ser apaziguados, alimentando-os com quantidades exorbitantes de Quintessência, ou talvez presenteando-os com um Talismã ou tomo mágico de nível razoável.

Magos rivais, Desauridos ou Nefandi podem capturar ou destruir os familiares. Os Desauridos têm especial predileção por despedaçar familiares e alimentar-se da Quintessência bruta de seus corpos. Desta maneira, o Desaurido obtém uma quantidade de Quintessência igual ao nível de poder do familiar.

A destruição de um familiar faz com que o mago perca imediatamente o dobro do poder do familiar em Quintessência. Contudo, a captura de um familiar é um perigo muito maior para o mago. Um mago ganha novos Conhecimentos do seu familiar a partir da conexão íntima com sua mente, e esta intimidade não é uma estrada de mão única — o familiar também tem acesso à mente do mago. Isto freqüentemente é uma vantagem para o mago, pois o familiar pode ouvir um chamado de qualquer lugar no Tellurian e sabe quando o mago está em perigo. No entanto, os inimigos do mago podem ser capazes de obter acesso aos seus segredos, e talvez até à sua mente, através do familiar capturado. Há rumores de familiares traídos que ocasionalmente venderam essas informações para terceiros em troca de alguns pontos de Quintessência.

Um mago sábio trata seu familiar com muito respeito e defenderá o familiar sempre que este estiver em perigo.

Certame



*Tu te tornaste a trilha e o caminho
Que leva à destruição
Que tu sejas amaldiçoado
Que tu sejas abolido
Que tu sejas aniquilado*
— Christian Death, "Path of Sorrows"

Uma Transcrição de uma conversa com Kjark Hamarskald, da Ordem de Hermes:

Você vem até mim, um homem velho e fraco, para aprender sobre duelos, não é? Bem isso mostra o quanto você sabe. Mesmo assim, eu lhe direi algumas coisas e você pode decidir se elas são verdadeiras ou falsas, certo? Ou talvez você descubra tarde demais. Antigamente, antes mesmo do Paradigma Mítico existir, os Puros duelavam através de tempestades e chuvas, vento e sol. Eles faziam grandes fluxos de lava

borbulharem da terra e invocavam grandes montanhas dos céus. Seus conflitos formaram oceanos, levantaram geleiras, criaram ilhas e, alguns dizem, começaram a idade do gelo. Quem poderia culpar os Adormecidos por pensarem que estes Puros em guerra eram deuses? Muitas vezes, tribos inteiras de humanos foram aniquiladas pelas batalhas desses deuses.

Sei que no início da Idade Mítica havia muitas formas de disputas mágicas: o duelo de metamorfose (alguns lutavam em suas novas formas, outros não), a disputa de Vontade (onde um grande sino era pendurado entre dois Iniciados e o primeiro a fazê-lo tocar vencia), a disputa do Destino (onde dois magos pulavam de um despenhadeiro alto, cada um segurando o ovo de uma águia — o vencedor seria aquele que pousasse com o ovo intacto), e os Duelos Arcanos (onde uma única Esfera era o foco, e o mago que demonstrasse mais facilidade e compreensão de uma área em particular da mágica era considerado o vencedor). Foi apenas quando a grande e gloriosa Ordem de Hermes transformou seus pensamentos em duelos é que obtivemos um meio real de nos testarmos!

É isso mesmo, garoto. Eu estou falando sobre o certame! A evolução de uma disputa ancestral entre membros do antigo Culto de Mercúrio, o certame era um teste verdadeiro para a capacidade total de um mago, feito sem a possibilidade de ferir um Adormecido que estivesse por perto ou os próprios magos. Agora podemos resolver nossos conflitos no campo da honra, como os cavaleiros de antigamente, sem envolver os habitantes locais nisso.

Quando o Conselho dos Nove perguntou como ressolveriam as disputas, foi a Ordem que sugeriu essa forma de duelar. Houve um tumulto entre as Tradições mais dinâmicas: eles reclamaram que o certame, com todas as suas cerimônias e formalidades, era rígido e estruturado demais — parecido demais com a Tecnocracia. Mas até mesmo eles logo aprenderam que havia uma impetuosidade sutil no jogo de Élide e Gládio. Quando tudo é dito e feito, é tão rápido e árduo quanto qualquer vídeo-game dos Adeptos da Virtualidade ou um combate de metamorfoses dos Verbena. O seu Mentor ensinou-lhe como ele funciona? Ensinou? Que tal enfrentar um bode velho como eu? Não? Por que eu não estou surpreso?

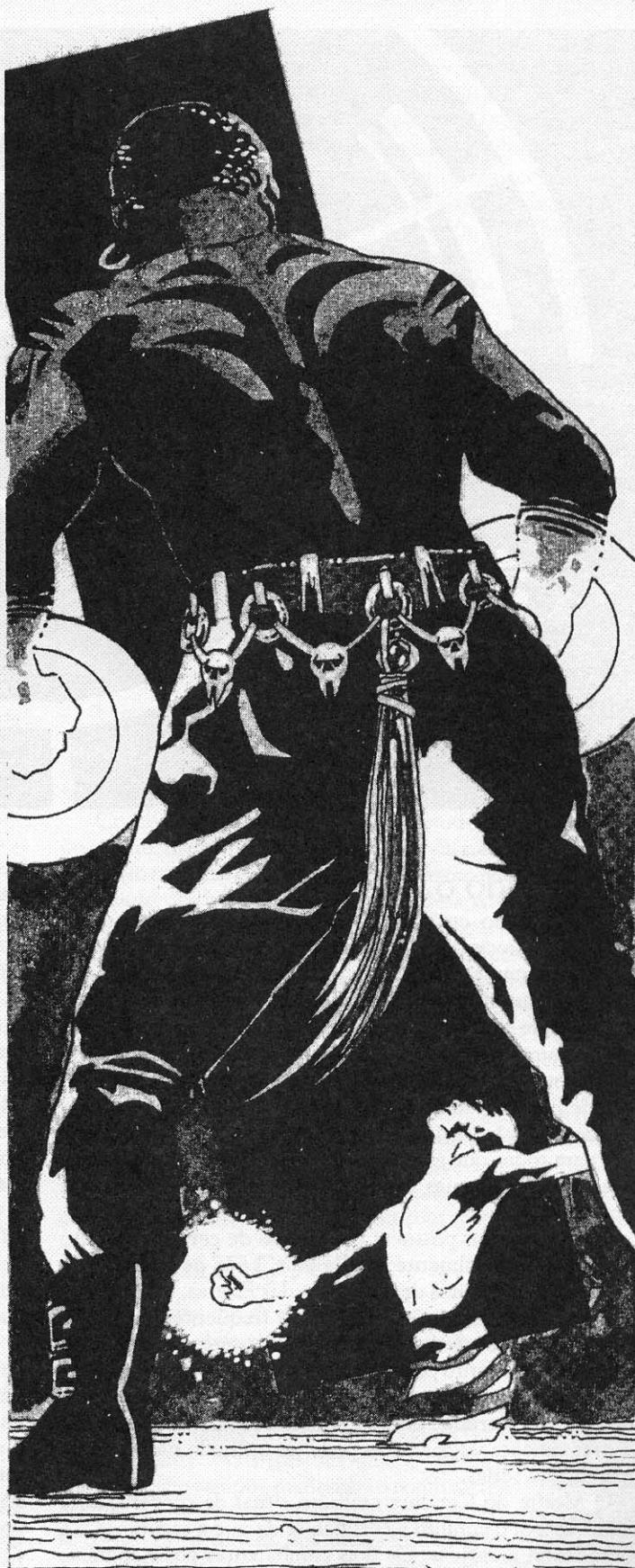
O Certame Revelado

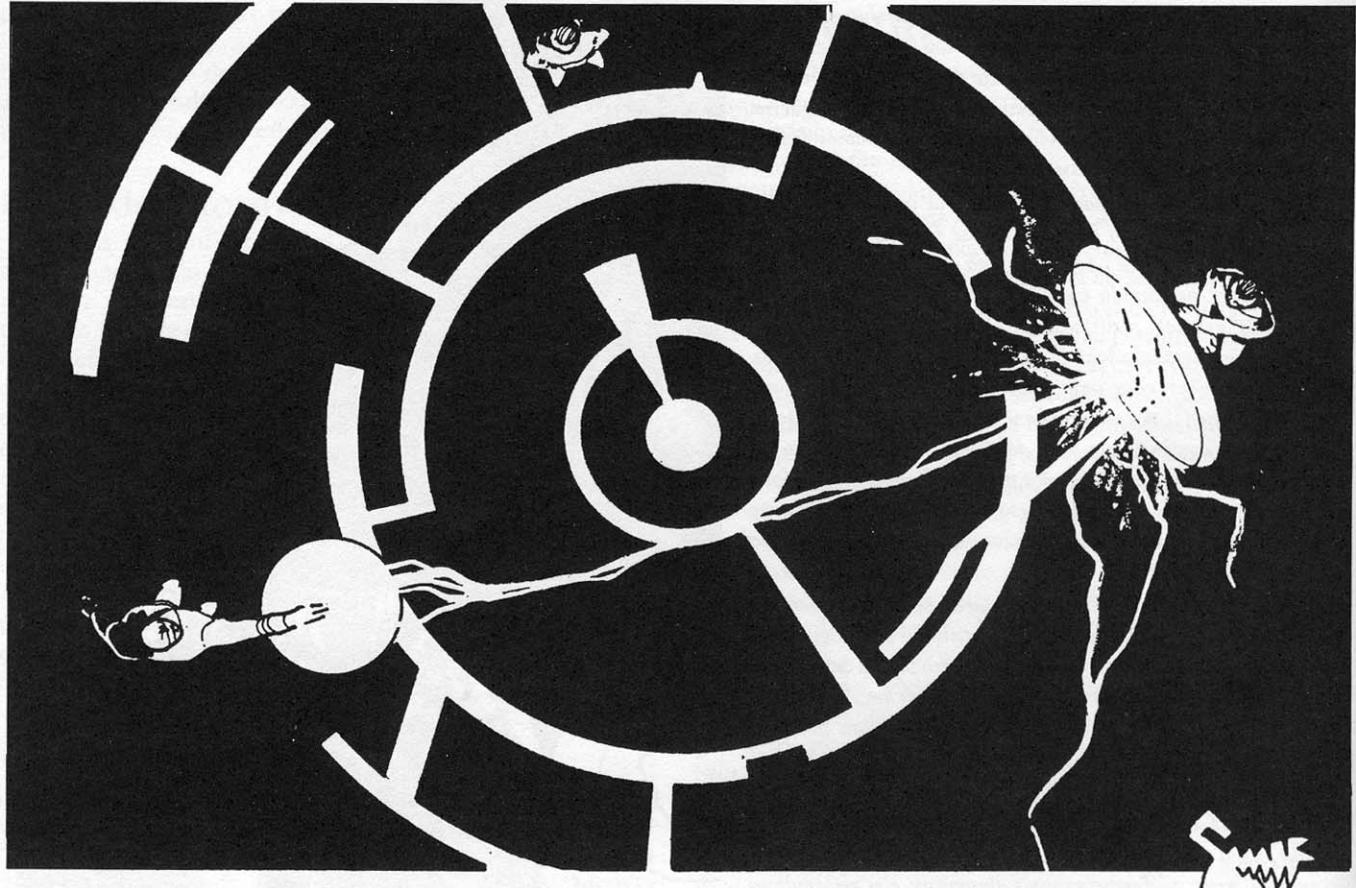
"Eu sou anti-vida, uma besta do julgamento. Eu sou as trevas no fim de tudo. O fim dos universos, deuses, mundos... de tudo. Sss. E o que você seria, Senhor dos Sonhos?"

"Eu sou a esperança."

— Neil Gaiman, "A Hope in Hell", Sandman nº 5

O certame foi atualizado e revisto desde os dias em que a Ordem de Hermes o criou inicialmente. Ele foi adaptado para as Esferas da Tradição e precisou ser adaptado para funcionar no (ou melhor, fora do) novo paradigma de realidade que a Tecnocracia estabeleceu. As mentes mais brilhantes da Tradição, incluindo os criativos Ahl-i-Batin, juntaram forças para traduzirem o sistema de duelo para algo que as Tradições pudesse usar. O sistema atual não é perfeito, mas ele testa os magos uns contra os outros de forma mais precisa e objetiva.





Preparando o Cenário

Um Iniciado em Primórdio, chamado de Mestre de Cerimônias, precisa estar presente para organizar o ritual. Um círculo de certame, criado com detalhes precisos, precisa estar presente. Este círculo acumula energia mágica em Esferas restritas, que flutuam e crepitam com poder. Estas Esferas representam a energia que as criou: Esferas da Vida pulsam organicamente, enquanto Esferas de Forças fagulham como bolas de Fogo Fátilo. A forma exata que as Esferas assumem varia de Tradição para Tradição, mas sua natureza permanece clara para todos que as vêem. Cada combatente invoca uma materialização de suas Esferas, e escolhe quais irá usar na disputa por vir.

Muitas Capelas possuem um círculo de certame inscrito numa sala especialmente protegida. O ato de inscrever o círculo exige Iniciados de cada uma das Esferas, e é por si só uma atividade custosa. Uma Capela freqüentemente terá apenas um, embora haja boatos de que Doissetep possui vários, incluindo um inscrito pelo próprio Verdi. Se você está usando as Regras para Criação de Capelas do *Book of Chantries*, um círculo de certame custa 3 pontos de criação. O certame é extremamente vulgar e não pode ser utilizado na terra sem repercussões sérias.

O Mestre do Certame realiza o ritual de preparação, e então observa o conflito e certifica-se de que a segurança e a honra sejam mantidas. Os dois combatentes posicionam-se dentro dele num local pré-determinado e precisam ficar parados até que recebam permissão para se moverem. Quando

o ritual é completado, uma bolha de Quintessência Modelada cobre os dois magos, permitindo que lutem sem lesar o mundo exterior. Esta bolha também evita que fatores externos interfiram com a disputa. Mesmo que o Mestre de Cerimônias seja morto, o certame irá continuar até que haja um vencedor.

Durante a Invocação, quando os dois magos convocam suas Esferas, eles podem invocar uma Esfera por ponto de Arete que possuam. Qualquer Esfera que não seja invocada não pode ser usada. O nível do mago numa determinada Esfera não é importante — se ele tiver o conhecimento de um elemento, pode invocar a Esfera apropriada. Os combatentes precisam convocar a Esfera do Primórdio em primeiro lugar; esta Esfera permite que eles utilizem as outras. Eles não podem invocar a mesma Esfera duas vezes (isto é, duas Esferas da Vida, ou duas Esferas de Forças). As Esferas formam bolas brilhantes de luz enquanto emergem do seu símbolo apropriado no círculo de certame. Esferas invocadas não podem ser usadas para Efeitos mágicos: a forma que assumem já é um Efeito em si.

A próxima fase do certame é o Armamento — quando os combatentes formam o Gládio (ou arma) e a Élide (ou escudo) para o combate por vir. Eles fazem isso visualizando mentalmente a Esfera transformando-se numa adaga ou escudo, respectivamente. Eles precisam escolher que Esferas vão usar para seu Gládio ou Élide. É costume o desafiante convocar sua Esfera para o Gládio ao desafiar, e é costume o desafiado convocar sua Esfera para a Élide ao mesmo tempo. Não é bom trocar seu Gládio ou Élide, mas existem relatos de ocasiões em que isso ocorreu.

Durante esta fase, eles também juntam todas as Esferas que Invocaram em primeiro lugar (incluindo a Esfera do Primordial) e deixam-nas penduradas como reserva atrás deles, enquanto elas ondulam e se entrelaçam até serem invocadas com um comando mental ou utilizadas na luta (nesse caso, elas irão brilhar intensamente por um momento). Obviamente, o número máximo de Esferas ativas no momento (incluindo as Esferas para o Gládio e a Égide) nunca pode ser maior que o nível de Arete do mago.

Antes de prosseguir, cada mago forma um Locus, ou Centro. O Locus é composto de uma reserva de Quintessência, e representa o alvo verdadeiro de qualquer ataque no certame. Os combatentes não precisam usar toda sua reserva de Quintessência para o Locus, mas fazê-lo é considerado uma cortesia. Muitos consideram guardar Quintessência para usar na batalha como trapaça. Quando todos os preparativos tiverem sido feitos, o certame pode começar.

O objetivo do certame é roubar toda a Quintessência do seu oponente. O Gládio é usado como arma para evitar ou atravessar a Égide do oponente, e formar um canal entre o Locus do atacante e o do defensor. Através deste canal, o atacante se esforça para sugar a Força Primordial do defensor.

Ver um certame como um espectador é muito empolgante. O Gládio toma a forma de uma adaga pontiaguda, enquanto a Égide geralmente assume uma aparência semelhante a um escudo redondo. Ambas as armas flutuam, propelidas pelas artes e habilidades dos seus criadores. Duelos mais elaborados são realizados em círculos que podem criar ilusões que ilustrem metafóricamente qualquer conflito que esteja acontecendo.

Uma "rodada" de certame na realidade dura um pouco tempo. Cada rodada normalmente acaba em menos de um minuto. Muitos duelos de certames terminam antes mesmo que você possa ver o movimento das Esferas, e na verdade demoram mais para serem preparados do que para serem realizados.

Regras do Certame



*Ou és tu uma adaga da mente, uma falsa criação,
nascida de um cérebro oprimido pelo calor?*

— Shakespeare, *Macbeth*

Ambos os magos testam a iniciativa a cada rodada. Em caso de empate, a pessoa com o Raciocínio mais alto age primeiro. Quem vence a disputa de iniciativa pode atacar ou esperar por seu oponente, guardando sua ação até que o outro se move. Combates de certame são jogados como lutas normais. Um ataque é uma jogada de Raciocínio + Esfera. Os atacantes usam o nível da Esfera do Gládio contra uma dificuldade igual à Esfera da Égide do defensor + 3 (ao invés do teste comum de Destreza + Briga ou Armas brancas contra uma dificuldade de 6).

Se o ataque falhar, seu ataque foi bloqueado pela Égide. Um ataque bem-sucedido acerta o Locus, drenando uma Quintessência por sucesso. Um Locus pode absorver este dano de drenagem. Para isso, teste o Primordial do defensor contra uma dificuldade de 6.

Um defensor pode usar parte da sua Parada de Dados naquele turno para bloquear um ataque contra ele, testando Raciocínio + Égide contra uma dificuldade igual ao Gládio do atacante + 3. Se for bem-sucedido, o Gládio não se aproxima do Locus. Ele também pode tentar uma Esquiva de Locus, testando seu Raciocínio + Arete contra uma dificuldade 6, mas não pode atacar na rodada que o fizer. Cada sucesso anula um dos sucessos do atacante.

Condições para a Vitória

Quando o Locus de um mago é drenado, a batalha normalmente termina, a não ser que ambos concordem em "recarregá-los" e tentar de novo. Então, o vencedor dissolve seu Locus e a Quintessência é armazenada no seu Padrão.

Um empate ocorre se dois magos drenarem o locus um do outro simultaneamente. Empates são raros, mas já aconteceram, especialmente com guerreiros particularmente hábeis.

Como opção, um combatente pode render-se a um oponente. Ele faz isso dissolvendo intencionalmente seu Locus (mas isso também pode ser o prelúdio de um ataque terrível...). O escudo que protege a disputa só desaparecerá quando o Locus de cada jogador for dissolvido. Neste momento, o Gládio e a Égide de ambos os participantes desaparece.

As apostas variam de acordo com os magos envolvidos. Freqüentemente, um simples pedido de desculpas ou retratação por parte do perdedor é o suficiente. Outras vezes, o vencedor pode exigir algum pagamento ou serviço do perdedor. Em casos extremos, perdedores de certames podem ser exilados de sua Capela ou cabala. O vencedor normalmente fica com a Quintessência que ganhou na disputa. Recusar-se a honrar o resultado de um duelo de certame é uma violação séria de etiqueta, mas isso acontece com mais freqüência do que as Tradições gostariam de admitir.

Permutações

Você chama isso de difícil? Lá em casa, eu costumava acertar ratos womp em cheio com meu T-16. E eles são bem menores do que dois metros.

— Luke Skywalker, *Star Wars: A New Hope*

Esferas e manobras diferentes podem ter efeitos variados num certame. As sugestões abaixo devem orientar estes efeitos. Como sempre, mantenha o combate tenso e dramático através da interpretação dos personagens. Não permita que as regras o atrapalhem. Em última instância, o certame é uma batalha de habilidade, raciocínio, mágika e honra, e não uma imposição de regras ou consulta de tabelas.

Manobras

Falha Crítica: Um teste que resulte numa falha crítica significa que o mago perdeu o controle da Esfera; ele "bobeia" e ela desaparece. Veja "Rearmar."

Desarmar: Um mago pode tentar desarmar seu oponente atacando a sua arma ou escudo. Esta manobra desesperada tem uma dificuldade de 9, mas se for bem-sucedida irá dissipar a Esfera do oponente durante um turno por sucesso. Quatro sucesso ou mais simplesmente destroem a Esfera escolhida.

Rearmar: Um combatente pode acabar sem Gládio, Élide ou ambos. Então, ele precisará formar uma nova arma ou escudo usando uma das Esferas que deixou de reserva, ou então invocando uma nova Esfera. Formar uma arma ou escudo com uma Esfera de reserva leva apenas uma rodada, ao passo que invocar uma Esfera nova e formar uma arma ou escudo requer duas rodadas. Durante este tempo, um dano devastador pode ser feito contra o Locus do combatente.

Mudar de Armas ou Escudos: Leva-se uma rodada para formar um Gládio ou Élide a partir de uma Esfera disponível e descartar o Gládio ou Élide anterior (a Esfera não desaparece quando é descartada; ela se torna uma Esfera de reserva).

Formar um Gládio ou Élide novos ou invocar uma Esfera nova não exigem teste. Ambos são feitos automaticamente no círculo de certame.

Recarregar: É possível que um mago leve Sorvo adicional para recarregar o Locus durante o duelo. Se isso não for combinado com antecedência, pode ser visto como uma forma de trapaça. Ainda assim, a tradição de carregar Sorvo para um certame originou-se com a Ordem de Hermes e continua até hoje.

Recarregar leva um turno. É necessário ter a Esfera do Primórdio ativa e na reserva. A Esfera precisa ser pelo menos de nível 2 e um efeito normal de Primórdio precisa ser lançado. A dificuldade para o efeito é 6. O número de sucessos equivale aos pontos de Quintessência que recarregam o Locus.

Tecnicamente é possível Recarregar o Locus a partir de um Nodo durante um certame, mas isso é realmente considerado antiético.

Efeitos Especiais das Esferas

Esferas diferentes fazem coisas diferentes. Os efeitos opcionais abaixo refletem os prós e os contras das Esferas mágicas. Uma Esfera de combate pode ser usada como uma Élide ou um Gládio; Esferas de reserva não funcionam como armas, mas permitem que o mago aceite alguma manobra especial na(s) rodada(s) em que for(em) utilizada(s). Para utilizar uma Esfera reserva gasta-se uma meia ação, dividindo ao meio a Parada de Dados para aquela rodada. Nenhum teste é necessário.

Correspondência (Reserva): Uma Esfera brilhante e desnorteante, a Correspondência pode ser usada para se obter um dado extra, que pode ser usado para o Ataque ou Defesa. Sua utilização deve ser declarada no começo da rodada e não pode ser alterada até o começo da próxima rodada.

Entropia (Combate): A lâmina cintilante do Gládio da Entropia acrescenta um sucesso aos testes de drenagem, mas consome um ponto de qualquer Quintessência obtida enquanto transfere o resto para o Locus do atacante.

Forças (Combate): As Forças aparecem como uma bola ou escudo crepitante de fogo ou eletricidade. Quando se

obtém um "10", um Gládio de Forças se bifurca, fornecendo um dado extra a cada "10" para jogar contra o Locus. Escudos de Forças não fornecem nenhum benefício extra.

Vida (Combate): Esta Esfera robusta não fornece nenhum efeito especial para o ataque. Entretanto, Esferas de Vida defensoras acrescentam +1 à dificuldade do atacante.

Matéria (Combate): A Matéria freqüentemente toma a forma de um escudo de pedra ou um martelo gigante. Quando usada como Élide, a Matéria acrescenta +2 às dificuldades de ataques. Gládios de Matéria não ganham nenhum bônus, mas são muito intimidantes.

Mente (Combate): Armas e escudos de Mente são praticamente invisíveis. Todos os testes de ataque ou bloqueio contra eles têm uma dificuldade de +3.

Primórdio (Reserva): Esta Esfera de luz flamejante permite que um mago gaste Quintessência para diminuir suas dificuldades para ataques, defesas e para recarregar o Locus.

Espírito (Combate): O Gládio cinzento de Espírito acrescenta uma drenagem adicional para cada "10" obtido.

Tempo (Reserva): Como as Esferas de Correspondência, as Esferas unidas do Tempo são difíceis de serem observadas. O ar parece deformar-se para dentro e ao redor de si por vários metros em todas as direções. Para cada ponto de Tempo conhecido além do primeiro, um mago usando esta Esfera pode realizar uma ação extra — atacar, defender, rearmar, recarregar ou invocar — gastando um ponto de Quintessência para cada ação extra.

Certame e Essência

A Essência de um mago pode afetar a sua estratégia. Conhecer a natureza do seu oponente é útil.

Magos Dinâmicos são conhecidos pela sua inconstância e opções de estratégia aparentemente aleatórias.

Magos Padrão são o oposto: eles têm estratégias determinadas que usam freqüentemente: eles têm oponentes de certame muito metódicos. Entretanto, e são oponentes excelentes em analisar fraquezas e explorá-las.

Magos Primordiais são muito básicos em suas estratégias e ataques. Eles parecem ter uma energia condutora que acentua sua consciência.

Magos Investigadores concentram-se num objetivo e tentam realizá-lo com precisão. Obviamente isso significa forma previsível.

"Não me Chame de Mary Lou!"

Enquanto visitavam a Casa Eutanatos de Helekar, as Vazias "Rainha das Vadias" Vannoy e "Hutch" Hutchenson têm uma discussão (Hutch chamou Vannoy de "Mary Lou" mais vezes do que devia). Embora os Eutanatos adorassem ver as duas Vazias se despedaçando mutuamente, prevalece a cortesia, e as duas magas são encaminhadas até o círculo de certame. A vencedora ganha a Quintessência; a perdedora lava a louça por um mês.

Vannoy tem uma vantagem sobre Hutch em matéria de Arete: ela tem 4 contra os 3 de Hutch. Uma vez dentro do círculo, ela invoca todas as suas quatro Esferas: Entropia, Forças, Matéria e Primórdio. Hutch transforma bolas rodopiantes de Forças e Matéria em seu Gládio e Élide, respectivamente, enquanto sua Esfera de Primórdio flutua na reserva. Ambas as magas criam um Locus com suas reservas escassas de Quintessência e a luta começa.

A Rainha das Vadias ganha a iniciativa e ataca com sua espada de Forças. Seu Raciocínio 2 e Forças 2 combinam-se para uma parada total de 4 dados. A Matéria 1 de Hutch cria uma dificuldade total de 4 para Vannoy ser bem-sucedida. Nenhum mago tem Quintessência de sobra, portanto a Rainha das Vadias gasta um ponto de Força de Vontade e obtém um total de 3 sucessos. "Droga!" grita Hutch enquanto o Gládio passa por ela e acerta o Locus. O teste de absorção de Hutch falha, e duas Quintessências fluem de Hutch para Mary Lo... quer dizer, a Rainha das Vadias.

Hutch contra-ataca com uma bola flamejante de Forças (Raciocínio 3 + Forças 3 = 6 dados); ela obtém três sucessos contra o escudo de Matéria de Vannoy (dificuldade 6). Dois desses dados resultam em "10". "Esconder-se atrás dessa pedra não vai ajudá-la, cadela!" ela rosna enquanto seu Gládio divide-se em dois relâmpagos. Os dois dados extras que ela obtém resultam em mais um sucesso, para um total de quatro. Vannoy a amaldiçoá e tenta absorver. Ela tem apenas um dado para jogar e falha. Quatro Quintessências carregam o Locus de Hutch numa bola flamejante de fogo azulado.

Na próxima rodada, Hutch opta por uma Esquiva de Locus contra o ataque esperado de Vannoy. Vannoy agradece alterando seu Gládio de Força para Entropia. "Sua trapaceira!" Hutch xinga, mas Vannoy apenas ri; "No amor e na guerra vale tudo, patricinha!" Quando Hutch ganha a iniciativa da próxima rodada, ela lança seu Gládio diretamente contra o de Vannoy. Gastando um ponto de Força de Vontade, ela joga contra uma dificuldade 9... Dois sucessos! A adaga de Entropia de Vannoy se dispersa enquanto ela grita de raiva.

O raio de Forças vindo contra o Locus de Hutch acerta em cheio. Os 4 dados de Vannoy são somados aos 2 pontos de Forças de Vontade. Ela joga bem — três sucessos adicionais — e Hutch absorve apenas um. O ar fica azul com Quintessência e profanidade. Hutch contra-ataca, mas a Rainha das Vadias defende. Fim da terceira rodada.

Ambas acertam golpes devastadores na próxima rodada. Vannoy drena os últimos dois pontos de Quintessência enquanto o Gládio de Hutch, auxiliado por um ponto de Força de Vontade, acerta o Locus da Rainha das Vadias. A Quintessência espalhada assenta-se no Círculo e o Mestre de Cerimônias sorri: "Empate!"

"Isso foi baixaria!" resmunga Hutch.

"Você é a baixaria, patricinha," responde a Rainha das Vadias.

"Creio," disse o companheiro de Capela Alvin Locke, "que vocês duas irão lavar a louça este mês."

Elas o esmurraram sem piedade.

Trapaceando

Há muitas maneiras de se trapacear num certame. Algumas são consideradas apenas antiéticas, enquanto outras são consideradas razões para sanções contra o mago que as emprega.

Formar um Gládio "reserva" antes de dispensar seu Gládio atual é antiético, e atacar duas vezes usando a Esfera do Tempo em ambas é uma Infração que pode levar a uma penalidade. Magos que armazenam Sorvo em si mesmos sem indicá-lo ao seu oponente podem sofrer uma Infração ou até mesmo Derrota se forem descobertos, mas esta é uma maneira comum de trapacear num certame. Ofensas graves incluem alterar ou afetar o círculo de certame, trazer Talismãs que auxiliem na manipulação de energias do certame, ou utilizar ajuda externa de fora do círculo do certame. Essas ofensas podem levar à censura.

Diferenças e Respeito

Ao lutarem uns contra os outros através de um certame, cada mago sofre uma exposição muito pessoal sobre como eles vêm as Esferas, pois elas se formam de acordo com suas próprias crenças e conhecimentos. Por exemplo, as Esferas de um Adepto da Virtualidade podem parecer computadorizadas ou digitais; as Esferas de um Vazio podem parecer cinzas ou

sombrias; as Esferas de um Filho do Éter podem arquear com energia ou fluírem por uma razão ou outra.

Ao ser forçado a ver como cada mago vê suas próprias Esferas através de um certame, um mago das Tradições pode observar outro ponto de vista em relação à Ascensão. Ao invés de dividir ainda mais as Tradições, o certame é um sistema para resolver conflitos que revela a unidade de visão derradeira nas Tradições. No entanto, mesmo que eles não saiam iluminados, o certame existe porque não fere os Adormecidos, é um verdadeiro teste de habilidade e conhecimento das Esferas e é o melhor sistema que as Tradições possuem.

Os jogadores são encorajados a transformarem seus duelos de certame em disputas de criatividade e narrativa. Ao invés de jogar os dados mecanicamente e assinalar o dano, os jogadores podem descrever a disputa da maneira que acharem mais adequada. Ilusões podem surgir facilmente de círculos de certame bem preparados. Um Irmão de Akasha pode assumir a forma de uma serpente gigante ou de um tigre raivoso; um Eutanatos pode fazer com que o círculo pareça despencar, revelando um vácuo se expandindo, e assim por diante. É bem possível "perder" um certame e ainda realizar um bom espetáculo. Sinta-se livre para usar o círculo para contar sua história.

Variações

Eu ouço o riso Deles

Eu não estou sozinho mas tenho medo

Aquela risada é minha

— Liers In Wait, "Torture Chamber"

O Arcano dos Duelos

Nem todo mago das Tradições usa o certame formal para resolver suas disputas. Cada Tradição tem seus próprios métodos “particulares” para resolver problemas, e ainda há os métodos antigos a serem considerados. Geralmente, para fornecer uma certa estrutura e tentar não colocar muitos mortais em perigo com suas maquinações, dois magos freqüentemente concordam com um conjunto determinado de objetivos que ambos estão lutando para alcançar.

Dois Eutanatos podem decidir duelar para ver quem mata o outro primeiro. Cultistas do Êxtase são conhecidos por terem duelos de sobrecarga sensorial com música, drogas, sexo e cinema (as famosas “maratonas” de vídeo); o primeiro Cultista a desistir perde. Os Verbena recorrem aos antigos duelos de metamorfose. A Irmandade de Akasha possui uma rotina que permite que dois Irmãos se desafiem simplesmente olhando um nos olhos do outro. O primeiro mago a piscar perde. Os Adeptos da Virtualidade construíram jogos de guerra na Teia Digital para resolver suas disputas, embora guerras de mensagens de correio eletrônico também são comuns.

Alguns dos inimigos da Tradição também conhecem e podem usar o certame, particularmente os magos *barabbi* dos Nefandi, que freqüentemente realizam certames pela alma de um mago. Existem até relatos sobre alguns Tecnomantes que usam o círculo de certame, mesmo que apenas para “misturar-se” com os demais magos.

Os Desauridos desprezam qualquer sistema formal, e freqüentemente realizam disputas muito perigosas, repletas de Paradoxo.

O Duelo Derradeiro: Moldar a Realidade

À medida que as Tradições ganham mais poder e a Tecnocracia cerra os punhos sobre a realidade, o teste derradeiro de qualquer mago das Tradições é moldar a realidade mundana de acordo com sua visão de Ascensão. Por esta razão, uma das “novas” práticas de duelo mais populares é pegar facetas específicas da realidade e moldá-las em algo novo, preferivelmente algo mais próximo da Ascensão.

Por exemplo, o quarteirão na esquina da Rua Sanford com a Estrada Hairston é uma área decadente da cidade, cheia de crimes, drogas e pobreza. Um mago do Coro Celestial é confrontado com um Homem de Preto, que exige que ele deixe a área. O mago do Coro desafia o Homem de Preto para um duelo de Moldar a Realidade, e declara que seu objetivo é uma freqüência de 100% na escola primária local. Portanto, através de um trabalho árduo, mágika coincidente, muita manipulação social e alguns subornos sensatos a inspetores de ensino, o mago do Coro Celestial tenta juntar centenas de crianças e colocá-las de volta na escola sem muita dificuldade, vencendo a disputa. Obviamente, a Tecnocracia pode usar armas pesadas, impor ordens judiciais contra o mago do Coro, destruir sua Capela e subornar a escola. A Tecnocracia não é obrigada a “jogar limpo.”

Embora isso seja muito sério, no final, a batalha que as Tradições travam contra os Desauridos e a Tecnocracia não é moral, mas uma guerra de ideais e éticas — uma guerra pela e sobre a Realidade.

Computadores



Hoje em dia, ser analfabeto é não mexer com computadores. Aqueles que podem usar até mesmo os piores computadores têm acesso a máquinas de informação com um potencial imenso. Os Adeptos da Virtualidade são os mestres dessa nova linguagem, mas qualquer mago pode usar um computador. As regras a seguir se referem a computadores normais; os equipamentos mágicos são descritos no livro *Digital Web*, enquanto alguns exemplos dos computadores Ternários dos Adeptos podem ser encontrados no Livro Quatro.

Um computador é uma ferramenta para acessar informações, analisá-las e agir de acordo com essa análise — tudo ao mesmo tempo. Computadores no mundo real são muito complexos. Por questão de simplicidade, descrevemos quatro tipos de computadores normais e oferecemos algumas regras para usá-los num jogo de narrativa.

Laptop: Os menores dentre os computadores, os laptops são projetados primordialmente para serem portáteis. Embora sejam pequenos, esses computadores ainda conseguem rodar a maioria dos programas. **Custo:** \$2.000.

Computador Pessoal: Um computador de mesa como os encontrados na maioria dos escritórios hoje em dia. Estes computadores são razoavelmente poderosos e podem rodar diversos programas suplementares para realizar muitas tarefas diferentes. **Custo:** \$1.000.

Minicomputador: Tipicamente usados por grandes escritórios ou organizações de pequeno porte, minicomputadores possuem uma capacidade de multi-usuário (mais de uma pessoa pode usar o computador ao mesmo tempo). **Custo:** \$10.000.

Computador de Grande Porte: Usado por bancos, governos e grandes instituições; computadores de grande porte são como os minis, apenas muito maiores e mais poderosos. **Custo:** + de \$100.000

Computador Igual à Informação

Computadores normalmente aparecem no jogo porque há informações no computador de uma outra pessoa e os personagens precisam delas, embora computadores tenham outras utilidades (escrever e endereçar mensagens de correio eletrônico, por exemplo). Os personagens podem manter informações nos seus próprios computadores (isso deve dar um bônus grande a testes de recordações de informações).

Segurança em Computadores

A segurança dos computadores vem de duas formas: segurança física e programas de segurança. A segurança física é impedir o acesso físico ao computador — quando não há acesso, não há acesso às informações, e não há roubo de informações. Um computador fisicamente seguro é aquele que não está conectado a uma linha telefônica. Desligar um computador é uma boa maneira de melhorar sua segurança física.

Programas de segurança são quaisquer programas que impeçam pessoas não autorizadas de olhar certas informações armazenadas num computador. A não ser que o usuário de um computador tenha escondido ou codificado as informações propositadamente, qualquer um que possua qualquer Conhecimento de Computador será capaz de recuperar todas as informações naqueles computador — desde que tenha tempo para isso.

No mundo real, quando alguém deseja esconder informações num computador, ou faz direito ou não faz. Se as informações forem escondidas corretamente (e isso significa usar programas de segurança), obter as informações sem a senha correta será muito difícil. Isso torna as senhas uma mercadoria valiosa.

Para usar (ou abusar) de um sistema computacional, um personagem precisa ter tanto acesso físico ao computador (em pessoa ou por telefone) quanto acesso à informação desejada através dos programas — seja por meio da senha correta ou de um teste de Computador para driblar ("quebrar") o sistema de segurança.

Antes de introduzir um computador na crônica, um Narrador deve decidir o seguinte:

- Que informações contidas no computador são relevantes à crônica?
 - Que outras informações estão nesse computador (por razões de descrição)?
 - Quão bem (ou mal) organizadas estão as informações?
 - Houve qualquer tentativa de esconder as informações?
- Em caso afirmativo, quando tempo/dificuldade isso irá aumentar?
- Levando tudo isso em conta, quantos sucessos os personagens precisam obter para recuperarem as informações?

Para criar um programa de segurança, faça três testes (Inteligência + Computador, dificuldade 7). O número total de sucessos acumulados com estes testes é a dificuldade do sistema de segurança. Programas de segurança podem aumentar o nível de dificuldade acima de 10. A única maneira de quebrar um sistema assim é usando um "programa de quebra" (criado da mesma maneira) para reduzir a dificuldade para 10 ou menos.

Tabela de Hacking

Sistema	Tempo (Horas)	Dificuldade
Laptop	1	5
PC	2	6
Mini	3	7
Grande Porte	4	8
Segurança	+1 a +6	+1 a +6
Organização Ruim	+1 a +6	+1 a +3
		(máximo de 9)

Programa de Quebra -1 a -8

Tempo: A quantidade de horas para cada teste.

Organização ruim nunca irá aumentar o nível de dificuldade acima de nove. Encontrar informações num computador desorganizado consome tempo, mas não é mais difícil. Além disso, observe que "organização ruim" pode ser um sistema de armazenamento perfeitamente lógico que os personagem não compreendam!

Exemplo: Um laptop (1) com um programa de segurança moderado (3) exigirá quatro horas para cada teste para quebrar seu sistema; a dificuldade de tal feito é 8. O número de sucessos precisa ser estabelecido pelo Narrador.

Utilizando os Computadores

Computadores Dedicados: Um sistema de computador dedicado é um computador projetado para fazer apenas uma tarefa. Uma caixa eletrônico é um bom exemplo, assim como os sistemas de controle de tiro em embarcações modernas. Estes computadores normalmente são PCs ou sistemas de tamanho mini, mas quebrar sua segurança normalmente é muito difícil. Acrescente 2 à dificuldade para penetrar num deles. Mágicas de Matéria ou Forças podem interferir nestes computadores, mas afetá-los sem estragá-los exige um teste de Inteligência mais Tecnologia, Computador ou Hacking de Computadores.

Computadores dedicados armazenam um registro de tudo que o computador faz. Por exemplo, um caixa eletrônico armazena um registro de todas as suas transações, além de um registro de suas comunicações com os outros computadores do banco. Sistemas de controle de tiro mantêm um registro de todos os alvos que rastream.

Exemplo: Caixas eletrônicos — sistema PC com segurança adicional e programa de segurança (dificuldade 10, tempo 6).

Computadores Típicos para Escritório: Processadores de texto e planilhas eletrônicas representam mais de 50 % de todos os usos de computadores. Bancos de dados representam outros 25 %.

Computadores Típicos para Casa: Jogos representam aproximadamente 80 % dos programas para computadores caseiros e processadores de texto representam outros 15 %.

Programação: Esta operação clássica para computadores requer um número de sucessos determinado pelo Narrador (geralmente 10-25) contra uma dificuldade determinada pelo Narrador (geralmente 7). Cada teste normalmente requer duas horas, embora mágicas de Tempo e Mente possam acelerar as coisas (a critério do Narrador).



Livro Quatro: A Caixa de Brinquedos Mágika Rotinas e Equipamentos

A mágika não é sobrenatural. Se todo o nosso universo surgiu como parte da criação de um ser ou seres inteligentes, ou meramente como resultado de acontecimentos que ocorreram ao acaso, ainda precisamos chegar à mesma conclusão: tudo no universo é natural!

— Donald Michael Kraig, *Modern Magick*



Este livro apresenta rotinas e Talismãs novos para aventuras de Mago. Deve-se enfatizar que a mágika *não* está presa a estes Efeitos e que certas rotinas não são a única maneira de realizar algo. Estas são apenas sugestões e orientações, não uma lista absoluta

de “feitiços” ou “itens mágicos.” Embora os rituais de Taumaturgia vampírica tenham uma forma estática, a Mágika Verdadeira é muito mais fluida. Como sempre, oriente a mágika de acordo com o interesse da história, e não pelos detalhes de regras. A realidade é subjetiva, a mágika também. Moldar a realidade é uma arte, não uma ciência.

Rotinas



O poder da mágica não deve ser subestimado. Ela geralmente funciona de maneiras que são inesperadas ou difíceis de controlar. Mas o poder da mágica também não deve ser superestimado. Ela não funciona de um modo simples, ou sem esforço; ela não nos confere onipotência.

— Starhawk, *The Spiral Dance*

A mágica em Mago não é estática. Lista e livros de "feitiços" não são a regra no Mundo das Trevas, pelo menos não entre os Verdadeiro Magi. De qualquer forma, alguns Efeitos estáticos — rotinas — existem como métodos testados e aprovados de se fazer algo. Quando um mago realiza um Efeito particularmente útil ou espetacular, os outros magos inevitavelmente perguntam, "Como você fez aquilo?" Portanto, as rotinas tornam-se uma mercadoria. Você me mostra a sua, eu mostro a minha.

Embora algumas rotinas "pertencem" a certas Tradições, elas são passadas de mão em mão pelos aliados, e às vezes são até roubadas. Muitas das rotinas abaixo mudaram com o passar dos anos, à medida que outros melhoraram sua forma original. Por razões de simplicidade, as rotinas particulares foram agrupadas em suas Tradições específicas (os Vazios e os Ahl-i-Batin também são representados aqui); rotinas comuns e "livres" estão na categoria Geral. Rotinas específicas para o Dô completam a seção de rotinas. Estas rotinas são uma extensão das manobras de Dô e não podem ser usadas sozinhas ou por aqueles que não sejam treinados na arte.

Rotinas da Tradição

O valor de uma tradição, de qualquer tipo, é que ela nos dá uma estrutura com a qual interpretar acontecimentos que ocorrem durante os estágios de transformação psíquica. Sem a tradição... esquecemos dos costumes e ficamos parados muito mais do que precisamos em qualquer um dos estágios ou estados de consciência. Em momentos de dificuldade extrema, é possível usar a tradição... como uma corda para nos segurarmos.

— R. J. Stewart, *The Way of Merlin*

Irmandade de Akasha

Paz de Buda (• • Mente)

Dizem que Ah Mu podia acalmar qualquer pessoa ou coisa com um simples gesto de suas mãos e dizendo "Buda o abençoa." Os membros da Irmandade de Akasha que utilizam esta rotina mantêm a tradição. Gesticulando com uma postura tranqüila das mãos e murmurando "Buda o abençoa," o Irmão projeta paz e tranqüilidade para seu alvo. Todos exceto os indivíduos mais sanguinolentos irão se acalmar imediatamente e interromper quaisquer outras ações hostis.

O mago força um sentimento de paz na psique do oponente. Se o número de sucessos igualar ou exceder a Força de Vontade do oponente, o operador irá drenar a vontade de

ferir do indivíduo enquanto durar a rotina. O indivíduo dificilmente faria algo que não fizesse normalmente. Esta rotina funciona como uma mágica coincidente que assemelha-se a uma bênção, e não um ataque.

Forma do Avatar (• • • Vida, • • Primórdio, • • Mente)

Vibansumitra podia olhar para o passado através do seu Avatar, até mesmo antes do seu Despertar. Um dos seus maiores feitos era a habilidade de projetar a forma verdadeira do seu Avatar para o Reino físico. Sua pele adquiria um tom azul brilhante como o céu e tornava-se imune a efeitos de mudanças naturais de temperatura. Ao invés de dois braços, agora Vibansumitra possuía seis. Cada mão estava constantemente ocupada mexendo com algo importante para ele; no entanto, uma sempre permanecia fechada numa posição de respeito ao seu Avatar.

Todos aqueles que viram Vibansumitra olhavam com admiração aquela forma celeste.

Esta rotina endurece a pele, de modo que possa ser exposta a extremos intensos de temperatura, do vento ártico gelado ao calor da lava. Ela pode, opcionalmente, endurecer a pele como uma armadura (Mago, pág. 260), acrescentando um nível de Armadura por sucesso. Este último Efeito torna o mago mais lento, aplicando a penalidade normal de realmente vestir uma armadura daquele tipo. O Irmão pode escolher o nível de Armadura após o sucesso do teste mágico inicial.

O mago faz quatro braços adicionais crescerem em seu tronco. Ele pode acrescentar quatro dados a sua Parada de Dados para tarefas manuais, mas precisa dividir esta parada entre as diversas ações que realizar. As dificuldades para cada ação podem aumentar, devido à concentração envolvida em usar os seis braços. A pele do praticante também fica azul. Enquanto estiver nesta forma, um sentimento arrebatador de admiração projeta-se nas mentes de todos aqueles que vêem o operador, por meio do segundo Nível da Esfera da Mente. Uma forma mais simples desta rotina, Corpo de Ferro, endurece a pele do mago mas não confere nenhum dos outros efeitos. Essa rotina mais simples usa Vida e Primórdio para endurecer a pele como uma armadura e não exige Mente.

Ahl-i-Batin

Olhos de Águia (• • Correspondência, • Vida)

Enquanto Shalitza atravessava um labirinto no Cairo, ela projetou seus sentidos até o céu para olhar de cima os seus arredores. Através de repetitivas utilizações desta rotina, Shalitza finalmente saiu da barreira que a prendia, obtendo a Terceira Esfera da Correspondência. Esta rotina é uma das primeiras lições ensinadas aos novos iniciados dos Batini, mesmo que ainda não tenham aprendido as Esferas necessárias para realizá-la.

O mago olha para o céu e concentra seus sentidos, como se estivesse olhando para baixo a partir daquele ponto do céu. Isso freqüentemente é usado para rastrear pessoas no topo das casas e em meio a multidões. Ele também foi usado para ajudar os magos a escaparem de labirintos e detectar indivíduos que se aproximam.

Sombra Furtiva (• • Forças, • • Mente)

Ali By-yam resolveu enlouquecer seus oponentes pregando truques sutis em suas mentes. Muitas rotinas usadas durante as batalhas na Guerra da Ascensão foram obtidas de suas anotações. Ali By-yam localizava seu oponente e lançava a mágika na sombra do seu inimigo, concedendo-lhe uma aparência assustadora. A sombra lançava-se, como se estivesse atacando o alvo, fazendo com que o indivíduo se tornasse paranóico no seu subconsciente, até que percebia que sua sombra o estava "atacando." Esta percepção era suficiente para eventualmente levar muitos à loucura.

Ali By-yam afirmou ter usado esta rotina pela primeira vez para enlouquecer um sultão. Se o vizir do sultão era estúpido o suficiente para não perceber o que estava acontecendo, isso é um assunto completamente diferente.

A Esfera das Forças é usada para manipular as ondas de luz disponíveis de acordo com a iluminação, de modo que a sombra do alvo se altere de uma maneira perturbadora. A sombra freqüentemente é manipulada para assumir a forma de um monstro ou inimigo conhecido do alvo. Pode-se fazer com que a sombra apareça do lado oposto da sua localização natural ou até de cabeça para baixo. A Esfera da Mente é usada para impedir que o alvo olhe intencionalmente para sua sombra; isso não impede que o alvo olhe diretamente para a sombra, mas afeta a compreensão e sugestionabilidade do alvo. Para evitar uma paranóia assustadora, ele precisa fazer um teste de Força de Vontade e exceder o número de sucesso obtidos pelo mago quando a rotina foi lançada. Se o alvo não puder acabar com os efeitos da "sombra furtiva," ele pode fazer um teste de Raciocínio + Prontidão para perceber que

a sombra está se comportando de modo estranho. Se o segundo teste for bem sucedido, ele terá -2 na sua Parada de Dados pela duração da rotina, e ficará cada vez mais irritado e neurótico. Outros podem perceber que a sombra parece estranha, mas não sofrem os Efeitos da Mente.

Se algum mago perceber a sombra estranha, ele será imediatamente capaz de detectar a mágika. Adormecidos que perceberem, por outro lado, precisam fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 8 para manterem a sanidade mental. Aqueles que falharem serão assombrados pela sombra. Se a duração do feitiço for longa o bastante, o Adormecido será levado a um estado tal que se tornará catatônico depois de um número de horas igual à sua Força de Vontade. As vezes, é melhor não ver o bicho papão que se esgueira atrás de você.

Coro Celestial

Sentir a Corrupção (• Entropia, • Espírito)

Antonius, um antigo mago do Coro Celestial, aliou-se a alguns Garou, criaturas conhecidas como lobisomens, Lupinos ou licantropos. Estes Garou acreditavam que o Uno era empesteado por uma força conhecida como Wyrm. A Wyrm era a grande fonte de corrupção e desejava trazer o fim do Reino. Antonius reconheceu a natureza comum entre a Wyrm e os seus próprios Adversários e procurou detectar a corrupção como os Garou faziam.

Primeiramente buscando espíritos maculados na Umbra, ele foi incapaz de detectá-los como os Garou os faziam. Em seguida, ele procurou fontes maiores de entropia. A ligação entre sua busca na Umbra e a sua busca pelo caos permitiu



que ele identificasse aquilo que os Garou chamavam de "espíritos da Wyrm".

Esta é uma rotina perigosa, famosa por enlouquecer os magos; não há muitas outras coisas a se pode fazer frente à corrupção eterna.

A primeira Esfera do Espírito é usada para vasculhar a Umbra enquanto a primeira Esfera de Entropia é usada para concentrar as flutuações aleatórias de decomposição. Normalmente, há uma corrente subjacente de níveis baixos de Entropia e um Padrão elevado de corrupção em criaturas da Wyrm, que pode ser detectada com uma análise cuidadosa das sensações de uma pessoa. Isso permite que o mago compreenda as diferenças entre os espíritos "malignos" e os aprisionados pela Wyrm.

Parede de Espelhos

(•••• Correspondência, •••• Forças)

A Parede de Espelhos foi projetada pela Irmã Marcella do Coro romano para protegê-la de ataques inesperados enquanto ela pregava para as hordas pagãs na Europa da Idade das Trevas. Esta rotina é estritamente defensiva e não pode ser usada em conjunto com quaisquer ataques, mas pode ser uma defesa devastadora.

A Parede subtrai sucessos de qualquer ataque direcionado contra o mago, movendo o ataque através do espaço numa direção diferente daquela originalmente desejada. A direção é completamente aleatória e normalmente parece que o atacante simplesmente errou, ou que o ataque foi desfiado "coincidentemente." Por exemplo, uma bala pode ricochetear num pingente, ou desviar sem causar danos contra a parede. Cada sucesso subtrai um dado de qualquer Parada de Dados de ataque usada contra o mago. Esta rotina não evita ataques indiretos, como ventos fortes que varram uma área inteira.

Culto do Êxtase

Sintonizar o Rádio Psíquico (•• Forças, • Mente)

Jenny "canário" Logan, uma cantora famosa nos anos 60 por suas músicas de protesto, foi encerralada por diversos agentes Progenitores. Ele escapou com vida por muito pouco, mas isso resultou numa perseguição. À medida que fugia, ela começou a rastrear ondas de rádio à procura da banda de sinais que os Progenitores estavam usando. Uma vez que identificou o sinal, foi fácil para ela começar a usar sua própria rede de comunicações contra eles. Primeiro, ela encontrou o sinalizador que estavam usando para seguir a sua trilha. Então, ela concentrou sua mente na comunicação por rádio entre os agentes Progenitores. Eventualmente, ela foi capaz de fugir através de uma loja cheia e deixar para trás peças de suas roupas suficientes para que os seguidores dos Progenitores raptassem uma fã parecida com ela.

Infelizmente para Jenny, ela não progrediu para o domínio da terceira Esfera de Forças. Se tivesse, também seria capaz de produzir seus próprios sinais...

Ultimamente, os Cultistas têm usado esta rotina para ouvir as transmissões da polícia, bombeiros, resgates, notícias e entretenimento. Alguns membros do Culto acreditam que esta rotina pode ser usada para concentrar-se em padrões de vozes, de modo que conversas possam ser ouvidas através de salas cheias e reconhecidas da próxima vez que o Cultista for exposto a elas.

Usando a Esfera de Forças, o mago sintoniza a freqüência de rádio que deseja. A Esfera da Mente é usada para traduzir os sinais de rádio numa forma que possam ser compreendidos. Nenhum som de verdade é produzido; todas as interações ocorrem na mente do mago.

A Viagem (•••• Mente, •• Correspondência, •• Tempo, • Entropia)

Os membros do Culto sempre procuraram métodos de alterar suas próprias mentes e corpos, assim como de terceiros. Esta rotina faz com que a mente de outro indivíduo extrapole eventos do passado e presente de uma maneira altamente estruturada, mas ainda assim caótica.

Tim "Doutor" Pere utilizava esta rotina em primeiro lugar para estimular mulheres. Atuando como um hipnotizador, ele concentrava sua mente na mente da mulher e buscava por partes do seu passado que eram sexualmente gratificantes para ela. Ele também localizava momentos de prazer caótico em sua mente. Uma vez que tinha essas informações, ele era capaz de fundir suas percepções com as dela. À medida que a fusão de prazer a inundava, ele revelava esse momento do passado que ela experimentou como se estivesse acontecendo naquele momento.

Quando atacado por uma maga dos Nefandi, o "Doutor" foi forçado a utilizar esta rotina ofensivamente. Abrindo a mente da mulher, ele se concentrou nos momentos de confusão na vida dela. Ele ligou estes momentos de volta ao corpo da maga por meios sensoriais, mas ao invés de ligar o mesmo momentos do tempo à mente dela, ele começou a alternar momentos passados e futuros, sem que houvesse nenhuma relação entre eles. Quando a vontade dela começou a fraquejar, ele a bombardeou com os bons momentos que aconteceram durante a vida dela, e em seguida projetou imagens das coisas ruins que ela tinha feito. A mulher virou um vegetal balbuciante.

Usando a quarta Esfera da Mente, o Cultista toma o controle da mente do alvo. Quaisquer desilusões ou concepções errôneas que o alvo tenha em sua mente são detectadas pela primeira Esfera da Entropia e manipulada pela Esfera da Mente. Uma vez que estas áreas da memória do alvo tenham sido localizadas, elas são levadas à mente consciente por meio de sensações. Uma vez que o tempo e local da memória tenham sido revelados, o Cultista localiza o lugar por meio da Esfera da Correspondência e o tempo com a Esfera do Tempo. Então, o tempo e o local reais do incidente são revelados ao alvo.

Oradores dos Sonhos

Espreitar (•• Correspondência, • Espírito)

Os Oradores dos Sonhos desenvolveram esta rotina para "sonhar" com outros locais. Isso é feito principalmente para espiar e explorar. O Orador dos Sonhos bate desordenadamente o seu tambor e permite que os seus sentidos percambem, vagando para longe dele, até que cheguem a o ponto onde o Orador dos Sonhos deseja se concentrar. Os Oradores dos Sonhos são famosos por usarem esta rotina com uma certa freqüência; ela não é apenas útil, mas extremamente divertida.

Os Oradores dos Sonhos também são conhecidos por enviarem seus "sonhos" até a Umbra. Isso fornece uma visão

do mundo espiritual diferente daquela que alguém poderia alcançar normalmente. Como o ponto de vista está no interior do Reino ao invés de estar na Umbra, os sentidos vindos do mundo espiritual fazem com que os espíritos pareçam mais como padrões do Reino do que normalmente pareceriam. Isso pode fornecer ao mago informações sobre a natureza de espíritos que normalmente seriam ocultas — não que os espíritos sejam bons em ocultar sua natureza verdadeira.

Esta rotina permite que o mago veja outros locais. Isso normalmente está limitado a localizações familiares ou aquelas que foram memorizadas propositalmente, mas podem ser usadas para "arrastar" os sentidos da Esfera de alguém através de uma área ao mover o ponto de Correspondência para dentro do alcance dos sentidos. Isso leva tempo e pode ser bloqueado por (e é visível através de) outras mágicas. Isto é uma mágica coincidente, e parece que o xamã está totalmente envolvido no bater desordenado de seus tambores. Os outros não saberão o que ele está fazendo.

Portal Sorvedor (•••• Espírito, •••• Forças, •• Primórdio)

Enfrentando um número cada vez maior de HIT Marks, Ritmo da Água decidiu se arriscar. Se a sua idéia fosse bem sucedida, ela se livraria de todos os seus oponentes com um único golpe; se falhasse, o Paradoxo poderia matá-la. Ela usou a Quintessência que tinha ao seu dispor e rasgou a Película. A Umbra sugou tudo para dentro de sua boca aberta. Ritmo da Água também foi sugada, mas ao contrário dos HIT Marks, ela possuía a habilidade de controlar o portal. Quando o portal parou de sugar o Reino, Ritmo da Água correu de volta através dele e fechou o caminho atrás de si.

Ritmo da Água jurou que nunca mais utilizaria uma mágica tão dramaticamente vulgar, mas obviamente uma vez que o tambor do Destino começa a bater, não há meio de detê-lo.

Os Oradores dos Sonhos guardaram esta rotina para grandes emergências. Ela não é ensinada para todos os discípulos da mágica. Na realidade, os Oradores dos Sonhos têm um doloroso esforço para apagar todos os traços de sua utilização com altos níveis da Entropia.

O quarto nível da Esfera do Espírito é usado para abrir a Película. Uma vez que ela tenha sido aberta, o quarto nível de Forças altera a direção da gravidade para que tudo seja puxado para dentro da área na Umbra. A segunda Esfera do Primórdio fornece a Quintessência necessária para manter o portal e manipular a gravidade.

Eutanatos

Impulso Aleatório (•••• Mente, •• Entropia)

Cathi Marisha, uma Eutanatos especializada em causar confusões indiretamente, concebeu esta rotina. Controlando os impulsos aleatórios de seus alvos, Cathi era capaz de impelir os a realizar atos aleatórios de caos.

O mago que usa este Efeito pode controlar as ações de seu alvo até certo ponto, mas a entropia controla a mente dele na maior parte do tempo. Para cada sucesso obtido pelo mago, ele rouba o controle consciente do seu alvo sobre suas próprias ações durante cinco minutos (um sucesso, cinco minutos, três sucessos, quinze, etc.). Ele pode controlar uma ação do seu alvo para cada sucesso que obtém, mas o alvo

pode resistir a este controle com um teste bem-sucedido de Força de Vontade, dificuldade 7.

Palma que Retorce Ossos

(•••• Entropia, •••• Vida, ••• Primórdio)

Desenvolvida pelo mago Eutanatos Ho Chow Fan, a técnica da Palma que Retorce Ossos deforma os ossos do oponente até que eles se despedacem com a tensão ou sofram deformações terríveis. Ho sentia muito prazer em aplicar este ataque; era uma das rotinas que ele mais gostava de lançar sobre os iniciados que falhassem.

Muitas das outras Tradições afirmam que Ho Chow Fan era secretamente um *barabbi* e que esta rotina não tinha lugar nos ensinamentos dos Eutanatos. Os Pedagogos dos Eutanatos recusam-se a discutir o ensinamento desta rotina.

Esta rotina só pode ser lançada num oponente (e num de seus membros) de cada vez. Normalmente, ela é empregada através do toque. A Esfera da Vida é usada para dobrar e retorcer os membros do oponente, enquanto a Esfera da Entropia começa a causar os danos reais sobre as estruturas dos ossos e da medula. O conhecimento da Esfera do Primórdio canaliza a Quintessência para transformar o Padrão do oponente.

Caso se esteja causando dano ao invés de debilitar alguém, esta rotina inflige dano agravado. Se o mago está procurando debilitar seu oponente, isso causa dano normal, mas retorce o membro pela duração do Efeito. Não há método natural de curar este dano; o único método de se recuperar é usando a Esfera da Vida para retornar os ossos ao seu estado natural. Em qualquer caso, a rotina é bem vulgar.

Vazios

Ser Legal (•• Mente)

Wendy "Aranha" Jones sempre precisava se sentir por dentro dos acontecimentos dos quais participava. Depois que Despertou, ela percebeu que ser legal era apenas uma questão manipular as visões dos outros para que eles demonstrassem facilmente os seus humores e atitudes.

A "Aranha" começou sentindo as pessoas ao ler suas emoções superficiais. Em seguida, ela começou a implantar o sentimento de que ela era "legal" nas mentes dos outros ao seu redor. Finalmente, ela decidiu que queria parar de lançar a mágica toda vez que saía; isso estava causando muito Paradoxo. A "Aranha" descobriu que era melhor lançar a rotina permanentemente num determinado bar ou boate. Dessa maneira, ela era capaz de "ser legal" nestes locais mágicos toda vez que voltava a eles.

Os Vazios invejosamente mantêm esta rotina escondida dos membros do Culto do Êxtase. Deixe que eles descubram seu próprio jeito de serem legais!

Usando o segundo nível da Esfera da Mente, o Vazio sonda as emoções dos outros para ver o que é considerado "legal." Uma vez que o mago encontre a linha correta de pensamento, ele continua a segui-la, usando o mesmo nível de Mente para implantar a impressão de que aquilo que ele está dizendo é legal, não importa o que esteja falando.

Os Vazios são famosos por lançar esta rotina nos locais que freqüentem. Contudo, isso deixa um resíduo místico que pode ser detectado por outros magos. Esta prática é veementemente desencorajada pelos seus tutores, mas muitos

Vazios não pensam nisso. Esses resíduos levam membros da Tecnocracia até os locais que o Vazio freqüenta.

Beijo Lascivo (• • Mente, • • Vida, • • Primórdio)

Howard "Rex" MacNesh praticou esta rotina enquanto viajava o mundo em busca de um tutor perfeito. No seu estado Despertado, ele percebeu rapidamente que podia melhorar facilmente as suas técnicas já competentes de sedução. "Rex" estudou a liberação de feromônios nos humanos. Com a prática, ele se tornou capaz de produzir um feromônio químico em seus lábios que amplificavam seus próprios feromônios e aumentava o impacto das substâncias endócrinas que ele estava liberando dentro da mente dos seus alvos.

Esta rotina é utilizada para estimular um indivíduo a entrar num estado em que ele aceite ou até mesmo faça alguma investida sexual. Usando a segunda Esfera da Mente, o mago influencia seu alvo a pensar sexualmente. A segunda Esfera do Primórdio alimenta o trabalho realizado pela segunda Esfera da Vida, produzindo substâncias endócrinas dentro da mente do alvo e compostos de feromônios nos lábios do operador. Um beijo sela o Efeito.

O Centavo Novo em Folha de Penny Dreadful

(• • • ou • • • Matéria, • • Primórdio, • • Tempo)

Uma Vazia, Penny Dreadful, criou esta rotina para transformar de volta pedaços de lixo velho nos equipamentos lindos que eles já foram. Percebendo como eles eram no seu auge, ela devolvia a eles o seu velho esplendor. Além disso, panos de mesa antigos permitiam que ela conjurasse qualquer refeição que já tivesse sido colocada sobre eles, obtendo-se uma fortuna em porcelana chinesa e prataria de primeira qualidade. Depois de se cansar de tanto Paradoxo, ela desenvolveu diversas aplicações menos vulgares. Afinal de contas, uma pessoa nunca sabe exatamente que tesouros pode encontrar nos sótãos de casas abandonadas ou trancados dentro de baús antigos que você herdou de sua tia avô Martha.

Tempo 2 permite que o mago veja toda a "vida" do objeto em que se concentra. O Terceiro Nível de Matéria remodela artigos velhos, enquanto o Quarto os recria completamente. O Primórdio alimenta o padrão criado.

Ordem de Hermes

Nomenclatura Invisível

(• • Mente, • • Matéria, • • Primórdio)

A Ordem de Hermes usou esta rotina para disfarçar a maioria dos seus ensinamentos durante a Inquisição. Ela permite que informações sejam implantadas em textos de forma que não seja alfanumérica. Esta rotina normalmente é empregada para impregnar páginas de um livro com informações numa ordem anormal.

Por exemplo, um mago quer implantar uma mensagem num livro para que outros não a descubram. Ele usa essa rotina para colocar a mensagem no livro, de modo que se ele for lido de trás para frente, a informação será transferida para o cérebro do leitor. Estas mensagens funcionam num nível primário. Se alguém descobrir o método de ativar o impulso, ele pode não reconhecer no que esbarrou, pois as mensagens costumam ser imagens ou sentimentos vagamente conectados.

A Esfera do Primórdio é usada para fornecer energia às Esferas da Mente e Matéria, usadas para colocar uma mensagem emocional ou subliminar no Padrão que compõe o livro. Quanto mais próximos forem a mensagem e o conceito original, menos sucessos um mago precisará para colocar a mensagem escondida nas "entrelinhas." Colocar uma mensagem completamente diferente num livro pode exigir cinco ou mais sucessos. A mensagem pode ser armazenada em qualquer seqüência que o mago deseje. Obviamente, variações da implantação linear irão significar que um estudante que queira aprender algo com o livro precisa ler o texto na ordem correta.

Magos podem detectar quando materiais impressos foram afetados por mágika, mas não saberão que tipo de mágika foi usada. Mesmo que soubessem, só seriam capazes de descobrir como obter as informações do livro se tivessem sucesso num teste de Raciocínio + Inteligência contra uma dificuldade 8.

Desafiando o Texto

(• • Entropia, • • Matéria, • • Primórdio)

Esta rotina faz com que seja impossível ler um livro. Não importa o quanto o indivíduo tente se concentrar nas palavras, elas mesmas não permitirão que as informações sejam transmitidas para o cérebro do leitor.

Isto força uma pessoa que esteja lendo um texto a pular a leitura ao longo da página, sendo incapaz de lê-la normalmente. Isso pode ser muito frustrante para o leitor. A maioria das pessoas irá simplesmente parar de ler o livro. Se um mago perceber o que está acontecendo, ele pode tomar medidas mágicas para impedir a rotina, com o intuito de compreender as palavras escritas.

Filhos do Éter

Analizar Equipamentos (• • Matéria, • • Primórdio, • • Correspondência, • Mente)

Ruf Argonholf era um Órfão que podia consertar máquinas sem desmontá-las. Ao sentir o interior dos aparelhos, ele podia consertar o problema usando apenas os seus poderes mentais. Não demorou muito para que os membros dos Filhos do Éter o abordassem e perguntassem se ele gostaria de juntar-se às suas experiências científicas. Esta rotina era interessante demais para os Filhos do Éter para ser ignorada e foi acrescentada ao seu manual de ensino aos novos iniciados.

Um teste bem-sucedido de Raciocínio + Tecnologia ou Inteligência + Ciência precisa ser feito contra o estado em que a máquina danificada se encontra. O número de sucessos exigidos depende das condições da máquina:

- 10 — Totalmente quebrado (mágika vulgar exigida)
- 8 — Danos óbvios que deveriam impedir que a máquina funcionasse
- 6 — O exterior da máquina parece bom
- 4 — Defeito eletrônico que não se pode verificar apenas olhando (ou seja, chips, placas e baterias de computador)

O Filho do Éter pode fazer com que a máquina funcione temporariamente (enquanto durar a rotina) analisando o dano e consertando magikamente o Padrão que foi danificado, desconectado ou completamente perdido. Primeiramente, o mago usa a Esfera da Correspondência para olhar dentro da máquina. Sua habilidade inata em Ciências ou Tecnologia é ampliada pela Esfera da Mente. Por fim, o Primórdio alimenta a Matéria para reparar ou substituir qualquer dano à máquina. Quando acabar a duração da rotina, a máquina retorna ao seu estado anterior.

Sustentando o Cérebro

(• • • • Vida, • • Matéria, • • Mente, • • Primórdio)

Grandes cientistas ao longo das eras lutaram para estender o tempo de vida da humanidade. Os Filhos do Éter freqüentemente tentam transplantar um cérebro para outro corpo — humano, humano composto, ciborgue ou robô. Mas para isso, algum meio de sustentar o cérebro após a morte precisa ser criado.

O doutor Gustov Finney criou a versão mais recente desta rotina. Decapitando com sucesso um Homem de Preto, o Dr. Finney foi tomado por um iluminação repentina. "Eu vou manter o seu cérebro vivo! Ele será uma fonte inestimável de informação durante décadas!" Finney rapidamente congelou a cabeça decepada em nitrogênio líquido, levou-a ao seu laboratório e começou a trabalhar.

Cuidadosamente, ele serrou o crânio e retirou habilmente o cérebro, olhos e restos da coluna vertebral. Estes órgãos foram colocados num líquido de suspensão repleto de nutrientes especiais e saturado com oxigênio. Uma vez que o processo foi completado, Finney prendeu eletrodos no cérebro e coluna espinhal para conferir as respostas.

"Eureka!" A experiência alcançou o resultado desejado e eventualmente foram retiradas do cérebro as informações sobre a Nova Ordem Mundial e as táticas dos Homens de Preto.

Um cérebro separado do seu corpo precisa de duas coisas principais para se manter vivo: um sistema de suporte de vida e vontade de viver. O sistema de suporte de vida é criado usando-se três Esferas de mágika. A Matéria é usada para criar o fluido de suporte, o banho nutritivo e a saturação de oxigênio dentro dele. A vida é usada para manter a corrente elétrica correndo dentro do cérebro e para assegurar que não haja decomposição ou dano antes que o cérebro seja colocado no "novo corpo." Ambas as Esferas exigem a utilização de Quintessência para realizar estas tarefas; a Esfera do Primórdio é necessária para assegurar o sucesso desta rotina.

A mágika de Mente é usada para estimular a vontade de viver do alvo. Este anseio é subconsciente; é extremamente difícil para uma pessoa lutar contra esta função primária do cérebro. Obviamente, se você é um mago, sempre há a mágika...

Verbena

Sombras na Névoa (• • Forças, • Espírito)

Em qualquer quantidade de névoa, neblina ou fumaça (como a de um punhado de ervas jogado num braseiro de carvão, ou um pacote inteiro de incensos aceso de uma vez), os magos Verbena podem manipular os vapores para que estes assumam as formas de objetos na Umbra. Se esta mágika é ou não vulgar depende da opinião e ingenuidade do observador. Membros do Coro Celestial usam uma variação empregando incenso.

Na falta de uma quantidade apropriada de fumaça ou neblina, é possível criá-la com Matéria 2 e Primórdio 2.

Ferimento Espiritual (• • • • Espírito, • • • Matéria)

Esta antiga rotina feérica permite que um Verbena transforme matéria física em matéria espiritual sem entrar na Umbra. Feiticeiros de guerra usam essa rotina para infligir danos psíquicos que causam vazamentos traumáticos de Padrão na mesma razão que danos físicos normais. A vantagem desses ferimentos é que, uma vez que pontas de flechas ou venenos se alojam no espírito de uma pessoa, não irão ser curados a não ser que o médico veja e alcance a Umbra para removê-los.

O Efeito Fabricar Espírito permite que o mago colete e solidifique energias espirituais, enquanto a mágika de Matéria concede um formato a esta forma espiritual. Um mago alcançando a Umbra pode remover esses projéteis com facilidade.

Adeptos da Virtualidade

Adrenalina (• • • Vida, • • Primórdio)

Ninguém sabe com certeza quem foi o primeiro a perceber que a "fissura" de jogar vídeo games poderia ser usada como rotina para estimular um indivíduo, mas o Efeito também é conhecido por muitos Adormecidos. Esta rotina é considerada uma mágika coincidente.

O Adepto da Virtualidade simplesmente comece a jogar um vídeo game. Num período curto de tempo, seu corpo começa a secretar hormônios e substâncias químicas que não apenas aumentam a prontidão e energia do corpo, mas também retiram toxinas do sistema do mago.

Alguns Adeptos da Virtualidade acreditam que este estado é alcançado quando ficam travados na Rede e permitem que a natureza prística da programação perfeitamente codificada flua através de seu ser, prendendo-os profundamente no próprio âmago das sub-rotinas normalmente usadas para carregar informações. Outros acreditam que apenas são excitados pela emoção de destruir coisas sem que o medo da morte fique no caminho.

Esta rotina permite que o Adepto recupere seu corpo e purifique-o de todas as toxinas. Qualquer veneno, produtos químicos estranhos, doenças ou vírus dentro do corpo do mago são expelidos pelas suas glândulas sudoríparas. Com três sucessos, o Adepto ganha um ponto adicional de Vigor, Força e Prontidão enquanto durar a rotina. A Esfera da Vida estimula o corpo a liberar os subprodutos necessários e purificar o organismo, enquanto o Primórdio alimenta a recomposição do Padrão.

Sobrepujar Sinal (• • Forças, ou às vezes • • • Vida)

Os Homens de Preto emitiam sinais pedindo reforços. Ken Javlin estava numa situação complicada. Usando seu laptop, Ken mandou um pequeno raio de sinais a partir do seu modem sem fio para interferir com o chamado dos Homens de Preto. Quando ele teve certeza de que os Homens de Preto não podiam chamar tropas de apoio, ele chamou o resto da sua cabala. Os Homens de Preto foram mortos facilmente pelo grupo de magos novatos, pois não estavam acostumados a perderem contato com sua organização, a Nova Ordem Mundial.

Ao longo dos anos, a rotina de Ken evoluiu para incluir a interferência de modems, tanto com quanto sem fio. Na realidade, alguns Adeptos da Virtualidade chamados de Hackers da Realidade chegaram ao ponto de interferir apenas com certas freqüências de energia que correspondiam às correntes elétricas que passavam através das sinapses nervosas. Isso é extremamente difícil (dificuldade 10), pois até mesmo para um mago não é nada fácil localizar uma variação tão pequena de freqüência, mas estudos aprofundados sobre um indivíduo podem levar a descoberta das freqüências exatas de que se necessita para levá-lo ao coma; o alvo permanecerá em coma até que o bombardeio a esta freqüência cesse. Esta variação requer mágikas de Vida.

O Adepto da Virtualidade bloqueia qualquer sinal transmitido em que deseje interferir, usando a Esfera de Forças. A maioria dos Adeptos usa esta rotina para interferir em ondas de rádio, microondas e transmissões infravermelhas. Isso exige um teste de Inteligência + Tecnologia ou Raciocínio + Investigação. A dificuldade depende da familiaridade do mago com o tipo de tecnologia utilizada:

- 10 — Totalmente estranho
- 8 — Ouviu uma vez sobre isso
- 6 — Já viu isso funcionando antes
- 4 — "Tenho um bem aqui"

Um teste de Inteligência + Computador pode substituir os outros se o aparelho alvo é um computador. Um teste de Inteligência + Medicina pode ser usado quando se tentar interferir em equipamentos médicos (ou pessoas). Teste Inteligência + Ciência se a rotina é aplicada contra um equipamento de pesquisa científica.

Uma vez que o conhecimento básico seja descoberto, um teste de mágika determina o grau de sucesso (é lógico).

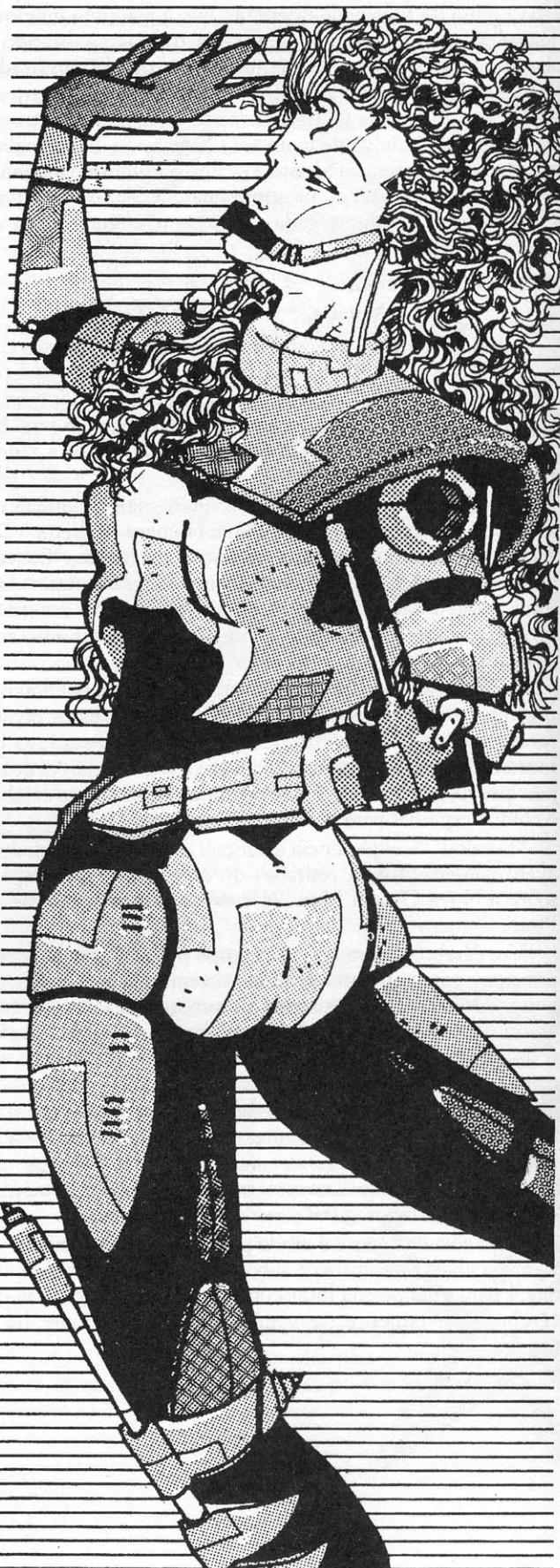
Rotinas Gerais

*Levantamos e continuamos girando
as mesmas poucas figuras;
podemos quase entender
porque eles não morrem—
mas estamos destinados apenas,
mais profunda e maravilhadamente,
a nos segurar ao que era uma vez
e sorrir: talvez um pouco mais claramente
do que há um ano atrás.*

— Rainer Maria Rilke, "Tanagra"

Fio de Ariadne (• Mente, • Correspondência)

Os Adeptos da Virtualidade criaram o uso mais recente para esta antiga rotina, em que um mago fixava qualquer



localização espacial em particular na sua mente, e então jogava uma linha mental, memorizando seu avanço no espaço. Desta forma, um mago pode memorizar o padrão de qualquer labirinto, interseção de estradas ou rotinas para estabelecer seqüências de tabelas de fluxo de realidade virtual. É claro que os pontos de referência podem mudar no caminho de volta e podem surgir obstruções, mas o mago não será confundido por quaisquer ilusões ou desvios no caminho conhecido.

Usado em conjunto com o Passo de Sete Léguas, o Fio de Ariadne garante um retorno ao local anterior até mesmo com o menor grau de sucesso, embora haja Efeitos para anular isso...

Detectar o Portal dos Sonhos

(• Correspondência, • Espírito)

Os Oradores dos Sonhos usam esta rotina para inspecionar as proximidades, em busca de locais onde a película é mais fraca. Isso é especialmente importante no interior da cidade, onde um Orador dos Sonhos pode detectar que o portal da Biblioteca Pública (construída por maçons) tinha uma película de 3, comparada ao 5 das regiões ao redor, enquanto a selva de brinquedo no parque municipal pode ter uma película de 2 num canto específico. Na verdade, mais do que uma rotina, isso é um teste de Percepção + Consciência para perceber estas características. No entanto, um teste de mágika ainda é necessário para ampliar a consciência do mago.

Localização Primordial

(• ou •• Correspondência, • Primórdio)

A velha piada das imobiliárias é que as três coisas mais importantes para se vender uma casa são localização, localização e localização. Os magos conhecem a importância da localização, e os locais mais valiosos em qualquer área são os pontos de concentração de energia mágica chamados de Nodos. Assim como as junções temporais freqüentemente se unem em momentos de transição e no meio de certos ciclos, os Nodos costumam aparecer nos limites e nos centros. A extremidade de uma floresta pode ter um, e o centro outro. A parte mais profunda do mar azul tem um terceiro, enquanto um ponto mais acessível se forma no litoral, que está em constante transformação. Falando de um modo geral, eles se concentram no centro e nas transições de elementos.

No Oregon, uma das paisagens (e locais) mais espetaculares são as Quedas de Multnomah. Atrás da cortina de cachoeiras está uma gruta, e no seu centro, logo acima do nível da água, há uma pedra em forma de altar. Se você ficar de pé sobre a pedra, o vento sopra borrifos de água da cachoeira no seu rosto, enquanto a montanha está exatamente acima da sua cabeça. Este é um antigo local sagrado, o encontro da água, do vento e da terra. O Nodo está ali, apesar dos turistas pouco saberem ou se preocuparem em encontrar o lugar. O ponto de transição forma o Nodo, a interseção de linhas de força mágica.

As lendas ocidentais se referem a estas trilhas de energia como linhas de poder, enquanto as tradições orientais se referem a elas como Trilhas do Dragão. Trilhas Yin seguem o curso de vales e locais baixos no solo, enquanto trilhas Yang seguem os cursos de montanhas e morros. Uma desfiladeiro entre dois vales iria conter um Nodo primordial, embora o local exato dependesse de características geológicas secundárias. Desfiladeiros também são áreas de muitos ventos e atividades geológicas (que podem ser formadas por falhas tectônicas).

Contudo, os Nodos mudam, assim como os elementos, e a influência dos humanos pode afetar uma mudança na posição de um Nodo. Por exemplo, alguns dos locais mais carregados magicamente são encruzilhadas. O folclore diz que fantasmas, espíritos, demônios, vampiros e bruxas se dirigem até as encruzilhadas em busca de poder (especialmente no momento crítico da meia-noite). O poder é óbvio e o Nodo numa encruzilhada é bem delimitado. A energia e estresse psíquicos envolvidos com as estradas mantêm as linhas de poder existentes em locais fixos, ou faz com que novas sejam formadas (ou as antigas mudem de lugar). A energia da Força Primordial em excesso é coletada nessas encruzilhadas, formando o Nodo.

Usando a rotina Localização Primordial, os magos podem encontrar o local preciso de um Nodo e podem testar Percepção + Consciência para perceber Nodos criados espontaneamente quando eles aparecerem.

Queimar (•• Forças, • Entropia)

Localizando aleatoriamente as partes delicadas de circuitos elétricos ou chips de circuito integrado, o mago pode criar ou direcionar cirurgicamente um pequeno surto de energia e fazer com que o aparelho não funcione sem destruí-lo totalmente. Isso interrompe as funções do aparelho durante um turno para cada sucesso. (Observe que aparelhos tecnomágicos normalmente possuem um Arete ou contramágika para resistir a isso.)

Aura Mágika (•• Mente, • Primórdio)

As mágikas de um mago são tão distintas quanto sua letra ou impressões digitais. Com esta rotina, um mago pode examinar um trabalho mágiko e obter informações sobre a personalidade e identidade do mago que o realizou, incluindo as técnicas e afiliações do operador. Com um teste de Percepção + Consciência, ele pode tentar compará-lo aos trabalhos mágicos ou auras de outros magos que ele conheça. Às vezes, isso é muito fácil, pois alguns magos que conhecem esta rotina (normalmente a Ordem de Hermes) utilizam-na para ostentar como que um selo elaborado no final de todos os seus trabalhos. Estas características são visíveis para aqueles que estiverem procurando apenas com o primeiro ponto de Primórdio, embora seja necessário usar Mente para detectar a personalidade por trás da mágika. Os Vazios referem-se a esta técnica como "colocar uma etiqueta," e às vezes rabiscam grafites psíquicos sobre as coisas por simples diversão. Estes selos e etiquetas são vistos facilmente na Umbra.

Se um mago deseja ocultar sua identidade como autor de um Efeito em particular, ele pode testar Raciocínio + Furtividade contra a dificuldade do Efeito que se tenta fazer. Sucessos parciais irão deixar características indeterminadas ou manchadas. Se um mago deseja falsificar uma característica de outro mago, ele precisa testar Manipulação + Expressão com a dificuldade do Efeito que está sendo lançado, além de penalidades adicionais por falsificar as impressões de magos ou técnicas de outras Tradições com os quais não seja familiar. Os Verbena e os Adepts da Virtualidade usam métodos bem diferentes, e o estilo da letra mágika é igualmente diferente.

Duende Guia (••• Mente, •• Correspondência)

Esta rotina altera os sentidos de um indivíduo, fazendo com que ele se perca facilmente, seguindo uma trilha enquanto pensa seguir outra em sua mente. Isso é



particularmente útil para confundir perseguidores em cidades grandes, onde dobrar uma esquina errada é um acontecimento comum. Os Adeptos da Virtualidade usam rotinas similares, chamadas de **Confundir Arquivo Indicador**, trocando os rótulos de qualquer trilha, a ponto de deixar o alvo desesperadamente perdido.

Garras (••• Vida, •• Matéria, •• Primórdio)

As origens desta rotina perderam-se com o tempo; sua popularidade com os Eutanatos, Verbena e Irmãos de Akasha não pode ser negada, e a Iteração X usa uma variante em seus programas de melhoria cibernetica. O mago em questão estende os ossos dos seus dedos através da pele, endurece-os formando garras duras como aço e alimenta as lâminas resultantes com energia Primordial. O resultado, uma luva de lâminas brilhantes, é extremamente vulgar, mas muito eficaz numa luta pesada e prolongada.

As garras permitem que o mago cause Força +2 de dano agravado, com uma dificuldade de 6 nos testes para acertar. As garras duram dois turnos para cada sucesso obtido e drenam uma Quintessência do suprimento do mago para cada golpe bem-sucedido.

Paradigma de Pigmaleão

(•••• Matéria, ••• Vida, •• Primórdio, •• Espírito)

Esta rotina foi supostamente desenvolvida por um mago antigo, Pigmaleão, numa tentativa de criar outro ser que compreendesse sua concepção bizarra da Realidade. Trabalhando com marfim e ouro, Pigmaleão transformou a matéria num recipiente para um ser espiritual. O resultado da experiência de Pigmaleão foi um familiar que ele chamou de Galatea (veja o Livro Três para as regras sobre familiares).

Dizem que Pigmaleão procurou originalmente criar uma comunidade inteira desta espécie de familiares, mas protegeu Galatea com tanta inveja que não podia conceber a idéia de outra criatura que o distraísse do seu elo com Galatea. No entanto, alguns magos afirmam que Galatea logo tornou-se a personalidade dominante no relacionamento, e simplesmente disse a Pigmaleão que o abandonaria se ele criasse outro golem. Estes magos também insistem que Pigmaleão entrou num Silêncio profundo quando Galatea eventualmente se cansou desta realidade. A verdade é uma questão para debate, mas as lendas afirmam que Pigmaleão tornou-se extremamente poderoso após a criação de Galatea.

O número de sucessos determina o nível de poder máximo do familiar que o corpo preparado é capaz de manter. Entretanto, o mago ainda está limitado às suas próprias capacidades para atrair um familiar poderoso. Para criar um familiar a partir de um corpo vivo, veja a descrição da Esfera da Vida (Mago, páginas 200 a 203).

A Dama Venenosa (•••• Vida)

Os Eutanatos foram os pioneiros desta rotina, que é uma das formas mais pérfidas de assassinato. Depois de conferir imunidade a um veneno determinado, o mago impregna um indivíduo com a toxina, de tal forma que ela saia dos seus poros e seja exalada com cada respiração. Isso dura um número de meses igual ao de sucessos; cinco ou mais sucessos tornam isso permanente. Embora a dama oferecida a Alexandre, o Grande, seja um exemplo clássico, o alvo não precisa ser uma

dama, e o veneno não precisa ser a beladona, embora os Vazios que tenham aprendido esta rotina a considerem elegante.

Canto de Orfeu

(•••• ou ••••• Vida, •• Matéria, •• Primórdio, •• Tempo, •• Espírito)

Os Oradores dos Sonhos dizem que Orfeu amava tanto sua mulher, Eurídice, que viajou para o mundo inferior para trazê-la de volta. Orfeu falhou, mas outros magos foram bem-sucedidos neste Efeito. O mago precisa ter o corpo à mão, restaurar o padrão fragmentado, reviver o corpo e invocar o espírito de volta para sua casca mortal. Contudo, se a morte não foi recente, pode ser difícil contatar o espírito, e o mago pode ser bem-sucedido apenas em restaurar o corpo, mas não em devolver-lhe a alma.

Com uma pessoa falecida muito recentemente (corpo ainda reconhecível e sem partes perdidas), o Primórdio é desnecessário, enquanto magos que desejam causar uma surpresa sórdida (ou maravilhosa) em um vampiro não precisam da Esfera do Espírito, pois o espírito de um vampiro já está lá para reviver o cadáver (a não ser que tenha sido vendido ou roubado...). A Esfera do Tempo é necessária apenas se o corpo estiver perdido, em cujo caso o quinto nível de Vida precisa ser usado, enquanto o segundo nível de Matéria é desnecessário. A dificuldade desta rotina freqüentemente depende das circunstâncias em que as Esferas são usadas. Observe também que a ressurreição pode não ser permanente. Os Narradores podem (ou melhor, devem) tornar esta rotina tão difícil quanto desejem.

Crônicas inteiras podem ser baseadas na tentativa de usar esta rotina com sucesso. Afinal de contas, há forças que atacam magos que tentam mágicas tão imprudentes, e podem haver consequências muito severas ou bizarras para os magos que fracassarem. (Conhece a história da Pata do Macaco?)

Chamar os Esquecidos

(••••• Vida, •• Primórdio, •• Espírito)

Esta rotina foi criada originalmente pelos Desauridos, mas desde então ganhou uma certa popularidade entre os magos da Tradição. Chamar os Esquecidos permite que um mago invoque uma criatura mítica. Embora provavelmente o animal ficará grato pela invocação, o mago não tem controle sobre a criatura mítica, exceto na hora de decidir qual criatura irá aparecer.

Embora haja riscos óbvios envolvendo o Paradoxo, os magos aprenderam que invocar um dragão para esta realidade enquanto se luta contra a Tecnocracia provavelmente irá pelo menos dar tempo para que o mago escape enquanto a Tecnocracia tenta restaurar a ordem. Cada sucesso no teste permite que a criatura invocada mantenha sua presença tênue na realidade durante um turno.

Mágicas de Espírito invocam o espírito (se tudo der certo!) apropriado da Umbra, enquanto as Esferas de Vida e Primórdio constróem um corpo para o espírito habitar. Sem Forças ou outras Esferas, a criatura só tem poderes físicos. Um dragão, por exemplo, não poderia voar ou cuspir fogo sem mágicas adicionais.

Rotinas de Dô

Se uma pessoa procura desemaranhar a sensação da rede em que está presa, ela descobrirá que o encanto de tudo consiste, na minha opinião, no ritmo energético.

— Percival Lowell, *Occult Japan*

Embora os Irmãos de Akasha sejam os únicos praticantes modernos do Dô na sua forma original, as lendas falam que antigamente todas as pessoas, Adormecidos e Despertos, praticavam o Dô — não como uma arte meditativa especializada, mas simplesmente como o “Caminho” que seguiam em suas vidas. Isso pode ser considerado como a Idade Mítica do Oriente. Os heróis destas eras demonstravam feitos não apenas de habilidade marcial, mas ações físicas e mentais super-heróicas que só poderiam ser consideradas mágicas hoje em dia. Embora isso geralmente seja atribuído à prática do Dô, o tecido da realidade permanece muito mais mutável no Oriente. As idéias ocidentais da Tecnocracia chegaram tarde a esta parte do mundo, embora suas fundações possam ser encontradas nas éticas de perfeição da filosofia chinesa.

Poderes miraculosos foram atribuídos aos mestres de artes marciais. Lendas sobre seus feitos foram passadas ao longo da História virtualmente sem alterações ou exageros, preservadas na literatura, dança e, mais notavelmente, na evolução da ópera de rua chinesa para os filmes modernos de arte marcial. Embora o público ocidental costume considerar estes filmes como absurdos, eles podem ser vistos como representações precisas do que um Irmão de Akasha avançado pode ser capaz de fazer em combate.

Os Efeitos mágicos abaixo podem ser usados apenas com certas manobras de Dô. Ao contrário das manobras especiais (Livro Três), estes poderes são Mágicas Verdadeiras, e estão sujeitos às regras normais de Quintessência e Paradoxo. A maioria é extremamente vulgar, mas razoavelmente tradicionais. Dependendo das circunstâncias, o Narrador pode considerar como coincidentes muitos dos Efeitos extravagantes, se o cenário for apropriado (um torneio de artes marciais, uma vila chinesa remota, cinemas noturnos, etc.).

Punho do Dragão

(••• Vida, •• Primórdio, às vezes ••• Forças)

Manobra exigida: Soco ou Chute

Esta rotina é creditada ao Caçador D, que lutou com determinação contra uma praga de vampiros que varreu suas terras. Percebendo que suas habilidades de Dô causavam pouco dano permanente aos mortos-vivos, Caçador D concentrou seu Chi nas mãos e nos pés, fazendo-os brilhar com o poder concentrado que queimava os sugadores de sangue feridos.

Canalizando o Chi Primordial atrás de seus golpes, o mago pode causar danos agravados com seus ataques de Dô. Uma variação desta técnica faz os punhos do mago literalmente explodirem em chamas, queimando seu alvo, mas não a si próprio. Este ataque vulgar permite que o mago acrescente um dado extra ao seu dano. Ambos os ataques gastam uma Quintessência para cada golpe certeiro, à medida que a energia é descarregada contra o alvo.



Grito da Coruja

(••• Mente, ••• Entropia)

Manobra exigida: Kiai

Muita coisa na filosofia das artes marciais envolve evitar completamente o conflito físico, e poucos personificaram melhor este princípio do que Nachiba, que passou por trinta e seis batalhas e setenta e dois desafios pessoais sem nunca golpear alguém.

Ao ampliar seu Chi desta maneira, o Irmão pode atordoar psicologicamente um número de oponentes igual ao seu Vigor + Intimidação, tornando-os incapazes de agir por um número de turnos igual ao número de sucessos.

Brado Incisivo

(••• Matéria, ••• Entropia)

Manobra exigida: Kiai

Lendas folclóricas falam sobre Cheng Sa, o Lenhador Vingador que se oferecia para cortar toras em troca de milho, e então carregava a madeira para a floresta e emitia uma série de gritos agudos. Depois, a multidão reunida ficava maravilhada diante da pilha de lenha e se perguntava como ele teria feito aquilo sem um machado.

Ao ampliar seu Chi desta maneira, o Irmão pode fragmentar objetos. Nem todos os objetos são afetados da mesma maneira; duplique os sucessos do teste do efeito mágico para determinar a Força efetiva de fragmentação. Um sucesso permite que o Irmão quebre vidro, enquanto podem ser necessários três ou mais sucessos para quebrar uma parede ou porta pesada.

Punho Longo

(•••• Correspondência, •• Primórdio)

Manobra exigida: Soco

Um soco não é mais apenas o impacto que pode ser desferido numa distância equivalente ao comprimento do braço, mas sim projetado através do espaço além dos limites corporais. Estudiosos militares astutos perceberam que o Monastério Shaolin não foi derrotado pelo exército manchu até que o general Kwai Chien ordenou que suas tropas atacassem numa formação confusa, ao invés da ordem tradicional em fileiras retas.

Ao canalizar a força do seu Chi através de um soco, o Irmão pode atacar um alvo adicional por cada sucesso. Esta rotina causa dano normal de Forças (sucessos vezes 3), não o dano habitual do soco. O Punho Longo também pode ser usado para socar um alvo a uma certa distância (alcance igual a 3 metros por nível de Dô), ou socar "através" de objetos ou pessoas no meio do caminho, como paredes, portas de carros, aliados, etc., sem as afetar (+2 de dificuldade). O soco só pode viajar em linha reta, portanto alvos múltiplos precisam estar localizados diretamente um atrás do outro.

Chute do Dragão Voador

(•••• Forças, • Correspondência)

Manobra exigida: Voadora

O Sutra da Pedra relata que Yu Fong iniciou esta manobra no seu monastério no Himalaia para chamar com sucesso a atenção de Wao Mu Ling quando o venerável ermita emergiu da gruta de Thrang no Monte Taishan, a mais de cento e

setenta quilômetros de distância, para seu gole de água e ar puro anuais. Isso pode, obviamente, ser um pequeno exagero...

O Irmão pula no ar executando uma voadora normal e permanece voando até atingir o alvo, mesmo que isso envolva

vários minutos de viagem através dos campos, desde que o alvo pudesse ser visto quando o chute começou e o mago viaje em linha reta. O dano é igual ao número de sucessos vezes 3. Sim, isto é muito vulgar.

Talismãs



*Grite se quiser, mas isso não irá adiantar.
Eu, por exemplo, escolheria opções mais brandas.*
— Jethro Tull, "Flying Colours"

Os Talismãs apresentados aqui são construídos de acordo com as novas regras apresentadas no Livro Três. A quantidade de Quintessência apresentada é o máximo que o item pode conter; Talismãs "encontrados" podem ter muito menos. Aconselha-se que os Narradores utilizem os Talismãs com cautela; lembre-se que eles estão presos a Efeitos específicos, não a mágikas de Esferas gerais. Aconselha-se que os jogadores usem Talismãs como ferramentas para a narração, não como destruidores do mundo.

Talismãs são muito mais do que "rotinas num pacote"; eles são objetos impregnados com a essência Primordial da criação e moldados pela realidade esculpida. Eles *não* são comuns, nem mesmo entre a Tecnocracia. Os magos respeitam os Talismãs como o produto de trabalho árduo, visão e poder. Estas ferramentas mágicas nunca devem ser desprezadas.

O número de pontos refere-se ao nível geral de poder de um Talismã, e *não* ao total de pontos que custaria para se ter um. Narradores que desejem calcular o custo em postos para um Talismã devem consultar a página 110.

• • Noz Dourada

Arete 3, Quintessência 10

Este Talismã é uma noz grande com uma coloração vívida de âmbar que brilha com uma luz forte. Quando um mago segura a noz com força na sua mão e concentra sua vontade numa planta em particular, ele pode invocar os poderes da vida para extrapolar os mecanismos de crescimento da mesma.

A área de superfície da planta, especialmente as folhas e raízes, ficarão cheias de Quintessência, e serão capazes de extraír nutrientes muito mais rápido do que normalmente seria possível. As células se duplicam numa velocidade muito maior.

Os Verbena costumam utilizar Nozes Douradas na manhã ou noite antes de cerimônias místicas para se assegurarem de que as plantas com flores estarão floridas. Eles também podem usar os poderes do Talismã para fazer com que as plantas produzam uma colheita maior, aumentando tanto o número de floradas bem-sucedidas quanto o tamanho de frutas e vegetais individuais. Um mago concentrando sua vontade durante alguns minutos pode fazer uma semente germinar, passar pelos "dias" perigosos do crescimento e fortalecer-la até que ela forme uma planta saudável, que certamente irá

alcançar a idade adulta. Também pode-se fazer com que árvores criem novos galhos, e pode-se fazer com que plantas com crescimento rápido, como o bambu, cresçam vários metros instantaneamente.

• • Licantroscópio

Arete 3, Quintessência 15

O Licantroscópio foi criado para rastrear lobisomens, chamados polidamente de "Garou." Usando a Esfera da Vida e do Espírito para procurar as características conhecidas dos lobisomens, o Licantroscópio apresenta leituras mais elevadas na direção aproximada do lobisomem que esteja mais perto. Há um medidor na caixa com uma agulha que indica a intensidade e uma luz que pisca para avisar quando o cientista estiver perigosamente perto do Garou em questão. Há variações para detectar vampiros, aparições e fadas.

Este aparelho acrescenta 2 dados adicionais a qualquer teste de Percepção + Consciência para detectar o ser em questão.

• • Contas de Oração

Arete 4, Quintessência 20

A Irmandade de Akasha é conhecida principalmente pelas suas artes marciais devastadoras e seus poderes superiores da mente. No entanto, a Irmandade sempre foi uma organização pacífica. Ao longo da história, os Iniciados da Irmandade de Akasha usaram estes Talismãs para manter a paz ao seu redor.

As Contas de Oração geram paz ao irradiar pensamentos de serenidade; isto é o segundo nível da Esfera da Mente trabalhando ao projetar pensamentos na mente das outras pessoas. Enquanto o Irmão segura as contas, ele também é capaz de sentir toda a vida animal na área ao seu redor através da Esfera da Vida. Se o Irmão parar de se mover, a maioria dos animais o deixará completamente em paz (embora um tigre faminto não irá embora!). A Irmandade deseja que todos sigam seu fluxo natural, mas fazer com que alguém fique em paz é uma alternativa melhor do que usar o Dô para surrar totalmente alguém ou algo até que este aceite a não-agressão.

• • • Corda de Três VENTOS

Arete 4, Quintessência 20

Esta é uma mágika Verbena tradicional. Uma especialista em particular, chamada de "esposa da tempestade," usa um bule ao invés de uma caldeirão e assopra um vento, prendendo um espírito dos ventos numa corda com um nó. Quando o nó for desfeito, o espírito é libertado e irá soprar um vento em qualquer direção que o mago escolha. Tradicionalmente, estas cordas terão três nós, o primeiro segurando o vento calmo do oeste, o segundo segurando um vento mais forte do leste e o terceiro segurando um vento furioso do norte.

••• Leque de Kang Wu

Arete 5, Quintessência 25

Kang Wu, um ávido mago guerreiro, tinha uma reputação terrível como aruaceiro. Para ocultar suas armas, ele tinha um talismã criado para adequar-se às suas necessidades.

Este leque de seda de aparência simples tem o poder do terceiro nível da Esfera da Mente. Através da utilização do Efeito Esculpir, Kang Wu era capaz de converter o leque em qualquer arma branca que ele imaginasse. Além disso, o leque tem o poder do segundo nível da Esfera de Forças; o leque pode tornar-se magneticamente atrativo ou repulsivo. A propriedade final do leque era sentir a Quintessência com o primeiro nível da Esfera de Primórdio.

Durante batalhas muito longas, Kang Wu não apenas transformava o leque de uma arma para outra, como também o utilizava para encontrar os itens que o mago inimigo possuísse que estivessem cheios de Quintessência (Talismãs, fetiches, Sorvo, etc.). Uma vez localizados, Kang Wu removia estes objetos do seu oponente. Ele derrotou muitos magos desprevenidos desta maneira.

••• Óculos de Leitura Dinâmica

Arete 3, Quintessência 15

Use este Talismã enquanto estiver lendo e comece imediatamente a absorver as informações. A mente é abalada por um impulso para memorizar, as informações são jogadas no cérebro parágrafo por parágrafo ao invés de palavra por palavra, e o tempo é dilatado para que todo o livro seja lido quase que instantaneamente.

O tamanho do livro e o nível de complexidade das informações irão determinar a dificuldade para a compreensão e o período de tempo necessário para "ler" o texto.

••• Emplastro dos Antigos

Arete 3, Quintessência 15

Estes pedaços de pano tratados com um método especial foram desenvolvidos pela Irmandade de Akasha para curá-los rapidamente em momentos de grande urgência. O Talismã é ativado quando aplicado diretamente no ferimento. Primeiro, o emplastro analisa a área ferida e determina o que precisa ser feito para curar o problema. Em seguida, a Esfera do Primórdio canaliza a energia na área ferida. Quando o ferimento começa a misturar-se à Quintessência, a Vida é usada novamente para realinhar o Padrão de Vida da pessoa de volta ao seu estado natural.

••• Controle Remoto Mestre

Arete 4, Quintessência 20

Este Talismã é criado para controlar qualquer tipo de máquina que possa ser ativada por controle remoto. O Talismã determina o método de transmissão de informação — elétrica, eletromagnética, etc. — e cria sinais para ativar o aparelho.

A legenda no topo do controle remoto transforma-se à medida que o Talismã é ativado para designar todas as funções disponíveis para o aparelho acessado.

••• Tônicos e Poções

Arete variável, Quintessência variável

Estas misturas herbáceas ou alquímicas possuem uma variedade de Efeitos, para serem usados um de cada vez. Os mais comuns são remédios que previnem uma ou outra

doença. Os mais úteis são aqueles que curam doenças. Também há tópicos que aumentam atributos temporariamente. Por uma questão de segurança, muitos contêm Efeitos mágicos coincidentes, pois estes elixires podem ser usados por Adormecidos assim como por Despertos. Um Efeito de Vida, até o terceiro Nível, pode ser contido em cada poção.

••• Elo com os Lobos

Arete 4, Quintessência 20

O Talismã permite que o mago tome a forma de um lobo. À medida que o seu Padrão de Vida é realinhado para transformá-lo um lobo, o mesmo acontece com o seu processo de pensamento. Este Efeito irá enganar lobos e Membros ou Garou desprevenidos, pois o mago é, para todos os propósitos práticos, um lobo. O Talismã funde-se à forma de lobo durante a transformação; no entanto, nenhuma roupa ou outros itens podem ser transformados junto com o mago.

••• Carta Branca

Arete 5, Quintessência 20

Este é um dos mais estimados Talismãs dos Adeptos da Virtualidade, embora objetos similares tenham sido feitos por outras Tradições ao longo dos séculos. A **Carta Branca** é um pequeno cartão de crédito em branco com uma tarja magnética na parte de trás. Quando inserido num caixa eletrônico, caixa registradora, trava eletrônica e assim por diante, ele funcionará como uma chave mestra, levando a máquina a saudar quem quer que seja, dando ao usuário todo o dinheiro disponível até o limite regular de transações ou qualquer acesso que normalmente seja permitido, e apagando em seguida a operação dos registros da máquina.

Quando apresentado a um ser vivo, a **Carta Branca** aparece ser uma carteira de motorista, um cartão de biblioteca ou qualquer outra forma de identificação que o observador estava esperando, mostrando o nome da pessoa que o mago diz ser. A **Carta Branca** em si possui um Arcano de 5, caso as pessoas tentem lembrar o nome nela, embora não proteja o rosto do mago. Gastar um ponto de Quintessência permitiria que o cartão funcionasse por uma cena.

••• Mão da Glória

Arete 5, Quintessência 25

Um dos Talismãs medievais mais famosos, a **Mão da Glória** também é um dos mais poderosos. O Talismã é uma mão mumificada que foi retirada de um homem enforcado e então imbebida em diversas ervas, resinas e na gordura do homem morto. A Mão é acesa enquanto se diz o seguinte encantamento: "Mão da Glória, Mão da Glória! Deixe que aqueles que dormem durmam. Deixe que aqueles que estão despertos despertem." Então, a Mão torna-se um candelabro de cinco dedos com uma chama azul; a luz que ela emite realça passagens de palavras mágicas sendo estudadas, enquanto impede que o mago durma durante uma leitura maçante além de impedir que outras pessoas que estejam na mesma casa acordem com os cânticos à meia-noite (além de impedir outras interrupções subsequentes).

Entretanto, o último Efeito da **Mão da Glória** é o mais famoso e poderoso: qualquer um que vir a mão queimando ficará paralisado pela fascinação até que a visão seja obstruída

ou até que a Mão se apague. Magos, vampiros e outras criaturas Despertadas podem gastar um ponto de Força de Vontade para quebrar esta fascinação, mas mortais normais são aprisionados pela luz mágica da Mão. Leite é a única substância que irá apagar este Talismã horrendo uma vez que ele tenha sido aceso. (A simbologia disso pode ser explicada pelos Verbena e Nefandi que criaram estes artefatos.)

•••• Tatuagem dos Nove Dragões

Arete 5, Quintessência 30

Desenvolvida pela Irmandade de Akasha (com variações usadas pelo Culto do Êxtase e pelos Oradores dos Sonhos), este Talismã é formado e dotado de poder diretamente na superfície da pele do Iniciado através de uma processo místico de tatuagem conhecido por poucas pessoas. Embora haja rumores de que as tatuagens mantenham seu poder após a morte do Irmão, poucos ousariam ofender a Irmandade de Akasha tentando usar a pele de um Irmão como Talismã.

À medida que as tintas da tatuagem impregnavam a pele do Irmão, os Padrões que constituem os poderes inerentes a Esferas específicas de mágika são tecidos na carne do indivíduo. Estas tatuagens não estão estagnadas, mas quando ativadas, movem-se ao longo do corpo numa seqüência repetitiva muito lenta.

As tatuagens funcionam para detectar vida nas redondezas, seja no Reino físico por meio da Esfera da Vida ou na Umbra por meio da Esfera do Espírito. As três tatuagens de dragões vermelhos se movem pelos braços e pelo rosto do Irmão. Os dragões, agora adornando os antebraços, começam a urrar e movimentar as suas línguas na direção das formas de vida detectadas. Se a criatura detectada estiver no Reino as asas do dragão ficam próximas ao corpo. Se a criatura estiver na Umbra, o dragão irá abrir as asas. Normalmente, o dragão no braço direito corresponde ao Reino de Tellurian enquanto o do braço esquerdo corresponde à Umbra.

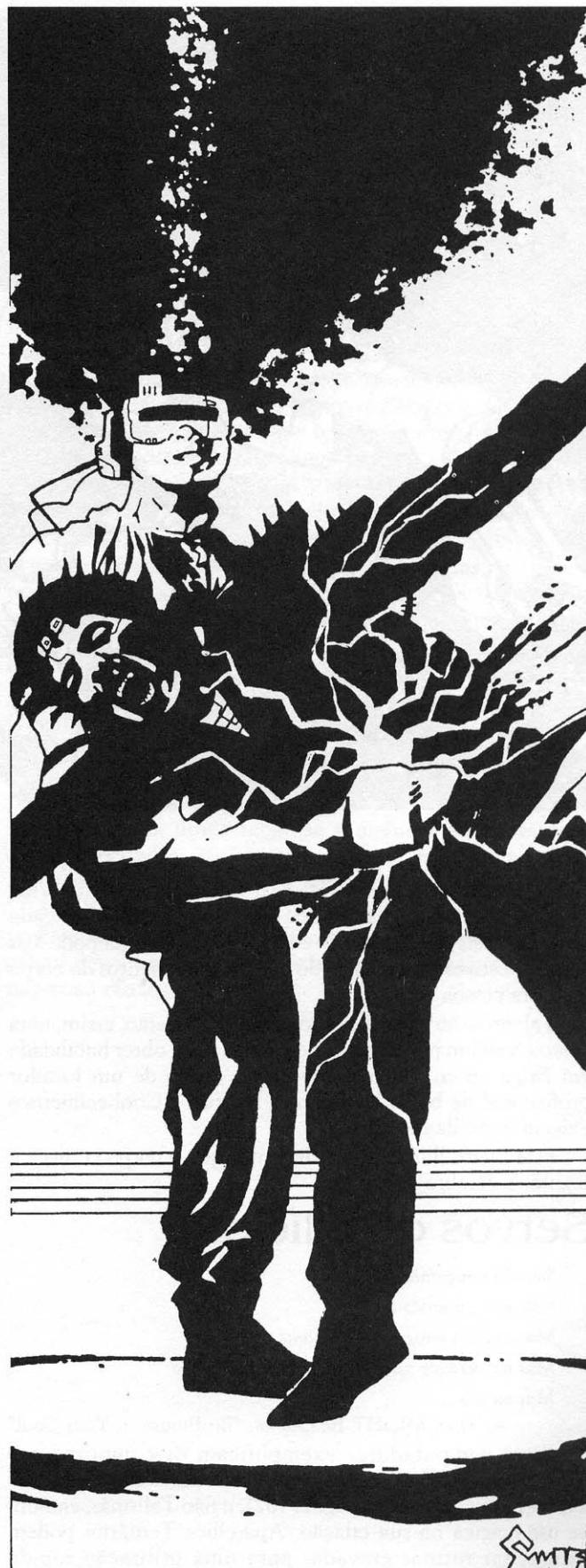
As tatuagens dos dragões verdes ajudam o Irmão a manter a ordem dentro de si diminuindo o nível de Entropia nos arredores. Um dragão verde cobre as costas do Irmão com suas asas abertas, enquanto o segundo cobre o peito do mesmo modo. O terceiro dragão verde corre ao longo do corpo e cospe fogo em qualquer fonte de entropia. O Irmão simplesmente estica seu braço na direção de eventos Entrópicos e a utilização da Esfera da Entropia pelo terceiro dragão verde irá aumentar a quantidade de ordem presente (**Controlar Probabilidade**).

As tatuagens dos três dragões brancos funcionam para abrir um portal para a Umbra que o Irmão possa atravessar. Estes dragões possuem o conhecimento do terceiro nível da Esfera do Espírito e permitem que o Irmão alcance a Umbra uma vez que tenham migrado como um grupo para o peito do Irmão. Com suas caudas enroladas juntas e suas garras estendidas, eles rasgam lentamente seu caminho para a Umbra através da Película.

•••• Aparelho de Transferência de Pensamento

Arete 6, Quintessência 30

Este grande Talismã tem o tamanho aproximado de meio cômodo. Ele possui duas cadeiras grandes e capacetes de metal que se encaixam sobre a cabeça de dois indivíduos. À medida que o Talismã é ativado, os cérebros dos dois indivíduos são





literalmente teletransportados através da Esfera da Correspondência. Os cérebros são trocados. O Padrão de Vida de cada indivíduo é alterado. Embora o cérebro de cada indivíduo esteja no corpo do outro, cada um ainda pode agir como se estivesse familiarizado com os movimentos do corpo da outra pessoa.

Talentos são específicos do corpo em questão, assim, uma pessoa com um pouca perícia em Briga pode obter habilidade em Briga ao colocar sua mente no corpo de um lutador profissional de boxe. Entretanto, Perícias e Conhecimentos exigem o uso da mente.

Este Efeito dura por um dia antes que o corpo comece a rejeitar o cérebro estranho.

Servos de Silício

Sou seu amiguinho

Não sou seu único amigo

Mas sou seu amiguinho brilhante

Mas na verdade não sou realmente seu amigo

Mas eu sou...

— They MIGHT Be Giants, "Birdhouse in Your Soul"

Estes computadores exemplificam os computadores Ternários dos Adeptos da Virtualidade. Estes computadores são focos únicos (Mago, página 182), e não Talismãs, embora se use mágica na sua criação. Aparelhos Ternários podem armazenar rotinas gravadas para uma utilização rápida

posterior. Computadores normais podem fazer isso, mas apenas com rotinas de primeira e segunda Esfera. Embora outros magos possam usar computadores Ternários, isso é razoavelmente difícil (+2 a +4 de dificuldade adicional) devido à complexidade das máquinas. Deve-se observar que os Adeptos da Virtualidade são muito possessivos quanto aos seus aparelhos Ternários!

Série Alfa: "O Primeiro Nome em Computadores"

A Alfa Computação cria computadores Ternários para os Adeptos da Virtualidade conectados. Obviamente, sua produção é pequena e os preços são altos, mas sua qualidade é esplêndida. O topo de linha atual da Alfa, o Alfa IX, possui um revestimento de Kevlar que permite que ele se dobre como um escudo de emergência e o protege da maioria dos danos. O IX possui um modem embutido capaz de transmitir com velocidades que vão muito além dos modems normais. Há muitos gigabytes de espaço para armazenagem nesta máquina, que possui o tamanho de uma maleta. Além disso, os Alfás possuem múltiplos processadores. Cada um contém centenas de megas de memória, permitindo que eles realizem multitarefas surpreendentes. Eles também têm uma velocidade tremenda de processamento. O Alfa IX pode ler e gravar CDs assim como disquetes comuns, e podem traduzir qualquer tipo de linguagem computacional mundana.

Um suprimento de energia interna permite que o Alfa IX funcione durante dias (ou pelo menos até que o mago sofra uma falha crítica num teste de Computador). Diversas portas

seriais e conexões embutidas permitem a interface do Alfa com praticamente qualquer outro sistema. Os Alfás também contêm sistemas multimídia completos e possuem scanners embutidos.

A principal razão para o sucesso da Alfa é a sua segurança. Alfás podem ficar sem energia, mas nunca quebram. Uma vez que um mago tenha um Alfa, ele possui um foco para sempre.

Série Elite: "O Nome Diz Tudo"

Perdendo apenas para os Alfás em popularidade, a Série de laptops da Elite possui inteligência artificial limitada, e todos vêm com Pacotes de Rede. Como uma característica adicional, existem duas facas escondidas no fundo do computador, assim o Adepto nunca está desarmado.

Os modelos da Elite respondem aos comandos de voz dos seus usuários e não possuem um teclado tradicional. Como os Alfás, eles contêm muitos gigabytes de espaço de armazenamento e uma memória tremenda. Eles também são máquinas multimídia completas com a capacidade de funcionarem como telefones celulares. Os Elite até mesmo contêm sua própria secretaria eletrônica. Os Elites podem se conectar a praticamente qualquer interface, e podem ler/gravar qualquer tipo de aparelho de armazenagem, inclusive CDs. Os Elites vêm com fone de ouvido e também possuem um estojo para cinco CDs, incluindo os de áudio.

Como uma opção. O Narrador pode permitir que a Inteligência Artificial dentro de um computador Elite tenha pontos de diversos Conhecimentos. Se o jogador desejar este tipo de IA, ele precisa gastar um ponto de Antecedente por ponto de Conhecimento no computador. O ponto é acrescentado ao próprio valor do mago, mas o valor total de um Conhecimento do mago não pode exceder 5.

Os Elites sofrem de apenas uma grande desvantagem: eles quebram com uma facilidade razoável. Se um mago obtém uma falha crítica enquanto usa um Elite, a máquina quebra. Um teste prolongado de Inteligência + Tecnologia (dificuldade 8, 10 sucessos) precisa ser feito para fazê-lo operar de novo. Uma falha crítica em qualquer ponto deste

teste significa que o mago precisa de pelo menos um dia de trabalho para consertar seu computador. Mesmo assim, os Elites permanecem populares; alguns Adeptos afirmam que "se você é bom, você não se preocupa em viver perigosamente." Para obter um Elite, compradores em potencial precisam realizar um serviço para a Cabala Elite. Alguns dizem que este serviços incluem ataques no estilo terrorista à Computação Alfa.

Computador Grandmaster:

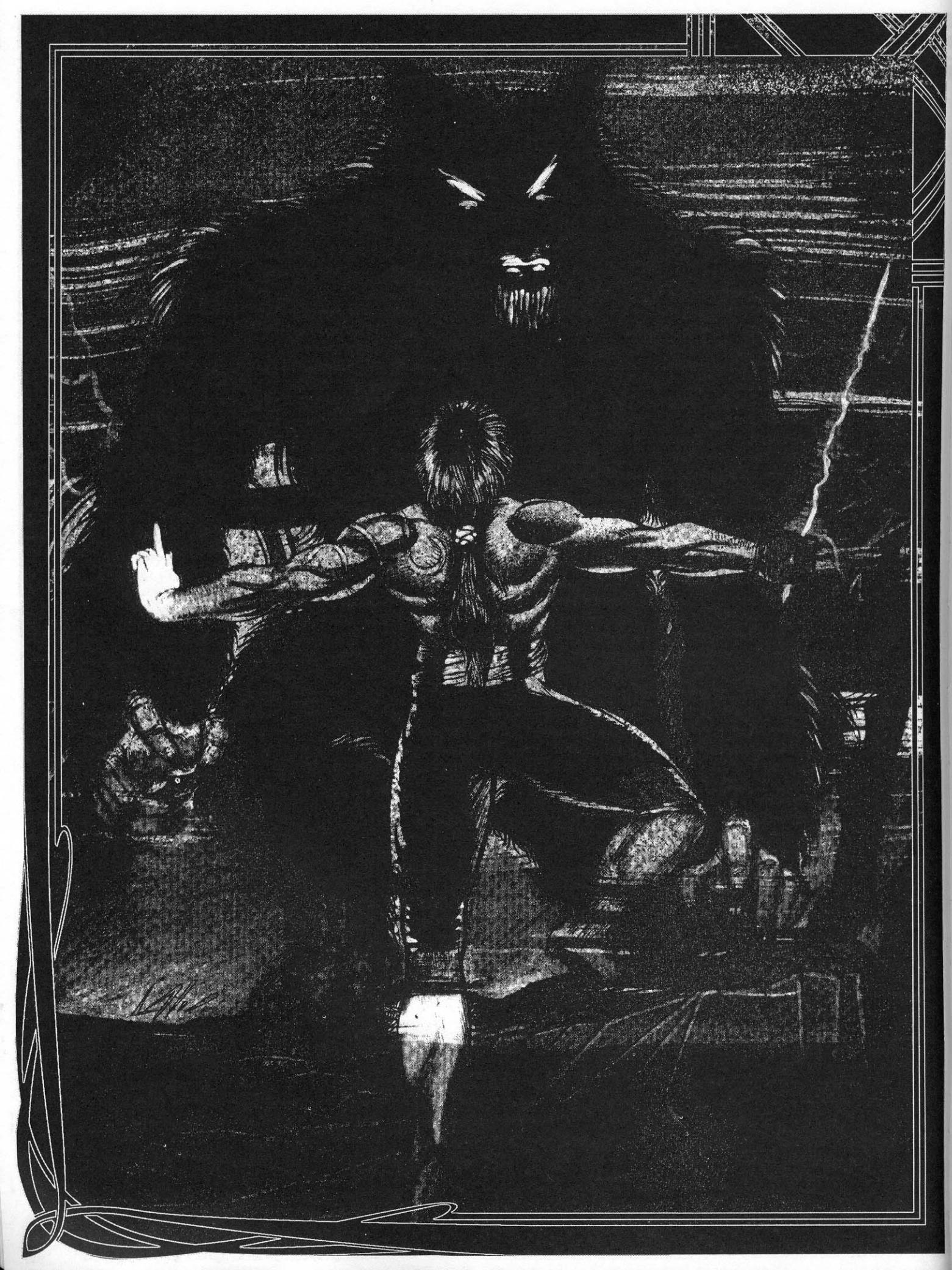
"A Chave para o Conhecimento"

A série Grandmaster de computadores provavelmente está dizendo adeus aos Adeptos. Eles são os Ternários que não são completamente portáteis. Grandmasters entram com dificuldade numa mala, pesando aproximadamente 13 quilos. Estas máquinas se dobram numa maleta grande. Alguns Adeptos brincam dizendo que os Gradmasters também são uma ótima arma para se bater em alguém.

Uma Capela de Adeptos da Virtualidade fabrica dois tipos de Gradmasters: o Cavaleiro Branco e o Grandmaster-1000. O Cavaleiro Branco possui diversos terabytes de espaço de armazenamento, sendo maior que os Alfás, e realiza praticamente todas as funções que um Alfa IX faz. Embora não tenha um interface tão boa com outras máquinas e não tenha uma camada de Kevlar, o Cavaleiro Branco contém uma impressora laser colorida rápida e de ótima qualidade.

O Grandmaster-1000 tem as mesmas características do Cavaleiro Branco, com uma função adicional. Cada Grandmaster-1000 possui um Talismã de nível 4, o **Macro Teclado Mágico** (Arete 7, Quintessência 30). O usuário prepara um Efeito mágico e o lança no teclado. Então, ele determina uma única tecla ou seqüência de teclas que, quando apertadas, irão liberar a mágica. Quando o mago usa as mágikas armazenadas, o Paradoxo é determinado.

Infelizmente, a série Grandmaster tem os mesmos problemas de quebra que os Elites. Nos últimos anos, alguns magos devolveram modelos Grandmaster-1000 porque "eles não eram tão legais."



Livro Cinco: Parábolas

Os sistemas mágicos são metáforas muito elaboradas, e não verdades... O valor das metáforas mágicas é que, através delas, somos capazes de nos identificarmos e de nos conectar com forças maiores... Mas se as usarmos para explicações volúveis e categorizações baratas, elas irão limitar nossa mente ao invés de expandi-la e reduzir as experiências a um conjunto de fórmulas que nos separam uns dos outros e de nosso próprio poder.

— Starhawk, *The Spiral Dance*



Mago é um jogo de histórias, de desafios enfrentados e de escolhas feitas. Embora alguns elementos destes contos, como a Quintessência ou o Avatar orientador, permaneçam abstratos, o mago que depende deles sente a força do indescritível todos os dias de suas vidas.

O Avatar é a alma, a mente, o *Eu* ou alguma outra coisa? A Busca leva uma pessoa para os Reinos espirituais, o *Eu* interior ou a uma realidade completamente diferente? A Quintessência forma o alicerce da Vida ou ela nasce da Vida? Os magos mais esclarecidos analisaram estas questões durante

séculos e não parecem ter chegado mais perto de respostas reais. Muitos argumentam que quantificar essas idéias, torná-las concretas, iria retirar a essência mágica delas, como os Engenheiros do Vácuo mapeando a mágica de locais escondidos. Portanto, é melhor investigar conceitos como o Paradoxo ou a Busca em fábulas e ler as lições nas entrelinhas do que tentar traduzi-las num texto insípido. Os enigmas da fantasia parecem ser mais educativos a longo prazo do que os fatos ríspidos e decadentes.

Histórias fornecem a orientação para a Trilha dos Despertos. Siga-as com a mente aberta e um coração investigador.

As Placas de Sinalização na Trilha do Mago



... Seu hábito inglês ciente de considerar o mundo como um ginásio moral construído estritamente para fortalecer seu caráter o leva ocasionalmente a pensar sobre seus próprios princípios frustrados quando você deveria estar pensando sobre as necessidades das outras pessoas.

— George Bernard Shaw,
Man and Superman

Mahmet,

Para sua informação, segue um trecho do *Livro dos Humores*, escrito pelo mago Hermético Livius (aproximadamente em 1352, minha tradução) e baseado livremente na tradição das fábulas animais medievais. Embora seja um conjunto datado de alegorias, ele contém pequenas verdades aplicáveis hoje em dia; leia isso e compreenda o que você irá enfrentar na Trilha à sua frente — e o que você deixou para trás.

— Porthos

CÓLERA: O Fazendeiro e o Camundongo

Moral para os Aprendizes: A fome de conhecimento corriu as pessoas destinadas à Trilha, mas um entusiasmo demais mata aqueles que se entregam a ele.

Há muito tempo atrás, numa pequena fazenda do interior, vivia um camundongo cujo único desejo no mundo era visitar a cidade. No começo da primavera, o fazendeiro, que era dono da fazenda, estava se preparando para viajar para a cidade onde compraria algumas sementes. Enquanto colocava a sela no cavalo, ele observou o pequeno camundongo subindo com dificuldade numa bolsa pequena no fundo da sua carroça.

“Ei, pequeno Camundongo! O que você está fazendo?” ele gritou.

O pequeno camundongo valente chiou, “Eu vou viajar com você para Cidade, pois parece que você está indo para lá.”

“O que você quer encontrar lá, Camundongo?” perguntou o fazendeiro, surpreso.

O pequeno camundongo, com os olhos brilhando de antecipação, respondeu, “A resposta para tudo. Certamente na Cidade deve haver alguém que justifique minha jornada, e eu pretendo encontrá-lo.”

O fazendeiro balançou a cabeça negativamente. “A jornada para a Cidade é longa. A sua Reposta vale deixar sua família e amigos aqui na fazenda?”

O camundongo respondeu, “Ela vale tanto que posso sofrer e morrer por ela, Fazendeiro. Eu faria qualquer coisa para saber a resposta para tudo.”

“Bem,” disse o fazendeiro, um pouco surpreso, “Eu não posso prometer a você a Resposta, mas você é bem-vindo para se juntar a mim, se conseguir cuidar de si mesmo.”

O camundongo acomodou-se precariamente na sacola. “Eu ajudarei você de todas as maneiras que puder!” ele declarou impacientemente.

“Então,” disse o fazendeiro, “Eu dirijo a carroça, levo a gente até a Cidade e arranjo comida ao longo do caminho, se você tirar a lama dos cascos dos cavalos, certificar-se que os pinos do eixo das rodas está no lugar e engraxar minha sela.”

“Farei isso, e até mais,” prometeu o pequeno camundongo ansioso. E foi direto ao trabalho.

Quando o camundongo terminou, o fazendeiro, que ficara observando, disse, “Você tem muito talento, Camundongo. Eu ficarei feliz de tê-lo na minha jornada para a Cidade.” Dizendo isso, ele montou o cavalo e estalou as rédeas. O cavalo começou um trote lento, e a carroça deu um solavanco para frente.

O pequeno camundongo nunca havia estado numa carroça antes e logo foi tomado pela sensação do vento soprando contra seu pelo. Ele escalou até o topo da saca, bem próximo da beira da carroça e ficou nas pontas dos pés, nariz contra o vento. Justo neste momento, a carroça passou por um sulco na estrada.

O camundongo, abalado pelo choque, caiu da carroça diretamente sobre uma poça que estava no caminho da roda. O fazendeiro, ouvindo os chiados amedrontados do camundongo, puxou as rédeas do cavalo na hora certa.

O fazendeiro gritou, “O que você está fazendo aí nessa poça, Camundongo?”

O camundongo bravo e ensopado berrou, “Você balançou a carroça e eu caí nesta poça. Você deveria ser mais cuidadoso!”

“Você não preferia estar de volta na fazenda?” disse o fazendeiro.

O camundongo respondeu irritado, “Realmente não. Mas eu preferia estar segurando as rédeas do que deixar que você continue me jogando nas poças de lama desta maneira!”

“Então tente, Camundongo, e veja como se sai.” O fazendeiro subiu na carroça e apoiou a cabeça contra a saca enquanto o camundongo subiu na sela do cavalo, pegou as rédeas e puxou-as com toda sua força. O cavalo, não sentindo nem de leve o puxão, continuou a comer alegremente a grama.

Finalmente, o camundongo disse para o fazendeiro, “Você poderia puxar estar rédeas para que possamos pelo menos começar?” O fazendeiro puxou as rédeas, e ele e o camundongo estavam outra vez a caminho.

Depois de alguma horas de viagem, o camundongo disse, “A estrada para a Cidade é muito mais longa e difícil do que eu esperava, e estou começando a sentir saudades da minha família.”

O fazendeiro sorriu. “A trilha é muito mais longa e difícil do que você imagina até mesmo agora, Camundongo, e você vai sentir ainda mais saudades da sua família. A Resposta ainda vale este preço?”

Sem hesitação, o camundongo respondeu, “Sim! Eu não a abandonaria por todas as famílias do mundo.”

Algumas horas mais tarde, eles chegaram até um morro onde a trilha descia rapidamente até um vale rochoso. Quando

começaram a descê-lo, o cavalo e a carroça pegaram velocidade, e o camundongo segurou as rédeas com mais firmeza. Logo, o cavalo e a carroça estavam fazendo as curvas na trilha íngreme rápido demais para o gosto do camundongo.

Ele puxou as rédeas, mas o cavalo continuou a correr tão rápido quanto antes. Desesperado, ele puxou as rédeas, agora a carroça balançava precariamente atrás do cavalo. O fazendeiro, que estava dormindo, acordou e subiu até a frente da carroça. Pegando as rédeas, ele fez com que o cavalo diminuísse a velocidade antes que se chocasse com uma grande pedra na estrada que certamente iria fazer a carroça e seus ocupantes capotarem.

"Camundongo, você não viu o morro íngreme e as pedras no caminho?" o fazendeiro perguntou irritado.

O camundongo respondeu, "Sim, mas o cavalo não obedecia aos meus comandos."

O fazendeiro disse, "Não é culpa do cavalo, mas sua, pois não tinha a habilidade para controlá-lo. Eu vou ficar com as rédeas, e você vai aprender a guiar um cavalo me observando."

E assim fez o fazendeiro. Quanto ao pequeno camundongo espertalhão, durante o resto do dia, e o resto da jornada, ele observou cuidadosamente o fazendeiro, prestou atenção no caminho para a Cidade e nunca mais reclamou sobre quem segurava as rédeas.

MELANCOLIA: O Peixe e a Lagoa

Moral para os Discípulos: Tome cuidado com três coisas: seu poder recém descoberto, seus inimigos que saibam usar isso contra você e, acima de tudo, você mesmo quando descobrir que não conseguirá superar nenhum dos dois.

Era uma vez uma lagoa profunda cujas águas desaguavam no mar, onde vivia um peixe que podia nadar mais rápido, mais longe e por mais tempo do que qualquer um dos seus companheiros de cardume. O peixe se gabava muito de suas habilidades para sua família e amigos, até que todos ficaram cansados de sua ostentação. Seus companheiros de cardume, que ele havia humilhado demais, queriam matá-lo, mas não ousavam fazê-lo diante de todos os outros peixes da lagoa.

Porém um dia, um dos companheiros de cardume do peixe disse, "Irmão, não acreditamos que você possa chegar antes de nós até o outro lado da lagoa. Queremos que você nos prove isso."

O peixe disse, "Eu já cheguei ao outro lado da lagoa e voltei antes de todos vocês muitas vezes. Por que eu deveria tentar de novo quando sei que vou ganhar?"

Os companheiros de cardume do peixe, que haviam antecipado sua resposta, replicaram, "Você está certo. Você é um nadador melhor do que todos nós combinados. Talvez devêssemos mudar o jogo."

"Oh?" disse o peixe, "E como vocês acham que o jogo deve ser mudado?"

Um dos companheiros de cardume do peixe respondeu, "Está vendo aquela mosca no juncos, bem acima da água?"

"Sim," disse o peixe, vendo uma mancha preta indefinida muito acima da superfície da água.

"Um de nós irá saltar da água e pegar a mosca. Para vencê-lo, você precisa saltar a mesma altura ou mais alto."

O peixe, que nunca tinha sido vencido pelos seus companheiros de cardume desta maneira, concordou. Seu





APATIA: A Tartaruga e Seu Casco

Moral para os Iniciados: A preocupação o torna mais vulnerável a golpe poderosos, mas também dá uma razão para sua vida.

Numa certa manhã, antes que clareasse, uma coruja velha e sábia descansava num galho perto de uma lagoa, pensando ser este um bom lugar para dormir durante o dia. Mais abaixo, ela percebeu que uma jovem tartaruga estava deitada no solo gelado e coberto de folhas. Primeiro, a coruja pensou que a tartaruga estivesse dormindo, pois ela não se mexia nem um pouco. Mas então ela se perguntou por que a tartaruga não recolhia seus membros para a segurança do seu casco durante a noite.

"Talvez a Tartaruga esteja apenas descansando," pensou a velha coruja. Então, alguns minutos mais tarde, "E se a Tartaruga estiver doente?" e "E se a Tartaruga estiver morta?" A coruja não podia mais ignorar a Tartaruga, e então voou até o chão ao lado dela.

"Tartaruga, você está dormindo?" perguntou a coruja.

A tartaruga levantou lentamente a sua cabeça para olhar a coruja. "Não," ela respondeu.

A coruja curvou-se para ver o rosto da tartaruga. "Você está doente?"

"Não," disse a tartaruga.

"Então, pelo amor de Deus, o que há de errado?" perguntou a coruja.

A tartaruga, indiferente, repousou a cabeça lentamente sobre o solo. "Por que você se preocuparia?"

"Porque sou sua vizinha." A coruja bateu o pé. "O que há de errado?"

competidor, que iria primeiro, nadou até o fundo da lagoa e lançou-se para cima, cada vez mais rápido, passou pelos outros peixes que haviam se juntado ao redor para observar. E com precisão, o companheiro de cardume do peixe saltou da superfície da lagoa, pegou a mosca em sua boca e então mergulhou de novo na água gelada.

O peixe estava surpreso e invejoso. Com todo poder que podia juntar, ele nadou para cima, passando pelos observadores e pulou para o ar aquecido. Ele navegava cada vez mais para cima, rumo ao sol quente de verão. Pensando que havia passado o topo do junco, ele agitou sua cauda e virou-se em direção à água.

"Eu mostrarei aos meus companheiros de cardume quem é o melhor nadador da lagoa, e eles nunca mais vão querer competir de novo!" pensou o peixe.

Mas ao invés de cair na água gelada como pensou, o peixe caiu no solo firme, na margem da lagoa. Incapaz de respirar, o peixe debatia-se, tentando se jogar outra vez para dentro da água.

"Ajudem-me!" gritou o peixe desesperadamente. Ele se debateu mais um pouco, mas nenhuma ajuda chegava. Logo, a visão sombria da morte o dominou, e ele repousou no solo quente, cansado e pronto para morrer.

Depois de esperar um pouco, seus companheiros de cardume juntaram-se na água ao redor da margem. Eles suspeitaram que o peixe saltaria tão longe e tão alto que cairia na margem, e se regozijavam, "Desculpe, mas você provou que nenhum de nós aqui é tão forte ou rápido o suficiente para salvá-lo. Mas pelo menos você venceu."

O peixe se esforçou mais uma vez, mas sem esperanças, e logo morreu na margem da lagoa.

Olhando para a lagoa, que estava começando a congelar com o toque gelado do outono, a tartaruga respondeu, "Se você quer saber, Coruja, eu lhe direi. A cobra é uma inimiga poderosa, e ela matou toda a minha família e meus amigos. Eu sou a única tartaruga que resta nesta lagoa."

A coruja ficou surpresa. "E por que você fica aí exposta para a Cobra se ela é tão perigosa?" ela perguntou.

A tartaruga bufou. "Porque eu não me importo se ela me matar — eu não tenho mais motivos para viver."

"Lógico que tem," a Coruja a encorajou. "Você precisa lutar para ajudar a lagoa, livrando-se da Cobra. Você precisa se lembrar dos seus amigos e familiares que morreram."

A tartaruga disse, "Mas como farei isso se eu não quero mais viver?"

A coruja pensou por um momento, e então respondeu, "Eu conheço uma maneira, mas você precisa confiar em mim."

A tartaruga bocejou. "Faça o que quiser. Eu não ligo."

A coruja disse, "Então eu preciso pedir que você saia do seu casco."

A tartaruga pestanejou. "Pra fora do meu casco? Por quê?"

"Ah, Tartaruga," disse a coruja, "você se preocupa com o que acontecerá com seu refúgio? Não se preocupe — eu só quero carregá-la sobre a lagoa para que você possa ver onde a Cobra está."

A tartaruga considerou a proposta da coruja, e então emergiu lentamente do conforto de seu casco para o ar gélido da manhã. "É bom que encontremos a Cobra," avisou a tartaruga.

"Não se preocupe," disse a coruja velha e sábia, "você vai encontrar seu inimigo logo, logo." Com isso, ela pegou a tartaruga em suas garras e decolou. Lentamente, ela bateu suas grandes asas brancas e levantou ambos acima das árvores e da lagoa. À medida que subiam, o sol nascia e o ar ficava mais quente.

A tartaruga olhava para baixo para a pequena lagoa e seu casco ainda menor, abandonado, muito abaixo de si, e repentinamente sentiu-se livre de um grande peso. "Coruja," disse ela, "como eu poderei agradecê-la?"

A coruja sábia respondeu, "Viva como uma coruja, sem uma casca, pois aí você irá permanecer forte, independente e livre dos fardos terrenos. Em segundo lugar, busque seus propósitos, pois neste caso você terá uma razão para permanecer deste jeito."

A coruja desceu das alturas e colocou a tartaruga de volta no chão. Ela perguntou, "Você encontrou seu inimigo?"

Então a tartaruga percebeu que a vista era tão bonita que ela se esquecera de procurar pela Cobra, "Na verdade," ela disse, "a única coisa além da lagoa e das árvores que eu lembro ter visto foi o meu casco."

"Então," a coruja velha e sábia disse, "você encontrou seu inimigo."

SANGUIS: O Leão e o Camundongo

Moral para os Mestres: Tenha esperança, mesmo diante da perda de liberdade, e mantenha um compromisso com a verdade, e você controlará sua própria vida.



Dizem que muitos anos atrás havia um leão que viva uma vida preocupada como rei da selva. Embora tivesse poucas responsabilidades e ninguém com quem se preocupar, ele precisava cuidar de si mesmo, pois a traição era comum na sua corte. Todos os animais tinham inveja dele, pois parecia que o leão tinha tudo: poder sobre os animais da selva e a liberdade para viver a vida como quisesse.

O leão, no entanto, acreditava que tinha muito pouco; a corte que ele presidia era corrupta. Ele procurara por muito tempo pela felicidade: ele havia tiranizado outros, mas criara apenas inimigos. Ele tentara ocupar sua mente com estudos, mas encontrara teorias insípidas. Ele tentara fazer amigos, mas eles pareciam apenas respeitar sua posição. Ele tivera que desistir da família e amigos para encontrar o conhecimento; e quando encontrou o conhecimento, encontrou o poder; quando encontrou o poder, encontrou seus inimigos; e quando encontrou seus inimigos, eles destruíram sua família e seus amigos; ao lutar contra seus inimigos, ele descobriu uma razão para viver, mas depois descobriu que esta razão era sombria.

Agora, o leão estava cercado pelos conselheiros mais inteligentes da selva, mas nenhum deles era capaz de mostrar-lhe o que era a felicidade. Na realidade, estes mesmos conselheiros ajudavam-no a procurar a felicidade mas ao mesmo tempo planejavam matá-lo. O leão, que antigamente estava convencido de que encontraria aquilo que procurava, não estava mais tão certo.

Um dia, no calor do meio-dia, enquanto seus conselheiros estavam dormindo, o leão passeava no seu jardim quando encontrou um camundongo.

"Bom dia, pequeno camundongo," disse o leão. "Como você entrou nos jardins reais?"

"Desculpe, Majestade, mas eu tive que entrar às escondidas para encontrá-lo," respondeu o camundongo.

"Para encontrar-me?" O leão riu. "Você não sabe que estes jardins são privativos? Eu poderia mandar matá-lo."

O pequeno e corajoso camundongo respondeu, "Oh, por favor, ouça o que tenho a dizer. Eu procurei por Vossa Majestade em todos os lugares, e eu imploro para que me deixe falar."

O leão, que não pretendia matar o camundongo, estava admirado com a coragem do pequeno. "Fale," ele disse.

"Obrigado, Majestade," ele disse, curvando-se. "Veja, eu procurei a Resposta por todos os lugares; eu viajei de cidade em cidade, mas ainda não encontrei aquilo que procurava. Contudo, disseram-me que você era inteligente e sábio. Eu ousei ter esperanças que você pudesse guiar-me à Cidade que procuro."

"Que Cidade é esta?" perguntou o leão.

"Ora, a Cidade que tem a Resposta, Vossa Majestade," respondeu o camundongo.

"A resposta para quê, Camundongo?" questionou o leão.

O camundongo respondeu, "Para a vida, Senhor."

O leão riu, entretendo-se amargamente. Ele disse, "A vida é apenas uma série de fracassos, cada um mais irremediável que o outro. Esta é a sua Resposta."

"Perdoe-me, Vossa Majestade, mas você está errado. Apenas aqueles sem esperança diriam tal besteira. Eu tenho certeza que existe uma Resposta, e eu pretendo encontrar a Cidade que a possui."

A franqueza do camundongo surpreendeu momentaneamente o leão, que estava acostumado às bajulações falsas da corte. Ele disse, "Camundongo, você está certo. Eu tenho certeza de que há uma Resposta. Eu hesito em responsabilizar-me por mostrar-lhe o caminho, mas você me deu confiança no nosso sucesso eventual."

O camundongo perguntou, "Então você irá mostrar o caminho?"

"Eu irei, se puder," disse o leão.

Anos mais tarde, o leão, lembrando-se das suas aventuras com o camundongo, relembrou-se da sua partida sombria. Atravessando grandes distâncias pelo reino do leão, o camundongo não havia encontrado sua cidade. Finalmente, ele teve que dizer adeus ao leão, que estava mal-humorado e triste.

O leão disse, "Sinto muito que você tenha que ir, Camundongo. Eu sei que há uma Cidade escondida em algum lugar neste reino, e eu estou determinado a encontrá-la. Sinto muito que você não a tenha encontrado."

"Vossa Majestade," respondeu o camundongo, "já estamos procurando há muitos meses, e eu estou ficando cansado. Tenho saudades do meu lar."

"Então procure seu lar, Camundongo. Algum dia você voltará aqui e continuará nossa busca."

"E você vai voltar à corte?" perguntou o camundongo.

"Corte? Não, pelo amor de Deus, Camundongo. A corte é uma distração para minha busca. Eu nunca controlei tanto a minha vida quanto agora. E pretendo continuar neste caminho."

"Você não sente falta da sua liberdade?"

O leão sábio respondeu, "Liberdade? Aquilo não era liberdade, amigo; aqueles anos eram uma rede prendendo-me à pena que eu sentia de mim mesmo. Você me mostrou a liberdade: sua esperança me deu asas, e minha responsabilidade com você era o vento que nos levantou."

O Mentor e o Discípulo



A melhora da compreensão tem duas finalidades: em primeiro lugar, o aumento do nosso próprio conhecimento; em segundo lugar, sermos capazes de entregar este conhecimento a outros.

— John Locke

Ao aprender, você irá ensinar; ao ensinar, você irá aprender.

— Provérbio latino

"Vocês, garotos, acham que sabem tudo sobre professores, não é? Bem, eu vou lhes ensinar umas coisinhas."

Madre Francesca segurou seu medalhão do sol e fechou os olhos. Por vários e longos minutos, eu balancei meus joelhos desconfortavelmente enquanto via a frágil velha meditando. O quarto começou a ficar gradualmente mais quente, até que as paredes pareciam brilhar com o calor do sol mediterrâneo. Eu desejei estar do lado de fora, banhando-me nas águas geladas da fonte da piazza.

A Madre abriu lentamente seus olhos e gesticulou na direção das paredes brilhantes. "A mágika é um estudo maravilhoso, não?" Seu olhar voltou-se para mim e seus olhos comprimiram-se. "Ouvi dizer que você tenta fazer isso sozinho? É *vero*?" A acusação ficou suspensa pesadamente entre nós.

Depois de um momento, eu respondi, "Sim, é verdade."

"Eu vou lhe dizer o que é verdade. Você é um idiota — essa é a verdade." Eu fiquei sentado ali pensando como ela não tinha o direito de dizer isso a mim, sendo ou não minha professora. Mas antes que eu pudesse replicar, ela continuou, "Eu vou dizer a você outra verdade: o Coro irá mantê-lo em Roma até que você aprenda a ser menos idiota. Sua lição começa agora."

Com um movimento propositadamente elegante e lento, a velha levantou suas mãos acima da cabeça. À medida que o fazia, uma brisa atravessou o quarto, esfriando-o, mas as paredes continuavam brilhando. Uma sombra atravessou o quarto como um líquido viscoso. As paredes se curvaram como se eu as estivesse vendo através de lentes "olhos-de-peixe", e gradualmente cobriram-me. Ainda assim, eu podia ver madre francesca sentada à minha frente — a diferença era que o frágil banquinho de madeira havia se transformado um trono de marfim ornamentado incrustado de ouro e com rubis e ônix encravados. Ela levantou, segurou minha mão e pediu que eu me levantasse. Tudo parecia estranho e novo — quando olhei para o rosto dela, ele brilhou com a luz pura de um anjo, fluindo para o vazio.

Silenciosamente, uma melodia doce e saudosa, mais linda do que o mais sublime réquiem de Mozart, um canto de prazer dolorosamente distante, nasceu ao nosso redor de uma fonte





RM

invisível. Sua luz musical me banhou, e eu flutuei nela sem compreender coisa alguma. Gradualmente, a música e a luz fundiram-se numa melodia leve e gloriosa, mais doce do que a mais doce das frutas, e eu ouvi no som uma voz parecida com a de Franscesca:

“Um mentor é uma fonte de luz e verdade, uma Mão orientadora do Uno.”

Eu me senti deserto outra vez. Nem mesmo meus três anos de estudo, meu professor em Williamsburg, que me tratou muito melhor do que a Madre, haviam me mostrado uma mágica como esta. A velha corcunda e ríspida estava me despertando para uma essência que eu nunca havia sentido; ela estava iluminando minha alma com fogo. Era lindo — tudo que eu podia pensar era que esta era a professora que eu procurava. Mas madre francesca não era uma mágica de festas num palco para meu entretenimento.

De repente, eu estava mergulhado no inferno ardente de um sol abrasador.

Seus gases borbulhantes giravam ao meu redor, prendendo-me enquanto eu voava até eles. Chamas brancas urravam e me ensurdeciam, seus ventos violentíssimos jogavam-me como um boneco de papel — mas eu não sentia calor. Eventualmente, eu diminui de velocidade até parar. Minha visão voltou dolorosamente. Mas minha mente ainda girava com o choque e o terror.

Eu estava flutuando no olho calmo de um ciclone de chamas gigantesco que se estendia além da minha visão para cima e abaixo de mim. De todos os lados as chamas moviam-se com fúria, girando para cima numa dança alucinada. As paredes crepitantes do funil pareciam retorcer-se umas sobre as outras e curvarem-se diversas milhas acima de mim. Eu me senti frágil, vulnerável, terrivelmente pequeno. A mágica da Madre Francesca era minha única proteção diante da aniquilação instantânea e fulminante.

Eu percorri com os olhos a luz brilhante, tentando olhar para madre francesca — e desviei meu olhar, pois meus olhos estavam queimando ainda mais. Ela irradiava uma luz brilhante, como a do oceano numa manhã clara e fresca, quando milhares de marolas cintilavam com a luz do sol. O esplendor radiante do Uno brilhava através dela. Um clarão gelado e glorioso em meio às sombras estígias das chamas.

“Madre Francesca,” eu gritei, “que lugar é este?”

“Este é o poder — e o perigo — de seus estudos, criança.”

“Por que você me trouxe aqui?”

“Para mostrar porque você precisa de um professor, de um mentor verdadeiro.” O sotaque da Madre havia desaparecido. Ela passou uma mão gelada sobre meus olhos ardentes, e eu podia vê-la outra vez. Seu rosto brilhava com uma luz branca benigna. Ela parecia alta e angelical.

“O que você quer dizer?”

“Eu simplesmente quero dizer que você precisa aprender porque está aqui e não em Williamsburg, brincando sozinho com forças além do seu controle. Você precisa de orientação, tanto para longe dos perigos quanto rumo à sua trilha verdadeira. Você está aqui para aprender. Eu vou mostrar a você o seu Avatar, o fragmento do Uno que reside no seu ser mais interior. O Uno escolheu você para ser conscientemente unido a ele através do seu Avatar. À

medida que aprender mais e buscar sua trilha com um comprometimento maior, você precisará fazer perguntas. Estou honrada pelo Uno ter me escolhido para guiá-lo até as perguntas certas e ajudá-lo a conhecer o seu Avatar. Talvez eu até mesmo aprenda com você.

Ele me deu a mão. "Ao mesmo tempo, eu lhe mostrarei as trevas dentro e fora de você. Livros e mágikas não parecem ser coisas perigosas até que você aprenda as consequências de seus conteúdos. Há perigos que você não conhece, criança, mas dois em particular tornam seus estudos mais perigosos do que você imagina."

"E quais são eles?" eu perguntei.

Madre francesca passou as mãos brilhantes no meu rosto. "Você e os outros, pequeno. Eu estou aqui para guiá-lo para longe de ambas as armadilhas."

Eu ouvira esses avisos de antigos professores e, obviamente, não os tinha ignorado. Ainda assim, isso nunca parecera pertinente. No entanto, no meio de um sol coberto com mais sombras do que deveria haver, as palavras pareciam diferentes de certa forma. Dessa vez, elas tinham significado.

Como se soubesse dos meus pensamentos, Madre Francesca acrescentou, "Estas armadilhas são sórdidas: orgulho — que você conhece bem — Paradoxo, política, inimigos e fracasso."

"Então, você está aqui para ensinar-me sobre estas armadilhas?"

"Não. Eu estou aqui para ensinar como evitá-las. Se você quiser aprender, eu lhe ensinarei a ser humilde, um grande dom que os mentores nunca concedem aos seus estudantes desafortunados. A humildade opõe-se à arrogância, que pode e irá destruí-lo caso faça com que você use poderes que não possa controlar." Ela parou, como se estivesse deixando que as palavras se decantassem na minha mente. E depois continuou, "Como a maioria dos mentores faz, eu vou lhe mostrar o poder da coincidência, para que outra realidade não o destrua. Eu vou ensiná-lo aquilo que sei sobre as Tradições, seus objetivos e os perigos nos conflitos entre tais objetivos. Eu ensinarei como evitar seus inimigos, e você possui muitos."

"Que inimigos?"

"Inimigos escondidos e inimigos óbvios. Muito mais do que você imagina; provavelmente mais do que eu imagino que você tenha." Ela soltou minha mão e flutuou a uma pequena distância. "Finalmente, eu vou ensinar-lhe o medo do fracasso, que irá destruí-lo, mas que você pode evitar se tiver cuidado."

"Eu não comprehendo—"

"Você vai."

Uma brisa gelada soprou ao meu lado, e eu tremi com prazer, por mais incompatível que isso parecesse em meio ao funil gigante de chamas. Então, muito repentinamente, Madre Francesca desapareceu e o calor do ciclone solar me queimou sem piedade. Eu gritei em agonia e raiva, assombrado pela sua traição completa. Eu me senti escurecendo e desmanchando em cinzas. Então, por um segundo desvairado e apavorante, eu não sentia mais nada além do horror momentâneo e absoluto de tornar-me ninguém, o instante assustador e desamparado antes do conceito de "eu" não ter mais significado. O momento passou, e toda imagem da consciência desapareceu no vácuo. Não existia mais "eu."

Horas (ou talvez segundos) depois, eu ouvi a música lânguida da voz de Francesca sussurrando o meu nome a partir do labirinto sombrio que era minha mente. Sentimentos parecidos com saudade, e então a clareza, dominaram-me e eu senti que estava flutuando rumo a uma luz branca brilhante e difusa, muito acima de mim.

Minhas pálpebras abriram-se rapidamente e eu me vi ajoelhado diante de Madre Francesca, no pequeno quarto de estuque na cabala romana. Ela colocou uma mão cálida contra meu rosto. Vagarosamente, a loucura se dissipou. Gradualmente, minhas sensações do eu, minha realidade, retornaram como o fluxo das correntes do oceano.

A velha enrugada, pequena até mesmo neste quarto com um teto baixo, cobriu minhas mão com as suas mãos ásperas e disse, "Agora eu lhe pergunto, criança: o que parece ser o aspecto mais importante no aprendizado da mágika?"

"O mais importante?" Eu meditei sobre a pergunta. Eu pensei sobre o momento de horror assombroso antes de eu deixar de existir. Quando repentinamente percebi — a resposta mais óbvia para a pergunta da Madre — e eu me esforcei para verbalizar o meu conhecimento recém descoberto: "O domínio de si mesmo. A habilidade de resistir à perda da sua realidade."

Madre francesca sorriu serenamente. "Precisamente, pequeno. A Força de Vontade, sua habilidade de conservar-se enquanto dá forma à realidade, é o mais importante. Isso, minha criança, é algo que nenhum mentor pode ensinar." Ela parou. "Mas lembre-se disto acima de tudo, e de acordo com nossa própria compreensão da realidade, os mentores protegem seus discípulos como as mães protegem seus filhos." Gentilmente, ela acariciou meu rosto e afagou minha testa. Lenta e tranqüilamente, como se as palavras da Madre tivessem aliviado um ferimento profundo em mim, eu caí num sono profundo.

O Avatar e a Essência



Sabemos o que somos, mas não o que podemos ser.
— Ofélia, Hamlet Ato IV, Cena V

Um homem é equivalente a toda a Criação. Um homem é um Mundo em miniatura.
— Abade de Rabbi Nathan.
Palestina, século II

Para: sysop42@myob.org

De: blake@jedi.mit.edu

Assunto: avatar & essência

Espero que esta linha seja segura, pois estou pronto para bater um papo. Falando nisso, quando você vai me arranjar aquele capacete do qual você estava falando?

> Bem, agora que você provou que não vai vender seu Avatar em troca de qualquer tralha tecnológica, terá seu capacete em breve.

O que você quer dizer com "provar"? — Este final de semana não foi outro teste, foi? Eu achei que você tinha dito que os testes tinham acabado.

> Eu menti. ;) Tínhamos que ter certeza absoluta que você era aquilo que aparentava. Recusando-se a fornecer a senha em troca de acesso aos bancos de dados dos Tecnomantes, você provou sua lealdade.

Sabe, eu recebi este e-mail estranho um dia antes, avisando que eu devia manter minhas prioridades. Isso não teve nenhum significado naquela hora, mas não tinha um remetente. Eu pensei que talvez fosse uma das suas piadas.

> Interessante. A mesma coisa aconteceu comigo quando eu era um iniciante. Você provavelmente jamais descobrirá quem foi...

A Nova Ordem Mundial?

> Não, não. Nada parecido com isso...

Então quem?

> Meu Avatar.

Ah, sim, tá legal...

> Estou falando sério. De vez em quando, um e-mail de um usuário anônimo surgia na minha caixa de correio, avisando-me de algo ou prevendo que eu estava para fazer algo que mais tarde eu acabava fazendo. Era assustador, até eu perceber que meu Avatar estava me guiando.

Você está falando do seu Avatar como se fosse uma pessoa real, com objetivos e desejos.

> Ele é, do mesmo modo que você também é "real".

Você quer dizer que as pessoas são enganadas pelo e-mail e acham que há realmente alguém mandando as mensagens.

> Não, eu quero dizer que HÁ alguém que as envia. Não é nenhuma das suas criações do laboratório do MIT. É alguém, e quando este alguém achar que você está pronto, ele aparecerá diante dos seus olhos. Na realidade, ele aparece para algumas pessoas como uma pessoa real, com sangue nas veias e que respira ar.

Certo, mas e quanto aos outros? Com que diabos o Avatar se parece para a maioria de nós? Um anjo com as mãos unidas, rezando, e com asas cheias de penas?

> Para alguns. Outros dizem que vêem um espírito fantasmagórico ou uma sombra. Ou Elvis. Depende de quem você é, com o que você se parece e, até certo ponto, com o que você espera ver: às vezes eu recebo uns e-mails de uma pessoa misteriosa. Depois de um tempo, a correspondência desenvolve-se num tipo de pega-pega on-line, onde eu esprestro minha caixa de correio (com meu equipamento de Realidade Virtual ligado) à espera de uma correspondências deste estranho e tento segui-las de volta à fonte.

Então como o seu Avatar se parece? Aposto que ele é alto e atrapalhado — óculos presos com uma fita e um protetor de bolso, certo?

> Difícilmente. É mais o tipo forte e misterioso. Eu o vi uma vez, há alguns anos atrás — rapidamente. Ele estava me chamando de um beco sombrio na Rede. Ele era indistinto e vago, mas definitivamente lembrava um ser humano. Eu andei até ele, mas ele parecia flutuar para o fundo do beco e desapareceu antes que eu pudesse olhá-lo direito. Alguns segundos depois, eu ouvi às escondidas uma conversa entre um Adepto da Virtualidade na Califórnia e um HIT Mark. Eu consegui fugir e delatar o AV como um traidor para uns caras de Los Angeles.

Uau. Você acha que seu Avatar fez isso de propósito?

> Provavelmente. Uma pessoa me disse uma vez que todos os nossos Avatares são fragmentos de uma entidade conhecida como Primórdio. Estes pedaços, em algum ponto de um passado muito remoto, tornaram-se nossas almas. Agora, todos esses pedaços querem ser reunidos, o que só pode acontecer quando alcançarmos a Ascensão. Portanto, nossos Avatares nos guiam pouco a pouco rumo a uma Ascensão global. Adormecidos também possuem Avatares, mas eles são fragmentos tão pequenos que a maioria deles nunca sabe que os possui. Nossos Avatares nos guiam para que possamos guiar os Adormecidos até a Ascensão e reunir o Primórdio.

E quanto a Einstein e Gates — eles têm Avatares?

> A maioria dos animais os possui, mas não conseguem usá-los. Mas caso Einstein e Gates realmente consigam abrir latas de cerveja como você afirma, teremos que repensar nossas teorias sobre os animais. Hmm... Eu me pergunto como seus Avatares iriam falar com eles?

Através dos sonhos, é claro. Como eles falam com os magos?

> Das Tradições? Eu conheci uma menina do Culto do Êxtase há alguns anos atrás que afirmava que seu Avatar não falava com ela através de palavras, mas através das "emoções arrebatadoras" que sua música evocava. Eu acho que é possível, mas ela parecia um pouco excêntrica. Ela chamou seu Avatar de "Musa".

E o que a "Musa" dela lhe disse?



> Ela nunca me disse. Eu me perguntei por muito tempo como seria ouvir o seu Avatar falar. Mais tarde, uma amiga da Ordem de Hermes disse que o Avatar aparece para nós em cinco aspectos, cada um dos quais fala conosco de um modo diferente: o Monitor, o Guardião, o Deslocador, o Progenitor e o Tolo.

O que eles significam?

> Bem, para ser honesto, eu não tenho certeza de como a ODH os vê. Mas eu cheguei a interpretar estes aspectos do meu próprio jeito. O Monitor emerge como a nossa consciência. O Guardião protege o portal para a Ascensão, para impedir que o orgulho nos domine. O Deslocador nos motiva e nos guia rumo à Ascensão. O Progenitor e o Tolo são dois aspectos muito misteriosos do Avatar, mas eles parecem corresponder ao nascimento e à linhagem do Avatar e àquilo que a natureza transcendente do Avatar será quando obtivermos a Ascensão.

A linhagem do Avatar? Você quer dizer que os Avatares pertencem a famílias.

> Bem, a amiga da ODH com quem eu estava me correspondendo parecia acreditar que sim. Ela disse que havia duas linhagens principais, cada uma das quais tinha muitos ramos. Ele denominou as linhagens "Dianoia" e "Res" — uma é "pensamento vindo da meditação" em grego e a outra é "coisa física" em latim. Basicamente as linhagens representam a divisão antiga entre mente e matéria.

Aposto que ela pensava que a ODH surgiu de Dianoia.

> Na verdade, sim. Mas ela entrou em mais detalhes. Ela mencionou cinco ramos: Mentem (intelecto puro), Aesthetica (gosto/estética), Moralis (moral/ética), Creatus (criatividade) e Mutatio (espírito modelador). Ela disse que os três primeiros eram ramos de Dianoia; os outros dois, ramos de Res. Ela acreditava piamente que cada Tradição possuía uma linhagem de Avatares governante, mas eu vi exceções demais para considerar isto plausível.

Deixe-me adivinhar: a linhagem da ODH era Dianoia e Mentem...

> Certo de novo. Ela afirmava que a linhagem Dianoia: Mentem governava a ODH, a Irmandade de Akasha e os Oradores dos Sonhos. Ela disse que a linhagem Dianoia: Aesthetica governava o Culto do Êxtase, e que a linhagem Dianoia: Moralis governava os Eutanatos e o Coro Celestial.

Então o que somos?

> Res: Mutatio — nós e os Filhos do Éter. A única que sobrou, Res: Creatus, governa os Verbena.

E quanto aos Órfãos?

> Ela os ignorou. Ela nem ao menos acredita que eles realmente sejam magos.

Meu Deus, eu não consigo aguentar estes magos da ODH. Eles são tão presunçosos!

> Na verdade, ela não é tão horrível se você ignorar as citações em latim e toda a numerologia do abracadabra.

Pode ser. Mas a ODH fica muito presa ao seu conceito de estantes e arquivos. Eles adoram a idéia de que tudo pode ser categorizado ou encaixado em linhagens arcana que controlam nosso comportamento.

> Mais ou menos. Isso é simplificar o ponto de vista deles — é como dizer “ser um analista de sistemas tornou-me um analista de sistemas.” A sorte determina a natureza do seu Avatar e, como você é em grande parte o seu Avatar, ele determina a sua natureza. Pense no seu Avatar como um ser escondido dentro de você, que você ainda não descobriu.

Muito reconfortante. Isso significa que eu tenho tanta influência nele como ele tem em mim?

> Eu não sei. No entanto, o que isso significa é que você possui ALGUMA influência sobre ele. Suas decisões — morais, éticas ou outras — podem atrair ou repelir seu Avatar, assim como eles podem atrair ou repelir outros seres humanos. Se você tomar decisões que você e seu Avatar consideram antiéticas ou erradas, você pode corromper seu Avatar e torná-lo impotente.

Impotente?

> Sim. Um Avatar repelido pode perverter-se e tornar-se tão corrupto quanto o mago com quem está associado e/ou pode recusar-se a levar o mago à Ascensão até que a fonte da infecção seja purificada. Esses magos normalmente estão tão preocupados detestando a si mesmos que sobra muito pouca energia para aprenderem sobre a realidade e a mágika. Acredita-se que o Monitor — o aspecto do Guardião que serve como consciência — redireciona propositadamente a energia do mago, fazendo com que ele deteste morbidamente a si mesmo até que corrija seus atos.

Este é o lado negativo... um mago tem uma influência positiva no seu Avatar?

> É claro. Quanto mais decisões boas um mago tomar (pelos padrões do seu Avatar), mais segredos o Guardião irá revelar.

Então, você acha que o meu Avatar ficou contente comigo neste fim de semana?

> Tenho certeza que o seu Avatar está muito satisfeito com sua decisão.

Você acha mesmo?

> Sem dúvida. Nossa conversa está durando bastante, não?

Sim, mas eu pensei que este tipo de ensinamento era feito pelo Avatar.

>

Ei? Você está aí, sysop? Drogas, você está aí?

>

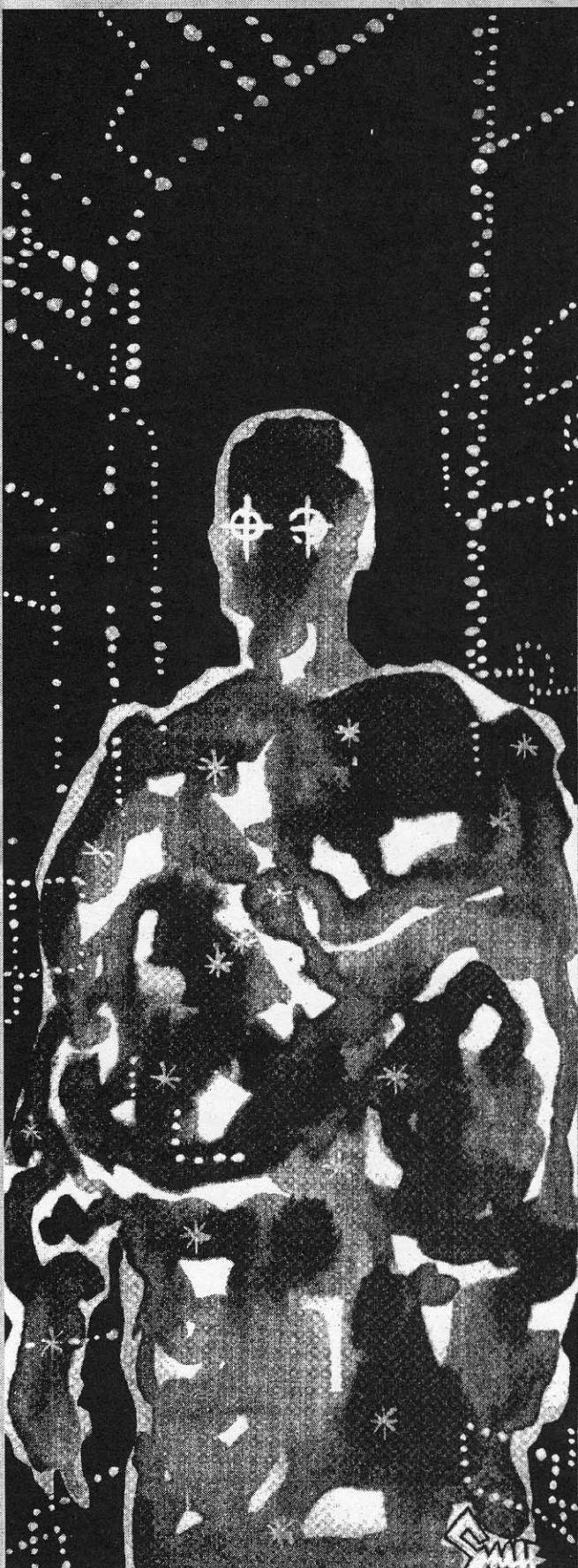
>

sair do bate-papo

%whois?

blake ttyq5 Jan 6 3:23

o_deslocador ttyq5 Jan 6 3:23





Quintessência e Sorvo



Grandes homens são aqueles que vêem que a força espiritual é maior do que qualquer força material.

— Ralph Waldo Emerson

Para Daria, o Lupino adormecido parecia e cheirava como um grande vira-latas cheio de pulgas e garras gigantescas. Seu Grupo deparou-se com ele enquanto dormia no fundo do depósito de lixo municipal; ele estava enrolado dentro de uma caverna de móveis quebrados e papéis velhos e úmidos. Agora, ele estava congelado no seu sono, graças à amiga de Daria, Isabelle, que o incapacitara usando a mágika de Tempo.

Ainda assim, Isabelle colocou guardas, preparados para acalmar a fúria do animal se algo desse errado, enquanto Rich, um Adepto da Virtualidade que se juntou a eles, preparava sua fuga. Eles tinham apenas algumas horas para roubar a Quintessência antes que o lobisomem acordasse.

“Daria, venha até aqui.” Isabelle fez gestos para que ela viesse mais perto do animal que dormia. Relutantemente, Daria se aproximou. “Você me perguntou antes sobre o Suco. Eu quero lhe mostrar como se faz para coletá-lo.”

“Mas — nós vamos pegá-lo *aqui*? No meio do ferro-velho?”

Isabelle sorriu. “Acho que você está com medo do Pit Bull. Não ligue pra ele. Vamos lá, eu vou mostrar como fazer um suquinho.” Ela passou pelo lobisomem e sumiu nas sombras da caverna do ferro-velho. A caverna exalava um cheiro úmido e mofado de jornais deteriorando-se. Daria entrou cuidadosamente para evitar a besta adormecida.

O brilho pálido da lanterna de Isabelle iluminou formas indefinidas e os cantos dos buracos mais profundos. Daria desejava fervorosamente que eles fossem formados apenas por geladeiras enferrujadas e outras mobílias esquecidas. Na escuridão, ela podia ouvir o barulho constante e surdo das gotas de chuva no metal, e os chiados e sussurros baixos vindos do fundo da caverna.

“Suco,” Isabelle sussurrou, “ou Quintessência como alguns o chamam, é uma condensação da realidade. A essência bruta concentrada do universo alimenta a mágika. Alguns magos acreditam que a ‘Quintessência’ é formada por fragmentos de um grande ser adormecido chamado de Uno; outros acreditam que ela é uma essência tangível e espiritual de criatividade sensível. Eu acho que George Lucas quase acertou: a Quintessência é a manifestação concentrada da Força.”

Daria respondeu ceticamente, “Ah, pára com isso...”

“Não, é verdade,” Isabelle continuou, “a Quintessência diluída está ao nosso redor, dentro de nós — ela é o que somos. Suco concentrado é a energia que é a mágika.”

Daria franziu os olhos par ver na escuridão profunda da caverna. “Então onde está o Suco?”



“Não gaste seu tempo tentado ver; apenas sinta. É incrivelmente forte aqui.”

Daria fechou os olhos e tentou esvaziar sua mente. No entanto, surgiam pensamentos do Lupino despertando. Ela visualizou um quadro-negro. Lentamente, a imagem de uma fotografia preta e branca, desbotada e amarelada pelo tempo, apareceu em seu olho da mente. Uma nostalgia com a qual ela não estava acostumada a dominou e mais imagens — um salgueiro mergulhando suas folhagens numa lagoa sombreada; sua velha bicicleta de três marchas encostada numa grade, sua pintura azul desgastada com os anos de uso; seu gesso abandonado de quando havia quebrado a perna, colorido com as assinaturas de amigos; a fragrância de lilás do perfume da sua tia que ela mais gostava — tudo pairava sobre ela como uma nuvem lenta ao meio-dia.

Alguém estava balançando o seu ombro. As imagens sumiram. Isabelle estava sussurrando com empolgação, “... eu acho que você está sentindo. Este é um Nodo totalmente desenvolvido... Desperado e tudo mais.”

“Eu acho que vi —”

“Este Nodo parece ressonar com um sentimento de nostalgia. Você provavelmente se harmonizou com isso.” Isabelle apontou a lanterna para um nicho escuro, iluminando um rato que piscou e saiu correndo. Ela sentou numa geladeira virada.

Daria permaneceu em pé, de prontidão. “Era muito poderoso. Todos os Nodos são como este?”

Isabelle balançou negativamente a cabeça. “Não, a maioria dos que eu saqueei não tinham um Suco tão influenciado por emoções. O Suco neste Nodo deve ressonar com ele de alguma forma.” Ela balançou a cabeça na direção do lobisomem adormecido. Levando as mãos até a boca, ela gritou, “Ok, pessoal, é seguro. Entrem.” Quatro dos amigos de Daria entraram na caverna e sentaram em cantos opostos. Ela percebeu que os outros permaneceram do lado de fora para protegê-los.

Isabelle disse, “Alguma outra hora eu vou ensinar você a fazer o que eles estão fazendo. Agora, eu quero que você aprenda o que é o Suco, e qual é a sensação —” À medida que falava, sua lanterna movia-se de um canto para outro. Seus olhos se arregalaram.

“O que foi? O que está errado?” o coração de Daria disparou enquanto procurava ao seu redor por mais lobos.

“Estou sentindo algo que não sinto há anos,” sussurrou Isabelle.

Daria sentiu um nó na garganta. “O quê? O que é isso?”

“Venha cá.” Isabelle se lançou da geladeira enferrujada até o fundo sombrio da caverna, deixando a luz da lanterna ir acidentalmente de um lado para o outro. Daria seguiu com mais cautela. “Sempre temos o hábito de dar uma olhada na Umbra quando saqueamos Nodos,” continuou Isabelle, com um tom de voz mais alto do que antes, “desde que eu descobri um Trago na forma de uma placa SoundBlaster no Nodo de um Adepto da Virtualidade há quatro anos atrás. Valeu à

pena de novo!" Isabelle parou próximo ao fundo da caverna, a luz iluminava os cantos e frestas ao seu redor. Enquanto Daria corria para alcançá-la, tudo o que podia ver era a silhueta de Isabelle agachando-se sobre algo, de costas. Ela correu até Isabelle e parou.

"Espere aí — me explique. O que é Trago?"

Sem se virar, Isabelle gesticulou impacientemente para que ela se aproximasse. "Isso. Você não pode ver?"

Daria olhou ao redor de Isabelle, que estava apontando a lanterna para o chão, para onde se encontrava uma vitrola velha e manchada. No seu prato giratório estava um disco grosso e arranhado, sem etiqueta. O braço pesado estava próximo, jogado no chão.

"Ver o quê? Isso é um pedaço velho de lixo em decomposição."

Isabelle balançou a cabeça negativamente, continuando a olhar para a vitrola. "Se isso é tudo que você vê, então está cega." Ela se virou para Daria. "Não acredite nas aparências físicas. Afinal de contas, enxergar além da superfície nos torna magos. Olhe para a Umbra com a sua mente."

Daria fechou os olhos de novo e alcançou a vitrola com sua mente. Às cegas, ela roçou seus dedos sobre ela, tocando-a, virando-a, passando os dedos na superfície fria e lisa. Uma imagem ofuscada da vitrola apareceu em sua mente. Ainda era uma vitrola velha e abandonada, mas agora pulsava com um brilho de melancolia. Ela podia sentir o seu calor, mas também a tristeza associada a ela.

"Isso é Suco?" ela perguntou.

A voz de Isabelle parecia vir de muito longe. "A sensação é a mesma?"

"Não, a sensação é diferente. Isso é — tangível."

"Exatamente. Isso é um Trago. Alguns chamam de 'Sorvo.' É uma forma física que a Quintessência toma em circunstâncias muito especiais."

Daria levantou mentalmente o braço da vitrola. Não havia agulha nenhuma. "Quando?"

"Não tenho certeza, mas ouvi dizer que os Nodos podem formar Sorvo quando não são utilizados durante muito tempo — quando o Suco se concentra rapidamente, por alguma razão, e começa a transbordar para o reino físico."

Daria abriu seus olhos e observou a vitrola novamente. "Mas por que ela tem *esta* aparência? Quero dizer, é um lixo!"

"Olhe ao seu redor. Com o que mais você esperava que ela se parecesse num depósito de lixo?" Isabelle sentou-se na terra gelada. "O Trago normalmente toma a forma que você espera que ele tenha. Por exemplo, descreva para mim o que você está vendo." Daria descreveu a vitrola para Isabelle. "Sabe o que é engraçado? Eu não estou sequer vendo uma vitrola."

"Sério?"

"É sério. Eu vejo antigo um toca-fitas. Como eu disse, a aparência do Sorvo varia de pessoa para pessoa, dentro das possibilidades esperadas para os arredores."

Daria sentou-se. "Mas você sentiu a nostalgia?"

Isabelle balançou a cabeça afirmativamente. "Sim, mas isso é Suco, não Trago. O Suco não é físico — você pode senti-lo com sua mente, mas não pode pegá-lo com suas mãos.

Isso," ela pegou o braço quebrado, "pode ser tocado e carregado." Ela o entregou a Daria. "Falando nisso, você terá a responsabilidade de carregar este Trago de volta com a gente quando aqueles caras estiverem prontos." Ela apontou para os outros magos nos cantos da caverna. Eles pareciam estar dormindo, sentados em silêncio e concentrando-se com seus olhos fechados.

"Mas há algo que eu não entendo. Por que o Sorvo chegou a se formar aqui, neste depósito?"

Isabelle apontou a lanterna para o lupino adormecido. "Provavelmente é por causa dele. Ele e o fato deste depósito ter muita energia entrópica."

Daria tinha uma expressão de dúvida no rosto, e Isabelle balançou a cabeça afirmativamente, como se esperasse esta reação. "Parece que os lupinos atraem linhas de poder. É um fenômeno estranho. Acrescente a isso o fato de que este depósito é um cemitério para as lembranças da comunidade, uma área rica em energia perdida de vida, e você terá muito Suco, talvez até mesmo um Trago, especialmente porque fica tão isolado, tão intocado."

Daria balançou a cabeça afirmativamente. "Onde mais você pode coletar Suco?"

"Ah, em muitos lugares. Normalmente, não vamos diretamente a um Nodo — é muito perigoso. Ficamos de fora e usamos uma forma de mágika que logo você irá aprender."

Daria balançou a cabeça negativamente. "Mas o que eu quero dizer é que tipo de lugares possuem Quintessência?"

Isabelle pensou por um instante e disse, "Eu já a peguei de todos os tipos de lugares — casas noturnas, universidades, alguns prédios em bairros residenciais, igrejas, shopping centers, um manicômio ou dois. Já conseguimos um pouco uma vez até num estádio de hóquei."

"Onde você encontrou o Trago?"

"No prédio." Ela sorriu. "Na verdade, eu peguei da cabala de Rich, mas ele ainda não sabe. Não diga a ele. Eu vou devolver a ele no seu aniversário."

Dana riu. Lembando-se do que tinha em suas mãos, ela perguntou, "Afinal o que vamos fazer com este Trago?"

Isabelle apontou a lanterna nos olhos de Daria. "Você faz perguntas demais!"

Daria cobriu os olhos, mas insistiu, "Ah, vamos lá, me diga!"

"Tudo bem, tudo bem." Ela desligou a lanterna. "Normalmente, nós o usamos como uma fonte de energia, da mesma maneira pela qual armazenamos Suco em nossos corpos. Mas eu acho que como este não é tão portátil, teremos de vender para alguém no Clube de Canto."

"Quem?"

"O Culto do Êxtase." Isabelle apoiou-se num pedaço enferrujado de metal. "Chega de conversa. É hora de começarmos ou teremos que enfrentar um cachorro não muito feliz." Isabelle piscou travessamente.

Daria seguiu Isabelle enquanto fechava os olhos e se concentrava na Quintessência ao seu redor.

A Natureza do Paradoxo



*Eu tinha tudo ao meu alcance
Eu tinha dinheiro e coisas
Todos os convites
Coisas demais, mas nunca o suficiente
Rasgue tudo e veja cair*

— Sisters of Mercy, "Neverland"

Vozes de outro mundo sussurravam para eles: "Ela é linda, como um relâmpago," "E bela, como as pétalas de uma lótus," "E brilha na mente dos sábios." "Ela é sutil, e Desperta o conhecimento puro," "A personificação de toda felicidade," "Cuja natureza verdadeira é consciência pura."

Xiao e Branton flutuavam no ar, acompanhando a Onda de Êxtase. Os pensamentos de Branton acariciavam a mente dela enquanto ele fazia o tempo correr mais lentamente para que aproveitassem a intimidade. Xiao tinha tanto para ensiná-lo, sendo os rituais do tantra o menos importante. Embora tenha sido treinado pelo Culto do Êxtase, seu potencial era tão grande que ela tinha certeza que algum dia ele seria um grande membro da Irmandade.

Branton suspirou. "Eu nunca acreditei que isso pudesse ser tão bom."

"Acredite". E então Xiao ficou tensa — "Espere, isso quer dizer que a princípio você não acreditou?"

"Não — é apenas uma expressão." Ele acariciou o rosto dela. "De verdade."

"Honestamente?"

Branton ajeitou-se desmazeladamente. "Sim, honestamente."

"Bom." Ainda assim, Xiao olhou ao redor do quarto, insegura. Nada parecia fora do lugar — exceto uma fotografia emoldurada que não estava ali há alguns minutos atrás. Lentamente, ela se retirou e vestiu uma camisola.

"Por que..." Branton esticou-se para tocá-la, mas rapidamente ela deu um passo para trás.

"Você mentiu. Nunca minta para você ou para os outros quando o assunto envolve questões de realidade e crença."

Ele bateu o punho contra a cama. "O que você quer dizer com isso? Eu menti!"

"Não é óbvio? Você entrou no Ritual sem acreditar. Você criou o que chamamos de *yerk dim* — uma falha no tecido da realidade que estávamos criando. O projeto ficou desordenado; agora está desequilibrado."

O rosto de Branton ficou vermelho. "Olha, eu não sei quem você é —"

Xiao balançou a cabeça negativamente. "Estou triste por você não querer aprender."

"Aprender o quê? Como fazer piadas sobre o *kwai lun*? O cara americano?" Branton vestiu sua calça e começou a juntar seus pertences.

"É claro que não. Estou falando sobre aprender como controlar seu temperamento e aprender como escapar do Silêncio."

Branton balançou a cabeça negativamente. "Não sei do que você está falando."

"Você quer saber?"

Branton parou. Lentamente, com um certo ressentimento, ele a encarou. "Sim, acho que sim."

Seriamente, Xiao balançou a cabeça. "Bom. Então sente-se." Jogando sua sacola no chão, Branton sentou de má vontade. Xiao continuou, sem se perturbar, "Sua descrença alterou o tecido. Ela criou o Paradoxo que —"

"Antes de continuar, o que é esta porcaria de Paradoxo de que você fica falando? Disseram que eu deveria evitá-lo, mas nunca me disseram o que ele é, o que faz."

Xiao balançou a cabeça. "Seus mestres indisciplinados do Culto prestaram-lhe um desserviço. O Paradoxo é uma força natural que equilibra o Yin e o Yang. Yin ou Yang demais irá violar a realidade que a Mente do Mundo estabeleceu — você a desequilibrou. O Paradoxo simplesmente mantém o equilíbrio."

Xiao sentou-se na cama ao lado de Branton, e a jovem maga pegou sua mão estendida. Gentilmente, ele deitou a cabeça no colo dela e olhou nos seus olhos. "Então você está dizendo que a Mente do Mundo, que eu presumo que seja a realidade consensual, é o estado natural das coisas, que não devemos violar?"

Xiao alisou os cabelos dele. Ela balançou a cabeça negativamente. "Não, de modo algum. Eu não julgo a Mente do Mundo; apenas digo que ela existe. A Mente do Mundo é mutável por natureza, e a sua forma atual é tal que todas as Tradições desejam mudar."

"Então eu desequilibrei a Mente do Mundo, mas isso é bom, pois afinal queremos moldá-la numa realidade que seja feita por nós."

"Com paciência e sabedoria."

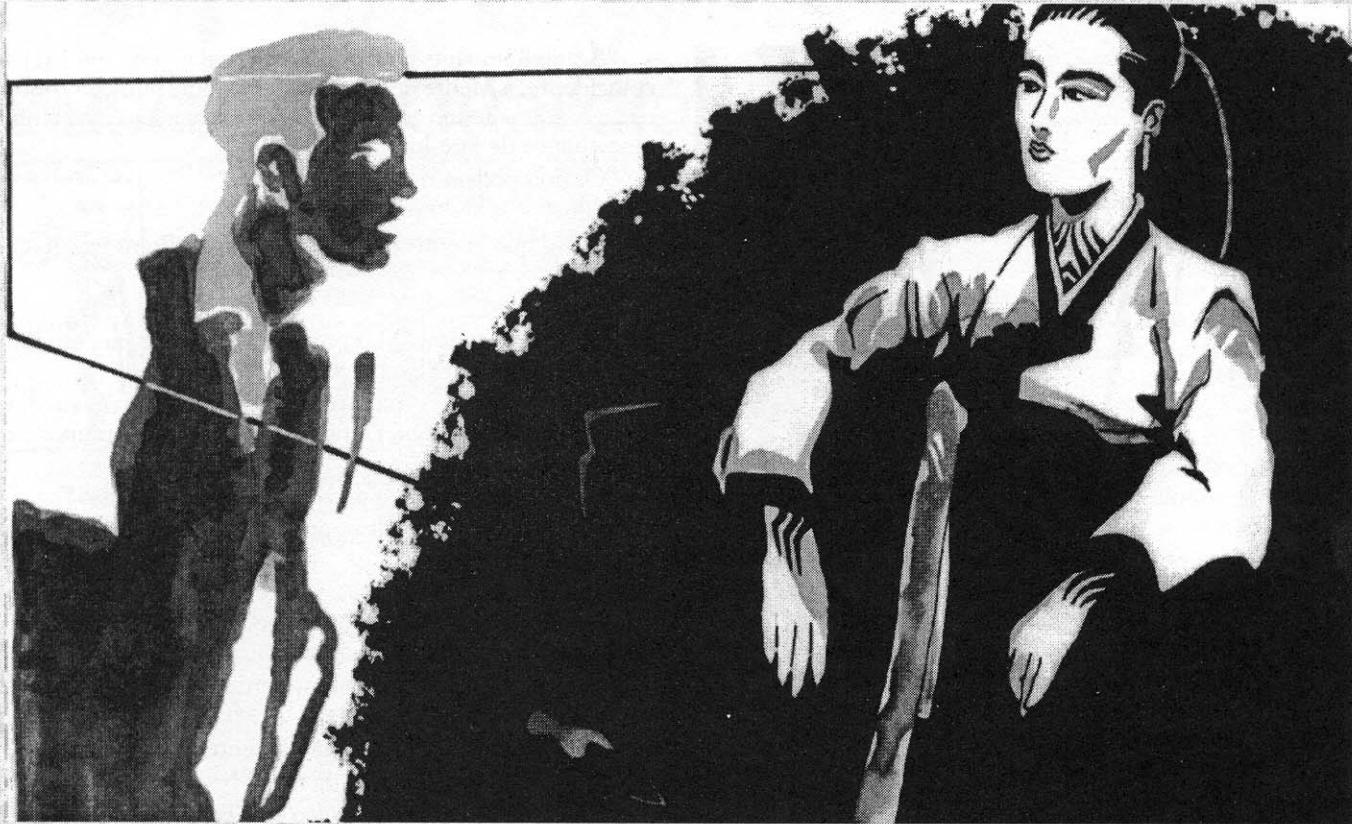
"O que isso quer dizer?"

"Não viole de um modo flagrante demais a Mente do Mundo, ou seus esforços serão em vão. Veja bem, atualmente a Mente do Mundo está sob o controle da Tecnocracia e, consequentemente, também o Paradoxo. Se você ignorar a Mente do Mundo, o Paradoxo irá destruí-lo e você terá apenas alcançado o objetivo do seu inimigo."

"Eu ainda não tenho certeza se comprehendo o que é Paradoxo. Ele é consciente ou é uma força como o vento e a água? Ele é, por exemplo, capaz de ter piedade? Ele conhece o amor?"

Xiao sorriu. "Nem todas as coisas conhecem o amor. Algumas só conhecem a justiça porque são formadas apenas por um impulso pela justiça." Ela parou. Poderia arriscar-se a expor a verdade? Sim, talvez sim. Eles chegaram até este ponto, e ele parecia estar aberto o suficiente. "Você está vendendo aquela fotografia?"

Branton sentou e olhou para a foto para a qual Xiao estava apontando. "O que aquilo está fazendo aqui?" A foto, uma moldura dourada, mostrava Xiao e um homem mais velho deitados nus numa praia, um nos braços do outro. No fundo,



as ondas do oceano pareciam brilhar e se mover. "Quem é esse cara?"

Xiao meditou sobre sua resposta. "Aquele, meu amor, é meu pai."

"Que mele..." Branton olhou para ela com repugnância. Xiao fechou os olhos e sorriu. "Antes que você tome conclusões apressadas, deixe-me explicar."

"Acho bom mesmo."

"Primeiro, traga aquela foto para mim."

Relutantemente, Branton levantou-se e andou até a escrivaninha onde a foto estava. Ele colocou a mão nela, mas a largou rapidamente. "Ai! Está quente!"

"Está tudo bem. Ela não vai machucá-lo — apenas traga-a até aqui."

Branton levantou a moldura cuidadosamente. "Ela parece pesada. Vamos, diga-me o que está acontecendo."

Xiao estendeu a mão, e ele colocou a foto emoldurada sobre ela. "A Mente do Mundo é como um oceano, e o Paradoxo é a sua mobilidade. O oceano vai e volta, mas nunca fica preso num dique. Ele não enche o céu um dia e desaparece numa caverna no dia seguinte. Estou certa?"

"Sim, mas—"

"Ouça. A Mente do Mundo é igual: há crenças diferentes — ondas e correntes no oceano — mas crenças comuns fundamentais na natureza da realidade fazem com que todas as crenças se unam."

Branton sentou-se ao lado de Xiao. "E quanto a esta foto, Xiao?"

"Vamos chegar nela." Ela apontou para as ondas brilhantes na foto. "Mas o que faz com que estas juntem-se e formem maremotos, varrendo a terra numa monção, ou formando uma tromba d'água e enchendo os céus? Outras forças. As forças

minhas e suas — a Mente do Eu contradizendo a Mente do Mundo."

Branton balançou a cabeça negativamente, confuso.

"O Paradoxo ocorre quando uma mistura correta de forças desestabiliza a realidade, assim como um maremoto assola a costa quando uma erupção ocorre embaixo d'água. Se a lava sair lentamente do fundo do mar, sem deslocar grandes quantidades de água, não há maremoto. Se um vulcão explodir rochas derretidas no oceano, deslocando repentinamente grandes quantidades de água, certamente haverá uma reação. O maremoto é como uma Reação do Paradoxo."

"Então o Paradoxo não é consciente — é apenas uma força?"

"Não exatamente. A metáfora descreve como o Paradoxo funciona, não como ele é."

Branton levantou-se e começou a andar de um lado para o outro. "Olha, eu quero saber por que você tem esta foto, ok? Se estiver relacionada com o Paradoxo, explique. Apenas pare de ficar enrolando sobre o assunto!"

Xiao baixou a cabeça. "Sim, você está certo. Eu vou explicar. A foto está relacionada com o Paradoxo, então me ouça. O Paradoxo é tudo o que eu disse, mas também é mais. De um certo modo, ele é consciente: tão consciente e piedoso quanto aqueles que são punidos por ele. Simplificando, o Paradoxo é uma manifestação do nosso próprio impulso em punir a nós mesmos. No fundo, esperamos uma punição por violar a Mente do Mundo, e a obtemos ao lançá-la sobre nós mesmos."

"Então, se nos treinamos para não esperar punições—"

"Não a recebemos. Mas isso é muito, muito difícil. Se não for impossível. E a sorte tem um papel nisso."

"Como?"



"Se alguém que duvida vê a mágika sem um efeito coincidente, a Mente do Mundo manda uma punição contra o mago, antes mesmo que o impulso de punir a si mesmo tenha uma chance de fazê-lo."

"Os dois podem trabalhar juntos?"

"Sim."

"É isso que aconteceu aqui?" A voz de Branton parecia tensa.

"Sim."

Ainda mais tensa: "Mas por que a foto? Por que um raio não nos acertou ou algo parecido?"

Xiao sorriu. "A natureza do Paradoxo é sutil e freqüentemente poética. Durante nosso Ritual, entramos em Silêncio."

Branton se aproximou de Xiao. "Sim, o que é isso?"

"É um estado de Paradoxo onde minha única pista é isso." Xiao segurou a fotografia.

"Então estamos mortos?"

Xiao riu delicadamente. "Não, não. Estamos simplesmente presos num estado mental alterado."

Branton puxou uma cadeira e sentou-se nela. "Como se estivéssemos drogados?"

Xiao balançou a cabeça positivamente. "De certo modo."

"Então qual o significado da foto?"

"É um tipo de resíduo psíquico — a porção desequilibrada do Yin e Yang. Eventualmente ela desaparecerá, à medida que a Mente do Mundo se arrumar. Enquanto isso, somos os únicos que podemos vê-la."

Branton falou um pouco irritado. "Então todas as outras pessoas nos veriam de mãos vazias, dizendo, 'está vendo isto?' e, 'ai! Está quente', e achariam que somos loucos, é isso?"

Xiao sorriu. "Sim."

O sorriso de Branton ficou mais tenso. "Mas por que ela mostra você e seu pai? Como o Paradoxo decidiu puni-la?"

"Essa é uma pergunta sábia. Eu não sei a resposta, mas posso tentar adivinhar. Talvez devido à natureza do ritual e do fato que havia dúvidas na sua mente e preocupação na minha, o ritual não tenha sido totalmente bem-sucedido e sem Paradoxo. Eu acumulei, e tenho certeza que você também, energia do Paradoxo no passado. Essa energia é canalizada na criação psíquica desta foto. É algo que, durante um ritual que pretendia criar concórdia, ao invés disso criou discórdia."

"Então o que eram as vozes se o ritual falhou?"

"Parte do Silêncio. Parte da nossa concórdia, mesmo que a dúvida tenha criado discórdia."

Branton segurou a mão de Xiao. "Yin e Yang se equilibrando?"

"Sim, Yin e Yang," ela respondeu, deixando a foto cair no carpete.

Branton olhou no fundo dos olhos dela. "Você me perdoa?"

"Eu amo e respeito você. Não peça perdão."

"Então eu verei isso como uma — como vocês a chamam?"

"Ha job ging yim."

"Sim, uma experiência de aprendizado."

Busca e o Guardião



Para o reino humano, abaixo do nível dos duelinhos comparativamente elegantes que chamamos de consciência, descendemos para cavernas do Aladim inesperadas. Lá não existem apenas jóias, mas sim gênios perigosos.

— Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces*

Tasha sentiu as pedras sob os seus pés tremarem um pouco enquanto entrava na caverna. Sua pele parecia zunir com um comichão de antecipação assustadora. Uma parede de fogo crepitava ao longo de sua trilha. O ar quente queimava sua garganta e narinas, e sua pele nua brilhava com o suor. Apanhada entre o medo frio interior e o calor seco da caverna, Tasha tremeu e atravessou a cortina de fogo para dentro do labirinto.

A Dançarina planou até um vão e parou ao lado de Tasha, resplandecendo com uma graça que Tasha só podia desejar possuir. Elas compartilhavam o rosto e a forma de uma profissional, mas o Avatar personificava o fluxo felino que a própria maga não tinha. “De volta tão cedo?” A Dançarina perguntou silenciosamente. Tasha concordou com a cabeça. “Ambiciosa, não?” A Dançarina sorriu, mas seus olhos escureceram-se com pesadelos. Sua “voz” empática ecoava pelos ossos de Tasha, como um tremor sísmico sentido ligeiramente. “A partir desse ponto você estará sozinha; Eu vou aconselhá-la, mas não poderei ajudá-la.”

“Eu conheço o teste,” disse Tasha em voz alta, enquanto o túnel surgia à sua frente. Ele era negro, negro como o piche, e prolongava-se infinitamente. Tasha acalmou sua respiração enquanto olhava para o vácuo terreno. Ela sabia que muito adiante estava a Luz, a Sacada, o Reservatório, e outros lugares... mas para alcançá-los, ela precisava passar pela escuridão. Seu coração batia forte. Ela entrou, deixando a luz e a Dançarina para trás.

Ela abriu seus braços para sentir seu caminho ao longo das paredes ásperas de pedra. Seus dedões passavam levemente pela terra cheia de pedregulhos, procurando por obstáculos e armadilhas. Cada respiração estável expandia-se para o túnel, buscando as coisas que os olhos não podiam ver. Enquanto Tasha andava lentamente para frente, as paredes estreitavam-se. O chão e o teto também. Logo, seu cabelo roçava no topo do túnel frágil. O ar tornava-se escasso, pesado, sufocando-a. Ainda assim ela continuou, cantarolando delicadamente para si mesma.

O túnel encolheu até o ponto dela ter que se agachar, e depois arrastar-se. A escuridão era eterna, e o ar tinha uma essência de terra, ao mesmo tempo pesada e rica. O coração de Tasha disparou, apesar da sua música reconfortante. A poeira passava pelo seu cabelo, achava um caminho até ficar embaixo das suas unhas que investigavam o terreno, cobria sua boca e nariz e engessava-a ao misturar-se com sua pele suada. Liso e gelado — coisas procuradas, encontravam-na e sumiam. Paredes de pedra raspavam sua pele enquanto ela se aprofundava, rumo à Luz que ela sabia que estava esperando por ela mais adiante.

Anos se passaram. Eras. Eternidades. “Não é justo!” Ela murmurou. O túnel ficava mais longo e mais estreito cada

vez que ela entrava. “Devia ficar mais fácil!” Tasha atravessava uma passagem larga o suficiente apenas para colocar sua cabeça. Seus seios e costelas pressionavam-se dolorosamente contra as paredes com cada respiração cautelosa, e cada batida do coração. Um pânico arrebatador tomou conta dela na armadilha. “Continue cavando!” Seu medo gritava. “Eles nunca vão encontrá-la!” O que era aquela luz adiante? Apenas uma visão criada pelo seu desejo?

A passagem alargou-se, de um buraco de minhoca para um espaço onde era possível se arrastar. O ar puro fluía da escuridão adiante. Então a Luz, a Luz sagrada, aqueceu o túnel, que passou de preto a cinza e a um marrom terreno. Tasha enfim parou para limpar-se da poeira antes de fazer uma última curva e entrar na Caverna dos Ventos.

O ar aqui era extremamente gelado, em contraste com o túnel sufocante, e ele soprava seus cabelos, embaraçando-os. As paredes tinham um brilho verde devido a fungos iridescentes, e uma luz gélida brilhava da Sacada da Fé. “Nada mal”, disse a Dançarina. “Eu sabia que você estaria aqui,” Tasha respondeu em voz alta, abraçando-se. As duas andaram até a Sacada em silêncio. “Eu não achei que você fosse passar na primeira vez”, a Dançarina admitiu finalmente.

“Por que isso fica cada vez mais comprido?” Tasha perguntou irritada.

“Cada novo segredo aumenta os riscos. Cada novo conhecimento aumenta o custo. Cada novo poder aumenta a ameaça. Sem disciplina vem o desastre.”

“Você parece von Diagram,” a maga respondeu, lembrando-se do seu mentor que vivia lhe dando conselhos. O vento soprou forte pela caverna, cortando até a alma. A luz atravessava as fendas nas paredes de pedra que cobriam a Sacada iluminada pelo sol. Esta parte sempre arrepiava Tasha.

O chão no sopé da montanha parecia estar a quilômetros de distância. O estômago da maga revirava-se com isso. Ventos intensos ameaçavam varrer Tasha e a Dançaria da Sacada até o limbo. Uma geada brilhava na Sacada, e a respiração de Tasha fazia uma fumaça no ar gelado. À distância, outra montanha se elevava, com outra Sacada levando a outros testes. Entre as montanhas havia um vazio sem ponte. A maga hesitou, segurando-se às paredes da Sacada, lutando contra a vertigem e o vento que a empurrava.

“Bem?” Disse a Dançarina.

“Eu estou indo,” Tasha replicou. “Espere um minuto.” Um livro que ela havia lido uma vez dizia que o segredo para voar era se jogar no chão e errar. O autor não estava muito próximo da realidade. Tasha teve que tentar três vezes antes de dominar a Sacada, e em duas delas, ela quase morreu.

A maga cantarolou delicadamente, concentrando-se para evitar distrações. Seus pelos estavam todos eriçados, e os fios de cabelo esvoaçantes obrigavam-na a fechar os olhos. O frio intenso que sentia vinha apenas em parte do vento. Ela deu um passo para trás, rumo à caverna, e usou sua confiança como um cobertor contra o frio, então correu até a Sacada e pulou.

A reviravolta no estômago causada pela queda livre a atingiu enquanto ela mergulhava no vazio... e então o vento a levantou. “Eu consegui!” Ela ria descontroladamente enquanto

voava. Os braços e pernas esticados, a cabeça jogada pra trás, os cabelos castanhos estendidos atrás dela. Os dedos gelados do vento acariciavam-na enquanto ela atravessava o desfiladeiro como uma pipa humana. O frio havia sido esquecido. Seus instintos de dançarina dominaram-na e ela girou em pleno vôo, dando piruetas e revoluções enquanto ria. A montanha surgia à distância, mas Tasha demorou-se, caçando pardais muito acima dos terrenos cobertos de neve. Finalmente, ela pousou no outro lado para continuar sua jornada. "Foi divertido?" A Dançarina perguntou, mas Tasha apenas balançou a cabeça afirmativamente, ofegante e sorridente. "Recupere o seu fôlego," disse o Avatar; "Você vai precisar."

O Reservatório esperava no final de uma longa passagem em forma de espiral através da montanha. Dentro da montanha, o ar aqueceu-se, embora Tasha ainda tremesse com um calafrio de alegria. Ao longo do caminho, a maga preparou-se para respirar profundamente, expandindo seus pulmões até o limite. A emoção do vôo deu lugar à concentração. "Da última vez," ela disse para a Dançarina, "eu encontrei o Guardião no Reservatório e peguei uma pérola para ele antes que a ostra se fechasse. Foi até aí que eu cheguei. O que eu vou fazer agora?"

"Você saberá."

"Como?"

"Veja o que está diferente. Siga isso. O Guardião a encontrará na próxima ponte."

O Guardião era o fim eterno de uma jornada aparentemente sem fim: o Observador na Encruzilhada das Almas, o Zelador do Portal do Eu Interior, o Concessor da Iluminação, o Usuário do Arete. Tasha sabia que o Guardião personificava os aspectos da consciência, medo, disciplina e repressão. Todas as coisas com que o mago não podia lidar assumiam a forma do seu Guardião, e ela sabia que devia levar a ele suas exigências de iluminação. No passado, ela o havia encontrado no fim do túnel, na Sacada distante e no Reservatório. Ela tremia ao pensar num novo teste. Para convencer o guardião sobre seu valor, você precisava enfrentar testes simbólicos de medo, fé, cobiça, sabedoria e outras características. Tasha ainda estava trabalhando nos conceitos simples da fé e do medo. As cavernas brilhavam com veios de cristal e as brisas suaves agitavam a areia no solo. O Reservatório ficava no centro de uma câmara gigantesca. O Guardião não podia ser visto.

A superfície espelhada era enganosa; o Reservatório era muito mais profundo do que Tasha podia imaginar, até o fundo rochoso coberto de ostras gigantes e animais parecidos com caranguejos. Foi tudo o que a maga podia fazer para alcançar o fundo, pegar uma pérola das mandíbulas de um marisco aberto e emergir. Cada vez o teste mudava um pouco. A maga temia as variações. Ela flexionou seus membros e encheu os pulmões. "O mesmo que dá última vez?" Ela perguntou ao Avatar. A Dançaria encolheu os ombros e entregou uma sacola de couro presa a um cinto. Tasha o colocou. "Vejo você do outro lado," ela disse, e então encheu os pulmões com o ar gelado e mergulhou.

O choque de entrar no Reservatório congelante atingiu Tasha em cheio. Ela balançou as pernas para afundar, sentindo o peso da água pressionando os seus tímpanos. Quando seus pulmões começaram a protestar, Tasha viu o fundo. Para seu aborrecimento, ele havia mudado desde a última vez — agora



parecia com ruínas orientais ornamentadas, como se o Reservatório tivesse engolido algum antigo pagode chinês. Ela percebeu que o jardim parecia intacto. Peixes nadavam rapidamente entre os padrões de pedra cuidadosamente preservados e as flores podadas. No entanto, o pagode estava em ruínas. "Veja o que está diferente," a Dançarina disse. A maga encolheu os ombros e nadou para dentro das ruínas.

O interior turvo brilhava com o ouro e os ossos esbranquiçados que estavam espalhados. Parecia que ali tinha havido um massacre; os corpos de dúzias de combatentes mortos há muito tempo cobriam o chão, misturando-se com as pilhas de gemas e moedas de ouro brilhantes. A pulsação de Tasha aumentou, podendo ser sentida em seus ouvidos. A cobiça crescia. "Nossa, olhe para esta fortuna!" Ela nadou até a pilha de tesouros. "É para isso que a sacola deve servir!" Rapidamente, ela juntou punhados do seu saque dentro da bolsa, observando os ossos à procura de alguma armadilha.

Uma sombra enrolou-se no seu tornozelo, firme e extremamente gelada. Ela arquejou, as bolhas preciosas de ar saindo de seus lábios. Seus pulmões comprimiram-se enquanto a sombra a puxava para trás, para longe da entrada e para dentro das ruínas. Tasha gritava xingamentos mentais enquanto procurava algo no que se agarrar. A luz desapareceu e as trevas mais geladas que a Sacada exposta ao vento cobriram-na. "Dançarina!" Ela pensou desesperadamente, mas não obteve resposta.

O pânico tomou conta dela, claro e alucinante. Tasha arranhava as trevas. Seus pensamentos voavam e sua concentração fora totalmente quebrada. Morrer durante uma Busca era pior do que simplesmente fracassar. Era uma morte pequena da alma, e magos já morreram fisicamente com o choque. Algumas das pessoas envolvidas em Buscas simplesmente desapareciam, e Tasha temia se juntar a eles. Ela podia quebrar o transe que a prendia ali, mas não queria imaginar as consequências disso.

As trevas a prendiam firmemente. Seu abraço era quente, reconfortante. A vontade de parar de lutar e juntar-se às trevas vertia como sangue recém retirado. A água era gelada fora das trevas. Os estrondos no seu coração acalmaram-se até tornarem-se batimentos estáveis. Cada pulsação parecia tirar o ar de seus pulmões tensos. "Seja lá o que você vai fazer," ela pensou, "é melhor fazer logo!"

"Abraça as trevas," disse von Diagram, "e as trevas são tudo que você irá receber."

"O que eu fiz? Peguei algumas moedas?"

"Você roubou os mortos." Este era von Diagram ou era o Guardião?

"Eu não vim para roubar. Eu vim para pegar o que é meu!" Ela quase falou as palavras em voz alta. Seus lábios se abriram e ela sentiu o gosto da água. Seus pulmões se contraíram e ela engasgou. "Saia daqui!"

As trevas apertaram. Tasha lutou, retirou a sacola de ouro. As trevas não a largavam. "Para o inferno com isso!" A maga reuniu sua fúria desesperada num núcleo de força Primordial e liberou-a. Uma luz brilhante espantou as trevas. A luz transbordou o local, e a água gelada. A sombra balançava e Tasha mexeu as pernas, nadando para a superfície. Tentáculos a agarrraram, arrastando-a enquanto ela tentava alcançar a luz acima. A sombra a puxou outra vez. As últimas bolhas de ar saíam de seus lábios. Ela se virou para aquilo que a agarrava e disparou um raio de

Primórdio puro contra as trevas. Os tentáculos a soltaram, e ela nadou rapidamente para cima, para a luz.

O ar fresco preencheu de uma só vez os seus pulmões, queimando enquanto ela ofegava. Os membros de Tasha pareciam feitos de pedra, enquanto ela nadava rapidamente para o canto do Reservatório. A borda de pedra tinha uma sensação boa por sob seus dedos entorpecidos. Ela puxou seu corpo para cima e agachou-se na areia, vomitando água. Quando os espasmos passaram, ela se deitou exausta no chão e permaneceu ali por muito tempo.

A Dançarina tocou seu braço com seus dedos suaves. Os olhos do Avatar brilhavam de preocupação. "Era isso?" Tasha perguntou languidamente. A Dançarina balançou negativamente a cabeça. "Droga. Bem, eu vou descansar, e o Guardião que se dane!"

Ela acordou numa pedra, aquecida pelo fogo de um abismo vulcânico. A Dançarina ainda estava agachada ao seu lado, mas o Reservatório havia sumido. No seu lugar havia uma caverna gigantesca dividida por um abismo em chamas. Tasha estava deitada de lado, numa alcova protegida; o Guardião surgiu do outro lado, impassível nas suas túnicas negras, maior do que a casa de sua mãe. Enquanto a maga se mexia, o Guardião cruzava as mangas de sua túnica, onde não se via suas mãos, por sobre seu peito. Enquanto Tasha se levantava, o abismo aumentava e as chamas subiam mais alto. "Você veio," disse o Guardião, "mas não está pronta. Volte mais tarde."

"Nem morta!" O local lembrava o Inferno, a visão de Dante de abismos que não podiam ser atravessados. Ela andou a passos largos até a beira do precipício, suando com o calor da caverna. O medo e a raiva primordiais lutavam com sua frustração. Ela ainda podia sentir o aperto escorregadio das trevas. Sua barriga revirou-se com o terror e a água do Reservatório. "Eu não vim até aqui por nada," ela gritou através do abismo; "Dê-me aquilo que eu vim buscar. Estou pronta!"

"Você não está." Aos seus pés, a maga percebeu que havia uma corda bamba velha feita de cânhamo esticada através do abismo em chamas. Farpas ancoravam a corda de ambos os lados. Filetes de fumaça formavam-se quando o fogo chamuscava a corda. "Você falhou nos seus testes."

"Eu sobrevivi!" ela gritou. "Eu cheguei até o outro lado todas as três vezes. Eu já fiz isso antes!" O tamanho e os ruídos do inferno engoliu suas palavras. "Eu estou pronta, droga! Estou pronta!"

"Então a mágika é apenas a sobrevivência? Despertar é um meio de ter lucro e prazer? Ou é um meio de precaver-se do medo das trevas?"

"Eu não tenho medo!"

"Você mente."

Tasha balançou a cabeça negativamente. Com as mãos, ela afastou os cabelos grudados no seu rosto. "Você está certo. Estou com medo..."

"E com raiva também."

"E com raiva também," ela admitiu. "Meu Deus, os magos também ficam bravos e com medo. Somos humanos, não somos perfeitos. Conheço outros que vieram por este caminho e que ainda carregam raiva e medo nos seus corações." Ela deu um passo adiante para perto da corda, testou-a e pisou nela cuidadosamente. Ela balançou bastante, mas agüentou.

"O caminho deles não era o seu caminho," o Guardião respondeu. "Cada um encontra seus demônios interiores aqui. Cada um cria seus próprios testes."

Tasha esticou os braços, equilibrando-se apesar da altura nauseante da corda que atravessava o fogo. Gotas de fogo lambiam a sola dos seus pés vindas da lava abaixo. A fumaça queimava seu nariz e garganta. Atrás dela, a Dançaria esperava, em silêncio. "Eu enfrentei meus medos," disse Tasha. "Estou fazendo isso agora."

"Verdade." O Guardião inclinou um pouco sua cabeça. "E se você cair?" Uma onda de pânico tomou Tasha como um soco, balançando-a na corda. Ela olhou para baixo, quando uma explosão de calor subiu de lá. Suas pernas tremeram. Seus dedões apertaram a corda. "A Queda," o Guardião concluiu, "é igual à morte. É Pior do que a morte."

A Queda. O medo de tornozelos torcidos e ossos quebrados que assombravam os dançarinos que desafiavam a gravidade, o tempo e as limitações humanas. Tasha lembrou-se do medo de cair que a paralisou depois de um tombo feio na escola. E ela lembrou como superou este medo; ela o transformou em música e abraçou a música e a si mesma como uma coisa só.

Ela respirou fundo e cantarolou, sentindo o canto reverberando até seus ossos. Ela fechou os olhos e repeliu o pânico de si, acalmando sua Mente. "Não pense na dor," dissera o seu instrutor de dança, "não pense no que você não é capaz de fazer. Pense na música e na dança e fluia junto com ambas." A dança! É claro! A dança da criação; a dança da graça e do poder, arte, amor e paixão; o ritmo dinâmico do pulso da eternidade, bombeando eternamente o sangue da existência através da forma, da mente e do espírito. Subitamente, ela viu que a vida era mais do que um teste de vontades ou um desafio. "A realidade é uma dança," ela pensou, "e eu sou a Dançarina!"

Seus pés pisaram levemente ao longo de uma corda que repentinamente ficara forte e firme. A euforia a levantou acima das dores de seus testes. Seus braços cavalgavam nas correntes e fogo, e seu cabelo rodopiava com os ventos para cima. Tasha dançou na corda como um gato, e quase ficou desapontada quando chegou do outro lado.

O Guardião parecia uma torre diante dela, suas mangas negras balançando com a brisa quente. Tasha engoliu a saliva, molhando seus lábios e língua para falar. A emoção do esforço atordoava sua cabeça. Ela se esforçou para que sua respiração e batimentos cardíacos ficassem mais lentos; "Estou pronta," ela disse, "para avançar."

O Guardião a avaliou lentamente. "A dança é mais rápida, os movimentos mais complexos, os saltos são mais altos e os riscos de cair são maiores."

"Eu comprehendo," disse a maga, "e aceito o que é meu."

O Guardião abriu seus braços, arrastando as mangas escuras. Seu capuz abriu-se por um breve instante — era o rosto de uma mulher entre as dobras? — e então encobriu outra vez o rosto dele (dela?). A luz fluía do Guardião, uma luz misturada com trevas, como uma mancha de óleo, ambas fluindo juntas e envolvendo o mago. Ao contrário das trevas no Reservatório, esta essência não continha medo ou pânico, apenas a realização, como se alguma coisa vital que estava perdida tivesse sido restaurada.

"Quando eu alcançar a Ascensão," ela se perguntou, "o Guardião irá desaparecer?"

"Talvez sim," disse uma voz, a voz da Dançarina, "e talvez não. Apenas então você saberá." O Avatar emergiu do manto do Guardião e estendeu sua mão para Tasha, e então a tomou em seus braços.

A Maga e o Avatar se abraçaram como duas irmãs, unindo-se num único todo. Um canto parecido com mil músicas unidas fixou-se na mente e no espírito de Tasha, e suas mãos levantaram-se para afagar a essência que caía. "Meu eu e minha dança são um," ela pensou enquanto flutuava para longe do lugar da Busca até o abraço cálido da sabedoria. Frio, raiva, medo, tudo isso voltaria com o tempo, mas por enquanto Tasha tinha o que precisava.

Até a próxima vez...



Do Mito à Razão: Visões Opostas



O Conselho dos Nove

No começo

Havia o frio e a noite
Profetas e anjos nos deram o fogo e a luz
O homem triunfou
Armado com a fé e a vontade
Que nem mesmo as eras mais sombrias poderiam matar.

— Billy Joel, "Two Thousand Years"

"H-a-a-a-rley, você me prometeu que falaria sobre as Tradições hoje. Eu quero saber." Deathlace sorriu e alisou uma mecha irrequieta do seu cabelo, negro como a noite. Talvez Harley fosse o único ponto de luz nos anos recentes e sombrios de sua vida: ele era pretensioso, tolo e divertido. Harley era um estereótipo vivo que descrevia a si mesmo, um "metaleiro" de Nova Jersey que falava "a língua do rock n' roll" como se fosse um personagem do último filme do Spinal Tap. Seu sotaque e discurso falsos de roqueiro não diminuia seu encanto. Por alguma razão tudo se encaixava: ele parecia com uma versão feiticeira do Meat Loaf e fazia suas melhores obras mágicas com a sua guitarra.

Desde que Deathlace deixara Atlanta no ônibus de Harley (chamado previsivelmente de "Ônibus Mágico"), de certa forma ela sentia que este era o seu destino, como se estivesse sendo arrastada através do continente, dirigindo milhares de quilômetros para um encontro com o destino. Ela se apaixonou pelo ônibus mágico, que era maior por dentro do que por fora. O interior tinha três escadarias e, quando acelerava na auto-estrada, ele entrava em algum tipo de realidade estranha que transformava as janelas em shows de luzes psicodélicas. Ela queria saber mais sobre ser uma maga, mais do que Willie Triste, seu antigo mentor, podia lhe ensinar um dia. Harley a estava evitando durante toda a viagem.

Harley bebeu a última das cervejas baratas que estava tomando e jogou a lata para trás enquanto arrotava. Ajeitando seu colete de couro apertado e pegando uma guitarra Gibson afinada na cadeira ao seu lado, ele encheu o fundo do seu Ônibus-Capela com uma música suave, semelhante a um trovador medieval. Normalmente, Deathlace adoraria ouvi-lo tocando — ela poderia ficar sentada durante horas na sala de estar do ônibus só ouvindo. Mas agora ela estava ficando impaciente, e sua expressão demonstrava isso.

Ele parou por um momento, pegou um madrigal e olhou para Deathlace, sorrindo. Ela era bonita, de forma delicada, e ela sabia disso. Longas mechas de cabelos pretos pendiam livremente de sua face, e seus olhos eram contornados por uma linha negra, como um personagem de história em quadrinhos que ela adorava. Ela pensou por um instante que Harley estava flirtando com ela, mas viu que ele só estava tentando irritá-la.

"Você quer saber sobre as Tradições, né? Bem, gata, tem certeza? Porque não é uma história tão curta, e não é toda

verdadeira, mas foi o que o meu Chefe me disse, e é nisso que eu tenho que acreditar." disse Harley, usando ao máximo suas gírias falsas de roqueiro.

"Ah, Harley, pare de enrolar e me conte logo," disse Deathlace.

Harley ajeitou seus Ray-Bans e acendeu um cigarro — perfeitamente autêntico, exceto pela luz roxa brilhante que fazia. Para o inferno com o Paradoxo. Ele tinha uma expressão extravagante nos olhos e sorriu alegremente para Deathlace. "Certo, gatinha. Você pediu..."

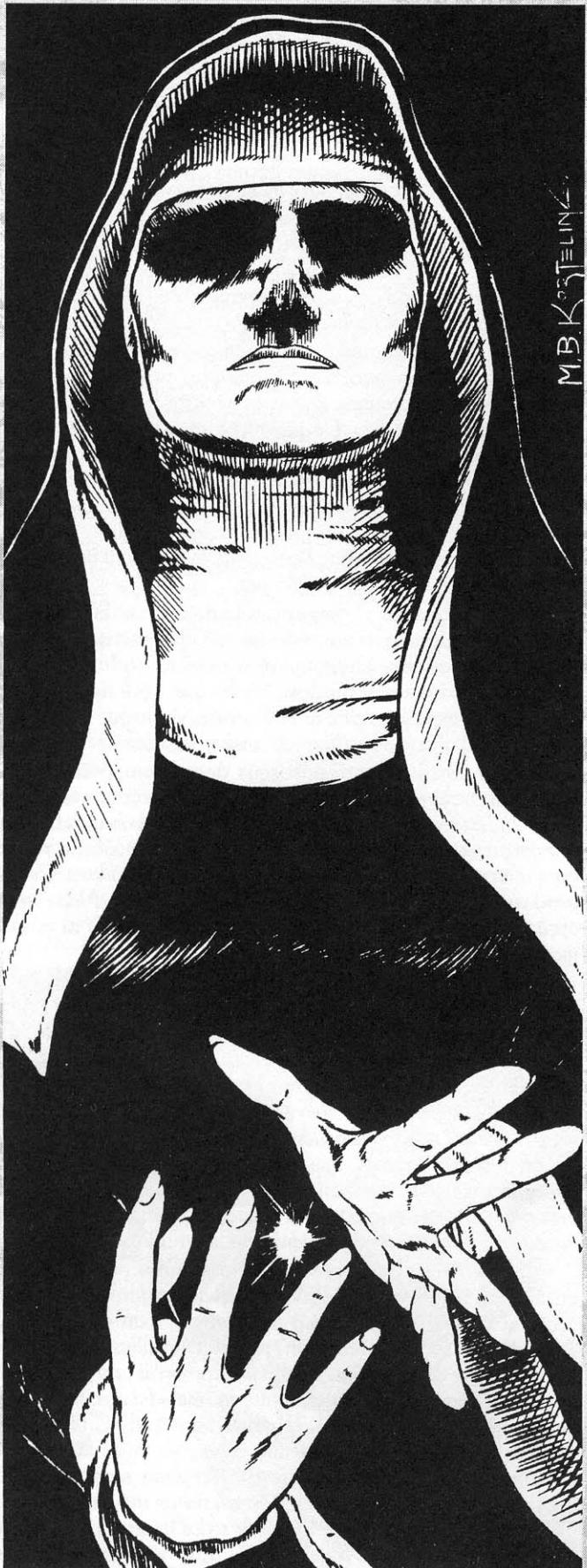
"Olha, antigamente todas essas Tradições não eram nada mais que um bando de profetas, sábios, esquisitos, estranhos, eremitas, loucos, curandeiros, xamãs, feiticeiros e magos limitados. É, mais ou menos como são agora. De qualquer forma, há muuuuito tempo atrás, as Tradições não eram como hoje. Eram apenas caras que concordavam de certa maneira uns com os outros sobre como as coisas funcionavam. Não me entenda mal, eles eram Despertados. Eles simplesmente não se concentravam — tipo, estavam esparramados em todo lugar. Bem, então esse pessoal bem careta que se chamava de Ordem de Hermes..."

"O que você disse..." perguntou Lady Cullen da frente do ônibus. Virando-se e levantando-se cuidadosamente do banco de passageiros, ela chegou até a cabine onde Harley e Deathlace estavam sentados. "Acho que você devia tomar cuidado com o que diz sobre os Herméticos. Acho que vou ficar e ouvir esta suposta história que você insiste ser verdade."

Harley sorriu, mostrando seus dentes emporcalhados, balançou a cabeça negativamente e recomeçou, enquanto Lady Cullen sentou do lado oposto a eles. "Tudo bem, a Ordem se esforçou, tentando organizar todo mundo, você sabe, como se fosse uma universidade, ou um exército ou algo parecido. O Culto, bem, você sabe como o Culto gosta de ser organizado. Não é uma opção, gracinha. Alguns de nós aqui e ali fomos conferir as coisas, mas basicamente era 'sinistro'..."

Deathlace franziu as sobrancelhas e depois olhou para Harley com uma expressão de dúvida. As gírias estavam ficando um pouco complicadas, até mesmo para ela. Ela nunca conseguia saber quando Harley estava brincando com ela ou não. Houve um certo silêncio, e então Lady Cullen interrompeu, colocando sua mão no antebraço delicado de Deathlace. "Criança, naqueles tempos a Ordem havia planejado aceitar qualquer Tradição que desejasse juntar-se a ela e tornar-se parte de uma grande experiência. As Casas da nossa Ordem moderna surgiram graças a esta aceitação generalizada. Muitas das outras Tradições foram enriquecidas pelo nosso conhecimento."

Harley olhou por sobre seus óculos escuros para a Lady, e então para Deathlace. "É. Então, de qualquer forma, não sei se você ouviu falar sobre isso, mas antigamente, mais ou menos na época do Renascimento, havia um grupo de anomalias da realidade, uns manés que decidiram que as suas idéias eram as melhores idéias, e que iriam dominar todo mundo. Não, não estou falando da Ordem de Hermes..." Harley sorriu, olhando para Lady Cullen para que ela mordesse a isca. Ela não o fez. "... estou falando da Ordem da Razão. Dizem que se encontravam secretamente e criavam e planejavam como se tornariam os maiores estragaprazeres do mundo na melhor festa de todos os tempos. Eu estou falando sobre a Película, docinho. Veja bem, não quero dizer que



num dia havia fadas e dragões e mágika e garotas lindas com pés pequeninos e no dia seguinte não havia nada.”

“Ainda existem garotas lindas com pés pequeninos...” Deathlace disse, rindo e sacudindo os dedos do pé na frente do rosto dele.

Harley sorriu, mas agora ele estava empolgado, “Foi lento, gradual e silencioso. Uma idéia aqui, uma pitada de conhecimento ali. A melhor coisa que a Ordem poderia ter feito seria ter atacado abertamente a Igreja, embora a Igreja pudesse revidar imediatamente. Não, senhores, ela foi lá imediatamente e ajudou a Igreja com sua pequena Inquisição. Eu não posso provar nada, mas eu acredito que a Cabala do Pensamento Puro, que mais tarde se tornaria a Convenção da Nova Ordem Mundial, havia se infiltrado há muito tempo entre os dominicanos. De qualquer forma, ao invés da Inquisição procurar por heresias, ela procurava o sobrenatural. Eles começaram investigando vampiros, bruxas e lobisomens. Mas o meu Chefe me disse que...”

Lady Cullen balançou lentamente a cabeça concordando, “Sim.” Ela fechou os olhos. “Sim, muito provavelmente Torquemada era da Cabala do Pensamento Puro. Ele era um homem horrível que apreciava as dores físicas dos outros.”

“Verdade. Então, a Inquisição, a Peste Negra, as Cruzadas, a subida do Sindicato ao poder significava grandes mudanças para nós. Mas na realidade, o que nos pegou de jeito foi a Película. A Realidade começou a ficar densa, como gelatina congelando na geladeira. Um monte de magos fugiu para o Vácuo, assim como os Desauridos. Um monte decidiu que iriam lutar contra o próprio Grande S e pegaram pesado. E havia a gente. Nós não estávamos muito interessados em deixar nossa Terra maravilhosa, e ainda havia os amarelos da Ordem de Hermes...”

“Criança, seu tutor fala levianamente sobre algo que foi tão ruim para nós quanto o Holocausto foi para o seu povo. Quando a Película finalmente foi estendida, a imposição do silêncio que ocorreu contra a mágika destruiu feitiços antigos que guardavam nossas mágikas mais poderosas. Ela destruiu mais de um século de aprendizado mágico. Aqueles que dependiam da mágika para sobreviver foram total e imediatamente mortos. E, nos piores casos, o Avatar no interior de muitos de nós foi retalhado, nossas mentes foram transformadas nas marionetes de uma criança. Havia negado até mesmo a transcendência total para o Crepúsculo. Tanto foi perdido, tantos morreram. Aqueles foram dias negros para as Tradições.” disse Lady Cullen. Seus lábios formaram uma linha fina, seu queixo enrugou-se, seus olhos brilhavam intensos. “Muitos mortais também morreram nas batalhas resultantes. Inicialmente, nosso povo culpou os Verbena e o Coro, e eles reagiram com ataques mágicos. Isso causou ainda mais mortes inúteis e desnecessárias, até mesmo entre os Adormecidos — um fato que a Ordem da Razão usou contra nós. Estávamos condenados à medida que as Massas se uniam contra nós.”

Deathlace olhou para Harley com uma expressão inquisitiva. Um desconforto sombrio ficou suspenso no ar. Harley tomou um gole do seu Jack Daniels e passou a mão na sua Fender. “Mas eu pensei que vocês fossem magos. Porque vocês simplesmente não... os explodiram?” perguntou Deathlace, olhando para Lady Cullen.

“Explodi-los? Você tem mais bom senso do que isso, Bárbara,” disse outra voz feminina. Era Heasha. Deathlace odiava quando a chamavam de ‘Bárbara.’ Heasha fez uma grande entrada, condensando-se a partir das sombras escuras

próximas da escada. Ela não podia manter sua opinião de fora dessa conversa. Harley estava esperando pela sua opinião de Verbena. "Droga, pelo menos a Ordem de Hermes nos acordou e nos uniu, fazendo com que trabalhássemos juntos..." Heasha murmurou enquanto respirava. "Deixe-me mostrar a você o que aconteceu, criança..."

A Verbena ajoelhou-se próxima a ela, retirou uma tira de couro que usava como colar e lentamente passou a mesma ao redor das mãos de Deathlace. "Veja, Bárbara. É muito fácil ser enfeitiçada quando alguém passa algo calmamente ao seu redor..." — num estalo, Heasha puxou a tira e instantaneamente atou os pulsos da estudante mais jovem — "... e então lança rapidamente a armadilha. Como você pode ver, não há muito para se fazer com as mãos atadas." Harley deu outra tragada no seu cigarro e observou a interação entre sua estudante e a companheira de Capela.

"Já terminou?" Ele perguntou, olhando nos olhos de Heasha. Ela balançou a cabeça afirmativamente e soltou os braços da jovem. Deathlace balançou os cabelos, sorrindo, um pouco vermelha, e apenas olhou para Harley enquanto também tomava um gole do uísque desta vez. Ela ainda estava corada quando Heasha finalmente sentou em frente a Lady Cullen.

Heasha sorriu, observando brevemente o embraço de Deathlace. "O que eu estou querendo dizer, irmã, é que se soubéssemos o que a Ordem da Razão estava fazendo, teríamos impedido. É simples assim. Mas eles foram muito sutis, e todas as mudanças que fizeram foram tão lentas e cuidadosas que nos pegaram de surpresa."

"Por que o Coro não avisou vocês? Quero dizer, eles não faziam parte da Igreja naquela época?" disse Deathlace, esfregando seus punhos e olhando tranqüilamente para Heasha, que se curvou e massageou-os, como se estivesse pedindo desculpas.

"O Coro estava ocupado demais procurando pelo Uno para ouvir as súplicas das Tradições. Eles estavam em suas abadias e seus mosteiros, rezando e jejuando. Cara, eles ficaram surpresos quando os outros surgiram do nada," disse Harley, sorrindo. Ele tocou algumas notas na sua guitarra, que Deathlace reconheceu como sendo o tema de "Jesus Cristo Superstar".

Uma quinta voz juntou-se a eles na sala de estar do ônibus. Profunda, ressonante e lírica. "Realmente ficamos. Nunca o Coro havia sido traído de uma forma tão profunda. Nunca aprendemos uma lição tão dura." Christopher entrou no cômodo, vindo do alto da escada. Vestido com um jeans e uma simples camiseta branca, ele havia acabado de tomar um banho. Com seus cabelos, que pareciam a juba de um leão, e seu rosto puro, ele parecia um anjo num comercial de jeans. Junto com ele veio o familiar de Heasha, uma gata abissínia branca chamada Shella.

Lady Cullen virou-se e dirigiu-se a ele, "Bem, Christopher, isso está tudo muito bom. E quanto aos membros de círculos e os custos que foram assassinados em nome das Cruzadas e da Inquisição? Como deveríamos reagir quando acreditávamos que o Coro estava por trás destes ataques?"

Christopher baixou a cabeça. "Sim. Bem, se vocês tivessem vindo mais cedo até nós, teríamos descoberto a verdade..." Ele se sentou no sofá ao lado de Deathlace.

Harley concordou e deu uma tragada no seu cigarro. "Peraí, a nossa Capela inteira está na sala de estar! Quem está dirigindo esta coisa??"

Heasha balançou a cabeça afirmativamente enquanto seu familiar pulou em seu colo. Ela acariciou a gata branca. "O Doutor. Ou talvez um dos seus programas de direção?"

Toda a Capela balançou enquanto o Ônibus Mágico mudava de pista, e até mesmo a realidade interna foi afetada. Harley balançou a cabeça negativamente. "Só espero que não seja aquele programa de 'Fórmula Um' que ele fez na outra semana. Eu não quero ser parado pelos policiais por excesso de velocidade."

Deathlace sentou-se e cruzou os braços, fazendo beiço. "Ei, pessoal, o Harley estava me contando uma história e..."

"E, obviamente, sendo uma ama sábia, você quer a Verdade. Não quer?" disse Heasha, seus olhos desafiando a decisão da jovem. Olhando para cima, Heasha deu umas batidinhas no banco ao seu lado. "Venha e sente-se aqui, Christopher. Além do mais, Shella quer ver você." Christopher pegou a linda gata no seu colo e começou a afagá-la no lugar que ela mais gostava.

"De qualquer modo, basicamente a história continua com Baldric da Ordem de Hermes, orientado por um Cultista do Êxtase chamado Sh'zar, que reuniu um grupo para procurar alguém dos Verbena e alguém do Coro para que conversassem com eles, pois estes eram os mais fáceis de serem achados. Agora, observe que nossos bons companheiros já disseram que estes grupos estavam com problemas até o pescoço e mais bravos do que um cachorro que tomou purgante."

"Não havia nenhum Cultista envolvido. Ele foi sozinho, baseado numa visão que teve sozinho." disse Lady Cullen.

Heasha balançou seus cabelos vermelhos como fogo. "Não, Lady, sinto muito. A Própria Deusa veio para o homem, e ele teve o bom senso de ouvi-la uma vez."

Christopher suspirou. "Eu acho que mencionar o Arcanjo Gabriel não ajudaria muito agora, não é?"

"Vocês podem calar a boca! Vocês sabem que há mais versões pra esta história do que gravações de 'Yesterday', então deem um tempo. Eu estou contando, então é um Cultista, ok?" disse Harley, pegando a garrafa de Deathlace e tomando outro gole.

"De qualquer forma, ele teve sorte. Ele encontrou uma maga chamada Nightshade dos Verbena e um velho seguidor de São Nérius, chamado Valoran, do Coro. Ambos tinham a cabeça no lugar, uma raridade entre as Tradições deles naquela época."

Heasha praguejou. "Nightshade é minha parente e é melhor você ser bonzinho com ela, ou eu vou fazer todo esse uísque maravilhoso sumir do seu sistema. Do pior modo possível."

Harley estremeceu e sorriu, "Não se preocupe comigo, Heah. Eu só tô me divertindo. Bem, então; todos os três reuniram-se nas ruínas de uma velha Capela Hermética chamada Mistridge, que tinha sido destruída nas Cruzadas albigenses, no sul da França. Veja, Nightshade era uma cadel... quero dizer, era uma mulher de fibra que defendia suas opiniões. Baldric era da Casa Tytalys, e teve dificuldade para fazer alguém mudar de opinião, quanto mais fazer as pazes com eles. E Valoran, bem, ele era o mais santo dos santos, pois era um Hermético e passou muito tempo pregando para os pagãos Verbena no sul, dos muros. Bem, depois de muitas acusações e reclamações e berros e uma visita para algumas fadas, eles finalmente conseguiram trabalhar. Eles conversaram, sentaram e conheceram uns aos outros. Festejaram. Tocaram música. Você sabe, apenas sentaram e esmiuçaram tudo. Eles discutiram, discutiram e discutiram, e quando acabaram não sabiam se deviam matar um ao outro ou se casar. Felizmente para nós, eles optarão pelo casamento."

Lady Cullen olhou indignada. "Difícilmente eu chamaria o Tribunal das Tradições de casamento!"

"Isso porque você prefere chamá-lo de 'Tribunal'. Drogas, como se chama algo que junta pessoas tão completa e totalmente diferentes umas das outras, fazendo com que elas concordem com as coisas, e fazendo com que elas ficassem unidas para nosso próprio bem?"

"Bem, acho que era um casamento grupal. De onde vieram as outras Tradições?" perguntou Deathlace, tentando aprender algo sobre as diatribes.

"De todos os lugares. Na verdade eles não tinham os nomes que têm hoje em dia. Basicamente, Nightshade vagou por todos os lugares e trouxe Estrela-de-Aguias, um mago dos Oradores dos Sonhos, e o mago Ahl-i-Batin..."

"Ahl-i-Batin? O que é isso?" perguntou Deathlace, entrelaçando os dedos.

"Magos árabes. Eles desertaram, sendo substituídos pelos Ineptos da Virilidade. Quero dizer, os Adeptos da Virtualidade. Deixe-me terminar. Baldric da Ordem de Hermes trouxe consigo Chalech, o mago Eutanatos, e Sh'Zar, seu amigo e profeta do Culto do Êxtase, e Valoran trouxe Wu Jin, o primeiro Irmão de Akasha, e um antigo seguidor do mago artífice Verdi chamado Diplomata Luis, um estudioso que mais tarde seria chamado de primeiro Filho do Éter."

"Como o Doutor?" disse Deathlace, pegando o cigarro roxo de Harley antes que este queimasse sua mão.

"Como o 'herr doctor' Gerônimo. A maioria desse pessoal não conseguiria ficar junto na mesma sala. Você vê, todos eles achavam que eram a autoridade número um sobre mágica e tudo ligado a ela."

"Nightshade era a maior feiticeira de sua época," disse Heasha.

"Valoran era um homem muito crente, a ferramenta do Uno na sua época." opôs-se Christopher.

"Baldric era um pretensioso. Mas era muito respeitado. E muito instruído," completou Lady Cullen.

Harley sorriu. "Sh'Zar era quase bom demais para a festa. Sabe o que eu quero dizer? Mas ele ficou, e acho que temos que agradecer a ele. De outro modo não haveria mais magos."

"Por quê?"

"Você não estava escutando??? Caramba, garota. A Ordem da Razão estava querendo pegar a gente e a nossa realidade. E eles já tinham vencido! Não era como se fosse o segundo tempo e ainda tivéssemos tempo para marcar uns gols. Não. Era fim de jogo, cara. Na verdade, não tínhamos escolha. Quero dizer, havia muitas desavenças, mas no fim das contas, o que poderíamos fazer? Desistir e viver na realidade fixa daqueles caretas, onde o sol nasce e põe-se seguindo o horário no relógio deles? Eu acho que não."

"Realmente não. Tínhamos que chegar a algum tipo de consenso, e talvez só fosse naquela época e naquele lugar que poderíamos chegar a ele," Heasha disse enquanto a familiar Shella esticava as patas no colo de Christopher.

"Que lugar?" Deathlace perguntou, abrindo um pacote de salgadinhos.

"Eles chamaram o lugar de 'Horizonte'. Eu tenho que levar você lá algum dia. Lugar bacana. Mas é meio estranho. Cada Primus — Primus, esse é o nome que lhe dão se você aparece numa reunião. Literalmente significa 'o primeiro.' Portanto, acho que as Tradições acreditavam que o primeiro a chegar era o primeiro a ser servido. Heh — cada Primus doou o acesso a um de seus



Nodos, e nós tecemos um lugar onde até mesmo a Ordem da Razão teria dificuldade para nos encontrar," disse Harley, esticando o braço e pegando um salgadinho.

"Baldric era um estudante dos Efeitos Niveladores e do Regio, e acontece que Valoran, Estrela-de-Águias e Wu Jin aprenderam muito rapidamente a trabalhar juntos. Logo a Capela foi formada, e um dos primeiros Reinos do Horizonte intencionais levantou vôo," interrompeu Lady Cullen.

"Sim, foi daí que veio o nome, de Capela do Horizonte. Depois de um certo trabalho, criando uma realidade própria, todo o resto era relativamente fácil. Quer dizer, eu imagino que os primeiros cinco minutos da reunião tenham sido os mais perigosos, e depois que eles passaram, e ninguém foi morto, transformado ou atacado, acredito que as coisas foram mais fáceis..." Christopher disse com sua voz maravilhosamente calorosa.

"Realmente, Christopher. O poder dos Nove." disse Heasha com segurança.

"O que Nove tem a ver com isso?" Deathlace perguntou.

"Número Nove, Número Nove... os Beatles entendiam um pouco sobre isso, lindinha. É numerologia antiga. O Nove representa a pureza da intenção, um építome. O fato de que nove magos apareceram numa reunião para discutirem a paz uns com os outros e tentaram fazer algo a respeito de toda esta coisa da Ordem da Razão era um presságio e tanto naquela época. De qualquer forma, assim como Chris já disse, o resto foi fácil quando comparado com os primeiros quinze minutos. Quer dizer, era como se combinassem em deixar suas políticas pessoais na hora em que entrassem. É claro que haviam conflitos aqui e ali, especialmente entre Valoran e Ali-beh-shaar, que era um mouro. Ainda havia ressentimentos sobre Jerusalém, aposto..."

"Não foi nada disso! Sabia-se que aquele homem fazia acordos com o demônio!" Christopher exclamou, aumentando um pouco o tom de voz.

"Demônio nada! Eles eram apenas pequenos espíritos invocados para o entretenimento dele. Apenas porque ele ofereceu um para Valoran não significa que ele queria dizer algo com isso... certamente ele não estava tentando convertê-lo... ou corrompê-lo." Heasha começou com um sorriso no rosto. "Valoran era virgem; é por isso que esse é um problema tão grande, Bárbara."

Com uma risada, Harley continuou. "De qualquer modo, haviam alguns conflitos, mas nada de mais. Todos ainda desconfiavam do Coro devido à Inquisição mas, na sua maior parte, muito trabalho positivo foi feito. As pessoas decidiram trabalhar juntas, decidiram que iriam se encontrar de novo a cada Equinócio e Solstício, e que cada um traria um presente para o grupo como um todo na próxima vez que viessem. Era isso, mas esse pouco foi suficiente. Ao longo do inverno, Valoran, Baldric e Nightshade discutiram um plano para formalizar a mágica de um modo que os Primi aceitassem. Usando um pouco do sistema Hermético de administração da mágica, eles decidiram categorizar a mágica em Esferas de poder, fazendo isso de uma maneira que não ofendesse ninguém. Não muito, pelo menos. Quando o Equinócio da Primavera chegou, e todos juntaram-se trazendo seus presentes, houve uma vibração muito boa, como num concerto legal do 'Grateful Dead', sabe?"

"Humph. Se não fosse por Nightshade convencendo cada um dos Primus sobre as Esferas, ainda seríamos Adormecidos assistindo à MTV em casa neste instante," disse Heasha, pegando o saco de salgadinhos enquanto Shella enfiava o focinho nele.

"As Esferas, as Tradições, os níveis de conhecimento, os Protocolos, tudo foi discutido e acertado na Capela do Horizonte, o Conselho dos Nove. Eles se encontraram durante nove anos, quatro vezes por ano. As notícias se espalhavam, e a cada reunião do Conselho, mais membros das Tradições que estavam sendo criadas juntavam-se a eles. E o que você disse sobre Heasha está certo: exceto pelo fato de que, se não fossem os Primi das Tradições, nenhum de nós estaria Despertado. Eles arriscaram seus pescos e reputações. Nem todas as associações mágicas a que eram afiliados concordavam com os conceitos das Esferas e das Tradições. Eles queriam seguir seu próprio caminho e, como lobos solitários, eles normalmente encontraram seu fim derradeiro," disse Christopher, recusando os salgados quando estes lhe foram oferecidos.

"Basicamente é isso..." disse Harley, olhando desejosamente a sua Fender, querendo tocá-la, querendo apagar toda esta conversa com uma música pesada.

"E quanto aos árabes?" disse Deathlace, mastigando um salgadinho. Shella pulou do colo de Christopher para o seu, e ela riu quando a cauda da gata esfregou no seu nariz.

"Os Ahl-i-Batin não estavam adaptados às Tradições. Eles se mantiveram isolados," Christopher disse calmamente.

"Eu não concordo, Christopher," disse Lady Cullen. "Eu acredito que suas razões para nos deixarem estavam relacionadas com as mudanças em sua terra natal. Quando a espiritualidade da sua terra natal começou a ser distorcida pelos propósitos da Tecnocracia e o poder do petróleo começou a ficar mais importante, eles culparam as Tradições por não fazerem o suficiente para impedir o avanço da Tecnocracia. Portanto, eles se retiraram para sua realidade particular. No final, acho que foi melhor." Ela tomou um gole do chá quente que devia ter pego sozinha.

Heasha balançou a cabeça negativamente. "Ah, eu acho que perdemos muito. Veja o desastre espiritual que ocorreu nos anos seguintes. O desequilíbrio..."

"Você é apenas supersticiosa quanto à coisa do Nove. Havia apenas Oito Tradições por um tempo, Deathie, e todos ficaram malucos quanto a isso. Felizmente, os Idiotas da Vivacidade, quer dizer, os Adepts, apareceram na hora certa. Eu acredito que 67 foi a última grande reunião do Conselho," disse Harley, pegando um conjunto de palhetas e procurando por um par novo de pilhas para seu afinador na sacola grande de couro que ele sempre carregava.

"Eles se encontravam com que freqüência?" Deathlace perguntou, acariciando Shella.

"Eles deveriam se encontrar a cada nove anos, mas você conhece os magos — somos pessoas ocupadas. Isso foi ignorado um pouco, e agora eles só se encontram quando precisam mesmo. Além do mais, as Tradições estão tão associadas e entrelaçadas que você não pode cuspir sem acertar outra Tradição numa Capela, não importa onde esteja. Não há mais muitas delas que sejam específicas de uma só Tradição."

"E quanto a magos como Blackrose, de São Francisco?" disse Deathlace, colocando Shella no chão. A familiar fungou e foi embora até a cabine. Deathlace sentiu um comichão no estômago. Blackrose era um grande amigo dela.

A luz atravessou as janelas. Subitamente, o mundo estava entrando em foco. As luzes psicodélicas estavam se apagando e o ônibus estava diminuindo a velocidade.

Harley segurou a pilha gasta e franziu uma sobrancelha para a Lady Cullen. Ela olhou para o céu e estendeu a mão, como uma mãe que impede que seu filho jogue algo ao invés de entregá-lo gentilmente. Harley tossiu e olhou para o braço da guitarra, passando um pano macio sobre o acabamento da sua beleza. Deathlace encarou Harley energicamente, percebendo seu rodeio e relutância para discutir este assunto em particular.

"Eles não são... parte de nós, lindinha. Os Vazios. Os Órfãos." Harley disse, sem levantar a cabeça.

"Como eu?" disse Deathlace, seu tom de voz e expressão facial desafiando Harley. Ele sabia que ela havia Despertado nas ruas, sem um mestre para guiá-la. Nenhuma Tradição a havia reivindicado.

Ele nem levantou a cabeça. "Como você, lindinha. Exceto pelo fato de que você vai estar no Culto do Êxtase, como nós conversamos."

"Ou nos Verbena, se você desejar, criança. Seríamos capazes de ensinar-lhe muita coisa. E acho que você preferiria ficar junto de minhas irmãs de círculo na sua casa, em Boston," disse Heasha num tom amigável e caloroso.

Lady Cullen sorriu. "Ouça-os, Bárbara. Você poderia pensar que são técnicos de um time de futebol contratando você. Tenho certeza que isso se deve ao seu Avatar particularmente poderoso. Não tenha medo. Mas lembre-se da Ordem. Eu poderia ensinar muito se você estivesse disposta a aprender."

Christopher apenas sorriu.

"Bem, Chris, você também não vai fazer a sua propaganda para ela?" disse Heasha, rindo.

Seus cabelos loiros eram como uma auréola ao redor do seu rosto. "Não. Se ela não deseja ouvir a música do Coro, eu ficarei quieto. Ela pedirá, se tiver vontade de juntar-se a nós, de juntar-se ao Uno."

"O que há de errado com os Vazios?" Deathlace perguntou acanhadamente. As coisas que Blackrose havia dito sobre viajar com a Capela estavam voltando à sua mente. 'Eu não sou realmente um deles?' Ele disse para si mesma.

Heasha nem sequer fez uma pausa. "Em primeiro lugar eles não querem nem saber sobre a Ascensão. Em segundo, eles são simplesmente egoístas e convencidos demais. Quer dizer, eu poderia vê-los se divertindo no seu estado lastimável se fosse apenas por diversão, ou por iluminação, mas eles fazem isso por pura apatia. Eles simplesmente não se preocupam. Na minha opinião eles são almas perdidas. A maioria não vale nada." O veneno de sua voz era como um balde de água gelada na cara de Deathlace.

"Os Órfãos também precisam ser guiados, Irmã." Lady Cullen disse, um tanto protetora. A mulher mais velha parecia ignorar a raiva que crescia em Bárbara. "Eles verão a Verdade um dia, como as Tradições viram." Ela pegou um pingente com o Selo

de Salomão e tocou as duas pontas das pilhas com ele. Houve um estalido e algumas faíscas, e então ela as devolveu para Harley.

"Talvez eles vissem, se tivessem um lugar no Conselho," disse Deathlace, olhando para seus pés, lembrando-se agora do que Blackrose havia dito a ela. Tudo finalmente se encaixava.

Harley colocou as pilhas no afinador da sua guitarra e começou a corrigir o tom, sorrindo para Lady Cullen. "Obrigado, Lady. Você é melhor do que aquele coelho com o tambor que aparece na TV." Deathlace odiava quando era ignorada, e Harley estava fazendo isso muito bem.

Heasha respondeu, tentando quebrar o silêncio pesado. "Eles não aceitariam uma cadeira no Conselho, mesmo que a oferecêssemos. Eles são como os Disparatados de antigamente, que se recusavam a juntar-se às Tradições, e ao invés disso se esconderam. Eles estão presos demais às suas próprias visões para aceitar as idéias dos outros."

Deathlace olhou para Heasha. "Ah, é? Bem, e o que você diria se eu dissesse que já sou uma Vazia? Dentro de mim, é isso que eu sou. Vazia por dentro. Vazia como o Conselho dos Nove, pois você não sabe toda a história. Você sabe o que eu acho? Acho que é hora de vocês crescerem e entrarem no século XX. Quem se preocupa com numerologia? Quem se preocupa com superstições estúpidas? Eu sou de Câncer — isso quer dizer que não posso ser uma maga? Vocês estão presos demais a esta porcaria do Nove, todos vocês."

Os outros magos estavam surpresos pelo tom de voz de Deathlace, a veemência em suas palavras. Até mesmo Harley olhou para ela, embasbacado, pela primeira vez sem uma resposta rápida para a situação.

Com seus olhos brilhando, Deathlace mostrou apenas um dedo. "Acostumem-se com um outro número. Que tal? Não é 10. É zero! O fim, o começo, tudo num único círculo. Vazio. Como isso..." Harley olhou enquanto sua unha cresceu e ficou afiada e dura como um diamante. Ela cortou um círculo na mesinha de vidro e nem mesmo piscou quando o círculo de vidro despedaçou-se no chão.

"Esqueçam isso. Somos o fim, somos o começo. Esqueçam isso. E até que vocês nos aceitem... com os defeitos e tudo mais... bem, vocês podem desistir da Ascensão."

Houve um eco na sala de estar, um eco do círculo despedaçado, algo que falou para cada Avatar de cada um dos magos na sala. Era um som inconfundível para aqueles que estavam reunidos ali. Era o soar da verdade.

Enquanto Deathlace subia as escadas, com suas lágrimas começando a verter, ela não podia deixar de sorrir para si mesma.

No andar de baixo, havia um silêncio sério.



Uma Breve História da Tecnocracia

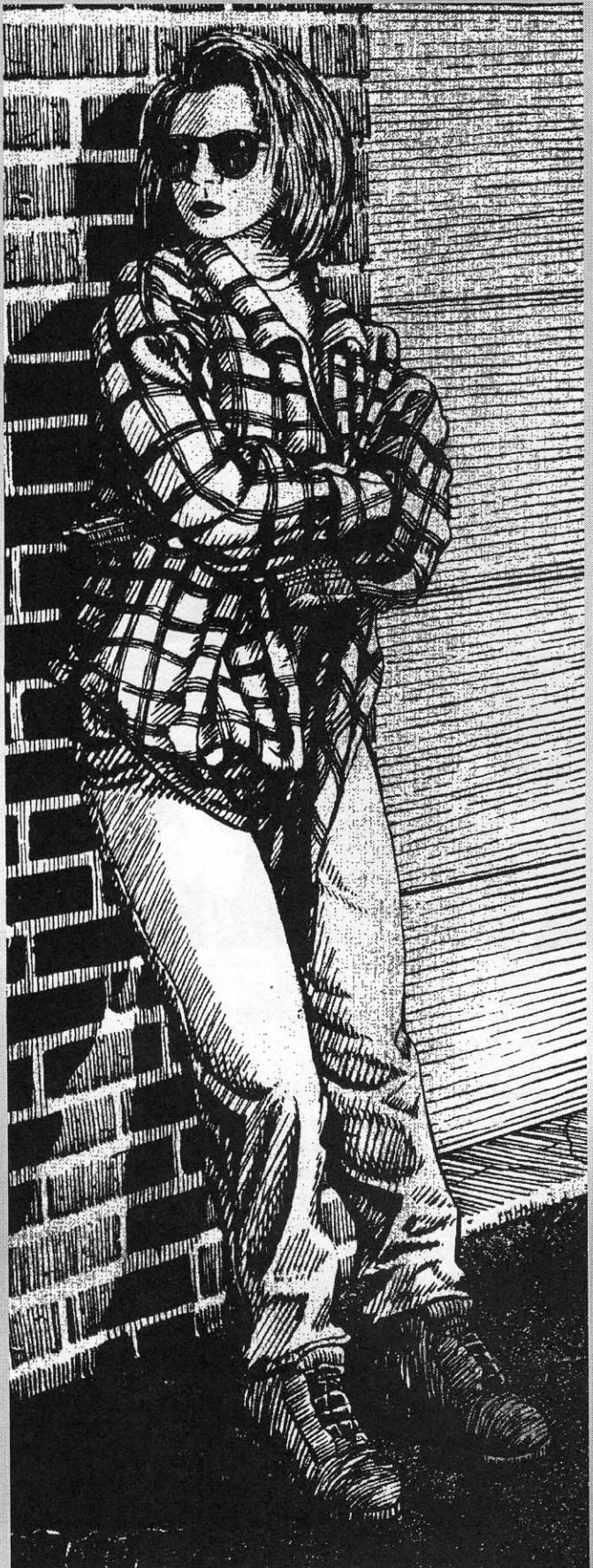
... se julgamentos morais são essencialmente reivindicações de valor, e se o valor é a base fundamental do mundo, então os julgamentos morais são a base fundamental do mundo.

— Robert Pirsig, *Lila*

Anotações do Professor Terrance Whyte
Faculdade de História

"Uma Breve História da Tecnocracia," Lição Um

A guerra trouxe sofrimento para todos nós. À medida que trabalhamos para levar a humanidade para o próximo milênio, há aqueles que nos rejeitam e que se rebelam cegamente contra a realidade. Suas táticas de guerrilha nos atingem repetitivamente, apesar dos esforços de alguns corajosos que tentam oferecer um lugar dentro da União para estes magos rebeldes. Muitos dos magos das Tradições procuram refazer o mundo à sua própria imagem. Eles já fizeram isso antes.



A maioria dos magos das Tradições sabe muito pouco sobre a história da Tecnocracia. Cada Tradição tem a sua própria história sobre o que aconteceu, mas cada Tradição acrescentou suas próprias influências. Eu gosto de dizer que a história não é uma ciência absoluta, é uma interpretação. Os magos interpretaram a história para apoiar suas próprias crenças, a visão que eles têm de nós é grosseiramente distorcida.

A Tecnocracia tem suas próprias razões para lutar na Guerra da Ascensão. Indivíduos dentro do “coletivo” têm seus próprios pontos de vista sobre o potencial da Tecnocracia e suas próprias opiniões pessoais sobre como “curar” o Cisma que cresce dentro dela. Nossos inimigos nos vêem como monstros — conformistas anônimos, ditadores inescrupulosos ou suseranos malignos. Eles não aceitarão que somos seres humanos, lutando contra dificuldades enormes para trazer a luz da razão para um mundo sombrio.

Magos que desejam deixar para trás o separatismo e a amargura das Tradições fracassadas devem considerar alguns dos relatos históricos comumente associados à Tecnocracia. Como membros novos da Tecnocracia, você precisa lembrar que a verdade pode ser a mais poderosa das armas. Precisamos examinar as verdades por trás da Guerra. Embora os primeiros esforços da União possam ser traçados desde os primórdios da civilização, a história real do papel dos Tecnomantes na Guerra da Ascensão começa na Idade Mítica.

A Idade Mítica

Tudo que existe nos livros de história sobre a Idade Média está errado. As Massas nunca saberão a verdade, e eles não querem se lembrar. Apenas Nós sabemos a verdadeira história sobre a Idade Mítica. A Ordem de Hermes esqueceu o que realmente aconteceu. Eles dependiam de métodos arcaicos para preservar as informações, e elas foram corrompidas.

Antes da Idade da Razão, os primeiros magos afirmavam que viviam numa Utopia. Era uma Utopia... para eles. Eles afirmavam que cuidavam de forma benévolas dos seus vassalos a partir da segurança de seus feudos, mas para muitos, o seu único interesse verdadeiro era embrenhar-se nos seus estudos arcanos. Os camponeses sofriam, apesar do que os magos das Tradições diziam. Talvez alguns feudos cuidassem apropriadamente do seu rebanho, mas em muitas áreas as Massas morriam lentamente, enquanto as forças do mundo sobrenatural ficavam mais fortes.

Como muitos magi começaram lentamente a enlouquecer, os camponeses começaram a se perguntar se realmente deviam depender deles...

A Idade Mítica era uma época em que a superstição e a ignorância eram os fundamentos da civilização. Depois da Queda de Roma, a maior parte da Europa precisava de um sistema para proteger as pessoas que trabalhavam na terra. O resultado foi um sistema chamado feudalismo. As organizações mais poderosas nesta estrutura eram um grupo de indivíduos Dotados com o talento para a mágika: os magi.

Os magi estabeleceram as Ordens Herméticas para aperfeiçoar suas habilidades. Com o objetivo de encontrar a liberdade para praticarem sua arte, muitos fizeram acordos com a população de suas regiões. Os praticantes de mágika ofereceram auxílio à população para cuidar de sua

comunidade. Eles se ofereceram para proteger a terra do perigo, lidar com as ameaças de forças sobrenaturais e usar os membros mais talentosos de sua população como parte de suas comitivas. Em troca, as pessoas deveriam ajudar os magi a manter fortalezas onde a mágica pudesse ser estudada. Estes lugares eram conhecidos como feudos. O sistema era simples e funcionou... por um tempo.

Enquanto os vampiros controlavam as maiores cidades e os lobisomens cuidavam da natureza selvagem, os magi levavam uma vida dupla: eles procuravam a perfeição intelectual enquanto cuidavam de suas terras e de seu povo. Muitos equilibraram muito bem os dois aspectos. Contudo, muitos magi não o fizeram.

Alguns magi negligenciaram sua parte da barganha. Alguns enlouqueceram lentamente ou desapareceram completamente enquanto buscavam níveis mais altos de suas disciplinas. Outros simplesmente não conseguiram proteger suas terras das forças que ameaçavam destruí-las. Cada vez que um mago negligenciava as necessidades das Massas, a confiança nos feudos diminuía um pouco.

Eu gostaria de tratar do exemplo clássico de um feudo outrora próspero que traiu nossa confiança: o feudo conhecido como Mistridge. Com o passar das décadas, as pessoas que viviam próximas de Mistridge ficaram cada vez mais insatisfeitas com seus protetores. Ataques de criaturas sobrenaturais, a perda de alguns membros do feudo para os efeitos da insanidade crescente e a traição de um magus Tremere chamado Grimgroth, todas fizeram parte de uma desintegração gradual do feudo que anteriormente era respeitado.

Na mesma época, uma Ordem obscura de magos que viviam secretamente na região próxima de Mistridge estava explorando novas teorias radicais sobre a mágica. Embora essa Ordem não fosse grande naquela área, muitos praticantes desse grupo eram membros mais fracos de um grupo maior de radicais chamados de Casa Ex Miscellania. Eles tiveram suas origem em muitos movimentos, e foram tratados por muitos nomes. Muitos relatos Tecnomantes identificam este grupo simplesmente como "Os Maçônicos".

Houve muitas especulações sobre a sua filosofia original. Um relato comum é que os Maçônicos queriam encontrar uma maneira de permitir que as Massas tivessem seu próprio poder e vivessem independentemente dos feudos. Criando itens de poder que qualquer um pudesse usar, eles lutaram para minar o sistema do feudalismo. Além disso, eles viram as atividades sobrenaturais próximas aos feudos como ameaças para a sobrevivência de todos. Ao obstruir o poder do mundo espiritual, drenando a mágica da terra, eles reduziam as ameaças dessas forças para os magos e para as Massas.

Para expandir seu domínio, auxiliar as massas e testar suas inovações recentes na teoria mágica, eles começaram sua manobra num dia de inverno no começo do século XIII. Eles começaram a libertação de Mistridge.

A Guerra da Ascensão havia começado.

A Revolução de Mistridge foi um exemplo clássico de como lidar com uma Capela. Em primeiro lugar, alguns magos de Ex Miscellania elevaram a Película Espiritual ao redor do prédio e diminuíram o poder mágico no seu interior. Suas tropas de choque — constituídas de camponeses — mantiveram todos dentro do feudo. Obviamente, alguns





espiões já haviam eliminado alguns magi importantes, mas os soldados de verdade chegaram mais tarde para atacá-los com sua arma mais poderosa.

Todos esses ideais de cavalaria e combates individuais eram úteis na Idade Mítica, mas os protetores da terra não puderam fazer seu trabalho. É por isso que inventamos as armas da libertação. É por isso que o canhão foi inventado. É por isso que Mistridge foi reduzida a ruínas.

— Comandante de Campo Davis, Instrutor dos HIT Marks da Interação X

Terrance Whyte, Faculdade de História

Trechos da Lição Um

... e embora os Adormecidos não fossem capazes de utilizar o canhão em batalhas até o cerco de Metz em 1324, intensificado magicamente, ele acabou sendo uma notável arma para os Maçônicos do século XIII. Matemáticos e engenheiros transportaram diversos desses aparelhos para apoiar as revoluções em outras partes a Europa.

Depois da destruição de Mistridge, os Maçônicos ensinaram aos seus aprendizes Dotados as suas técnicas básicas. Isso incluía como erguer Películas Espirituais para isoler os feudos, métodos para drenar a energia mágica desses feudos e habilidades para fabricar aparelhos que trouxessem prosperidade para as pessoas. As Massas não precisavam mais depender da mágika para protegê-los do desconhecido. Ao

invés disso, eles contavam com os aparelhos dos Maçônicos para melhorar suas vidas. Técnicas melhores de cultivo, medicina, saneamento básico e educação são apenas alguns exemplos. A arma mais eficaz contra as Tradições era a idéia de que um grupo de elite de magos não era mais necessário para governar o mundo. A sociedade não existia mais para servir os magi. Ela existia para permitir que as Massas prosperassem.

A primeira "comunidade" em Mistridge foi um sucesso. Outros ouviram relatos sobre este acontecimento inacreditável. Eles ouviram sobre a coragem de um grupo de camponeses que defenderam sua vontade e ajudaram a destruir um feudo corrompido. Revoluções semelhantes estavam ocorrendo em toda Europa.

A crença na mágika como uma forma de proteção diminuiu. A crença na necessidade da mágika teve o mesmo destino. Um paradigma de realidade diferente nasceu: um sistema em que a superstição não escondia as soluções para os problemas, em que o misticismo não guardava o verdadeiro conhecimento na mão de uns poucos. A idéia em si era razoavelmente antiga, mas os Maçônicos ajudaram a disseminá-la pela Europa. A Razão e a ordem começaram a substituir o medo e a superstição. Os novos líderes que surgiram não eram praticantes das artes mágicas. Eles eram Adormecidos.

Outro movimento no século XIII também alimentou o fogo da discórdia. A Inquisição fortaleceu o poder da Igreja e atacou as forças sobrenaturais. Os Maçônicos e seus aliados não eram os únicos a reconhecerem a ameaça do mundo sobrenatural; eles simplesmente lidavam com a situação de um modo diferente. Alguns segmentos da Inquisição declararam que os magos eram "malignos" e aumentaram o derramamento de sangue dos primeiros holocaustos.

A morte e a miséria foram aprofundadas pelo maior fracasso dos feudos: a Peste Negra, um flagelo de origem desconhecida que destruiu tanto os magi quanto os Adormecidos. Muitos Adormecidos que antigamente confiavam nos feudos não tinham escolha exceto procurar outras alternativas.

À medida que o apoio à mágica diminuía, as forças da Dominação e da Razão foram fortalecidas pela crença. A mágica sempre foi atribuída à crença. A Fé de um homem santo podia enriquecer a espiritualidade da igreja, a crença nas fadas poderia ajudar alguém a entrar num reino do mundo das fadas, e a crença de um mago no seu próprio poder ajudava-o a exercer sua vontade. Todo este sistema era apoiado pelas crenças de todos de que os poderes da mágica eram reais. A realidade mudou. Os poderes da Igreja de Dominação e o poder crescente da Razão obscureceram os poderes da mágica.

A mágica morreu porque a humanidade queria que ela morresse. A espiritualidade da terra ainda existia em alguns lugares, mas o ódio para com os magos e a lembrança de seus fracassos cultivou outras forças em seu lugar.

A ciência não começou com a Idade da Razão. Sempre houve cientistas — as regras eram apenas diferentes naquela época. As pessoas estavam dispostas a acreditarem em quase qualquer coisa: fantasmas, fadas, gigantes, até na pedra filosofal.

Mas ainda havia coisas que eram distantes demais da realidade para que se acreditasse nelas. Elas se esconderam nos reinos de Arcádia ou em outros mundos próximos. Elas foram mantidas à distância por uma força espiritual que a humanidade nunca soube que existia. Agora temos um nome para ela.

"Paradoxo"

— Ashton, desertor da Ordem de Hermes

As Massas cobriram os continentes à caça de magos, e as forças do Paradoxo nos auxiliaram. As pessoas juraram nunca mais ter piedade dos magos. Os Maçônicos esconderam-se e observaram, deixando uma parte maior da história humana para os Adormecidos. Enquanto isso, suas poderosas mágicas espirituais ajudaram a orientar as forças do Paradoxo. A Renascença estava chegando.

A revolução dos Adormecidos, as campanhas dos Maçônicos, a Peste Negra e a Inquisição foram grandes forças para acabar com o fracasso conhecido como Idade Mítica. Alguns magos fugitivos escaparam para o "mundo espiritual" quando abandonaram seus feudos. Uma Ordem, os Tremere, chegou a juntar-se aos vampiros para escapar da retaliação. Enquanto o holocausto ocorria, os Maçônicos continuaram suas pesquisas. Os itens que criavam tornavam-se cada vez mais fantásticos.

Trecho da Lição Três

... logo os magi sobrevivente protegeram-se formando secretamente a Ordem de Hermes. Eles se aliaram com as chamadas "Tradições," muitas das quais não eram mais antigas do que as Convenções. O poder mágico real foi investido numa sociedade que crescia rapidamente, composta de filósofos e inventores Despertos que defendiam as mesmas crenças dos Maçônicos originais. A Ordem da Razão era maior, mais forte e tinha o controle sobre a realidade consensual crescente.

As origens das Convenções data de muito antes da Ordem da Razão. Os estudiosos que deram a matemática ao mundo em primeiro lugar começaram a longa jornada rumo à programação da Iteração X. Os curandeiros da Grécia e da Roma antiga foram o início humilde dos Progenitores. Os antigos astrônomos prepararam a base para os Engenheiros do Vácuo do século XX. Obviamente, estas descobertas vieram de todas as partes do mundo. Homens e mulheres iluminados ao redor do mundo dedicavam-se à ciência, desde os inventores da China até os navegadores fenícios. Quando a Ordem da Razão ganhou força, estes elementos históricos discrepantes se uniram, e a Ordem mudou o rumo da história.

Contudo, por trás de tudo isso, os Maçônicos mantinham segredo sobre a sua existência. Eles eram os acumuladores de fortunas, os criadores de reis, os arquitetos da realidade e os mais poderosos dos magos. Eles também eram humanos, com fraquezas humanas. Alguns corromperam-se com seu poder, e as primeiras sementes do Cisma foram plantadas.

A Era da Razão

Até mesmo na Era da Razão, a ciência era apenas um modo de provar que tudo era possível. A Ciência costumava ser uma ferramenta para o sonho. Sim, havia o Paradoxo nessa época, mas as pessoas estavam tão extasiadas com as possibilidades da ciência que suas forças eram fracas.

Se apenas pudéssemos reconstruir as invenções de Da Vinci. Elas realmente funcionavam naquela época...

— Dr. Horatio Baldridge, Filho do Éter, atualmente vivendo no Reino das Nuvens de Montgolfier

Trecho da Lição Quatro

Os líderes ocultos continuaram seus planos, enquanto muitos membros da Ordem da Razão encontraram métodos de aperfeiçoar sua mágica. Eles eram inventores, exploradores, sonhadores e inovadores. Foi uma Era de Ouro, especialmente para uma sociedade secreta que crescia rapidamente — os Parmenideanos.

Seu nome surgiu como uma piada, pois o filósofo grego Parmênides acreditava plamente no poder da estase. Os magos desta ordem secreta procuraram desafiar a estase sempre que possível. Como resultado, a ciência primitiva era tão sobrenatural quanto a mágica. Contudo, a ilusão da estase foi mantida enquanto o dinamismo da mágica era explorado. A prática de suas artes, a perfeição de invenções e criações, era algo que eles sabiam que precisavam fazer secretamente. Este movimento aperfeiçoou muitos dos conceitos primitivos

sobre mágika coincidente. Além do mais, a ciência avançou quando eles alteraram as fronteiras da realidade, quando eles realizaram atos coincidentes que podiam ser repetidos mais tarde por invenções de verdade.

Os Parmenideanos compreenderam a prática da mágika na presença de Adormecidos. O Círculo Interno obteve seu poder ao direcionar e orquestrar cuidadosamente seus esforços. Eles formaram organizações para vigiar os esforços do Círculo Externo e organizar grupos respeitáveis para debater sobre as consequências de suas ações. Estes eram os primeiros Simpósios propriamente ditos.

Com o passar do tempo, os nomes dos diversos subgrupos surgiram e desapareceram. A palavra "Maçônico" caiu em desuso, embora a palavra "Parmenideano" tenha permanecido ao longo deste período. O nome continuou a ser usado durante o Resnascimento, uma era que permitiu a formação de civilizações mais igualitárias. Como os Parmenideanos estabeleceram as bases dos Filhos do Éter, as Tradições são rápidas em alegar que as realizações deles são idéias das Tradições. É claro que isso é uma tolice. Os Parmenideanos seguiram as ordens do Círculo Interno...

Trecho da Lição Cinco

Enquanto continuavam sua exploração, alguns Parmenideanos notáveis quebraram as fronteiras da realidade. Seus parâmetros de possibilidade mudaram. Ao sobrepujar as forças do Paradoxo, eles redefiniram a natureza da sociedade. Um exemplo foi Gutemberg, um Tecnomante que descobriu uma aplicação coincidente brilhante para os poderes da Mente para disseminar informações — sob o disfarce da imprensa escrita.

Sem dúvida Copérnico era um dos maiores membros da Ordem da Razão. Com a ajuda de um grupo de cientistas, ele realizou uma das rotas comunais mais poderosas que o mundo já viu. As Tradições alegam que devido a Copérnico, o Sol deixou de girar em torno da Terra. As Tradições esperavam que seus aprendizes acreditassesem que o poder da Correspondência movia o Sol e a Terra. Esta é mais uma de suas mentiras. A Terra sempre girou ao redor do sol.

Copérnico refutou publicamente as crenças errôneas sobre a natureza do sistema solar. Mas na verdade, Copérnico vinha observando em segredo os acontecimentos nas profundezas do espaço. Sua cabala foi bem-sucedida em fortalecer ainda mais a Película ao redor da Terra, impedindo a entrada das forças maléficas que foram vistas espreitando além do Horizonte. Aqueles que o apoavam, seguindo os preceitos dos astrônomos antigos, desenvolveram sua Convenção, que mais tarde tornar-se-ia parte dos Engenheiros do Vácuo.





A Era Vitoriana

Diabos, a palavra 'Tecnocracia' nasceu nos Simpósios da Era Vitoriana. Quase ganhamos a guerra naquela época. Quando este programa de Realidade Virtual estiver terminado, eu vou mostrar para um monte de recrutas como era realmente a Londres Vitoriana...

— Velocidade da Luz, programador de RV, antigo Adepto da Virtualidade

Trechos da Lição Seis

Um dos períodos mais produtivos para a Tecnocracia foi a Era Vitoriana. Muitas Convenções ficaram mais visíveis com seu crescimento. Uma delas foi o resultado da reunião de alguns membros Despertos de uma sociedade secreta, que formaram um grupo secreto dentro da Scotland Yard...

18 de dezembro de 1886

A gritaria não vai acabar. Eu tentei livrar nossa vizinhança diversas vezes destes espíritos horríveis, mas meus esforços não foram suficientes. Se a feitiçaria podia invocá-los, então a feitiçaria poderia espantá-los. Eu organizei meus assistentes da Scotland Yard, e vamos expulsar este horror de nosso meio. Agiremos todos como se fôssemos um para purificar esta vizinhança, para a segurança de todos.

— Diário do Inspetor Rathbone

Esta equipe bem orquestrada de caçadores que usavam habilidades mágikas para proteger a Inglaterra contra os horrores do desconhecido que a ameaçavam formaram a base para o que mais tarde se transformou nos Homens de Preto...

Londres cresce a cada dia. Se quisermos que nossa produção satisfaça adequadamente as necessidades da população, precisamos aumentar nossos esforços para satisfazer as necessidades das máquinas. De outra maneira, as Massas irão morrer de fome.

— Augustus Fortinbrass, Diretor Executivo da Guilda

A indústria também prosperou. Alguns magos Iluminados foram capazes de lucrar com a possibilidade de usar a mágika para acelerar a produção e predizer o sucesso das companhias. A idéia de usar os negócios para auxiliar as Massas começou no fim da Idade Média com uma sociedade conhecida como A Guilda. Esta Convenção desenvolveu-se na Era Vitoriana com o advento da Revolução Industrial. Mais tarde, a Guilda tornou-se o Sindicato.

Os descendentes dos aprendizes que ajudaram Copérnico e Kepler ainda trabalhavam nas suas explicações sobre os céus. A Convenção secundária dos Mestres Celestiais — que mais tarde uniu-se aos "Perseguidores do Vácuo" — continuou a coletar suas informações.

Os Parmenideanos ficaram fascinados com a idéia de que a Terra fosse banhada por uma névoa espiritual. Informações coletadas de experiências mágikas levaram à descoberta da Umbra Profunda, embora dois dos magos que comandavam esta investigação secreta, Michaelson e Morley, tenham insistido em chamá-la de "Continuum Etérico." A descoberta entusiasmou tanto esta Convenção de magos que o nome "Filhos do Éter" ficou na moda. O nome pegou.

A "Corrupção" da Tecnocracia

Você realmente acha que os Tecnomantes moldaram a realidade? Você realmente acredita nisso? É sempre a mesma e antiga pergunta: a humanidade transforma a história ou a história transforma a humanidade? Eu acho que os acontecimentos deste século ficaram fora de controle, e isso destruiu a Ordem da Razão. Eu não tenho culpa. Minha única falha foi tentar descrever as coisas como elas realmente são. Agora estou feliz que você vai me matar, porque agora eu realmente posso ser livre.

— Xerxes, ex-agente da Nova Ordem Mundial,
espião Eutanatos

À medida que a tecnologia continuava a avançar, as Convenções também o faziam. Invenções na comunicação levaram ao desenvolvimento ainda maior da Esfera da Correspondência, e um grupo de Filhos do Éter começou a separar-se para seguir este estudo. Os Engenheiros do Vácuo, olhando para os confins infinitos do espaço, também tentaram dominar a Correspondência, em busca de novas fronteiras.

Os Simpósios, ainda liderados pelo Círculo Interno dos Maçônicos, ocultos há muito tempo, tinham outros planos. Extrapolando as informações dos Filhos do Éter, eles encontraram uma maneira de explorar os confins mais distantes do éter. Veículos foram construídos para realizar Simpósios além do Horizonte, estabelecendo instalações de pesquisa na Umbra Profunda.

Além do Horizonte, os Simpósios foram capazes de estabelecer as bases de suas operações. Os Tecnomantes foram capazes de dedicar-se inteiramente às suas pesquisas, sem medo do Paradoxo. Com esta vantagem ao seu dispor, sua ciência crescia a todo vapor. Na realidade, seu conhecimento cresceu rápido demais...

A Tecnologia de Ponta

Se um homem não puder exceder sua compreensão, para que serve o céu?

— Robert Browning

Libertos das limitações da realidade terrena, a Tecnocracia logo avançou além da tecnologia da Terra. Alguns Tecnomantes na Umbra Profunda perderam o contato com a realidade e deixaram a moralidade para trás. Nos anos 80, estimava-se que algumas inovações Tecnomantes estavam 50 anos à frente da tecnologia das massas.

Oitenta anos de pesquisa desenfreada tiveram um efeito deletério naquilo que começou como uma revolução marginal contra os convênios. Alguns analistas da Faculdade afirmaram corajosamente que este foi um resultado da liderança inadequada do Círculo Interno. Eu considero perturbadoras essas crenças tão radicais. Nossos líderes nas profundezas do Grande Além ainda mantêm as idéias originais de "ajudar" as Massas. Contudo, eu irei acrescentar algo mais: alguns líderes de instalações de pesquisa, incluindo alguns dos meus antigos colegas, ajustaram este conceito. Eles se vêem como infalíveis, livres das imperfeições da Terra. Eles afirmam que sabem o

que é melhor para a humanidade. Nossa vitória foi prevista e, consequentemente, isso lhes deu a força moral para fazer qualquer coisa em nome do progresso. No entanto, isso é apenas um segmento da Tecnocracia. Perdoe-me. Estou divagando.

Inúmeras descobertas na tecnologia Tecnomante ocorreram no século XX. A primeira espaçonave secreta começou a explorar o sistema solar, aventurando-se além da Película fortalecida pelos Maçônicos, Copérnico, Kepler e outros. Foram estabelecidas bases no Horizonte, na Umbra Profunda e em outros mundos.

Uma jornada na Umbra Profunda levou à descoberta de Autoctônia, um Reino Máquina, localizado na órbita da Terra, no lado oposto do Sol. Conjecturas continuam discutindo se esta é apenas uma Terra paralela ou o resultado da mágika comunal de Copérnico e Kepler, ou na realidade um "reino espiritual" da Tecnocracia. Alguns a chamam de Utopia; outros de religião extremista.

Alimentados por nossas variações de mágikas, aperfeiçoamos a inteligência artificial, a clonagem, a tecnologia de ciborgues, métodos de transporte fantásticos, inovações extraordinárias quanto à vida artificial e outras revoluções. Estamos esperando para introduzi-las lentamente no mundo. Nunca mais nossa influência será apressada.

O Cisma

A tecnologia é uma ferramenta para tornar os indivíduos mais poderosos. Nós queremos apenas tornar as pessoas mais fortes com as ferramentas para controlar suas vidas. A Tecnocracia esqueceu seu objetivo. Eles vêem a tecnologia como uma força para escravizar as massas, não para libertá-las. Eles são fanáticos. É por isso que eu faço qualquer coisa para destruí-los.

— Zaratustra, Adepto da Virtualidade,
Da edição nº 136 da revista webslinger.legadodoespiao

... apesar dos debates contínuos, muitos dos Simpósios e laboratórios de pesquisa já haviam se retirado para o Horizonte e estavam desinformados sobre as críticas de certos Tecnomantes. Muitos analistas das Faculdades acadêmicas, por exemplo, foram censurados pelos profissionais de "elite" das Ordens Executivas. Eles obtiveram a liberdade para criticar e analisar, mas nossa maior chance para oferecer nossos conhecimentos para a Tecnocracia sempre vieram de nossa tarefa como educadores...

Há duas Convenções que não concordaram com os novos planos da Tecnocracia. Eles não podiam realizar seus objetivos através de um raciocínio civilizado e foram privados dos privilégios do Coletivo. Se eles foram expulsos ou deserdaram é uma questão de opinião. Os Filhos do Éter viram que os resultados de suas pesquisas não se encaixavam mais na hierarquia rígida que estava sendo estabelecida. Muitos desertaram durante a Era Vitoriana ao invés de tentar salvar a Tecnocracia. Décadas depois, os Adepts da Virtualidade, uma Convenção baseada na descoberta da Realidade Virtual, também fugiu, divorciando-se da responsabilidade em favor do escapismo...

Depois dessas deserções, examinamos nossa União com mais cuidado. Alguns membros da Nova Ordem Mundial falaram sobre um Cisma crescente em nossas fileiras. Nossos líderes além do Horizonte não têm sempre um contato direto com nossos agentes de campo. Aqueles que trazem as inovações através de pesquisas nem sempre ouvem os avisos dos teóricos e acadêmicos. Pontos de vista diferentes sobre a Ascensão, opiniões diferentes sobre nosso futuro e opiniões diferentes sobre como devemos lidar com os magos das Tradições — embora ainda estejamos Unidos, o debate que temos sobre estas questões é vigoroso.

Entretanto, há muito em comum. Nós nos preocupamos com o futuro da humanidade. Trazemos o progresso, a inovação, a segurança e a iluminação. Somos os defensores da tecnologia e, como tal, os protetores da humanidade.

O Futuro da Tecnocracia

... ambos os lados estão ficando idênticos. O que está sendo criado na realidade: uma comunidade internacional, um projeto perfeito para a Ordem Mundial. Quando os lados que se enfrentam perceberem que estão olhando para um espelho, verão que este é o padrão para o futuro.

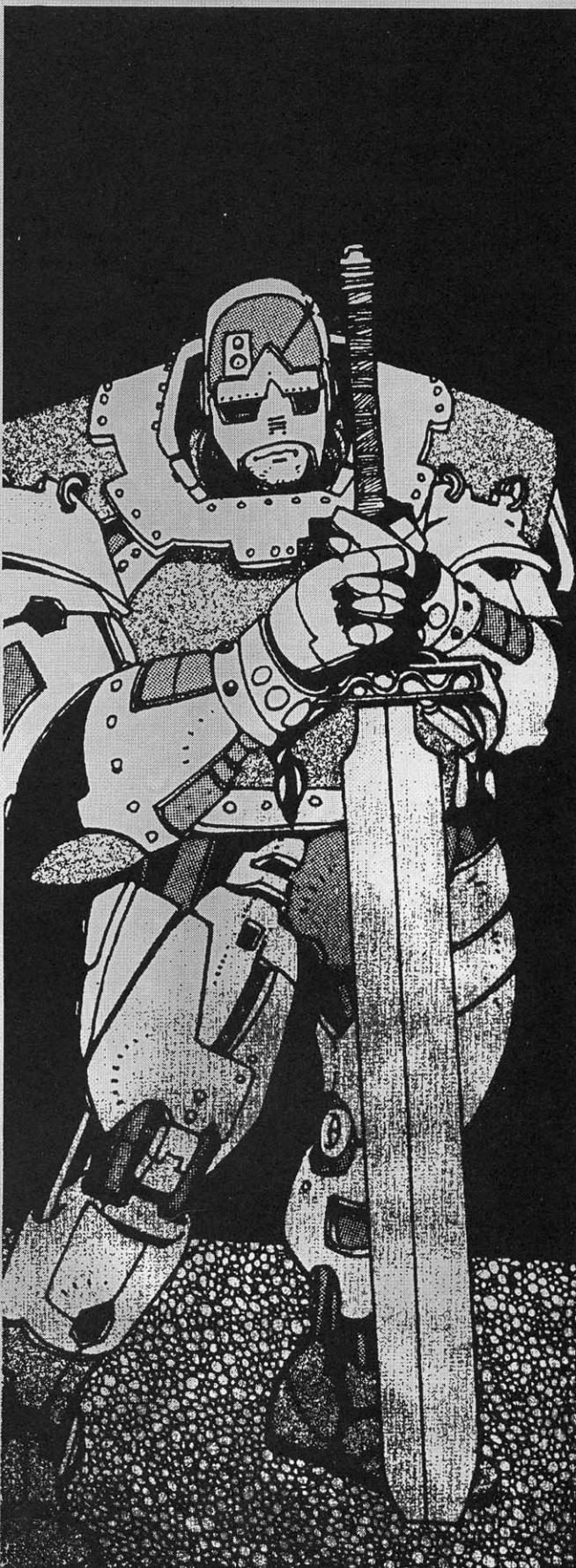
— nº 2, O Prisioneiro, "Chimes of Big Ben"

As ações dos Tecnomantes neste milênio demonstram que toda a tecnologia é “maligna”? Longe disso. Medicina, comunicação, saneamento básico, educação, transporte... todas essas revoluções para a humanidade foram resultado das explorações dos Tecnomantes.

As Tradições, que já fracassaram na liderança do mundo, rejeitam a oportunidade de compartilhar nosso futuro. Iludindo a si mesmos, o escapismo e as fantasias sobre a Ascensão os ajudam a considerar todos os Tecnomantes como “malignos.” Anacronistas, cultistas, primitivos, hedonistas, adoradores da morte — alguns desses desajustes da realidade rotulam toda tecnologia como sendo “maligna,” apesar dos diversos avanços que ela concedeu à civilização.

O relógio não pode voltar no tempo. Os magi já controlaram a Idade Mítica, mas fracassaram. Os líderes das Tradições lutam para alterar os parâmetros da realidade para seus propósitos, mas eles não compreendem a humanidade. Agora, oferecemos duas opções para os magos das Tradições. Eles podem aceitar o desafio de juntar-se aos níveis inferiores da Tecnocracia e ajudar-nos a curarmos a realidade ou podem continuar nos desafiando e serem extintos. Se não se juntarem a nós, se eles se opuserem diretamente às ordens do Círculo Interno, fatalmente morrerão. Eles podem optar por acabar com esta guerra. A escolha é simples: vida ou morte.

Nunca podemos nos esquecer da importância de nossa causa. Nunca podemos esquecer o que a história nos mostrou. Nossa União levou a humanidade da Idade das Trevas para a luz da Razão. Agora, precisamos nos juntar para impedir o Cisma crescente em nossas fileiras. Pelo bem da humanidade e da estabilidade da realidade, há apenas uma opção para nós: a vitória esmagadora.





Livro Seis: Orientações Conselho

*A medida da sabedoria é olhar-se seriamente no espelho.
A medida da maturidade é a habilidade de agir de acordo
com aquilo que se vê.*

— Heasha Morninglade, Iniciada Verbena



Mago cobre muitos assuntos, mas é fundamentalmente um jogo sobre escolhas; se você tivesse o poder para moldar a realidade, o que você faria com isso? Como isso iria mudá-lo? E como você iria lidar com os obstáculos e tentações que viriam com essas realizações?

Os textos a seguir oferecem algumas orientações para jogadores e Narradores de **Mago**. Alguns falam sobre o jogo em si, enquanto outros comparam o Mundo das Trevas com nosso próprio "mundo real." Estes textos são meditações sobre o jogo e reflexões sobre ele, e não evangelhos vindos de um ser superior. Todos somos jogadores... de um jogo ou de outro.

O Manual do Herói

Por John Robey

O herói mitológico, partindo de sua cabana ou castelo habitual, é seduzido, levado ou segue voluntariamente rumo ao início da aventura. Lá, ele encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar ou conciliar-se com este poder e seguir vivo para o reino das sombras... ou ser morto pelo oponente e descender até a morte... Além do portal... o herói viaja através de forças desconhecidas, mas ao mesmo tempo estranhamente íntimas, algumas das quais ameaçam-no seriamente (testes) ou fornecem-lhe auxílio mágico (ajudantes). Quando ele chega ao ponto mais baixo da trilha mitológica, ele passa por um desafio supremo e obtém sua recompensa. O triunfo pode ser representado como a união sexual do herói com a deusa mãe do mundo..., o reconhecimento pelo pai criador..., a sua própria divinização..., ou, por outro lado — se os poderes ainda forem hostis para com ele — seu furto do favor que veio a obter...; intrinsecamente, é uma expansão da consciência e, dessa forma, do ser... O trabalho final é o retorno. Se os poderes abençoaram o herói, agora ele segue sob sua proteção...; caso contrário, ele foge e é perseguido... De volta ao início, os poderes transcendentais devem ficar para trás; o herói retorna ao seu reino de medo... O favor que ele trás restaura o mundo...

— A definição resumida de Joseph Campbell sobre o Monomito, de *O Herói de Mil Faces*

O Random House College Dictionary, Revised Edition define um herói como “um homem de coragem ou habilidade distinta, admirado por suas ações corajosas e qualidades nobres,” “um homem que é visto como tendo qualidades heróicas e é considerado um modelo ou ideal,” ou “um pedaço pequeno de pão italiano.” Contudo, os fanáticos por Joseph Campbell (como eu) preferem a definição campbelliana de Herói, que é simplesmente qualquer um (homem, mulher, criança, espírito) que se dedica a algo além de si mesmo — outra pessoa, um relacionamento, uma causa e assim por diante. Em **Mago**, os personagens dos jogadores são Heróis que se dedicam a tornar o mundo melhor ao desemaranhar a rede intricada da Tecnocracia — ou que irão tornar o mundo melhor quando descobrirem o que a Tecnocracia planeja realizar.

Para alcançar este objetivo, em primeiro lugar os heróis precisam passar por um processo longo e difícil para se tornarem pessoas melhores; esta é a Jornada arquetípica do Herói, em que este melhora o mundo ao melhorar a si mesmo. Este ensaio foi desenvolvido para identificar os passos desta jornada, de modo a ajudar os jogadores a escolherem a direção dos personagens e fornecer aos Narradores ferramentas para acrescentar significado às suas histórias. Tenha em mente que estes são apenas os pontos principais; muitas questões secundárias inevitavelmente não serão detalhadas aqui. Os livros “*O Herói de Mil Faces*” ou “*O Poder do Mito*” (ambos de Joseph Campbell) são recomendados para os grupos que se interessarem por discussões mais detalhadas sobre o assunto.

As questões básicas da Jornada estão contidas no Monomito, citado no começo deste texto. O Monomito não é nada além da redução das muitas e variadas histórias das mais diferentes culturas do mundo em seus elementos mais básicos, que todas elas têm em comum. Todas as histórias

que sobreviveram por séculos e milênios (a mitologia grega, as histórias míticas e religiosas da tradição judaica e cristã, do budismo, do islamismo, de Shakespeare, as lendas do Rei Artur, os contos de fada e assim por diante) contêm elementos do Mito Solitário, assim como as melhores histórias da cultura popular. Alguns narradores modernos imitam conscientemente o Monomito (George Lucas é um exemplo óbvio, mas há centenas de outros), enquanto outros simplesmente atingem o “inconsciente coletivo.” Os Jogos de Narrativa foram escritos na tentativa de conectá-los ao Monomito, mas **Mago** fornece as maiores esperanças de atravessar as trevas e chegar à luz que está adiante. O Narrador precisa sempre se lembrar da Jornada do Herói para que os jogadores possam descer e ascender diversas vezes.

Tenha em mente que as questões da Jornada do Herói, embora arquetípicas, não devem ser clichês. Seguir a fórmula da busca sem imaginação só irá fornecer um jogo sem imaginação. Uma forma de evitar isso é óbvia; a Jornada do Herói para o Mundo Inferior certamente pode ser uma viagem para um esgoto profundo ou para uma seção da Umbra infestada pela Wyrm, mas uma viagem muito mais inigualável para o Mundo Inferior seria uma incursão pelos níveis mais elevados dos arranha-céus das corporações Tecnocráticas ou pelo refúgio de um vampiro no centro da cidade. Estes elementos devem estar ocultos sempre que possível, de preferência sendo descobertos apenas quando o jogador reflete sobre eles. Se todos no grupo gritarem, “Ei, olhem! Estamos indo para o Mundo Inferior!”, o Narrador precisa ser mais util.

Elementos da Jornada do Herói

O Herói arquetípico é de alguma forma incomum, mas ainda assim é “incompleto.” Isto é, há algo que o separa de seus semelhantes. Até João (aquele do “pé de feijão”), um dos Heróis menos caracterizados de todos os tempos, é incomum: seu pai foi morto por um gigante e a mãe de João vive bem longe da cidade. A diferença é necessária: pessoas comuns não vivem aventuras. Se vivessem, não seriam mais comuns! Obviamente, o mago é “Despertado” e pode realizar mágicas. Sua condição “heróica” vai além disso. Os personagens dos jogadores representam a esperança para o futuro e, como tal, devem ser incomuns até mesmo entre os magos.

Os órfãos são excelentes personagens para jogadores justamente por esta razão. Como não foram doutrinados de acordo com os dogmas de qualquer Tradição, eles possuem uma perspectiva ampla que permite que vejam as sementes da verdade nas crenças de cada Tradição sem serem enganados pelos subterfúgios de cada uma delas.

O Herói deixa seu lar; ele parte voluntariamente ou é expulso por seus companheiros ou superiores. Aventuras importantes não podem acontecer em casa: precisam ocorrer na selva ou numa fronteira de algum tipo. Assim como o Herói foi elevado além da experiência comum por ser “diferente,” suas experiências precisam ser elevadas para que sejam dignas dele. A aventura de um Herói é aquela para a qual o Herói está preparado. Nas melhores histórias, apenas aquele herói poderia ter aquela aventura. Eddie Murphy como um policial malandro em Detroit é apenas outro policial malandro. Por outro lado, coloque-o em Beverly



Hills e ele se distinguirá. Seu conhecimentos sobre as ruas não são apenas uma característica, são uma deficiência, embora no final seja isto que torna a vitória possível.

O Herói adquire um ajudante ou mentor. Artur tinha Merlin; Bilbo tinha Gandalf; Jasão tinha Medéia; James Bond tinha Q. O ajudante freqüentemente é um "ex-herói" mais velho que não pode mais completar uma aventura sozinho, mas deseja passar sua experiência adiante (por exemplo, Obi-Wan Kenobi). Este ajudante freqüentemente se arrisca consideravelmente e pode até mesmo sacrificar sua vida para proteger o Herói no momento em que este esteja mais vulnerável. Isso não apenas protege o Herói, mas lhe atribui um sentimento de obrigação e um ideal que irá ajudar o Herói a superar momentos posteriores de dificuldade. Eventualmente, o Herói precisa ver além deste ideal e enxergar a pessoa por trás do ajudante — afinal de contas, Ben conta uma mentira tremenda para Luke — mas, com sorte, ele terá sabedoria suficiente para compreender eventualmente porque o ajudante fez isso.

O Herói precisa confrontar O Inimigo, normalmente num combate aberto. O Inimigo pode ser uma entidade poderosa (um Tecnomante próximo do topo da hierarquia com um Arete de 10 e milhões de servos) ou pode ser uma idéia ou situação (racismo e preconceito). As primeiras vitórias do Herói costumam ser pequenas (vencer um guarda de segurança num Constructo Tecnocrático) e geralmente haverá derrotas.

Uma das derrotas mais comuns é ser capturado, mas como heróis capturados normalmente são levados para a fortaleza do Inimigo, isso apenas leva (eventualmente) a vitórias maiores e melhores. Outra derrota comum é a perda de amigos ou entes queridos. Isso freqüentemente é o resultado direto ou indireto das ações do Herói (fornecendo desta forma algo com que se sentir culpado mais tarde), mas não necessariamente.

Entrando no Mundo Inferior: Eventualmente, o herói chega ao Mundo Inferior, normalmente por opção, num esforço para obter algo ou alcançar um objetivo (obter informações, resgatar uma pessoa, destruir o Rei Maligno que governa a nação, encontrar o Príncipe Encantado, etc.). No entanto, às vezes o Herói é levado ao Mundo Inferior como prisioneiro do Inimigo. O Mundo Inferior normalmente é o lugar onde as vitórias (e derrotas) mais significativas do Herói acontecerão.

Obviamente, o Mundo Inferior não precisa ser subterrâneo; ele é simplesmente um lugar perigoso e/ou misterioso. Geralmente é o âmago dos domínios do Inimigo. Em **Mago**, os Mundos Inferiores mais comuns são os Constructos Tecnocráticos, os Labirintos Nefandi, os Reinos Fragmento e (o melhor de todos) o Silêncio pessoal.

O Mundo Inferior é um péssimo lugar para se visitar, e você realmente não iria gostar de viver ali. É uma fonte de conhecimento e poder primordial, mas também confronta o Herói com todo o sofrimento e dor da existência, e da sua existência em particular. O Mundo Inferior deve ser assustador, doloroso e simplesmente nojento.

As batalhas mais difíceis do Herói sempre serão aquelas em que ele precisa confrontar algo dentro de si — uma fraqueza, um crime (freqüentemente inconfesso) pelo qual precisa se redimir ou sua capacidade interior para o mal. Às vezes, os personagens fracassam nestes testes (os problemas matrimoniais do Rei Artur vêm em mente), mas estes fracassos são apenas contratemplos temporários.

Muito raramente, um personagem pode não apenas fracassar no teste, mas também ser destruído por ele, como a queda de Darth Vader ou Fausto vendendo sua alma. Isso poder ser algo dramático para ser representado e irá causar mudanças radicais na estrutura de sua crônica. Com muita freqüência, o personagem morrerá ou será forçado a abandonar sua cabala. Conduzir tais quedas deve ser discutido entre os jogadores e Narradores, mas no final, os personagens devem escolher entre uma tentativa de redenção, a morte eventual ou a resignação para o Reino dos NPCs Recorrentes.

O Herói não pode deixar o Mundo Inferior até se redimir — o que não quer dizer que ele seja um prisioneiro, embora possa ser. Normalmente, o Herói desafortunado carrega o Mundo Inferior para onde ele for. Édipo, Jasão e diversos outros heróis trágicos passaram suas vidas vagando pelo mundo a sofrer e nunca conseguiram obter a redenção. O Rei Artur e Lancelot só poderiam redimir-se com a recuperação do Gral, e enquanto isso, a Inglaterra definhou e tornou-se uma terra devastada...

Eventualmente, o Herói vitorioso (ou redimido) escapa do Mundo Inferior. Isso não é fácil; o Herói precisa passar por dificuldades e/ou sacrifícios enormes. O filme *O Retorno do Jedi*, de George Lucas, desde o momento em que Luke Skywalker rende-se a Darth Vader até a remoção da máscara deste, é simplesmente uma longa viagem pelo Mundo Inferior. Luke vivencia uma das buscas mais antigas — trazer seu pai de volta do abismo. No filme, os desafios de Luke incluem o desespero frente aos poderes do Imperador e a descoberta de si mesmo, quando é levado a quase matar o seu pai. Apesar de Luke passar com sucesso por estes desafios, redimindo seu pai com êxito, um sacrifício ainda precisa ser feito — a morte de Vader no final. Quaisquer desafios de personagens de Mago podem ser tão difíceis quanto estes.

O Herói tem um confronto final com O Inimigo e derradeiramente o derrota, mesmo que O Inimigo não seja nada mais do que um fantasma pessoal do personagem. Por razões óbvias, isso freqüentemente ocorre mais tarde na carreira do personagem. Se os jogadores e o Narrador querem finalizar uma crônica, então o ideal é um final de jogo em forma de clímax em que todos os personagens têm uma chance de acabar com seu Inimigo pessoal e terem uma grande vitória contra a Tecnoracia. Se o conto simplesmente concluir a Jornada de um personagem, este personagem pode permanecer no jogo ou aposentar-se, dependendo do desejo do jogador e do Narrador. Os jogadores não devem pressupor que a jornada de um Herói acaba com o triunfo sobre O Inimigo. A vida continua; o mundo dá voltas. Se não houver mais nada, o personagem ainda pode atuar como um guia/ajudante para os outros que ainda estejam atravessando suas próprias Jornadas na crônica.

Uma vez que o Herói terminou sua Jornada e derrotou o Inimigo, ele retorna para o lar (ou fixa-se em qualquer novo lar que tenha adotado), alterado e amadurecido por suas aventuras, para (tentar) passar suas sabedorias obtidas a muito custo com suas experiências para as pessoas comuns. Desta forma, os frutos do trabalho do Herói alimentam o bem comum. Eventualmente, continuando o ciclo, o Herói será o mentor de Heróis mais jovens através do mesmo ciclo.

E assim por diante...

Interpretando o Despertar

Por Beth Fischl

Portanto, confia em teu coração, e faça aquilo que o mundo chama de ilusão.

—Henry Wadsworth Longfellow

Não vemos as coisas como elas são; nós as vemos como nós somos.

— Anaïs Nin

Geralmente é difícil identificar os personagens que vivenciaram algo totalmente diferente das nossas próprias experiências. Isso se torna particularmente problemático quando tentamos interpretar o Despertar; como (provavelmente) não passamos por esta experiência, precisamos ter uma “perspectiva” sobre a mente, os antecedentes e as experiências de um futuro mago que está apenas começando a compreender o que é a realidade. Diversos fatores nos fornecem esta “perspectiva”: as emoções do personagem, sua Tradição, sua Essência e sua personalidade.

EMOÇÃO

Pense no Despertar como algo parecido com os sonhos sobre os quais Walter de la Mare escreveu uma vez: “Um sonho perdido, mas feliz, pode lançar uma luz sobre as horas em que estamos acordando, e todo o dia pode ser infectado por um que seja melancólico ou doloroso, embora não possamos lembrar nada de nenhum dos dois.” Um mago não pode esquecer um Despertar da mesma forma que os sonhos não são esquecidos, mas ele pode experimentar uma emoção semelhante, de ter tocado uma realidade profunda. A empolgação da procura e da descoberta, uma compreensão nova e intensa, é tudo o que o Despertar significa; ele significa momentos fulgentes quando a existência consciente e diária confronta uma realidade onírica que de alguma forma é mais substancial.

TRADIÇÃO

A Tradição do seu personagem determina em grande parte o enredo de seu Despertar. Uma vez que tenha escolhido uma Tradição para o seu personagem, pense nos seus pontos de vista particulares. Que tipos de mago ela atrai, que atitudes ela promove e que inimigos ela gera darão forma ao seu Despertar. Lembre-se de que, com exceção dos Órfãos, os membros da Tradição que você adotou normalmente tomam a iniciativa para Despertar seu personagem. Considere como



estes magos vêm o Despertar: ajudar você é a tarefa deles? É uma responsabilidade sagrada? Eles o guiam por amor, medo, esperança no futuro, necessidade ou alguma outra razão? Há quanto tempo eles o têm vigiado? Primeiro você precisa passar por desafios formais ou informais? A Tradição é como um clube exclusivo em que os membros precisam de "credenciais" ou qualquer um com potencial é recrutado? Finalmente, quem são os arquiinimigos da sua Tradição, e eles irão surgir durante o Despertar para evitar que a Tradição alicie mais um soldado para suas fileiras?

A Ordem de Hermes, por exemplo, pode exigir que o mago em potencial faça algum avanço na numerologia ou astrologia antes de ser considerado. A Irmandade de Akasha pode integrar o personagem aos conceitos de realidade dinâmica e mágika através de uma filosofia que ele já tenha começado a praticar. Magos Eutanatos podem tentar assassinar o personagem para ensiná-lo o significado da morte e o valor da vida efêmera.

ESSÊNCIA

A Essência de um personagem também influencia o Despertar, mas de um modo mais sutil e profundo do que sua Tradição. A Essência que você escolhe para seu personagem torna-se a base para muitas Buscas pelas quais ele terá que passar mais tarde. É discutível se a Busca mais importante, o Despertar, deve ser o primeiro passo do personagem para a descoberta do seu Avatar; ele pode definir o padrão e o clima para as descobertas posteriores à medida que obtém mais pontos de Arete.

Um Adormecido que possui uma Essência Dinâmica pode ser perturbado pelo ritmo da vida moderna, achando que os avanços tecnológicos alienaram-se da compreensão ética, ou temendo que o materialismo desmedido tenha corrompido o espírito humano. Estes personagens provavelmente vivenciarão Despertares cujo tema gira ao redor de preservar a responsabilidade ética enquanto se descobre o seu *eu*. Através disso, ele pode descobrir que seu papel é diminuir o ritmo do mundo que se transforma caoticamente.

Ao contrário de um personagem com uma Essência Dinâmica, um personagem com uma Essência Investigadora provavelmente sabe precisamente como deseja mudar o mundo, mas não tem o poder para fazê-lo. O Despertar permite que tal personagem busque seus objetivos. Para personagens pessimistas ou cínicos, o Despertar pode até mesmo restaurar suas esperanças com a viabilidade de sua tarefa. A sessão do Despertar pode fornecer aos personagens desta Essência um gosto tentador da mágika que irá ajudá-los a avançar nas suas buscas profundas e interiores, e pode fazer com que desejem mais.

Um personagem com uma Essência Primordial pode inicialmente estar alienado dos seus próprios sentimentos como resultado de um acontecimento profundamente perturbador do seu passado. Ela pode inconscientemente ter saudades de uma época em que suas emoções ainda eram tocadas pela sociedade obsessiva, alienada e alienadora que a perverteu. Para estes personagens, o Despertar reúne sua mente e seu coração. Através dele, ele revive aquele acontecimento fundamental e humilhante, derrotando-o ao



mesmo tempo que encontra uma nova esperança, que ele pode moldar com cada avanço que faz para compreendê-la.

PERSONALIDADE

A personalidade acrescenta uma intensidade emocional ao prelúdio e externa a metamorfose profunda que fez com que o Adormecido Despertasse. Quando seu personagem passa por tal experiência, pergunte-se o que aconteceu com ele — que mudanças ocorreram na sua psicologia, no seu ponto de vista? Em seguida pense o que é preciso para se ter uma sensação da magnitude emocional do Despertar:

Descobrir que você tem AIDS?

Ou que você descobriu a cura para o câncer?

Antes de interpretar um prelúdio do Despertar, considere como seu personagem irá reagir ao mundo onde a mágika existe. Ele pode estremecer com a conscientização de que criaturas indescritivelmente perversas corrompem multidões todos os dias. Ele pode temer um mundo onde organizações malévolas tentam exterminar a ele e aos seus amigos. Ele pode chorar por um mundo onde todos por quem ele luta são cegos demais para verem os perigos e o potencial que os cercam. E ele pode deleitar-se com um mundo que é totalmente diferente do nosso, onde qualquer coisa vinda dos mitos ou dos confins sombrios ou proibidos do inconsciente pode emergir a qualquer momento.

Também considere que tipo de progressão de personalidade faria sentido, caso houvesse uma. Um Adormecido com uma natureza Comediante pode tornar-se um Samaritano quando for confrontado com seu sofrimento e dor e derrotá-lo; um Bon Vivant que percebe que a Ascensão existe e é tangível pode tornar-se um Fanático ou um Visionário. Um Ranzinza que adquire uma imaginação pode até mesmo tornar-se um Arquiteto enquanto permanece escondido atrás do seu comportamento rude do dia a dia. Por outro lado, há ótimas razões para um Ranzinza continuar sendo um Ranzinza e um Comediante continuar sendo um Comediante. Depende de você.

Lembre-se de que uma história do Despertar bem-sucedida permite que você explore temas sobre a mudança e a descoberta. Grande parte do trabalho para preparar esta exploração está nas mãos do Narrador, mas como jogador, você tem o desafio de planejar o foco ao redor do qual o Despertar gira: seu personagem. A sessão do Despertar deve ser o veículo através do qual você explora seu personagem. Com um pouco de preparação, seu personagem pode ascender àquele momento fulgurante de comparação e sentir o sonho ganhar vida, não fugazmente, mas para sempre.

Mágika & Crença em Mago

Por Donald H. Frew

Se você perguntar à maioria dos jogadores de RPGs de fantasia sobre a mágika, você terá uma descrição entusiasmada sobre feitiços de bolas de fogo, levitação, metamorfose e coisas semelhantes como resposta. Você poderia facilmente ter a impressão de que a mágika em RPGs consiste basicamente de listas impessoais de feitiços que são aprendidos e lançados com eficiência mecânica. Bem, talvez seja desta forma que a mágika funciona em muitos RPGs de fantasia, mas não em **Mago** e nem na vida real. Isso mesmo — na vida real.

Independentemente se você ou seus companheiros acreditam em mágika, a verdade é que a grande maioria da população mundial acredita nela. Para eles, a mágika é uma parte integrante da vida cotidiana. No mundo de **Mago**, é esta crença disseminada que torna a mágika possível. O livro de regras de **Mago** refere-se ao Paradigma, a crença dominante sobre a natureza da realidade. É fácil para os leitores ocidentais equipararem o Paradigma com a visão científica do mundo ocidental, mas este não é o caso. Todos ao redor do mundo podem acreditar que objetos que são largados caem, mas isso não significa que todos acreditam na gravidade. Todos podem acreditar nas doenças, mas comparativamente poucos acreditam em germes.

Em **Mago**, quando um feiticeiro realiza mágikas coincidentes ou estáticas, ele está trabalhando dentro dos limites do Paradigma de sua própria cultura, na maioria dos casos, a sociedade ocidental. Quando um mágico realiza mágikas dinâmicas ou vulgares, ele está tentado ultrapassar estes limites para produzir demonstrações espetaculares ou dramáticas de poder. Mesmo com um Avatar Despertado, dificilmente parece possível que qualquer indivíduo pudesse superar o "momentum" do Paradigma de toda uma cultura. Mas um mago tem ao seu dispor Paradigmas alternativos, modos de ver o mundo que permitem a mágika. Um número suficiente de pessoas acredita nestas perspectivas para superar pelo menos temporariamente as crenças da cultura local e para auxiliar um mágico talentoso.

Estes Paradigmas alternativos, as visões do mundo de outras culturas, são representadas em parte pelas Tradições. O treinamento de um mágico de acordo com as crenças de sua Tradição é o que permite que ele realize mágikas dinâmicas ou vulgares. Tanto o jogador quanto o personagem do jogador precisam estar de acordo com a idéia de múltiplos Paradigmas existindo como parte de um espectro que vai do global para o pessoal, com os Paradigmas culturais e os das Tradições como meio-termo.

O Paradigma global está preocupado com as experiências humanas comuns do mundo, em grande parte como são percebidas pelos cinco sentidos. Por exemplo, as coisas caem, o sol nasce de manhã, a fome é saciada pela comida, etc. Os Paradigmas culturais tentam explicar por que as coisas acontecem, seja através de causa e efeito, pela ação de espíritos ou por outros motivos. Os Paradigmas das Tradições (e da

imaginação humana) tentam tornar a mágika teoricamente possível. Paradigmas pessoais guiam as ações do mágico durante a vida e explicam o seu relacionamento com o mundo.

Nosso Paradigma ocidental contemporâneo incorpora duas atitudes perante a mágika: ou ela é ignorada completamente ou parece um tipo de ciência. Os RPGs geralmente costumam seguir a mesma abordagem — ignoram a mágika ou seguem à risca a Lei de Clarke, tratando-a como uma tecnologia virtualmente indistinguível da ciência. O que importa se o seu mágico lança uma bola de fogo ou usa uma pistola laser? Na maioria dos jogos, isso importa muito pouco. Tanto a mágika quanto a ciência são tratadas como previsíveis e impessoais.

No mundo real e no mundo de **Mago**, a mágika é apenas um pouco previsível e nunca é impessoal. A mágika é um processo em que nós e nossos personagens contatamos e interagimos com a realidade que forma a base do mundo cotidiano. Num certo sentido, esta é a realidade vista como sendo mais fundamental e "verdadeira" do que o mundo cotidiano. Como seres físicos limitados, nós e nossos personagens compreendemos esta realidade por meio de diversos conjuntos pessoais de símbolos. O que um adepto do cristianismo pode ver como anjos, para um feiticeiro pagão podem ser Deuses e para um magus Hermético, forças planetárias impessoais. Um mágico não pode ter um encontro deste tipo e manter-se inalterado.

Como resultado de nossas experiências mágikas, desenvolvemos crenças sobre a realidade fundamental, assim como crenças sobre o mundo cotidiano: nosso Paradigma pessoal. Estas crenças tomam a forma de concepções de divindades, idéias sobre a vida após a morte e o mundo espiritual, morais e éticas governando o comportamento do dia a dia e mais. Essas crenças, por sua vez, determinam nossos futuros usos da mágika.

Realmente, a mágika no mundo real e em **Mago** pode ser vista como crenças concentradas pela vontade e habilidade. Em **Mago**, a crença torna-se o Arete, a vontade é representada pela Força de Vontade e a habilidade pelas Esferas. Depende de cada Jogador e Narrador determinar o modo como a crença entra em jogo, incorporando-a aos aspectos de narração do sistema de mágika de **Mago**. Jogadores e Narradores devem considerar as perguntas a seguir, tanto como condições para a utilização da mágika no jogo quanto como fatores que determinam o desenvolvimento de um personagem através de uma crônica.

- O que o personagem, baseado em experiências mágikas anteriores, acredita ser possível? Limitações conceituais impostas por si mesmo devem limitar a mágika tanto quanto as regras do jogo. Um personagem iniciante de **Mago**, inexperiente sobre os caminhos da mágika, ainda pode rejeitar completamente os efeitos espetaculares da mágika dinâmica como sendo evidentemente impossíveis. Até que seja confrontado com a realidade de tais efeitos, ele não deve ser capaz de criá-los. Eles estão fora do seu Paradigma pessoal.

- O que o personagem considera moral ou ético? Para alguns personagens, isto pode ser uma percepção inata sobre o que é certo ou errado; para outros, isto poderia ser o medo

do castigo divino. Uma crença de que certos atos mágicos são imorais ou antiéticos pode fazer com que a mágika de um personagem volte-se contra ele. Não através de uma força exterior, mas através da intenção que seu próprio subconsciente impõe sobre a mágika. Um personagem pode invocar seus próprios Espíritos do Paradoxo, não através de mágikas vulgares, mas unicamente através das suas próprias expectativas de punição por mágikas antiéticas.

• Como cada uso da mágika soma-se ou muda as crenças do personagem? Poucas coisas podem gerar, apoiar, questionar ou destruir crenças religiosas mais facilmente do que a mágika. Conversões dramáticas e crises de fé não devem ser incomuns para os magos. Um personagem que normalmente pede o auxílio de uma divindade em particular e recebe este auxílio pode ver a si mesmo como um representante desta divindade na terra ou sofrer delírios de grandeza. Outro personagem pode ver a mágika como uma força impessoal, apenas para fazer com que uma bola de fogo vulgar manifeste-se como Agni, o deus hindu do fogo de 4,5 metros, que golpeia a vítima escolhida. Ou um personagem pode chamar o(s) seu(s) deus(es) num momento de crise e não obter qualquer auxílio ou resposta. Qualquer uma dessas situações pode e deve levar a reflexões radicais sobre o Paradigma pessoal de um personagem. Na realidade, não deve ser tão raro para os magos mudarem de Tradição após uma ou mais dessas experiências. À medida que o Paradigma de um personagem muda, também muda a sua Tradição.

As crenças são uma parte integral das práticas de mágika. Elas são tanto uma expressão da incorporação das experiências mágicas de uma pessoa para a sua vida quanto o contexto do qual surgem mais dessas experiências. Isso é verdade tanto no mundo real quanto no mundo de **Mago**. As crenças dos

magos sempre serão flexíveis, mudando com cada experiência mágika e, por sua vez, mudando o modo segundo o qual o mago experimenta a mágika. Este aspecto da vida e dos hábitos de um mago podem ser difíceis de serem interpretados, exigindo mais cuidado, reflexão e tempo, tanto dos jogadores quanto dos Narradores. No entanto, eles podem dar uma nova dimensão de profundidade e realismo a qualquer personagem de **Mago**.

Alienação do Salvador

Por William Spencer-Hale

Ao meu redor, o mundo gira ao redor de seus negócios ridículos. Ele nem sequer percebe que ele me possui. Meu Deus, estou falando como um idiota. Um idiota paranóico e solitário.

— Jamie Delano, John Constantine, Hellblazer

Solidão. Passos surdos ecoando por ruas escurecidas; sussurros nas sombras, ouvidos apenas por você. Esta é a vida do mago, uma realidade que ninguém mais pode ver, um mundo que não pode ser compartilhado com ninguém devido ao medo do que pode acontecer com o confessor. É uma existência de frustração e raiva silenciosas em que uma pessoa tem o poder para alterar a realidade, mas não pode controlar as linhas frágeis da sua própria vida.

O mundo Punk-Gótico dos Jogos de Narrativa é sombrio e solitário; um mundo de violência, corrupção, traição e morte súbita. Talvez isso seja mais real para os magos do que para quaisquer outros dentre os seus habitantes.

Ao interpretar um mago, você busca uma existência solitária isolada em grande parte do mundo comum.



Você cuida dos seus assuntos como sempre, escondendo-se atrás da fachada que você criou para misturar-se com aquilo que o cerca, mas você é bem mais do que aqueles que estão ao seu redor podem ver. Você tem o tecido da realidade na palma da sua mão — a realidade dos Adormecidos, que circulam ao seu redor, tão envolvidos com sua rotina diária que continuam ignorando a verdade bem diante dos seus olhos. Uma verdade que você conhece bem demais.

Da mesma forma que o vampiro, que pode convocar o seu clã em momentos de necessidade, ou um lobisomem, que compartilha laços estreitos com a matilha e a tribo, o mago pode chamar os membros de sua Capela quando necessário. O que separa um mago dos outros habitantes do Mundo das Trevas é seu ponto de vista inigualavelmente mortal e dolorosamente humano.

De fato, o mago é humano, feito de carne e osso. Sua profissão o separa do mundo ao seu redor, mas a natureza e emoções humanas ainda ligam-no a este mundo. Portanto, o mago vive num paradoxo, amaldiçoado a proteger eternamente um mundo que ele nunca poderá abraçar verdadeiramente.

Como um jogador em **Mago: A Ascensão**, você precisa abraçar todas as emoções conflitantes do mundo ao seu redor e moldá-las para sua própria realidade. No seu mundo, nada é preto e branco. Não há verdades absolutas. Tudo é pintado em várias tonalidades de cinza, e o bem e o mal não são nada mais do que pontos numa bússola invisível criada pelos idiotas ignorantes que giram cegamente ao seu redor. Você não tem tempo para refletir sobre o que é mau e o que não é, apenas o que é certo para um dado momento, o que precisa ser feito. Usar “o fim” para justificar “os meios” será uma desculpa boa o suficiente quando sua consciência queimar sua alma e você simplesmente não parece ser capaz de silenciar os gritos que ecoam na sua cabeça?

O mundo não comprehende e nem se importa com a sua luta. Você atua como um escudo contra forças que tentam destruir o tecido da realidade dos Adormecidos. Essa pode ser uma tarefa ingrata; poucos acreditam no seu mundo, e menos pessoas ainda se preocupariam se você vivesse ou morresse. Às vezes, esta ingratidão gera um ressentimento amargurado em você e seus companheiros, e este ressentimento pode ser o veneno na Guerra da Ascensão.

Você é o verdadeiro salvador deles; aquele que permitirá que os Adormecidos continuem sua existência pacífica e ignorante em segurança. Mesmo assim, eles não reconhecem você como algo além de outra ovelha quando, na realidade, você é o pastor que os orienta na sua trilha.

Ao invés disso, eles ajudam a criar uma realidade que serve a outros, que eles acreditam serem os salvadores da humanidade. Eles criam estes messias à sua imagem e semelhança e acreditam que eles são os salvadores que irão abençoá-los e levá-los para longe dos males que eles são fracos demais para combaterem sozinhos. Contudo, é necessário que você guarde seus segredos, mantenha-os escondidos daqueles que não iriam compreender. Eles são infames pelo seu medo do desconhecido e, falando historicamente, freqüentemente tomam medidas violentas para eliminar qualquer coisa que não consigam entender.

Sua solidão e sofrimento são somente seus e devem permanecer desta maneira. As únicas pessoas às quais você pode apelar são os seus próprios companheiros, e eles sofrem os mesmos tormentos que você; alienação do mundo onde vivem. Você pode fingir ser igual a eles, mas sempre será um proscrito.

Lembre-se de que há um equilíbrio na sua tragédia — o poder que você controla. Você detém as forças da realidade na palma da sua mão. Tempo, Espírito, o próprio tecido da realidade são meros brinquedos para seu entretenimento. Apenas você pode decidir o que vale o preço que você precisa pagar.

As Correntes da Razão

Por Teeuwynn

Cada um de nós, sem exceção... está ligado, influenciado ou até mesmo prejudicado de alguma forma pelo espírito que atravessa as massas. A liberdade só vai até os limites de nossa consciência.

— Carl Gustav Jung

Os magos amam o conhecimento; eles o querem como uma droga. Eles são — vamos admitir — viciados em conhecimento. A busca por mais conhecimento, mais poder ou mais um livro antigo sobre mágika pode fazer com que os magos não percebam o todo. O todo? Mas quanto mais conhecimentos sólidos você possuir, mais perto você está de compreender o todo, certo? Errado — até certo ponto.

O conhecimento e o aprendizado, levados fora do contexto podem criar visões totalmente distorcidas da realidade. Conhecimento sem equilíbrio de algum tipo pode ser mais perigoso do que a ignorância total. Pergunte a um pobre adolescente que queria ser Einstein, mas que perdeu seu dedo com uma explosão numa experiência de química feita em casa. Sim, ele possuía o conhecimento para fazer a fórmula, mas não tinha controle sobre as consequências de criar uma poção que não era tão legal.

Metafisicamente, os magos podem ser vistos como seres no mesmo barco que o Einstein Júnior. Há um grande perigo para os magos que brincam com a Realidade. Eles têm o poder? Sim. Os espíritos do Paradoxo estão lá para dar-lhes umas palmadas se ostentarem seu poder de forma muito flagrante? Verdade. Entretanto, os espíritos do Paradoxo não se preocupam sobre qualquer uma das outras maneiras em que um mago pode falhar.

O mundo é composto por mais do que fatos concretos. Ações não ocorrem no vácuo. Em **Mago**, há uma tentação enorme em manipular a Realidade e juntar conhecimento sem qualquer explicação verdadeira sobre as consequências espirituais e éticas de tais manipulações. Claro que você pode jogar **Mago** sem pensar nem por um segundo sobre espiritualidade ou emoções, mas você pode estar perdendo um dos aspectos mais intrigantes do jogo. Há um Yang para cada Yin e freqüentemente espiritualidade, fé e emoções são consideradas como algo contrário às observações isoladas e à separação entre fato e ficção. Mas os fatos não podem ser verdadeiramente isolados de suas associações emocionais e espirituais, ou tornar-se-ão menos importantes, menos vitais à

Realidade. Uma bandeira sem um significado para as pessoas que a carregam é apenas um pedaço de pano colorido, mas uma bandeira que incita emoções intensas nas pessoas que a vêem tremulando com a brisa é algo mais do que a sua essência física. Ela se torna um símbolo, e portanto tem o poder para inspirar. Muitos se sacrificaram por símbolos assim, e pelos ideais que eles representam para quem os observa. A própria Realidade pode ser alterada pelas ações que uma bandeira inspira.

De um modo semelhante, o mago que encara emocionalmente e espiritualmente o mundo ao seu redor é algo mais do que apenas um feiticeiro. Suas conexões elevam sua compreensão e, consequentemente, seu poder. Um cientista que estuda uma massa de água do lado de fora (observando sua composição, cor, quantidade de sal, etc.) não comprehende a água tão verdadeiramente quanto um cientista que mergulha nela e sente-a lavando sua cabeça, que sente o instante de pânico quando ele deixa o mundo da superfície para trás. Talvez ele sinta prazer enquanto a gravidade perde sua força implacável sobre ele por um período curto de tempo, ou talvez fique fascinado ao ver a beleza diferente de um golfinho. Este último cientista tem uma compreensão maior sobre a água, pois ele sentiu seu impacto emocional, não apenas os fatos de sua existência.

Os magos que vêm a Realidade como uma massa de água a ser estudada e manipulada, algo que não está relacionado a eles, nunca terão uma compreensão total sobre a Realidade. Eles se trancaram do lado de fora da festa e, como Jung observa, não são totalmente livres. Por permanecerem isolados e racionais, eles nunca terão a liberdade para mergulharem na água e fazê-la agitar-se.

Isso não significa que o aprendizado e a razão não sejam importantes para **Mago**, mas se você se limitar apenas àquela metade da Realidade, apenas à superfície da água, os significados e inter-relações mais profundos da Realidade nunca poderão ser compreendidas... ou comandados.

Obviamente, para abrir a mente e os sentidos para os ritmos espirituais do universo, é necessário que se veja as consequências das ações como algo mais do que resultados óbvios e factuais. Os magos são responsáveis por suas ações e as consequências das mesmas. Ninguém se responsabiliza pelo outro. Ao mergulhar na água, ao abrir a mente e o coração para o universo, uma pessoa não pode negar esta responsabilidade; não há mais ninguém para culpar.

Já se observou que as correntes podem ser reconfortantes, pois uma pessoa acorrentada é uma pessoa sem responsabilidades. Outra pessoa está no controle; alguém que comprehende. Algumas escravidões éticas podem realmente ser reconfortantes, mas no final elas impedem que algum dia um mago tenha um impacto significativo sobre a Realidade. Ao agarrar-se à razão e ao conhecimento isolado e insípido, o mago apenas cega a si mesmo.

Para abrir seus olhos e livrar-se das correntes da razão, um mago precisa estar disposto a deixar que as ondas da incerteza e do instinto banhem-no. Ele precisa reconhecer que possui as chaves para a realidade e que, ao libertar-se, ele aceita o que isso implica. Não há mais pais ou carcereiros. A responsabilidade pela liberdade é toda do mago... e sua.

Aproveite.



Transformando Vampiros em Cadeiras de Jardim e Outras obras de "Alta" Mágika

Por Stephan Wieck

"Então, pelo menos podemos concordar que a realidade no Mundo das Trevas é subjetiva?" alguém disse.

Era janeiro de 1993, e Mark Rein-Hagen, Chris Early, meu irmão Stewart e eu estávamos a caminho de nos enlouquecermos tentando criar as bases para **Mago**.

"Sim," disse Mark.

"Sim," disse Chris.

"Sim!" eu disse.

"Sim por enquanto, mas se lembre da Lila," disse Stewart (cuja resposta equivocada levou a uma discussão que mudou o futuro das metafísicas para **Mago**, mas esta é uma história para uma outra ocasião).

Então, ao planejar a metafísica, e portanto o sistema de mágika para **Mago**, começamos com a premissa básica de que a realidade é subjetiva e construímos um sistema metafísico que cresceu para englobar maluquices como a Quintessência, o Paradoxo e os Padrões. No final, tínhamos um sistema que certamente não era perfeito (que sistema metafísico é perfeito?), mas era completo o suficiente para ser uma base sólida para um sistema de mágikas e para o próprio conceito de um mago sobre o universo. A partir da metafísica, foi uma consequência natural a definição das Esferas, e então finalmente os mecanismos de jogo foram desenvolvidos.

O problema que tínhamos era que o sistema de mágikas original dificilmente sujeitava-se ao equilíbrio de jogo e facilidade para se jogar, se isso significasse sacrificar sua fidelidade aos conceitos metafísicos. Eu sempre acreditei que este tipo de sacrifício era como matar uma história para preservar as regras, algo que a série de jogos de Narrativa sempre repudiou. Mas, como os pioneiros da White Wolf lembraram-me pacientemente (ou melhor, logicamente), **Mago** ainda era um jogo. No final, houve rotinas e regras e tabelas para que os jogadores e Narradores quase não tivessem chance de perderem a cabeça quando utilizassem o sistema de mágikas.

Mesmo assim, o sistema ainda era incrivelmente flexível, diverso e, como a metafísica em que foi baseado, subjetivo. Estava aberto a interpretações pessoais de cada um que o jogasse. Para alguns grupos, isso pode ser uma maldição que concretiza os maiores sonhos de um jogador louco pelo poder; para outros, isso pode levar àquilo que eu vejo como um passo revolucionário na experiência de narração, pois em **Mago** os jogadores inevitavelmente tornam-se Narradores auxiliares.

Os magos acreditam realmente que qualquer coisa é possível usando uma combinação de Esferas. Os Narradores descobrirão rapidamente que os jogadores são capazes de criar os tipos mais incríveis de efeitos mesmo com níveis baixos de Esferas. Apenas isso já torna quase impossível planejar uma

trama sólida para uma aventura de **Mago**. É impossível para o Narrador prever todos os usos da mágika que os jogadores podem tramar ao longo de uma aventura, e então planejar um enredo ao redor disso. Apenas imagine manter os jogadores de Mago num enredo linear onde o Narrador quer que os acontecimentos X, Y e Z ocorram um após o outro. Os jogadores inevitavelmente chegarão à cena X e então realizarão algum efeito mágico que fará com que as cenas Y e Z percam todo seu significado e levará a história numa direção totalmente nova.

Um jogador de **Mago** escreveu para nós e disse (estou parafraseando aqui), "Como meu mago tem um nível tal e tal na Esfera tal, isso não quer dizer que ele poderia chegar até o vampiro e transformá-lo numa cadeira de jardim?" Agora imagine o pobre Narrador que planejara o inimigo vampiro como sendo fundamental para a história daquela noite. Quando os personagens encontram o vampiro pela primeira vez, um jogador anuncia que seu mago irá transformá-lo numa cadeira de jardim, invocará algumas margueritas e começará uma festa à beira da piscina. Assim acaba a história.

Bem, certamente eu não vou negar que é possível transformar vampiros em cadeiras de jardim em algum nível das Esferas. Mas isso é bom para a história? Alguns argumentam dizendo que o sistema de mágika de **Mago** é intrinsecamente deficiente por ser tão aberto a interpretações que as sessões de jogos de **Mago** inevitavelmente acabarão em discussões entre jogadores e Narradores sobre o que está escrito na página 123 contra o que isso acarreta na página 243, etc., etc., etc. Quem consegue se divertir assim?

No final das contas, as pessoas que estão lendo este livro, os jogadores, determinam a qualidade de uma história de **Mago**. Eu argumento dizendo que a flexibilidade do sistema de mágika não é um defeito, mas sim um dos pontos mais fortes. Ela permite que os jogadores participem do ato de contar uma boa história. Eu não consigo pensar em qualquer RPG que exija tanta criatividade, disciplina e habilidade de narração dos seus jogadores quanto **Mago**. Tudo, desde pensar quando e que tipo de mágika usar, até combinar Esferas para efeitos novos ou para criar mágikas coincidentes, exige que o jogador seja criativo.

Contudo, mais importante do que um jogador criativo é a disciplina de um jogador. Transformar um vampiro numa cadeira contribui para o clima ou tema da história? A história ganha sentido ou divertimento devido à ação do personagem? Haverá muitas oportunidades para arruinar o enredo do Narrador. Não faça isso. Isso não é uma ordem para restringir artificialmente seu personagem — sua criatividade determina quão bem-sucedido o personagem será em sobreviver ao mundo de **Mago**. Mas se você precisa romper o enredo, faça-o de uma maneira que a história seja levada para uma direção ainda mais empolgante ou cheia de suspense. Em **Mago**, você é mais um Narrador auxiliar do que um jogador. A maior parte da emoção de **Mago** vem da ajuda dos jogadores para criar a saga.

Se o seu Narrador alega que está tendo dificuldade em criar uma história de **Mago**, então talvez você e os outros jogadores não estejam fazendo o suficiente. O que motiva o

seu personagem? Por que razão ele luta? Não espere ser guiado para uma aventura — diga isso para o Narrador na próxima sessão de jogo.

Os planos do seu personagem para procurar os conhecimentos dos Oráculos, ir até a Quimera, ou o que você desejar. O Narrador pode tramar algo para estragar ou adiar os planos do seu personagem, mas pelo menos você estabeleceu os objetivos de um personagem. À medida que a história do Narrador prossegue, você pode incluir a própria história do seu personagem.

Portanto, esta é a mensagem. Em **Mago**, você não é apenas um jogador, você é um Narrador auxiliar (é incrível o que uma mudança de título pode fazer para sua perspectiva sobre alguma coisa). Use a versatilidade e o poder do seu personagem para incrementar sua história, e não para destruí-la.

Prisioneiros no Éden

Por Steven Brown

O rosto olhou para ele, pesada e calmamente, protetor. Mas que tipo de sorriso estava escondido por trás daquele bigode negro? Como sinos de bronze, as palavras vieram a ele:

GUERRA É PAZ

LIBERDADE É ESCRAVIDÃO

IGNORÂNCIA É FORÇA

— George Orwell, 1984

Sou uma marionete da mídia, assim como o resto de vocês (até mesmo vocês, Góticos “tradicamente legais”, que foram manipulados para comprar nossos produtos. Ei, ninguém é inocente...). Simplesmente não podemos viver no mundo moderno sem sofrer alguma manipulação psicológica. Ainda assim, apesar dos ataques da publicidade, eu acredito que gastei meu dinheiro onde eu realmente queria gastá-lo.

Eu sou um nome e um número nos bancos de dado das corporações e do governo, assim como o resto de vocês. Usamos números para praticamente todos os negócios que fazemos uns com os outros. Mas eu ainda acredito na individualidade.

Eu vejo o noticiário na televisão e leio o jornal, e normalmente aceito as notícias como fato sem questioná-las, assim como quase todo mundo. Ainda assim, eu sei que os meios de comunicação manipulam as informações para servirem aos seus patrocinadores e outros que detêm o poder.

Eu sei que o meu país é o maior país da Terra e que ele apóia a liberdade e a justiça para todos, assim como... bem, um monte de você sabe o quê. Ainda assim, eu sei que o governo apóia grupos de interesses especiais, participa de atividades ilegais e virtualmente todas as posições mais importantes são ocupadas por ricos. (Já tivemos um presidente pobre? E que tal um senador pobre?)

Eu me entretenho com a violência. Eu vejo Beavis and Butt-head, jogo Mortal Kombat e leio vários livros e histórias em quadrinhos violentas. Ainda assim, eu sei que a violência está assolando nossa sociedade e que devemos pará-la antes que seja tarde demais.

Eu amo aqueles comerciais com mulheres seminuas, lindas e malhadas que me pedem para comprar os produtos de determinadas companhias. Por que não? Mas espere aí, eu sei que as mulheres não deveriam ser tratadas como objetos sexuais. Certo?

Eu dirijo um carro e compro inúmeros produtos não recicláveis porque acho que não há problema em fazê-lo. Ainda assim, eu considero terrível a destruição do meio ambiente num nível tão grande que provavelmente nunca poderá ser recuperado.

Eu sou registrado com um RG, um certificado de alistamento militar, um censo e assim por diante. Eu uso um cartão de crédito, embora saiba que estou fornecendo àqueles que o administram uma descrição dos meus hábitos de compra. Ainda assim, eu sei que muitas das informações podem chegar, e provavelmente chegam, nas mãos das pessoas erradas.

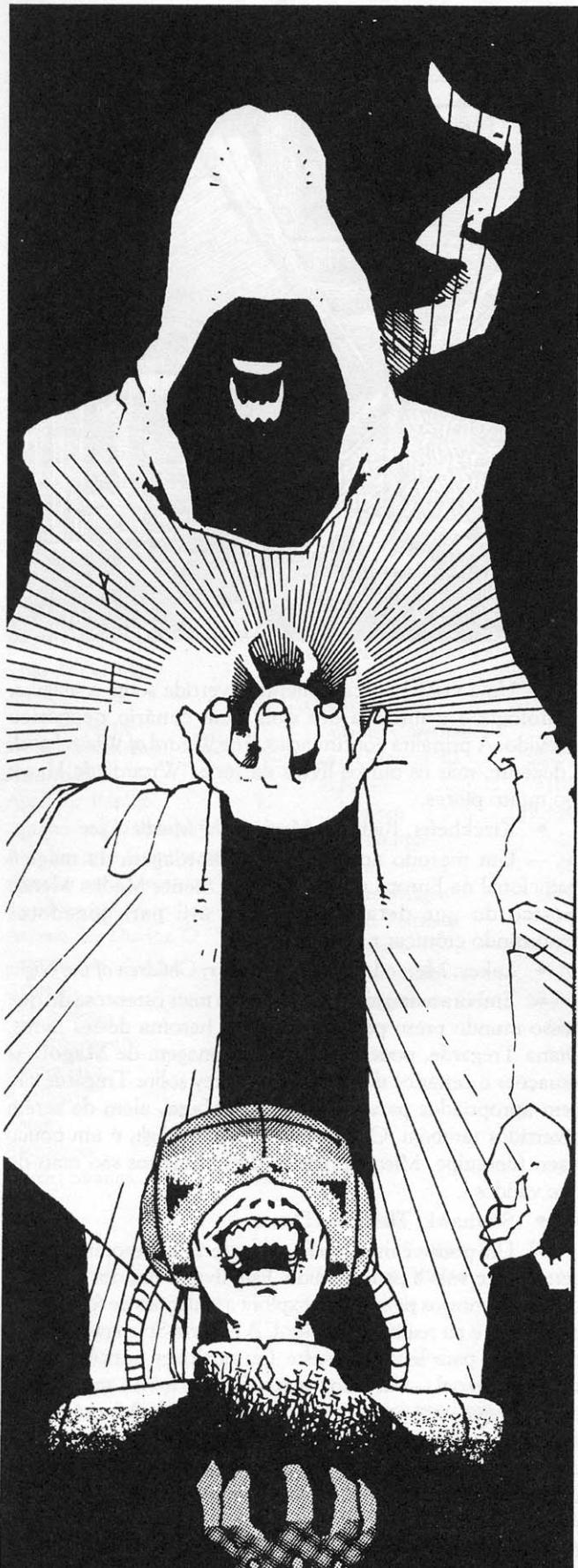
Eu compro produtos testados em animais e também como carne. Não há nada de errado com isso, há? Contudo, eu odeio a crueldade com os animais mais do que praticamente qualquer coisa, e eu adoro o meu cachorro como se ele fosse uma pessoa.

“Verdades” diferentes, mas nós as aceitamos. Nós, como uma sociedade, aceitamo-as. Como Orwell disse, nós “pensamos duas vezes”: sustentando duas “verdades” incongruentes nas nossas cabeças sem perceber como isso é insano. Não acreditamos nelas de verdade, não sabemos realmente em que acreditamos. “Pensar duas vezes” torna a vida mais fácil, e não é isso o que importa na vida?

Parecemos vítimas complacentes. Como viciados em drogas, pensamos ter o controle sobre nossas vidas, mas não temos. A programação mental com a qual somos bombardeados a cada dia nos enche de ilusões de um mundo de certa forma perfeito onde somos indivíduos com vontade própria vivendo numa sociedade democrática. Quando reclamamos sobre todos os nossos problemas, assim que terminamos, nós nos viramos e continuamos a nos comportar como eles nos treinaram. Os únicos problemas que temos são aqueles nos quais a mídia opta por concentrar-se.

Isso é progresso? Estamos minimamente conscientes do quanto somos manipulados pelos poderes que existem? Não percebemos quantos de nós desistiram? Abraçamos esta era maravilhosa com todos os milagres que ela tinha para nos oferecer: uma vida mais longa, saneamento básico, super tecnologia e conveniência, junto com todos os produtos ou serviços comercializados em massa. E o preço? Você diz, “Ah, não é alto, apenas nossa individualidade, nossa identidade, liberdade, energia, crenças e dinheiro.” Mas não se preocupe, você nunca vai saber disso, ou pelo menos nunca vai se preocupar (porque eles não dizem que você precisa se preocupar).

E daí se nossa tecnologia pode criar máquinas para trabalhar e funcionar como operários humanos, só que melhor? E daí se as empresas querem transformar seus empregados em conformistas parecidos com máquinas? E daí se gastamos bilhões de dólares cada ano testando comidas sem gosto e produzidas em massa que são nocivas para nossa saúde? E daí se ficamos hora após hora na frente da televisão



vendo comédias e programas policiais preparados para espectadores com um Q.I. de samambaia de plástico? E daí se damos todos os tipos de informações sobre nossas vidas para estranhos quando preenchemos formulários para isso ou aquilo? E daí se não sabemos o que eles fazem com toda essa informação, ou se acreditamos em tudo que a mídia nos conta, ou se corremos para comprar um produto apenas porque vimos só nesta semana uma dúzia de comerciais sobre ele?

E daí? Isso é progresso. Certo? A vida não é muito melhor desta maneira? Afinal de contas, não nos ensinaram que é assim? Talvez vivamos numa era fria e impersonal, onde preferimos a conveniência e o conformismo ao livre arbítrio. A questão é, o que estamos dispostos a fazer? O que podemos fazer?

O que isso tem a ver com **Mago**? Esta é a pergunta que você está se fazendo, não é? Bem, se a Tecnocracia existisse, o mundo ao que rodeia cada um de nós, os "Adormecidos", seria de algum modo diferente do que é hoje em dia?

Sim, **Mago** é um jogo de faz-de-conta. Mas sabemos que grupos tão conspiradores, manipuladores e egoístas quanto a Tecnocracia poderiam estar cuidando de nós, guiando nossas vidas. Há mentiras no horror real que nós, os "Adormecidos", deveríamos considerar.

Leituras Sugeridas

Um livro é uma aventura em que se participa. Ela envolve um ato criativo na sua criação e um ato criativo quando seu propósito foi alcançado. O escritor sonha o sonho e registra-o; o leitor interpreta de novo os sonhos em termos pessoais, com uma visão pessoal, quando ele ou ela o ler. Cada um cria um mundo. O molde é o livro.

— Harlan Ellison, Introdução para *Strange Wine*

Há tantos livros bons — livros ótimos — que interessariam ao jogador de **Mago** que é difícil compilar qualquer tipo de lista. No entanto, de qualquer modo, todos os livros abaixo ofereceram algo de útil para os autores deste livro. Jogadores e Narradores de **Mago** podem querer conferi-los por si mesmos.

• Arrien, Angeles. *The Tarot Handbook: Practical Applications of Ancient Visual Symbols*

— Apresenta o baralho de tarô como um portal para compreender os símbolos do Tarô através da psicologia de Jung e perspectivas mitológicas e multirraciais.

• Campbell, Joseph. *O Herói de Mil Faces*; *Joseph Campbell and O Poder do Mito*

— Livros inestimáveis, não apenas para **Mago**, mas para qualquer jogador realmente interessado nas raízes universais de todos os mitos, crenças e folclores. Ao contrário de muitos filósofos ou estudiosos de mitos, Campbell é razoavelmente fácil de ser compreendido; seu maior defeito é elaborar tanto as coisas que os pensamentos do leitor acabam saindo dos trilhos. *O Poder do Mito* também está disponível em fitas cassete e fitas de vídeo, sendo muito recomendado.

• Cunningham, Scott. *The Truth About Witchcraft Today*



— Descreve mágicas folclóricas e crenças dos Wiccan no contexto da cultura moderna. Embora o livro seja um pouco cauteloso demais, pois Cunningham inclui diversas observações de que os Wiccan não são adoradores do demônio malignos que sacrificam pessoas, ele ainda é uma introdução boa e básica para as mágicas folclóricas e as crenças dos Wiccan.

- Ellison, Harlan. *Strange Wine; Paingod and Other Delusions; Deathbird Stories*

— Ellison é o mais premiado escritor contemporâneo de fantasia, e muitos dos seus contos intrigantes, perturbadores e freqüentemente hilários ligam-se bem aos temas de **Mago**. Os livros acima servem em particular para os fãs do Mundo das Trevas, mas qualquer livro dele vale à pena ser lido.

- Fraiser, Sir James George. *The Golden Bough*
- O trabalho quintessencial sobre antropologia, folclore e crenças. Uma leitura densa, mas muito informativa.
- Guiley, Rosemary Ellen. *The Encyclopedia of Witches and Witchcraft*

— Uma boa fonte para aqueles que buscam informações não apenas sobre a bruxaria história e moderna, mas também sobre as personalidades envolvidas. Também inclui uma bibliografia extensa cobrindo uma variedade de fontes.

- Halevi, Z'ev bem Shimon. *Kabbalah: Tradition of Hidden Knowledge*

— Descreve as crenças e tradições da kabbalah detalhadamente, fornecendo diagramas e ilustrações coloridas para esclarecer certos pontos. Também fornece uma bibliografia de 38 itens para leitura adicional. Muito útil para qualquer um que esteja interpretando personagens da Ordem de Hermes.

- Hawk, Simon. *The Wizard of Fourth Street*

— Uma visão particularmente divertida sobre a mágica, tecnologia e a mistura dos dois num cenário neogótico atrevido. A primeira continuação, *The Wizard of Whitechapel*, é decente, mas os outros livros da série "Wizard" de Hawk são muito piores.

- Kieckhefer, Richard. *Magic in the Middle Ages*

— Um método acadêmico de abordagem da mágica tradicional na Europa medieval e no Oriente Médio. Menos teórico do que detalhista. Muito útil para jogadores conduzindo crônicas na Idade Média.

- Lakey, Mercedes. *Burning Water; Children of the Night*

— Embora a mágica seja um pouco mais ostentosa do que nosso mundo preso pelo Paradoxo, a heroína desses livros, Diana Tregarde, poderia ser um personagem de **Mago**! As situações e cenários dos livros de Lackey sobre Tregarde são bem apropriados para jogadores de **Mago**, além de serem divertidos também. O terceiro livro, *Jinx High*, é um pouco fraco (desculpe, Misty!), mas os dois primeiros são mais do que válidos.

- Starhawk, The Spiral Dance

— Um pouco carregado nas características esotéricas, mas certamente vale à pena ser lido. Este livro é um dos favoritos de um dos nossos pioneiros e explora as relações de fé e crença na mágica e na realização pessoal. A própria Starhawk fornece o tempero para levar com este (ou qualquer outro) livro de verdade pessoal — "... todo o material deste livro é apresentado de modo que você possa pegá-lo e torná-lo seu. Adaptá-lo para adequar-se às suas inclinações e circunstâncias, acrescentar o que funciona e descartar o que não funciona. Eu considero este livro como um livro de ferramentas, não de dogmas." O mesmo pode ser dito sobre este **Livro das Sombras: O Guia dos Jogadores para Mago**.

ÍNDICE REMISSIVO

A	Canto	24	Disfarce	20	H
Abraço	Capela (Antecedente)	46	Distração	23, 33	Habilidades e Mágika
Acrobacias	Captação	16	Dívida	42	Habilidades, Novas
Acromatopsia	Casa Noturna	43	Dô	21, 121-125	Hacking
Adeptos da Virtualidade	Cavalgar	24			Hacking de Computadores
Focos	Cegueira	34	E		Herborismo
Rotinas	Centelha de Vida	37	Ecos	39	Hipnotismo
Adestramento de Animais	Certame	128-134	Efeito Dominô	102	História
18	Chi	121	Encenação	14	das Tradições
Afinidade com as Fadas	Cisma, O	190	Equilíbrio Perfeito	35	da Tecnocracia
Ahl-i-Batin	Código de Honra	30	Erudição	27	Horizonte
Rotinas	Companheiro Avatar	37	Escalada	19	
Ahriman	Companheiro Lobisomem	36	Escesso de Confiança	31	I
Aleijado	Companheiro Vampiro	36	Esfera Inata	37	Idade
Alérgico	Compulsão	30	Especializações Científicas	28	Imitação
Almas Gêmeas	Computadores	134-135	Esquivando-se da Mágika	110	Imune ao Laço de Sangue
Alquimia	Segurança	135	Estatura Baixa	45	Imunidade a venenos
Amaldiçoado	Talismãs	152-153	Estilo	18	Inimigo
Ambidestro	Concentração	32	Estilo Interior	123	InSTRUÇÃO
Amnésia	Confusão	33	Estilo Exterior	123	Interrogatório
Amor Verdadeiro	Conhecimento do Terreno	26	Eutanatos	63-65	Intolerância
Anjo da Guarda	Conhecimentos	26-29	Focos	106-107	Intriga
Antecedentes	Contramágika	110-111	Rotinas	141	Irmandade de Akasha, A
Vantagens	Controle Corporal	123	Examinar	16	104-105
dos Familiares	Coro Celestial, O	55-57	Executivo de Corporação	45	Rotinas
Anti-Mágika	Focos	105	Expressão Artística	14	
Aprendiz Rápido	Rotinas	139, 140	F		
Aprendizado Deturpado	Corpo Grande	45	Familiar	125-128	Jogatina
Aptidão para Computação	Criança	45	Antecedentes	47	Jornada do Herói, A
Aptidão para Mecânica	Crianças, Magos	120	Vantagens	127-128	22
Aptidões (Qualidades/Defeitos)	Criando Talismãs	109	Faz-Tudo	35	194-196
Arcano dos Duelos, O	Criptografia	27	Fé Verdadeira	38	
Armadilhas	Cristalomancia	29	Fetiches	110	K
Armeiro	Culto do Êxtase, O	58-60	Filhos do Éter, Os	70-72	Kanaqahs
Arqueirismo	Focos	106	Focos	107	Ki
Arrombamento	Rotinas	140	Rotinas	142-143	Kiai
Artesanato	Curiosidade	30	Físicos		
Artilharia			(Qualidades/Defeitos)	45-46	L
Asma	D		Flashbacks	31	Labirinto
Astrologia	Dança	21	de Treinamento	124	Leitura Dinâmica
Autoconfiança	Dano	103	Fobia Leve	31	Ligações
B	Darwushin	90	Fobia Grave	32	com a Igreja
Barreira (ou Película)	Defeitos (e Qualidades)	29-46	Focos	103-108	com a Polícia
Boemia	Deficiência Visual	34	Fosso	83	com Corporações
Bom Senso	Deformidade	45	Fuga	21	com Meios de
Busca	Demolições	20	Futuro Sombrio	42	Comunicação
Busca, A	Desauridos, Os	84-85			com Meios de
	Desfigurado	45			Entretenimento
	Desviar/Agarrar Projéteis	124			com o Mercado
	Detecção de Mentiras	17			Negro
	Devolver um Ataque de				43
	Armas Brancas	124	G		com o Submundo
C	Diplomacia	15	Gaia	61-62	44
Caçada	Dirigão Perigoso	35	Golpe Final	104	Jurídicas
Caçado					43
Cálculos Instantâneos					Língua do Bardo, A
Camuflagem					40
					Linguagem das Flores
					28

Linguagem Secreta	28	Problema de Fala	31	Impulso Aleatório	141	Grandmaster-1000	153
Linguagem de Sinais	29	Prodígio	32	Grito da Coruja	148	Mão da Glória	150
Lingüista Nato	35	Proibição ou Obrigatoriedade		Espreitar	140	Emplastro dos Antigos	150
Luta às Cegas	18	Mágika	40	Sentir a Corrupção	139	Licantroscópio	149
M		Propósito Maior	30	Sombra Furtiva	139	Controle Remoto	
Mágikas de Percepção e Consciência	103	Psicanálise	24	Canto de Orfeu	147	Mestre	150
Magnetismo Animal	34	Psicologia	28	Ferimento Espiritual	143	Contas de Oração	149
Magnetismo Espiritual	39	Psicológicos (Qualidades/Defeitos)	30-32	Portal Sorvedor	141	Tônicos e Poções	150
Mansão	43	Q		Sustentando o Cérebro	143	Elo com Lobos	150
Marcas Primordiais	40	Qanat	91	Garras	146	Taxidermia	29
Médium	36	Qualidades e Defeitos	29-46	Viagem, A	140	Tecnocracia, História da	184-191
Memória Eidética	32	Quintessência	113	Sintonizar o Rádio		Tecnomágika	104
Mentais (Qualidades/Defeitos)	32-33	Qutbs	96	Psíquico	140	Teia da Fé, A	93
Mentor Prestigiado	42	R		Desfendo o Texto	142	Temeridade	35
Mentor Diabólico	43	Rastreamento	25	Nomenclatura Invisível	142	Teologia	29
Mentor Espiritual	36	Recursos (Antecedente)	48	Parede de Espelhos	140	Timidez	31
Mentor Infame	42	Regenerações	82	Ruínas	118	Tortura	25
Mentor Insano	42	Regra das Sombras, A	117	S		Tradições, História das	177-183
Monte Qaf	93,95	Ressgarro	39	Sadismo/Masoquismo	31	Tríade	51
Mudo	46	Renascimento	82	Salva-vidas	32	U	
Murids e Murshids	94	Reputação	42	Santuário	48	Ultraflexibilidade nas Juntas	45
N		Ressentimento do Mentor	42	Saque Rápido	21	Um Braço Só	46
Nefandi	81-83	Ressonância	112	Sedução	17	Umbra	117-119
Noção do Perigo	36	Resultados Mágikos Gerais	101	Segredo Sombrio	30	Umbra Profunda	118
Noite de Fana, A	90-91	Revelação	66-69	Sentidos Aguçados	34	Umbra Rasa	117,118
Notório	43	Ritualística	22	Sobrenaturais (Qualidades/Defeitos)	35-42	Umbróide	119
Números da Mágika, Os	101	Rotinas	138-148	Sociais (Qualidades/Defeitos)	42-46	V	
O		Adrenalina	143	Sociedade Hung	28	Vales	118
Objetivo Condutor	32	Fio de Ariadne	144	Sorte	37	Vampiro	
Obsessão	31	Forma do Avatar	138	Surdez	34	em Cadeira de Jardim	203
Ódio	41	Ser Legal	141	T		Vampiro Psíquico	41
Oradores dos Sonhos, Os	61-62	Palma que Retorce Ossos	141	Tabelas e Gráficos		Vazios, Os	88-89
Focos	106-107	Queimar	145	Modificadores		Rotinas	141-142
Rotinas	140	Chamar os Esquecidos	147	de Dificuldade	102	Veneftcio	28
Ordem de Hermes, A	66-69	Detectar o Portal dos Sonhos	145	Desviar Projéteis	124	Ventriloquismo	18
Focos	107	Punho do Dragão	147	Manobras de Dô	124	Verbena	73-75
Rotinas	142	Olhos de Águia	138	Resultados		Focos	107
Órfãos	86-87	Chute do Dragão Voador	148	Mágikos Gerais	101	Rotinas	143
P		Aura Mágika	145	Tabela de Hacking	135	Vício	30
Padadoxo	113-114,170-172	Analizar Equipamentos	142	Números da Mágika, Os	101	Vidas Passadas	36
Paradigma	70-71	Beijo Lascivo	142	Ativação de Talismãs	108	Vingança	31
Película	117	Punho Longo	148	Antecedente Talismãs	101	Vontade de Ferro	32
Penumbra	117	Sobrepujar Sinal	144	Tagarellice	22	W	
Percepção (Qualidades/Defeitos)	34	Paz de Buda	138	Talentos	14-18	Weaver	51
Perícias	18-26	O Centavo Novo em Folha...	142	Talismã	108, 110, 149-153	Wyld	51
Periferia	117	Duende Guia	145	Carta Branca	150	Wurm	51
Pesadelos	31	Dama Venenosa, A	146	Corda dos Três Ventos	149	Z	
Piloto	24	Localização Primordial	145	Computadores		Zonas	118
Política das Capelas	26	Paradigma de Pigmaleão, O	146	Série Elite	153		
Primeiros Socorros	22			Leque de Kang Wu	150		
				Noz Dourada	149		
				Óculos de Leitura			
				Dinâmica	150		

O LIVRO DAS SOMBRATM

Seja Feita a Minha Vontade!

“Nós somos os modeladores da realidade, os mestres da Trilha”.

“Nós movemos a Roda da Criação para frente em seu rumo e enfrentamos aqueles que querem congelar a Roda em seu caminho”.

“Se pelo menos nós conseguíssemos cooperar, estariam no caminho certo!”

— Porthos, Mestre Drua’shi da Ordem de Hermes

Conhecimentos Mágicos de Todas as Eras

Um Livro das Sombras é um diário da Trilha, um tomo de revelações para os seguidores da mágika.

Neste Livro das Sombras, jogadores e Narradores de *Mago: A Ascensão* descobrirão segredos perdidos das Tradições e de seus rivais.

Este é um tomo valioso para magos de todas as partes!

O Guia dos Jogadores para Mago inclui:

- Rotinas, Talismãs, Habilidades, Qualidades e Defeitos novos, além de detalhes sobre os misteriosos Ahl-i-Batin;
- Revelações detalhadas sobre as facções da mágika e as Trilhas da Ascensão;
- Regras expandidas para mágika, focos, familiares e mais!



ISBN 85-85443-62-6



9 788585 443627



DEVIR LIVRARIA