

LIVRO DE TRADIÇÃO

EUTANATOS



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕: EUTANATOS



POR MALCOLM SHEPPARD

CRÉDITOS

Autor: Malcolm Sheppard

World of Darkness criado por Mark Rein•Hagen
Sistema Storyteller projetado por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Jess Heining

Edição: Michelle Lyons

Direção de Arte: Aileen Miles

Arte Interna: Leif Jones, Alex Sheikman, Melissa Uran

Arte da Capa: Christopher Shy

Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

DEDICATÓRIA DO AUTOR

Esse livro é dedicado à memória de meu pai, Glenn Sheppard. Pai se foi na época que estava escrevendo ele. Ele tinha 50 anos. Enquanto escrevo isso agora, suas cinzas estão sendo veladas num Templo Budista em Toronto. Em três dias o verei pela última vez.

Ele foi um artista, um poeta e um ativista da paz. Ele amava estar perto da natureza, mas a compaixão pelos outros estava em sua mente até mesmo no meio de uma trilha deserta. Ele defendeu os direitos humanos com a ferramenta mais eficaz que ele possuía: suas palavras. Ele foi um escritor eloquente e me encorajou a desenvolver minhas próprias habilidades.

Quando contei a ele que eu estava escrevendo para um jogo onde as crenças das pessoas poderiam mudar o mundo, ele sorriu.

Era típico dele.

— Malcolm Sheppard



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

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Múmia A Ressurreição, Trinity, Livro de Tradição: Eutanatos, Lost Paths: Ahl-i-Batin e Taftâni, Dead Magic, The Bitter Road, Vampire Storytellers Handbook, Hunter First Contact e traditionbook Order of Hermes são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online: www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSO ONDE FOR MELHOR PARA CADA UM

CRÉDITOS DESTA VERSÃO

Título Original: Traditionbook Euthanatos Revised

Tradução: (anônimo)

Revisão: (anônimo)

Imagens e MET: (anônimo)

Capas: (anônimo)

Diagramação e Planilha: (anônimo)

O texto traduzido desse livro foi encontrado na internet sem assinatura alguma. Porém, nós dos grupos de traduções, sabemos quem é o autor desse homérico trabalho, mas respeitamos seu anonimato. Agora sim entendemos sua mensagem.

A equipe que deu os toques finais nesse livro entendeu perfeitamente o insight deixado por ele. Por isso queremos deixar esse livro sem marca alguma. Sem selo, sem agradecimentos, palavras finais ou créditos, pois, assim, homenageamos alguém que escolheu uma bandeira muito maior que a de nossos grupos: a bandeira branca.

No fim do livro, procuramos esclarecer estas palavras. Por favor, leiam.

Não temos a data da tradução. Este livro foi diagramado ao longo do mês e lançado em 13 de junho de 2008.

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕: EUTANATOS

CONTEÚDO

PRÓLOGO: CATTINHANDO SOBRE FACAS	5
INTRODUÇÃO: BEBENDO EM CRÂNIOS	9
CAPÍTULO UM: A HISTÓRIA É UM NÓ DE FORÇA	13
CAPÍTULO DOIS: A ADAGA DA ASCENSÃO	43
CAPÍTULO TRÊS: TODA CARNE É PÓ	85
EPÍLOGO: QUATRO DESTINOS	116



PRÓLOGO:

CATINHANDO

SOBRE FACAS

Karma é justiça sem satisfação.

— Christopher McQuarrie, *The Way of the Gun*



7 DE ABRIL, ANO KALI 5102
ASSASSINOS EM EXCURSÃO

Missão de extermínio amanhã na Costa Norte. Trégua não quer que fale desse jeito, diz que isso atrapalha a determinação. Que eu fique cega se ele não está tentando entrar na minha cabeça, lendo-me com aqueles grandes olhos castanhos.

“Eu não tenho problemas com isso. A vítima é um estuprador serial, certo?”. Afio a faca na pedra de amolar enquanto falo.

“Ele é um *alvo*, Evelyn. E estupra crianças. Filma tudo também, foi assim que soubemos dele. De qualquer modo, vamos dar uma volta. Eu quero ver essas velhas e grandes sequóias de perto.”

“Você é um amante da natureza, Trégua?”

“O que tem de natural nisso? É apenas quieto aqui. É um lugar no qual posso me abrigar. Tem as pessoas com as quais eu posso lidar.”

Eu viro os olhos e olho ao redor. “Não vejo ninguém.”

“Exatamente.”

É um lugar no qual eu posso me abrigar. Eu lembro do que nos disseram no início — quando a matança começasse a ficar marcada na mente, você tinha que encontrar um lugar calmo, longe de tudo que fosse maléfico no mundo.”

“A coisa mais importante,” disse Trégua, enquanto nós usávamos um bilhete de loteria para pagar o ônibus daqui, “é encontrar um lugar onde a podridão não possa alcançar você. Não me importo se for sexo casual, voar

de asa-delta ou murmurar mantras até ficar azul. Podemos lidar com todas as consequências dessas coisas.” Ele faz cara feia em pensamento.

“Mas quando o veneno penetra em seu Atman — quando a Jhor domina você — não tem volta.”

Então você procura um lugar para se abrigar, um lugar onde a mácula da morte não pode tocar você.

É mais difícil do que você pensa.

Passamos uma hora andando pelo lixo, chutei garrafas de cerveja e ampolas de crack para os lados. Uma agulha usada emite um silvo assustador quando eu olho. Ela matou alguém há dois ou três dias atrás. Trégua aponta as pegadas de urso e eu ponho um pente na 44. Os ursos-do-lixo associam pessoas à comida. Se você não deixou sanduíches pela metade e barras de chocolate suficientes para trás, eles tentarão comer você inteiro.

Nós passamos por um monte e deixamos o último pneu podre para trás. As samambaias, do outro lado são verdes ondas num oceano esmeralda. Duas sequóias antigas brotavam entre delas. Imagino pilares separando o conhecido do desconhecido, os vivos dos mortos.

Trégua senta, o sol o banha ao encostar-se em uma enorme raiz para ficar mais confortável. Ele respira a como um deus e a luz dourada o envolve como se reconhecesse sua força: o direito de fazer o que nós fazemos.

Então a raiz escurece, a árvore treme e o mar verde ao seu redor fica marrom e murcha. Trégua abre os olhos e eu pude perceber — ele sabe que ao contrário da besteira que ele estava me empurrando sobre abrigo, você não consegue encontrar um lugar aonde a maldição não o acompanhe.

Nem aqui — nem em lugar algum na terra de Kali.

8 DE ABRIL, ANO KALI SIO2

DOIS NO CORPO, UITI NA CABEÇA

Clique-clique. Clique.

“É assim que se faz. Agora coloque o pente.”

“Eu não sou bem uma atiradora, Trégua.”

“Um Adormecido desses é uma boa oportunidade para aprimorar suas habilidades.” Corremos até a porta. Minha faca está numa mão e a arma na outra.

É um lugar legal. Um vento frio e úmido sopra nas árvores. A lua faz os pinheiros reluzirem e posso ouvir o oceano sussurrar.

Uma contagem silenciosa até três e arrombamos a porta. Corremos pela sala de estar, e lá está ele, roncando na frente da TV ligada. Trégua dá um giro e quebra o queixo do cara com uma coronhada. A vítima (desculpe, *alvo*) geme.

“Acorda, desgraçado!” Não posso acreditar que estou dizendo isso. Não consigo acreditar que minha bota acabou de ser cravada no joelho do bastardo. Ele cai rolando do sofá e fica de joelhos.

“Oh, Deus!” As palavras saem de um rosto cheio de lágrimas, muco e sangue. “Quem são vocês? Deus... meu dinheiro está na cozinha. Numa pequena caixa marrom na cozinha. Ai, Jesus Cristo...”

Trégua diz, “Jim Houle, você é um molestador de crianças. Você não pode ser reformado ou redimido.” Ele ficou com uma voz firme, profissional. Chutei Houle de novo para obter um grito como resposta.

As outras Tradições pensam que somos profissionais frios que dispensam o longo braço da lei, mas não é assim que funciona. Você tem que acreditar na Boa Morte com seu coração. Objetividade é uma fraude, você acha que nós faríamos isso se não *quiséssemos*? Você pode matar com competência e com desejo. Negar seus sentimentos apenas facilita a entrada da Jhor — pelo menos facilita na minha opinião.

“Não! Deus, não. Não fui eu!”, ele junta as mãos com firmeza. Daquele jeito, de joelhos, parece que ele está rezando — o que provavelmente devia ser.

“Vamos matar você, Jim. Será doloroso, porque a morte sempre é. Lembre-se da dor, porque você *viverá novamente*.”

Eu o empurro para uma coluna com minha faca e o amarro no pinho envernizado.

“Lembre-se de *como* morreu, lembre-se do *porquê*. Estamos lhe dando uma nova vida — uma nova chance.”

Ah, *merda*. Posso ouvir pés se movendo ligeiramente no porão. Corro em direção ao som enquanto Trégua mantém sua arma apontada para Houle.

Uma porta se abre. Uma mulher num roupão de banho azul sujo sai correndo. “Jimmy?” ela pergunta no ar. “O número três não vai parar de se arranhar.” Ela espia o salão, parando o olhar perto de onde estou. Eu a agarro e a puxo em minha direção, segurando um

punhado de seu cabelo castanho nas mãos.

“Que diabos, Trégua? Ele é *casado*?” Eu a conduzo até a sala de estar, a jogo no chão, sento em cima dela e amarro seus pulsos com fita.

“Adivinhe, Eve.”

“Você deixou este pequeno detalhe saliente fora dos preparativos? Bem, merda. O que fazemos?”

“Vire ela.”

Claro, Jim Houle está gritando desesperado: pela sua esposa, por Deus, por sua vida. Se o apagarmos o impacto da Boa Morte vai diminuir, então aponto a arma para ele, coloco meu indicador nos lábios e fito-o.

Trégua vasculha na alma dela uma pequena pérola de consciência. Ele vê nos olhos dela com seus Grandes Castanhos e murmura em sânscrito. Houle se cala. Depois de um momento de silêncio Trégua diz, “Ela pode ser salva — ela o ajuda pois teme por sua vida. Além disso, há três crianças presas lá embaixo.” Ele solta um nítido suspiro. “No estúdio dele.”

Ele pega o cordão vermelho de seu rumal, no pescoço, e o toca no pescoço da Sra. Houle. Ela apaga. “Vou libertar as crianças. Elas precisarão do meu siddhi para aliviar a dor. Você acaba com Houle.”

Ele roça um clorofito no caminho até o porão, suas folhas ficam marrons quando ele chega lá embaixo.

Eu aponto a arma para Jim Houle.

“Você voltará para o Desfazer, Jim. Você vai ter uma vida nova, oportunidades novas. Não leve o mal consigo. Mantenha esta morte em seu próximo coração. Leve esta lição para sua alma eterna.”

“Estou tão arrependido,” ele diz.

“Só que você não está.”

Bang-bang.

Bang.

9 DE ABRIL, ANO KALI SIO2

UITA GRANDE FAMÍLIA FELIZ

Aqui está a Família Burton! Primeiramente, fora do jipe estão: o pequeno Leo, Therese e Johnny, seguidos de seus pais, Trégua e Evelyn. Finalmente há a tia Janine, que está exausta por causa de nossa viagem de pescaria na Costa Norte. As férias não são o máximo?

Não, eu também não engulo, mas é o melhor disfarce que pudemos arranjar com tão pouco tempo.

Não importa que as crianças não se pareçam nada umas com as outras, que eu tivesse que beliscar eles desde meus quinze anos para ser a mãe deles. Se alguém perguntar, direi que nós os adotamos por compaixão. Pelo menos, há um pouco de verdade *nisso*.

Os Burtons de verdade eram, provavelmente, um casal de yuppies viajando para ver baleias para aliviar sua culpa ambiental. Demorou apenas um minuto para abrir a fechadura enquanto Trégua terminava de preparar o resto da “família” para viajar. Eu amaldiçoei o jipe, assim os tiras perderiam algum tempo, mas nunca se sabe quando algum Adormecido esperto vai enxergar além do engodo místico e ferrar com você.

Felizmente a jovem e sonolenta caixa da recepção da pousada nem olhou quando nos registramos. Descemos até nosso quartinho amarelo. Tinha duas camas. Pus as crianças em uma e Trégua ajudou Janine Houle a sentar-se na outra.

Leo tem oito anos. Estou trocando as amarras nos seus pulsos quando ele olha para Janine. Ele começa a ofegar e agarra com a mão livre o cobertor com força.

“Trégua? O feitiço está começando a desaparecer. Você tem que fazer de novo.”

Ele desliga o celular. “Ninguém dos Coristas de Vancouver atende esta hora.”

“Você deixou recado?” Agora Therese começa a choramingar demais para alguém da idade dela.

“Como o quê? ‘Oi, estou usando controle mental e sorte para levar uma molestadora de crianças e suas vítimas para um lugar seguro. Por favor, poderiam nos dar uma mão?’ Eles não são bem um centro social, Eve. Não tenho muito o que falar, merda.”

“Relaxe! Não precisa arrancar minha cabeça por pensar alto.” Ia continuar quando outra voz se junta ao coro. Agora todas as crianças estão chorando, assustadas.

Meus olhos se escondem de vergonha. “Merda. Desculpe. Estou perdendo tempo.”

“Tudo bem.” Trégua tira um tecido quadrado do bolso, com um yantra bordado, que ele usa para trabalhos com Manas. “Saia, ganhe numa loteria, e consiga roupas novas e um pouco de comida para todos.”

Janine se encolhe na cama e vira de costas para as crianças, mas ligeiramente o braço de Trégua pega o queixo dela. Ele empurra a cabeça dela de volta.

Quando eu saio pela porta, ele diz: “Olhe o choro delas, Janine. Lembre-se que parte disso é culpa sua. A menos que você sofra com eles, você nunca será curada.”

Mordo os lábios ao sair. Como a própria Roda, os Eutanatoi normalmente não perdoam.

O Karma sempre cobra seu preço.





INTRODUÇÃO: BEBENDO EM CRÂNIOS

*As almas são numeradas,
e entregues por graduação.*
— Glenn Sheppard, “Faithless”



Não conseguimos aceitar a morte. Não conseguimos aceitar os acidentes. O caos é uma ofensa contra nós. O destino leva nossos amigos. Ela perde o trabalho e perde o pai para o câncer. A coisa mais terrível a se pensar é que, sob o semblante do acaso, pode haver *razões* para tudo isso: o inescapável karma.

Não podemos aceitar essas coisas, mas os Eutanatoi podem. No mínimo, eles tentam. O karma — o Destino — não pode ser evitado, e os Eutanatoi sabem que o Destino tem seus motivos.

Os Eutanatoi podem ser a Tradição mais fácil de se interpretar superficialmente, porém a mais difícil de se interpretar com sinceridade. Como jogadores ou Narradores, é fácil simular frieza ou falsas bravatas. Alguns retratos dos Eutanatoi são inacreditavelmente cruéis e outros fazem apologia à culpa. Embora alguns magos do destino fiquem mesmo nesses extremos, a maioria são homens e mulheres que decidiram assumir a responsabilidade definitiva pelas marés do destino — em si e nos outros. É uma tarefa ingrata, carregada de dúvidas, desumanização e até a insanidade da Jhor.

Porque alguém se uniria a Tradição mais sombria?

Alguém tem que fazer isso.

Eles matam, não podemos negar isso. Seria conveniente dizer que eles matam as pessoas certas, sempre — que o paciente terminal quer a doce liberdade da morte ou que o molestador nunca será redimido. Afinal, os Eutanatoi podem olhar nos corações das pessoas e pesar suas chances de se curarem ou se redimirem. Mas essa percepção sobrenatural passa por olhos humanos, mentes humanas e corações humanos. A raiva pode nublار essa percepção e o desapego pode corroer a empatia básica que o girador da Roda necessita para cumprir sua tarefa.

Felizmente, os Eutanatoi são mais que assassinos. Os “magos da morte” modernos estudam seqüência de probabilidades, destino, economia e reabilitação. A Boa Morte está ao fim de uma série de itens agravantes e os Eutanatoi sábios aprendem que a faca e o garrote são ferramentas de último recurso. Entretanto, essas ferramentas encontram cada vez mais uso à medida que o Mundo das Trevas geme sob o peso de muita injustiça e atrocidade. A Jhor está se transformando em algo mais do que um inferno pessoal: está se tornando o estado atual do mundo.

TEMA: RENOVAÇÃO FACE A DESTRUIÇÃO

Os Eutanatos estão diante de um novo Coumata: um ponto onde as decisões que fizerem mudarão sua Tradição para sempre. A existência da Tempestade Avatar sugere que o Ciclo de Eras chegará a um encerramento prematuro, a menos que eles intervenham, e parece perda de tempo resolver a crise pela intervenção em vidas individuais. Até mesmo esta crise é uma benção disfarçada.

Por muito tempo, a Tradição permitiu que defeitos ocorressem em seus métodos. A Jhor perverte os nobres esforços dos Chakravanti, fazendo com que as outras Tradições os temam. As outras Tradições temem que eles julguem seus aliados, e estão certas, embora até agora não houvesse nenhuma evidência concreta. Eventos recentes mudaram isso, mas essa crise dá aos Eutanatoi a oportunidade de se livrarem de problemas que atrasavam o andamento de uma missão difícil, mas essencialmente justa.

Como os Eutanatoi aplicarão isso? Eles abandonarão os Adormecidos com suas próprias ferramentas, para procurar por uma solução mais milagrosa para os problemas do mundo ou redobrarão seus esforços para libertar as almas do mundo? A primeira opção parece insensível, a segunda não fará diferença a menos que a Tradição possa encontrar apoios externos e novos meios de distribuir a velha Boa Morte.

CLIMA: HORROR, DESAPEGO E JHOR

De mãos dadas com essas escolhas, os Eutanatos abordam a missão em si. Os magos da morte normalmente encaram as partes mais desoladas e enfermas do cenário humano. Como os Chakravanti individuais deveriam lidar como os horrores que experimentam?

A filosofia Eutanatos encoraja o desapego da Boa Morte. Declara que qualquer um que mate ou interfira numa vida por causa de uma purificação egoísta levará um pequeno pedaço da corrupção consigo. Em condições ideais, Eutanatoi apenas matam de acordo com critérios objetivos, nunca por satisfação pessoal. Ao mesmo tempo, uma serenidade forçada diante de execuções e eutanásias evita que os giradores da Roda liberem as emoções, geralmente fortes, que acompanham as práticas da Tradição. Inexpressiva, a luz da cólera, da tristeza, e do medo, desaparece. E o desapego do mago da morte se transforma em frieza.

Sentimento demais ou de menos diante da morte leva a Jhor. Os Eutanatoi estão começando a perceber que o problema está mais disseminado do que pensavam e que não há proteção totalmente confiável contra isso.

Como seu personagem lidará com isso? Ele arriscará

colocar o coração em atos de retaliação até que seja consumido por eles? Ele se afastará dos seus verdadeiros sentimentos, até perder a habilidade de ter empatia com os outros? Ou há um terceiro caminho, tranquilo e sincero, no qual ele deve seguir?

CONTEÚDO

A Tradição dos Eutanatos possui muitas raízes, mas um único objetivo: cuidar da Roda da criação e da destruição e acabar com o sofrimento desnecessário. É um dever árduo, mas vital, que exige que os giradores da Roda quebrem tabus culturais, iludam quem apenas observa e sacrifiquem sua própria Ascensão para promover os interesses dos Adormecidos e a segurança da Tellurian como um todo.

Necromancia e assassinato são atos desprezíveis na maioria das culturas, mais que isso, poucas sociedades aceitarão uma doutrina que reconhece que todas as grandes obras devem perecer. A maioria dos Eutanatoi é descendente de místicos excluídos ao redor do mundo, desde bruxas que lançam *geas* até traídores tântricos. Os Narradores podem aprender mais sobre esses grupos através de pesquisa e enriquecer o que está escrito aqui.

Dê uma olhada nos bastidores quando ler sobre as práticas dos Tugues ou quando as Fúrias punem um herói grego errante, então encontrará inspiração para os Eutanatos. Apenas lembre-se que, à maneira deles, os Eutanatoi são tão heróicos quanto seus equivalentes “diretos”. Em certas maneiras, eles são até mais, porque enquanto os guerreiros sagrados e ativistas pagãos recebem louvores por suas ações, os magos da morte podem apenas contar com o conforto de que a Roda girou mais um centímetro em direção a um destino justo. Os capítulos a seguir explicam a esperança da Tradição quanto a esse destino, suas complicações atuais e como você pode torná-los parte de sua crônica de **Mago: A Ascensão**.

Capítulo 1: A História é um Nó de Força explora a história Tanatóica do ponto de vista da Tradição, incluindo mistérios persistentes, problemas atuais e como isso formou os Eutanatoi de hoje. Com essa perspectiva, a Tradição lida com eventos atuais, com outras Tradições e criaturas sobrenaturais, adaptando suas crenças assustadoras ao mundo moderno.

Capítulo 2: A Adaga da Ascensão apresenta o leitor nas crenças Tanatóicas, desde sua ética às práticas místicas que guiam o caminho para Ascensão. A organização dos magos do destino, desde facções até a administração de justiça, revela a profundidade da Tradição.

Capítulo 3: Toda Carne é Pó fala sobre os magos da morte em campo: quais são seus objetivos, os temas-chaves para uma crônica Eutanatos, além das figuras importantes no passado e no presente da Tradição. Um exemplo de cabala, dicas para aventuras de Eutanatoi e modelos de personagens compõem este capítulo.

GLOSSÁRIO

Acarya: Um Mentor ou Mestre.

Ágama: A jornada entre os mundos dos vivos e dos mortos. Ágama se refere ao ritual de iniciação (que envia um shravaka através de uma morte curta ou leve), embora também se aplique a viagens maiores além da Pana. Na era moderna, jornadas de verdade ao Mundo Inferior são raramente usadas como Ágama.

Atman: O Avatar. Um eu indestrutível ligado ao todo da criação.

Avatara: Um ser divino personificado na forma humana. Um Oráculo. Não deve ser confundido com o termo das Tradições para o eu místico ou Atman.

Chakra: A Roda de criação e destruição que regula a Tellurian. Também é uma cabala de Eutanatoi.

Chakradharma: O dever sagrado com a Grande Roda que dá poder para um mago Tanatóico e o encarrega de ajudar os outros a assumirem seus próprios dharmas (deveres).

Chakravanti: Nome alternativo para os Eutanatoi, preferido por uma facção que perdeu na votação na Grande Convocação.

Chela: Um aprendiz talentoso, como um Discípulo ou Iniciado.

Chodona: O sistema de crenças e código legal dos Eutanatoi, derivado da **Roda da Lei de Oito Raios**. O acordo que liga magos com aspectos do destino e da morte em uma Tradição.

Coumata: Literalmente “Encruzilhada”, o ponto no qual a vida anterior do Eutanatos termina e sua nova vida começa. Algumas vezes usado como um termo para o Despertar, o Coumata normalmente se refere a alguma crise na vida que leva a uma revelação maior — como uma Epifania. Também um evento importante na história do Eutanatos, como o Coumata Branco que iniciou a Guerra Himalaia.

Diksha: Uma experiência próxima da morte que conduz um Eutanatos a sua vida nova como mago. O Despertar Tanatóico.

Eutanatoi: A forma plural adequada de “Eutanatos”. Normalmente ignorada, até dentro da Tradição, em favor do nome comum mais acessível, mas é preferida em contextos formais.

Jhor: A transformação interior em frieza e corrupção que surge da aceitação eventual da morte e da destruição, uma energia negativa poderosa que invade Eutanatos que se tornam frios demais, movidos

por vingança ou muito distantes da eventual esperança de renascimento. A Jhor corrompe os pensamentos e até o corpo e o espírito. Pode atingir qualquer um, mas, pela natureza do seu trabalho, os Eutanatos passam por isso com mais frequência.

Kali Yuga: A Era final do Ferro ou das Trevas que precede o fim do universo. Os hindus calculam que o Kali Yuga começou em 18 de março de 3021 a.C.. Portanto, os anos 2001 e 2002 d.C. são respectivamente os anos de Kali 5102 e 5103 de acordo com o calendário de Yuga. Muitos Eutanatoi acreditam que o Yuga terminará antes do esperado, acabando com o Ciclo atual e, para todos os propósitos, destruindo o cosmo.

Lohka: A Tellurian.

Marabus: Uma Capela. Normalmente se refere a um dos antigos templos ancestrais na Índia, embora alguns jovens Eutanatoi usem o nome para seus próprios refúgios.

Naraki: Os Decaídos (Nefândi). Também usado para denotar Eutanatoi corruptos.

Ojas: A energia mística fluindo em todas as coisas; Quintessência.

Pana: A Mortalha (Película) entre o mundo material e a Penumbra espiritual.

Paramaguru: Um Arquimago ou um mestre Tanatóico de grande habilidade ou reputação.

Samashti: Um grande encontro que a maioria dos Eutanatoi deve participar.

Shravaka: Um Aprendiz ou Iniciante, alguém que só recentemente passou pelo ritual da Ágama, ou morte pequena.

Siddhi: Um termo geral para magia.

Smrti: “Aquilo Que é Lembrado”, uma técnica de vidência na qual um Eutanatos invoca memórias de encarnações passadas.

Tanatóicos: Um termo moderno e casual usado para os membros da Tradição. Também **Girador da Roda** ou **Mago da Morte**.

Vrata: Um juramento formal, normalmente ligado a uma dívida de vida. Quebrá-lo é procurar desgraça, exílio ou até a morte. Também uma facção de elite dos Eutanatoi.

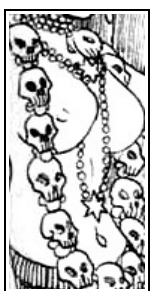
Roda: O grande Ciclo de nascimento, morte e reencarnação. Usado como metáfora para criação e para o mundo dos vivos.



CAPÍTULO UŲ: A HISTÓRIA É UŲ NÓ DE FORÇA

Em eras anteriores ao tempo, os deuses conspiraram para conter este poder sombrio que eles haviam criado. Ele foi limitado, acalmado e escondido no panteão, mas sua natureza essencial não podia ser negada. Sozinho — sozinha — se fortaleceu enquanto as outras divindades desapareceram da memória mortal, pois apenas ela personificava o lado sombrio inferior de um universo essencialmente benigno — um universo cuja realidade fora forjada através dos milênios pela consciência dos homens e dos deuses.

— Dan Simmons, *A Canção de Kali*.



“Arrumem as coisas, arrumem tudo, crianças.” Forcei um sorriso materno e recebi três olhares vazios em troca. Leo enfia um cheeseburger inteiro na boca. O resto das crianças engole a comida e joga os brinquedos e as roupas na mochila. (Fui um pouco exagerada, só eu sei quanto eu sempre quis um daqueles conversíveis rosas, a melhor pedida para salvar seu boneco Ken de um despenhadeiro). Janine senta na frente com Trégua. Eu me espremo do lado do motorista com o **Saco da Morte** sob meus pés. Eu preferia que ela não estivesse tão perto do pequeno arsenal que está lá.

Trégua põe o cinto enquanto a van vermelha entra na estrada. “Bem, esta é a proposta, Evelyn. Os Coristas definitivamente vão tirar as crianças de nossas mãos, mas o resto fica no ar.”

“Isso significa?” Giro o volante e o carro entra na rodovia.

“Significa que eles ficariam felizes em ajudar algumas crianças necessitadas, mas eles não **nos** querem por perto.”

“Grande novidade.”

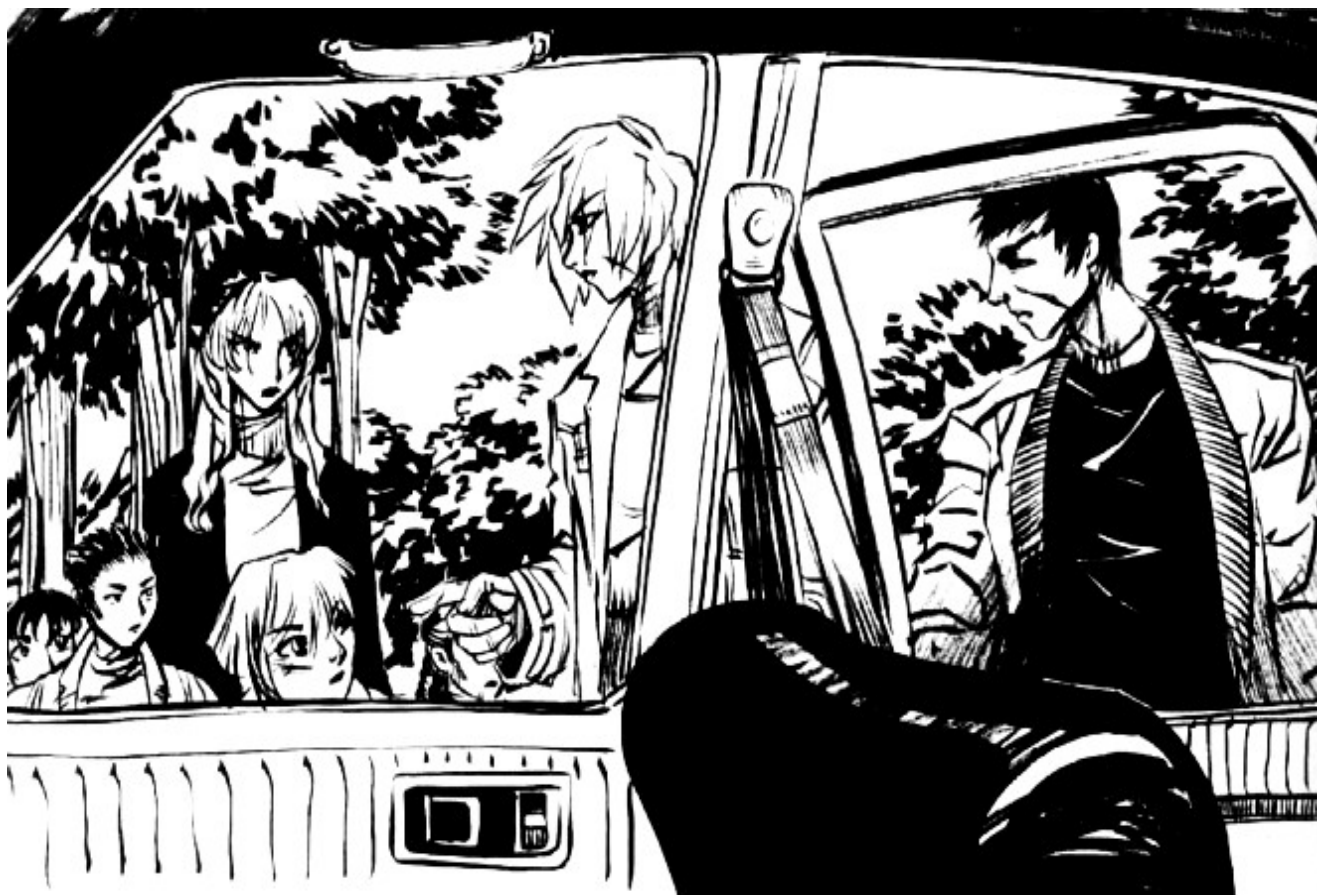
“É coisa bem antiga mesmo.” Uma pausa. “Tiras chegando. Me passa um cigarro?”

“Sim, claro... Quê?” E o que você sabe, ele está certo. Dois carros de patrulha dão a volta uns marcos atrás e as duas barcaças cinzas quatro-portas com sirenes no capô encostam. “Quem são eles, rostos cinzas?”

“Duvido”. Ele acende o isqueiro. “Nós os vimos primeiro.”

Agora é a hora. Eu toco o filigrana de bronze preso em meu prescoço e dou um belo puxão a medida que as sirenes chegam. As crianças respiram profundamente.

Passo os dedos na incrível Morrigan, talhada há tanto tempo por um artífice Aided. **Dois punhados de sangue para amaldiçoar Indech**, sussurra o trançado em meu entalhe. **Os inimigos de Ulster não podem**



permanecer. A Rainha Fantasma de cabelo vermelho desliza por mim e sai na estrada.

Eu tomaria cuidado, oficiais. O tráfego é bem complicado a esta hora. A coisa mais próxima do caos que já se viu. Sério mesmo.

Um idiota num Acura derruba o celular e se abaixa para procurá-lo por tempo suficiente para enfiar seu lindo carro vermelho na traseira esquerda da carroça da frente. Pedacos de plástico do pára-choque saltam da proteção de um furgão, voa através da janela aberta de um carro sem marca e derruba o escaldante café tamanho família do policial em seu colo. Ele perde o controle enquanto se queima. Seu carro cede; roda e voa no caminho de outra carroça. cruiser

Espantosamente, ninguém se machuca — a menos que você considere a queimadura de café.

O último cara escapa da confusão e passa pela lateral da pista. Voa cascalho em nós quando ele entra no acostamento.

“Trégua? Eu não dou conta de todos. Importa-se em ajudar?”

Ele dá uma longa tragada no cigarro. “Estou recuperando o fôlego, Eve. No meio da minha alma há uma roda de luz girando, mudando...”

O tira grita num megafone. **“Encoste o veículo e saia com as mãos para cima!”**

“Trégua!”

“Tá bom.” Ele se estica, pega uma beretta na sacola e mira pela janela do passageiro. Ele aponta para a

cabeça do tira por um instante...

“O que você está fazendo?”

... e desvia para baixo, furando o pneu com um tiro.

Ele sussurra, “Pegue a próxima saída.”

“Maldição! Você é o legítimo caubói sikh.” Eu forço um sorriso para deixar de lado o pensamento que ambos estamos tendo.

Jhor.

“Obrigado.” Ele parece pálido. As crianças estão chorando de novo, acho que ele teve que largar o encantamento que os mantinha calmos para atirar.

Nós saímos com a van por uma trilha num bosque, sei que o Destino está sorrindo aqui. Ele se manifesta como um furgão familiar abandonado. Dou uma pancada bem baixo na porta do motorista e a tranca abre.

“Muitos dos modelos dos anos oitenta possuem este defeito.” Tem alguém puxando minha camisa. É Leo.

“Vocês não são policiais.” Ele abaixa sua mão e seus grandes olhos castanhos.

“Não, garoto, não somos.”

“É, não brinca,” Janine resmunga desafiante. “Quem diabos são vocês?” Ela senta numa pedra.

“Entre na van.”

“Não. Eu pensei que vocês fossem alguém que Jimmy tinha provocado, caras da gangue ou algum grupo de aliciadores de crianças da Costa Leste que ele tapeou. Mas vocês não são nada disso, são? Vocês são vigilantes.”

“Sim, Janine. Nós simplesmente não achamos um jeito de pun —”

“E vocês tem poderes.”

Bem, merda.

“Sim,” diz Trégua, “nós temos dons especiais. Você é muito perceptiva para ter reparado.” Ele dá uma longa olhada nela. “Eu vi seu coração, Janine. Eu sei que você não queria machucar estas crianças.”

“Não.” Ela cobre o rosto com as mãos. “Só que — algumas vezes você tem que fazer... coisas... apenas para viver. Coisas ruins.”

“Eu vou contar sobre nós,” diz Trégua. Ele ignora meu olhar de aviso. “Nós somos vigilantes, sim. Curandeiros também. E fazemos algumas coisas ruins, Janine. Algumas coisas ruins, mas necessárias.”

“Eu contarei a você nossa história. Talvez ela conforte você, talvez ela a machuque. Mas algo me diz que eu deveria contar.”

“Trégua...”

“Algo me diz que eu deveria.”

SHIVA ABRE SEUS OLHOS



“Como você acha que o mundo surgiu?” pergunta Trégua.

“O quê?” Janine senta, genuinamente surpresa. “Humm, Big Bang?”

“Besteira.”

Sento no pára-choque do furgão. “O que ele quer dizer é que uma conveniente explicação ‘Sr. Ciência’ não é nada para você. O universo não é algo impessoal. Ele cuida, ele pune, ele *significa* alguma coisa.” **Que possa seguir com o fluxo aqui.** “Ouça isto então. O mundo surgiu com um clamor. Os Celtas chamaram de Abu — o clamor primordial da guerra. Na Índia, era o Om.”

“O vazio sonhou,” disse Trégua. “Viu o passado, viu o que será. O Vácuo tinha um grande desejo de existir em seu coração. Ele bradou esse desejo num som, o som se tornou forma.”

“É isso aí.” Lembrei quando ouvi os ensinamentos pela primeira vez, a Tellurian fez um pouco mais de sentido naquele dia. “Na minha família, acreditamos que o clamor gerou Danu e Donn; os primeiros deuses. Seus filhos mataram Donn porque naqueles dias os deuses eram coisas grandiosas, estáticas, sufocando o jovem universo.”

“Chamamos o Primeiro Sacrifício de Purusa,” disse Trégua. “Eles dividiram seu corpo e alma, dessas partes se iniciou o Ciclo.”

Janine franziu as sobrancelhas. “Qual é o objetivo de tudo isso?”

“Quem você acha que fez o corte, a matança?” eu lembrei do exercício do meu Acarya.

Trégua olhou pra mim e confirmou com a cabeça. “Quem você acha que fez aquela coisa horrível, mas necessária?”

“Pessoas como vocês?” pergunta Janine.

VIDA E MORTE NASCEM JUNTAS

Os mitos de criação dos Eutanatos são uma amálgama audaciosa das histórias gregas, celtas e hindus. O Primeiro Samashti reuniu os místicos dessas regiões e de outras próximas, eles examinaram as semelhanças entre suas histórias e desenvolveram um mito mais universal como base para seus propósitos políticos e ritualísticos.

Celtas, gregos e hindus foram especialmente aptos em combinar suas histórias porque todos os três vieram do eixo cultural Indo-europeu. O mito de criação é formado basicamente de suas lendas somadas às visões místicas e, acima de tudo, senso comum. Isso não quer dizer que o consenso seja universal, os Madzimbabwes e outros magos da morte africanos, mesoamericanos e modernistas ainda se prendem às suas próprias concepções sobre a criação primordial. A história mais aceita possui estas características:

O Som Primordial: A Roda girou, passando da diversidade para a unidade. Consciência (acumulada da Era anterior) existia sem forma. Alguns Chakravanti hindus personificam a consciência primordial como Brahma ou Shiva. Outros a chamam de Akasha, Pandemônio ou simplesmente de Vácuo, e recusam qualquer comentário sobre ela, justificando que o vazio absoluto da Criação não pode ser entendido através de outra coisa senão pela meditação absorpta.

O vazio clamou um som que era mais do que um som: uma vibração que gerou o próprio karma inicial da nova era, englobando tudo que viria depois dele: o som do Om, Abu ou qualquer que tenha sido (todos concordam que ele não pode ser reproduzido pela voz humana). Este ato criou os primeiros seres divinos. Danu e Donn, o Trimutri, os Titãs — qualquer que sejam os nomes deles, muitos Eutanatos consideram-nos lembranças nebulosas dos Puros.

O Sacrifício Cósmico: Os primeiros seres criados interferem com o progresso da Roda, intencionalmente ou não. Na mitologia celta, Danu e Donn eram tão grandiosos que não havia espaço na criação para o surgimento de outros seres. Para os hindus, Purusa — o homem primordial — divide seu corpo em partes que se tornaram o cosmo e as diferentes castas. Nas lendas gregas, Zeus abre o ventre de Cronos para libertar os deuses. No final o ser primordial é sacrificado para se criar o mundo fenomenal. Ele (o sacrifício geralmente é masculino) é dividido; cada parte Ressoa com um fragmento do som primordial e se torna a Tellurian. Esta é a alvorada dos deuses menores, a totalidade dos Puros é substituída pelo domínio dos espíritos representando o fogo, o trovão, as estrelas e as outras maravilhas do universo material.

“Como todos nós,” Eu disse, “fazendo o que precisamos para sobreviver. É o caminho dos humanos, deuses e das forças cósmicas, todos lutando para ajudar o Destino.”

“Só que isso não é o bastante, Janine.” O sofrimento que você cria, não importa quão **necessário** fosse para você, voltará a atingir você. Na nossa visão você devia ter se matado antes de ter ajudado aquele canalha pôr as mãos nas crianças.”

“O quê?” Ela olha pra mim com olhos arregalados, assustados. “Então... então é melhor terminarem o serviço.”

“Tarde demais para isso,” diz Trégua enquanto vou checar as crianças. “Agora você teve uma chance para se curar. Você apenas tem que matar aquela coisa em você que a levaria a fazer aquilo de novo.”

“Dane-se. Talvez vocês sejam — sei lá — psicóticos ou algo assim, mas isso não quer dizer que eu não perceba uma besteira quando eu ouço. O que mitos tem a ver comigo?”

Minha vez de falar. “Porque, como a maioria dos Adormecidos, você acha que tudo — criação, destruição, a maneira como o mundo funciona — é imposto a você. Você não acha que existe algum sentido ou que tenha alguma coisa a ver com você. Você senta e observa a Roda girar sem enxergar suas mão fazendo ela girar. É por isso que muitos de vocês são nada mais do que vítimas por natureza.”

“Você não reclamaria seu poder morrendo,” diz Trégua, “Agora você terá que reclamá-lo vivendo. Entre na van.”

Janine entra.

A ERA ANTES DA MORTE: UM CONTO DE FADAS

“O que aconteceu com o Bandido?” Estou sentada atrás com as crianças nesse momento. Eles tinham ficado quietos até agora, mas a pergunta de Therese me faz sorrir. Significa que eles estão começando a confiar em nós.

“Ele se foi, garota. Você não precisa se preocupar com ele nunca mais.”

“Ele morreu?”

“Sim, querida.” Agora não gostei do rumo da conversa. “Ele está morto.”

“Ele sempre disse que mataria a gente. Sabe, se a gente gritasse demais ou tentasse fugir. Talvez a gente não devesse ter medo, como você disse para aquela senhora.” Com isso Janine se vira para trás, abre a boca como se você dizer algo, depois volta a olhar para o pára-brisa, muda.

“Não, Therese... a morte é um tipo de coisa complicada, de adulto, entende? Você **nunca** quer chegar lá. É um lugar para adultos apenas. Mas ao mesmo tempo, você não deve ter medo. Vocês querem ouvir uma história, crianças?”

⊕ PRINCÍPIO DO FIM

Independente da criação do mundo e do primeiro movimento da Roda, a Tellurian ainda tinha que atingir sua distintos, tudo era protegido contra a mudança, por estarem tão próximos do poder dos Puros. Os destinos dos seres não podiam se entrelaçar. Cada um era eterno, imutável por qualquer força exterior. Todos os deuses temiam a memória do primeiro Sacrifício, menos um: a Morte. A Morte foi feita dos olhos do Sacrifício e via as coisas claramente. Ela lutou com os outros deuses e quebrou o torpor que escravizava a criação, mas por um preço: todas as coisas que eram eternas, perfeitas em si, acabariam morrendo.

Os Eutanatoi acreditam que essa é a razão pela qual a Entropia tende em direção a destruição ao invés do simples equilíbrio e porque a Jhor é uma mácula ao invés de uma benção. Por trás da metáfora, parece que o Dinamismo criou tudo, depois a Estase fixou tudo em estados rígidos. Para manter a Roda girando, a Entropia ficou mais forte — talvez forte **demais** — e deu a todas as coisas uma tendência à corrupção e à perdição.

Mesmo assim, essa corrupção era necessária, até vital para a criação da Tellurian. Os magos podem reclamar da Ressonância maligna e os metamorfos podem tagarelar sobre a Wyrms, mas os Eutanatos sabem que sem a mão fria da Entropia, não haveria história, nem morte e nem vida de verdade.

Já é noite de novo. A chuva cai lentamente nas janelas; Leo fica olhando as gotas até adormecer. Johnny, o loirinho, meneia a cabeça, mudo, e Therese se ajeita no meu ombro.

“Era uma vez uma época onde ninguém jamais morria. As árvores nunca perdiam suas folhas, as pessoas nunca envelheciam — mesmo o fogo, uma vez aceso, durava para sempre. Não havia nem uma palavra para morte, os deuses (*você não quer passar nenhuma loucura pagã para eles até que eles fiquem mais velhos, Eve*) — quer dizer, os anjos, guardavam a idéia em segredo desde o início dos tempos.”

“Agora, garoto, o que aconteceria se tivesse uma festa de aniversário na sua casa e ninguém nunca mais fosse embora?”

“Hum, eles comeriam tudo? Eles pegariam todos os meus brinquedos e fariam uma bagunça?”

“Basicamente. Morrer é como sair da casa antes de quebrar tudo. Se você não tiver comido todo o bolo e bagunçado tudo, não é hora de ir embora, certo? Mas você só bagunçaria um lugar se você não fosse embora nunca.”

“Então as primeiras pessoas lotaram o mundo. A grama verdinha gemia sob seus pés. Elas tiveram que criar pirâmides humanas para ter espaço suficiente. Elas não podiam comer ou beber nada porque nunca tinha o

bastante. Elas ficaram doentes, mas não podiam ter o descanso do sono, muito menos da morte.”

Então um anjo — uns o chamam de Finn, outros de Yama — decidiu que o segredo da morte deveria ser compartilhado com o mundo. Seus irmãos e irmãs anjos lutaram contra ele porque eles sabiam que isso tornaria o mundo um lugar triste, onde as pessoas se perguntariam o que acontecia quando seus amigos morriam. Mais que isso, eles sabiam que ele servia a um anjo ainda maior chamado Shiva ou Donn. Eles o temiam porque ele faria as coisas que nenhum outro anjo faria, e porque talvez, apenas talvez, ele falasse com a voz do Deus verdadeiro.”

NA CASA SEGURA

Todos adormeceram no meio da história de Durga e os Asuras numa versão refeita. Uma hora depois, nós chegamos no esconderijo do Coro. Duas pessoas estavam lá para nos receber. Uma levou as crianças, a outra explicou que o “comitê” estava ocupado e nos veria amanhã. Esse jovem educado nos mostrou nossas camas e até se ofereceu para carregar nossas sacolas (Trégua firmemente recusou). Como um bom agregado, laciao ou como quer que os chamem, ele pediu uma pizza para nós e depois saiu do nosso maldito caminho.

Agora que estamos aqui, tiro as plantas do quarto e desfaço as sacolas. Sempre mantenho algo letal por perto quando sou hóspede de alguém. Há apenas duas camas, já que eles pensaram que nós já tínhamos descartado Janine. Ela fica com o chão sem dizer uma palavra.

Eu não consigo dormir e fico olhando para ela. Os rostos das crianças surgem e somem em minha mente, elas teriam sido molestados logo, logo, sabia? Então, uma hora depois, dou uma esticada nas pernas por aí e consigo um copo de água.

Quando volto, Janine está de pé.

Sussurro, “Vá dormir.”

“Quem são vocês, afinal? Entendi as parábolas, certo? Agora quero saber de onde vocês vêm.” A voz dela adquire um tom de choro no final, o “por favor” não dito que normalmente ouço de pessoas que estão na ponta da minha faca.

“É uma pergunta complicada. Vamos para o outro quarto, vou pôr água para esquentar para fazer café.”

Sinto um peso em minha mão, estou segurando minha faca “de dormir”.

Acho que ela realmente estava na ponta dela.

⊕ DESTINO ⊕ E ⊕ RIO ⊕

“Você disse que nós temos poderes, está certa. Não é uma questão de ser psíquico ou coisa assim. Nós sabemos como fazer magias — bem, pelo menos o que a maioria chamaria de magia. Em outras palavras, nós balançamos as mãos, dizemos algumas besteiradas e algo acontece. Exceto que no nosso caso a ‘besteirada’ é o misticismo hindo-europeu com variações. Você está acompanhando até aqui?”

Ela meneia a cabeça e serve o café.

“Trégua contou o mito do surgimento do mundo para você e eu contei uma história sobre morte para aquelas crianças, mas não é só isso. Aqueles sacrifícios nunca pararam.

“Na Índia, Pérsia, Grega e em outros lugares, sempre existiram pessoas que sabiam que você tinha que selecionar o rebanho, usar a lança ao invés da cenoura. Pelo Ganges e o Sarasvati, as pessoas enxergam a vida e a morte na passagem da água. Elas agradecem o rio quando ele irriga suas plantações e fazem oferendas para ele fluir quando está seco. Essas são pessoas que escutam com suas almas: elas podem sentir o que a Roda da criação e destruição vai fazer e até como ela funciona. Algumas vezes elas podem até forçar as coisas na direção certa, para que seu povo consiga um pouco mais de comida e menos doenças. É sempre assim que surge a magia.

“Eles não eram **grandes** magos. Eles apenas davam uma forcinha porque eles não queriam enfiar seus deuses. Eles são como você quando se vêem como escravos do rio, do sol e de seus representantes tolamente encarnados. Eles arriscam pouco e ganham pouco, até que pessoas mais corajosas vieram para desafiá-los.”

A INVASÃO ARIANA

“É aí que a outra metade de nossa magia entra. Os Arianos — não confunda com as besteiras nazistas — invadiram a Índia através da Passagem de Khyber. Eles eram nômades agressivos que sabiam que a natureza não esquece e que os deuses precisavam de oferendas brutais. Ou melhor, alguns de seus místicos afirmavam que os deuses são apenas almas purificadas. Um Avatara — um ser humano que funde sua alma com a virtude divina — poderia ser um deus na terra.

“O que aprendemos com isso? A idéia de que pureza e crueldade não são necessariamente oposições.

“Eles introduziram deuses que eram seres realistas, completos. Você tem Shiva que cria e destrói, sua consorte, Kali, que mata demônios por sangüinolência tanto quanto para servir à Roda. Alguns deuses, como Shiva, foram simplesmente completados pelo pensamento Ariano. O deus gentil do fogo e da dança vestiu o manto de criador e destruidor porque as crenças dos nômades e dos ribeirinhos eram incompletas quando separadas mas juntas elas encontraram uma nova força.

“Esta é a beleza disso. Os Arianos, com toda sua sabedoria, precisaram aprender sobre os ciclos do rio e entender que corpos, almas e tudo se move num ciclo contínuo, em ondulações de karma criando uma onda ou um movimento da Roda.

“Os Arianos fizeram isso em todos os lugares onde foram. Meus ancestrais celtas aprenderam as mesmas coisas. Eles descobriram que a vida precisa da morte, que a justiça precisa da vingança. Eu uso a Morrigan — uma deusa sanguinária como Kali — para fazer meu trabalho. Ela gosta do ato e eu gosto dos resultados.

“Acontece o mesmo em todo lugar. Os nômades se fixam e mudam suas crenças para englobarem o ciclo da vida e morte. Claro, eles adquirem um pouco de brandura. Templos substituem tendas e eles acabam mudando sua religião para acomodar o medo da morte. Na Índia, eles desenvolvem o sistema de castas. Os sacerdotes que suavizam o impacto do Ciclo nas vidas das pessoas são os mais reverenciados. As pessoas que estão próximas a morte — funerários, açougueiros, sacerdotes-assassinos e outros — estão na base da pirâmide. É daí que viemos.

“Esses grupos — os chamados de *dalits* na Índia moderna — podem enxergar os deuses antigos e suas vontades. Eles lembram da sede de Kali por sangue e da dança da destruição de Shiva e ligam isso com as mortes que presenciam dia-a-dia. Eles aprendem que Rudrá, o Arqueiro Divino, faz as flechas atingirem certas nos corações covardes ou malignos enquanto cuidam dos corpos perfurados dos injustos. Eles podem ver o Ciclo em sua forma mais primitiva e com o tempo aprendem como a Roda gira — e como auxiliar o seu giro.

“Assim, nós começamos como um amontoado de cultos pequenos, excluídos: curandeiros hereges, guardiões de câmaras mortuárias, ascetas comedores-de-carne que bebiam em crânios escarpados — esse tipo de coisa. Todos nós sabemos que os deuses — sem diferença de nossas almas — giram a Roda com dor, matança e outros atos que as pessoas comuns chamam de pecados. A diferença é que, a serviço da justiça, esses pecados são bênçãos que compartilhamos com o mundo. Um bandido com um garrote meramente mata; um estrangulador iluminado gira a Roda mais um centímetro em direção a esperança.

“Nossa magia serve a Grande Roda e se origina dela. Ela passa de vida para morte, paixão para assassinato e, nós, andamos nela apenas com desejo. É por isso que temos nossos poderes, é por isso que eu pus uma bala na cabeça do meu marido.

“Agora estou pronta para dormir.”

DO OUTRO LADO

Muitos eruditos Eutanatos usam a migração hindo-européia para explicar e promover os laços comum entre as diferentes facções. Nem todos os Eutanatos concordam nessa ênfase. Os Madzimbabwe apontam que seus ancestrais desenvolveram um entendimento da Grande Roda sem qualquer influência ariana. Eles vêem a fundação do Grande Zimbabwe, no ano 600, como o momento decisivo da fundação de sua seita e um importante marco na história Eutanatoi, além de especularem que a história hindo-cêntrica da história da Tradição dá importância demais aos poucos cultos heréticos hindus. Além disso, a despeito dessa origem, os cultos da Índia épica dificilmente constituem uma Tradição.

LINHA DO TEMPO: PRÉ-HISTÓRIA

Os primeiros magos da morte vieram de duas origens: O povo Dravídico da Índia e os Arianos que se fixaram com eles. Os primeiros aprenderam os segredos da Roda das Eras, mas preferiram o que os magos recentes chamariam de “caminho da mão direita” escolhido pelos Coristas Indianos. Eles usaram a metáfora do ciclo da vida e do rio para ensinar lições morais e humildade. Os Arianos nômades tinham uma concepção mais ousada do universo. Os deuses eram brutais, porém generosos. Almas valentes podiam servir aos deuses tão a fundo que se tornariam unas com eles, caso sim, confiassem na divindade inerente de suas próprias almas.

4000 a.C.: As lembranças mais antigas dos Eutanatos invocam o povo do vale do Indo passando das crenças animistas para uma apreciação mais abstrata dos ciclos da natureza. Sacerdotes ensinam morais, lêem presságios e realizam rituais fúnebres.

2700 a.C.: A civilização Harappa desenvolve cidades sofisticadas e uma classe artesã. As primeiras concepções de alguns deuses Védicos (como Shiva) datam desta época. A escrita pictórica da CVI (Civilização do Vale do Indo) é desenvolvida; seu significado é um mistério para os arqueólogos modernos, mas os magos em encarnações de Harappas usam-na como código secreto até hoje.

2000-1500 a.C.: Um período caótico no Vale do Indo, marcado por enchentes e guerras com os nômades. Os Eutanatoi sabiam que os dois eventos originavam-se de uma causa, à medida que místicos Yehn (mais tarde conhecidos como Arianos) e os sacerdotes Harappas usavam os rios como armas em combate mágico. Os Yehn prevaleceram apenas porque seu escasso entendimento da Roda causou devastações ecológicas aos Harappas. Eles precisaram solicitar a sabedoria dos Harappas conquistados para reconstruir a civilização.

1000 a.C.: Os Vedas são escritos, sintetizando a sabedoria nativa Dravídica e Ariana. A tribo Bharata chega ao poder, centralizando os Arianos sob uma cultura e formalizando o sistema *jati* (de castas). A maioria dos Dravídicos não é afetado por esses eventos.

À medida em que a Civilização Épica (assim chamada porque está documentada no *Mahabharata*) floresce, ela traça os elementos mais fundamentais da espiritualidade Ariana, estigmatizando o contato com os mortos. Os Rishis (sábios) às margens da civilização Ariana preservam os ensinamentos místicos do Ciclo, resistindo aos novos tabus. Esses sacerdotes párias formam cultos e irmandades pequenas. Os Handura, Idrãs e outros proto-Chakravanti se desenvolvem com suas crenças semelhantes, mas sem qualquer organização comum entre si.

GUERRA NA MANHÃ

Os Coristas chegaram as oito da manhã. Trégua já está de pé, meditando no canto com um turbante negro novo na cabeça.

Um dos Coristas usa um turbante também. Ele olha para Trégua quando ele entra, meu parceiro arregala os olhos e fica imóvel. O outro — um NÍTIDO punk-cristão — oferece uma rosquinha para Janine e começa a falar com ela num tom animado, de pregação. Ela apenas senta no canto e morde sua rosquinha com mel.

O Corista de turbante junta as mãos. “Sat Siri Akhal. Meu nome é Govinder, estava ansioso por encontrar você.” Ele estende uma mão, Trégua cumprimenta com educação forçada.

“Me chame apenas de Trégua. Eu não uso o nome que meus pais me deram.” Ele sorri. “Eu não sou um sikh muito bom, não vou deturpar um nome sikh.”

Um espanto surge no rosto de Govinder.

“Sejamos honestos, você não gosta muito de mim e pensa que minha afiliação com os Chakravanti cospe no que nos foi ensinado por nossas famílias. Estou certo?”

“Sim. Sim, você está. A propósito, porque chamam você de Trégua?”

“É um apelido irônico. Pareço trazer alguma paz neste momento?”

Govinder limpa a garganta. Há um longo silêncio.

“De todo modo, as crianças estão em boas mãos. Estão com boas famílias, normais, que nós escolhemos com as Artes de Mente. Agora, tudo que temos que fazer é encontrar um meio de levar aquela mulher para justiça.” Com certa severidade, ele acrescenta, “depois vocês dois podem seguir para o seu — Marabus, é isso?”

“É isso, e não. Janine vem conosco.”

Então surge um sussurro que não chega a ser um barulho, a sensação de movimento que faz minha cabeça girar quando alguém usa magia. O punk! Dou um passo em direção ao canto onde o Torcemos-por-Cristo está sussurrando com Janine, cuja rosquinha está largada no chão. Trégua faz um sinal com a mão para que eu pare.

“O que você tem em mente, Govinder?” ele diz. “Sabe que seria estupidez criarmos um problema.” Ele inala com severidade. “Humm. Manas — quero dizer, Mente. O que você está tramando?”

“Estamos apenas assegurando que ela sinta culpa suficiente para confessar e ir a julgamento. Isso é um problema para você? Francamente, estou surpreso que você não a tenha matado, mas entendo como você deve estar confuso. Você rejeitou a Unidade de Deus — porque deveria lembrar o que é ser moral?”

“Destino. Tá bom.”

“Nos seus termos então: Deus tem um propósito para ela. Você realmente acha que Deus precisa apenas dos puros e virtuosos?”

“Acho que tanto você quanto eu sabemos que não vamos nos atracar por causa disso. Prejudicaria o relacionamento entre nossas Tradições por algo que é



relativamente trivial. Então continue com sua argumentação! Talvez um de nós consiga um pouco de sabedoria desta zona.”

Assim que ele admite que está sem-saída, todos relaxamos, puxamos cadeiras e sentamos. Janine dorme e o punk nos traz um pouco de arroz frio e café. Depois todos olhamos para Trégua, há uma repentina luz em seus olhos e ele fala:

“Deixe-me dizer sobre como Deus — com o destino — realmente age.”

PRESSÁGIO ⊕ ORIENTE: ⊕ AKASHI

“Lembro bem daquela vida,” diz Trégua, “e do dia em que eles desceram as montanhas: orientais de olhos puxados que falavam uns com os outros sem mover os lábios. Suas mãos — todas ásperas e calejadas — apenas faziam sinais simples e todos concordavam com a cabeça. Os chamávamos de Mãos Guerreiras, mas eles se chamavam Meru'ai ou Akashi.

“Eu observava as ondas no rio e os rastros que as cobras deixaram na areia. Havia fortes presságios sobre aquilo, como asceta eu não podia ignorar. Eu vivera no mato por tanto tempo que isso fazia parte de mim, e os presságios eram uma agitação na minha alma.

“Naqueles dias, a Irmandade de Akasha se fixou ao norte do Ganges, mas nunca pareceu fazer parte do mundo. Perguntei a um deles por quê e ele disse ‘ilusão’, apontando para a selva e para as montanhas além. Nós — os Handura — aprendemos muito com eles. Eles abriram nossos olhos quanto à natureza transitória do mundo. Mostramos a eles como, tão verdadeiramente quanto era, tudo agia de acordo com seu karma.

“Em uns modos, eles eram bem ingênuos. Um Akashi meditava sobre a beleza de um botão de lótus na água, saboreando o momento perfeito. Eu diria que o botão apodrece e que a podridão escurece o solo e fértil.

“A resposta dele: ‘Naquele momento único ele manifestou-se em todos os seus estados, perfeito em sua mutabilidade. Porque eu deveria me apegar a qualquer desses estados, quando todos eles passarão? Eles não tinham senso da importância das coisas — e das pessoas — no movimento da Roda. Tudo era vazio para eles, então nada merecia atenção. A menos, é claro, que os insultasse.

“Então nós os insultamos.”

PRAGA ⊕ OCIDENTE: A GUERRA CÔITEÇA

“Nosso antigo Primus, Taktsang, gostava de caracterizar a Guerra Himalaia como uma rusga. Bem, vou dizer uma coisa: sabíamos exatamente o que estávamos fazendo. Os Handura eram rejeitados sociais que lidavam com os rituais com os quais os Brâmanes não sujavam suas mãos. Os Akashi ficavam em campos distantes preparados como o exército de Arjuna. Nós não íamos a parte alguma tão cedo e a noite sonhei que a Roda parava, e os Naraki — demônios — pulavam no ferro enferrujado de seus grandes e silenciosos raios.

“Então os Dacoits mostraram a morte a eles. Os

Akashi, como você pode ver, tinham dominado seu *prana* — a força vital — a tal ponto que nunca ficavam doentes ou incapacitados, acho que as pessoas comuns os mistificaram por causa de seus alimentos e fermentos. Não é surpresa que fossem tão distantes, porque valorizar a vida quando vive a sua sem dor?

“Então, permitimos que uma pequena praga seguisse seu curso. Ao invés de entendê-la na hora e descobrir a fonte do veneno, os Dacoits simplesmente curaram e mataram para controlar a praga. Talvez eles quisessem mostrar aos Akashi algo sobre a vida e morte que não podia ser facilmente ignorado. Talvez eles tivessem apenas seguido seus destinos.

“Minhas vidas durante a guerra são confusas, é assim para muitos Eutanatos. Há fragmentos: espadas, garrotes e gritos. Mas também lembro de apertos de mão e de beber em xícaras de estrangeiros. Nós, os rejeitados do império Bharata, agora *pertencíamos* a um clã maior que nós. Ouvir de um estranho que não éramos loucos, tolos ou demônios encarnados — que defenderíamos a morte com morte — nos deu uma identidade e fins comuns ao invés de filosofias individuais.

“Você devia simpatizar também. Você mesmo usa uma adaga, não usa? Ela simboliza que como um membro dos Khalsa sua comunidade é importante o bastante para proteger e que as ferramentas para protegê-la devem sempre estar perto de você.”

Govinder abriu a boca para falar, mas Trégua continuou.

“Eu respeito os esforços diplomáticos de Taktsang, mas considere isto: os maiores mestres da Mente e do Destino estariam tão cegos a ponto de não enxergar as consequências de seus atos? Vê, nós *nem sabíamos* que éramos um povo com uma crença na Roda até que os saqueadores Punhos Guerreiros nos uniram na ponta da lança. Pense nos Ahl-i-Batin, que nunca teriam existido se não fosse pela guerra. A guerra criou duas Tradições e deu ao Conselho a força que ele precisava para sobreviver. A Roda girava e você podia ouvir a canção dos deuses em cada revolução sangrenta.

“Eles cantavam através da praga.

“Eles cantavam através da primeira morte da guerra e em todas as mortes seguintes.

“Eles cantavam em cada alma impedida de ser libertada por causa do ódio, apenas para manter a guerra seguindo seu destino — ao qual todo e cada Tradicionalista deve sua sobrevivência.

“Em toda aquela dor e pecado, em cada ato que nos afastava do que você chamaria de bom ou justo, nós trabalhávamos em prol de um destino — a serviço de Deus.”

“Eu vi presságios no ar e na terra no dia que o Punho Guerreiro chegou. Você teria que ser tolo para achar que fui o único.

“E você, Govinder Singh, está tão preocupado com uma questão insignificante de justiça que impediria aquela canção gloriosa, terrível, de continuar.”

LINHA DO TEMPO: AS GUERRAS DO HIMALAIA

Os estudiosos das Guerras do Himalaia sofrem com duas complicações. Primeira, muitos dos eventos da Guerra estão extremamente protegidos contra percepções de Tempo. Algumas proteções foram originalmente colocadas para evitar predições estratégicas, outras criadas pelas encarnações modernas dos participantes. Muitos deles possuem passados ligados à guerra que preferem manter para si mesmos. Segunda, as Guerras do Himalaia são um assunto politicamente sensível, tanto os Eutanatos quanto os Akáshicos desencorajam o estudo da guerra e direcionam aprendizes com encarnações fortes desse período para tutores especiais.

Apesar disso, os Eutanatoi modernos estão mais propensos a estudar a guerra e menos a obedecer às restrições colocadas pelos antigos Acaryas, alguns podem até ir aos Akáshicos em busca de ajuda, e vice-versa. Um estudo da guerra pelos magos modernos forneceu esta cronologia:

900 a.C.: Irmãos de Akasha entram na Índia. Diferenças doutrinárias com os Brâmanes Despertos os encorajam a permanecerem em seus acampamentos ao norte. Apenas os proto-Tanatóticos Handura, Dacoits e outros, se interessaram por eles. Estudiosos Akáshicos registram as semelhanças entre as seitas que encontram e a doutrina de ambos os grupos evolui com a troca.

900 a.C.: O *Coumata Branco*. Uma praga ataca perto de um acampamento Akáshico em Butão. Um Irmão Akáshico, chamado Tigre de Fumaça, mata o Dacoit Ranjita e acusa os Dacoits de assassinarem os que estavam destinados a se oporem à seita. Reuniões entre o Acarya Dacoit Natadeva e o Sifu Vajrapani Chan Ng interrompem as hostilidades, mas a tensão continua alta. Um ano mais tarde, o General Chan muda sua posição e ordena um ataque contra todos os magos da morte no Ganges.

850 a.C.: Início da *Roda das Espadas*. Estudiosos Tanatóticos documentam vendetas entre guerreiros que nunca haviam se encontrado antes, e concluem que as almas de ambos os lados ainda carregam suas raivas para encarnações futuras. Infernalismo e insanidade atormentam esses Avatares consumidos pela raiva, muitos dos quais se manifestam nos corpos de jovens crianças. Isso caminha lado a lado com as inovações mágicas estimuladas pela guerra. Magia necrosintética se torna uma elevada arte entre os Idrãs, que a usaram

para se tornar os mortos-vivos Nagaraja.

790 a.C.: *Batalha dos Três Rios*. As tropas Akáshicas levam os cultos Tanatóticos até os rios Sarasvati, Ganges e Krishna em três ataques simultâneos. Os magos da morte usam o poder místico dos rios para segurar o ataque, mas ao fazerem isso enfurecem os Brâmanes em todas as três regiões. Ascetas e tântricos são expulsos dos principais centros populacionais, o momento é tão sério que os místicos desalojados se reúnem e logo formam uma aliança.

535 a.C.: A Iluminação de Buda Shakyamuni. A exposição dos ensinamentos e da presença física de Buda produz vários Despertares espontâneos, mas os magos se vêem incapazes de usar magia destrutiva na presença dos discípulos do Desperto até sua morte. Esses momentos de paz permitem que os dois lados negociem a paz. Infelizmente, a desunião Tanatóica e Avatares endurecidos pelas guerras mostram que só uma minoria concorda em cessar as hostilidades.

514 a.C.: *Noite de Fana*. Tropas Handura perseguem as Mãos Guerreiras Akáshicos até o Afeganistão. As Mãos Guerreiras encontram os Dervixes, um ritual produzido entre eles produz a entidade conhecida como Khwaja al-Akbar. Os Handura chegam tarde demais e todos são obliterados pelos Cantores Celestiais que os confundem com os Dervixes. Para obter mais informações veja *Lost Paths: Ahl-i-Batin* e *Taftani*.

500-384 a.C.: *Anos de Mortalha*. Este período continua a frustrar as tentativas de vidência pelos estudiosos. Depois de 384, a Irmandade de Akáshica é amplamente contida pelo Sapindya Sadananda (ou Consangüinidade do Contento Eterno) e pelos Natatapas. Os Natatapas foram fundados pelos Vedavati carismáticos, enquanto que a origem da Consangüinidade continua perdida nos Anos de Mortalha e na discrição da seita.

354 a.C.: Os talentos místicos combinados do Grande Ceifador Subranamian e do Vedavati dos Natatapas se manifestam como Shivasakti Ayavatara ou "Avatar de Ferro". A encarnação dos poderes de Shiva e Kali combinados destrói a última fortaleza Akáshica ao sul do Ganges e acaba com a guerra. Os Natatapas e o Sapindya Sadananda se unem, formando o núcleo dos Chakravanti: as primeiras encarnações legítimas da Tradição Eutanatos.

AS CONSEQUÊNCIAS

Isso parece encerrar o argumento, mesmo que seja apenas porque os Cantores percebem que Trégua pretende ir mais longe que eles, essa é uma qualidade que os Eutanatoi sempre cultivaram. Sabemos como sofrer — e como causar sofrimento.

Então os Coristas recuam e nos deixam com Janine.

Ou melhor, deixam comigo. Apesar do seu discurso, Trégua apenas a fita inexpressivamente e depois sai atrás de um cigarro.

Ela está dormindo, qualquer que seja o trabalho Mental que eles tenham feito nela deve ter sido bem forte, duvido que eles perderam tempo para desfazê-lo adequadamente. Trégua está lá fora contemplando sua longa e estranha viagem. Assim seja. Não tenho a

habilidade dele, então posso muito bem usar o velho e bom papo para ver o que ainda está agitando a cabeça dela.”

“Janine, acorde.”

“Oh, Deus.” As lágrimas começam a correr tão logo ela abre os olhos. “Eu sinto **tanto**. Por favor, deixe-me apodrecer. O que fiz?” Seus soluços são breves e fortes.

“Droga.” Eu devia contar para ela que o Cantor punk fez um trabalho mental nela, provavelmente sussurrou algo sobre penitência e um pouco de Escrituras básicas. Faria diferença? Eles elevaram a culpa real que existe nela. Mesmo que o falecido, insensível, Jimmy Houle tivesse batido nela, até se ele tivesse uma arma que tivesse apontado para ela quando ficava bêbado e enfurecido, isso não diminuiria sua dor. Afinal, ela é humana.

Minha mão se aproxima da nuca dela e logo estou afagando seu cabelo. Posso sentir sulcos ásperos no couro cabeludo: cicatrizes, talvez algumas fraturas não tratadas.

“Janine...”

“Não importa! Você fica falando dessas malditas histórias sobre fazer sacrifícios e compensar o que eu fiz, mas isso não faz diferença. Eu **o ajudei a fazer aquilo**. Eu o ajudei a fazer os filmes e os mantinha quietos... Oh Deus, não quero nem dizer o que fiz.

“Eu estava tão assustada, mas fazia aquilo, não importa o motivo... mereço apodrecer. Vão em frente, me matem ou me deixem assumir a culpa com os tiras. Me dê algo que me faça receber o que mereço.”

“Você fazia curativos neles também?” ***Você está sendo gentil, Eve.***

“Quê?”

“Você subiu as escadas na noite que matamos Jimmy para dizer que Johnny havia se cortado. Você ia fazer um curativo no corte dele?” Minha voz está mais gentil do que eu gostaria: confortante. “Você não queria ferir nenhum deles. Você **estava** errada. O que fez... não tenho certeza se pode ser perdoado.”

“É.”

“Trégua estava contando uma história sobre nós quando você estava apagada, sobre uma guerra que nosso povo lutou há muito tempo atrás.”

“Acho que ouvi. Só que eu estava num lugar diferente, sabe. Eu apenas pensava...” Ela começa a chorar de novo.

“Calma.” Eu continuo afagando o cabelo dela, até ela chegar a soluços abafados. “Continuando, alguns de nós foram tentados pelo sofrimento, dor, medo — todas as coisas que você sentiu. Eles perderam a base moral e decidiram fazer o que podiam para sobreviver e matar seus inimigos.

“Há outras pessoas com poderes especiais, Janine. Monstros também. Alguns são piores do que você possa imaginar e alguns de nossos ancestrais estavam tão feridos que fizeram acordos com esses monstros em troca de segurança, poder e qualquer coisa que pudesse afastar

aquele sofrimento de eras. Alguns deles ficaram tão acostumados com a dor que decidiram que gostavam dela e suas almas se deturpam com isso.”

“A alma de seu marido era deturpada. A sua não é. Você não tem que fazer acordo com monstros e no que concerne a você isso inclui nós.”

⊕ DESPERTO

“Eu está lá quando Buda apareceu. Ele encorajou as pessoas a abandonarem seus apegos ao ódio e ao desejo e a viverem vidas simples, corretas. Concordamos com alguns desses ensinamentos, eles deram a muitos de nós um novo propósito. Paramos de matar por vingança porque ele avisou que esse apego às nossas emoções nos aprisionariam num ciclo de sofrimento constante. A guerra nos provou que ele estava certo.

“Por outro lado, ele negou a existência da alma e não considerou que os deuses eram particularmente importantes. Era um período estranho para ser um Chakravanti — é assim que nos chamávamos naquela época — quando um homem obviamente santo contradizia algumas de nossas crenças mais profundas.

“E quanto a Mahavira?” A voz de Janine me surpreendeu com seu tom firme. “Humm... li sobre ele no colegial.”

“O fundador do Jainismo? Você tem razão, ele falou as mesmas coisas, mas prescreveu o ascetismo como cura para o desejo. O problema é que nós sempre enfatizamos a beleza pura da Roda e vemos a morte e sofrimento como partes dela. Mahavira disse que devíamos dar as costas para as coisas que nos orgulhávamos em aceitar.

“O Budismo não podia nos satisfazer por razões semelhantes. A Roda é linda; porque passar tanto trabalho para fugir dela? Porque você não pode apenas aceitar o sofrimento como necessário, mesmo numa condição sagrada?”

“O ascetismo não é um tipo de sofrimento controlado?”

Bom. Ela está se soltando.

“Não. É um modo de transformar a adversidade em prazer. Pegue duas pessoas: ambas deixam de comer uma vez por semana, talvez uma vez por mês, mas uma delas o faz voluntariamente. Esse é o asceta. O outro está apenas passando fome.”

“Você acha que as pessoas merecem passar fome?”

Isso arrepia minha nuca. “Não quis dizer dessa maneira, mas — sim, Janine, eu acho. Às vezes.”

“A **questão** é que você devia enxergar sua culpa como uma lição. Tentar punir você é apenas tão egoísta quanto ignorar o que você fez.

“Além disso, há sempre o karma para corrigir você caso estrague tudo. Inclusive para nós.”

A porta abre com tudo e bate na parede de gesso acartonado. Trégua entra, olhando diretamente para Janine. Ele está carregando uma sacola preta e não parece contente.

⊕ OS NARAKI

Os magos da morte das Guerras do Himalaia pagaram caro por sua teimosia. Carregando o trauma de encarnações passadas, muitos deles se curvaram aos demônios, à Jhor ou à criaturas que ofereciam uma solução em troca de escravidão. Os Chakravanti taxaram esses Tanatóicos perdidos de **naraki**, ou “demônios”, embora apenas uns poucos fossem infernalistas de verdade.

O primeiro Naraki foi estigmatizado assim pela Consangüinidade do Contento Eterno. Os Sapindya Sadananda registraram 18 cultos Naraki, e desses, três foram aceitos de volta depois de provarem inocência e cinco foram destruídos até o último adepto. Entre o caos das Guerras do Himalaia e o estado atual da descendência de Helekar, os Eutanatoi modernos são céticos quanto a todos os cultos serem corruptos de verdade.

O número de facções listadas é enganador. Os Eutanatoi nunca foram nem mais nem menos inclinados ao infernalismo do que os outros, mas eles mantêm excelentes registros da corrupção em seus grupos para evitar que isso ocorra novamente.

Seis seitas Naraki antigas não podem ser descritas. Três delas nunca apareceram na Era Comum. As três restantes são:

Naragaja: Mestres em necrosíntese, os Idrãs estudaram os vampiros porque eles representavam uma convergência natural entre a vida e a morte. Os Idrãs aprenderam a imitar o estado morto-vivo; a meia-vida deles também deu a Ressonância necessária para entrar no Mundo Inferior com facilidade. Essas capacidades os tornaram soldados temíveis, difíceis de matar e mais difíceis ainda de se escapar ou de encurralar. Os mais habilidosos se tornavam **yamasattvas**: que os estudiosos Herméticos chamariam de liches.

Mesmo assim, isso não foi o bastante. Os vampiros sob a guarda deles provaram ser mais capazes de atravessar a Mortalha e melhor equipados para lidar com os terrores internos. Eventualmente os Idrãs se tornaram vampiros, argumentando que um segundo ritual da morte os tornariam os seres mais sagrados da terra. Agora, livres da divisão entre vida e morte, eles podiam cultivar a perfeição espiritual. Eles se denominaram Príncipes Serpentes em presságio da iluminação final. Ela nunca veio.

Os Nagaraja se transformaram em **vampiros** e não demorou muito para serem enredados nas intrigas dos mortos-vivos. Capazes de atravessar a Mortalha livremente, eles se tornaram aliados valiosos. Se uniram a uma conspiração de necromantes e sumiram de vista. A maioria dos Eutanatos acredita que o Mundo Inferior assolado pela tempestade acabou com eles, mas isso nunca foi confirmado.

Mais assustador é pensar nos Nagarajas mortais. Livres de seus antigos mestres, os antigos escravos dos Idrãs corruptos podem continuar de onde seus mestres pararam. Relatos de magos vasculhando a Grécia e o Oriente Médio em busca do Ritual de Criação de Lichz (veja **Dead Magic**) aumentam a possibilidade de que os segredos da morte em vida ainda sejam buscados — e talvez até dominados.

Para mais informações sobre os Nagaraja e suas ligações com a antiga conspiração chamada de Mão Negra, veja o **Vampiro: Manual do Narrador Revisado**.

Apad-Dharma: A Lei Sob Sofrimento foi composta de guerreiros Himalaios que sentiam que os Chakravanti seriam uma restrição incômoda aos seus duplos objetivos: defender sua terra natal (atualmente a moderna Bombaim) e seguir a antinomia Tântrica até seus extremos apropriados. Muitos achavam que a expressão definitiva do caminho da mão esquerda estava no serviço a Mara, a Sedutora das lendas Indianas, enquanto que outros se testavam acumulando Jhor propositalmente.

Os Apad-Dharma são impiedosamente territorialistas e com tendência a práticas verdadeiramente bizarras. Estranhamente, os Infernalistas e os (teoricamente) magos de vontade própria trabalhavam juntos. Todos buscando uma experiência unindo a revolta e o mal.

Vizvadagni: O Fogo Absoluto foi vítima de demônios disfarçados de deuses Védicos em 503 a.C.. Os “deuses” passaram uma filosofia simples, embora seja certo e fosse bom escapar do sofrimento da Roda através de meditação e introspecção, a coisa misericordiosa a fazer seria aniquilar a própria Roda. Então, afirmaram os “deuses”, eles podiam criar um mundo novo e eterno, como os humanos desejam. O ensinamento, junto das estrofes sobre o mundo perfeito que os deuses construirão, está registrado no **Anachakra Veda**, ditado ao líder do culto por “Vishnu” — na verdade o demônio Taraka.

Os Vizvadagni ainda possui um número considerável de seguidores mortais, sua religião atrai materialistas e revolucionários já que promete substituir o velho e defeituoso mundo por outro, onde a ilusão de vida se manifestará como a face verdadeira do cosmo. Os líderes do culto agora percebem que eles servem demônios ao invés de deuses, mas deixaram de se importar com isso há muito tempo. Eles **realmente** acreditam que seus mestres construirão um paraíso nos destroços da Roda, mas apenas as almas dos magos leais reencarnarão no novo cosmo. Naturalmente, eles não compartilham suas crenças com as camadas inferiores do culto.

A MORTE ABRE ⊕ CAITINH⊕

Ele fecha a porta com um chute e diz, “Segure-a”. Eu já tinha o cabelo dela na minha mão antes de me perguntar porquê.

Ele pega a sacola. “Chegou a hora!” ele grita enquanto tira um conjunto de algemas baratas, do tipo que se compra nos sex-shops de segunda mão. “Você lembra disso, não? É o que você fazia as crianças usarem.” Há veneno de verdade em sua voz agora.

“Trégua.” Empurro ela para frente com um pouco de hesitação. “O que você está fazendo?”

“Você estava certa, Eve, e eu estava errado. Hora de matar a vagabunda.” Ele nem olha para mim. “Janine! Coloque isso ou vou lhe dar uma dose dupla do tipo de trauma que o Deus Lula enterrou aí na sua cabeça.”

Ele a fita de cima abaixo. Ela coloca as algemas com mãos trêmulas.

“Trégua!” Eu solto seu cabelo porque ela estava de joelhos. Ele fecha os olhos e arranca o colar-garrote do pescoço.

Ele respira fundo e ouço sua voz Manas sussurrando na minha cabeça.

Fique comigo nessa, Evelyn.

Trégua? É algum tipo de trabalho Mental? Punição? O quê?

É Destino.

Ele passa a corda na frente dos olhos silenciosos e cheios de lágrimas dela e desce até o pescoço. Depois ele puxa, e sei o que acontece a seguir.

Seus olhos ficam esbugalhados e você faz umas caretas estranhas. Suas mãos, em espasmos de pânico,

sobem para arrancar o negócio do seu pescoço. Entretanto, Janine não consegue fazer isso, porque eu afasto suas mãos presas enquanto Trégua continua com a corda assassina.

Normalmente ele faz isso de maneira rápida e limpa, mas ele está puxando devagar, até soltando de vez em quando para deixar ela soltar um silvo assustado. Depois ele aperta mais, e mais, até eu sentir as mãos delas amolecerem.

Trégua diz, “Mantenha ela no limite. Use um trabalho de Vida para mantê-la no limite.”

Ele se afasta, e quando Janine cai no chão eu estou lá, trabalhando os chakras, sentindo as vibrações fracas em espasmos pelo corpo.

O chakra do umbigo escurece, depois a flor do coração fecha. Em seguida o fogo-*prana* se apaga na garganta, no instante que o terceiro olho se fecha estou com a figura do teixo nas mãos. Passo um pouco de saliva no meu indicador esquerdo.

Toco no topo da figura com ele e a alma dela interrompe sua jornada até a coroa — e a Roda é renegada, pelo menos por um momento.

Respiro fundo. “Essa foi perto, Trégua. O cérebro dela vai morrer logo.”

“A alma não está no cérebro, Eve.”

“Para os nossos propósitos está. Você se importa de me contar o que *diabos* está acontecendo?”

“Como você entra para o clube?”

“Ágama. Morte, então vida novamente.”

Ele acena para o corpo inerte de Janine.

“Você não acha que — ”

Os olhos dela se abrem.

ANDANDO ⊕ NOS FIOS DO DESTINO ⊕



“Desperta”. Eu olho para Janine. Ela está sentada em silêncio no banco de trás. Agora ela é realmente uma das nossas. O Marabus nos enviou o dinheiro assim que Trégua ligou explicando a situação. Ela olha ao redor com olhos curiosos, iluminados, piscando bem devagar.

“Senti os fios do Destino se enrolando firmes nela e teci minhas ações com eles,” disse Trégua. “Não sabia o que ia dar, mas bem, aí está.”

Respiro e acalmo as idéias. Ele deve ter feito o trabalho enquanto nós estávamos dormindo, ligado sua mente ao fluxo da Roda — ao destino dela — com seu próprio siddhi.

“É por isso que o papo virou aula de história e você pareceu tão impulsivo. Você acha que ela foi uma de nós no passado?”

“Possivelmente. A morte a levou até o limite e ela voltou com sua própria magia. Dito isto, temos que restringir qualquer siddhi que ela possa manifestar.”

“Eu estou aqui,” diz ela. “Não falem de mim como seu eu não estivesse. Eu nunca estive *aqui* antes, tão

firme, tão certa de mim... e posso enxergar — ”

“Tudo,” diz Trégua.

“Conte mais. Conte tudo sobre vocês — sobre nós.”

Eu fecho a cara. “Você não é uma de nós ainda.”

Ela fecha os olhos. O carro treme um pouco. Trégua pega a sacola e faz cara feia para ela.

“O freio vai falhar? Ou uma faísca saída do nada atingirá o tanque de combustível? Você não consegue levar a gente com você, Janine. Merda, você não quer isso de jeito nenhum. Você já teve seu suicídio.”

“Me conte mais então. Me dê alguma coisa para o meu renascimento.”

“Sábias palavras.” Um som de clique de gatilho sai da sacola e ele tira a mão para fora. “Evelyn? Conte mais a ela.” Ele dá uma acelerada, o carro balança, devorando a estrada mais rápido que antes.

“Conte uma história de viagem.”

INDO ⊕ PELAS ENCRUZILHADAS

Páro para recuperar meu fôlego e minha memória.

“Sim, todos vagamos. Quando você aprender a olhar para a trama da sua vida você vai ver um tempo e

lugar diferentes em cada entrelaçamento. Como é assim para cada um de nós, é assim para todos nós.

“Você conhece nossas origens agora. Depois das

guerras, depois de reconhecermos as verdades sagradas que compartilhávamos, nossa Tradição saiu da Índia para buscar outros giradores da Roda.

GREGOS E OS CHAKRAVANTI

Seguindo o legado de Alexandre até a origem, os Chakravanti encontraram sacerdotes da morte atuando nas sombras de suas contrapartes Olímpicas mais populares.

Enquanto que a maioria dos Helenos temia a morte e via o trabalho do destino nos movimentos caprichosos dos Deuses do Olimpo, os adoradores dos Ctônicos (deuses do Mundo Inferior) se relacionaram com uma crença mais sóbria. Infortúnio e morte eram formas primitivas que raramente exibiam os impulsos vigorosos dos Deuses do Olimpo, mas obedeciam a um propósito maior do que os homens ou do que os deuses.

Os Ctônicos incluem:

Hades: Irmão de Zeus e Posêidon, Hades recebeu o Mundo Inferior quando os três tiraram a sorte para dividir o governo do cosmo. Ele governava sozinho um reino de sete rios até seu casamento com Perséfone: Aqueronte, rio da tristeza; Cocito, rio das lamentações; Lete, rio do esquecimento; Flegetonte, rio de fogo; e Estige, rio do ódio. Alguns Eutanatoi modernos enxergam isso como uma metáfora para as Legiões dos Mortos organizadas pelo agora extinto Império de Estígia, mas outros tratam os rios como metáforas para o karma destrutivo.

Perséfone: Hades foi tão castigado pela filha de Zeus e Deméter que a raptou, arrastando Perséfone para o Mundo Inferior. Deméter (deusa da fertilidade) deixou as colheitas murcharem enquanto procurava freneticamente por sua filha. As Moiras decretaram que Perséfone poderia partir livremente desde que nenhuma comida do reino de Hades tocasse seus lábios, mas ela comeu uma romã oferecida pelo seu captor e ficou desse modo presa a ele. Para evitar a destruição do mundo, Zeus dividiu o ano em estações de crescimento e morte. Na primavera Perséfone voltaria para o Olimpo, mas o outono a levaria de volta ao Mundo Inferior.

Este mito é particularmente significativo para os Eutanatoi, especialmente os Pomegranate Deme (Círculo da Romã). Muitos magos da morte o vêem como uma metáfora para a Roda e usam-no em rituais.

Tanatos: A morte em si é raramente personificada, embora Hércules lutasse com ela pelo direito de entrar no Mundo Inferior. Embora ela às vezes apareça como um homem de manto negro, nebuloso, ela é mais normalmente descrita como uma força impessoal — uma serva das Parcas (ou Destinos) a quem até os Olímpicos devem reconhecimento.

Hécate: Hécate é a deusa das encruzilhadas e da viagem noturna, assim como a mãe da monstruosa

Escila e a patrona de Medéia. Os Eutanatoi modernos a honram nessas encruzilhadas quando eles querem invocar seus poderes: recebendo visões, profecias e conduzindo almas.

As Erínias: Tradicionalmente consideradas em número de três, essas são as Fúrias que castigam os deuses e até as próprias Parcas. Quando executam os decretos das Parcas, nenhum Olímpico ou Ctônico pode interferir.

Radamantis: Irmão gentil e justo do tirano Minos e do feroz Sarpedon, Radamantis foi encarregado de julgar os mortos asiáticos depois de sua própria morte na queda da antiga Creta. Ele é o patrono dos Cavaleiros de Radamantis e simboliza o compromisso que eles têm com o julgamento justo.

Caronte: O Barqueiro dos Mortos recebe dois óbolos (moedas gregas — embora “óbolo” também seja o nome da moeda corrente das almas do Mundo Inferior) como pagamento pela passagem. Os antigos geralmente enterravam os corpos com o pagamento para Caronte, essa é a origem da frase “pôr moedas nos seus olhos” (embora as moedas fossem colocadas na boca). O velho encarquilhado de cabelos brancos (algumas vezes de barba, outras vezes mascarado) navega um esquife pelo rio Estige.

Eutanatoi estudiosos também conhecem Caronte como o antigo governante do Mundo Inferior Ocidental. Diz-se que ele criou uma classe de espíritos semidivinos chamados de Barqueiros para auxiliar as almas presas pelas tempestades que assolam as terras e mares dos mortos. Desaparecido há muito tempo, o seu império desabou na tempestades-de-almas do Acerto de Contas. Os Eutanatoi que viajam na Tempestade ficam de olho nos Barqueiros, já que eles conhecem as melhores rotas pelo caos sombrio.

As Moiras: As três deusas do destino são Átropos, Láquesis e Cloto. Filhas da Noite, elas moram numa fortaleza de latão inscrito com os registros de todas as acontecimentos do mundo. Como representantes do Destino, seus decretos não podem ser desobedecidos por ninguém, nem mesmo por Zeus. Cloto tece o fio da vida, Láquesis o mede e designa o destino de cada fio e Átropos o corta, enviando os homens e mulheres para a morte. Dizia-se que Tyche, deusa da fortuna, seria uma irmã das Moiras, mas não era adequada para o trabalho sério delas.

Para os Eutanatoi, as Moiras representam a face espiritual do Ciclo. Algumas vezes as ordens das Parcas são difíceis de serem cumpridas, mas fazer qualquer coisa diferente seria tirar o cosmo do equilíbrio.



A MORTE CELTA

A cultura Celta já atravessou quase toda a Europa Ocidental, desde a Gália (França) e Espanha até as Ilhas Britânicas. Na fronteira oeste da migração hindo-européia, ela conservou muitas semelhanças com ancestrais iranianos e indianos. A civilização celta nunca foi unida, então seus deuses tinham nomes diferentes em lugares diferentes. Os nomes a seguir são os mais usados pelos Aided.

Os celtas acreditavam que existiam vários cenários para a pós-vida. Tech Duinn era um reino subaquático onde os espíritos dos mortos se reuniam. Os portões de Tech Duinn eram guardados por um par de cães ferozes: um negro, outro branco. De lá, os mortos virtuosos passavam por uma viagem para o oeste até Tir na Nog, a Terra da Juventude, onde eles passavam o resto da existência brincando com os deuses. Outros reencarnavam para aprender as lições de uma outra vida. Reencarnação como animais totêmicos ou na linhagem de sangue anterior eram eventos comuns. Os mortos desonrosos retornavam como Sluagh, zombadores dos vivos de verdade.

Os deuses da morte guiavam as almas através

desse ciclo. Eles incluíam:

Donn: O senhor de Tech Duinn é o reflexo do Primeiro Sacrifício. Donn reencarnou como governante dos Milesianos e repetiu seu sacrifício se afogando no oceano, onde estabeleceu seu domínio. Ele vive num marco de onde julga os mortos e os manda para seus destinos.

Diancecht: Diancecht, o médico dos deuses, podia reviver os mortos à vontade mas não era apenas um curandeiro. Quando Morrigan foi dar à luz a uma criança terrível, Diancecht a matou e queimou as três grandes serpentes que encontrou no coração da criança. Ele também criou um braço de prata para Nuada, rei da Tuatha de Danaan.

Morrigan: A Rainha Fantasma de mãos sangrentas escolhe quem morrerá, principalmente no campo de batalha. Ela representa a sangüinolência e a soberania sobre a terra de Ulster. Ela amaldiçoou o herói CuChullain e aparece na forma de um corvo faminto ou de uma velha encarquilhada com dentes-de-ferro — a precursora de banshee.

“Alexandre, o Grande, tentou tomar a Índia em 327 a.C.. Sacerdotes da Pérsia e da Grécia seguiram ele, confortaram sua morte às margens do Indo. Os Chakravanti viram seus ritos e sentiram uma certa

familiaridade mesmo enquanto amaldiçoávamos as tropas de Alexandre com doenças e infortúnios.

“Nossos emissários seguiram a retirada do exército até a Pérsia e a Grécia. Seus relatórios penetraram os

MISTÉRIOS EGÍPCIOS

Independente do que poderia parecer uma afinidade natural, os Eutanatoi nunca tiveram contato significativo com o Egito. Mesmo com as elaboradas práticas fúnebres e as ricas tradições mágicas do Egito, os enviados Chakravanti consideraram o lugar uma tarefa perigosa e que não valia a pena.

Foi aqui que os Chakravanti encontraram imortais verdadeiros. Os Shemsu-Heru eram feiticeiros que estavam totalmente desinteressados nas propostas Tanatóicas. Os Chakravanti ficaram fascinados pelas múmias porque elas atravessavam com facilidade as fronteiras entre a vida e a morte, mas assustados porque suas naturezas se assemelhavam muito aos ideais dos malditos Idrãs. Poderosos na vida e na morte, os Shemsu-Heru bloqueavam a necromancia Chakravanti. Toda tentativa de Ágama Sojourn no Egito falhava e sem seus ritos de iniciação a Tradição nunca pode estabelecer uma presença permanente.

O punhado de Chakravanti que passou pelo Egito também descobriu um Ofício com éticas semelhantes às suas. Os Hem-ka Sobk caçavam malfeitores com um conjunto de critérios familiares, suas práticas de devorar pecados espelhava o canibalismo praticado por alguns dos fiéis de Kali. Infelizmente, o Ofício não quis nada com os Chakravanti. O julgamento de Sobk era incompatível com a crença na Roda.

Finalmente, a antipatia dos Batini tirou de vez a Tradição da região. Independente do suposto desaparecimento dos Sutis, poucos Eutanatoi retornaram ao Egito.

Em 2001, os estudiosos Eutanatoi descobriram uma grande mudança no cenário mágico, carregado de fluxos ordenados de Quintessência e desprovido dos Hem-ka Sobk. Um novo culto canibal tomara seu lugar. Esses “Ceifadores” dedicavam suas vítimas ao deus egípcio Apófis sem qualquer resquício de moralidade, mas mesmo assim tinham uma estranha semelhança com o Ofício desaparecido. A Tradição é muito estranha à região para estudar a questão à fundo, embora alguns Eutanatoi estejam visivelmente preocupados. O quê poderia corromper tanto uma sociedade mágica semelhante à deles?

sonhos dos gurus no Nepal, em Bagdá e Bengala, e desses antigos Marabus emanaram outros viajantes, determinados a verem os místicos estrangeiros por si mesmos.

“A Pérsia de Alexandre o glorifica como um aspecto de Apolo enquanto ele está enfermo na cama, colocando-o ao lado dos outros deuses importados e artificiais de seu império. Temos pouco respeito por invenções como Serapis, o deus da morte criado pelos

políticos a partir das culturas gregas e egípcias.

“Os próprios Persas nos surpreendiam. Você precisa entender que para os antigos Chakravanti — e para a maioria na época — a idéia de um Deus pessoal era extremamente bizarra, totalmente arrogante. O Deus supremo se revelava através de intermediários ou de práticas espirituais.

“Os zoroastras que encontramos nos surpreenderam com sua devoção, mas nós vimos a sombra da Roda cobrindo suas crenças. Como os tibetanos, eles davam seus mortos aos coveiros. Como os indianos, eles se preocupavam em se proteger da mácula da morte.”

“Mácula da morte?” pergunta Janine.

“A chamamos de Jhor. Ela —”

“Não há necessidade de assustá-la com isso ainda, Eve,” diz Trégua, entrando na rodovia.

“De todo modo, eles não acreditavam em reencarnação — apenas na chama sagrada da mente purificada. Seus feiticeiros nos acuararam. Deixamos poucos exploradores para vigiar o lugar e seguimos as vias do comércio do império de Alexandre até a Grécia.”

“Entre as oliveiras e do mármore, vimos que as coisas não eram tão diferentes para eles. Como nós, eles se recusavam a dar as costas para a morte e como nós eles foram temidos por isso. Eles adoravam os ridículos Deuses do Olimpo sem pensar nos deuses ctônicos que rugiam sob seu parque de diversões. Seus necromantes ouviram as vibrações ocultas da terra e pagaram o preço dos Barqueiros. Enquanto outros cumprimentavam Hércules, eles davam oferendas às Erínias, algozes daqueles que enganaram Hades em seus interesses.

“Então nós rejeitamos os ricos altares de Zeus, e, os seus, e louvamos nas cavernas com os sacerdotes ctônicos. Concordávamos com a necessidade da morte e na possibilidade de renovação. Os Deuses do Mundo Inferior — Hécate, Hades, Perséfone, e o próprio Tanatos em seu manto negro — se uniram aos poderes Védicos em nossos ritos.

“Viajamos muito e aprendemos que a verdade do Ciclo não se limitava a uma cultura. Roma foi uma grande mestra, nossos ancestrais andaram por suas ruas antes e depois da queda do império. Alguns magos vieram de outros caminhos procurando **por** nós. Meus ancestrais celtas enxergaram a Morrigan nas Fúrias e em Kali. Até o fim do império, cultos misteriosos floresceram honrando deuses estranhos do oriente. Tenho certeza que algum burguês fútil e de cabeça vazia tratou isso como sendo o equivalente antigo de um clube de cavalheiros, mas os deuses ocultos importados que estavam nas cavernas tocaram alguns deles.

“Depois que as águas da enchente imperial de Roma retrocederam, deixando poucos de nós, pequenos juncos negros espalhados em seu território. Deixamos Chakravanti — ou Eutanatoi, como diriam alguns gregos na nações hindus aonde tínhamos nascido.”

“Por que não Egito?” o tom de Janine é neutro ao invés de miserável, não sinto mais a tensão pontiaguda

da magia contida.

Estou na rotatória aqui.

Sorriso. “Você sabe Janine, essa é uma ótima pergunta. Por quê, Trégua?”

“O Quê?” Ele olha no retrovisor. “Desculpe, fui pego planejando nossa passagem pela fronteira. De qualquer modo, não faço idéia. Pergunte a um Acarya. Eles também não vão saber, mas eles têm várias teorias: múmias furiosas, devoradores-de-pecados, proto-Celestiais. Na verdade, estou surpreso que ninguém colocou antigos astronautas na mistura.”

“Isso seria algo mais Etérico.” **Ao menos, alguma descontração.**

“O que é um Etéreo?”

Trégua volta o olhar para a estrada. “Você descobrirá logo. Apenas continue ouvindo.”

“É tão difícil.” Ela aperta o vidro molhado com a mão. “Eu olho para fora e... vejo aquela ponte? Os parafusos

estão enferrujando, e aquele...” Sua mão limpa o vidro para apontar para fora. “Aquele vai quebrar e a ponte vai cair. Eu posso **ver**. Todas as coisas estão quebrando e apodrecendo.”

“Alguém vai consertar aquela ponte primeiro,” digo. “Pense só, é por isso que as pontes não estão desmoronando do lado esquerdo, do direito e no centro. Eles decaem e nós consertamos. Elas caem e nós reconstruímos. A ponte não é uma linha direta, mas uma roda, girando de volta a novas pontes. Você não passa simplesmente por ela e a deixa para trás enferrujando. Nós estamos na terra para consertar o que podemos e destruir o que não podemos, antes que essa ferrugem envenene aquela água e acabe com tudo.”

“As pessoas também, certo?”

“Especialmente elas. Ouça.”

UM DEUS TRAZ A ESPADA

“Janine, você sabe algo sobre a história do Islã?”

“Foi fundado por volta de 600 d.C.? Espalhou-se muito até, bem, Índia, certo?”

“Certo. O que você acha que um fiel muçulmano pensaria de um grupo de pagãos como nós? Melhor, o que você acha que um guerreiro devoto muçulmano que viveu há uns mil anos atrás pensaria de nós?”

“O que aconteceu?”

“Carnificina. Eles varreram tudo, mataram sacerdotes e derrubaram templos; nossos ancestrais não eram o ‘Povo do Livro’ então eles não respeitaram nossas crenças de jeito nenhum. Ainda piorou porque um outro grupo de magos os seguiu, doidos para acabar conosco em nome da pureza cósmica.

“Esses Ahl-i-Batin eram místicos muçulmanos — dervixes extáticos e coisas do gênero — e eles acreditavam que nós adorávamos a parte corrupta da Criação. Vê, eles pensavam que a sua ponte enferruja porque ela faz parte de um universo defeituoso, amaldiçoado, não porque é da sua natureza ficar assim.

Eles preferiam mudar o mundo para que nada enferrujasse do que buscar a famosa mudança repentina.

“Claro, eles trouxeram o pacote completo das morais conservadoras com eles: o tipo de coisas que torna socialmente inaceitável dançar com uma caveira ou tocar um leproso. Sempre fomos destruidores-de-tabus, por isso estávamos entre os primeiros a sofrer com o expurgo. Um outro grupo de magos chamados de os Sahajiya tinha o mesmo tipo de problema, sua magia era baseada em sensações. Sexo ritualístico também não era algo vivos depois de passar pelo pior. Desde então os Extáticos têm sido nossos aliados. Se você precisa de ajuda e não consegue encontrar uma por si mesma, eles são a melhor opção.”

“Então tem mais dessas sociedades secretas de vocês?” pergunta Janine.

“Claro,” diz Trégua. “Você já conheceu a comitiva de frente do Coro Celestial. Pense bem em como eles trataram você. Por enquanto, eu diria que é tudo que você tem.

“Eu também gostaria de falar sobre isso, apesar do que a Evelyn acabou de dizer os muçulmanos não são todos fanáticos e os antigos não eram todos idiotas sanguinários. Eu sou meio sikh. Minha religião conciliou as idéias hindus e muçulmanas. O governantes de Babur também fizeram a mesma coisa. Geralmente, eu diria que a primeira onda foi a mais forte, depois disso, os Chakravanti aprenderam a ficar quietos.

“Só precisava acrescentar isso, Evelyn. Continue.”

Tamborilo os dedos no painel para afastar a agitação. **Patriarcal o bastante, Trégua? Talvez eu devesse contar a ela sobre a Jhor.** Depois eu tento seguir o pensamento de raiva até suas origens e chego na lembrança de folhas murchando e uma arma apontada para a cabeça do policial. Depois me ocorre que Trégua pode ler minha mente e nublar a parte seguinte.

“Então nós tínhamos que pegar a estrada de novo e voltar para as antigas planícies inundadas do Império Romano, que com certeza não eram mais romanas e muito menos de algum império. Os Eutanatoi gregos lembravam vagamente de nós, o resto era lenda. O Cristianismo estava em todo lugar, então você não podia exibir sua crença na Roda abertamente — a menos que você estivesse pronta para pegar uma fogueira rumo a sua próxima vida. As Guerras do Himalaia nos ensinam a nos unir para sobrevivermos, mas como podíamos nos reunir esses místicos? O mundo era bem maior do que a Índia.

“Então, em 1927 o Sirdar Rustam Despertou. Você lembra dos zoroastras? O Islamismo dominava a Pérsia agora, então Rustam ganhou dinheiro mandando os primos persas para o exílio na Índia. Além das pessoas, ele transportou prata, especiarias — qualquer coisa que desse um bom dinheiro depois de atravessar a barreira das nações cristãs e muçulmanas.”

“Ele abria caminho da melhor maneira que podia. Mas, no fim das contas, foi atingido por uma espada no

ombro. O ferimento inflamou até que um Natatapas — que é um dos nossos — viu o Destino brilhando em seus olhos e o curou. Ele Despertou, assim como você, Janine. Diferente de você, ele não tentou pegar a espada que o cortou e terminar o serviço.”

“Ele parece um herói,” diz Janine. “Eu não sou uma heroína.”

“Então procure ser humana ao invés de um sentimentalóide estúpida,” assobia Trégua. “Você acha que está ajudando qualquer uma daquelas crianças assim? Você tá cuspidando em sua memória ao passo que joga fora o poder que você pode usar para ajudá-los.”

“Eles estão mortos.”

“Há muitos Jimmy Houles por aí. Eu encontro um punhado deles por ano. Algumas vezes eu demoro para lembrar onde queimei cada um dos corpos, ou os ossos que encontrei embaixo das casas deles. Você tinha ossos embaixo de sua linda casinha também, não tinha? Eu consigo ver suas mãos na pá, Janine. Você enterrou aqueles meninos e meninas?”

“Cale a boca.” Os olhos dela o atravessam.

“Quer saber? Alguns deles tinham suas próprias Janines, prontas para usar a pá para que os braços deles não quebrassem, ou então o som das pancadas continuaria no sangue deles. É isso que você é?”

“Cale a boca.” Magia — a magia dela — está no ar. O ar está saturado, como suor frio, percorrendo livremente o carro.

“Eu os queimei também, mas talvez, desta vez não precise fazer o trabalho eu mesmo. Não me importo mais, Janine. Mate-se caso queira. Se fizer isso, apenas lembre-se que você desperdiçou uma oportunidade para dar algum sentido ao tormento daquelas crianças, porque você tem mais poder para impedir isso do que jamais poderia. Você sabe como tudo funciona do lado de dentro. Você poderia salvar onde eu queimo.”

O aroma da Entropia passa. Ela lentamente coloca as mãos no rosto e estremece.

“A Caveira-Criança,” diz ela.

“Fala com você, não fala?” Trégua vira numa esquina enquanto fala.

“Ele... aquilo concorda com você. Eu o vi quando você me trouxe de volta. Quem é?”

“Sua alma, Janine. *Atman*. Avatar. Ouça-o, mas descanse agora. Nós vamos dormir no carro e pegar uma balsa para Seattle amanhã.”

Eu abro minha janela. O cheiro de sal do Pacífico penetra no ar estagnado do carro.

⊕ PRIMEIRO ⊕ SANTIASHTI

A balsa para Seattle balança de um lado para o outro. Meus olhos saem do céu nublado para olhar para ela. Janine tem pálpebras pesadas, enrugadas e seu cabelo nunca pára ajeitado. Há uma fina camada de tensão nela até quando cochila, as costas pressionadas contra o encosto de metal do banco.

“Acorde, Janine. Estava sonhando?”



“Sim.” Ela abre os olhos, se ajeita e olha ao redor para o cinzento convés vazio.

“Era assim comigo, também. Muitos sonhos, reais o bastante para fazer você se contorcer enquanto dorme.”

“E o resto? Foi assim que aconteceu com você?”

“Não tudo.” Há uma pausa. “Ouça, Trégua está lá embaixo trabalhando em algum ritual. Relaxe, vou dar mais história para você digerir.”

“De novo, a história.” Ela suspira e sorri um pouco. “Bem, chegamos na Idade Média então suponho que o fim está próximo.”

“Você tem que ocupar a mente com essas coisas. Palavras e idéias têm significados reais. Elas são

poderosas. Acrescente a isso seus próprios sonhos e você não vai se achar diferente de Rustam, Chalech ou dos outros. Você vai ter as vidas deles fortalecendo você, assim como suas próprias vidas passadas vão — uma vez que você aprender a ouvi-las.”

“Vidas passadas?”

Um passo por vez, Evelyn. “Falamos sobre isso mais tarde.”

“O Sirdar Rudam já era um viajante experiente: meio mercador, meio explorador. A missão do Destino o levou e o arrastou para longe de seu lar. Japão, o extremo da África e Irlanda. Onde quer que fosse ele via os filhos do Destino e da Morte — normalmente desprezados,

⊕ CHODONA

A nomeada **Roda da Lei de Oito Raios** ou **Chakradharmasamhita**, o **Chodona** foi composto na primeira Samashti em 1314. Ele marca a primeira aparição dos Eutanatos como Tradição. Na Primeira Convocação, os antigos da Tradição anexaram comentários e esclarecimentos que se tornaram a base da lei, das crenças e da ética dos Eutanatos.

Os princípios básicos (chamados de Oito Raios) do **Chodona** estão abaixo.

Preâmbulo

Diante dos olhos do céu escrevemos este código: Nós, que sabemos da dança da vida e da morte, que fomos escolhidos para proteger a Roda do mundo, declaramos diante de todos os poderes presentes que esta é a nossa lei, para ser considerada sempre sagrada.

Prevabhnava

Testemunhamos a existência do Ciclo de nascimento, morte e renascimento que impregna o cosmo com seu ritmo. Testemunhamos que as almas da humanidade e todos os seres animados são conduzidos através desse Ciclo, em direção a um fim eventual. Testemunhamos que este Ciclo é a Lei do universo. Juramos apoiar este Ciclo, e evitar sua estagnação ou corrupção.

Hiranyagargha

Acreditamos na unidade fundamental de tudo que existe, que a Criação nasce de uma fonte original Una, à qual ela retornará. Afirmamos também que todos os seres animados carregam em si a semente pura desta fonte original, não importa quão corrupta sua casca externa possa ser.

Kala

Declaramos que a Decadência e a Entropia são partes do Ciclo natural, que todas as coisas devem eventualmente virar pó assim como retornar ao ventre do universo. Aceitamos isso como parte de nossa existência e juramos que não nos causaremos sofrimento desnecessário numa batalha fútil contra esse princípio. Ao invés disso, empunharemos a Roda do Tempo infinita e a Teia do Destino secreta como nossos aliados na defesa da estrutura do universo.

Gopaya

Ganhamos nossa compreensão e poder para um propósito: sermos guardiões da humanidade e do mundo. Esse é o nosso dever sagrado do qual nos desviamos apenas pela dor da morte e pela perda de nossas almas. Protegeremos a Roda e aqueles presos a ela, independente do perigo às nossas existências mortais ou a dor que isso possa nos causar.

Sadhana

Ninguém pode permanecer puro sem ter o controle dos sentidos e do espírito. Assim, juramos buscar nossa evolução espiritual. Praticaremos os ritos, cantaremos os cantos sagrados e nos sujeitaremos à provações para fortalecermos o corpo e a vontade. Resistiremos às tentações do desejo, não importa a forma na qual elas se apresentem para nós.

Daya

É impossível para nós completarmos nosso dever se fecharmos nossos corações ao sofrimento do mundo à nossa volta. Tentar tal coisa seria abrir nossas portas à corrupção e ao mal. Desse modo, nunca devemos fechar nossos olhos para a dor dos outros ou para a dor que nossas ações possam causar.

Tyaga

Já que a ação feita com prazer e ganho pessoal carrega consigo o risco da corrupção, devemos abrir mão de tal ação. Nosso dever deve ser feito em nome do cosmo e oferecido em sacrifício ao cosmo. Abster-nos-emos de ações que são criadas puramente pelos nossos desejos, pois tais ações ameaçariam nossas almas e nossos deveres.

Diksha

Ninguém pode adentrar adequadamente em uma nova vida sem uma morte nem servir o que não se compreende. Todos que desejem se unir a nós, como parte de seus rituais de iniciação, antes de receberem seus nomes, ou seus mantras, ou suas ferramentas sagradas, devem passar pelo outro lado da vida. Devem se embrenhar no ventre da morte e retornar a nós antes de os considerarmos um dos nossos.

trabalhando em segredo, e estava contente por encontrar irmãos e irmãs.

“Na Bizâncio decadente, os assassinos-alquimistas abraçaram a decadência da cidade e a prepararam para a destruição. Há uma lição para você Janine: cidades precisam cair ao invés de apodrecer. Senão, elas vão envenenar civilizações inteiras — poluir o sonho sobre o qual a civilização está construída.

“Então, Sirdar encontrou o Cálice Dourado. Esses gregos mantinham rituais ctônicos, mas incorporavam a medicina galena e a alquimia romana na mistura. Você vai também ouvir falar disso mais tarde, sobre os magos Herméticos — nossos aliados — que usavam muito isso.”

“Na África os Madzimbabwes ficavam de olho nos fantasmas sem-descanso e protegiam o povo contra bruxos — ou **eram os** bruxos. Quando as maldições ou pragas eram a melhor solução para um problema, eles não hesitaram em usá-las. Claro, os bruxos eram desprezados — mas a feitiçaria africana normalmente é um assunto particular. Os Madzimbabwes sabiam que a necessidade da Roda era mais forte do que qualquer costume.

“Rustam veio para a Irlanda e viu os seguidores-sangrentos de Morrigan: a irmã ocidental de Kali. Eles eram meus próprios ancestrais espirituais. Júlio César escreveu sobre eles. Criminosos ardiam homens mais insanos por dentro, reis sangrando em mesas de pedra — mas você deve levar em consideração a fonte desses relatos. Não empregamos sacrifícios humanos. A renovação não é algo oferecido a um deus qualquer, exceto talvez para Deus em si, se você acredita Nele, Nela ou Naquilo. As almas precisam ser libertas quando elas não podem fazer isso sozinhas. Algumas vezes você apenas precisar dar um empurrão para que alguém siga pelo caminho certo, mas algumas pessoas não conseguem se renovar não importa quantas intervenções forem feitas. Os Verbena — essa é uma outra Tradição de magos — oferecem sacrifícios aos deuses, mas para nós, o ato de matar serve ao seu próprio propósito.

“Em todo lugar que ele foi, deixou uma mensagem simples: **você não está só**. Ele também não pregava apenas para os giradores da Roda. Rustam foi um dos primeiros místicos a enxergar suas contrapartes como colegas ao invés de pagãos ou rivais.

“O Sirdar retornou à Pérsia e aguardou. Em 1304, os emissários vieram. Cultistas gregos exumaram-se de suas cavernas e catacumbas. Celtas ruivos suaram no verão Iraniano para compartilhar os segredos de **Geasa** com os fiadores do Karma que portavam a marca de Shiva. Essa foi a Primeira Samashti: o Coumata Vermelho do deserto.”

“Coumata?”

“Uma época e lugar à beira da transformação, quando a natureza básica das coisas é transformada. Na escala de existência humana, coisas como nascimento, morte, amor passionais...”

“...abuso, trauma,” ela diz.

“Sim, Janine, abuso e trauma também. Essas coisas são todas Coumatas humanos. Na escala das nações nós temos guerras, migração e tempestades, por aí vai, até a escala dos universos, passando pelo nascimento e morte das estrelas, o abrir e o fechar dos olhos de Shiva — tudo parte da Roda.”

“Isso era o começo de um Coumata para os Chakravanti. Nos reunimos e discutimos, lutamos para entendermos uns aos outros, até que finalmente percebemos que compartilhávamos uma língua comum: Morte, Renascimento, Destino e a Roda. Os Chakravanti indianos tomaram a frente; apenas na Índia os giradores da Roda podiam praticar abertamente. O resto de nós se escondia nas sombras do Islã e do Cristianismo.”

“Não importa quais nossas origens, conhecíamos uma verdade em comum e cumpríamos uma missão em comum. Não importava o quanto as pessoas de nossas terras natais a odiassem. É claro que, os delegados não abraçavam e beijavam no começo. A princípio, eles se apegaram às armadilhas de suas práticas. Perseppata da Grécia e o Paramaguru Chalech discutiram sobre os ritos fúnebres por um ano. Ela estava horrorizada porque ele cortaria um corpo em pedaços para os decompositores pegarem. Ele, claro, pensava que qualquer coisa boa o suficiente para sua irmã seria bom o bastante para todos.” Sorri neste pedacinho, é um trecho de humor de palestrante que adquiri do meu próprio professor.

“Então eles se acusaram de perturbar os mortos e mexer com o curso adequado da Roda, até que Sirdar com sensatez observou que esse era **exatamente** o mesmo tratamento que cada delegado recebia de suas culturas nativas. Em todos os lugares que ele tinha ido, os magos da morte reclamavam que as pessoas temiam seus ritos porque elas não conheciam o verdadeiro significado deles. Que ironia, não é que um bando de giradores da Roda se reuniu e cometeu o mesmo erro?”

“Então eles pararam de discutir sobre técnicas e começaram a falar sobre seu objetivo comum. Dez anos mais tarde eles puseram aquele objetivo num documento chamado de **Roda da Lei de Oito Raios** ou apenas de o Chodona. Em 1314, a Roda dos Chakravanti aumentou para abarcar os siddhi das escarpas do Nepal à costa do Eire. Estávamos preparados para o próximo passo do Coumata: o Conselho dos Nove.”

CANHÃO, ADAGA E

CONVOCAÇÃO

“Mais de um século antes, um grupo de cientistas e guerreiros Cristãos derrubou uma fortaleza Hermética chamada Mistridge. Eles tinham a centelha da magia neles, mas usavam ciência ao invés de misticismo. É a mesma coisa na verdade; desejo ardente e inspiração podem mudar o universo através de milhares de veículos diferentes. A Ciência simplesmente diz que você não tem que ser uma pessoa superior ou especial para usar o

método deles. Você apenas precisa das ferramentas certas.”

“Mas quem faz as ferramentas? Quer dizer, qualquer um pode cruzar uma ponte, mas é necessário um engenheiro para construí-la.”

“Você entende rápido. Com ciência você tem que escolher se quer ser um escravo do engenheiro ou gastar 20 anos em meditação para *flutuar* por cima dela. Isso dá uma confiança sagrada nos cientistas e engenheiros que eles têm traído completamente.”

Janine me lança um olhar cético.

“Certo, muitos deles têm traído. Todo mundo adora TV, higiene e água corrente. Não importa que haja um monte de pessoas que não tenha as mesmas coisas. Ao invés disso, elas ganham nuvens envenenadas sobre Bhopal e morte nas chuvas de Bangladesh, não esqueça disso. E em tudo isso aqueles mesmos cientistas dão as ordens e decidem se você tem a permissão para curar câncer.

“Assim, é uma briga entre os que têm, e, os que não têm a permissão. Mistridge foi um dos focos principais da coisa toda. Em 1314, os Chakravanti eram uma Tradição forte com raízes no mundo todo. Conseguíamos ver os pequenos conflitos aumentando.

“Bruxas eram queimadas e enforcadas com mais frequência. Os Templários milagreiros caíam sob os calcanhares da Igreja. Evitamos a maior parte disso, mas é o surgimento de uma tendência. O Sirdar nos ensinou a ver além de nossa Tradição, assim podemos enxergar a maré de ódio que ameaçava destruir todos os místicos, em todo lugar. Em 1325 os cientistas se unem para formar a Ordem da Razão. Eventualmente, eles passarão a se chamar Tecnocracia. Eles se organizaram e começaram a usar fogo-mágico, canhões e parafusos borboletas: uma perseguição numa escala nunca vista. É óbvio: não podemos sobreviver sozinhos. Felizmente, não somos os únicos Despertos que pensam assim ou eles mesmos nos jogariam na fogueira.”

“Sh’zar dos Extáticos veio até nós primeiro em respeito aos nossos acordos antigos. Isso já é 1425. Ele viaja pelo mundo e descobre que a ira da Razão não está limitada apenas à Europa. Até os Akáshicos aparecem. As coisas vão ficar complicadas quando todos esses ‘iluminados’ se reunirem, mas a melhor das alianças está cheia de caos. Eles podem parecer um pouco ásperos por fora, mas você consegue moldá-los em novas formas quando precisa.

“Um quarto de século mais tarde, reunimos magos de todo o mundo. No fim de debates emocionantes, todos se unem como o Conselho das Nove Tradições. Já tínhamos nossa ação em grupo, mas alguns dos outros foram arrebanhados para conveniência do Conselho. Alguns europeus tentam chamar todos cuja magia eles não entendiam de “Orador-do-Sonho”. O engraçado é, ao fazerem isso eles criaram um grupo poderoso o bastante para deixá-los em alerta. Acho que eles ainda se revoltam por causa disso.

ÁFRICA

No século XIV o povo Shona era mestre de um império que cobria mais de mil e quinhentos quilômetros quadrados. A fortaleza da Grande Zimbábue é uma prova da sofisticação do império. Esse enorme prédio com paredes grossas de 6 metros de altura e torres cônicas foi o produto de uma civilização próspera, rica em ouro, cobre e ferro.

A crença Shona foi pouco influenciada pelo Cristianismo ou pelo Islamismo até a ascensão do comércio escravo. Os Shona acreditavam (muito ainda acreditam) que com a morte, um espírito (*mudzimu*) vaga, sem lar, até que sua família o acolha de volta ao lar. Isso ocorre tipicamente um ano após a morte. Nesta época, um membro da família (normalmente o filho mais velho) servirá como médium (*svikiro*) para o falecido. Algumas vezes, o espírito escolherá seu próprio médium afligindo seu escolhido com uma doença que só pode ser identificada por um curandeiro tradicional (*n’anga*) que avisa a família que a pessoa afligida é o novo médium.

O espírito recebe oferendas de comida e bebidas. Se a cerimônia for bem sucedida, ele ou ela volta para família como um espírito ancestral.

No século XVI, os Portugueses dividiram o comércio, enfraquecendo a civilização Shona. O comércio escravo estimulou mais Madzimbábues tradicionalistas a deixarem os Eutanatoi para atender seu próprio povo, enquanto que os assimilacionistas foram absorvidos em outras facções e praticavam suas Artes como variações pessoais na corrente principal da Tradição.

Com o ressurgimento gradual do poder político Shona no Zimbábue, muitos retornaram aos magos da morte, elevando o número de Madzimbábue confirmados nos Eutanatos. Sendo o único Madzimbábue bem conhecido do grupo pré-colonial da facção, o Arquimago Senex, ganha ainda mais prestígio à medida que esses giradores da Roda em regresso procuram orientação com ele.

“Estávamos organizados demais para sofrer isso e alguns dos delegados Africanos não iam aturar isso. Entre eles estavam os Madzimbábue, que nós conhecíamos apenas através dos periódicos de Rustam. Os guardiões dos fantasmas Shona são muito raros, a maioria é discípulo direto de Senex, o líder de fato de nossa Tradição. É difícil dizer o que eles estão planejando. O Velho mantém seu próprio conselho para a maioria das coisas.

“Claro, esse não era o único problema. Antigos Akáshicos consideravam ‘Chakravanti’ um termo ofensivo, e nós queríamos que as outras Tradições enfatizassem as semelhanças ao invés das diferenças. Todos conheciam os gregos, então passamos a nos

APÓS A CONVOCAÇÃO

Os Eutanatos foram admitidos no Conselho mais por necessidade prática e, bem perversamente, por medo. Muitos dos místicos que se uniram aos magos da morte eram párias dos grupos que eventualmente se tornariam as Tradições modernas. Pagãos destinados aos Verbena consideraram os ritos dos Aided muito obcecados com o princípio da morte e os xamãs consideraram a disposição dos Madzimbábues em brincar de bruxos até um desrespeito aos curandeiros. Nenhum dos grupos queria encarar os cismas internos e encorajaram seus dissidentes a encontrar abrigo numa Tradição em separado.

Fora isso, o Conselho precisava dos Eutanatos. Eles sabiam que, com problemas à vista, eles precisavam de um grupo de magos que agiria onde os outros vacilariam. As outras Tradições podiam lavar suas mãos com segurança para os negócios sujos da Guerra da Ascensão e deixar que os Chakravanti cuidassem das necessidades “desonrosas”.

A Tradição sempre soube como se encaixa nas idéias do Conselho e ao fim da Guerra da Ascensão (ou pelo menos com sua alteração irreconhecível) ela está pronta para rejeitar a exploração em favor de uma nova tarefa: policiar as Tradições. Os Eutanatoi querem respeito e as opiniões Tanatóicas a seguir sobre as outras Tradições refletem isso.

Irmandade de Akasha: “Inimigos antigos. Claro. Eles nos tratam com um respeito novo hoje, então damos o mesmo a eles. Cooperamos para acabar com a guerra e agora podemos obter a paz. Às vezes eles são muito obcecados com o abstrato e fazem pouco para aliviar o sofrimento real, mas hoje em dia, não existe ninguém mais a quem eu escolheria para proteger minha retaguarda. Lembre-se, devido ao modo como as coisas já foram eu ainda ficaria de olho.”

— Chela Trégua, dando instruções.

Coro Celestial: “Quando era garoto, costumava ficar maravilhado com as colheitas absorvendo a luz do sol para crescerem fortes e saudáveis. Quando eu era garoto, eu chorava quando o sol murchava nossos campos quando ficava forte demais. Sim, era o mesmo sol. Atribuir todo o bem a uma entidade e todo o mal a outro não pode descrever Deus na sua plenitude mais do que meia roda não pode mover uma carroça ou meio sol pode desenvolver uma colheita.”

— Paramaguru Senex, durante uma palestra sobre o *Chodona* e a doutrina Eutanatos.

Culto do Êxtase: “Eu te amo, Samantha. Vou chorar quando estiver longe de seus braços e de toda a sabedoria física que você me passou. Mas há coisas mais importantes do que a alegria que você me mostrou. Elas são tristes, mas necessárias.”

— Shravaka Alan Shona, numa carta de amor para a Extática Samantha Rice.”

Oradores dos Sonhos: “Tudo bem, vou deixar

você e o espírito falcão sozinhos. Porque ele me detesta? Rosa, você tem que aprender que esses sonhos da natureza tem abrangência limitada. Eles não englobam a Roda da renovação completamente. Os mortos cantam suas próprias canções e faria bem você escutá-las. Não Rosa, eu as escuto de ‘muito perto’. Minha mente está aberta. Agora, apresse-se.”

— Chela Mitchell Pratts, numa conversa com a Oradora dos Sonhos Rosa Valdez.

Ordem de Hermes: “Portanto, no interesse de manter relações entre nossas Tradições no meio dessa crise. Eu aconselhei a retirada temporária dos Arautos Eutanatos das Capelas acima mencionadas até que um Tribunal possa justificar nossas ações. E, eu, o aconselho a ler imediatamente o dossiê em anexo que detalha a ameaça dos Janissários.”

— Guru Alexander Moro, carta ao Diácono da Capela *Fors Sapientiae*.

Filhos do Éter: “Doutor Nieman e eu aperfeiçoamos o dispositivo depois de perceber que o karma poderia ser expresso numa curva de probabilidade psicodinâmica proporcional a utilidade Milesiana do indivíduo. O Dr. Nieman comicamente sugeriu que víssemos o resto da equipe de pesquisa pelo Etoscópio, mas eu gostaria que ele o ajustasse para parâmetros mais liberais antes. A matemática nos une, mas nossas sensibilidades ainda diferem.”

— Shravaka Maia West, registro no diário.

Verbena: “Você brinca com Morrigan. Eu *sou* Morrigan. Você realmente pensa que ela deseja sacrifícios literais? Suas crenças carecem de sofisticação. Os deuses exigem mais que adoração, eles tocam as partes da alma eterna. Ao invés de se curvar, assumimos seu manto. Agora se você me desculpar, a Morrigan e eu temos um avião para pegar. Tenho certeza que ela não notará — ou se importará — caso queira dançar nua para ela enquanto tivermos ido.”

— Chela Evelyn Kinsella, saindo de uma Convenção Verbena em Eugene, Oregon.

Adeptos da Virtualidade: “Os Lhaksmistas na nossa excursão foram colocados em rota de colisão numa programação orientada a objetos, mas eles descobriram que os modelos resultantes eram um tanto vazios, talvez por que eles não conseguissem simular os efeitos caóticos tão bem quanto as suas invocações de chacoalhar ossos já testadas e comprovadas. Você queria que nós os engolíssemos, estamos fazendo isso. Precisávamos apenas os ofertar algo em troca que suas mentes materialistas não pudessem entender. Não, eu não estou sendo mau, Guru.”

— Chela Archie Das, no telefone com seu Acarya.

Vazios: “Cai fora. Eu vim aqui para tomar uma bebida, não para ensinar você a falar com fantasmas.”

— Chela Jamie Lightwood, no Waydown.

⊕OUTRAS CRIATURAS

Se os Eutanatos não fossem essencialmente humanistas, não se importariam em localizar e influenciar os pecados e destinos dos Adormecidos. Eles admitem que outros seres têm lugar na extremidade da Roda — ou que impedem o seu progresso. Aqui estão algumas visões comuns sobre o sobrenatural.

Vampiros: A maioria dos Eutanatoi vê os mortos-vivos como violações contra a progressão natural da vida humana, mas muitos Eutanatos continuam fascinados pelos vampiros. Seus corpos e suas mentes são uma união da vida e da morte, mas enquanto um mago poderia usar uma situação dessas para viajar pela Roda e entender seu lugar no cosmo, um vampiro simplesmente se recusa de todas as maneiras a progredir. Esse foi o erro dos Idrãs, que os giradores da Roda modernos não desejam repetir.

Os Kuei-jin são vistos da mesma forma, embora sabe-se que alguns deles usam técnicas místicas para sair de sua estase natural. Infelizmente, a pesquisa sobre esses vampiros foi interrompida pela destruição do Acerto de Contas. Os Chakravanti Indianos têm coisa melhor a fazer que ficar atrás dos mortos-vivos.

Metamorfos: Os Metamorfos acusam os Eutanatos de hipócritas. Eles parecem desprezar a Jhor, mas se engajam livremente na sangüinolência que é a marca da mácula da morte. Mesmo assim, eles parecem direcionar a maior parte de sua ira contra os inimigos do Ciclo, portanto, enquanto eles forem evitados (eles possuem uma tendência a acusar Tanatóicos veteranos de serem “servos da Wyrn”, o que quer que isso seja), no fim das contas eles trazem algum bem ao mundo.

Caçadores Inspirados: Os Caçadores são transtornos misteriosos. Eles rastreiam Eutanatoi ocupados, interferem com a distribuição da Boa Morte e atacam os giradores da Roda com um pequeno conjunto de poderes inferiores. Eles parecem ser resistentes à ilusão e ao controle mental, então medidas mais físicas são normalmente usadas para se livrar deles. A maioria dos Caçadores é gente decente,

o que ironicamente torna as coisas ainda mais difíceis. Já que o Chodona proíbe matança desnecessária. Os Eutanatoi têm que fugir deles e detê-los sem o auxílio da ilusão mágica. Alguns magos da morte não possuem o autocontrole para superar isso, aumentando ainda mais a ira dos Inspirados.

Changelings: Os Aided tiveram algumas relações com tais criaturas. Poucas fadas compartilham quaisquer interesses importantes com os Eutanatoi. As crenças ocidentais praticadas por muitos magos da morte os alertam para ficarem de olho em ilusões. Da parte delas, as fadas têm pouco a ver com Eutanatoi, exceto em raras ocasiões quando artistas talentosos estão marcados para a Boa Morte. As fadas patronas desses artistas normalmente se parecem com os sonhos malignos que têm devorado e odeiam permitir que um girador da Roda acabe com sua diversão.

Aparições e os Mortos Errantes: As Aparições se recusam a partir em paz, então sofrem numa tempestade espiritual de proporções inimagináveis. Os Eutanatoi se comovem com a aflição desses fantasmas, usando de necromancia benigna para ajudá-los (ou forçá-los) a encontrar um fim. Os Madzimbábue são particularmente atuantes em proteger fantasmas solitários do perigo, normalmente unindo-os a uma família viva que os dará conforto e respeito.

Embora alguns fantasmas sempre tentassem tomar corpos, os últimos três anos têm mostrado um aumento dramático em tais incidentes. Os Eutanatoi se opõem aos Mortos Errantes porque eles andam contra o movimento da Roda. Destruição, exorcismo e ritos fúnebres são usados para lidar com o problema, embora alguns magos da morte tenham ajudado “zumbis” mais coerentes a fazerem o que precisam para descansar.

Múmias: Apesar dos antigos Shemsu-Heru ocultarem a Tradição fora do Egito, os Eutanatoi adorariam aprender mais sobre esses seres. Seu número parece ter aumentado nos últimos anos e suas naturezas se alteraram. De fato, houve dois casos onde vítimas da Boa Morte retornaram usando magia ritualística egípcia — livres das máculas da alma que fez com que fossem mortos em primeiro lugar.

chamar Eutanatos — “Boa Morte” — tirado do nome que os giradores da Roda usavam para si mesmos.

“Eles nos odiavam. O Coro Celestial nos odiava por tomar a morte com nossas próprias mãos, os Akáshicos nos odiavam por causa da guerra e os outros nos odiavam porque nós tínhamos as mãos sujas, por mexer com os mortos, então dissemos pra eles que a Grande Roda era maior do que o orgulho ou as leis deles.

“O negócio é que, apesar disso, eles precisavam de nós. A crença é a maior força no Cosmo. Ela fortalece a magia e molda a realidade. As crenças deles diziam que havia tabus que não podiam ser quebrados e abandonar essas crenças seria abandonar a própria magia. Nós

possuíamos um conjunto de crenças diferentes, com isso podíamos invocar os mortos e matar com tranqüilidade. Eles sabiam que a guerra que viria precisaria de alguém com luvas menos brancas no controle e nossas mãos sujas e poderosas eram as certas para o trabalho.

“Então aqui estamos: os Eutanatos. O mundo todo é aquela sua ponte enferrujada, Janine, e estamos fazendo o melhor que podemos para consertá-la, parafuso por parafuso, tirando os piores e dando lugar para substitutos mais fortes e brilhantes.

“Alguns desses parafusos são idéias e alguns são instituições. A maioria deles são pessoas.”



Meus pés formigam sempre que a balsa bate na baía. Estamos em Seattle agora. Trégua sobe as escadas com passadas cansadas, com uma sacola de acampamento em cada ombro.

“Nada de gracinhas agora,” ele diz. “Os Cavaleiros foram gentis o bastante nos alugando um carro e pagando uma estadia no hotel.”

Eu estico as pernas e desço a rampa de metal. “Você estava falando com eles? Por que não podemos ficar na Capela multi-Tradição daqui?”

“Não podemos ficar na Cavernícola do Conjurador. Eles perderam a acomodação para visitantes na Tempestade de Avatares. Não que eles nos quisessem na verdade.” Ele sorri e nos conduz até um táxi.

O táxi chega na locadora de carros, entramos num Neon minúsculo e chegamos ao hotel rapidamente. Parece que deitamos e levantamos dessas camas anônimas como caixotes a vida toda, passando de morte em morte. Somos como fiscais de seguradoras ao contrário. Em Pittsburgh, um atirador da máfia tem seu trabalho prejudicado por uma condenação à cegueira. Em Reno, uma mulher que bate nos filhos passa de um trabalho mental para uma doença fatal, porque estava ganhando coragem para envenená-los. Esse tipo de coisa.

Assim chegamos até Jimmy e Janine. Jimmy fica com a cura da morte, e Janine? Bem, sua dívida está ficando cada vez mais interessante.

Descem os sacos. Janine senta na cama do lado deles.

“Eu quero aquelas algemas,” ela diz.

“Claro.” Trégua abre uma sacola e as passa para ela. “Por quê?”

“Eu preciso delas.”

“Por quê?”

“Eu apenas preciso delas.”

“Tudo bem. Evelyn e eu temos que falar em particular. Chame o serviço de quarto. Se precisar de alguma coisa.”

“Como vocês vão me manter aqui?”

Ele abre a porta e se vira com um olhar. “Não vamos mantê-la aqui. Você tem sua vontade própria agora. Não vamos mantê-la aqui contra sua vontade.”

⊕ CÁLICE E A MÁSCARA

“Então o que é?” Deslizo meus pés pelo cais e olho para ele. Trégua toca a borda de concreto com suas botas e olha para o sol do meio-dia.

“O que você sabe sobre o Cálice Dourado?”

“Eu fracassei em dois testes, Trégua. Não sei o suficiente de alquimia para os rituais deles e eles acham que eu levo a coisa para o lado pessoal.”

“Alquimia, hum? Eles possuem todo tipo de práticas convolutas. Vem de sua associação com Bizâncio. Eles são herdeiros das Artes Clássicas, assim como a Ordem de Hermes.”

“Aonde você quer chegar?”

“No arcano do Cálice há a lenda dos Ixos: feiticeiros espíões que foram a causa da queda de Tróia. Eles adoravam os antigos deuses: Destino, Discórdia —”

“Assim como os Cavaleiros e o Pomegranate.”

“Sim. Bizâncio era um ótimo lugar para um assassino ajeitar seus negócios. O Cálice Dourado nasceu lá, imerso nas culturas místicas dos califados e reinados. Assim que a cidade caiu, o Cálice se retirou para esses lugares para se preparar pro futuro. A alquimia e a protociência que aprendia tornavam-no um valioso aliado para a Ordem da Razão.”

“Quê?”

“Ciência e morte: é uma especialidade útil para uma organização que mata os dissidentes em seu meio. Eles se chamavam Ksirafai.”

“Nunca ouvi falar deles.”

“Ninguém ouviu até um ano atrás. A cabala do Corvo Fiel achou um Constructo abandonado no Egito — alguma coisa matou os rostos cinzas de lá — e descobriu alguns registros antigos num pergaminho de couro protegido. Ele estava escrito num código obscuro: precursor do próprio código alquímico do Cálice. É uma língua metafórica baseada num poema chamado *Canção de Ixos*. Eles apenas substituíram os deuses gregos pelos Anjos da Ira.”

“Um dos Corvos — Alex Moro — é um membro do Cálice, ele os traduziu. Os papéis descrevem como os Ksirafai estavam dominando a classe dos Janissários no Egito. Na verdade, esse foi o mesmo grupo de Janissários que se uniu à Ordem de Hermes mais tarde.”

“Então você quer dizer que uma *Casa inteira* dos Herméticos é de rebelados Tecnocratas?”

Trégua sorri. “Não mais.”

CISNES AOS JANISSÁRIOS

“Moro contatou o Cálice. Eles começaram a monitorar as comunicações dos Janissários e adivinhe! Era *outra* mutação do código de Ixos. Os Arrombadores conseguiram duplicar a variante e disseram à Casa que eles tinham uma reunião de emergência marcada nos Camarões. Sabia que o Velho varreu a Jhor do Coração do Macaco?”

Retesei ao ouvir o nome. Era um Nodo da Casa de Helekar. “Não”.

“Usei aquele ‘feriado’ que tive em janeiro para ajudá-los a coordenarem a cilada com minhas habilidades de Manas. Os Albíreos fizeram o resto. Com a ajuda do Coração do Macaco, nós os atingimos em cheio. Alguns fugiram, há batalhas em andamento por todo o Hemisfério Ocidental. É uma pena que não tenha

sido um tiro certeiro. O resultado disso não vai ser legal.”

E quando você voltou as plantas começaram a morrer. “Entendo. Há muitos sobrando?”

“Oh, claro. Descobrimos que a maioria dos mais jovens não estava envolvido na conspiração.”

Isso se houve uma conspiração. “Entendo que temos que nos esconder dos Herméticos até que a poeira assente. Jesus Cristo, Trégua! E se a Tempestade passar? Você **sabe** quantos Arquimagos podiam estar lá para derreter nossos malditos ossos? Se Caeron Mustai ainda estiver vivo ele irá —”

“Ao que se sabe, ele caiu junto com Doissetep. Além disso, os Albíreos já atingiram todos os Tradicionalistas influentes que puderam encontrar. Eles podem não estar contentes, mas eles não queriam Tecnocratas no meio deles tanto quanto nós.”

“Nós temos purificado as Tradições há séculos. Esta é a primeira vez que o trabalho foi tão grande que tivemos que admitir isso. Se a resposta for positiva então nós seremos capazes de manter o Conselho limpo sem ter que ficar espreitando por aí.”

“E se eles quiserem nossas cabeças em espetos afiados?”

“Já existe um plano. O Velho enviou seu Chela para explicá-lo para nós.”

“Quem? Amanda? Mitch Pratts?”

“Não. Theora Hetirck.”

“Repita isso?”

FANTASIANDO A BOA MORTE

Não entendo.

Hetirck dos Helekar. Hetirck, serva de Voormas, que quase nos tirou do Conselho quando a

Consangüinidade do Contento Eterno manchou nossa reputação. Eu lembro daquela figura: uma pequena vagabunda numa roupa de colegial engomada com brisas vermelhas no lugar dos olhos. Se ela recebeu um ano de juventude para cada vida que ela deu fim ela poderia continuar aquela garotinha para sempre.

“Isso pretende servir de ajuda?”

“Eu acho que ele quer exibi-la como algum tipo de exemplo legítimo. Isso vai mostrar a eles como fomos longe em nossa recuperação sobre Helekar e para demonstrar os méritos de seu plano.”

“Eu a contatei enquanto você falava com Janine. Ele me disse para contar tudo sobre os Janissários para você, mas ela quer explicar o plano de Senex pessoalmente, especialmente na frente de nossa nova Shrivaka.”

“Devemos voltar a ela, Trégua. Não podemos confiar no bom-senso recente dela para sempre.”

“Não há necessidade. A outra coisa que fiz enquanto estava acampado no compartimento de carga da Balsa foi me ligar aos pensamentos dela e mexer um pouco neles. Você sabia que ela é uma mulher instruída? A História a confortou por trazer de volta seus anos de escola: uma época em que ela controlava a própria vida.”

“Nós levamos ela até a Renascença. Ela está familiarizada com toda a história Adormecida depois daquilo. O resto está trancado no fundo da mente dela, esperando por um ato de vontade para sair.”

“Encontre-se comigo no carro, Evelyn. Acho que é hora de conversar com Janine sobre a Caveira-Criança.”

Fechamos a porta e tomamos fôlego. O yantra negro rodopia e estamos com Janine.

A CAVEIRA-CRIANÇA



Ela cava e cava sob a cabana porque cada vez que Jimmy fez aquilo há mais um para enterrar. Ela costumava dizer não mas ele pegava o braço dela, torcia tão forte e forçava. Daí um corredor escuro, uma lâmpada balançando e piscando, e dor. Dor no meio do mato onde Mamãe e Papai podiam aparecer e salvá-la, assim como às crianças. Ela quase dominou a arte de flutuar além de si mesma quando a dor vinha. Quase. Algumas vezes há queimação, e algumas vezes alguma coisa quebra. Jimmy sempre a fazia voltar à dor.

Então ela cava sob a cabana, procurando outro lugar para os enterrar. Meninos e meninas com olhos arregalados, vidrados, que apenas querem descansar sob a proteção daquela terra que ela fita. Não é como nos filmes, é difícil fugir do olhar deles depois que se foram.

Hoje a pá atinge algo. Ela cava ao redor da coisa e limpa a terra ao redor com as mãos.

A pequena Caveira devolve um sorriso. Ela retira a terra. E o tira de lá. Outros ossos pequenos são arrastados com ele.

E ela pensa: *Eu cavei em volta da cabana toda. Esse é o primeiro. O primeiro crânio de criança e nem lembro seu nome. Não lembro do seu nome.*

“Janine. Me segura.” A pequena mandíbula se move e a Caveira-Criança fala, porque isso é mais do que apenas uma lembrança.

SABEDORIA DOS OSSOS

“Sinto muito.”

“Eu sei Janine. Seu coração balança, eu flutuo em suas águas profundamente negras. Vejo as memórias que você oculta e muitas coisas além. Não terei nome algum até que você se lembre, mas minhas próprias lembranças preencherão você.” Os ossos se entrelaçam, pequeninos sob a mandíbula da Caveira-Criança. Ela dá um passo inseguro de recém-nascido em sua direção.

“Mostre-me. Vejo coisas... Sei que estou em algum lugar, sonhando isto... mas é tão **real**. Meus sonhos, meus pensamentos — agora eles podem criar coisas.”

“Sonhos, lembranças — essas coisas criam você. Lembra-se da época antes de cair na armadilha, não lembra? Você lembra da escola — você tinha orgulho da

sua educação.”

Ela vê flashes: falando com amigos, escrevendo, olhando-se no espelho com o olhar firme antes de sair. Até as salas escuras eram mais claras, depois a neblina veio com Jimmy. Os sons eram mais suaves, até as demoradas palestras nas aulas de história.”

“História. Todo mundo tem me contado histórias, me ensinado sobre esses... Eutanatos?”

“E você foi instruída. Você sabe parte do que precisa. Eu sei a outra parte.”

COLONIALISMO

Ela organiza as antigas lições em sua cabeça.

Ela diz, “A era colonial vem em seguida. Eles me falaram sobre a Índia. Os portugueses, e depois os ingleses na Índia. Eles viraram tudo de cabeça para baixo. Eles querem açúcar, ópio e um império no Oriente.”

Ela vê isto: viajantes de turbante descansam numa clareira sob o ardente sol, irradiando em túnicas brancas de verão. Eles riem juntos, em seguida alguns se entreolham. Suas mãos se contraem.

A parte seguinte acontece num toque. Um homem prende as mãos de seu companheiro para os lados, enquanto um pano cheio de moedas é enrolado no pescoço da vítima. Os olhos do outro esbugalham quando ele é estrangulado, largando uma bolsa que é pega e guardada antes que ela ou ele — a pessoa, morta em seguida — atinja o chão.

Então a noite cai. Os assassinos falam tranquilamente e enterram os vestígios com enxadas.

“As pessoas os desprezam. Você já ouviu falar dos Tugues? Eles mataram por resistência e mataram por lucro. Eles conheciam o momento e os lugares para matar, e enterravam suas vítimas com aprovação de Kali.”

“Kali. Eles me falaram dela.” Ela vê os assassinos se curvarem diante de uma estátua de ferro. Quatro braços e a curva da cintura da Deusa são enquadrados pelo luar.

“Alguns desses Eutanatos que a instruíam já foram Tugues — ou foram treinados por homens e mulheres antigos que beberam o açúcar sagrado e usaram o rumal para cessar a respiração de seus inimigos. Você consegue acreditar que eles eram todos bandidos sagrados, revolucionários de algum tipo?”

“Não.”

“Bom.” A Caveira-Criança sorri como sempre. “Alguns Tugues — muitos Tugues — sucumbiram à ambição. Ouro tenta à todos, mas aqueles que Despertaram pelas chamas de seu Atman — como você está Desperta, Janine — são tentadas por almas também. Eles bebem o poder da vida e viram Naraki — ou talvez sempre tivessem sido Naraki e ocultassem seus corações para participar dos lucros da matança.”

“Na África, a Grande Zimbábue sucumbiu à praga e depois à escravidão. Os Madzimbábue, guardiões dos fantasmas, deixaram os Eutanatoi e voltaram para



proteger seu povo. Alguns Despertos cruzaram o oceano, até as Américas, com o poder de arrebear correntes e confortar os espíritos sem-descanso daqueles que morreram nas correntes. A mão Britânica apertava firmemente a Irlanda...”

“... e entre Católicos e Protestantes, as crenças de Evelyn foram diminuídas. Quem se importa com deuses antigos quando os novos exigem que você lute?”

“Você está terminando minhas frases. Estamos crescendo juntos, Janine. Me segure.” A Caveira-Criança se aproxima cambaleando. Janine está no quarto de hotel agora, deitada em sua cama. Os ossos acariciam seus pés e ela se senta. Ela se arrepia quando a Caveira-Criança se arrasta pela sua perna, e seus braços se abrem para acolher a criança fria e morta.”

A MÁCULA DA GUERRA

“Me embale.” As órbitas vazias a olham e ela obedece. Seus braços balançam em movimentos nervosos.

“Conte-me sobre guerra e eu falo sobre guerra,” disse a Caveira-Criança.

“Certo,” murmura Janine, “Há uma Primeira Guerra Mundial, deflagrada pelo assassinato do Arquiduque Ferdinand do —”

“Há gás mostarda. Morte carregada em nuvens espessas. Há cavalos gritando à medida que novas máquinas acabam com eles, doce Janine. Mortos horrorizados lotam o Mundo Inferior até a tampa, uma tempestade negra surge devido a matança generalizada e lança uma sociedade dos fantasmas num turbilhão.”

Janine sente como se sua garganta queimasse. As paredes de seu quarto se dissolvem e à distância de um braço, homens vestidos de cáqui caminham sobre um cenário de lama e galhos partidos. Eles usam máscara de gás, seus visores escuros olham para os restos dos corpos estirados em sua agonia final.”

“Alguns Eutanatoi foram varridos no tufão fantasmagórico, e trouxeram consigo a mácula da morte — a Jhor — os que conseguiram retornar. Os guardiões dos fantasmas se tornaram fantasmas vivos, quem pode culpá-los? Agora homens carregam o poder de deuses da morte: névoa que queima os pulmões dos inimigos e ovos de metal que explodem em milhares de adagas. No passado, a morte era compreensível, mas agora há um novo horror. Vem do céu e da terra, como se a própria terra se virasse contra a humanidade.”

Um homem coloca o rifle no ombro e pula uma cerca queimada. O chão grita, e como magia, sua perna esquerda desaparece. Seus companheiros são cobertos com os pedaços dele enquanto ele olha para baixo e estremece.

“Os Eutanatoi podem sentir a mudança, todos ficam um pouco mais insensíveis e alguns dos antigos Chakravanti especulam se a Kali Yuga chegará a um fim prematuro. Esta é a era final, repleta de atrocidades, onde as pessoas poluem a Roda. Esta é a última era antes

TUGUE

Historicamente, os Tugues eram bandidos que estrangulavam vítimas pelas estradas da Índia rural. Ninguém (exceto, no Mundo das Trevas, os Eutanatos) sabe como é o antigo Thuggee (uma palavra derivada do Sthanga — “enganar”). Mitos datam do início do Ciclo deste mundo. Embora a maioria dos Tugues adorasse a deusa Kali em um ou outro aspecto, nem todos os Tugues eram hindus. Tugues muçulmanos e sikhs não viam contradição em matar por Kali (e lucrar) e continuar indo às suas mesquitas e templos. Os governantes locais normalmente faziam vista grossa para a atividade Tugue. Seu apoio os protegia dos ataques de Tugues e perturbava os ingleses ao atrapalhar o comércio local.

Como os Eutanatoi, os Tugues praticavam Chakrapuja (rituais que quebravam tabus), e por isso eram desprezados pelos hindus de Direita. Para se protegerem eles usavam uma linguagem secreta de gírias hindi e uma metáfora chamada Ramasee. Embora o rumal (garrote cravejado de moedas) fosse sua arma característica, os Tugues não tinham problemas em matar com lâminas, venenos e outros utensílios.

Os Tugues primeiro observavam os presságios para determinar o momento e o local adequados para um assassinato. Dois ou três Tugues seriam designados por vítima, Tugues jovens dominavam a vítima enquanto os veteranos matavam-na. Depois, os corpos seriam fatiados nas articulações com uma machadinha e enterrados. Os Tugues costumavam enterrar suas vítimas várias vezes no mesmo local, embora alguns afirmem que no Kali Yuga (marcada para ser a era pós-colonial) a própria Deusa devorasse muitos dos corpos.

Por volta de 1840, autoridades britânicas tinham eliminado os Tugues por serem uma força disseminada na Índia. A maioria dos Eutanatos ficou aliviada, já que os ingleses costumavam capturar impostores e aproveitadores junto com alguns membros do Apad-Dharma. Os Tugues que continuaram contra o colonialismo Britânico simplesmente mudaram de tática, lançando maldições e assassinatos políticos sobre os membros da Ordem da Razão e também dos oficiais coloniais. Isso não quer dizer que a Tradição não desse a mínima para as matanças. Afinal, magos da morte odeiam perder um recurso.

que Shiva venha destruir tudo com a chama purificadora.” Enquanto fala, a Caveira-Criança esconde a cabeça debaixo do braço de Janine, como uma criança assustada.

“Depois, a Segunda Guerra Mundial deve ter confirmado isso,” diz Janine. “Quantos fantasmas enfurecidos Auschwitz criou? Nós — digo, os Eutanatos

ATROCIDADE REVELADA

Em 1942, Michael “Estopim” MacPherson descobriu uma prova incontestável dos campos de concentração nazistas na pessoa de Fritz Auchmann, fantasma e vítima do campo de trabalho de Dachau. Um desconhecido (Auchmann simplesmente o descreve como “um rabino”) marcou o corpo de Auchmann com um pedido de ajuda e o compeliu a viajar para o Ocidente.

Auchmann contou para o jovem Cavaleiro de Radamantis sobre os campos. MacPherson passou a informação para o resto da facção e eventualmente fez campanha para conseguir a ajuda das Tradições. Com a ajuda invisível do “rabino”, Auchmann deu os nomes dos magos de todos os lados da Guerra da Ascensão que ajudavam o Holocausto. Depois que o Albíreo matou os Tradicionalistas na lista de Auchmann, o Conselho, dividido, se posicionou

contra o Eixo.

Em 1946 um tribunal conjunto de Tecocratas e Tradicionalistas julgou e executou os criminosos de guerra Despertos e discutiu a distribuição dos recursos mágicos. Um Nodo corrompido perto de Dachau dividiu o tribunal. Ele precisava ser guardado, quem seria confiável para conter, ao invés de usar, seu poder corrompido?

Um acordo foi atingido e o Nodo foi passado às mãos da Consangüinidade do Contento Eterno. O tribunal pensou que magos estrangeiros (na época a maior parte da Casa de Helekar era Indiana) seriam os mais improváveis a abusar do poder do Nodo, e sendo um dos únicos Tradicionalistas a se opor ao Eixo desde o início, os Eutanatos acharam que seria o ideal.

Décadas mais tarde veriam que haviam depositado sua confiança de forma muito equivocada.

— devíamos ter ido até esses locais para confortá-los ou para matar os responsáveis. Porque eles não usaram sua magia?”

Ela sente cheiro de fumaça. Na sua mente ela percorre uma linha de arame farpado e a curva de um trilho de ferro, depois desvia o olhar. Ela já conhece o lugar, e sabe qual é o lema que está no portão: “O Trabalho Te Libertará.”

“Nem todos os magos são pessoas virtuosas,” diz a Caveira-Criança. “Alguns ignoravam as câmaras de gás, os campos de concentração e os fornos. Outros apoiaram isso e até tomavam parte na coisa. Para os antigos, a Morte era uma pessoa ou uma força da natureza. Você a honrava com a Boa Morte, os rituais, e as orações. Agora, a Morte é uma máquina, controlada por técnicos. Não há mais nada sagrado nela, então nenhuma das morais antigas se aplica.”

“Mas a maioria das pessoas mortas no Holocausto foi de grupos que as pessoas já perseguiam há séculos. Que diferença faz para os assassinos a maneira como tudo aconteceu? Que diferença faria para os magos?”

“Quando você tira a morte e a tortura de suas mãos,

e passa para um sistema, você percebe uma sensação de falsa purificação. Você não está brandindo uma tocha por causa do ódio, mas marcando colunas num fichário. Você segue ordens. Esse afastamento foi seu próprio veneno, você é manchado pelo karma maligno e você **nunca** pode ser redimido, porque você não consegue despertar a fagulha de consciência em você para sentir remorso.”

“Dos místicos, apenas os Eutanatos se protegeram totalmente dessa frieza, já que eles conseguem enxergar a Jhor nela. Eles mostram provas incontestáveis da atrocidade de seus colegas, mas já é tarde demais. O veneno já havia penetrado nas outras Tradições. Depois, início de 1943, oito magos conhecidos por simpatizarem com o Eixo morrem, vítimas certamente de magia. Na Polônia, um Hermético aliado ao **Thule Gesellschaft** queima até a morte num cubo de fogo. Em Nanjing, um samurai fantasmagórico decapita um Irmão de Akasha que fazia torturas pelo exército japonês. Depois as Tradições agem. Elas se unem e banem os demônios e magos maléficos que agiam nos bastidores da guerra.”

“Vê? A morte tem suas virtudes.”

ENVOLTO EM LÓTUS FLAMBEANTE: ACERTO DE CONTAS



*Se o brilho de uma centena de sóis
Fosse queimar de uma só vez no céu
Seria como o esplendor do Poderoso
Eu tornar-me-ia Morte
O estilhaçados dos mundos*

— Bhagavad-Gita

“Mas ainda existe a Kali Yuga,” diz Janine.

“Sim, fortalecendo o poder de Shiva, preparando Deus para o fim de tudo. As guerras são um

sinal, elas nunca acabam de verdade. O envenenamento do mundo é outro sinal.”

“E quanto aos direitos humanos? Justiça? E quanto as lições que aprendemos? Ghandi ou Martin Luther King são exemplos de degeneração?”

“A Era do Ferro não é **má**, querida Janine. Caos surge, e novas idéias nascem, livres da mão sufocante dos governantes tirânicos e dos professores dogmáticos. Muitos Eutanatoi aprenderam a apreciar a vida e a conceder mortes justas por causa de professores como os

que você mencionou, mesmo que esses professores não necessariamente concordassem com a Boa Morte. Mas bom ou mau, o fim virá de qualquer maneira. Os seres humanos giram a Roda cada vez mais rapidamente. A fricção de seu movimento é como uma faísca devoradora.”

“Então,” diz Trégua enquanto ele e eu entramos no hotel, “vem o fogo.”

SHIVA CERRA OS OLHOS

Encosto-me na parede por um instante, desorientada por ver em dobro: meus olhos e a mente de Janine. Trégua corta o elo-de-Manas e desabo na cadeira. Janine está balançando os braços para frente e para trás, confortando seu Atman invisível.

“Armas nucleares são os sinais do fim, Janine” diz Trégua. “Em 1945 a bomba jogada em Hiroshima devastou o Mundo Inferior novamente, mas por outra razão. A dor e a fúria de almas decaindo criaram as tempestades do passado, mas o primeiro átomo da bomba foi um insulto à própria trama do universo. Oppenheimer citou as palavras de Shiva nos Vedas: *Eu me torno Vishnu (Morte), o devorador de Mundos*. A ciência finalmente descobria o fogo primordial que destrói mundos.”

Ela olha para seu Caveira-Criança por um instante, balança a cabeça e responde: “A Guerra Fria acabou. Porque isso ainda faria alguma diferença?”

“Você estava ouvindo seu Atman? As pessoas se afastaram da Roda. Elas se separam das consequências de seus atos com procedimentos mecânicos e protocolos que nublam suas consciências.”

“Nosso caminho discerne entre o certo e errado, eutanásia e assassinato. A Tecnocracia e os cientistas que ela apóia perderam essas noções de vista e a Bomba é o resultado. Eles usam as ferramentas dos deuses sem a sabedoria para saber *quando* usá-las.”

“Uma nota apropriada: Você lembra do ciclone que matou milhares de Indianos e Bengaleses em 99?”

“Sim, eu ia perguntar isso, já que nós viemos originalmente dali. Ouvi dizer que ele danificou algum tipo de construção de armazenamento químico, como no desastre da Union Carbide em Bhopal.”

Ela disse “nós.”

Olhei para ela mais de perto. Ela está respirando calmamente, sentada direito com mãos em movimento e uma expressão atenta.

Ela não é mais a mulher que tiramos da casa de Jimmy Houle.

“Aquilo não foi apenas uma tempestade,” disse Trégua. “Foi uma série de ataques nucleares, usados para destruir um demônio e acobertados pela Tecnocracia.”

“Oh.” Uma expressão cética se instala em seu rosto nervoso. Trégua abre a boca mas eu me pronuncio antes dele conseguir falar.

“Você quer saber o resultado?” pergunto enraivecida. “Há *outra* tempestade no Mundo Inferior,

EUTANATOS E O ACERTO DE CONTAS

Em 1999 um demônio-vampiro conhecido de diversas maneiras como Marasakti, Zapathasura e Ravana ergueu-se do chão perto da fronteira Índia-Bangladesh. A fortaleza dos Natatapas de Nagachakra sofreu distúrbios psíquicos e Entrópicos intensos e decidiu evacuar, deixando uma equipe de esqueletos para observar os eventos e declarando o Marabus como área de preparação para os Tradicionalistas. Os Cavaleiros Varghese do Coro Celestial e uma equipe de guerreiros Extáticos Aghori tentou conter o desastre e contra atacar. As Tempestades e armas nucleares acabaram com todos.

Quando os Natatapas retornaram, descobriram que seu Nodo estava livre da corrupção e da Ressonância maligna que devastava a área. Eles presumiram que os Tradicionalistas haviam colocado seus últimos esforços na proteção de Nagachakra. O Nodo é agora o olho do refluxo de uma tempestade mística. As Tempestades Avatares não afetaram aqueles que passavam pelo que os magos Indianos vieram a chamar de “Umbigo de Ravana.”

Os Natatapas perceberam que a atenção Tecnocrata os privaria dessa vantagem, então auxiliaram no acobertamento maciço da batalha, magia Entrópica e propina deram conta de grande parte das evidências físicas. Agora o restaurado Marabus Nagachakra está se esforçando para eliminar os efeitos místicos e psíquicos do desastre. Efeitos de Mente e rituais de purificação confortam os sobreviventes e eliminam os sinais de invasão sobrenatural.

mais forte que as outras. Agora os mortos não descansam tão facilmente. Os que tem sorte juntam-se aos seus cadáveres e saem de suas covas. Os outros tiveram suas almas dilaceradas pelo impacto. Os estilhaços de seus espíritos ferem qualquer um que tenta ir para os outros mundos. Eles *fraturaram o universo*, Janine.

“Perdemos um dos nossos marabus mais antigos, todos foram mortos e não podemos nem ficar de luto por eles. Os Natatapas tiveram que ocultar tudo com todo tipo de mentiras para evitar que as pessoas entrassem em pânico. Eles *se foram*, Janine. Suas almas foram destruídas e eles não podem reencarnar jamais nem aspirar pela sabedoria novamente.”

“Você pensou no que vai acontecer de agora em diante? Milhares de almas, destinadas a mudar o mundo, nunca farão isso. Os corpos aos quais estavam destinados nascerão sem a centelha do Atman? Os Tecnocratas destruíram alguém que poderia curar o mundo? Não sabemos.”

ESPERANÇA NA ERA DO FERRO

“Valeu a pena”, diz Trégua.

Ele acende um cigarro e se agacha sobre a sacola de

acampamento. Estamos na garagem do hotel. Janine queria um pouco de privacidade e, de acordo com Trégua, temos que partir logo. Hetirck espera por nós amanhã. Tenho aquela sensação de que esqueci de alguma coisa.

“Eu sei, mas não posso acreditar que não havia outra maneira dos rostos cinzentos fazerem aquilo. Somos o bisturi e eles são as malditas serras-elétricas à gasolina. Quer dizer, o que veremos disso? Estilhaços de Atmans? Talvez até bebês sem alma?”

“É só mais um sacrifício. Você devia estar acostumada a isso nesta altura.”

“Claro. Nossa história, nossos sacrifícios. Estou cansada disso, Trégua. Estou cansada de ver bons Chakravanti seguirem o caminho de Voormas. Estou cansada das pessoas más que nós extirpamos do mundo, que surgem tão rapidamente e em punhados que é como tentar esculpir uma estátua num rio. E tudo para quê? A Roda? Essa coisa efêmera que faz tudo ficar bem? Bem, não *ela não vai fazer isso*, Trégua. Ela está quebrada.”

“Talvez, mas talvez possamos consertar até isso. Quando a Consangüinidade do Contento Eterno virou Naraki nós demos conta deles.”

“Voormas ainda está por aí.”

“Sim, mas se ele tivesse permanecido no Reino da Entropia? *Ele* podia ter estilhaçado o universo curvando todos os Tamas, em todo lugar, à vontade dele. Agora a Consangüinidade se foi e Senex tem a custódia do reino. Se alguém pode achar um meio de reparar os danos, é ele. A Roda se renova. Destruição traz possibilidade. Você sabe dessas coisas, Eve. Você apenas tem que sentir elas de novo em seu coração.”

As portas do hotel se abrem e nos viramos para olhar. Janine está lá. Ela está usando uma algema em cada pulso, a corrente está quebrada. Ela tira a sacola de acampamento do ombro e passa para mim.

“Vocês esqueceram isso,” diz ela. “Vocês estão certos.” Ela levanta as mãos. “As algemas são minhas. É minha história, eu acho. Eu me achava prisioneira delas — e de vocês.”

“A História é engraçada assim mesmo, não tem com escapar. Você pode apenas mudar sua perspectiva. Acho que é como você se renova, é isso que a Roda é.” Ela olha para nós com um olhar inabalável.

“Eu não sei,” diz Trégua, enquanto joga as cinzas do cigarro no chão. “Pergunte ao seu Crânio-Criança.”

“Ela não é um Crânio-Criança,” diz Janine,

franzindo a testa. “Seu nome é Evelyn. Vamos embora.”

A QUEDA DE HELEKAR

Em 1990, o Hermético Mark Gillian (veja **Tradition Book: Order of Hermes**) encontrou o corpo mutilado e sem Quintessência de uma jovem em Capetown, África do Sul. Gillan rastreou o assassino até Richard Somnitz da Consangüinidade do Contento Eterno e daí desmascarou a verdade sobre a seita misteriosa. O Grande Ceifador Voormas havia enlouquecido com a Jhor. Seus seguidores partilhavam de sua loucura, matando magos e mortais para satisfação pessoal e exigências arcanas do mestre da Casa de Helekar.

Protegida por Herméticos corruptos e Eutanatoi envergonhados, a Casa de Helekar (um nome alternativo para a Consangüinidade, se referindo à fortaleza mágica que servia de quartel general para o culto) resistiu à investigação formal até 1996, quando ataques aos Verbena e Filhos do Éter fizeram com que o Conselho prendesse a Adepta de Voormas, Theora Hetirck, por crimes que iam desde assassinato e estupro até roubo e sabotagem.

Já que ela agia por medo da Consangüinidade, ela foi absolvida da maior parte das acusações e foi detida sob custódia de Senex por um período indefinido. As forças do Conselho convergiram até a Casa de Helekar somente para descobrir que a fortaleza e seu mestre haviam partido há muito tempo. Senex aceitou o encargo do recém-abandonado Reino Fragmento da Entropia e cabalas foram enviadas para capturar os membros remanescentes do culto. Das três cabalas da Casa, os Abissianos foram mortos até o último mago pelos Cavaleiros de Radamantis, enquanto que indivíduos da Navalha da Liberdade e dos Amigos da Alma ainda estão por aí (embora Richard Somnitz tenha sido morto pela aluna de Senex, Amanda). O paradeiro do Paramaguru Voormas é desconhecido, o pensamento de que o arquimago louco possa estar em qualquer lugar enche os Eutanatoi com um terror sutil.

Para informações sobre a Casa de Helekar, veja **Mage Chronicles Volume 1**, que detalha a Consangüinidade como era antes que sua corrupção se tornasse uma questão de referência pública.



CAPÍTULO DØIS: A ADAGA DA ASCENSÃØ

*Ó aquele de força verdadeira, faça com que isto se manifeste pela vossa grandeza — atinja
O demônio com seu relâmpago.
Esconda a escuridão horrenda, afaste de nós cada demônio devorador.
Crie a luz a qual desejamos.
— O Rig Veda.*



Janine coça o pulso sob as algemas quebradas e dá uma mordida num burrito. O cheiro forte me faz torcer o nariz. Quero rir da simplicidade disso. Ela me fita mas desvio o olhar e pego as bolsas.

A praia rochosa e sua única cabana já passaram por dúzias de donos já que ninguém pensou em fazer uma escritura daquilo. Todos eles foram Tradicionalistas, até os Despertos têm albergues, não sabia? A cabana em si está sobre um xisto recortado a uns vinte metros, feita do tipo de sequóia envelhecida com telhado deteriorado que se espera de construções sentimentais.

Janine olha em volta e enfia o pacote de burrito no bolso enquanto Trégua bate na porte. Respiro fundo enquanto ela abre. O rosto de Hetirck aparece.

“Entre,” ela diz. “Temos umas coisas a conversar.”

HETIRCK

Nos ajeitamos nas grandes cadeiras de madeira que ela nos ofereceu e tomamos o chá que ela nos dá sem falar nada. Não consigo parar de olhar para ela, algo familiar e surpreendente ao mesmo tempo.

Quando Helekar caiu, passaram a foto dela por nós. Era um rosto de boneca: sem marcas e impetuosa, com grandes olhos que seguiam cada movimento seu. Era como se a mulher agora na minha frente fosse desenhada por um artista que tivesse visto a foto e quisesse retratá-la com um pouco mais de suavidade e piedade.

Mas mesmo assim ela matou pela Casa. Endireito-me na cadeira e tento não fitar.

“Trégua me falou da situação, por isso temo que isso fique um pouco parcial. Senex está me enviando pelas cabalas de toda a América do Norte para tentar explicar suas intenções.”

“A guerra acabou e a Roda está desmoronando. E se o Ciclo não se compensar? Ele se move cada vez mais rápido, em direção a uma conclusão definitiva. Senex previu que a Lokha — tudo que ela é — se cumprirá em nossas gerações a menos que algo seja feito.”

Janine afasta a xícara da boca. “Se cumprirá?”

“Fim,” diz Trégua. “O mundo vai acabar.”

“Não precisamente,” diz Hetirck. “Ele tem um plano.”

“Agora somos os guardiões do Reino Fragmento da

Entropia. O Naraka Voormas sabia o quanto ele era importante, ele planejou usá-lo para inundar o mundo com Jhor e trazer o fim. Por isso ele procurava os Nodos corruptos da Terra. Vínculos empáticos entre a Terra e as Terras Proibidas de Helekar permitiriam que ele canalizasse o ritual para destruir o mundo.”

Balanço a cabeça. **Mais delírios de grandeza.** “Certo, Chela Hetirck. Tenho certeza de que você conhecia todos os planos de Voormas.”

“Intimamente.” Theora Hetirck nem pisca.

Então aumento um pouco o tom de voz. “Se era uma ameaça possível, porque algum tipo de demônio ou Nefandus ou **alguma coisa** não tentou isso antes?”

“Alguns eram limitados aos seus próprios Reinos por leis cósmicas. Os outros não tinham poder suficiente.”

“Você quer dizer que ele podia ter —”

Ela dá um pequeno sinal de que sim.

Não tenho nada a dizer.

“Os Madzimbabwe de Senex têm purificado os Nodos que uma vez fortaleceram Helekar. Ele crê que podemos fazer o oposto do que Voormas pretendia. O poder das Terras Proibidas pode passar por esses Nodos e trazer o mundo de volta ao seu equilíbrio adequado, mas seria necessário um exército de almas Despertadas por um longo período para conseguir isso.” —

A CIDADELA FANTASIA DAS TERRAS PROIBIDAS

O Reino Fragmento da Entropia foi colonizado pela Consangüinidade do Contento Eterno em 412 d.C.. O segundo Grande Ceifador, Helekar, construiu sua casa na planície de ossos e ferrugem no centro do Reino. O Reino ferve com o poder do Destino: energias refletidas no Horizonte pelo Reino Fragmento de Plutão.

Em 1996, a Consangüinidade do Contento Eterno fugiu das Terras Proibidas por causa de um ataque do Conselho. As Terras Proibidas eram controladas pelos Primi até a Queda de Doissetep, depois do que Senex foi capaz de obter jurisdição sobre elas.

A Cidadela Fantasma é uma fortaleza de pedra construída nos moldes da Grande Zimbábue de Senex. Paredes grossas e torres cônicas de rocha negra fazem guarda sobre a Planície Mahaghat (“Grande Pira”).

Como os Madzimbabwe voltaram a estar em evidência, a Cidadela Fantasma se tornou um tipo de “Capela Ancestral” porque foi construída pelo mais antigo de sua seita. Estudiosos Madzimbabwe ocasionalmente a visitam para aprender diretamente com o Arquimestre. A Cidadela Fantasma foi projetada para acomodar muitos magos além do que possui atualmente. Parece que Senex está aguardando companhia.

“Quantos de nós?” pergunta Trégua, tirando um cigarro de seu maço.

“Todos nós,” diz Hetirck. “Todos os Eutanatoi.”

A fumaça do cigarro de Trégua preenche a sala. Hetirck a abana do rosto, ele faz sinal que entende e sai.

Eu o sigo, segurando a porta antes que se feche. As estrelas já apareceram, Trégua olha para elas.

“Bem?” Minhas mãos estão cerradas.

“Bem o quê?”

“Você consegue acreditar nessa merda?” chuto uma pedra para fora da estrada. “O poderoso Senex quer que abandonemos a Terra para que possamos atuar em sua tentativa de girar a Grande Roda? Ele não é **meu** Guru, Trégua. Não tenho que ouvir merda nenhuma dele.”

“Você devia ter um Guru. Eu devia ter um Guru. Eu concordo com ele.”

“Sei o que você quer dizer. O cretino viaja através da Película e agora ele —” **Peraí.** “O que você disse?”

“Eu concordo com ele. É só o que podemos fazer. Sabe aquele negócio da Janine com a ponte? Aquilo é o mundo, Eve. Ficamos polindo e arrumando a superfície, mas a base está desmoronando sob nós. Simplesmente há muitos danos para repararmos da maneira antiga.”

“Deixe-me entender direito. Você está dizendo que estivemos perdendo tempo?”

Ele aponta para o céu. “Olha lá. Desça um pouco à direita de Polaris.”

“Não vejo nada.”

“Olhe com a visão Citta.”

Respiro, sinto a flor abrir em meu templo e olho.

A estrela-espiritual é do vermelho de uma bolha de sangue, cheia de veias e pronta para cair na terra.

“Eu apenas tinha lido sobre ela. Esta é a primeira vez que eu mesma a vejo.”

“Os sinais estão aí. Moloch de Akritas. A ascensão de demônios e coisas mortas vindas das raízes da terra.

Agora isto, o Pergaminho de Ixos a chama de **Olho de Iblis.**

“Continuamos do jeito antigo, semeando e ceifando almas com cuidado e moderação — e **não funcionou.** Desde a queda de Helekar e do Acerto de Contas, os Gurus de verdade estão em falta. Tecnicamente, nem constituímos um Chakra genuíno, você e eu. Como sabemos se pessoas mais sábias que nós não quiseram que mudássemos nosso jeito antes? Agora temos uma Chela de um Guru de verdade — talvez o único Guru que podemos contar — nos dizendo que há um novo rumo a ser tomado.

“Quanto tempo quer jogar sem riscos, Evelyn? Se esta não é a hora para atos grandiosos — se **este** não é o momento para punir o mundo — eu não sei qual é.”

“Então simplesmente deixamos os Adormecidos apodrecerem na vinha?”

Ele faz uma cara feia e aponta para as luzes distantes de Seattle. “Eles tiveram sua chance para se redimirem e a recusaram! Esta é a Era de Kali. As profecias nos dizem

que eles esquecerão o verdadeiro dharma. A esse respeito elas se provaram estar literalmente corretas. Eles tratam os pobres como porcos, os ricos como deuses e trituram o mundo sob seus pés.

“Se danem. Aceitarei a oferta de Senex e ajudar tal

ritual a queimar a podridão na Roda. Os Adormecidos podem mudar suas atitudes ou serem pegos na maré!”

“A Jhor está entranhada em você, Trégua.”

“E não?” ele diz, marchando em direção à porta. “E o mundo também não?”

⊕ CÍRCULO ⊕ DOS VIVOS ⊕: ⊕ ORGANIZAÇÃO ⊕



O Eutanatos é uma Tradição pouco organizada, exceto nos níveis mais altos. Sendo uma Tradição sincrética, eles nunca chegam num consenso com facilidade, a não ser quanto ao **Chodona**. Exigir uma cadeia de comando rígida ofenderia muitos dos costumes internos das facções.

Apesar disso, a Tradição se apegua às suas origens mais antigas quando se trata de reconhecer habilidade, favorecer os antigos laços entre Guru (mentor) e Chela (discípulo). O elo aluno/professor é soberano, porque é visto como sendo a relação mais importante e sagrada que um mago do destino pode ter com outro. Ser um mentor Eutanatos não é fácil, apenas guiar aprendizes às fronteiras da morte e instruir novatos em seus deveres sagrados podem ser desafios, ou horrores, em si.

DIKSHA: MORTE E VIDA NOVAMENTE

Muitos (embora nem todos) Eutanatoi Despertam através de uma experiência próxima da morte. Independente das circunstâncias, todos os Eutanatoi devem passar pelo ritual Diksha de experiência próxima da morte antes de serem considerados membros da Tradição. Sem o Diksha, não se pode nem ser chamado de aprendiz da Tradição. Antes do evento, um Acólito pode abandonar os giradores da Roda quando quiser. Após o Diksha, ele porta a marca da Tradição e se espera que obedeça aos códigos.

Todo Diksha é único. Algumas seitas preferem cerimônias solenes, tais como as três sacerdotisas que vigiam um Diksha de iniciação Pomegranate ou a dolorosa empalação e enforcamento Diksha dos Enforcadores. Outros preferem tomar um caminho mais rápido fora dos tumultos mortais e usam um método conveniente que não deixa danos permanentes no iniciado.



Antes do Acerto de Contas, a grande maioria dos Dikshas — independente da forma — era realizada com o ritual do Ágama. O novo mago da morte vivenciava uma existência como fantasma por um breve período e depois retornava para o mundo superior com um senso de valor revigorado sobre a função vital da vida e da morte no movimento da Roda.

Contudo, agora que o Mundo Inferior é um vendaval uivante de matéria-espiritual afiada, o Ágama Sojourn é difícil de ser realizado sem arriscar a alma do indivíduo. Vários substitutos aleatórios estão sendo lentamente formalizados em novos rituais. Eles incluem o desligamento temporário das funções vitais de um aspirante, preenchendo sua mente com o vazio do não-ser ou a fusão de sua consciência com uma pessoa morta ou uma aparição.

Eutanatoi progressivos tratam o Diksha como um outro ato qualquer que altera o destino de uma pessoa. Ao invés de fazer com que todos os alunos passem pela mesma “morte”, eles aconselham Dikshas diferentes dependendo do estado mental, da condição física e do talento mágico do aspirante. Se o aluno é particularmente precoce, um professor pode pedir que ele realize o ritual sozinho enquanto permanece junto para guiá-lo. Esses métodos mais personalizados parecem preservar a saúde mental dos novos Shrivaki (aprendizes). O Diksha deixa de ser uma ordenação mortífera e se torna uma exploração do que significa viver.

A ESTRADA DE ⊕SS⊕S

Posição possui privilégios, mas no sistema Tanatístico isso carrega a dupla responsabilidade: de ensinar e de proteger a Roda da corrupção. Desse modo, a posição determina quais das responsabilidades acima estão conferindo quaisquer outros benefícios. Magos talentosos são reconhecidos pelo que fazem e não por suas habilidades políticas — embora em qualquer corrida pelo reconhecimento, perspicácia política é sem dúvida importante.

Um Shrivaka é um aprendiz do nível mais baixo. Os Shrivaki recebem instrução mágica intensa e treino rotineiro no **Chodona**. Eles são completamente compromissados com as ordens de seus mentores — mas os Gurus raramente exercem essa autoridade além do estabelecimento de algumas leis de senso comum. Os Shrivaki “se formam” quando aprendem mais de uma Esfera no nível Aprendiz ou uma no nível Discípulo. Eles não podem assassinar, sua perfícia mágica e sua disciplina moral é insuficiente para isso.

Chelas são os discípulos de um Guru em particular e têm a permissão de distribuir a Boa Morte. Neste nível, eles são liberados para continuarem seu treino mágico da forma que desejarem, consultando seus mentores em busca de conselho quando precisarem.

Seu treino enfatiza os princípios morais. Religião, filosofia e lei ensinam um aluno a manter o **Chodona** diante da fúria, do medo ou de tentações egoístas. De acordo com os padrões do Conselho, um Chela normalmente seria um Discípulo ou Iniciado. Porém, mesmo um girador da Roda muito capaz pode permanecer neste estágio se não conseguir internalizar as éticas Tanatóicas. Tecnicamente, um Chela pode deixar seu Guru desde que outro queira aceitá-lo, mas a falta de mentores qualificados significa que muitos Eutanatoi habilidosos trilham seus caminhos sem eles.

Muitos Chelas desafiam os costumes por necessidade, simplesmente não há Gurus aptos o suficiente por aí. A maior parte dos giradores da Roda está entristecida por causa disso, mas outros afirmam que isso tem potencial para extirpar os costumes defeituosos que deixaram que magos como Voormas penetrassem no sistema.

Um **Acarya** provou-se suficientemente confiável para não precisar mais da supervisão de um mentor. Ele pode reunir um grupo de alunos, se desejar, mas não é obrigatório. Um Acarya que ensina é chamado de **Guru**.

A maior parte dos Acaryas consagra-se ao cumprir seus dharmas sob alguma pressão, provando que a maioria é magicamente competente. O Acarya normal é um Iniciado em várias Esferas ou um Mestre em uma delas. Além disso, um Guru deve estar familiarizado com as interpretações aceitáveis do **Chodona**, a história da Tradição e várias habilidades mundanas úteis aos seus alunos.

Paramagurus são quase sempre arquimagos Tanatóicos (ou pelo menos Mestres em várias Esferas). Esta distinção, contudo, não é recebida por respeito ao poder do mago. Ao invés disso, um Paramaguru é considerado um professor inigualável que conhece os segredos mais profundos da Roda. Por essa razão, todos reconhecem seus ensinamentos. Os Eutanatos podem possuir outros arquimagos, mas esses simplesmente passam despercebidos.

E por último, o termo Eutanatos para um Oráculo é **Avatara**. Embora este seja o termo do qual o Conselho derivou o nome para o Eu sagrado, o uso Tanatístico se refere a uma manifestação viva da Roda: um ser divino que surge em forma humana para guiar os seres humanos à libertação final.

TRANSITINDO SABEDORIA E JUSTIÇA

O **Chakra** (“círculo”) é a organização social Tanatóica básica. Refere-se tradicionalmente a um grupo de Chelas e Shrivaki que estudam com um ou dois Gurus, mas o conceito foi atualmente ampliado para incluir qualquer grupo de três ou mais Eutanatoi. “Chakra” e “cabala” são usados para descrever esses grupos da mesma forma.

O ensino organizado tem se tornado cada vez mais difícil nos últimos dias, então um Chakra de ensino pode incluir um grupo de Chela em conflito e um Shrivaka confuso, um Acarya eremita sendo perseguido pelos Chelas ou várias outras variações.

A justiça é administrada no contexto do Chakra. Tanto o acusador quanto o defensor escolhem um Acarya (se forem da posição de Chela ou Shrivaka) ou Paramaguru (se forem da posição de Acarya) para representá-los. Esses advogados aceitam um juiz de igual posição que decide o veredicto.

Não há presunção estabelecida de inocência ou culpa. O juiz simplesmente decide a punição de acordo com os princípios do **Chodona**, sua sábia descrição e as necessidades de ambas as partes envolvidas. Ele pode se referir a precedentes mas não está preso a eles. Seja como for, a maioria dos juizes (chamados **Paramatar** pelos Chakravanti) tomam decisões baseadas em veredictos passados. Isso é difícil algumas vezes, já que não há uma referência canônica única para consulta.

PUNIÇÃO

Os Eutanatoi geralmente confiam em duas linhas informais de punição, embora não haja nenhum padrão estabelecido. As únicas orientações são o **Chodona** e como os giradores da Roda na posição de Acaryas a interpretam.

Ofensas menores são punidas com o rebaixamento para a posição de Shrivaka ou Chela. Esses “novos” aprendizes são entregues a um Acarya escolhido pelo juiz para ser supervisionado. O Acarya impõe quaisquer punições ou restrições adicionais que desejar.

Qualquer ofensa que representar uma afronta ao **Chodona** e resultar num sério prejuízo à Tradição (ou para um de seus membros) é punida com uma morte rápida nas mãos do juiz. Acusar um colega girador da Roda de um crime tão sério para armar sua morte **também** é punido com a morte. O juiz executa a parte condenada para que karma gerado por sua decisão não afete mais ninguém.

Marcação pode complementar qualquer punição se o juiz sentir que o acusado tentará escapar da justiça ou repetir a ofensa em outra encarnação. O Eutanatos

nunca sentenciar os seus ao Gilgul, já que isso transgredir os ensinamentos fundamentais da Tradição. Como a morte pode redimir alguém sem uma alma?

NA CASA DAS ALMAS

As Capelas Eutanatos são normalmente chamadas **Marabus**. Um Marabus Tanatóico consiste de pelo menos dois Chakras. Os Gurus escolhem um mago na posição de Acarya para se separar deles e liderar o conjunto todo.

Um Marabus realiza pelo menos um **Samashti** a cada mês lunar (a lua nova é preferida pelos seguidores de Kali e Hécate). Todo membro do Marabus tem permissão de falar. A maior parte dos Marabus modernos resolve suas questões com voto livre ou por consenso, mas exceções mais autoritárias existem. Tecnicamente, o costume permite aos Acaryas poder absoluto, mas poucos deles estão interessados nesse privilégio.

VARIANTES

Embora a estrutura permaneça a mesma de facção para facção, muitos Eutanatoi usam títulos diferentes dependendo de suas culturas e dos símbolos que eles usam para sentir a Grande Roda. Os títulos acima são padrões usados para reuniões intra-Tradição e para documentos internos.

A natureza informal e pedagógica da sociedade Tanatóica não agrada a todos os membros. A enorme liberdade dada aos mentores e o sistema rudimentar de justiça soa irônico, já que a Tradição possui políticas bem rígidas sobre a Boa Morte e a atitude para com os Adormecidos. Algumas facções preferem punições (como os costumes de banimento e a indenização dos Enforcadores) que saem do sistema. Outros simplesmente querem que a Tradição entre em conformidade com os padrões do século XXI.

Caso os Eutanatos queiram impor as leis do Conselho dos Nove, algumas reformas serão necessárias para garantir que elas sejam aplicadas de um modo consistente aos padrões de justiça aos seus próprios níveis. Apesar de tudo, como eles podem reivindicar privilégio se eles não podem provar que eles policiam suas próprias fileiras de modo justo?

DEVER E DÚVIDA TERTIEROSA

“Eu não vou entrar nessa.” As palavras saem da minha boca assim que atravesso a porta. Trégua já está sentando, se inclinando sobre os joelhos com impaciência.

“Você achou que isso era apenas um jogo, Evelyn?” ele diz, virando a cabeça para olhar para mim. “Talvez você precise da porra de um lembrete. Talvez o Diksha não tenha funcionado no seu caso.”

Ele se encosta para olhar pra nós. Janine está olhando para mim com a boca aberta, como se quisesse

fazer uma pergunta. Hetirck se endireita na cadeira com uma expressão neutra, quase reptiliana. Uma de suas mãos esfrega lentamente a folha larga de uma planta de vaso e depois volta a repousar no colo dela.

“O que você quer dizer, Chela Trégua?” ela pergunta. “Eu não falei com ninguém no Cálice Dourado sobre isso ainda e gostaria de saber sua opinião.”

Eu sabia. Ele entrou no negócio do Cálice pelas minhas costas.

“Opinião? Eu nunca fui tímido para compartilhar a minha,” diz ele. “Eu acho que a Tradição toda está se afastando do conhecimento verdadeiro do

Chakradharma. Eu sei que estivemos mimando esta mulher.” Ele aponta para Janine. “Não contando a verdade sincera para ela. Bem, aqui está ela.”

“Somos as únicas pessoas que vão acolher você, Janine — as únicas pessoas que *devem* acolher você. Se você é Chakravanti — se você é Eutanatos como nós, você tem que estar pronta para fazer qualquer coisa para evitar que as pessoas se afastem de seus deveres morais. Você tem que mentir, trapacear, roubar e matar se a ocasião exigir. Você acha que sua situação foi especial? Seu Jim é apenas mais um rosto pecador — e tinha um pouco de sujeira nele assim como em todos os outros. De olhos abertos ou bem fechados, acaba sempre do mesmo modo.

“Diga-me, Janine: você está pronta para fazer isso? Ou você vai ficar apenas nessa de enterrar bebês?”

Janine fita por um instante, depois murmura a palavra: “Não. Eu... não posso.”

“Você não pode?” Ele cospe isso com ar de zombaria. “O quê, você acha que nós realmente *perdoamos* você? Só porque você voltou dos mortos não significa que você não mereça morrer. Você foi trazida

de volta porque sua alma possui uma pequena centelha extra. Ela pode evoluir e se tornar algo maior, se você tomar o caminho certo. Se você deseja fazer o que for preciso para evitar que o mundo desabe — quer saber de uma coisa? Você não ainda não escolheu como você vai cuidar disso!”

“Não. Tem que haver outra maneira. Você — você me falou da ponte, que dá para consertar as coisas peça por peça antes de tudo desabar. Eu posso fazer isso. Eu posso ajudar as pessoas. Deixe-me ajudar as pessoas!” Ela olha pra mim e cerra os punhos. “Por favor, Evelyn! Me ajude a fazer isso!”

Inclino-me um pouco e olho em seus olhos, mas não sei o que dizer. Então Trégua atravessa.

“Então você tem que morrer, querida. O dever chama, se você não dá conta do recado, você vai ter que encontrar a Roda por causa de seus pecados.”

Rapidamente, Theora Hetirck se levanta, os joelhos levemente dobrados como se estivesse esperando um ataque.

“Eu serei a juíza dessa questão,” diz ela.

⊕ OS FIOS DO DESTINO ⊕: AS FACÇÕES



de práticas vitais que o mundo sempre perseguiu.

Embora essa linha comum os una, cada cultura trazida para a Tradição tem sua própria abordagem das artes de girar a Roda. Todos os magos da morte sentem que a semelhança entre essas práticas revela uma poderosa verdade subjacente sobre a Lokha

(Tellurian), mas sentem que precisam procurar a verdade através de conjuntos de práticas diversos. Na verdade, esta diversidade prova que a verdade da Roda é maior do que qualquer paradigma.

Há duas facções que normalmente não aceitam Shrivaki. A primeira é o Cálice Dourado. Deve-se conquistar um lugar no Cálice ou ser abençoado com talentos de assassino que a seita não pode ignorar. A outra é dos Albireo. Eles são os diplomatas de elite da Tradição, nenhum Guardião da Roda é convidado a entrar sem ter provado seu compromisso com os ideais dos Eutanatos. Essas duas seitas (e, dizem por aí, outras cuja própria existência é um segredo) são as Vrati (“juramentos,” ou “diretrizes”).

CHAKRAVANTI: GUARDIÕES DO ETERNO

A mais antiga das seitas Tanatóicas organizadas, os Chakravanti definem a identidade da Tradição. Estes Eutanatoi traçam suas raízes até as Guerras do Himalaia e a expulsão vitoriosa da Irmandade de Akasha do sul da Índia. Já antigos na época da Grande Convocação, os Chakravanti sempre mantiveram seus costumes enquanto encorajavam a Tradição a encontrar a trilha da Roda numa abrangência sempre crescente de culturas e métodos.

Isso dividiu a seita em duas direções. Os Natatapas e outros Chakravanti tradicionalistas se contentam em permitir que as novas crenças simplesmente confirmem a verdade do Ciclo. Eles atribuem um papel secundário à inovação na prática mágica. Enquanto isso, os Lhaksmistas rondam os limites da tecnologia de ponta e da metafísica. Eles argumentam que novas idéias não apenas confirmam a velha ortodoxia — elas colocam-na em questão. Esses magos radicais querem atualizar o paradigma Tanatóico para o século XXI.

Filosofia: Os Chakravanti se agarram ao núcleo da crença dos Eutanatos. Almas são eternas e reencarnam através das eras. Vidas humanas prosperam ou murcham de acordo com o karma que acumulam. Siddhi são os frutos do conhecimento iluminado e permitem que um mago competente entre em contato com sua superalma, substituindo seus atributos kármicos pelos de uma divindade ou propriedade universal.

Títulos: Os Chakravanti se conformam com o sistema de títulos usados pela Tradição com um todo porque esses títulos se originaram com a seita. Contudo, eles reconhecem inúmeras outras posições. Um **Muni** (“sábio”) serve como conselheiro e consultor espiritual para os Marabus Chakravanti. Um **Paramatar** (“juiz”) é um Acarya que é regularmente chamado para decidir questões de direito e cujas interpretações do **Chodona** possuem autoridade.

Seitas: Os Chakravanti possuem uma identidade comum em suas culturas de origem, mas eles não se administram como um corpo único, exceto quando a ocasião exige. A última vez que houve uma reunião especificamente Chakravanti foi durante e depois do Acerto de Contas, quando a seita Indiana se reuniu para planejar sua reação aos acontecimentos daquele momento.

Costumava haver mais seitas Chakravanti. Sob pressão dos Akáshicos, os Handura desintegraram, enquanto que os Dacoits se degeneraram em bandidos e assassinos mercenários. Nos últimos tempos, os Sapindya Sadananda (a Consangüinidade do Contentamento Eterno) foi expulsa como Naraki. Poucos membros seus sobreviveram aos expurgos subseqüentes. A maioria dos Eutanatoi considera como preocupação atual o extermínio das crias de Helekar.

Os **Natatapas** (“dançarinos sagrados”) formam a

única seita Tanatóica mais antiga que existe, remontando a Vedavati e a vitória de Subranamian sobre a Irmandade de Akasha em 354 a.C.. Nas cinzas da fortaleza Akáshica do Ayamandala, os proto-Tanatóicos aliados se uniram sob os dois Acaryas, formando a Consangüinidade do Contentamento Eterno e os Natatapas. Uma seita complementar a outra, assim como seus líderes se uniram para criar o Avatar de Ferro que venceu a guerra.

Seguindo essa doutrina, as duas seitas originalmente se dividiram por gênero. Os Natatapas eram a metade feminina da união divina. À medida que os Chakravanti cresceram, acabaram por abandonar esse esquema, mas os **Dakini** (guardiãs da Roda) ainda supervisionam a maioria dos ritos principais da seita.

Os Natatapas são a seita Tanatóica mais conservadora. Suas artes se concentram na fusão com os deuses e deusas Védicos, e na canalização desse poder para alterar o mundo. A maioria dos Dançarinos se especializa num grupo de divindades, embora uns poucos dediquem suas vidas a se unirem com uma única manifestação de divindade.

A seita também se prende a tradicional passagem pelo Ágama para realizar o Diksha. Isso é mais fácil para os Natatapas por causa do seu acesso aos Marabus mais poderosos da Tradição, mas ela ainda tira a vida de muitos aprendizes à medida que o turbilhão de almas agonizantes cobra seu preço. Isso levou a um declínio no número de Natatapas completamente iniciados. Os sobreviventes são magos temperados que preservam o conhecimento do Mundo Inferior.

Mesmo que se apegue às raízes antigas, a **Devasu** (“flecha divina”) é a mais nova seita em toda a Tradição. Com a queda da Consangüinidade do Contentamento Eterno, os Natatapas decidiram que precisavam de uma nova contraparte. Vários assassinos Natatapas se uniram com alguns magos da morte indianos independentes para formar a seita em 1997.

Como substitutos da Casa de Helekar, os Devasu têm realizado um trabalho admirável. A seita se formou na hora certa, seus talentos foram testados no limite durante o Acerto de Contas, quando os esquadrões Tecnocratas tentaram dominar o território Chakravanti ao redor do campo de batalha do rei-demônio. Embora os Chakravanti fossem simpatizantes ao desejo da União de monitorar a região, os Devasu evitaram que a operação virasse uma ocupação total: amaldiçoando e matando Tecnocratas que estavam perdidos perto demais das fortalezas Tanatóicas. Embora a confusão do período ajudasse a tornar isso um sucesso, ainda não dá para saber se a Tecnocracia irá retaliar ou não.

A magia Devasu concentra-se em Rudrá: arqueiro dos deuses Védicos, pai dos espíritos purificadores conhecidos como os Maruts e aspectos de Shiva. Eles

usam disciplina iogue e artes marciais para canalizar o poder do Rudrá na defesa das terras tradicionais dos Eutanatos e de seus Marabus. Diferente da antiga Consangüinidade, os Devasu não possuem permissão para evitar ameaças internas. Isso fica a cargo dos Albireo.

Os **Lhaxsmistas** formam a seita mais revolucionária dos Chakravanti, se não forem de todos os Eutanatos. Originalmente um subculto dos Natatapas, a seita expandiu sua devoção à Deusa da Fortuna para incorporar outras manifestações do acaso. Conforme a física quântica e matemática despontavam, as posições do grupo cresciam até o ponto em que sua seita pai os reconheceu como um grupo separado.

Como uma seita independente, os métodos Lhaxsmistas aumentaram em sofisticação e variedade. Computadores os ajudaram a obter um entendimento melhor do acaso, a Teia Digital permitiu que eles brincassem com a sorte sem perturbar o fluxo kármico do

mundo real. Na era moderna, a teoria da informação, a matemática do caos e dos jogos são vistas como sinais da Deusa em atividade.

Os Lhaxsmistas seguem um dharma incomum. Eles acreditam tanto em Lhaxsmi a ponto de uma jogada de dados ou de uma moeda conter uma decisão importante. Isso não é tão arbitrário quanto pode parecer. Por exemplo, o comando sobre Entropia significa que “a confiança na sorte” se manifesta como um desafio para o desejo iluminado do mago contra as sentenças do karma.

Se um Lhaxsmista não consegue virar uma moeda a seu favor então não era para ele tomar o caminho que desejava. Além disso, embora o acaso possa ditar um certo curso, a maioria dos Lhaxsmista está certa de que o resultado está aberto a interpretações. Sensibilidade à Roda não significa tomar o sonoro lugar de juiz.

Esta estranha devoção é a razão pela qual Lhaxsmistas modernos possuem uma reputação de patifes. Afinal, se a oportunidade de roubar, ganhar muito ou invadir um sistema de segurança existe, a Deusa quer assim! Esta é a origem do seu apelido moderno (e um tanto irônico): os “Arrombadores”.



MADZIMBABWE: A CORTE DE FANTASMAS



O folclore fala da chegada dos Madzimbabwe na Grande Convocação em busca do “Zeerda Rostam”. Aparentemente, o Sirdar Rustam visitara a África em sua última viagem — da qual nunca retornou. A história dos Eutanatos retratou os Madzimbabwe como uma jovem facção trazida à Tradição durante a Grande Convocação.

De fato, os Madzimbabwe existem há muitos séculos como um grupo organizado com crenças compartilhadas. Como os magos Tanatóicos em todo lugar, eles eram raramente apreciados por sua própria cultura.

História e lendas falam da história da Grande Zimbábue, a cidadela no coração do império sub-Saharano. As tradições Madzimbabwe os ligam ao lugar, que foi habitado por volta de 200 d.C.. Eles afirmam que a Grande Zimbábue foi um lugar de encontro comum para os Despertos da África do Sul, assim sendo, ele se beneficiava da sabedoria deles. O fogo e a rocha dura fortaleceram as pessoas, e eles espalharam suas artes através do comércio, de lutas e de discussões filosóficas. Estruturas menores, chamadas de *madzimbabwe* (“cortes”), ainda marcam a região como um testemunho às realizações dos antigos.

O nome da facção não é coincidência. Muitas das “cortes” abrigavam Nodos poderosos. Os Madzimbabwe modernos ainda veneram esses locais, que representam sua herança assim como uma fonte de poder místico. Os Madzimbabwe afirmam que, quando houve prosperidade nas cortes, alguns magos foram atrás de poder pessoal.

Esses *Ngoma* aconselhavam seus patrões Adormecidos a obterem mais poder do precisavam, contribuindo para a queda da Grande Zimbábue.

Quando os impérios Mwene Mutapa e Rowzi surgiram, os Madzimbabwe tomaram para si a preservação dos antigos costumes. Eles ouviram atentamente os fantasmas da Grande Zimbábue.

Quando os mortos não conseguissem encontrar a paz, as Cortes procurariam pelo motivo e o eliminariam, usando meios discretos como doenças e terras inférteis. Eles desempenharam tanto o papel de sacerdotes quanto o de bruxos que lidavam com a morte. Naturalmente, os Ngoma se opunham a eles, buscando corrupção onde os Madzimbabwe fortaleciam a lei natural.

Os dois grupos foram à Grande Convocação. Os Ngoma abandonaram a reunião em resposta às atitudes padronizadoras do Conselho, mas os Madzimbabwe viram uma oportunidade de reivindicar o lugar de honra que lhes havia sido negado por seus rivais. Eles aceitaram os princípios básicos do *Chodona* e se uniram aos Eutanatos.

Os Eutanatoi Madzimbabwe nunca foram muitos. A partir do século XVII, as Cortes foram divididas em resposta a invasão Européia. Embora a vitória contra os portugueses fosse encorajadora, ela afastou os magos mais tradicionais. O problema apenas aumentou quando as nações sub-Saharenas começaram a cair aos pés coloniais. Os magos que ficaram para trás foram amplamente absorvidos

no grupo da Tradição e começaram a perder seu estilo distinto. Por volta do século XIX, apenas a presença de Senex evitava que a Tradição declarasse os Madzimbabwe extintos.

O século XX presenciou a queda dos antigos regimes coloniais. Livres desse conflito, os Madzimbabwe retomaram um interesse renovado nos Eutanatos. Agora o número de Madzimbabwe cresce e os Eutanatoi africanos estão retornando às suas raízes.

Filosofia: Os Madzimbabwe são os benfeitores ocultos de seu povo. Ancestrais existem para serem reverenciados e a orientação dos mortos tem um papel importante nos assuntos dos vivos. Assim, fantasmas e espíritos devem ser conciliados e honrados. A magia toca os dois lados do Ciclo ao usar a sabedoria dos mortos para guiar o mundo dos vivos. Isso também anula a influência dos espíritos malignos, os quais oparadigma dos Madzimbabwe coloca como responsáveis por enfermidades físicas e má sorte.

A morte é uma ferramenta sagrada que nunca deve ser usada para intimidação. A feitiçaria Madzimbabwe é discreta. Praga e envenenamento são as ferramentas favoritas para se livrar daqueles que servem ao mal ou rejeitam os ensinamentos de seus ancestrais. As pessoas podem desprezar o bruxo que os trouxe infortúnio sem jamais perceber que ele é seu vizinho e benfeitor definitivo.

Títulos: Os Madzimbabwe utilizam seus próprios títulos quando falam uns com os outros ou discutem entre si longe do resto dos Eutanatos. Um **Sviriko** é um aprendiz que recém-comungou com seu Avatar (normalmente identificado com um ancestral espiritual ou de sangue, particularmente no caso dos Ta Kiti). Um **N'anga** é (além do nome de uma corrente continental dos Madzimbabwe) um mago totalmente iniciado capaz de venerar os mortos e guiar os vivos.

Seitas: Os Madzimbabwe consideram os N'anga como sendo sua seita ortodoxa. É a qual Senex pertence e não nem recebe um nome em separado a menos se for necessário para diferenciá-los dos Ta Kiti. O movimento revivalista da facção também usa certos títulos sectários para indicar os membros das Cortes que se apegam às práticas ancestrais. Já que muitos Madzimbabwe combinam suas Artes com métodos Tanatóticos comuns, isso muitas vezes é visto como uma desarmonia desnecessária. Afinal, os Madzimbabwe “não-tradicionais” estiveram protegendo sua fortaleza enquanto seus irmãos estavam por aí.

Os **N'anga** são xamãs e os herdeiros diretos das riquezas culturais da Grande Zimbábue. Madzimbabwe N'anga são normalmente devotados a um ou mais dos seus ancestrais. Eles observam atentamente a influência dos espíritos maus, aos quais os espíritos **mudzimu** que eles honram são sensíveis. Esses espíritos podem ser aparições, Umbróides, ou até projeções do Avatar do mago. N'anga evitam fazer classificações precisas e acreditam que todos eles extraem sabedoria da mesma fonte.

Essa falta de diferenciação não é uma política adotada por ignorância. Os N'anga estão perfeitamente cientes de que há uma diferença entre cada tipo de entidade. Eles preferem uma visão mais ampla, olhando para as forças sobrenaturais que os espíritos representam como partes do movimento do Ciclo maior. Isso na verdade proporciona algumas vantagens, já que esses Madzimbabwe analisarão as necessidades de seus próprios Avatares, levando-as tão à sério quanto o testemunho de um fantasma ou de um espírito da natureza.

Ta Kiti são Tanatóticos praticantes de Vodú e Santeria que traçam suas origens até os Shona e, desse modo, aos Madzimbabwe originais. Esta seita declinou nos últimos tempos, conforme seus membros entravam nos Oradores dos Sonhos e no Culto do Êxtase ou simplesmente buscavam a magia sozinhos em suas culturas natais. Os Ta Kiti invocam Iwa ou Orixás: espíritos ancestrais espiritualmente avançados (alguns dizem que são Ascendidos) que conseguem ver o percurso total do Ciclo. Esses espíritos fornecem os poderes de profecia e habilidades sobrenaturais aos seus devotos. Outros Eutanatoi acreditam que se fundem com um ser divino, mas os Ta Kiti acreditam que isso funciona de modo contrário.

Ta Kiti modernos costumam se dividir entre as vantagens que a associação em uma Tradição tem a oferecer e a pureza de suas próprias crenças. Os Eutanatos adotam uma visão abstrata dos deuses e ancestrais que não está totalmente compatível com as visões dos Ta Kiti. Com o tempo, eles se distanciaram de seus primos N'anga.

Apesar disso, as práticas Ta Kiti possuem uma grande influência nos Eutanatos. Muitos magos da morte usam métodos Vodú e Santeria. O que quer que aconteça com a seita, suas Artes continuarão sendo parte importante do repertório mágico da Tradição.

HIEROCTONOI: SACERDOTES DO DESTINO

Os Eutanatos usam os costumes Védicos para se definirem, apesar das Artes Gregas sempre influenciarem a Tradição. Ainda assim, esses não são necessariamente os métodos preferidos pelos outros pagãos greco-romanos. Os Hieroctonoi ("sacerdotes da terra") não fazem oferendas tradicionais ou adorações convencionais, eles preferem se sacrificar cumprindo seus deveres.

Os cultos ctônicos traçam suas origens até a época de Homero. Além dos doze deuses Olímpicos, sempre houve outros, deusas e deuses mais sombrios, trabalhando nas questões de regulação da vida e da morte enquanto seus primos usavam a Terra como parque de diversões e zona de batalha. Depois da queda de Tróia, os sábios falavam sobre o **Ixos**, um culto de espíões-feiticeiros que realizou a profecia de Cassandra. Dizia-se que eles enfeitiçavam os Myrmidons (cruéis guerreiros da Tessália) para passarem despercebidos pelos portões de Hion, inspirando o mito popular do "Cavalo de Tróia". Ixoi também eram motivo de boatos que diziam que eles eram a causa verdadeira da morte de Agamenom e das tribulações de Odisseu, tornando-os mais do que apenas servos Aqueus. Eles eram mercenários ou seguidores imparciais da Necessidade?

Deuses ctônicos como as Fortunas eram normalmente adorados longe das cidades, em cavernas ou santuários naturais onde a presença do Mundo Inferior e o fluxo inexprimível da natureza podia ser sentido. Por volta da época em que Alexandre levou seu exército para Índia, os cultos tinham rituais comuns estabelecidos. Embora sob suspeita, às vezes, os primeiros Hieroctonoi foram empregados como curandeiros e necromantes pelos generais de Alexandre. Na Índia, eles encontraram pela primeira vez os Chakravanti: sábios da morte inimigos com habilidades semelhantes às deles. Isso deu início a trocas entre os dois grupos. Durante a queda de Roma, cada um estava mais ou menos familiarizado com o outro.

O declínio do Império Romano impediu contatos posteriores até o Primeiro Samashti. Naquela época, o Cristianismo e o Islamismo repeliram os cultos Hieroctônicos ao submundo, mas a antiga popularidade dos cultos de mistério ctônicos os preparou para os tempos difíceis que viriam. Desses, os Pomegranate Deme se tiveram proeminência e se tornaram o termo geral para os Euthanatoi ctônicos.

Na Grande Convocação, os Pomegranate Deme ficaram realmente muito felizes em renovar os laços com seus irmãos indianos. Sendo europeus, eles deram à nova Tradição uma posição mais forte no Conselho. Em troca, suas raízes foram honradas quando os magos da morte reunidos concordaram com o nome de sua Tradição e seu símbolo heráldico do Ômega. Sua ordem protetora sai a campo na Guerra da Ascensão. Esses Cavaleiros de

Radamantis aprenderam a cooperar com outras Tradições e deram uma imagem honrosa aos sigilosos giradores da Roda.

Filosofia: O Destino distribui seu quinhão apropriado a cada ser, mas os tolos e orgulhos extrapolam seus limites ao violarem as leis e a ordem natural. Destruição maligna, dissecação cadavérica e traição das leis de hospitalidade são exemplos de hubris e são punidos com infortúnio ou morte.

A magia é obtida do poder dos deuses ctônicos que governam a **moria** (destino) e **thanatoio** (a porção de morte que existe para todos). Ao viver uma vida de **arete** (excelência de acordo com a posição de cada um) e **eleos** (sabedoria e piedade misericordiosa) o mago recebe o direito de empregar atributos divinos, manifestar o poder das Fúrias e colocar-se como representante do Destino e da Morte.

Títulos: Os Euthanatoi Hieroctônicos trocam livremente entre títulos internos e aqueles que são padrões para as Tradições como um todo. Sendo peças-chaves na formação dos Eutanatos, acham que qualquer convenção serve a eles.

Um mago da morte de qualquer posição é chamado de **Mantis**.



As **Erínias** (“Fúrias”) são magos que distribuem a Boa Morte. Um Mestre é um **Anax Mantis** (“governante dos sábios”) e os maiores dos magos são **Tarchuoi** (“divinos”). O chefe Pomegranate Deme é conhecido como **Triops**, sua contraparte nos Cavaleiros de Radamantis é o **Basileus**. As duas posições permanecem vagas, aguardando por um mago sábio ou heróico o

bastante para ganhar o respeito de uma seita inteira.

Seitas: Os Hieroctonoi não são um grupo organizado, mas uma classificação baseada em afinidades culturais. Apesar de suas origens comuns, os Pomegranate Deme e os Cavaleiros de Radamantis são grupos independentes e abordam a Tradição como facções separadas.

⊕ CÍRCULO ⊕ ÓRFICO ⊕

Era de se esperar que um culto da morte Grego — os Pomegranate Deme — teria ouvido falar de outras organizações semelhantes. O Círculo Órfico, um remanescente oculto de uma antiga organização de sacerdotes e místicos, certamente se encaixa nessa lista. O Círculo Órfico se formou em resposta às manipulações de antigos sacerdotes vampiros combinando seus conhecimentos necromânticos com profecias e um secto de feiticeiros mortais voluntariosos. Ligados por juramentos poderosos, os membros do Círculo mantinham uma existência encoberta na qual eles exerciam influências sutis em todas as terras dos mortos e cuidadosamente evitavam envolvimento com outras entidades sobrenaturais. Supondo que o Círculo Órfico também estivesse inclinado a se intrometer em assuntos fantasmagóricos e infernais, era natural esperar que os Eutanatos gregos interferissem e “corrigissem” esse grupo de magos maliciosos. Contudo, apesar da vigilância dos Pomegranate Deme, eles passaram a maior parte de sua existência sem saber das façanhas do Círculo.

Com sua visão profética e um conjunto de aliados sobrenaturais, o Círculo Órfico conseguiu despistar os Eutanatos com eficácia. Logo no início da formação da Tradição, alguns membros até caíram nas bajulações do Círculo e usaram suas influências para ocultar suas existências. Mais tarde, o Círculo acabou descobrindo penosamente que a magia Eutanatóica era capaz de quebrar seus juramentos de silêncio e passaram a usar uma tática diferente: manter os Eutanatos ocupados com **outros** problemas.

Sempre que o Pomegranate Deme chegava perto de investigar as questões Órficas, um agente Tecnocrata — alertado convenientemente por uns “simpatizantes e amigos” que, por sua vez, eram amigos de parceiros de manipuladores distantes nos Órficos — aparecia. No que concerne ao Pomegranate Deme, toda vez que eles iniciavam uma investigação de magos da morte misteriosos ligados a antigos rituais gregos, eles descobriam sobre o caso ao mesmo tempo em que a União. Como sempre, a União não deixava para trás muitos sinais de evidências. No momento em que a União aparecia, os Órficos já haviam abandonado suas fortalezas e os Eutanatos não ficavam nem com as migalhas para pesquisar. Resultado final: a União, já

que não entende a base da conspiração mística, registra isso como restos de algum grupo desviado. Os Eutanatos, que poderiam ser capazes de encaixar as peças, nunca conseguem as evidências que precisam para fazer isso.

Quando a conspiração do Círculo Órfico explodiu (literalmente), eles não tinham mais influência para obter o tipo de fuga mencionada acima. Ao invés disso, acabaram dando aos Eutanatos um problema interno maior. Já que o Mundo Inferior contém cópias de todos os registros importantes destruídos, era óbvio que os membros do Círculo topassem com alguns escritos ocultos antigos. Os escritos apontavam para conspirações ocultas que mais tarde tiveram impacto sobre os Eutanatos e as Tradições aliadas.

Embora o Círculo nem conhecesse nem se importasse com as Tradições como um todo, os Eutanatos precisavam ser evitados se o Círculo quisesse ter alguma chance de reconstrução — então alguns documentos foram cuidadosamente liberados. Os Eutanatos descobriram uma biblioteca de outros que ainda existiam e, de repente, uma Casa da Ordem de Hermes inteira se tornou um problema para os Eutanatos. No conflito resultante, o Círculo conseguiu manter os Eutanatos firmemente ocupados em seus problemas com o resto das Tradições e com o policiamento **interno**, ao invés de caçar magos de fora cujas práticas fossem corruptas.

Hoje a guerra está entre as Tradições — mas o resultado pode não ser aquilo que se espera. Janissários sobreviventes notaram que todas as informações sobre a conexão Janissários-Ksirafai estão, no mínimo, datadas. Agentes tanatóicos perceberam que alguns novos recrutas Janissários não possuem nada de Tecnocrata em seu treinamento mágico e suas crenças modernas. Conclusão, os Janissários sobrevivem apesar de tudo, enquanto que os Eutanatos podem se tornar **de facto** seguranças internos das Tradições. Se isso acontecer, os remanescentes do Círculo podem estar em maus lençóis, já que os dois grupos começaram a se perguntar aonde começou o conflito e a colocar suas capacidades investigativas significativas para funcionar.

Para saber mais sobre o Círculo Órfico atual, veja **Hunter: First Contact**.

Contudo, são fortes aliados e estendem sua amizade aos outros giradores da Roda que compartilham suas origens. De tempos em tempos, Eutanatoi saídos das duas seitas aprendem práticas greco-romanas, tanto como praticantes solitários ou membros de cultos marginais. Esses Hieroctonoi são normalmente respeitados como “primos” das duas seitas.

Os Pomegranate Deme são uma amálgama de cultos místicos pré-cristãos centrados na adoração da Divindade Tríplice de Perséfone, Cora e Deméter. A seita moderna reconhece essas deusas como uma metáfora para o triplo ciclo maior da criação. O aspecto mágico do Ciclo é personificado como Hécate, Deusa da magia e da morte, embora a estrutura fundamental da realidade seja governada pelas Moiras (Destinos). Em todos os casos, a Donzela representa o potencial primordial da Criação, a Mãe dá a luz a sua forma, e a Velha preside seu fim necessário.

Alguns Pomegranate Deme dominaram as artes da vida eterna. Eles ocultam os números, mas os boatos dizem que pertencem a uma organização secreta conhecida como os **Cabiri**. Ao ligar seu avatar a uma sombra virtuosa, o mago usa as duas metades do Ciclo para regenerar e reabitar seu antigo corpo. Ele perde a habilidade de usar Esferas mágicas, mas aprende artes lineares potentes para compensar. Informações de jogo sobre essas “múmias” Tanatóicas podem ser encontradas em **Múmia: A Ressurreição**.

Os **Cavaleiros de Radamantis** se originaram como “juizes dos mortos” simbólicos nos rituais místicos dos

Pomegranate Deme, mas cresceram por si durante a Idade Média onde sua seita mãe precisou de uma ordem guardiã para protegê-la das autoridades da Igreja. Em 1144, eles criaram uma ordem cavaleiresca chamada de Cavaleiros de Nyssa. Supostamente dedicada a localizar e proteger os locais sagrados da Ásia Menor, a ordem servia como cobertura e proteção para os cultos ctônicos da Grécia e da Pérsia.

Depois da Grande Convocação, os Cavaleiros empregaram seu novo título (mentiras seriam desnecessárias entre seus camaradas igualmente perseguidos) e foram encarregados de lutar na Guerra da Ascensão ao lado das outras Tradições. Eles provaram-se quase tão habilidosos quando a Irmandade de Akasha nas artes da guerra e eram mais fáceis de serem encontrados no Ocidente, então seus serviços estavam em alta. Até hoje, o Conselho paga Cavaleiros em Sôrvo (normalmente uma peça por nível por semana) para lutarem fora de suas próprias cabalas.

A magia dos Cavaleiros se concentra em votos de lealdade ao seu patrono. Eles prometem exercer sua sabedoria no julgamento de quem deve morrer ou viver. Isso combina os sacramentos cavaleirescos com as adorações aos deuses ctônicos (normalmente disfarçados de santos ou imagens específicas como a Madonna). Incursões em outras Tradições os abriram a outras influências, por isso eles costumam ter a mente mais aberta com relação a técnicas mágicas. Viajantes e cosmopolitas, eles usam as Artes giradoras da Roda que melhor os servirem.

AIDED: BARDOS DAS LENDAS DA MORTE

Apesar de estarem no extremo da migração hindo-européia, os Aided (“bardos da morte”) possuem fortes semelhanças com seus primos Chakravanti. A história desordenada da Europa Celta os deixou com poucas noções de suas origens, mas os remanescentes da antiga escrita Ogham lembram os druidas responsáveis pelo ritual de sacrifício dos reis. Supunha-se que isso garantisse a progressão do ciclo natural ao “matar” o inverno, permitindo que os meses de crescimento aparecessem. Deveres parecidos envolviam a declaração de Geasas. Embora a maioria desses tabus assegurasse o bem estar das pessoas, Geasas restritivas ligando à fatalidade reis e heróis orgulhosos também eram distribuídas. Essas humilhariam ou destruiriam aqueles que tentassem trapacear a Roda em suas obrigações.

Na época da ascensão de Roma, os Chakravanti tinham noção da existência de suas contrapartes Celtas. O Sirdar Rustam seguiu os boatos e descobriu Aided nas Ilhas Britânicas. Lá, os Bardos da Morte ainda podiam praticar abertamente, mas sentiram a mão da Igreja e da Razão apertando. Em resposta a isso, enviaram uma delegação cuidadosa ao Primeiro Samashti. Seus líderes se esconderam no meio da delegação e deixaram seus

aprendizes falarem por eles.

Na Grande Convocação, os Aided ganharam uma fama de contestadores que permanece até hoje. A astúcia do Espinho de Pwyll dos Aided acabou com espiões Templários e Nefandi, mas também deixou perfeitamente claro que a facção não morria de amores tanto pelos Cristãos quanto por seus colegas pagãos. Os Verbena tentaram recrutá-los apenas para ouvirem que suas Artes estavam fundamentadas numa mentira. “Se os deuses se revelam na vida,” disse o Espinho, “não lhe ocorre que seja estranho que eles gostem de tirá-la com tanta frequência?” Ao invés de celebrar o poder de deuses e heróis, os Aided preferiam meditar sobre suas tragédias.

Aided modernos continuam sendo sinceros quando falam de teologia pagã, morte e a natureza da alma. A facção é mais forte na Irlanda e na diáspora Celta Norte Americana, mas possui pouco interesse em promover uma restauração Celta. Parte do motivo se originou na Ordem da Viúva Negra.

Há duas centenas de anos atrás, os Aided permitiram um movimento popular chamado de Ordem da Viúva Negra para promover seus ensinamentos entre

as boas famílias inglesas.

Infelizmente, a Ordem foi tentada pela riqueza (a maioria deles eram Irlandeses pobres) e pela decadência de suas novas vizinhanças. Eles abandonaram a doutrina Aided por um etos egoísta criado por eles. O infernalismo desenfreado que veio a infestar seus postos os transformou em alimento para o Aided Grou da Morte. A experiência não foi repetida. Misturada com a rejeição dos Aided aos valores pagãos convencionais, isso tornou o recrutamento e aprendizado Aided um processo cuidadoso e sigiloso.

Filosofia: Os Aided acreditam que todo ser está ligado pela Geasa que direciona todos os indivíduos ao destino verdadeiro. Grandes recompensas são balanceadas por Geasas severas, então um mago do destino deve ser humilde e passivo fora de sua trilha escolhida. Tolos que rompem suas Geasas amaldiçoam a si próprios e passam para uma nova encarnação.

Ocasionalmente, os deuses encarregarão um homem ou mulher perspicaz para administrar seus interesses na terra. Neste caso, o deus assume o destino do mago e ele pode agir livremente — mas abandonar a trilha de um deus é até pior do que se desviar da sua.

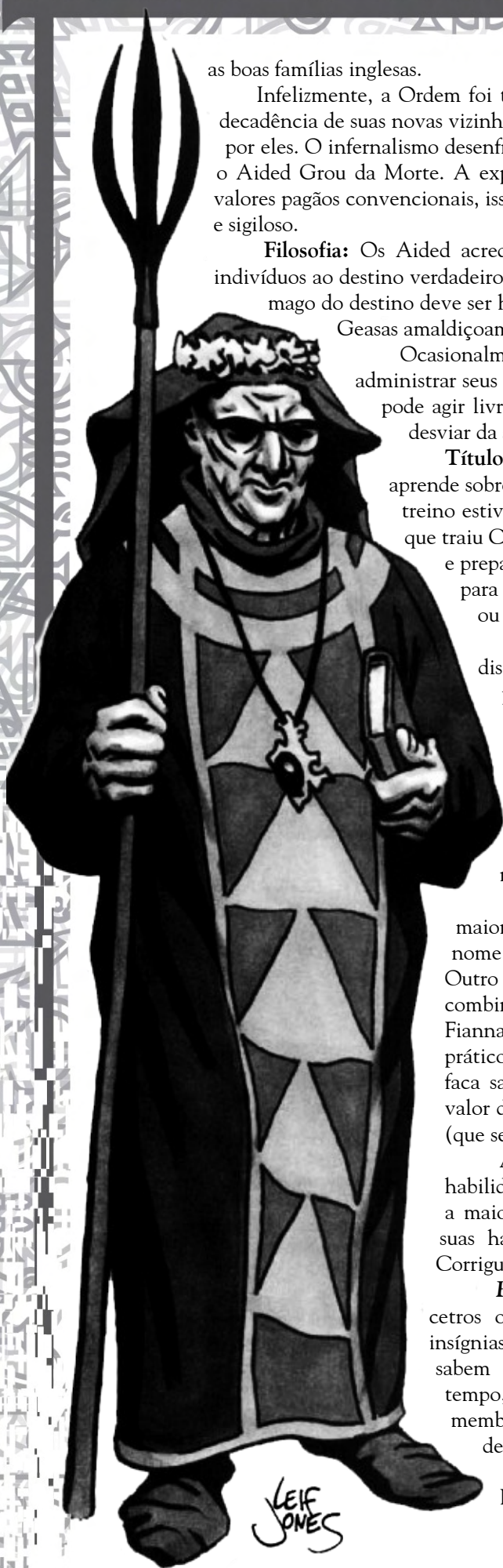
Títulos: Um **Vate** é um Aided de posição Aprendiz ou Iniciado que aprende sobre sua própria Geasa e suas habilidades mágicas essenciais. Quando seu treino estiver terminado ele se une aos **Tuatha de Medb**. Como filhos da velha que traiu Cu Chulainn, eles são libertados do apego aos valores de virtudes pagãs e preparados sobre suas tarefas. Os Aided usam os títulos Tanatóticos padrões para conseguir distinguir os de fora, mas ignoram amplamente distinções ou posições entre eles.

Seitas: Os Aided possuem uma forte identidade de grupo, mas distinguem profissões diferentes. Aided individuais podem passar de uma prática à outra, dedicar tempo igual a ambas ou simplesmente seguir um aspecto mais obscuro da herança mágica da facção. A maioria dos Aided possui uma visão muito prática das suas Artes. Por esse motivo, eles são conhecidos por sua habilidade em distribuir a Boa Morte com um mínimo de ornamento e distração. Outros trabalhos exibem a mesma praticidade obstinada. Os Bardos da Morte guardam as questões espirituais para si e usam a magia para obter resultados, não para exibir sua “iluminação”.

Corriguinech (“grous da morte”) são os assassinos dos Aided. A maioria segue a Morrigan: a Deusa Tríplice Celta da guerra e da morte. Seu nome vem de um feitiço usado pelo deus Lugh para obter força marcial do Outro Mundo. Essa “magia grou” é a característica típica da seita, combinando maldições poéticas, combate corpo a corpo e a “Bolsa dos Fianna”. Esta última está cheia de ferramentas que, além de seu propósito prático, representam os tesouros dos deuses. Tradicionalmente inclui uma faca sagrada para Manannan, deus do mar, alguns ossos representando o valor da morte do pai de Lugh e um gancho de ferro consagrado a Goibniu (que se abre como um arpéu ou uma arma num toque).

Além desses focos, os Grous da Morte usam fúria para aprimorar suas habilidades físicas e canalizar a Deusa Tríplice. Quando tem a oportunidade, a maioria coloca Geasas místicas adicionais em si mesmos. Isso aprimora suas habilidades, mas eventualmente resulta em tragédia, colocando os Corriguinech mais dedicados entre os de vida mais curta.

Filidh são videntes e feiticeiros práticos. Quando podem, carregam cetros ou fusos (cajados com uma ponta dividida) de teixo como focos e insígnias do cargo. Muitos Adormecidos que foram criados numa cultura celta sabem que podem confiar num mago que porta um desses. Previsão do tempo, localização e manejo animal são as artes comunitárias que os membros rurais preferem. Na cidade, magias para ganhar dinheiro e feitiços de proteção atendem necessidades semelhantes. Os Filidh cuidam de comunidades pequenas e costumam se ofender com interferências. Dianchecht é um patrono popular, embora Donn receba valor quando



um grupo morre. Nesse caso, o Filidh toma conta do túmulo para evitar que o falecido retorne — um fenômeno que se tornou muito comum nos dias de hoje.

(Nota do Tradutor: Aided foi sem intenção

traduzido como Auxiliadores no livro básico de Mago: A Ascensão, no entanto, é uma palavra celta relacionada a bardos e contadores de histórias sobre morte ou tragédias).

VRATI: JURADOS À RODA

Se as outras facções são como raízes e ramificações dos Eutanatos, os Vрати (“diretrizes”, em sânscrito) são suas flores. Espera-se que cada seita sua represente o ideal Tanatístico em sua forma mais pura. Os magos da morte formam uma Tradição mais democrática do que a maioria, mas reconhecem que o Chakraddharma é um dever difícil. Em situações sensíveis ou sérias, esse dever só deve ser confiado a uns poucos.

Cada Vrata possui um propósito único e seleciona Euthanatoi que o cumprirão da melhor maneira. Na maioria dos casos, isso significa que Euthanatoi nunca passam por iniciações ou aprendizado numa Vrata. Ao invés disso, eles conquistam seu lugar por se destacarem em outra seita. A única exceção é no Cálice Dourado, que ocasionalmente aceitará um Shrivaka *realmente* excepcional e o treinará de forma intensa nas artes do assassinato. Esses “assassinos natos” raramente falham à Tradição, contudo os Euthanatoi mais jovens questionam a prática por promover a Jhor e atrapalhar o desenvolvimento espiritual.

Os Vрати estão banidos de uma atividade: fornecer líderes para a Tradição. Embora o Eutanatos seja bem descentralizado, facções individuais e Gurus com prestígio se esforçam em prol de um consenso sob os termos do *Chodona*. É esperado que os Vрати se eximam desse processo e apenas obedeçam ao consenso popular e o conselho de notáveis giradores da Roda fora das seitas elites.

Pelo menos, é assim que *se espera* que seja. Os Albireo e o Cálice Dourado agiram contra a Casa Janissários sem consultar nenhum dos

Acaryas. Isto é controverso entre Eutanatoi e magos do Conselho. Alguns Eutanatoi temem perder a autonomia para uma junta de Albireo, enquanto outros aplaudem a resposta rápida a uma ameaça às Tradições — e que, argumentam alguns, deveria ter acontecido quando a Casa de Helekar virou Naraki.

Seitas: Os Vрати são separados uns dos outros, mas compartilham informações uns com os outros mais rapidamente que com outras facções. Confiam naqueles que passam pela prova de aceitação. Ainda assim, a maioria dos Eutanatoi Vрати mantém relações íntimas com suas antigas facções. Isso encoraja as outras facções a confiarem neles e evita que enferrujem as habilidades mágicas que eles aprenderam como Shrivaki.

O *Cálice Dourado* é formado por assassinos que traça suas origens a Bizâncio até Tróia, afirmando parentesco com o lendário Ixos da Era Homérica.

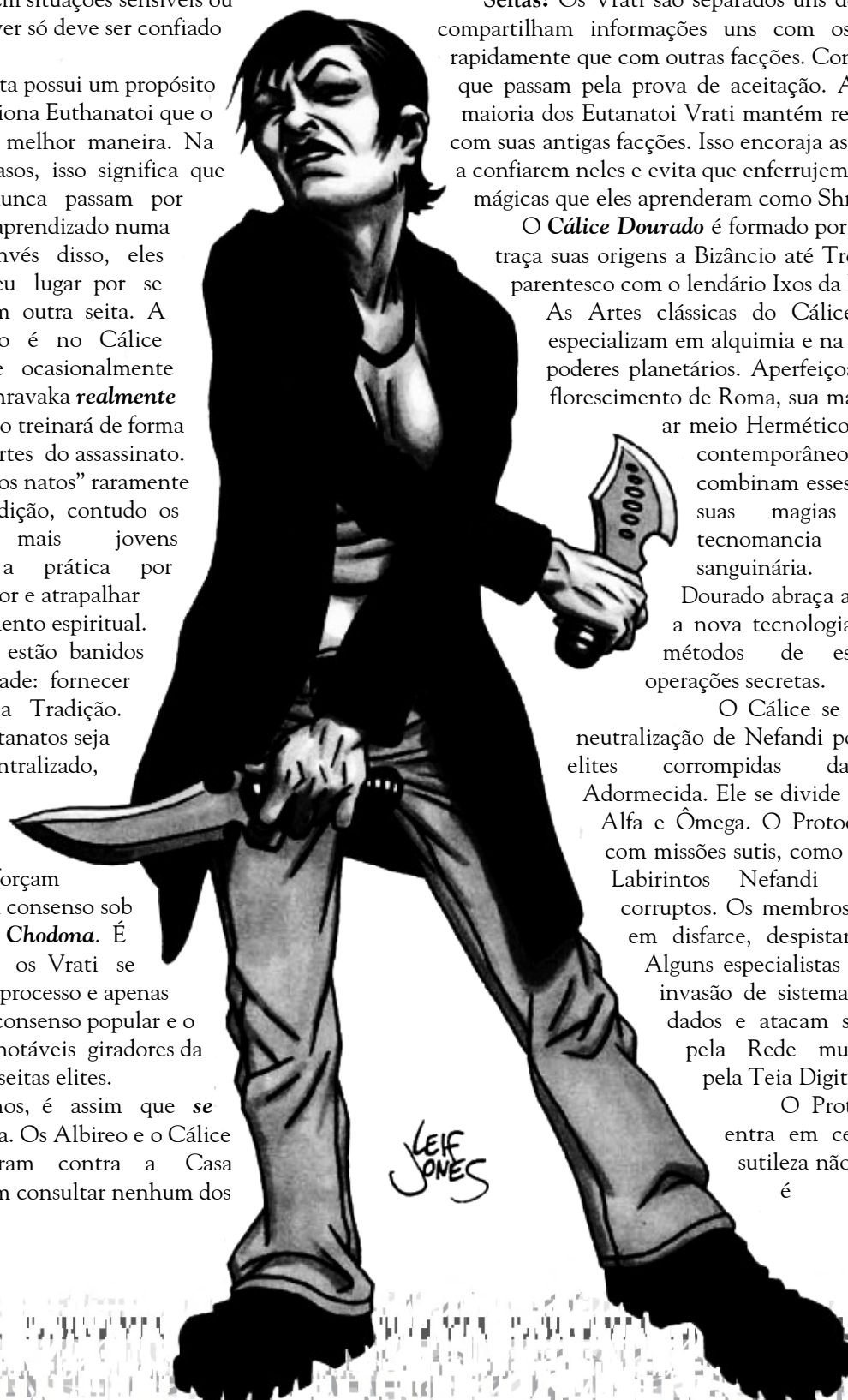
As Artes clássicas do Cálice Dourado se especializam em alquimia e na invocação dos poderes planetários. Aperfeiçoada no último florescimento de Roma, sua magia possui um

ar meio Hermético. Os membros contemporâneos do Cálice combinam esses métodos com suas magias nativas e tecnomancia de ponta sanguínea. O Cálice Dourado abraça agressivamente a nova tecnologia e os últimos métodos de espionagem e operações secretas.

O Cálice se especializa na neutralização de Nefandi poderosos e nas elites corrompidas da sociedade Adormecida. Ele se divide em Protocolos Alfa e Ômega. O Protocolo Alfa lida com missões sutis, como infiltração em Labirintos Nefandi ou governos corruptos. Os membros são treinados em disfarce, despistar e venefício.

Alguns especialistas também usam invasão de sistemas para coletar dados e atacam sistemas tanto pela Rede mundana quanto pela Teia Digital.

O Protocolo Ômega entra em cena quando a sutileza não é desejada ou é desnecessária.



Habilidades de tiro à distância, demolições e sobrevivência aprimoradas magicamente servem bem aos soldados Tanatóicos. Libertação de reféns é sua especialidade, os seqüestradores são executados e o refém é rapidamente levado para um lugar seguro. Infelizmente, o Protocolo Ômega está com dificuldades por causa de uma crônica falta de fundos. Embora possam possuir as habilidades necessárias para usar todas as ferramentas de operações especiais, eles normalmente têm acesso a um mínimo de equipamento.

Os dois Protocolos são comandados por “Iago”. Esta figura assexuada, com máscara de bronze existe em toda a história da seita e nunca foi substituída, levando a maioria dos membros a acreditar que ele, ela, ou isto seja na verdade uma sucessão de Eutanatoi anônimos.

Os **Chakramuni** (Sábios da Roda) registram a

passagem dos avatares através de suas encarnações como magos. Eles são mais versados em encarnações Tanatóicas, mas tentam manter cronologias de almas de tantos magos quanto possíveis.

Muitos Eutanatoi estudam a passagem do Atma como passatempo, mesmo se incluir apenas o estudo de suas próprias vidas passadas. Os Chakramuni fazem disto sua atividade principal. Eles acham que o estudo dos avatares levará a novas descobertas sobre a natureza do karma e da Lokha. Numa questão mais prática, os Chakramuni também descobrem perigos antigos e aperfeiçoam o entendimento da Tradição de sua própria história. Há boatos de que os Sábios marcam alguns magos para serem eliminados baseados no conhecimento proibido que pode estar escondido em suas almas sagradas, mas poucos acreditam em tais boatos.

REQUISITOS DE ADMISSÃO

Exceto pelo Cálice Dourado, os personagens não podem pertencer a um Vrata a menos que tenham se destacado em outra seita e passem por rígido conjunto de requisitos de entrada. Personagens sem as perícias exigidas, mas que se sobressaem em outras disciplinas (seja mundana ou mágica), ocasionalmente são chamados para fornecerem treinamento e apoio para um Vrata Chakra. Isso pode até incluir participação ativa num projeto da Vrata, mas o arranjo ainda é temporário. Algumas vezes essas operações podem ajudar um personagem a entrar, mas eles podem também revelar as fraquezas do personagem. Tanto posturas boas quanto ruins são levadas em consideração.

Cálice Dourado: Os assassinos de elite dos Eutanatos realizam testes de aptidão uma a cada ano. Os candidatos se reúnem num grande estado europeu (a localização muda todo ano) e estão sujeitos ao que um candidato (fracassado) chamou de “uma combinação de treinamento dos fuzileiros navais com a intriga do palácio Borgia”. Testes físicos exigentes são complementados com ataques surpresa, enigmas alquímicos e ambientes simulados de enganação e traição. O teste dura 24 horas por dia durante duas semanas.

Em termos de jogo, as Características exigidas são: nível 4, ou mais, em quaisquer das cinco Habilidades a seguir: Esquiva, Lábia, Furtividade, Armas Brancas, Armas de Fogo, Tecnologia, Enigmas e Ocultismo; mais duas Esferas em nível 3. Por último, o prospecto deve possuir pelo menos um Atributo excepcional (políglotas e hackers da elite estão em alta demanda) ou uma aptidão mística rara (como a **Qualidade Proteção Contra a Tempestade**). Esses Atributos não garantem o sucesso, a quinzena de testes inclui ética e esforço puro assim como técnica. No fim, o

personagem deve aguardar por um convite que pode vir em um dia ou vários anos depois — ou não vir nunca.

O Cálice Dourado eventualmente treinará um novato excepcional. Isso fica a critério da aprovação do Narrador, mas esses personagens normalmente terão pelo menos dois Atributos excepcionais e um Avatar poderoso.

Chakramuni: Os Estudiosos da Roda valorizam tanto habilidades acadêmicas quanto mágicas. Os candidatos se aproximam de um membro de posição Acarya para o teste. Isso inclui exames orais e escritos assim como um exercício: rastrear um Atma da escolha do professor por 18 encarnações. Isso pode levar os prospectos numa viagem aventureira pelo mundo ou por Reinos em busca de pistas. Além do estudo do Avatar, as Características exigidas são claras: Acadêmicos (História) 4, Enigmas 4, Lingüística 3 (deve incluir Sânscrito e Grego Antigo), Ocultismo 4, além dos terceiros níveis de Espírito e Mente e o segundo de Tempo.

Albireo: Futuros Cisnes devem gastar pelo menos um ano fazendo trabalho probatório. Eles podem dizer que representam os Albireo, mas não podem usar o cisne de prata ou finalizar quaisquer acordos feitos com outra Tradição em nome dos Eutanatos. Se o candidato faz mais do que seus deveres exigem e pode ser confiado nos segredos Tanatóicos, ele é aconselhado a aprender certas habilidades representando as seguintes Características: Liderança 3, Direito (Tradições) 4 e o primeiro nível da Esfera Mente (para evitar invasão mental). Um prospecto bem sucedido compreende o verdadeiro propósito dos Albireo e pode usar o broche de prata. Juramentos de laços místicos normalmente são impostos ao novo Cisne, mas isso fica a critério do supervisor do candidato.

Os Chakramuni possuem um relacionamento peculiar com a Irmandade de Akasha e seus próprios estudiosos do Avatar, os Karmachakra (ver **Livro de Tradição: Irmandade de Akasha**). Apesar de um projeto para rastrear e eliminar avatares de “Tecnocratas recorrentes” tenha fracassado, projetos conjuntos de pesquisa sobre as Guerras do Himalaia e a Idade Mítica asiática estão em andamento.

Outras preocupações incluem os efeitos do Acerto de Contas na reencarnação e no destino final de Avatares que passaram pelo Gilgul. Se os estilhaços-espirituais permanecem depois das almas serem dilaceradas, o que acontece aos magos que passam pelo mesmo processo sob ordem do Conselho?

Os **Albireo** são chamados assim por causa de uma estrela na constelação Cygnus, para honrar Cygnus Moro da Primeira Cabala. Seus esforços diplomáticos e sua coragem diante da Grande Traição de Heylel Teomim solidificaram a posição dos Eutanatoi no novo Conselho dos Nove. Em funções oficiais, eles podem ser identificados pelos broches de cisne prata que usam. Cada um é encantado com um laço simpático com seu dono e com feitiços que evitam que sejam falsificados.

Os Cisnes representam os interesses Eutanatos no Conselho, liderando missões diplomáticas às Capelas e

defendendo as perspectivas Tanatóicas. É uma tarefa difícil, o girador da Roda etos possui poucos amigos fora da Tradição. Muitos são Enviados (veja **The Bitter Road**, na seção **Qualidades**). O juramento Albireo de apoio ao laço entre as Nove Tradições é bem conhecido.

Os Albireo fazem um outro juramento secreto também: eliminar ameaças internas ao Conselho. Isso costumava ser um segredo inconfessável, os Eutanatos estavam dispostos a deixar a Consanguinidade do Contento Eterno continuar impune por anos para manter o segredo. Conflitos recentes com a Casa Hermética Janissários acabaram revelando a missão secreta dos Albireo ao Conselho mas, meio da controvérsia e dos conflitos em andamento, os Cisnes revelaram evidências incontestáveis de que a Casa Guerreira era a encarnação moderna dos mestres espiões da Ordem da Razão: os Ksirafai.

Embora a Ordem de Hermes esteja compreensivelmente irada, as outras Tradições estão do lado dos Albireo. Elogiando sua eficiência, um segmento forte do Conselho argumenta que os Cisnes deveriam ser encarregados de policiar as Tradições. Atualmente, os Albireo observam e aguardam, suas ações poderão levar a uma guerra civil ou a um novo papel como guardiões do Conselho.

⊕OUTROS⊕ DESTINOS, ⊕OUTRAS ARTES



O caminho da Grande Roda não pode estar limitado a uma única cultura ou conjunto de artes. Os Eutanatos defendem o que eles consideram um princípio universal. Desconfiados pelos magos ortodoxos e temidos pelos seus rebanhos Adormecidos, a Tradição sempre buscou uma confirmação externa para suas crenças. Quando uma cultura nova adere à causa Tanatóica, ela aumenta a confiança dos magos da morte em sua trilha e acrescenta um novo aliado contra os inimigos da Boa Morte.

A Grande Convocação mostrou de uma vez por todas que os Chakravanti não estavam sozinhos em seu respeito pelas vicissitudes da vida e da morte. As primeiras iniciativas para acrescentar diversidade às Tradições foram renovadas com vigor. Muitas seitas novas entraram no grupo. Embora a maioria fosse absorvida em outras facções, algumas mantiveram suas qualidades distintivas com o passar dos anos. Algumas delas se aliaram com os giradores da Roda por conveniência. Outras querem expandir seu entendimento do oculto ao se unirem com um grupo mais diverso.

Guardiões de Yggdrasil: Os Enforcadores seguem Odin e o gigante sem cabeça Mimir. Cada um guarda os segredos da sabedoria transcendental que só são obtidos por alguém que passou pela morte e retornou. Cada um

se enforca numa árvore como o Pai-de-Tudo fez quando ele buscava os segredos das runas. Fortalecidos assim, eles ajudam os outros a seguirem seus destinos — ou impedir que os evitem. **Wyrd** (destino) se manifesta com mais força no campo de batalha, pois os deuses observam os gloriosos atos de violência e vêem pouca utilidade para a vida dócil de um dono de casa.

Nos últimos 200 anos, os Guardiões de Yggdrasil expandiram a definição do termo “batalha” para incluir qualquer situação onde as reservas mentais, físicas e espirituais de cada um são levadas ao limite e o risco de morte é grande. Os Enforcadores modernos acompanham bombeiros, para-médicos e outras profissões de alto risco — e as assumem. Eles estudam as artes de cura para ajudar os bravos a retornarem para a briga e para concederem aos covardes uma segunda chance de heroísmo.

Os Enforcadores se consideram Eutanatoi de verdade, mas rejeitam os títulos e costumes da Tradição com exceção do Chodona. Muitos trabalham com os Cavaleiros de Radamantis como médicos de campo.

Pallotino: Esta família de magos da morte italianos é descendente direta do sacerdócio etrusco. Assim sendo, eles preservam a magia que esteve perdida para o mundo moderno. Apenas a família Pallotino lembra da língua etrusca e dos rituais exatos usados para acalmar seus ancestrais — e que as tumbas dos antigos governantes da Itália devem ser mantidos absolutamente

invioladas. Sempre que são perturbadas, o burburinho de magia da Alta Idade Mítica (com natureza e propósito desconhecidos) preenche essas criptas sagradas, aumentando de tom até se tornar um crescendo. Em 1443 uma família de necromantes venezianos tentou roubar várias das tumbas. Desde então, a família Pallotino mantivera um ódio — e medo — especial dos transgressores, cujas habilidades necromânticas rivalizam com as suas. Eles reverenciam os espíritos divinos de seus ancestrais (que normalmente surgem como seus Avatares) e se preocupam com o que pode acontecer se eles fossem despertar de seu sono da morte.

Cada um dos Pallotinos carrega uma parte de seus ancestrais, como por exemplo, um osso de falange ou um dente. Isso conecta os membros da família com a linha de sucessão que os liga com a Raça Dourada (ver **Dead Magic**) e concede poder sobre o mundo fenomenológico. Com o tempo, eles acumularam a riqueza necessária para proteger as tumbas. A iniciação nos mistérios da família e os casamentos arranjados com os místicos talentosos da Europa deram à família garantias de que um ou dois magos e vários feiticeiros estejam entre eles em qualquer época. A maioria se une a outra facção ao descobrir seus talentos mágicos. Suas habilidades excepcionais normalmente os indicam a entrarem nos Vratí.

Os Pallotinos possuem suas próprias tradições e linhagens familiares, além de apenas uma tênue troca de informações entre várias gerações do passado os mantém

em contato com os Eutanatos. A maioria dos Pallotinos considera os Eutanatos mais uma curiosidade, um grupo de estranhos.

Yum Cimil: Rejeitados por quase todas as Tradições, os seguidores do deus Maia Ah Puch se aliaram com os Eutanatos na Grande Convocação. Depois, os Yum Cimil (“senhores da morte”) retornaram para suas terras e nunca mais se aproximaram dos Eutanatos novamente.

Procurar pelos Yum Cimil é algo que muitos Chakras Tanatóicos tentam em suas existências. Insetos, disenteria e o frio dos Andes são suas únicas recompensas — exceto que às vezes, essas intempéries parecem atravessar proteções mágicas que magos da morte mais prevenidos usam antes de partirem.

Ao invés de encontrar os Senhores da Morte, os Eutanatoi são encontrados por eles, normalmente para transmitir algum pedaço de informação ou para notificar os Eutanatos de um ritual ou penitência específicos que eles devem realizar se querem ter permissão de viajar pela América Central.

Muitos Eutanatoi estão curiosos com a situação toda. O que eles estão fazendo? Por que eles não querem que seus supostos aliados saibam disso? O mundo vai realmente acabar em 2012?

Para mais informações sobre a magia dos Yum Cimil, veja **Dead Magic**.



SEGUINDO O FLUXO SAGRADO: FEITIÇARIA EUTANATOS



Os feiticeiros Eutanatos normalmente vêm até a Tradição fugindo da repreensão de suas próprias culturas. A maioria das culturas contemporâneas despreza maldições, necromancia e roubo de túmulos — comum às suas práticas. Ao mesmo tempo, suas participações em Artes que normalmente quebram os tabus os tornam excelentes estudiosos e informantes locais. A maioria deles ocultou suas práticas por tempo suficiente para conhecer as regras de se curvar ou quebrar e a quem pagar pelo privilégio de fazer isso. A

Tradição os respeita nesse papel, mas raramente os convida para distribuir a Boa Morte ou para se envolverem nas políticas do Conselho. A maioria deles prefere dessa maneira. Eles aprenderam que estar em evidência pode ser perigoso.

Isolados da comunidade oculta em geral, os feiticeiros Eutanatoi usam ingredientes estranhos e Trilhas incomuns. Profecia, Destino e Invocação, Aprisionamento e Proteção necromântica são suas características típicas. O Narrador é encorajado a criar mais ou modificar Trilhas comuns para dar à feitiçaria Eutanatos seu sabor único. Para mais informações sobre feitiçaria e seu poder veja *Sorcerer Revised*.

“Você não pode fazer isso”, diz Trégua. “Nossos dharmas, nossas obrigações.”

“Concordo com ela, Trégua”, digo de maneira lenta e satisfeita. “Deixe que ela seja a juíza.”

“Você nunca apoiou ela antes!”

“Um acusador, um defensor”, diz Hetirck. “É o bastante.” Ela aponta uma mão para Janine e diz, “Então Chela, você acha que esta mulher merece a Boa Morte? Que a alma dela não pode ir além disso sem causar dor?”

“Você não é uma Guru”, ele diz.

“Você pode considerar que eu falo na voz do *Paramaguru* Senex. Você queria assim antes.”

Janine se retira da cadeira e vai até a porta. A maçaneta não quer girar. Ela afasta a mão dela e encosta-se à madeira fria, escura, da cabana.

“Você... você disse que eu podia viver!”

“Eu vou ajudar você, Janine!” Digo enquanto dou um passo lento em sua direção. “Ela vai ajudar você.”

“Eu vou julgar”, diz Hetirck, se ajeitando em sua cadeira. “Quero ouvir o que o Chela Trégua tem a dizer.”

A JUSTIFICATIVA PELA MORTE

Janine está sentada agora, agarrada aos braços de sua cadeira. Trégua anda para frente e para trás enquanto Hetirck coloca uma pequena mesa diante de seu assento: sua tribuna. Em seguida anda em direção à minha “cliente” e retira um pequeno osso de sua blusa. Ela o passa diante do rosto de Janine e sussurra para completar os contra-feitiços. Para que ela não use magia durante este julgamento — se é que se pode chamar isso de julgamento.

Num chalé usado como este, parecemos criancinhas brincando de tribunal, gritando termos jurídicos de mentira enquanto os pais estão fora. A coisa toda seria absurda se a vida de uma mulher não estivesse em jogo, seria cômico.

Lembra da vez que estouramos um anel de *snuff film* em San Jose? Entramos quando eles estavam

montando o cenário e matamos aqueles marionetes-de-carne mortos-vivos e o contato Naraka deles, e o último cara — o cinegrafista — ele simplesmente filmava a coisa toda enquanto agíamos. Você lembra o que ele disse, Eve?

“Sei o que vocês vão fazer comigo, mas enviem a fita para o meu irmão. É ouro! Ele vai fazer dinheiro suficiente com isso para comprar um fígado novo!”

Quatro mortos naquela operação em particular e rimos até cair com aquilo por semanas. Não faça papel de moça piedosa comigo.

“Dê o fora da minha mente, Trégua.”

Ela lança um sorriso cruel e fica ao lado da mesa de Hetirck. Nossa juíza pega um fichário velho e uma caneta esferográfica.

“Janine Houle foi cúmplice na tortura e no assassinato de pelo menos vinte crianças.”

“Não no rapto”, digo, “e ela nunca participou em qualquer um desses atos.”

“Ela enterrou os corpos, alimentou as crianças enquanto elas estavam presas e não fez nenhuma tentativa para por um fim naquilo. Isso soa como atitude de um cúmplice para mim.”

Janine balança a cabeça.

“Não! No começo eu tentei. Ele... ele não me contava o que fazia até já estarmos há algum tempo juntos. Ele já havia começado a me bater e nos mudamos para a cabana, no momento que eu descobri... não conseguia fugir. Você entende? Você pode ler mentes, você sabe o que ele fez comigo! Você disse —”

Levanto a mão para interromper.

“Você disse que ela era recuperável, Trégua. Traz-la foi idéia *sua*. Pramatar?” *Espero que tenha usado o termo correto.* “Ele está fazendo isso por causa de mim. Ele está querendo alguma coisa com isso, porque é um discurso diferente do que aquele que ele estava usando antes.”

SOBRE A JHOR

A Jhor é uma forma de Silêncio que penetra na consciência do mago em resposta à Ressonância Entrópica à morte, aos mortos ou ao Mundo Inferior. Embora qualquer mago possa sofrer de Jhor, os Eutanatoi costumam encontrá-lo com mais frequência enquanto seguem o Chakradharma.

Várias concepções equivocadas existem sobre a mácula da morte. Já que os Eutanatos a estudaram totalmente, eles normalmente estão cientes dos mitos que circundam essa condição. Contudo, pensamentos de negação e desejo ainda cobram seu preço dos instruídos.

De longe, o mito mais comum é que a Jhor se manifesta como um tipo de juízo sobre a moralidade das ações do mago. Não é assim. **Toda** magia que lida com morte e com os mortos tem potencial de causar Jhor. Até as Artes necromânticas e letais mais eticamente defensivas podem envenenar a mente de um mago. Isso não significa que todo feitiço gerará a mácula da morte. O fato é que o objeto do trabalho do mago, não sua intenção, é o que determina quando a Jhor ataca.

Um outro mito é que Jhor apenas se manifesta em resposta ao uso da Esfera Entropia. Alguns magos simplesmente se recusaram a aprendê-la embora caíssem em seus próprios infernos pessoais. Efeitos letais de Entropia costumam sim causar Jhor, mas isso porque eles minam diretamente a vitalidade de uma vítima e desse modo borbulham com Ressonância Entrópica. Artes de Espírito e Primórdio levam a casos de Jhor com quase a mesma frequência, tão logo uma seja usada para invocar os mortos e a outra possa romper as estruturas fundamentais da Tellurian. Esferas que simplesmente atacam um Padrão com outro (como ataques com Forças) são menos propensas a deflagrar um caso de Jhor. O mago normalmente (mas nem sempre) está acessando diretamente a energia da decadência quando a mácula da morte bate.

Finalmente, a Jhor nem sempre se manifesta como um comportamento frio, obcecado pela morte, mas costuma refletir a intenção do mago quando deflagra o evento. Toda Jhor corrompe a empatia de uma vítima, mas pode aparecer em acessos de fúria, uma obsessão por vingança ou até uma melancolia autocrizada. A

Jhor está normalmente associada a falhas de Paradoxo que se enquadram no tema do Silêncio. Decadência, colapsos sociais e acidentes costumam seguir um mago que sofre dos últimos estágios da mácula da morte.

Como todas as formas de Silêncio, não há soluções mágicas para Jhor. Efeitos de Mente podem amenizar o sofrimento, mas, no fim, o mago deve derrotar a loucura por si mesmo.

SUPERANDO A DANAÇÃO

A Jhor é tratada como qualquer outro tipo de Silêncio. Veja **Mago: A Ascensão**, págs. 199-201. Um Narrador pode escolher causar Jhor quando um mago:

- possuir mais Ressonância Entrópica que qualquer outro tipo e matar usando magia.

- usar um Efeito que destrói diretamente a mente, corpo ou Avatar de uma vítima.

- viajar ao Mundo Inferior ou afetar os corpos ou espíritos dos mortos.

- estar traumatizado por causa de tortura ou morte de alguém próximo a ele.

Narradores não deveriam infligir a Jhor brandamente nem com frequência. Reações de Paradoxo, poderosas magias de Primórdio ou uma sequência contínua de pequenos episódios deveriam levar aos episódios da mácula da morte. A Jhor também pode se manifestar como Defeito de Paradoxo adequadas ao tamanho da reação e à natureza do Silêncio crescente no mago.

Duendes de Jhor (chamados **Pretas** pelos Eutanatos indianos) assumem forma de assombrações, partes de corpos animadas, demônios e outros horrores tirados do paradigma e da personalidade do mago.

Efeitos de Mente podem ser usados para fortalecer a determinação de uma vítima. Cada sucesso num Efeito de Mente ●●● cria um reduto mental de Ressonância. Isso diminui os testes de dificuldade para resistir às ilusões do Jhor em 1 por sucesso, até o máximo de 3 (ver “Mágicas Melhorando Habilidades”, em **Mago: A Ascensão**, pág. 155). O mago invocador deve possuir uma Característica de Ressonância Estática ou Dinâmica para cada sucesso, enquanto os “transfere” para a vítima. Sôrvo ou um Nodo, às vezes, podem substituir sua Ressonância pessoal, onde cada ponto de Quintessência potencializa um sucesso.

“Cometi um erro”, diz ele. “Pensava que tinha lido a alma dela, mas vejo agora que me confundi o medo dela com arrependimento. Pode alguém que não deseja se redimir através do Chakradarma realmente sentir remorso? Acho que ela está fazendo o papel de vítima para proteger a própria vida. Não há Atman nela — apenas um Naraka esperando ficar mais forte.”

“Se ela esteve disposta a submeter-se ao mal com tanta facilidade antes, porque ela não faria o mesmo

novamente?”

“Ela está Desperta. Você viu ela se comunicar com seu Atman, Trégua!”

Theora Hetirck afasta os olhos de suas anotações.

“Uma ilusão, criada por uma mente esperta o bastante para disfarçar anos de atos malignos. Está provado pela recusa dela em seguir seu dever agora.”

“O **Chodona** diz que é impossível cumprirmos nosso dever se fecharmos nossos corações ao sofrimento do

mundo à nossa volta. Nunca devemos fechar os olhos para o sofrimento dos outros ou para a dor que nossos atos causam.”

“Remorso genuíno é sempre seguido de um desejo de consertar as coisas — mas ela não demonstra esse

impulso. Posso a habilidade Mana de ver a mente dela e posso assegurar que é a verdade, mesmo que tenha permitido que minha esperança me cegasse antes. Isso significa que a Boa Morte é a única opção para Janine Houle.”

TECENDO A ALMA: MAGIA TANATÓICA



Outros magos acham complicado entender os Eutanatos. Eles conseguem apreciar a lógica de suas Artes, muitas Tradições concordam que um ciclo que engloba todas as coisas governa a Tellurian. O que eles não conseguem entender é a insistência dos giradores da Roda em serem seus guardiões. Eles não podiam usar a magia deles sem aderir a um etos tão controverso e perigoso?

O que eles não conseguem compreender é que o **Chodona** é mais do que um dever moral adicionado a um estilo mágico. É o dever que torna os Eutanatos sagrados e poderosos. Enfim, é o que permite que eles façam magia. Afinal, a alma deve ser pura para se conectar com o Akasha que serve de base oculta e sem forma da realidade ou o mago fica confinado ao seu pequeno fio na malha do Destino.

⊕ ATMAN: ⊕ EU SAGRADO

Todos os Eutanatos acreditam que, se não for pelo Gilgul, o Atman (Avatar) é indestrutível, divino e fonte de potencial infinito. Ele aprende a perceber sua própria natureza através de incontáveis encarnações. Em alguns nascimentos ele aprende um pouco mais sobre sua natureza verdadeira e não segue mais as leis de karma como fazia quando Adormecido. Desperto, o Atman possui o potencial de atingir a divindade ou até o Moksha — Ascensão.

KARMA E A TRAIÇÃO DO DESTINO

Se todos os seres conscientes pudessem rasgar o véu da realidade e manipular seus fluxos ocultas, o universo rapidamente se dissolveria mais uma vez no caos primordial. A Roda proporciona a natureza da Lokha (a Tellurian) impondo as leis de causa e efeito. Os materialistas afirmam que isso está restrito aos fenômenos físicos, enquanto que os giradores da Roda acreditam que o universo místico siga as leis causais. Estas precedem e inspiram tudo que acontece no mundo material. Eutanatos diferentes possuem nomes diferentes para isso, mas a Tradição como um todo a chama de karma.

O karma é inevitável e afeta tudo. Nada, exceto o Moksha, pode transgredir suas leis. É o mecanismo pelo qual todas as coisas acontecem. Quando os seres conscientes saem da trilha da liberação, o karma os pune. Quando cumprem seus deveres para com seus Atmans, são recompensados. A Lokha reage ao karma

coletivo dos Adormecidos e as leis e eventos físicos acontecem. Infelizmente, o estado das coisas no Mundo das Trevas levou muitos Eutanatoi a acreditar que os Adormecidos estão longe demais da trilha para serem salvos. Seguindo líderes imorais e impulsos egoístas, eles colheram a desgraça do colapso ecológico, da guerra e, assim, do Armagedom. Os Hieroctonoi chamam isso de hubris da estupidez — e os magos são muito mais capazes de produzi-la.

DHARMA: ⊕ DEVER SAGRADO

A Roda continua a girar, rumo a um objetivo que só é atingido no término de todos os Ciclos, quando os deuses da destruição dissolvem a Lokha e recriam a harmonia primordial. Todas as almas se preparam para esse fim através de trilhas específicas. Os Eutanatoi indianos chamam essa trilha de Dharma, embora outros termos (tais como o termo Geasa dos Aided) sejam usados também.

Dharma é o dever designado pelo Atman e pela Roda. Todo ser possui um dever para impulsionar seu Atman à Ascensão. Se falham nesse dever, a Roda gira para puni-los com um karma doloroso. Se obtêm sucesso, são recompensados com fortuna e, mais tarde, com a união divina.

Os Eutanatoi são especialistas naquilo que consideram o dever mais difícil e mais sagrado de todos: o Chakradharma conforme revelado pelo **Chodona**. Para obter a liberação, eles devem impor os dharmas de todos os outros seres. Trabalhos sutis e a Boa Morte são ferramentas a serem usadas no cumprimento de sua lei sagrada. Aderir a ela permite refinar as ligações com o Atman e sentir o estado divino em si, mesmo que isso signifique que seus dharmas algumas vezes ofendam as sensibilidades dos outros magos.

Em suas funções como fiscais do dharma, os Eutanatoi devem confortar realidades desagradáveis sobre as pessoas que eles influenciam e a Roda que coloca todas as coisas em movimento. O Destino pode ser, em última análise, moral, mas às vezes carrega verdades sombrias que devem ser obedecidas para servirem ao bem maior.

SIDDHI E UNIÃO DIVINA

Siddhi (magia) não é a manipulação perspicaz das leis impessoais, mas um estado de espírito atingido através da adesão firme a um dharma. Embora o karma seja inevitável, seres espiritualmente avançados têm a

permissão da Roda para acessar o Ser primordial — chamado de Akasha, Om ou o Lamento da Criação — antes que ele seja tecido nos Padrões e nos ciclos da Lokha. Se eles usam esse privilégio para desfazer a Lokha, interferem com o dharma de incontáveis Adormecidos assim como com seus propósitos sagrados. O karma os pune — e o Paradoxo acontece.

Um mago recém Desperto é pouco mais que humano. Seu dharma não permite que ele manipule o Akasha por si só. Ao invés disso, ele deve usar rituais para fundir seu Atman com um deus ou uma entidade que simboliza o aspecto da Lokha que ele deseja alterar. Seus focos permitem que ele atinja um estado de absorção meditativa no qual obtém a consciência livre de um deus. Ele então pode usar seus atributos para alterar a realidade. Conforme avança sem seu dharma, ele se torna mais e mais apto a fazer isso sem rituais, sua própria consciência se torna divina.

Os Eutanatoi sempre deram reconhecimento aos deuses tradicionais do mundo antigo. À medida que a Tradição cresceu, novos deuses e símbolos primordiais foram acrescentados. Santos católicos, fórmulas matemáticas importantes e figuras do folclore popular foram acrescentadas à medida que novos magos da morte acessavam o poder predominante em suas culturas. Um Lhaksamista moderno pode encher sua consciência com teorias da probabilidade como se fosse um novo aspecto da Deusa, enquanto um Chakramuni poderia usar a face divina dos arquétipos

Junguianos para explorar as vidas passadas.

LIBERAÇÃO⊕

À medida que um mago começa a dominar seu dharma, ele aprende a aceitar a divindade de seu próprio Atman. Ele começa a descartar suas ferramentas e continua com sua alma ligada ao universo incriado.

Em certo momento, surge a escolha: irá o girador da Roda tornar-se ele próprio um dos deuses ou irá unir-se ao corpo do Criador? A primeira opção é recompensadora, o mago domina um aspecto do Ciclo e protege o fluxo daquela força primordial. Prosseguir até se unir com a Presença que guia o Ciclo é Moksha: a liberação final do karma.

É claro que, alguns magos rejeitam ambas opções e decidem ensinar aos outros como se empenhar pela liberação. Os Avatares precisam ser sutis, devido as histórias terem poucos rastros de seu trabalho — especialmente nesses dias finais do Ciclo.

FERRAMENTAS DE PODER

Os Eutanatoi enxergam os focos como uma maneira de se fundirem com um dos atributos da Roda. Embora as facções mais antigas prefiram personificar esses elementos como deuses, os magos da morte mais progressivos usam matemática e símbolos abstratos do acaso. Eles elevam suas consciências ao ponto no qual podem fiar a Criação não-formada em novos padrões.

Seus focos incluem:



Asceticismo: O asceticismo separa a alma da carne, permitindo que ela atinja um estado de espírito mais elevado. Práticas específicas conduzem o Atman a executar feitos diferentes. Sendo que o objetivo é libertar a alma, essas práticas podem ser muito radicais. O praticante chega até a cortar e perfurar a carne com pregos de ferro (considerados sagrados para Kali) e a jejuns extremos. Muitos Eutanatoi evitam as práticas do asceticismo por considerá-las desonestas (sofrimento voluntário não é o mesmo que o real), a maioria as usa mais para ocasiões específicas do que como estilo de vida. **Habilidade TdM:** Nenhuma. Mortificação da carne inflige um dano letal de nível de vitalidade. Obviamente, sob nenhuma circunstância você deve fazer qualquer coisa que possa ferir você ou os outros. Simplesmente descreva e/ou imite a prática e marque o nível de vitalidade, se necessário.

Sinos e Tambores: O ritmo captura o pulso do Ciclo, marcando seus momentos e induzindo transes místicos. Esta prática é popular entre os Natatapas e Madzimbabwes. **Habilidade TdM:** *Performance*.

Ossos e Cadáveres: Cadáveres simbolizam a impermanência da linha da vida e possuem um elo simpático com as energias Primordiais. Além de seu uso óbvio em rituais necromânticos, as partes do corpo também representam o fluxo de seres através da Roda à medida que eles trocam os antigos invólucros por novos. **Habilidade TdM:** Nenhuma.

Computadores e Matemática: Representações digitais de padrões e estruturas do Destino levam um mago Tanatóico a se concentrar numa realidade simbólica. Formas simples devem ser alteradas de acordo com seus modelos definitivos. Eutanatoi versados em computação executam modelos matemáticos em seus sistemas que tecem os destinos de pessoas, objetos e de comunidades inteiras. **Habilidade TdM:** *Computação*.

Dança e Gestos: O movimento do corpo espelha o movimento da Roda e pode imitar os atos dos deuses. Posturas de yoga e danças extenuantes e extáticas também levam a alma à realização de seu potencial. **Habilidade TdM:** *Performance*.

Drogas e Venenos: Os giradores da Roda usam drogas específicas a cada ritual. Ao invés de buscarem uma expansão de consciência geral, eles mesclam doses de drogas para se igualarem nos atributos divinos que desejam adquirir. Venenos possuem um uso prático na execução da Boa Morte, mas eles também simbolizam a mortalidade e o movimento da Roda. Tomado em pequenas quantidades, permitem que os Euthanatoi se vejam como parte de uma realidade sempre viva, sempre agonizante. **Habilidade TdM:** *Medicina*. Sob nenhuma circunstância você deve ter uma substância ilegal ou tóxica com você. Use cartões de itens para representá-los.

Elementos: Terra, Vento, Fogo e Água

representam as propriedades místicas e ocultas dos objetos. Os Eutanatoi gregos associam a morte com a terra, visto que Orfeu atravessou uma caverna para chegar à terra dos mortos. Outros magos apreciam a terra pela vida que cresce nela e retorna a ela. O fogo é associado com cremação e transcendência, a carne e matéria se transformam em energia luminosa. A água representa as marés e o fluxo do Destino e os deuses aos quais rios específicos são dedicados. O vento e as tempestades são forças naturais de destruição que se formam a partir de eventos mundiais, como a agitação do bater das asas de uma borboleta ou a respiração lenta de um eremita asceta. Os Eutanatoi indianos acreditam que o Akasha é um elemento que se manifesta como o céu noturno sem nuvens. **Habilidade TdM:** Nenhuma.

Contato Visual: Como “janelas da alma”, os olhos de uma pessoa revelarão seu karma. Os giradores da Roda também podem projetar seus Atmans através de seus olhares para influenciar outras pessoas. Isso não é apenas um olhar momentâneo — é um *contato* de verdade, fitar os olhos de uma pessoa que devolve o olhar. **Habilidade TdM:** Nenhuma.

Objetos Fúnebres e Bens dos Mortos: Lápides, oferendas, cemitérios e câmaras mortuárias possuem todos um laço especial com o Mundo Inferior. Quando usar magia Kalananda (veja a seguir) um mago da morte faria bem em ter à mão alguma coisa de valor para o morto. As aparições são guardiãs das coisas que já lhes pertenceram. Além desses usos evidentes, os objetos fúnebres santificam a morte e promovem um entendimento mais profundo da Roda. **Habilidade TdM:** *Ocultismo e Cultura das Aparições*.

Jogos de Azar: Loterias e dados têm sido focos Tanatóicos desde tempos imemoriais. Os resultados *parecem* ser aleatórios, mas na verdade seguem as leis sutis do karma. Os Eutanatoi usam o Tarô e o I-Ching. Uns poucos Lhaxsmistas consideram jogos com apostas formas elevadas e eficazes (e lucrativas) de fazer magia. Discute-se se a trapaça mundana (em oposição ao siddhi) é ou não uma aplicação adequada deste foco. **Habilidade TdM:** *Hobby/Profissional/Habilidade Especializada: Jogo* para alguns usos.

Mantras, Canções e Poemas Declamados: Toda língua vem do som sagrado que trouxe a Lokha à vida. O canto da criação se manifesta em todas as coisas. Deuses específicos e leis naturais possuem versos próprios. Mantras concentram a alma em um atributo divino, enquanto que canções sagradas e poesia potencializam magias que lembram seus temas. **Habilidade TdM:** *Meditação* para mantras, *Performance* para canções e poesia.

Meditação: Respiração e disciplina mental conecta o mago à divindade interna de seu Atman. Isso conduz seus pensamentos aos princípios sublimes da Roda.

Habilidade TdM: *Meditação*.

Padrões Místicos: Mandalas, yantras, trançados celtas e os **Veves** dos praticantes do Vodú representam todos as forças essenciais do cosmo. Esses podem ser padrões simples desenhados na areia ou na farinha ou pictogramas elaborados representando a totalidade da Roda e seus deuses. **Habilidade TdM: Ofícios.**

Purificação: Os Eutanatoi seguem o dharma mais difícil de todos. Para evitar que motivações egoístas e impurezas como a Jhor deturpem sua magia, eles se purificam. Banhos, jejum, um período de retiro e até confissão podem remover as manchas da avariza ou o karma destrutivo antes de um trabalho. **Habilidade TdM: Nenhuma.**

Sacrifício: Uma prática amplamente mal interpretada, o sacrifício Tanatóico não está ligado de modo algum com a Boa Morte ou com o perdão de um poder externo. O que ele realmente faz é ligar o mago ao deus ou poder sendo honrado. Todos participam no sacrifício, assim suas naturezas ficam ligadas. Sacrifícios de animais e plantas são comuns, enquanto que sacrifícios humanos voluntários são raros, mas acontecem. Sacrifícios indesejados são proibidos na maioria das interpretações do **Chodona**. Obter poder místico a partir da Boa Morte é no mínimo uma contradição, sendo um caminho certo para a corrupção. **Habilidade TdM: Nenhuma.**

Varas: Símbolos de um Aided Filidh e de um Guardião de Yggdrasil artífice-de-runas, varas (incluindo varinhas, o fuso dividido e os cetros) representam a lei divina e a habilidade do mago em punir os transgressores ou em recompensar os virtuosos. **Habilidade TdM: Nenhuma.**

Sexo: De certo modo, o sexo venceu as Guerras do Himalaia. A união de Kali e Shiva é expressa por metáforas, os Eutanatoi simulam a união Vedavati e Subranamian, esperando alcançar um estado divino através das práticas Tântricas. A magia sexual lembra a fertilidade (a disseminação de poder no Ciclo) e a morte (o movimento da Roda em direção a novas possibilidades). Abstinência é uma marca comum de rituais de purificação e obtém potencial criativo na castidade. **Habilidade TdM: Nenhuma.**

Armas: Segurar uma arma com a intenção de usá-la é uma marca de seriedade e de compromisso. Armas diferentes também são sinais de deuses diferentes. Shiva é simbolizado por seu tridente. Rudrá e Artemis, a Virgem, são arqueiros notáveis. Afinal, o combate coloca um mago cara a cara com a mortalidade e as éticas do assassinato. Os Eutanatoi consagram suas armas ao Chakradharma com inscrições especiais ou forjando o instrumento por si mesmos. **Habilidade TdM: Ofícios** é usado para criar uma arma ou para dar-lhe um padrão personalizado.

A JUSTIFICATIVA PELA VIDA

Theora Hetirck escreve tudo num cursivo fino e rápido, e olha para mim. “Chela Evelyn Kinsella. Por favor, apresente sua argumentação.”

Olho em volta e me levanto, ciente demais do quanto estou paralisada. A tensão lateja em minhas costas, vértebra por vértebra. À minha direita, há terror nos olhos de Janine enquanto suas mãos pálidas apertam os braços da cadeira. À minha esquerda, Trégua joga os ombros para trás e muda para uma postura relaxada. Diante de mim, os olhos brancos de Hetirck parecem captar a sala inteira.

“É... bem, Janine Houle merece viver e é digna de um lugar entre os giradores da Roda. As coisas sempre estão em movimento e temos que aceitar que não podemos aplicar as obrigações antigas a todos os Eutanatos.

“Seguimos o Chakradharma. Juramos reforçar os deveres dados pela Roda a todos os seres. Sempre entendemos isso como a habilidade de fazer qualquer sacrifício e realizar qualquer ato em defesa do dharma verdadeiro. Evitamos a estagnação e eliminamos a corrupção do fio da Criação.

“Por que achamos que o Chakradharma é algo que não faz parte da Roda? Ele tem que mudar com os tempos. Não podemos mais esperar que todo membro da Tradição mate. Os Despertos são preciosos demais para

isso e Janine é Desperta.

“Trégua — quer dizer, Chela Trégua está certo, nenhuma outra Tradição a aceitaria. Nossa experiência com o Coro provou isso para mim sem sombra de dúvida. Deveríamos deixá-la ir para a Boa Morte e forçar ela a viver de novo, ignorante da verdadeira natureza de sua alma?

“Pramatar, seu próprio Guru reabilitou giradores da Roda antes. Ele tirou **você** de Helekar. Sua outra Chela — Amanda — era uma Nefandus numa outra encarnação e —”

“Ele a matou”, diz Hetirck. “Ele matou a encarnação infernal dela sem hesitar. Não posso aceitar uma analogia que trouxesse vergonha para Senex ou que criasse um precedente que ataria as mãos de outros Eutanatoi. O Atma é fundamentalmente puro, Srta. Kinsella, mas algumas vezes pertence a um monstro irreversível que deve afastado dele.”

“Quanto a mim, há questões muito maiores do que meu próprio bem estar em jogo. Creio que as expliquei quando transmiti a mensagem de Senex, Chela.”

Bem, eu disse a coisa errada, não disse? Passo minhas unhas no cabelo e fito minhas botas por um segundo.

“Tudo bem então.” **Me desculpe, Trégua.**

“Chela Trégua está mentindo. Acho que ele sabe que Janine Houle quer fazer a coisa certa e expiar a cumplicidade dela. Acho que ele sabe que ela ajudou o

marido dela por temer por sua vida. Não posso ler mentes, mas conversei com ela. Acredito na minha intuição — mas sei que você precisa de provas. Então eu quero que as afirmações de Trégua sejam investigadas por você — ou, se você não possui o siddhi para fazer isso, por um outro Eutanatos que possua.”

“Você compreende do que você o está acusando?”, pergunta Hetirck. “Você sabe que pode ser punida por fazer uma falsa acusação, *particurlamente*, se for sobre um Vrata Chakravat?”

“Sim.”

“Então, Chela Trégua, abrirá sua mente para mim.”

Ele se endireita na cadeira. “Você pode facilmente medir o Tamas em minhas palavras, Pramatar.”

“Não. Fácil demais de contestar e fácil demais de ocultar por causa dos siddhi que estão evitando que a Sra. Houle escape ou que acesse seu Atma. Eu também quero compartilhar o que vejo com Chela Kinsella.”

“Pramatar, meus pensamentos são seus. Conquistei meu lugar nos Eutanatos e no Cálice Dourado. Você devia aceitar minha palavra.”

Hetirck sai por um lado da mesa e dá passos longos, confiantes, em direção à Trégua.

Ela diz, “Olhe para mim”, e agarra um de seus pulsos com uma de suas pequenas mãos pálidas.

Ele responde, e a sala gira. Isto é *Shruti*, “Aquilo que é lembrado”. Posso ver —

— *Os ossos de Eve trabalhando, a força interior dela dando suporte à carne enquanto ela empurra Jimmy. A aura vermelha da raiva dela me aquece enquanto observo ela largar a mulher. É tão brilhante e pura — a única coisa que me mantém aquecido desde que voltei do Coração do Macaco.*

— *Os tendões surrados em minhas mãos enquanto olho para essa piranha assustada. Precisamos de um terceiro para atacar os Janissários em Baltimore e posso ouvir o pequeno murmúrio de Atma sob sua pele dormente. Digo, “Ela pode ser salva.” Quem se importa se isso é verdade? Ela*

trabalhou para Jimmy e agora ela pode trabalhar para nós.

— Janine encheu-se com o fogo do Despertar, seu remorso e esperança destruíram a condescendência que a tornava útil. Terei que encontrar outra pessoa.

— *O garrote cortante na traquéia dela. Eleve-se para mim, Atma. Eleve-se e acabaremos com nossos inimigos, com a imundície inútil, com a carne. Mostre-me sua força, seus ossos fortes. Faça como ordenado.*

— *O crânio de Hetirck enche meus olhos. Você sabe que é hora de purificar este mundo? Que não há salvação final enquanto nos prendermos a éticas arbitrárias pelo bem das outras Tradições?*

Então a sala volta repentinamente aos meus olhos. Rápida como um gato, Hetirck pressiona dois dedos rígidos na fenda da clavícula de Trégua. Ele tem espasmos e cai enquanto ia sacar sua arma. Hetirck a chuta para debaixo das tábuas do chão.

Eu pego a arma. Meus quadris se curvam um pouco e meus pulsos se alinham com a arma.

Trégua me ensinou a atirar. Não sabia que a Jhor estava tão feia nele e agora — Hetirck o Julga? A Hetirck da maldita Helekar e o instrumento do assassino Janine Houle acabam com ele?

Recuo e aponto o .38 prata para Hetirck enquanto ela se ajoelha sobre o corpo de Trégua, depois aponto para aquela mulher tremendo, Janine.

“Evelyn”.

Você está fraca demais para se aguentar sozinha, daí quem leva o tombo é o meu homem. Meu dedo escorrega para trás do guarda-gatilho

“Evelyn”.

Eu expiro e sinto como se fumaça quente saísse de meus pulmões. É a voz de Hetirck.

“Ele está inconsciente,” diz ela enquanto se levanta, soltando seu pulso.

“Interrompi o fluxo de prana para seus chakras superiores. Ninguém vai morrer esta noite.”

SIDDHI: ⊕ PULSO DA ALMA



facções.

Antes do surgimento das Esferas, os Chakravanti acreditavam que os siddhi não eram “feitiços”, mas as capacidades inerentes de um ser espiritualmente

avançado. Era comum um girador da Roda possuir um ou dois poderes mágicos permanentes. Qualidades estranhas (como *Truques de Salão*, *Médium* e outros) que pertencem a Eutanatoi com várias encarnações na Tradição são manifestações contínuas do antigo estilo.

No fim das contas, as Esferas são manifestações da divindade interior do Atman e sua habilidade de assumir uma forma divina. Assim como os deuses mudam, as manifestações também mudam. O sentimentalismo não é um vício Tanatónico comum, a maioria se contenta em andar com a Roda e adotar novas maneiras de cumprir seus dharmas e buscarem a liberação.

CORRESPONDÊNCIA - ANYA WIN, "⊕ TODO ⊕"

Linhas primordiais ligam todas as coisas. Enquanto a Roda gira, o karma move as coisas através do espaço, conectando tudo ao longo da trama da eternidade. Todo movimento faz parte do grande jogo da Roda que conduz todas as almas pelo caminho para liberação.

A magia simpática reconhece as conexões ocultas entre os objetos no fio de Ariadne. O karma amarra tudo, tais laços nunca são quebrados com facilidade.

ENTROPIA - TAMAS, "INÉRCIA SOMBRIA"

Esta é a Esfera que tanto inspira e causa problemas aos servos da Roda. Tamas é o colapso da criação. Tudo que chega ao fim ou desintegra deve seu destino à mão negra da Entropia. Assim tem sido sempre, mesmo que a era moderna pareça gerar uma montanha de decadência para cada mote de inovação. O Tamas pode ser acelerado ou restringido, mas nunca é descartado de verdade. Pois essa dissolução pavimenta o caminho para a renovação.

Os Eutanatoi fazem uso extensivo (embora exclusivo de certa forma) desta Esfera invocando os deuses através de inúmeros focos ou simplesmente calculando as chances e dando às coisas o "empurrãozinho" necessário.

FORÇAS - TEJAS, "⊕ PODER LUTUOSO"

A energia é intrínseca a todas as coisas. A Roda gira e seu movimento se torna fogo, escuridão, vento e todas as manifestações poderosas do mundo natural. Esses elementos podem ser revelados e manipulados ao se fundir com os deuses que controlam essas coisas. Danças rodopiantes, armas e varas reproduzem os elementos ativos da Lokha.

Embora os Eutanatoi sejam bem habilidosos no uso de manifestações menores desta Esfera, eles costumam evitar trabalhos poderosos, principalmente os feitos de nível Iniciado ou de Mestre. Esse tipo de magia pertence ao reino dos deuses. Só deveriam ser invocados quando um mago é sábio o bastante para não precisar mais de ferramentas externas. Em qualquer evento, Tejas manipula os elementos básicos, enquanto que os Eutanatoi se preocupam com leis superiores que governam a própria Roda.

VIDA - PRANA, "SOPRO DE VIDA"

Manifestando sua própria divindade, a Roda produz vida para conhecer a si mesma e cresce através do renascimento e do conflito. A vida se move por todo Ciclo, sempre mudando. A morte está alojada na vida, um dá ao outro significado e juntos completam o ciclo da existência. A energia da vida se movendo em cada ser é chamada de Prana. Os giradores da Roda aprendem a saboreá-la, pois assim parecerá mais grave tirá-la e muito mais sagrado protegê-la.

Yoga, drogas e dança sintonizam o Eutanatos com

seu próprio Prana. Assim como asceticismo ligado a energia que se esvai e ensina como ela se move em cada ser. Analisando mais profundamente, ele busca os chakras internos que giram com os diferentes aspectos da vida e como eles se ligam à Grande Roda.

MATÉRIA - PAKRITI, "FORMA"

Sem Prana ou a explosão de Tejas, a matéria é uma forma inerte consistida de átomos silenciosos fixando-se em seus lugares. Coisas inanimadas passam a existir por causa do karma, para recompensar ou punir com sua forma. Entendendo-se o propósito de uma coisa e sua conexão com a Trama, um Eutanatos pode afetá-la.

A criação espontânea é um método comum dos Gurus demonstrarem seus poderes. Siddha meditativo e devotada dá riquezas aos valorosos, enquanto que os pecadores assistem seus bens derreterem até se acabarem, deixando que eles reconsiderem seus erros.

MENTE - MANAS, "MENTE"

Manas é a parte da natureza divina que interage com a Lokha, vendo o sentido da Roda, aprendendo suas lições e carregando-as consigo em novos nascimentos. Sem consciência, o Atman está verdadeiramente Dormente, incapaz de entender as obrigações com as quais ele deve se apegar para unir-se novamente com o cosmo.

Contato visual, mantras e canções, disciplinam o mago e tocam as outras mentes, lembrando-as de seus deveres e mostrando a ele seus próprios dharmas.

PRIMÓRDIO - VAC, "DISCURSO"

O Som Primordial trouxe este Ciclo à existência e o sacrifício lhe deu forma. A vibração e o sangue desses atos permeiam todas as pessoas, objetos, pensamentos e espíritos na Lokha. Os deuses ouvem o som primordial em todas as coisas. Um girador da Roda que quer fazer o mesmo harmoniza-se com a mente dos deuses mais poderosos: a trindade que cria, preserva e destrói o cosmo.

Os Eutanatoi desenham símbolos, danças para os deuses e se purificam para se abrirem ao som de todas as coisas.

ESPÍRITO - CIT, "CONSCIÊNCIA"

A consciência está em movimento constante. No fim das contas, ela se manifesta em símbolos, seja dos pensadores que os trouxeram à existência ou como elementos da verdade primordial. Toda consciência ascende a um estado divino, una com a Roda que a gerou. Fracassando em seus dharmas, alguns podem sair da trilha e virar demônios. Defeitos no Ciclo podem envenenar os espíritos primordiais e dar origem à corrupção espiritual. Invocando seu Atman, um Eutanatos pode forçar os seres a voltarem para seus dharmas apropriados ou a andar nos reinos dos outros espíritos.

Dança, asceticismo e purificação guiam o caminho para a magia Citta. Fantasmas em sua maioria precisam de auxílio, eles interromperam suas jornadas para a iluminação e precisam ser ajudados. Outros espíritos podem precisar de ajuda para voltar aos seus caminhos corretos, mas normalmente eles estão tão alienados que um Mago da morte típico tem dificuldade em descobrir qual seria esse caminho seria.

TEMPO - SAT, "SER"

O tempo é o movimento da Roda e dá significado à existência. Até os deuses passam por seus próprios ciclos. Durga derrota os Asuras através de incontáveis Kalpas, os Maruts destroem todos os obstáculos para os Dias Finais várias vezes. Os deuses, contudo, vêem o tempo de maneira diferente. Toda a história do mundo é um único piscar de olhos de Shiva. Do mesmo modo, estados diferentes de realização alteram a relação de um mago com o tempo. Uma vez que ele entende de verdade a Roda ele pode até viajar para diferentes pontos nela, contando com a natureza tranqüila e perfeita de seu Atman para servir de âncora.

Danças e canções conectam os giradores da Roda com os poderes e passam suas perspectivas a eles. Estudando a Roda, ele pode enxergar os eventos que ocorrem repetidamente, podendo cruzar pontos paralelos no Ciclo.

AKASHA - A EXISTÊNCIA PRIMITIVIAL

A Grande Roda consiste de tudo que existe, existiu e existirá, mas até ela está fundada em algo mais fundamental. Akasha é pura criação, informe demais para ser sequer chamada de Quintessência, mas transbordante de todas as possibilidades. Ela é a substância espiritual que conecta tudo e carrega o karma através do golfo entre as entidades. Dentro desse mar de caos estão as sementes de todo potencial — e talvez uma vontade sublime que conduz tudo em direção a um propósito mais elevado.

Akasha penetra no mundo em flashes ou fluxos lentos e sutis. Foi um desses fluxos que a Irmandade de Akasha encontrou e cultivou num jardim para suas próprias mentes. Os Eutanatos têm muita esperança na décima Esfera deles, mas também se frustram porque a Irmandade não percebe muito sua importância. Afinal, eles confundem o barulho de suas próprias mentes com o poder onde estão contidas.

CANÇÕES DE DANÇA E LIBERAÇÃO: ROTINAS TANATÓICAS

Alguns ocultistas acusariam a magia Eutanatos de ter objetivos contraditórios. A Tradição se considera curandeira e protetora da Roda, mesmo assim possui um conjunto enorme de técnicas desenvolvidas para acabar com a vida.

Os giradores da Roda não vêem conflito algum. A morte é uma parte da Roda que sustenta toda a vida. Ela completa o ciclo e permite que as coisas se renovem e que a possibilidade surja depois que a estagnação se for.

As rotinas a seguir são uma pequena amostra das práticas mágicas Tanatóicas, variando das grandiosas e vulgares às sutis, embora eficazes. Apesar da abordagem controversa, os Eutanatoi também conhecem e praticam técnicas mágicas comuns a todas as Tradições.

OBSERVAR AS PÉTALAS DE LÓTUS DISPERSAS (• ENTROPIA, •• TEMPO, OPCIONAL •• CORRESPONDÊNCIA)

Esta rotina é uma versão mais sofisticada da magia profética comum a muitas Tradições. O mago segue as linhas do Destino por vários caminhos ao mesmo tempo e aprende sobre as muitas possibilidades que o futuro pode reservar. Alguns giradores da Roda usam dados ou tiram a sorte. Outros preferem elaboradas simulações por computador e meditação.

Sistema: A Entropia permite que o mago leia várias linhas temporais ao invés da linha única permitida na profecia convencional. Depois de gastar sucessos para o alvo (o objeto do questionamento) e para o período de tempo no futuro que ele deseja ver, cada sucesso revela uma possibilidade. Estas normalmente são muito vagas, mas gastar mais sucessos para cada futuro possível garante visões com mais clareza e detalhes. Adicionar Correspondência permite que o mago use esta rotina à distância.

TdM: Aprendiz de Entropia, Iniciante de Tempo. Opcional Iniciante de Correspondência. Após um turno inteiro meditando ou jogando um jogo de azar, você pode ver duas possibilidades que aconteceriam na próxima cena/hora. Um Narrador deve lhe dizer o que poderia acontecer baseado em seu acesso privilegiado ao que está acontecendo no jogo. Caso use **Correspondência**, você pode afetar um alvo num alcance normal de Correspondência ou através de uma conexão arcana. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso permite que você estenda o período no futuro que você pode ver em um nível.

AVATAR DE FERRO (••• VIDA, ••• MATÉRIA, •• MENTE, •• PRIMITIVO, OPCIONAL ••• ESPÍRITO, •••• TEMPO)

O Shivasakti Ayavatara já foi tida como uma das rotinas que definem o Eutanatos. Uma homenagem à aparição do sagrado Avatara na noite final das Guerras do Himalaia, seu significado foi corrompido desde então por seu usuário mais fervoroso, Voormas de Helekar. A rotina ainda é ocasionalmente usada pelos Natatapas, os Aided são conhecidos por empregarem uma variação que invoca o poder de Morrigan.

A rotina transforma o invocador em um assassino de quatro braços com aspecto de fúria divina formado a partir dos atributos combinados de Kali e Shiva. Ele cresce até 3 metros em altura e sua pele fica da cor de ferro fundido, enquanto que armas ameaçadoras aparecem em cada um dos seus quatro braços com garras. Estas são geralmente espadas, embora diferentes manifestações tenham conjurado laços, botões de lótus que queimam com fogo divino e crânios que devoram as Ojas dos inimigos do mago-deus.

Sistema: Além da duração, o invocador também deve dedicar sucessos ao aumento de Força (a um mínimo de 6), pelo menos três sucessos para absorver danos letais e agravados (acrescente um dado por sucesso) e dois para criar braços extras capazes de seres usados em combate. Esses braços acrescentam quatro dados extras para as paradas de dados em Briga e Armas Brancas, embora cada sucesso adicional possa ser usado para aprimorar coordenação (acrescentando um extra de dois dados para paradas de dados em desarmado e armas brancas por sucesso). Três sucessos são gastos acrescentando uma aura de terror sobrenatural à já assustadora aparência do mago. Isso faz com que a maioria dos Adormecidos fuja da área. Todos os outros devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6, necessários 3 sucessos) para manter a compostura. Por último, o mago deve gastar quatro sucessos para criar as armas que ele pode usar com eficácia em sua nova forma (uma para cada braço) e gastar um sucesso e três pontos de Quintessência para potencializar o efeito todo. As armas normalmente são espadas, mas as variações em **Golpe Sagrado** (veja **Mago: A Ascensão**, pág. 183) também são usadas algumas vezes. As armas causam danos agravados devido aos encantamentos de Primórdio.

Já que esta rotina exige tempo, os Eutanatoi normalmente a combinam a Esfera do Tempo para que ela possa ser invocada como um efeito em suspenso para ser usado quando o mago estiver precisando. A variante mais perigosa da rotina envolve a Esfera do Espírito, onde o invocador convida um espírito da destruição para entrar em seu corpo. O mago ganha uso total dos Encantos do espírito, mas qualquer coisa menos que um sucesso completo o deixa suscetível à possessão.

Poucos Eutanatoi possuem a habilidade de invocar sozinho, e com segurança, este feitiço, então ele é normalmente um trabalho de grupo que aprimora as habilidades de combate de um protetor do Marabus. Obviamente, a magia é vulgar.

TdM: Discípulo de *Vida* e *Matéria*, Iniciante de *Mente* e *Primórdio*. Opcional Iniciado *Tempo* e/ou *Espírito*. Você deve obter uma quantidade de sucessos adicionais se quiser usar esta rotina.

Você demora uma hora para realizar uma dança ritual que simboliza os deuses da destruição. Ao

término você se torna uma manifestação desses deuses de 3 m de altura, criando dois braços extras, quatro espadas brilhando com encantamento de *Primórdio* e um aspecto assustador. Esta forma lhe concede quatro Características Físicas extras (além das recebidas por estar armado) e a habilidade de ignorar um nível de dano de qualquer ataque com um Teste Simples. Golpes com as espadas causam danos agravados. Você também pode gastar um turno aterrorizando um inimigo. Se você o derrotar numa Disputa Social (usando *Intimidação* num teste resitado) ele deve fugir de medo e não pode se aproximar de você por 10 minutos. A rotina dura por uma cena.

Níveis de Sucesso: Cada nível de sucesso estende a duração do Efeito em um nível. Se você possuir o nível Iniciado de *Tempo* você pode gastar um nível de sucesso para transformar este feitiço num **Efeito de Contingência** (veja *Laws of Ascension*, pág. 168). Se você tiver o nível Iniciado de *Espírito*, você pode invocar um espírito de destruição em você e usar seus Encantos pela duração do Efeito. Veja *Laws of the Wild* para obter detalhes sobre os Encantos de Espíritos ou simplesmente assuma que o espírito concede a você a habilidade de usar um Efeito de nível-Discípulo numa Esfera que você não conhece. Este novo poder não causa Paradoxo, embora o Efeito que o concedeu cause.

BENÇÃO DE PRANA

(●● ⊕U ●●● VIDA, ●●● PRIMÓRDIO⊕)

Os Eutanatoi são curandeiros assim como assassinos. Ao meditar sobre a Grande Roda e seus efeitos nas marés e no fluxo de prana (energia vital), um girador da Roda pode irradiar vitalidade extra para um aliado. Ela fica presa nos chakras da vítima até que ela se machuque. Quando o equilíbrio energético do corpo muda em resposta ao ferimento, a energia vital extra flui para o lugar apropriado e repara o dano. Cantos, tratamentos com ervas e sangrias são ferramentas ritualísticas comuns na criação deste Efeito.

Sistema: Após gastar sucessos na duração e no alvo, mais um ponto de Quintessência (efetivamente “encantando” o alvo), cada sucesso cria uma “parada de cura” de dois níveis. Se a vítima for ferida antes do fim da duração da rotina esses níveis de vitalidade automaticamente curam o ferimento o mais rápido possível. Curar ferimento contusivo é coincidente, curar ferimentos letais é normalmente vulgar (ferimentos menores são exceções) e curar ferimentos agravados é sempre vulgar. O mago deve decidir que tipos de ferimentos o feitiço curará e se ele funciona ou não na presença de testemunhas quando ele estiver invocando ele. Isso determina a dificuldade da rotina. A versão de Vida ●● afeta apenas o invocador, embora a de Vida ●●● possa ser usada nos outros.

TdM: Iniciante ou Discípulo de Vida, Discípulo de Primórdio. Depois de interpretar o consumo de uma formulação de ervas e gastar um ponto de Quintessência, você pode regenerar um nível de vitalidade de dano causado em você durante a cena seguinte. Você deve decidir se isso será vulgar com testemunhas, vulgar sem testemunhas ou coincidente quando você lança o Efeito. Se você tenta regenerar ferimentos de um tipo que não esteja especificado pelo tipo de invocação (como um ferimento grave no peito no meio de um shopping lotado depois de ter lançado isso como um efeito coincidente), ele não funciona até que você esteja nas circunstâncias apropriadas (como num *Santuário*). Com Discípulo de *Vida* você pode lançar esta rotina em outra pessoa. **Níveis de Sucesso:** Você pode usar um nível de sucesso para acrescentar um outro nível de regeneração, estender a duração em um nível ou afetar um alvo adicional.

BALA MÁGICA

(•• ENTROPIA, •• FORÇAS)

Uma interseção entre mitologias tecnológicas e místicas, esta rotina é lançada de diversas maneiras pelos Eutanatoi que se sentem confortáveis com a incorporação de tecnologias modernas em sua magia. Os Lhaksmistas lançam fórmulas mágicas nos pentes de seus rifles. Membros sarcásticos do Cálice Dourado inscrevem “à(ao) mais bela(o)” em grego arcaico nas balas.

O resultado final é uma bala que, uma vez que descobre um alvo, tira vantagem de permutações improváveis — mas possíveis — da física para viajar em direções incomuns, ricocheteando em alvos secundários e atingindo os investigadores. Um mago da morte habilidoso pode despachar um grupo de alvos espalhados com um único disparo.

Sistema: Forças e Entropia direcionam a energia da bala de maneira poderosa e improvável, permitindo que o mago atinja vários alvos com um único tiro — mesmo que, num mundo normal os alvos secundários nunca ficariam na trajetória da bala.

Cada sucesso permite que um alvo secundário seja atingido pela mesma bala. O jogador deve dividir sua parada de dados de Armas de Fogo para tirar vantagem da habilidade de atingir alvos múltiplos, embora o mago não esteja limitado pela cadência de tiro normal da arma. Esta rotina normalmente é combinada com magia de Tempo para aprimorar a precisão do atirador. Usar Correspondência permite “tiro indireto”, já que a bala atinge um alvo que o mago não pode ver (mas consegue perceber com Correspondência). Acredite ou não, esta rotina é normalmente coincidente.

TdM: Iniciante de Entropia, Iniciante de Forças. Após preparar sua arma de fogo com antecedência, a próxima vez que atirar num oponente, você pode imediatamente mirar em outro oponente

que possa ver (ou assinalar com sentidos mágicos). Você deve fazer uma Disputa Física (ou uma Disputa Mental se você tiver a Habilidade *Armas de Fogo*) com 2 pontos de penalidade contra este alvo secundário. Considera-se que esse “tiro” extra ocorre ao mesmo tempo que o primeiro tiro. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso adicional permite atingir um alvo adicional, mas com uma penalidade cumulativa de 2 pontos. Por exemplo, com um nível de sucesso extra você poderia atirar no seu alvo original, um alvo extra com uma penalidade de 2 e um alvo final com uma penalidade de 4 pontos.

ARC⊕ DE RUDRÁ (••• VIDA,

•• FORÇAS, ⊕PCIONAL: ⊕OUTRAS ESFERAS)

Os Natatapas simulam o poder do deus-arqueiro Rudrá assim como nas lendas dos arqueiros Kshatriya (casta guerreira) da antiga Índia. Outros Eutanatoi buscam poder em suas próprias lendas, assim como os guerreiros do Pomegranate Deme que focalizam nos métodos de Artemis. Fazendo isso, o Eutanatos torna seu arco naturalmente poderoso e concede a si mesmo a força para estirá-lo. Esta rotina mantém um nível surpreendente de popularidade dada a disponibilidade e do silêncio da arma que ela aperfeiçoa.

Dependendo do atributo divino que o invocador invoca, as flechas possuem efeitos adicionais. Rudrá era o portador-das-pragas da Índia Védica, então suas flechas normalmente transmitem uma grave doença.

Sistema: Cada sucesso adiciona dois dados de dano para cada tiro de flecha. Flechas de Rudrá causam danos agravados (usando Vida •••) conforme a doença se dissemina pelo corpo da vítima. Elas exigem o dobro de sucessos por tiro assim como um único sucesso para afetar o alvo. Outras flechas divinas queimam seus inimigos, os enchem de terror ou os perturbam. Esferas Adicionais são necessárias para ativar esses Efeitos.

TdM: Discípulo de Vida, Iniciante de Forças. Depois de cantar os hinos de um deus do arqueirismo, você aumenta a força de seu arco e dá aos seus braços o poder para puxá-lo. Quando disparada, sua flecha causa um Nível de Vitalidade extra de dano. **Níveis de Sucesso:** Você pode acrescentar um nível de vitalidade de dano ao tiro de seu arco ou escolher tornar o dano que sua flecha causa agravado.

GEASA (••••• ENTROPIA)

Os Aided sabem da importância dos tabus rituais. Mesmo que às vezes sejam empecilhos, eles também podem conceder poder extraordinário, assim como no caso do poder de batalha de Cu Chulainn.

Normalmente, um girador da Roda lança uma ou mais *Geasa* depois de examinar a malha de Destino ao redor da vítima, sendo Astrologia e Presságios são focos comuns. O mago então pede ao Destino para

prestar atenção na vítima do feitiço. **Geasa** são normalmente colocadas no nascimento, mas já houve quem as adquirisse ou buscasse em troca de uma benção especial, a **Buada**.

Este ritual de colocação das **Geasa** também inclui a concessão de **Buada**. O girador da Roda não tem que criar a **Buada** magicamente, o Destino reage à mudança fundamental trazida pela aceitação do tabu e a nova benção complementa isso.

Sistema: Cada dois sucessos permitem que o mago coloque um nível do Defeito **Geasa** (veja **Compulsão** em **Mago: A Ascensão**, págs. 292. Use um valor inverso ao custo em pontos do livro. Diferente do Defeito normal, você pode usá-las para obter uma Qualidade ou Atributo “de graça”. na vítima voluntária. Gastar cinco sucessos adicionais torna o tabu permanente. Curiosamente, o mago não possui controle sobre que tipos de **Geasa** se manifestam, embora ele saiba o quais sejam ao lançar o feitiço.

Para cada ponto de **Geasa**, o personagem ganha um Atributo grátis. Isto é a **Buada**. O invocador escolhe a natureza geral da **Buada**, mas não pode determinar detalhes. Por exemplo, ele pode invocar o ritual para encorajar uma **Buada** que torne um alvo um guerreiro melhor, mas não pode especificamente garantir uma esgrima aprimorada. O jogador e o Narrador devem discutir quais são as **Buada**. Isso beneficia o personagem pela duração do Efeito.

Geasa Múltiplas (e as **Buada** acompanhantes) podem ser colocadas num indivíduo, mas essas costumam ficar descontroladas, resultando em **Geasa** contraditórias que não podem ser obedecidas adequadamente. Já que o mago invocador não sabe o que a **Geasa** será até que a rotina esteja terminada, a única coisa que ele pode fazer para evitar que a vítima seja confundida por elas é se recusar em concedê-las.

Quebrar uma única **Geasa** amaldiçoa o indivíduo com Defeitos ou Bônus de Características negativas (gaste-os para reduzir Características do personagem) igual ao dobro do valor de **todas** as **Geasa** que ele acumulou. Gilgul instantâneo e um Destino Sombrio são dois exemplos do que pode acontecer com alguém que quebra suas **Geasa**.

TdM: Mestre de Entropia. Após ler presságios ou as estrelas, você pode impor uma proibição mágica à escolha do Narrador em troca de conceder três Características Bônus ao indivíduo. Eles o aprimoram de acordo com o objetivo geral do feitiço e com a orientação do Narrador. Isso permanece pela duração do Efeito. Exemplos incluem aumentar a habilidade de luta, sorte ou sabedoria mística.

Se o indivíduo quebra a proibição, ele perde seis Características a escolha do Narrador pela duração do Efeito. A invocação do ritual demora 30 minutos. O efeito perdura por um dia. **Níveis de Sucesso:** Cada

nível de sucesso concede outras três Características em troca de outra proibição mágica (e arrisca a perder um adicional de três Características por quebrá-la) ou aumenta a duração do feitiço em um nível.

NÉCTAR DE PERSÉFONE

(... CORRESPONDÊNCIA, ... VIDA,
... MATÉRIA)

A rotina característica do infame Cálice Dourado, o Néctar de Perséfone transforma um líquido ordinário em um veneno que está sintonizado com os humores da vítima. Os Eutanatoi usam alquimia (substâncias para refletir a “química” mística da vítima) ou magia simpática (misturando cabelo ou secreções corporais) para criar um veneno que só afetará uma vítima pré-definida. Isso é normalmente acrescentado à bebida, qualquer um que a beber notará algo de estranho no gosto. Dependendo do equilíbrio alquímico da vítima, a mistura pode ficar um pouco doce, amarga, ou salgada, mas nunca num grau fora do comum.

Variantes do Néctar de Perséfone são usadas com gêneros alimentícios, itens de limpeza domésticos e gases. Algumas versões também envelhecem suas vítimas magicamente, colocam-nas para dormir ou induzem visões. Alguns Eutanatoi criam artefatos que possuem o poder de criar Néctar de Perséfone à vontade. O Cálice Dourado foi muito conhecido pelos seus instrumentos epônimos, mas as taças douradas saíram de moda. A maioria dos Adormecidos não as usa e muitos Despertos desconfiam delas.

Sistema: Para criar o néctar, o jogador deve obter sucessos suficientes para ligar a vítima à toxina (de acordo com a Tabela de Alcance de Correspondência na pág. 209 de **Mago: A Ascensão**) mais os sucessos para causar dano (2 danos agravados não absorvíveis por sucesso gasto) e para duração (após o veneno perde sua potência).

Correspondência evita que a substância fira qualquer outra pessoa (como uma **Proteção**) e Vida e Matéria compõem a toxina sobrenaturalmente forte. A presença da magia do néctar pode ser detectada com Consciência ou com os sentidos místicos adequados. A maioria dos Eutanatoi usa magias adicionais para mascarar-la se a vítima for um mago.

TdM: Discípulo de Correspondência e Vida, Iniciante de Matéria. Usando alquimia ou uma parte do corpo da vítima (como uma mecha de cabelo, mas lembre-se de interpretar a retirada dela ao invés de violar a regra de Não Toque), você cria um veneno que só pode afetar ela. O veneno continua potente por uma cena e causa um nível de vitalidade de dano agravado. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso adicional causa um nível de vitalidade de dano agravado extra ou aumenta a duração de tempo em que o veneno continua potente em um nível.

PARAVILHAS DAS MÃOS DO DESTINO



Os Eutanatoi estão bem cientes de que a decadência é inevitável para todas as coisas, por isso não se importam com tantos apegos materiais. Ainda assim, as preocupações exóticas da Tradição os permitem criar Maravilhas com propriedades únicas. Muitos feitiços Tanatóicos normalmente estão intimamente ligados aos mitos de uma única cultura de forma a obter a impressão kármica deixada pelas histórias e lendas. Todavia o número de exceções a esta regra está crescendo, à medida que Lhaksmistas e outros giradores da Roda que são pensadores livres subvencionam metáforas modernas.

TORC DE DONN

Artefato: 7 pontos. Raro

Tais artefatos foram feitos pelos antigos Aided para ajudá-los em suas viagens a Tech Duinn, a “Terra Sob as Ondas”, onde os mortos celtas outrora habitaram. Eram torcs banhados em ouro, feitos de osso de baleia e entalhados com nós descrevendo uma procissão de almas de mortos trilhando seus caminhos para o palácio de pedra de Donn.

Cada torc permite que seu possuidor viaje para o Mundo Inferior ao mergulhar no mar. Os torcs dão aos seus portadores a habilidade de respirar e passar

livremente pelas águas dos vivos e pelos planos dos mortos. Eles marcam uma trilha clara até Tech Duinn.

O segredo da fabricação dos Torcs de Donn se perdeu. O último foi feito em 1876 pela última bruxa Aided Niall Mac Callum. Uma firme devota da tradição oral, Mac Callum nunca escreveu nenhuma de suas técnicas. Hoje em dia, os Eutanatoi passam os Torcs de Donn para seus aprendizes ou as usam para Dikshas de iniciação.

Sistema: Um Efeito de Matéria ••, Forças •• permite ao usuário respirar e se mover embaixo d’água como se estivesse em terra, enquanto um Efeito de Espírito ••• o permite entrar fisicamente no Mundo Inferior. Ela também pode levá-lo com certa segurança para Tech Duinn. Pode-se desviar do caminho, caso queira, mas o torc não fornece proteção especial.

LÂMINA SEDENTA DE KALI

Arete 4. Fetiche/Talismã: 11 pontos

Este Talismã infame goza de uma reputação variada entre os Eutanatoi. Cada Lâmina Sedenta rouba vitalidade de sua vítima, enquanto a Quintessência liberada pelo ferimento é passada ao seu utilizador. Alguns magos da morte consideram essa energia maculada de Jhor, outros crêem que, se você vai matar um pecador de qualquer maneira, você pode muito bem usar seu poder para obter algum ganho.



As Lâminas Sedentas de Kali são feitas de ferro negro e possuem muitas formas, desde crises e katars com lâminas onduladas às picaretas usadas pelos Tugues para cavar covas.

Sistema: Um Efeito de Primórdio ••• e Espírito •••• causa Força +1 de dano agravado e canaliza Quintessência da vítima para o espírito à taxa de dois pontos por sucesso no teste de Arete, ao máximo igual ao dano que a arma causou. Apesar do nome popular da arma, o espírito não precisa estar relacionado a Kali (de fato, sendo uma deusa respeitada por três quartos de um bilhão de pessoas, é muito mais provável que uma manifestação de Kali seja na verdade uma máscara que o espírito use por causa das crenças do mago), Umbróides vistos por gregos e celtas também habitam essas lâminas.

Se esta Quintessência um dia for usada como parte de um Efeito mágico para ferir outro ser, o mago ganha uma Característica de Ressonância Entrópica (por causa do Efeito nocivo, não a cada ponto usado) pela duração do Efeito. Se o Efeito matar outro ser vivo, a característica se torna permanente. Reações de Paradoxo que resultam do uso da Lâmina Sedenta ou de sua Quintessência normalmente se manifestam como casos de Jhor. A Quintessência é sempre a primeira a ser gasta num Efeito e a última a ser usada para impedir o sangramento de Padrão.

Algumas Lâminas Sedentas de Kali (particularmente aquelas empregadas pela finada Consaguinidade do Contento Eterno) possuem outros poderes apropriados a um instrumento de assassinos. Usar esses poderes naturalmente transmite Ressonância sombria para seu usuário, mas é muito *conveniente...*

BOMBA DHARMA/MAÇA DA DISCÓRDIA

Amuleto. Custo de Antecedente: 2 (5 unidades)

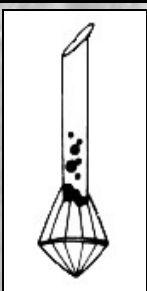
Embora seja um amuleto antigo, ele ficou mais popular entre os Eutanatoi mais jovens que sentem que é importante mostrar a alguém o erro de seus caminhos antes de recorrer à Boa Morte. Também serve para pregar uma peça engraçada; “Bombardeio no Dharma” embaraça os magos rivais ao revelar suas fraquezas emocionais.

A Maça da Discórdia, mais antiga, é inspirada pelos mitos gregos. É uma maçã dourada com o termo: “à(ao) mais bela(o)” inscrito em grego antigo. A Bomba Dharma, preferida pelos Lhaxmistas é um fogo-de-artifício que explode num redemoinho de cores brilhantes e hipnóticas. Cada versão agrava a fraqueza emocional de suas vítimas que passam a agir de maneira imprudente, vulgar e embaraçosa.

Numa observação mais séria, o Amuleto também é usado para “descobrir” Nefandi e magos tomados pela Jhor, que normalmente possuem desejos dissimulados que tendem ao macabro. Isso pode com frequência abalar magos com casos brandos de Jhor ao mostrar-lhes o quanto seus pensamentos se tornaram realmente deturpados.

Sistema: Um Efeito de Entropia •• e Mente •• exaspera as emoções que a vítima for menos capaz de controlar. Ciúme mesquinho, egoísmo mercenário e orgulho sem modéstia são ativados ao invés de serem dissimulados, a menos que o jogador da vítima obtenha sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Amuletos múltiplos costumam ter efeito sinérgico em um grupo. Grupos afetados se entregam a disputas cruéis, discussões amargas e (em casos extremos) a estranhas tentativas de homicídio.

KALANANDA: ⊕ CETRO ⊕ DA MORTE



Kalananda é um termo Eutanatos para a verdadeira magia da morte que os outros tipicamente chamam de “necromancia”. Necromancia (usada adequadamente apenas para descrever a arte de se comunicar com os mortos) é apenas uma das muitas técnicas que fazem uma ponte sobre a lacuna entre a vida e a morte.

O termo também alude ao fato de que o domínio da morte está definitivamente subordinado aos Senhores dos Mortos: Yama na cultura Védica, Hades para os gregos e outros nomes para os outros povos espalhados. Seu cetro é um emblema de autoridade que nitidamente divide os reinos da vida e da morte. Quando um mago da morte borra a linha com magia ele o faz utilizando essa autoridade, seja ao se fundir com o próprio deus ou executando um ritual de desafio — como Orfeu fez quando ele viajou para o Mundo Inferior para salvar sua esposa.

Transfiguração e rebelião, contudo, também possuem suas regras. Orfeu as quebrou e sofreu por isso. Os Eutanatos as obedecem como uma tradição oral. Embora os preceitos exatos mudem de tutor para tutor, alguns deles são consistentemente passados pela maioria dos Gurus. Eles são:

Respeite aqueles que andam sozinhos no Mundo Inferior. Qualquer um que viaje sozinho nas terras dos mortos é uma força a ser considerada, pode nem ser uma aparição. Barqueiros são tipos completamente diferentes de seres espirituais e algumas criaturas que andam nas tempestades são tão deturpadas que é improvável que elas já tenham existido na terra dos vivos. Os viajantes solitários devem ser deixados em paz seguindo seus próprios caminhos.

Além disso, os Euthanatos devem respeitar sua própria solidão. Os fantasmas possuem fortes objetivos e desejos, um mago da morte deve permanecer distante de seus assuntos a menos que eles sirvam ao Chakradharma.

A necessidade nunca é desprezada duas vezes. Um Eutanatos pode entrar no Mundo Inferior como autoridade divina ou num corajoso desacato a ordem da natureza, mas há sempre um limite ao que ele pode fazer. Orfeu podia passar pelos portões de Hades, mas ele dificilmente teria permissão de ver sua esposa se desrespeitasse a barganha com o Deus da Morte.

Em essência, os Eutanatoi são conhecidos por serem muito corajosos para fazer a coisa certa, porém espertos o bastante para aceitar um compromisso. Quando barganhar com os mortos, ele deve aceitar a primeira oferta razoável. Quando usar magia divina, ele deve assumir uma Geasa ou outra restrição em troca de seus privilégios.

Para os mortos, matéria e espírito são a mesma coisa. Esse ditado possui um significado triplo. Primeiro, alguns fantasmas usam um poder especial para transformar as almas e corpos dos mortos em: moedas, muralhas de proteção, espadas e outros bens. Esses bens forjados com almas formam uma das duas “fontes” de matéria no Mundo Inferior. A outra fonte vêm na forma de coisas que foram destruídas nas terras dos vivos, mas carregavam uma enorme importância que perdurou. A segunda interpretação deste ditado simplesmente observa que uma importância espiritual se torna realidade material além da Mortalha.

Por último, muitas aparições são influenciadas por objetos das terras dos vivos. Itens que significavam muito para um fantasma quando vivo podem influenciar sua condição espiritual após a morte. Para muitas aparições, seus corpos, antigos lares e amantes são coisas que os mantém ligados ao Mundo Inferior. Destruir ou tomar esses “Grilhões”, de acordo com os preceitos do **Chodona**, é fazer justiça tanto aos vivos quanto aos mortos.

Até os siddha mais brilhantes são reflexos sombrios para os mortos. Os Eutanatoi não podem melhorar a sorte de uma aparição com a Esfera de Entropia. As aparições carregam um karma excepcionalmente forte e consagrado que nenhuma magia pode alterar. Até uma simples magia para ajudar um fantasma a encontrar seu caminho pelo Maelstrom trará consigo seu lado autodestrutivo. Consumidos pela escuridão, esses fantasmas são perigosos para os vivos e para os mortos por passaram para o Grande Descriar sem resolverem seus karmas.

É por isso que um mago da morte só deve interferir com o destino de uma aparição quando um bem maior for alcançado. Assim como os magos, os fantasmas resolvem as questões espirituais sozinhos.

Vida em carne morta. Este ditado contém duas lições vitais. Primeiramente, um mago viajando no Mundo Inferior deveria ou ocultar sua verdadeira natureza ou desenfatar sua conexão com o mundo vivo quando estiver falando com os mortos. Alguns fantasmas se ressentem com os vivos enquanto que

outros apenas se entristecem por causa deles, então é melhor ser sutil e ter consideração.

Segundo, um mago da morte não deveria estar muito preocupado com sua integridade física. Como Krishna disse a Arjuna, o Atman é eterno e inconquistável. O corpo é apenas uma casca e a consciência um truque para marcar a passagem do tempo e do espaço. Um mago que esquece isso está propenso a se tornar um fantasma.

Com esses princípios em mente, o Eutanatos fala com os mortos, convence os cadáveres e espíritos a fazerem tarefas e se fundem com o próprio princípio de morte. Necromancia, Necrurgia e Necrosíntese são os campos de estudo mais comuns. Existem outros como especialidade de uns poucos seletos ou como obsessão de um Chakravat corrompido pela Jhor.

ENFEITICANDO FANTASMAS

Para os propósitos de **Mago: A Ascensão**, a invocação e o aprisionamento de aparições são governados pela Esfera de Espírito. Fantasmas são tratados como espíritos, com as seguintes diretrizes:

Conhecimento Exigido: A Umbra Negra é um lugar misterioso. Para usar qualquer forma de magia que cruze a Mortalha (a Película que separa as “Terras da Carne” dos vivos do Mundo Inferior) requer pelo menos dois níveis de **Cultura das Aparições**, três de **Cosmologia** ou quatro de **Ocultismo**.

O Encanto da Decadência: Magia e Ressonância Entrópica possuem um efeito marcante em aparições. Embora a magia Entrópica lançada no Mundo Inferior possua -2 de dificuldade, cada sucesso aumenta a força da Sombra da aparição — o espírito destrutivo que deseja arrastá-la para o Esquecimento. Para cada sucesso, jogue um dado com dificuldade 9, três sucessos indicam que a Sombra dominou a aparição em questão, a menos que ela tenha sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Uma aparição dominada pela sombra pode ocultar sua condição ou exibir sua malevolência para todos verem, mas em todo caso ela está repleta de ódio pelo mago assim como por si mesma e agirá de acordo com esses sentimentos com todos os poderes a sua disposição.

Se você estiver usando **Wraith: The Oblivion**, a magia Entrópica que atravessa a Mortalha gera um ponto temporário de Angústia por sucesso.

Ágama: Normalmente, um ser vivo entra no Mundo Inferior ao morrer. Percorrer Atalhos normalmente não pode ser usado para entrar no Mundo Inferior. Felizmente, magia Ágama (descrita a seguir) coloca o mago num estado de meia-morte, capaz de entrar nas Terras Sem Sol e retornar enquanto seu corpo é mantido à beira da morte. A Tempestade de Avatares afeta a passagem, então a maioria dos Eutanatoi encanta seus corpos para resistir aos ferimentos antes de atravessar.

Magos já **caminharam** no Mundo Inferior em seus corpos vivos. Orfeu é um exemplo normalmente citado. Na Era Mítica, mortais corajosos ou aventureiros podiam andar nas terras dos mortos através de Baixios sombrios. Alguns desses ainda podem existir. Teoricamente, um mago também poderia entrar na Umbra Média e encontrar trilhas secretas que levassem ao Mundo Inferior, mas essas jornadas exigem um extenso conhecimento cosmológico ou um guia competente.

Alguns magos (aqueles com a Qualidade **Andarilho da Morte** ou com os **Torcs de Donn**) podem entrar corporalmente nas Terras das Sombras. A natureza de um viajante vivo é óbvia para qualquer aparição que prestar atenção. A maioria dos fantasmas se ressentem com pessoas que entram em seus domínios vestidos em carne, pois elas os lembram de suas perdas e cheiram a turistas curiosos.

⊕ MORTOS ERRANTES

Desde que o Mundo Inferior se estilhou com a força de milhares de bombas nulificadoras, as tempestades têm lançado espíritos através da Mortalha. Como resultado, os mortos têm retornado para as terras dos vivos em quantidades jamais vistas. Alguns habitam cadáveres, tornando-se pouco diferentes de zumbis. Outros acabam forçados a entrar em corpos de animais ou até de objetos. Alguns conservam alguma noção de personalidade e muitos possuem poderes fantasmagóricos extraordinários. Vários estão enlouquecidos devido aos traumas da morte e da terrível destruição no Mundo Inferior, outros são maléficos e propensos a impulsos sombrios.

Embora os Eutanatos há muito tempo procurem eliminar o sofrimento dos vivos enviando-os para uma nova encarnação, essas coisas que surgem espontaneamente são perturbações novas e problemáticas. É verdade, que no passado um espírito torturado ocasionalmente retornaria de seu túmulo e executaria sua vingança, mas eram poucos e bem objetivos, e quando suas missões acabavam eles normalmente retornariam para a terra. Os Mortos Errantes, cambaleantes e rastejantes, não possuem essas motivações — eles foram **forçados** a voltar para Terra pelos Maelstrons infernais que varrem o Mundo Inferior. E muitos deles estão bem furiosos com isso.

Os Eutanatos se esforçaram para lidar com este problema emergencial com eficácia. A resposta foi lenta no começo — a maioria dos magos tinha problemas mais urgentes do que se preocupar com o fato de que o carro de um vizinho parecer assombrado. À medida que os Eutanatos prestavam mais atenção às histórias de zumbis, assombrações e “gremlins” errantes em utensílios domésticos, passaram a perceber que o problema está tanto fora de alcance e é de escala potencialmente perigosa. Esses Mortos Errantes podem acabar sendo uma grande ameaça aos vivos, visto que

eles já estão mortos, alguns Eutanatos apontam que eles estão fora do ciclo de karma até a sua próxima encarnação como vivos e, assim, eles podem sem dúvida alguma alterar o karma dos ainda vivos.

Os Eutanatos que encontram esses tipos de Mortos Errantes normalmente se desviam de seus caminhos para colocar essas criaturas para descansar — seja concluindo assuntos inacabados, banindo essas almas de volta através da Mortalha ou destruindo seus corpos. Até agora, os Eutanatos também não descobriram como impedir isso, eles apenas podem lidar caso-a-caso com os Mortos Errantes. Até então, as outras Tradições fecharam os olhos para o problema — mas como o número e a força dos intrusos continua a aumentar, isso pode mudar...

NECROMANCIA

A comunicação com os mortos é uma arte que existe na maioria das culturas. Os Eutanatos entram na prática com tranquilidade, já que eles raramente temem a morte ou o sacrilégio.

O **Toque Espiritual** e **Chamar Espíritos** são as ferramentas fundamentais de um necromante. A primeira permite que ele projete sua voz através da Mortalha e a última permite que invoque um fantasma para conversar. Alguns fantasmas se incomodam com a intrusão, mas muitos estão dispostos a falar com o mago — desde que ele faça alguma coisa em troca. Um item que teve importância para o fantasma em vida provavelmente pode persuadi-lo a vir. O necromante goza de um bônus por Ressonância simpática, como descrito na página 208 de **Mago: A Ascensão**. Além disso, o item é considerado parte da aparição, logo, alcances de Correspondência são ajustados de acordo.

Na Era de Kali, os mortos andam pela terra. Seja qual for a reviravolta que fez com que os mortos se levantassem, ela não é bem conhecida, mas os Eutanatoi modernos começaram a se adaptar. Correspondência, Matéria e Entropia são usadas para invocar os Mortos Errantes, enquanto Mente é usada para transformar suas lamúrias confusas em um discurso compreensível.

A CANÇÃO DAS MOSCAS (•• MENTE,

• PRIMÓRDIO OU • MATÉRIA, •• TEMPO)

Nenhuma morte é verdadeiramente esquecida. Alguns Eutanatoi podem colher as vibrações de um evento do cosmo cantando o Om e abrindo suas mentes para os repentinos sussurros de morte que perduram. Outros examinam a palidez dos falecidos, o padrão de um esguicho de sangue ou as trajetórias de queda do corpo para descobrir como alguém morreu.

Magos da morte usam esta rotina para caçar assassinos e investigar mortes questionáveis. É comum usar esta rotina para examinar as vítimas de neófitos Eutanatoi. Seus veteranos podem determinar se uma Boa Morte foi bem executada e se foi misericordiosa.

Sistema: A versão Mente/Primórdio desta rotina é usada para examinar a cena de uma morte em busca de impressões psíquicas e Ressonância mágica. A versão Matéria/Tempo é usada no cadáver de um indivíduo, conforme o mago olha no passado para descobrir quem matou a vítima. A primeira versão desta rotina não pode identificar um assassino diretamente, embora possa apontar o estado emocional de quaisquer grupos próximos e suas Características de Ressonância específicas. Magos espertos podem usar esses fatos para descobrir um assassino ou uma testemunha. Esta versão exige 3 sucessos.

A segunda versão exige 2 sucessos assim como sucessos suficientes para voltar ao momento da morte da vítima. Isso fornece informações precisas, mas pode ser bloqueada por proteções de Tempo.

TdM: Iniciante de Mente, Aprendiz de Primórdio ou Aprendiz de Matéria, Iniciante de Tempo. Você gasta 1 minuto examinando o cadáver. Depois disso, você pode determinar como o objeto de seu estudo morreu. A primeira versão da rotina permite que você determine as Características de Ressonância de qualquer um que esteve com a vítima no momento da morte assim como a presença de atividade mágica. A segunda versão permite olhar no passado no momento da morte da vítima, mas pode ser bloqueada pela rotina **Proteção Temporal**. **Níveis de Sucesso:** Nenhum efeito.

NECRURGIA

Necrurgistas tentam dominar os mortos através de aprisionamentos, proteções e imposição. Os Eutanatos a utilizam para banir fantasmas malignos, criar serviçais sem-vida e para forçar aparições rebeldes a cumprirem seus destinos. **Chamar Espíritos, Despertar os Inanimados e Manipular a Película** são rotinas necrúrgicas comuns, capazes de invocar, aprisionar e afastar aparições. Magia Mental de nível-Iniciado é usada nos mortos conscientes, em conjunção com Espírito ela força os fantasmas à servidão. As Esferas de Padrão são usadas para dominar cadáveres sem a interferência de seus antigos donos.

REANIMAÇÃO (•• ESPÍRITO, OU •• FORÇAS, •• MATÉRIA E •• PRIMÓRDIO)

Uma dança. A agitação do chocalho. Um canto rítmico. Tudo isso leva suas vibração para os seus e para a terra e faz o mundo relembrar do movimento secreto que transborda em toda criação. Nesses momentos sagrados, coisas ainda ocultas — coisas mortas — saem da inércia dos tempos e dançam sob efeito da música oculta da Roda de Ferro.

A Reanimação imbui restos mortais humanos com o poder de se moverem como se estivessem vivos. Há tipicamente duas maneiras aprovadas de se fazer isso. A primeira é chamar um espírito (não necessariamente o antigo dono do cadáver) para

despertar a antiga carne e seus ossos. A segunda é reacender o fogo de Ojas nos próprios ossos para que daí eles se levantem usando seu próprio poder espiritual. Nos tempos antigos os Pomegranate Deme e os Natatapas usavam esqueletos permanentemente animados, mas a natureza Paradoxal desse ritual o tornou raramente utilizado.

Sistema: Se um mago conhece um espírito adequado (através do uso de um Conhecimento ou de uma experiência de jogo adequados), então ele pode usar a primeira versão desta rotina para atraí-lo para o corpo e barganhar para que ele entre. Perceba que existem alguns espíritos que sentem prazer em animar cadáveres: espíritos do medo e as aparições que costumavam usar os corpos em questão costumam ser voluntários entusiasmados, de qualquer forma um mago pode estar ganhando mais do que valia a barganha nesses dois casos. A segunda versão desperta a Quintessência latente em um corpo e a usa para fornecer movimento. Como orientação geral, um cadáver (ou as partes dele) possui tantos níveis de vitalidade quanto o Narrador considerar apropriado e possui uma Força de 2 por sucesso gasto (até o máximo de força que o corpo poderia aguentar sem quebrar ou despedaçar). O invocador deve obter três sucessos, mais um por alvo animado.

TdM: Iniciante de Espírito ou Iniciante de Forças, Matéria e Primórdio. Ao fazer algum som rítmico (agitar um chocalho, dançar ou cantar) por um turno inteiro você pode fazer com que um cadáver se mova. A primeira versão dessa rotina é totalmente idêntica a **Animar os Mortos**, página 169 do **Laws of Ascension**. A segunda versão desta rotina fornece três Características Físicas de sua escolha ao cadáver com os quais ele pode agir, seguir suas ordens literalmente, por um minuto/ conflito. Ele possui níveis de vitalidade iguais ao de uma pessoa saudável, mas não recebe penalidades de dano. **Níveis de Sucesso:** Para a segunda versão, cada nível de sucesso acrescenta três características físicas a qualquer cadáver encantado com a rotina, aumenta a duração em um nível ou permite que você anime outro cadáver.

SAL SOBRE A TERRA

(••• CORRESPONDÊNCIA, • ENTROPIA)

As tradições da Índia e da Grécia reconhecem a pureza do sal. Os necrurgistas o usam para impedir as depredações de fantasmas. Alguns o fazem para proteger inocentes de uma assombração terrível, enquanto que outros simplesmente afastam os problemas que surgem ao se intrometer com o Mundo Inferior. O mago invoca um círculo de sal e convoca os deuses dos vivos e dos mortos para manterem seus territórios separados e sob controle. Em troca, o círculo marca esta fronteira reforçada, aqueles dentro dele estão protegidos dos poderes do Mundo Inferior.



Sistema: Esta variação de **Proteção** evita que as energias Entrópicas cruzem uma fronteira escolhida pelo mago (tipicamente um círculo de sal). Já que os poderes fantasmagóricos (Arcanoi) possuem o cheiro da decadência, eles não podem ultrapassar a barreira. Isso só se aplica a poderes sobrenaturais que se manifestam nas terras dos vivos, o fantasma pode usar seus poderes ou atravessar livremente a área afetada enquanto ele permanecer na Terra das Sombras. Uma aparição não pode simplesmente atravessar a barreira na Terra das Sombras e destruir do lado de dentro. A magia permeia a área afetada, não apenas o círculo.

Após gastar 2 sucessos e quaisquer outros sucessos na duração e/ou número de Padrões adicionais protegidos, a rotina subtrai um sucesso do uso de um Arcanos (ou Dom, caso trate eles como espíritos) por sucesso gasto na potência do bloqueio. A critério do Narrador, fantasmas muito poderosos ou deturpados podem ser aptos a evitar isso. A rotina não tem efeito nos corpos dos Mortos Errantes (e também com corpos animados), que podem se arrastar pela área à vontade.

TdM: Discípulo de Correspondência, Aprendiz de Entropia. Você invoca um círculo de sal ao redor de você e as aparições encontram dificuldade em afetar você com seus Arcanoi. Você ganha um reteste livre contra qualquer Arcanos que afete o mundo físico enquanto você permanecer no círculo. Isto dura por um minuto/conflito. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso permite que você proteja outra pessoa

(concedendo a ela o benefício do reteste) no seu círculo ou estende a duração em um nível.

NECROSÍNTESE

A ramificação mais perigosa da Kalananda mescla os estados de vida e de morte. Até a Passagem Ágama é raramente aplicado com segurança. A Necrosíntese liga as forças da decadência aos vibrantes Padrões de vida para estudar onde um começa e o outro termina. Ao tornar a morte uma transição ao invés de um fim abrupto, os Eutanatoi podem utilizar os dois lados do ciclo e deixar um para ficar com o outro sem temor.

Os antigos mestres da arte eram os Idrãs, que esperavam burlar a transição entre a vida e a morte num ciclo contínuo. Visto que eles foram totalmente corrompidos, os necrosinteticistas são vistos com suspeita pelos Eutanatos como um todo. Seu ritual **Yamasattva** (também conhecido como lichzação, ver **Dead Magic**) pode estar perdido, mas mesmo assim seu uso é pode ser punido com a morte. Comenta-se que os Pomegranate Deme criaram uma versão equilibrada do ritual **Yamasattva**, mas ninguém veio confirmar isso.

Efeitos de Entropia (particularmente a **Praga do Envelhecimento**), Matéria, e Vida definem os limites da vida, morte, e decadência. Elas costumam ser as Esferas nas quais os necrosinteticistas se especializam. A maior parte da magia dos necrosinteticistas consiste em conjunções exóticas. O campo desafia uma fronteira cósmica que apenas a magia complexa pode atravessar.

IVITAITARANA (“MORTE EM VIDA”) YOGA (•••• ENTROPIA OU MATÉRIA, •••• VIDA)

Os Cavaleiros de Radamantis e os Devasu fazem uso desta rotina quando são levados ao combate direto. Respiração especial e a ingestão de uma dose quase-fatal de um barbitúrico levam o mago ao Coumata, estado intermediário entre a vida e a morte, no qual seus corpos parecendo cadáveres não sentem dor e podem ignorar ferimentos horríveis.

Sistema: Esta rotina exige 3 sucessos mais sucessos gastos na duração. Pela duração desta rotina, o mago se torna algo muito parecido com um cadáver ambulante, ele pode absorver dano letal (dificuldade 6), diminuir pela metade todo dano por contusão antes de do teste de absorção e não sofre penalidades por ferimentos. O Padrão de Vida do mago se torna obscuro, Efeitos de Vida direcionados ao mago possuem suas dificuldades aumentadas em 1.

Essa força tem um preço. O corpo do mago fica insensível aos estímulos táteis e automaticamente falha na maioria dos testes baseados em Percepção. Seu aspecto enrugado e pálido reduz sua Aparência à zero. Por último, o mago possui uma Característica de Ressonância Entrópica extra pela duração da rotina.

TdM: Iniciado de Entropia ou Matéria, Iniciado de Vida. Você gasta um turno inteiro respirando profundamente e você (finge que) ingere uma droga (imaginária). Isso coloca seu corpo num estado de semivida onde você não precisa de sua fisiologia normal para sobreviver e você sempre pouquíssima dor. Você recebe apenas metade do dano de todos os ataques por contusão, não sofre penalidades de dano e recebe um nível de vitalidade Saudável extra, mas você recebe as Características Sociais Negativas: **Pálido** x3 e não pode apostar nenhuma Característica Social relacionada à Aparência. Você também recebe a Característica de Ressonância Entrópica: **Cadáverico**. Tanto os benefícios quanto as desvantagens desta rotina duram por um minuto/conflito. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso estende a duração da rotina em um nível.

DUKHAITARANA MOKSHA (“LIBERAÇÃO DA MORTE AGONIZANTE”) (•••• ENTROPIA, ••• VIDA)

Esta forma de boa Morte é usada em candidatos particularmente pecaminosos ou destrutivos. Alguns Eutanatoi acreditam que algumas vezes apenas a Boa Morte não é o bastante para dissuadir um malfeitor, sua morte precisa ser em si mesma uma lição. Diz-se que a dor intensa que a Dukhamarana Moksha cria enquanto mata desencoraja uma vítima a cometer atos malignos em sua próxima vida. Já que o feitiço corrói a vítima até virar pó, ela também serve contra a

resistência não-natural de algumas criaturas sobrenaturais.

Ao cantar o mantra Dukhamarana e declarar os pecados da vítima, o Eutanatoi concentra todo o karma destrutivo da vítima e o canalizam para o seu corpo. O karma negro assume a forma de lesões espontâneas, apodrecimento e desintegração.

Sistema: Após gastar um sucesso para afetar a vítima e um para coletar seu karma maculado, cada sucesso causa 2 danos agravados não-absorvíveis. Além disso, quaisquer ferimentos criados por esta rotina não serão curados sem intervenção especial, pois destruiu-se a habilidade da vítima de reabastecer seu Padrão com Quintessência. Um Efeito de Primórdio 3 permitirá que a vítima se cure naturalmente enquanto durar o efeito. Um Efeito vulgar conjunto de Vida 3/ Primórdio 3 curará uma vítima assim como uma rotina de cura padrão. Por último, qualquer um morto com Dukhamarana Moksha é transformado numa poeira sem vida. O corpo da vítima não pode ser recriado de maneira alguma, exceto pelo poder de uma múmia ou usando a Ressonância da poeira como um esquema para criar a vida do nada (exigindo Maestria sobre Vida e Primórdio). Criaturas normalmente imunes à magia Padrão de Vida não são afetadas por esta rotina desse modo, embora possam existir variações que as afetem também.

Se o Eutanatos usa esta rotina para matar uma vítima, ele automaticamente recebe uma Característica de Ressonância Entrópica. Desse modo, a maioria dos magos da morte usa esta rotina para ferir uma vítima sobrenatural especialmente maligna e métodos mundanos para acabar com ela.

TdM: Iniciado de Entropia, Discípulo de Vida. Você canta um mantra (uma frase repetitiva) e declara um dos pecados de sua vítima. Seu corpo começa a apodrecer começando a virar pó, infligindo um nível de dano agravado. Esse dano não pode ser curado com o tempo a menos que a vítima seja encantada com **Primórdio** de nível-Discípulo enquanto qualquer cura normal ou mágica é feita. Se esta rotina matar a vítima, apenas Maestria sobre **Vida** e **Primórdio** pode restaurar o corpo. **Níveis de Sucesso:** Cada nível de sucesso causa um nível de dano agravado extra ou afeta uma vítima extra.

ÁGAMIA/CONTIPARTILHAR ÁGAMIA (•••• ENTROPIA, •• VIDA, •• ESPÍRITO/•••• ENTROPIA, •• VIDA, •••• ESPÍRITO)

Esta rotina famosa costumava ser lançada sobre quase todo novo Eutanatos como parte da iniciação quase letal. Contudo, enquanto o Turbilhão se enfurece nas terras dos mortos, muitos consideram o antigo método perigoso demais e usam outros métodos para iniciar os aprendizes sobre a morte.

O efeito coloca o indivíduo à beira da morte, “enganando” o Mundo Inferior a aceitar sua passagem pela Mortalha. O viajante se torna um tipo de aparição, vestido com o corpo espiritual de um fantasma enquanto o seu permanece na imobilidade da morte temporária (espera-se). A Ágama leva o mago. Compartilhar Ágama permite que o mago leve companheiros ou envie outro mago na jornada.

Sistema: Esta rotina possui um Limiar de sete sucessos, além de quaisquer sucessos dedicados à duração do feitiço ou a “alvos” extras. Entropia e Vida imbuem o mago com as características físicas e místicas da morte, enquanto que Espírito permite que o mago atravesse a Mortalha (a Película de terror que separa a realidade consensual das Terras das Sombras). Nenhuma magia é necessária para criar o corpo de aparição do indivíduo, as leis naturais do Mundo Inferior vestem as almas mortas.

O corpo espiritual do indivíduo (chamado de **Corpus**) se parece com sua auto-imagem. O corpus de um mago normalmente manifestará características da sua Essência de Avatar e de sua aparência também. O indivíduo agora possui 10 níveis de vitalidade e não recebe penalidades de dano. Já que ele não está mais abrigado num Padrão vivo, ele não pode mais ser afetado pela magia de Vida. Ele deve usar a Esfera de Espírito para curar quaisquer ferimentos causados ao corpus. Os fantasmas podem sentir que o mago ainda carrega a centelha de vida com um teste de Percepção + Consciência (ou Gnose), dificuldade 6. Como fantasma, o indivíduo pode andar através de paredes ou ignorar qualquer coisa do mundo vivo que poderia feri-lo através do gasto de um único nível de vitalidade por barreira ou perigo.

Se um mago perde todas os seus níveis de vitalidade, duas coisas acontecem. Primeiro, ele imediatamente recebe uma nova, e permanente, Característica de Ressonância Entrópica. Segundo, o mago é arrastado para um **Pesadelo**.

Em termos de **Mago**, um Pesadelo é um tipo de anti-Busca. O mago passa por uma busca com visões simbólicas, mas ao invés de incitar seu crescimento pessoal essa busca procura atormentá-lo até ele perder a esperança e buscar abrigo no Esquecimento. O Avatar do mago normalmente toma o papel de vítima ou de companheiro, mas ele não tem influência sobre os eventos do Pesadelo. Ao invés disso, forças maléficas tentam separar o mago de seu Avatar, inspirando-o a traí-lo, ou fazendo com que ele rejeite a possibilidade de Ascensão.

Se o mago mantiver os ideais de Ascensão e continuar fiel ao seu Avatar, ele retorna ao seu corpo mortal. O feitiço acaba, independente da duração. Se o efeito de Compartilhar Ágama for usada, quaisquer companheiros sob o efeito também retornam.

Se o mago falhar (trair ou rejeitar seu Avatar ou

negar a Ascensão), o jogador deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Se o teste for bem sucedido, o mago retorna para seu corpo como se ele tivesse conseguido. Se o teste falhar, o mago retorna para o corpo e **perde** um nível de Arete. (Afinal de contas, ele negou a Ascensão e/ou seu Avatar.) Se o mago obter uma falha crítica, sua alma é consumida pelo Esquecimento e ele se torna um fantasma maligno, ou Espectro.

Wraith: The Oblivion detalha Pesadelos e a natureza dos fantasmas em detalhes. Os Narradores interessados em narrar jogos extensos no Mundo Inferior podem querer uma cópia do jogo para ter fontes de informação.

TdM: Iniciado de Entropia, Iniciante de Vida, Discípulo de (só o mago) ou **Iniciado** (outros) **Espírito**. Depois de quinze minutos de meditação profunda, seu corpo entra num transe parecido com a morte e seu espírito viaja para as terras dos mortos por até uma hora. Quando o feitiço termina, você é arrastado de volta para seu corpo. Você só pode encerrar o feitiço antes que sua duração acabe voltando até o seu corpo.

Como descrito acima, você possui um corpo espiritual e deve usar a Esfera de **Espírito** para realizar as funções da Esfera de **Vida**. Você possui 10 Níveis de Vitalidade e nunca recebe penalidades de dano. Você pode gastar um Nível de Vitalidade para andar através de uma barreira. Se você perder 10 deles, você passa pela anti-Busca (Pesadelo) descrita acima. Se você falhar, você deve fazer uma Disputa Estática de Força de Vontade contra uma dificuldade de sete Características. Se o teste falhar, você perde uma Característica de Arete e retorna para seu corpo e o feitiço termina. Se você for bem sucedido no Pesadelo ou na Disputa de Força de Vontade, você simplesmente retorna para seu corpo. Nos dois casos, você recebe uma nova Característica de Ressonância Entrópica.

Já que o psicodrama do Pesadelo pode demorar, os Narradores podem desejar simplesmente realizar a Disputa de Força de Vontade antes. Falhando, o Narrador e o jogador podem interpretar a cena mais tarde e cobrar a perda de Arete mais tarde.

Níveis de Sucesso: Se você estiver usando a Ágama, você pode gastar um nível de sucesso para trazer um companheiro. Ou então, cada nível de sucesso aumenta a duração da rotina.

MARCAS DO DESTINO:

QUALIDADES E DEFEITOS

Os recém-Despertos normalmente procuram os Eutanatos buscando respostas. Por que o Destino os deu uma marca especial? Como podem utilizar seus talentos recém-descobertos? Tais questões são mais do

que abstratas. Magia bizarra, sorte estranha ou até estranhezas mórbidas abençoam ou afligem os giradores da Roda com surpreendente regularidade. A seguir está uma amostra de dons especiais e maldições persistentes que se manifestam na Tradição.

CANTO DO PRANTEADOR

(QUALIDADE SOCIAL 3 PTS)

Seu mago possui um dom para aliviar o desespero das pessoas quando elas são confrontadas com a morte. Ele pode ser um pranteador profissional numa sociedade tradicional, um conselheiro ou até mesmo uma alma misericordiosa que quer ouvir e acalmar alguém afetado pela morte. Sua habilidade é tanta que a presença de fantasmas e dos Mortos Errantes não causam medo a quem estiver sob seus cuidados, desde que ele possa falar com seus protegidos com uma voz clara e inabalável.

O personagem recebe um modificador de dificuldade -2 em todos os testes Sociais quando tentar confortar alguém atingido pelo sofrimento, pela fúria ou qualquer emoção trazida pela morte. Quando os fantasmas e os Mortos Errantes se aproximam, ele pode fazer um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade 7) para fortalecer seu protegido contra o terror. Cada sucesso acrescenta um ponto à Força de Vontade efetiva do indivíduo quando resistir ao terror. Isso não cobre vampiros ou uso de poderes sobrenaturais que causam medo, apenas a mortalha de medo que envolve esses seres. Você pode dividir sua parada de dados para confortar várias pessoas.

Veja em **Múmia: A Ressurreição e Lobisomem: O Apocalipse** alguns exemplos de sistemas para horror sobrenatural. Ou então, apenas assuma que o indivíduo foge ou fica paralisado de medo a menos que ele faça um teste de Força de Vontade, dificuldade 9.

TdM: Você possui a Característica Social: **Empático** de bônus sempre que lidar com os efeitos da morte. Isso pode elevar seu número total de Características acima do padrão máximo, mas apenas quando você estiver lidando com esse assunto. Em qualquer situação onde um fantasma ou um cadáver animado fosse aterrorizar seu protegido, você pode gastar duas Características Sociais para afastar temporariamente o medo da criatura de seu protegido. Você pode fazer isso apenas para o número de pessoas que você puder gastar com suas Características Sociais.

ANDARILHO DA MORTE

(QUALIDADE SOBRENATURAL 4 PTS)

Seu personagem possui um elo especial com o Mundo Inferior. Enquanto a maioria dos magos deve morrer ou passar pelo ritual do Ágama para entrar nas Terras das Sombras, você pode usar o terceiro nível de Espírito para Percorrer Atalhos, da mesma maneira que você faria para entrar na Umbra Média. Sua aura fica pálida e você recebe o sinal espiritual dos mortos.

Você não é afetado pelas Tempestades de Avatares quando você atravessar. Elas ignoram sua alma “morta” enquanto ela atravessa. Você é afetado pela Tempestade de Avatares quando você se aventura na Umbra Média e na Umbra Astral, apenas as terras dos mortos são exceção.

TdM: Você pode usar **Espírito** Intermediário para entrar no Mundo Inferior como se estivesse entrando na Umbra. Você não recebe dano algum da Tempestade de Avatares quando você passa para as Terras das Sombras, mas você ainda é afetado por ela se entrar na Umbra.

CARTÃO DE VISITA

(DEFEITO MENTAL/SOBRENATURAL 2 PT)

Talvez seu personagem possua uma tendência autodestrutiva ou talvez seja apenas má sorte, mas ele não consegue evitar deixar algum traço de sua presença em qualquer lugar com o qual não deseja ser relacionado. Essa pista persistente de seu envolvimento pode ser encontrada em cenas de crimes, refúgios abandonados ou inúmeros locais comprometedores. Investigadores persistentes podem reconhecer os sinais deixados e logo descobrem quando ele está por perto.

Você deve escolher algum sinal ou conjunto de sinais que o personagem deixa para trás, como bitucas e embalagens de sua marca de cigarros favorita, sinais estranhos de sua Ressonância ou até um cartão de visitas de verdade que ele tem compulsão em deixar para trás. Encontrar o cartão de visita normalmente requer dois sucessos num teste de Percepção + Investigação (dificuldade 6), mas uma vez que o investigador encontrar o sinal duas vezes isso cai para um sucesso. O cartão de visita também revela algum detalhe pequeno sobre o personagem, tais como seus hábitos ou gostos musicais.

Finalizando, isto pode ser um “buraco” no Antecedente **Arcano** que não impede o uso de Habilidades para coletar informações ou encontrar o cartão de visita. Tentativas mágicas são repelidas normalmente.

TdM: Você deixa para trás uma pista pequena sobre sua identidade sempre que você **não** quiser que saibam que você esteve por ali! Você deve ter um conjunto de cartões ou notas adesivas para deixar sempre que sair de um local que entrou furtivamente (normalmente, qualquer lugar exigindo **Furtividade** ou **Manha**). Essas notas dizem para qualquer um que as encontrar para falarem com você.

Quando outro jogador encontrar a nota, ele deve fazer uma Disputa contra cinco Características com você. Ele pode fazer reteste com Investigação. Se ele vencer, encontrará seu cartão de visita. Dê ao jogador um cartão de item descrevendo o que ele é. Você deve ter vários cartões de visita. Todos itens idênticos.

Se um jogador encontrou dois de seus cartões, a dificuldade do teste para encontrá-los é reduzida em um Teste Simples, e ele pode gastar um nível de Investigação para fazer um reteste.

TØQUE DE CAØS

(DEFEITØ SOBRENATURAL I PT)

Coisas perturbadoras acontecem quando seu personagem está por perto. Esta é uma manifestação persistente de decadência ou aleatoriedade que, embora não seja imediatamente aparente, revelará suas

ligações ocultas. Plantas murchando, sinais de pestilência, ou sorte selvagem, inconveniente, poderiam ser algumas das coisas que sempre acontecem quando você está por perto. Isso ocasionalmente irrita os outros e torna ainda mais difícil esconder sua natureza.

TdM: Você possui a versão negativa da Vantagem da Tradição Eutanatos. Ao invés de ser interessante, a marca de Entropia que o segue é uma irritação ou perturbação, embora não seja imediatamente visível.





CAPÍTULO TRÊS: TODA CARNE É PÓ

*Enquanto ele cantava essas suaves melodias,
os próprios fantasmas derramavam lágrimas.*
— A História de Orfeu em *O Livro de Ouro da
Mitologia, Volume Um: A Idade da Fábula*



O Mundo das Trevas está repleto de pessoas que atraem para si a ira do Destino. Pode o mundo se curar dos insultos místicos e espirituais que foram infligidos a ele? As respostas estão em alguma Ascensão esotérica ou nos lugares poluídos que os Eutanatos, mais que todos, escolhem percorrer?

O giro incessante da Roda é uma maldição e um conforto. Ele impede a mudança rápida, mas abençoa a Tellurian com a chance da renovação. A Jhor, o expurgo dos Janissários e os pecados de Helekar fazem com que se esqueça com facilidade que as oportunidades se revelam através do giro do Ciclo. *Há* esperança para a Tradição e para o mundo. Fins são começos, o caos balança nossas antigas concepções e abre as portas para novas possibilidades.

O ciclo não é apenas uma possibilidade metafórica. Os magos da morte finalmente revelaram que eles limpam o Conselho de espíões, Nefandi e outros inimigos. Agora eles podem lutar para serem reconhecidos como guardiões das Tradições. As outras

Tradições poderiam finalmente entender as motivações de seus primos frios e misteriosos, revelar esses segredos evitaria que a doença que silenciosamente corroeu o coração de Helekar encontrasse um novo lugar sombrio para se instalar. Com relações melhores com a Irmandade de Akasha e um Conselho que precisa de vigilância, os giradores da Roda estão prontos para aceitar novas responsabilidades.

A medida que os Eutanatoi ficam mais cientes do perigo da Jhor e mais em contato com as emoções (ou a falta delas) que os levam à obsessão pela morte, eles ajustam suas vidas e se esforçam para se adaptarem. Os “magos da morte” aprendem matemática, psicologia, teoria do meme e ética moderna para tratar a Jhor antes que a Boa Morte se torne necessária. Isso não significa que a Tradição passou a rejeitar o assassinato, o Cálice Dourado está mais ocupado do que nunca e os guardacostas Radamantis estão sempre em demanda, vendendo seus serviços em troca de Sôrvo e favores. A diferença é que os Eutanatos estão prontos para buscarem uma visão mais equilibrada. A Roda pode estar ruindo, mas seus protetores não estão.

ALÍAS E SIDDHI: EUTANATOI DE NŌTA



Os Eutanatos são aplicados em ficar de olho em seus membros. Sempre vigiando em busca de corrupção, eles mantêm uma vigilância tão cerrada quanto podem nos seus. Além de revelar os membros de sua Tradição envenenados pela Jhor, isso também permite que os Eutanatoi reconheçam seus membros excepcionais. Os Eutanatoi raramente exibem reverência explícita por qualquer um a não ser um arquimago, mas reconhecem que giradores da Roda experientes ou duros na queda merecem reconhecimento. Servir o Ciclo sem sucumbir à maldição ou ao simples pessimismo não é tarefa fácil.

A vida Tanatóica é comparável ao policial de rua, com relação ao fato de que estão expostos às piores falhas do espírito humano e devem constantemente vigiar e proteger seus pensamentos contra a falta de esperança e o cinismo. Aqueles que se protegem dessa frieza e passam a amar a missão sagrada da missão são tratados com o respeito que apenas os magos que compartilham essas experiências podem dar.

EVELYN KINSELLA

Histórico: Evelyn Kinsella cresceu numa rígida família católica irlandesa em Boston — ou assim pensava. Sua família tinha servido os Aided há gerações e notificaram seus patronos quando viram a centelha da magia nela.

Evelyn tinha 16 anos na época, uma católica devota. Apesar disso, ela realizou sua primeira magia através de superstições simples: espelhos quebrados, gatos pretos e coisas do tipo. Sua culpa e confusão só foram pioraram até que os Aided vieram buscá-la. Ela passou sua aprendizagem lutando contra uma crise de fé e contra a sensação de que sua família a havia traído. Quando ela passou pelo Ananda Diksha, entretanto, tudo mudou. Naquele momento seu Avatar se revelou como a sangrenta Rainha Fantasma e ela rejeitou tudo aquilo que tinha aprendido.

A repentina meia volta apenas intensificou a brecha com a família (que, apesar de sua afiliação, era realmente de católicos devotos). Ela mergulhou de cabeça na magia pagã e na filosofia Tanatóica. Ela entrou no assassinato com entusiasmo, liberando seu ressentimento interno nos lixos humanos que mereciam a Boa Morte. Os Eutanatoi Tradicionais ficaram de olho nela, acreditando que sua atitude a afundaria na Jhor e seu temperamento a deixou de fora do Cálice Dourado. Frustrada, ela decidiu trabalhar sozinha e aprimorou seus talentos mágicos.

No início do Acerto de Contas, os Eutanatos não podiam se dar ao luxo de excluir mais ninguém. Evelyn foi convidada por várias cabalas em 2000. Espantada com a atenção recebida, ela escolheu Trégua Singh

como seu único parceiro. Parte da atração foi seu gênio brusco e o fato dele não querer nada com diplomacia ou trabalhos abstratos para “curar a Roda”. E a outra parte foi a carga de trabalho, Trégua era um dos assassinos no nível de Chela mais produtivos na Tradição.

Nenhum deles se importava com amizade ou delicadezas sociais, assim foram capazes de realizar muitos assassinatos num curto período de tempo. Seus únicos contatos eram indivíduos de mentalidade parecida: magos frios ou raivosos que estavam determinados a incinerar as impurezas do mundo. Somente depois de perceber quantos deles eram sobrenaturalmente frios ou como poucos tinham amigos vivos ou família foi que ela começou a se perguntar se tinha arranjado má companhia — ou se a Jhor que ela suspeitava que corria grosso neles penetraria nela.

Imagem: Evelyn possui a constituição de um atleta magro, queixo proeminente e olhos azuis brilhantes. Sua expressão normalmente se alterna entre uma carranca de raiva reprimida e um olhar de arrependimento melancólico. Ela gosta de tingir seu cabelo loiro em cores totalmente incomuns, mas quando ela está “a serviço” ela volta para sua cor natural e o deixa comprido. Em dias frios, ela usa uma jaqueta de couro cinza de gola alta com roupas escuras confortáveis e botas azul-marinho com ponta de aço. A gola da jaqueta esconde uma gargantilha ornamentada com imagens de bronze de Morrigan, sua deusa-guia principal. Uma figura mais estranha, um punhado de corda com trançados e uma faca de combate com o cabo branco são os outros focos que ela normalmente carrega.

Evelyn anda com um passo rápido e suave, raramente diminuindo o passo para qualquer um ou



qualquer coisa. Ela olha diretamente para a pessoa com quem está falando, podendo passar de uma conversa calma para uma violentamente brutal sem hesitar.

Dicas de Interpretação: Você não tem um meio termo. Você é ou totalmente hostil ou silenciosamente arrependida. Seu lado “engraçado” é na maioria das vezes um sarcasmo amargo. Algumas vezes você sente a necessidade de estender a mão e cuidar das vítimas e testemunhas que você encontra. No entanto, você tem problemas em manter isso, especialmente quando há algum cretino na sua lista de tarefas. A raiva é muito mais satisfatória.

Fale com inteligência, mas com um tom de grosseria. Em seus modos calmos você atinge uma voz um tanto sem emoção, mas você descreve suas dúvidas e sentimentos em detalhes. Você silenciosamente gosta de curar, praticar caridade e aconselhar, você teria um talento para isso se não tivesse virado uma assassina vingativa.

Sua magia é rápida, apoiada em focos portáteis e algumas invocações faladas para Morrigan e mitos celtas. Você prefere ser espontânea e reagir ao problema em questão, assim — além dos rituais onde você canaliza sua raiva e força de objetivo em vitalidade extra — você raramente possui Efeitos preparados.

Facção: Aided

Essência: Investigadora

Natureza: Samaritana

Comportamento: Valentona

Atributos: Força 3, Destreza 4 (Rápida), Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4 (Alerta), Inteligência 3, Raciocínio 4 (Instintos).

Habilidades: Acadêmicos 4 (Mitologia Celta), Prontidão 4 (Surpresas), Consciência 3, Esportes 4 (Corrida), Briga 3, Condução 3, Armas de Fogo 2, Linguística 2 (Gaélico, Sânscrito, Bengali), Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Furtividade 4 (Movimentos Rápidos)

Antecedentes: Avatar 3, Arcano 3, Destino 3

Arete: 3

Esferas: Entropia 3, Vida 3, Primórdio 2, Espírito 1.

Força de Vontade: 8

Quintessência: 3

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Tempestuosa, (Entrópica) Furiosa

THEORA HETIRCK: ARAUTO DE SENEX

Histórico: A infame Theora Hetirck cresceu numa família de coveiros de Baltimore. A família Hetirck se especializou em funerais com caixão aberto para pessoas que morreram de vários traumas corporais severos. Mortes horrendas era o negócio da família e Theora estava acostumada a isso quando era jovem.

Ela Despertou aos 15 quando um de seus “clientes” se sentou, afetado pela magia inconsciente de Theora. O cadáver animado já havia sido um mago Eutanatos.



Theora se fundiu com a alma daquela coisa incoerente enquanto ela cambaleava para fora de sua casa funerária e se espatifava no tráfego de uma rodovia próxima. Desse modo, Theora passou por um tipo de Ágama e aprendeu os fundamentos da magia Tanatóica sem jamais ter tido um mentor adequado.

Ela fez experiências por conta própria, reanimando cadáveres e os tomando como seus brinquedinhos. Um dia o pai dela pegou ela brincando com os mortos e, achando que ela estava possuída, começou a bater nela. Theora pegou um bisturi e abriu a garganta dele.

Ela vagou pelas ruas por um ano antes que Voormas a recolhesse. O arquimago a protegia dos outros Eutanatoi e a treinou em sua própria ética perversa, torturando-a quando ela saía da linha. Foi uma combinação de talento e terror que transformou essa mulher pequena e tímida numa das melhores assassinas da Consanguinidade do Contento Eterno.

Quando o Conselho começou a investigar a Consanguinidade, eles a designaram para missões de alto-risco, esperando que ela fosse capturada e assumisse a culpa pelos crimes de Helekar. Ela foi capturada, mas os Primi preferiram não tomá-la como bode expiatório. Ao invés disso, ela foi entregue a Senex como aprendiz.

Nos poucos anos que se seguiram, o Velho retirou os controles mentais de Voormas e curou a maioria de seus traumas emocionais. No despertar do Acerto de Contas, ele a escolheu para ser seu Arauto pessoal. Embora ela fosse amplamente desprezada pelos Tradicionalistas, suas ações conseguiam apoiar a dignidade de seu mestre e dos Eutanatos como um todo. Muitos especulam se Theora foi escolhida para simbolizar a esperança do Conselho para o futuro. Afinal, se *ela* pode curar feridas antigas e voltar para os ideais de sua Tradição, deve haver

esperança para todos.

Imagem: Theora é uma mulher magra por volta dos seus 20 anos. Seus olhos grandes costumavam dar-lhe um ar infantil, agora eles acrescentam profundidade ao seu olhar. Hoje, ela normalmente usa jeans azul e camisetas grandes demais com um conjunto de contas de oração. Ela sorri suavemente enquanto fala. Sua voz é gentil, confiante e levemente cansada. Seu cabelo castanho-escuro é entremeado com cinza — um testemunho dos horrores que suportou. Ela nunca está armada.

Dicas de Interpretação: Você tem uma tarefa difícil à sua frente, complicada pelo seu passado. Você não precisa provar nada para ninguém sobre você, então afaste o assunto de você e volte para o assunto em questão. Os magos perturbados possuem um lugar especial em seu coração, ouça-os antes de fazer quaisquer julgamentos, mas não deixe essa simpatia se aproveitar de você.

O negócio de ser um Arauto é cansativo, especialmente porque você não superou completamente seus problemas. Você raramente dorme (você não gosta de seus sonhos), mas tira um tempo para você. Demonstre sua antiga petulância e frieza se alguém interromper você quando estiver tendo um pouco de paz e calma. Numa crise, tire um tempo para considerar o que você fará, seus reflexos foram treinados por Voormas, e podem trair você.

Facção: Nominalmente Madzimbabwe. A magia de

Hetirck prefere rituais gregos e indianos.

Essência: Investigadora

Natureza: Visionária

Comportamento: Arquiteta

Atributos: Força 3, Destreza 4 (Firme), Vigor 3, Carisma 4 (Simpática), Manipulação 4 (Desarmar), Aparência 4 (Visual Inocente), Percepção 5 (Empática), Inteligência 5 (Memória), Raciocínio 5 (Não-hesitante).

Habilidades: Prontidão 4 (Ponto Cego), Esportes 4 (Equilíbrio), Consciência 3, Briga 5 (Estrangulamento), Computador 2, Cosmologia 3, Esquiva 3, Condução 1, Enigmas 4 (Dilemas Éticos), Etiqueta 3, Expressão 3, Armas de Fogo 4 (Pistolas Leves), Intimidação 2, Investigação 4 (Anticriminalística), Linguística 3 (Alemão, Linguagem de Sinais Americana, Parsi, Árabe, Francês), Medicina 3, Meditação 4 (Terapêutica), Armas Brancas 5 (Facas), Ocultismo 1, Pesquisa 3, Furtividade 5 (Sombras), Manha 2, Lábria 3.

Antecedentes: Avatar 4, Arcano 5, Destino 5, Mentor 5, Sonho 1.

Arete: 4

Esferas: Correspondência 3, Entropia 3, Forças 1, Vida 3, Mente 3, Primórdio 2, Espírito 2.

Força de Vontade: 9

Quintessência: 16

Paradoxo: 4

Ressonância: (Entrópica) Apavorante, (Entrópica) Pálida, (Estática) Calma, (Dinâmica) Curiosa

⊕UTROS EUTANAT⊕

Com suas histórias ilustres e trágicas, os Eutanatos possuem vários magos que são bem conhecidos pelo resto das Tradições. Eles são tratados de várias maneiras, desde simpatia até ódio assassino, por seus companheiros. Esses são alguns dos outros magos da morte dignos de nota:

SENEX

Dour Senex, dado a metáforas e silêncios reveladores, permanece em seu Reino Horizonte, Cerberus. O Augusto Madzimbabwe tem a custódia do Reino de Entropia onde uma vez esteve a Casa Helekar, mas raramente interfere diretamente, preferindo deixar seus muitos aprendizes (alguns dos quais são em si Iniciados) e sua inegável influência sobre sua Tradição fazerem o serviço por ele.

Há mais de 500 anos atrás, Senex estudou a magia de seu Grande Zimbábue nativo. Ele se uniu ao Eutanatos junto com seus primos Madzimbabwe e permaneceu com ele depois que a maioria dos guardiões dos fantasmas retornou para África. Seu verdadeiro nome é desconhecido, Senex ("Velho") foi o nome dado a ele por seu amigo, Akrites Salonikas da Primeira Cabala.

Supostamente, Senex prefere ensinar ao invés de mexer nos assuntos dos magos. Ele é infame por aceitar membros perturbados de sua própria Tradição como aprendizes. Outros magos observam cuidadosamente seus protegidos, tanto por causa de suas histórias perigosas e também porque eles costumam expressar os desejos do Velho, mais diretamente do que ele. Mensageiros como Theora Hetirck transmitem o do Eutanatos, que é levar suas fileiras para o Horizonte sem jamais transmitirem suas palavras diretamente, mas a experiência tem mostrado que os Arautos de Senex nunca contradizem seus desejos.

Senex é um arquimago de cinco séculos, mas utiliza seu tremendo poder com tanta sutileza quanto suas palavras. Um negro com uma voz ressonante e suave, Senex parece estar envelhecendo pela primeira vez em séculos. Isso, também, é algo discreto, adicionando algumas rugas pequenas a um rosto que parece no meio dos seus quarenta.

AITIANDA

Em 1809, uma jovem conhecida pelo nome de Mercedes Despertou num campo de batalha sangrento na Espanha. Ela foi aprendiz de Senex. Sua sabedoria

natural guiou as facas que se tornaram suas armas escolhidas. Ela era prodígia até entre os alunos do Velho e, certamente, valeu o risco que ele passou em vir a Terra em busca dela.

Em 1896, ela foi para as Coifas. Em 1923, Senex a matou pessoalmente.

Quase um século mais tarde, o Velho pegou como aprendiz Amanda. Ela aprendeu a Arte como se ela tivesse nascido para aquilo — e ela também preferia facas. Em 1995, refugiados do Fors Collegius Mus chegaram em Cerberus. Alguns reconheceram um certo... *pedigree* em Amanda. Quando ela foi acusada de ser uma Widderslaite por um ancião Hermético, Amanda estava fora numa missão secreta. Os boatos diziam que ela estava em Shangri-la, nas Luas de Marte e no limiar dos Infernos Ocidentais, realizando uma missão conhecida apenas por ela e pelo Velho. **Sabe-se** que a Consanguinidade do Contento Eterno está interessada no seu paradeiro. Os representantes de Senex informaram rapidamente aos magos que investigam os crimes da Consanguinidade de que ela matou Richard Somnitz de Helekar, mas se recusam a fornecer qualquer informação adicional.

Amanda é uma habilidosa Iniciada Eutanatos que usa uma grande variedade de instrumentos sutis, mas normalmente se concentra em suas facas, que fazem o papel duplo de armas de assassino e um meio para sua Arte. Já que ela é perita em alterar sua aparência, as lâminas duplas agem como sua característica mais distintiva.

VOORMIAS

O sombrio Voormas age em função de um ideal: reivindicar o aspecto de Shiva e se unir misticamente com Kali, a Mãe Negra. Seus deuses não são aqueles adorados pelos hindus, mas entes mais brutais e ambivalentes. Para ele, essa união só pode acontecer no fim do Kali Yuga: o Armageddon. Ele planeja trazer o fim antes do que os Vedas predizem — bem antes.

Voormas era um Kapalika: um asceta devoto ao aspecto terrível de Shiva, a Destruidora. Carregando um crânio brâmane como uma tigela de esmolos, ele coletava as almas e corpos para seu deus. Ninguém sabe quão antigo ele é, por volta do século XV ele já era um Mestre e sucessor da Sapindya Sadananda, servindo ao Eutanatos grego Helekar, até que ele teve um encontro com a espada de Voormas. Ele tomou o manto de Grande Ceifador de Almas em 1709.

As chantagens de Doissetep garantiram a ele acesso a alguns dos Nodos mais terríveis da Tellurian. Estudando os antigos segredos dos Idrãs, ele tentava controlar a Entropia pura desses lugares. Ele queria dominar a própria Morte — a única coisa que ele ainda temia depois de séculos como um Chakravanti. Os deuses então surgiram para ele e disseram que a verdadeira Morte Viva só poderia ser atingida quando todo o cosmo fosse unido pela aniquilação.

Finalmente, os esforços de vários magos Tradicionalistas revelaram a verdadeira amplitude da corrupção da Consanguinidade e Voormas foi forçado a fugir, levando a Casa de Helekar com ele. Ninguém jamais foi capaz de detectar um padrão nos crimes da Consanguinidade, mas eles supõem que há um plano maior. Alguns Eutanatoi especulam que ele despertou o demônio Zapathasura. Infernalistas asiáticos sabem que ele era o **convidado** do Yama Tou Um — não seu escravo. Ele é, talvez, o arquimago mais poderoso de qualquer Tradição. Ele quer êxtase e vida eterna nos espasmos de morte do cosmo. Ele é louco.

É até desnecessário dizer que os Eutanatos estão muito, muito assustados.

Voormas parece, para quem o viu, um ancião Dravídico apoiado numa bengala de vértebras fundidas encabeçadas por um crânio de criança ou como uma fusão de Kali e Shiva gigante com seis braços.

ALEXANDER MORO

Alexander, descendente de Haroun Cygnus Moro, é tão divertido quanto seu ancestral era amargo. O mago da morte parsi é um homem jovial, bem viajado e uma fonte de conhecimentos ocultos — adequado a um membro eclético do Cálice Dourado. Ele trabalhou duro para se afastar do legado da Primeira Cabala de Haroun, uns dizem que esse trato agradável é um artifício apenas para esse fim.

Um Iniciado talentoso e versátil, além de linguista nato, ele era a pessoa perfeita para decifrar o **Ixos Folio**. Muitas das táticas usadas para atrair os traidores da Casa Janissários para campo aberto vieram dele. Como recompensa, ele recebeu uma associação probatória nos Albireo.

Moro prefere orientar das frentes secundárias. Sua perícia em Correspondência e Mente o ajudam a supervisionar várias tarefas ao mesmo tempo. Isso tem suas desvantagens. Ele se pergunta se os Janissários eram **realmente** culpados de algo ou simplesmente os herdeiros de uma linhagem infeliz. De todos, ele é o único que sabe quanta influência possui a ancestralidade de alguém.

Moro está atualmente trabalhando para preservar a reputação dos Eutanatos diante do expurgo dos Janissários. Seus talentos — e a motivação da culpa — o têm ajudado a se superar nesta tarefa. Representantes da Irmandade de Akasha e dos Verbena se agitaram com a idéia dos giradores da Roda atuando como milícia do Conselho.

Alexander Moro tem um cabelo preto cacheado e rebelde, pele bronzeada e um pouco de barriga. Ele está no começo dos seus trinta e prefere roupas claras, folgadas, com uma queda por roupas vistosas. Apesar de seu comportamento casual, agradável, ele sabe quando assumir uma postura formal — e como a maioria dos Eutanatoi, ele não hesitará em distribuir a Boa Morte se ela estiver assegurada.

CRÔNICAS EUTANATOI



Os Eutanatoi possuem várias razões para trabalhar em cabalas exclusivas. Outras Tradições nem sempre entendem a necessidade da Boa Morte e não estarão tão dispostos a perder tempo e recursos para matar pelo bem de algo que não seja sobrevivência ou vingança. Os Eutanatoi também apreciam a companhia de magos que passaram pelo trauma da experiência próxima da morte e que têm evitado os limites da Jhor. Quem mais entenderia a luta para preservar a Roda?

Jogos entre Eutanatos podem ter idéias com várias facetas sem estragar as vantagens narrativas da Tradição. Os magos da morte possuem a vantagem de terem motivos bem definidos. Um Narrador pode montar uma Crônica inteira em cima de um assassinato ou pontuar uma sequência de jogos com missões. Do mesmo modo, os Eutanatoi não precisam ficar presos no ciclo de assassinato, ganho de Jhor e purificação. Eles podem ser tão dinâmicos quanto qualquer mago — ou humano.

⊕ CONFLITO MORAL

É privilégio e maldição dos Eutanatoi presidir sobre o fim das coisas. Vidas, sonhos e culturas dão seus últimos suspiros na presença desses magos. Muitos magos procuram espiritualidade e eternidade no mundo. Os giradores da Roda não possuem esse conforto. Então por quê eles fazem o que fazem?

O dever moral é um ponto forte na Tradição. A ética Tanatóica não é escolhida, ela é dada ao mago pela própria Roda. Os hindus chamam esse tipo de imperativo moral de dharma, embora as Geasa celtas e outros códigos tornem o conceito familiar para todos os magos da morte. Dharmas não são compromissos que podem ser modificados para se adaptarem aos tempos, mas leis morais que refletem o funcionamento do cosmo. Mesmo assim, dilemas éticos acontecem. Os diferentes aspectos dos imperativos morais de um mago da morte podem entrar em conflito.

DEVER SAGRADO

Para os Eutanatos, a Boa Morte é mais que uma necessidade metafísica — é um dever moral. Mesmo que os Chakravanti indianos viessem a rejeitar e desprezar os elementos de sua sociedade, eles nunca esqueceriam do princípio do dharma: o dever dado a uma pessoa pela sua posição.

Nas sociedades hindus, o dharma é uma força social predominante. Todos possuem um dever moral baseado em sua herança e posição que é mais do que uma responsabilidade social. O dharma está impregnado na estrutura do próprio cosmo e os Eutanatoi vêm isso como a manifestação mais íntima da Roda. As facetas típicas do dharma incluem a reverência pela família de alguém, por mestres espirituais e pelas manifestações

locais dos deuses. O dharma também inclui a santidade da casta. Por exemplo, compartilhar comida com alguém de uma casta inferior é, às vezes, considerado degradação de uma alta casta nos padrões hindus.

Os Eutanatoi indianos não sentem a mesma reverência pelas castas. Alguns deles vêm de tradições ascetas que ignoram totalmente essas distinções e, alguns deles, sofreram em castas inferiores. Por outro lado, muitos deles reconhecem que pessoas diferentes possuem dharmas diferentes e não interferem nas vidas dos outros exceto para corrigirem uma transgressão. Os Eutanatoi não necessariamente intercedem se alguém segue seu caminho da vida em direção a um final ruim — desde que ninguém saia ferido com isso.

Os Eutanatoi de outras sociedades possuem visões semelhantes. Os Aided normalmente usam Geasas como metáfora para o dever sagrado que todos possuem com a Roda. Geasa podem ser problemáticos e contraditórios — Cu Chulainn morreu por quebrar uma Geasa para manter outra — mas isso não as torna menos sagradas.

Todos os giradores da Roda crêem que seus próprios dharmas são colocados em movimento pelo Despertar, confirmados pelo ritual de Ágama e codificados no **Chodona**. Isso significa que suas ações derivam da autoridade da Roda em si. O código dos Eutanatos é difícil, ele abrange contradições e apóia virtudes que muitos magos da morte são pressionados a honrar.

Por exemplo, um Cavaleiro de Radamantis decide que um interrogador cruel da NOM merece a Boa Morte. O resto de sua cabala rastreia o Rosto Cinza astuto, apenas para serem capturados, brutalmente torturados e sofrerem lavagem cerebral. O mago da morte despreza seu inimigo agora. Se ele o matar, sentirá a alegria da vingança — algo proibido pelo **Chodona**. Se ele se conter, violará o código Tanatóico deixando que o Rosto Cinza continue vivendo e ferindo outras pessoas.

O que ele pode fazer? Muitos Eutanatoi entregam casos como esse para um colega imparcial, mas nem sempre isso é possível. No fim, nosso Tanatóico perturbado pode ser forçado a matar seu inimigo e sofrer a Jhor que vem do assassinato prazeroso.

UMA QUESTÃO DE NÍVEL

Entre a Boa Morte e a inação, há várias coisas que um Tanatóico pode fazer para proteger o movimento suave da Roda. Aplicá-las é o problema, os Eutanatoi não têm muita orientação quando se trata de soluções não-letais, não-necromânticas. Embora a Tradição tivesse séculos para desenvolver um método de reabilitação através de reencarnação, outras formas de correção são idéias modernas. Alguns magos da morte anciões lutam para implementar um método uniforme, mas fica a critério da maioria dos Eutanatos exercitar seus sentidos morais caso a caso.

Abandonados às suas próprias ferramentas, muitos

Eutanatos usam as instituições a volta para orientarem suas escolhas e auxiliarem suas missões. Os giradores da Roda modernos cultivam laços com instituições legais, serviço social e casas beneficentes. Esses profissionais fornecem conselhos de acordo com seus treinamentos e acolhem pessoas que um Tanatóico individual poderia não ter a habilidade para ajudar — ou para punir.

Chakravanti eruditos compõem enormes códigos legais, enquanto que outros magos da morte apenas aderem a alguns princípios simples e inventam o resto com o tempo. Considerações práticas fazem diferença, os Eutanatoi não podem amarrar as pessoas e deixá-las na frente das delegacias de polícia como um justiceiro de

⊕ OS EUTANATOS EITI SOCIEDADE

Além da crença na necessidade da Boa Morte, os Eutanatoi possuem um amplo espectro de crenças de como a sociedade deveria funcionar.

Apesar da atitude Tanatóica em relação à morte, nem todos os Eutanatoi apóiam a pena capital. Muitos simplesmente não confiam nas autoridades Adormecidas que não conseguem enxergar as almas dos culpados. Outros crêem que o assassinato sancionado pelo estado coloca o fardo kármico sobre todos os cidadãos, infectando a sociedade toda com crueldade. Esses magos acham que a pena de morte deve ser um ato anônimo e secreto, mas reconhecem que as execuções em segredo impediriam que o estado fosse responsabilizado. Muitos magos da morte **apóiam** a pena de morte como sendo algo que está no caminho certo mesmo que os governos Adormecidos não saibam as razões disso.

Outras questões geram a mesma variedade de opiniões. Alguns Eutanatoi acreditam que a previdência e a medicina socializada impedem o progresso natural do karma, enquanto que outros afirmam que os serviços sociais dão um valor maior a cada membro da sociedade. A maioria dos Eutanatoi valoriza bastante a compaixão, mas também têm o cuidado de não intervir nas vidas dos outros sem que haja um benefício maior para todos. Os giradores da roda acham que se eles fossem intervir abruptamente nas vidas dos outros eles impediriam a resolução do karma pessoal. Onde termina a compaixão e começa a interferência é uma questão não resolvida para a Tradição como um todo, portanto os magos da morte individuais apenas tentam manter o **Chodona** e seguir seus corações.

Há algumas questões sobre as quais a maioria dos magos mantém um consenso rudimentar. A maioria dos Eutanatos despreza a discriminação étnica e baseada em classes e apóiam os princípios de justiça imparcial e universal. A Tradição se identifica com pessoas que foram injustamente julgadas e punidas, buscando que a sociedade administre a justiça com a mesma lealdade que eles (idealmente) possuem.

histórias em quadrinhos, portanto eles precisam inventar formas criativas de intervenção.

A magia de Manas (Mente) é uma ferramenta útil para corrigir pensamentos perturbadores, mas técnicas psicológicas não-mágicas também encontram ampla utilidade. Um girador da Roda pode remover desejos prejudiciais e direcionar um indivíduo a uma vida mais misericordiosa. Alguns Eutanatoi usam psicodramas, causando traumas emocionais para tirar alguém de uma mentalidade corrompida. Alguns casos menos severos podem apenas precisar de aconselhamento, que o mago mesmo faz ou encaminha para um aliado confiável.

Maldições e outras punições não-letais são o futuro da prevenção. Os Eutanatoi criam maldições com cuidado, assegurando-se de que a punição corresponde ao crime. Uma pessoa que segue outra pode acabar sendo ela mesma perseguida pelos fantasmas de seus ancestrais e um agressor conjugal pode descobrir que antigos amigos o procuram pensando em violência. A justiça poética de uma maldição cuidadosamente lançada purifica a vítima e dá a ela uma compreensão sobre o mal que ela causou. Depois que o alvo sofreu o bastante, um mago Tanatóico ou um aliado normalmente surge para ajudá-lo a entender a causa de seu infortúnio e apontar o caminho para a redenção.

Finalmente, a Boa Morte existe para dar até às almas mais corrompidas uma outra chance. Facções diferentes possuem idéias diferentes sobre como a Boa Morte deveria ser implementada. Alguns Natatapas preferem um assassinato ritual elaborado que começa com a leitura de presságios e termina com uma técnica diferente dependendo do pecado, do sexo e da casta da vítima. Os Cavaleiros de Radamantis normalmente dizem às vítimas apenas porque vão matá-las e as alertam a não cometerem o mesmo erro em suas próximas vidas.

Já que os Eutanatos vêem a morte como uma transição ao invés de um fim abrupto, a maioria dos magos ritualmente orienta suas vítimas para suas próximas vidas. O **Livro Tibetano dos Mortos**, Últimos Ritos Católicos, invocações a Caronte ou algumas palavras de consolo simples ajudam os recebedores da Boa Morte a encontrarem seus caminhos em suas vidas novas onde eles não pecarão novamente.

Em termos de **Mago**, a missão tradicional dos Eutanatos pode compor uma crônica rápida, orientada a um objetivo que não precisa apenas passar de um assassinato a outro. Como seu girador da Roda avaliaria um indivíduo? Como ele o ajudaria ou puniria? Como as crenças religiosas, a criação, a personalidade do mago influenciam em suas decisões?

⊕ MISTÉRIOS DO DESTINO

Os Eutanatos se importam com mais do que a passagem de vidas pela Roda. Os magos da morte também procuram padrões no próprio ciclo para preverem o futuro e para determinar como devem reagir.

História, ecologia, tendências sociais, adivinhação e

interpretação de profecias são métodos pelos quais os Eutanatoi tentam determinar o curso, a natureza e o propósito final da Tellurian. Assim como os magos da morte devem lidar com o pior da humanidade, também devem reagir às descobertas horríveis que fazem sobre o fluxo da criação.

O Acerto de Contas afetou os Eutanatos mais do que qualquer outra Tradição. O ataque místico em sua terra natal foi apenas parte do problema. Os giradores da Roda nunca viram um ataque tão brutal ao ciclo do nascimento e da morte. Milhares de almas foram despedaçadas e impedidas de reencarnar. Ninguém sabe quais são as implicações definitivas disso, embora sintomas como os Mortos Errantes indicam que algo vital na Roda pode ter sido irreparavelmente danificado. O que mais o Acerto de Contas mudou? Almas vitais para a sobrevivência do Ciclo foram destruídas? Alguns Eutanatoi chegam a ponto de especular que uma geração de crianças nascerá sem almas, sinalizando o fim do Kali Yuga.

⊕ ANOS NEGROS ⊕

Muitos Chakravanti seguem o sistema de calendário Védico. De acordo com ele, o período de vida do cosmo é medido pela contagem divina de dias, anos e vidas.

Os Kalpas medem um giro total da Roda de criação e destruição. É um único dia na vida de Brahma, o Criador, e o tempo que Shiva, a Destruidora, demora para abrir e fechar seus olhos: mais de 8 milhões de anos. Kalpas são divididos em Mantavaras, Mahayugas e, finalmente, Yugas de durações variáveis. Pelo calendário hindu o mundo está no Kali Yuga, o período final deste Kalpa.

O Kali Yuga começou numa Lua Nova de Fevereiro de 3102 a.C.. O ano de 1999 marca o 5100º aniversário desta Era de Ferro, o último período da história antes do sono de Brahma e o fechamento dos olhos de Shiva. A Tradição afirma que este é o Yuga degenerado quando a humanidade esquece o dharma e se prende às vidas perniciosas e materialistas — sinais que os Eutanatos enxergam em todos os estilos de vida. Se o Kali Yuga segue o ritmo natural do Ciclo, ele terminará no final do 4300º século. Isso obviamente não é um perigo claro e presente para a Tellurian, e a Tradição acredita que o fim natural do cosmo é algo para ser definitivamente visto como uma renovação de possibilidades.

Infelizmente, os giradores da Roda suspeitam que a Era de Kali saiu de seu curso pré-determinado. Armas nucleares, poluição e tumultos no Mundo Inferior apontam para um apocalipse prematuro — a destruição da Roda ao invés de sua rotação natural. A medida que a estrutura mágica do universo desmorona, a Tradição busca por meios de impedir uma catástrofe.

Uma vertente, liderada por Senex, crê que o mundo material simplesmente ficou corrupto demais para aceitar ajuda. Argumenta que a missão Tanatóica está fixada demais nos destinos de indivíduos — e que os

GUARDIÕES DO DESTINO

Os Eutanatos respeitam o destino individual (representado pelo Antecedente **Destino** e por certas Qualidades e Defeitos). É comum que os giradores da Roda protejam aqueles marcados pelo Destino.

Percepções de Entropia são usadas para determinar a importância de um indivíduo e, mais importante que isso, descobrir quando o mago da morte deve ou não interferir no curso natural dos acontecimentos. A maioria dos Eutanatos não acredita na predestinação em si, mas que as leis de karma desenvolveram um certo potencial em algumas pessoas. Os Chakravanti tentam se assegurar de que a Roda receba seu pagamento e que o potencial não seja desperdiçado.

Os magos da morte que assumem esse dever se tornam conselheiros e guarda-costas dos escolhidos do Destino. Os Cavaleiros de Radamantis se sobressaem nisso, seus laços e técnicas práticas inter-Tradicionais os ajudam a identificar e cuidar de seus protegidos.

A tradição desencoraja o contato íntimo com aqueles com destinos fortes, porque invariavelmente chega um momento onde o protetor Tanatóico deve se afastar e deixar que o destino seguir seu curso natural. Algumas vezes seus protegidos são destinados a sofrerem pelo bem do Ciclo e, se um Eutanatos se apaixona por um deles, ele pode ser tentado a interferir.

Apesar das advertências, laços íntimos se formam. Nesses casos, as duas partes sofrem as aventuras estranhas e dramáticas que normalmente são os fardos dos tocados pelo destino. Em jogos de **Mago**, os magos Tanatóicos podem se envolver em comportamentos contraditórios e emocionais junto de seus companheiros carregados pelo destino. Laços de amizade e amor podem entrar em conflito com o fato de que, eventualmente, o girador da Roda pode abandonar seus companheiros pelo bem do Ciclo.

problemas cósmicos exigem soluções cósmicas. Reinos chaves, como os Fragmentos de Entropia e de Primórdio, deveriam ser protegidos contra os Naraki e a Ressonância destrutiva de uma Terra em contínua decadência. Isso não é simplesmente resultado de isolamento radical. Voormas ainda anda livre por aí e as almas desabrigadas da tempestade que foi lançada no Mundo Inferior e da Tempestade de Avatares exigem uma resposta mágica enérgica.

Outros Eutanatoi se recusam a abandonar o mundo material. Eles estudam as pessoas com destinos fortes, percebem tendências globais e ficam de olho num Coumata mundial. Eles pretendem usar momentos, lugares e pessoas chaves como alavancas para deslocar o Ciclo de volta ao seu ritmo adequado. Esses magos

ênfatizam a importância dos destinos individuais sobre o movimento da Roda toda. Assim como uma simples pedra que cai pode alterar o movimento de um lago inteiro, assassinatos selecionados, magia Entrópica sutil e um pouco de inteligência poderiam fazer mais diferença do que qualquer ato mágico grandioso.

Os personagens Eutanatos podem se alinhar com

qualquer uma das escolas de pensamento, ou até com ambas, preparando o caminho para os seguidores de Senex com seus próprios esforços terrenos. Nenhum plano é superior ao outro, ambos possuem falhas. Um girador da Roda inteligente poderia encontrar um terceiro caminho para combater a degradação do Ciclo e convencer a Tradição a segui-lo.

CABALA: TRIAGEM POLÍTICA INTERNACIONAL



Uma cabala violenta ainda que misericordiosa, a Triagem Política Internacional (TPI) combina cura e assassinato numa organização eficiente de alcance mundial. Isso não é incomum para uma cabala Eutanatos, mas a TPI se esforçou muito mais que a maioria para modernizar seus métodos. Ela combina a disciplina prática de mercenários com a caridade das linhas de frente dos médicos de campanha e do pessoal de assistência humanitária. A TPI também é incomum no fato que, para uma operação Eutanatos, suas ações são bem conhecidas — até infames — entre as pessoas que vivem e combatem nas regiões mais violentas do mundo em desenvolvimento.

HISTÓRIA

A Triagem Política foi criada a partir de uma idéia genial surgida entre membros jovens dos Madzimbabwes, do Cálice Dourado e dos Cavaleiros de Radamantis.

O Madzimbabwe Arthur Effiong deixou sua cabala em 1968 para visitar a República de Biafra, que tinha declarado independência da Nigéria um ano antes. Membro do grupo étnico Igbo que fundou o estado, Effiong voltou para ver o que seu povo estava fazendo. Os Madzimbabwes ainda eram um grupo relativamente imperceptível nos Eutanatos e ele enxergou a chance de ajudar seu povo e exibir o que a seita africana, normalmente ignorada, dos giradores da Roda tinha a oferecer.

Quando ele chegou, Biafra já estava à beira de uma guerra devastadora com a Nigéria. Aviões ultrapassados e jipes enferrujados não eram páreos para o exército mais numeroso e sofisticado da Nigéria. A Nigéria cortou os suprimentos de comida e esmagou as capitais provisórias quase tão logo elas eram estabelecidas. Por causa da fome e da violência, o povo de Biafra começou a morrer. Effiong era o único Tanatóico no país, a medida que o número de mortos atingia mais de um milhão e últimos restos de resistência perdiam para a Nigéria, ele se perguntou porque os colegas giradores da Roda não tinham vindo aliviar a dor do fim da nação.

A verdade do acontecido era que sua Tradição estava no meio da Guerra da Ascensão. A frágil trégua da Segunda Guerra já tinha acabado há muito tempo e os Chakravanti estavam ocupados. Cada lâmina disponível buscava as gargantas de místicos Decaídos ou

cientistas poderosos, não deixando nada para as periferias da Guerra, onde Effiong andava entre prédios em ruínas e fantasmas sem-descanso. A Jhor o consumiu, no auge de sua loucura, ele prendia qualquer fantasma Igbo que encontrava dentro do seu corpo e trilhava os caminhos sombrios do Mundo Inferior em direção à Calcutá.

Em 1971, ele chegou no Marabus Ancestral. A Jhor e a possessão em massa haviam transformado seu corpo em apenas uma casca oca para os fantasmas de Biafra, mas seu diário e sua impressão psíquica enfraquecida que restou foram o suficiente para dizer aos Acaryas o que tinha acontecido, o que ele queria e porque ele acabou carregando esses passageiros terríveis. Eles o concederam a Boa Morte.

Doze Cavaleiros de Radamantis levaram seu corpo de volta às ruínas de Biafra e puseram os fantasmas para descansar. Eles juraram que assumiriam a missão de Effiong e trabalhariam em prol dos Adormecidos que foram ignorados na agenda da Guerra da Ascensão.

Esta cabala informal cuidava da África, Ásia e das Américas Central e do Sul, da melhor maneira possível, mas careciam de recursos e do ressentimento de seus protegidos. Os métodos tradicionais e ocultos dos Tanatóicos faziam com que raramente faziam os contatos que precisavam para continuar sua missão e os magos desconfiados dos lugares que visitavam desencorajavam a interferência desse grupo sério e estranho.

Frustrados, três dos fundadores se transferiram para o Cálice Dourado em 1976. Quatro anos mais tarde, dois deles voltaram para o grupo. Apenas quatro dos outros restavam, o resto havia sucumbido a Jhor ou ao desespero por terem concedido a Boa Morte aos seus companheiros.

Elizabeth Bharati e Sekaye Leblanc do Cálice voltaram com as ferramentas modernas que precisavam para revitalizar a cabala. Leblanc era um cirurgião habilidoso, pesquisou medicina de campanha e coletou as drogas e suprimentos que a cabala precisaria para um hospital ambulante. Bharati aprendeu sobre armas pequenas, técnicas de guerrilha e o comércio mercenário. No Cálice Dourado, aprenderam essas técnicas para se aperfeiçoarem como assassinos modernos, mas em sua cabala nativa, eles combinaram suas experiências para se transformarem em médicos militantes, capazes de ir aonde a Cruz Vermelha temia andar. O único obstáculo que restava era a natureza



dispendiosa da expedição.

Eles pediram doações públicas.

A Triagem Política Internacional é uma instituição beneficente registrada em 18 países, incluindo a Índia e a maior parte da Europa excluindo a América do Norte, onde o Departamento de Defesa dos EUA havia banido a organização por solicitar verbas. Oficialmente fundado em 1983, o grupo possui escritórios em Londres, Zurique, Atenas e Bombaim.

Sob a direção de Bharati e Leblanc, o grupo adotou as agendas de muitas organizações assistenciais e de direitos humanos. A diferença é que enquanto alguns grupos agiam através de cartas ou auxílio médico imparcial, a TPI tomava ações diretas contra qualquer grupo que eles consideravam responsáveis pelo sofrimento. Enquanto uma organização de assistência médica convencional cuida dos feridos, mas fica longe da política, eles usam hospitais como centros de comando para derrubar líderes militares e libertar vilarejos.

Desde 1983, a TPI aumentou seu número para oito Eutanatoi, 18 funcionários de escritório e um total de 40 médicos, enfermeiras e veteranos de guerra. Depois da reorganização, o grupo abandonou completamente a Guerra da Ascensão. O Acerto de Contas mal os afetou, com a violência étnica no auge no mundo todo, o grupo estava muito ocupado para percebê-lo.

Infelizmente, seus sucessos podem levar à ruína. A TPI sempre usou discursos com duplo-sentido e controle de informações para ocultar a extensão de sua

interferência nos regimes injustos. As pessoas apenas sabiam que os inimigos do grupo pareciam ter finais infelizes e que a TPI, embora não assumisse responsabilidade, também não negava. Além das ameaças dos Adormecidos, o próprio tamanho e a audácia da organização estão atraindo a atenção de um grupo que eles sempre ignoraram: a Tecnocracia.

MISSÃO⊕

Um documentário da CNN sobre a Triagem Política Internacional os descreveu como “a Cruz Vermelha com dentes” e isso precisamente resume o que a cabala faz. A TPI envia médicos e suprimentos medicinais para áreas em conflito, apoiados por guardas armados e “consultores de evacuação e de refugiados”, um termo educado para “apoio paramilitar”.

Originalmente a TPI oferecia auxílio não-solicitado, mas hoje em dia a maioria dos seus projetos de ajuda vêm de pedidos de refugiados e dissidentes. A TPI monta postos médicos no meio das crises e agressivamente abre um perímetro armado ao redor deles. Essas “zonas de segurança” supostamente existem para permitir tratamento seguro, mas normalmente acabam perturbando e até repelindo a facção que a TPI considera a errada. A TPI também se reserva ao direito de retaliar no caso de qualquer interferência com suas missões médicas. Atacar os funcionários da TPI, ferir alguém que está sendo tratado por eles ou desafiar a zona de segurança são atitudes consideradas como interferência.

EUTANATOI PELO MUNDO TODO

O Eutanatos é uma Tradição menor do que a maioria, mas se beneficia de uma constituição mais diversa e disseminada. Destinos se realizam em todo lugar e os giradores da Roda continuam fazendo o que podem para endireitar as coisas. A TPI é apenas um exemplo do alcance internacional da Tradição. Um jogo de **Mago** centrado em Eutanatos pode levar os personagens ao redor do mundo. Os giradores da Roda contam com sua herança ancestral — ou levam a Boa Morte para novos territórios — nos seguintes lugares:

Europa: A Tradição possui uma presença antiga e sutil aqui. Os Aided mantêm algumas alianças na Irlanda, os Pomegranate Deme detêm controle sobre os magos de Creta e o Cálice Dourado simplesmente vai aonde for necessário. O legado do Império Britânico ajudou a criar um grande Marabus Natatapa em Londres, que serve como quartel-general *de facto* para a Tradição no Hemisfério Ocidental.

África: Cavaleiros de Radamantis passam pela região regularmente, mas apenas os revitalizados Madzimbabue chamam realmente a África de lar. A facção está se expandindo além de seu antigo alcance tribal e talvez seja o elemento que cresce mais rapidamente em toda Tradição. A TPI é a cabala mais conhecida a percorrer o continente, mas alguns magos discretos reviveram rituais à sombra da própria Grande Zimbábue.

Ásia: Os antigos conflitos com a Irmandade de Akasha e os magos territoriais da Ásia significam que os Eutanatos possuem apenas uma suave presença aqui. As culturas Védicas do Sudeste da Ásia transbordam com potenciais Shravaki e Acólitos, portanto, uma vez que a questão da Guerra Himalaia for finalmente esquecida, espera-se que os magos da morte se expandam rapidamente na região. Os magos da morte regularmente cruzam pela Ásia moderna, mas o Afeganistão é uma barreira para a passagem. Além do incômodo das políticas islâmicas do Talibã, os líderes de guerra Taftani preferem manter a região para si mesmos.

Índia: Os Eutanatos possuem mais poder e influência aqui do que em qualquer outro lugar na Terra, mas a política sobrenatural confusa da região faz

com que a manutenção desse poder seja uma luta constante. Calcutá é sua cidade, um inimigo da Tradição teria sorte se conseguisse dar cinco passos antes de ser vítima de um horrível “acidente”. Em contraste, os Apad-Dharma de Bombaim zombam dos magos da morte apenas com sua presença. Uma vez que o Acerto de Contas for resolvido, eles terão a força total da Tradição para lidar com isso. Os Chakravanti que não estão se mobilizando para eliminar os Naraki em seu meio fazem peregrinação diretamente ao centro de Ravana. Alguns viajam de lá para Cerberus (dando a impressão que a convocação de Senex era uma campanha “volte para a Índia”) e outros meditam num lugar sagrado.

As Américas: Todas as facções Tanatóicas estão bem representadas aqui. A Tradição está crescendo. Nas Américas, os aprendizes normalmente podem escolher suas Tradições pela associação de cabalas mistas e cada vez mais deles estão escolhendo os magos da morte. É tema de discussões partidárias intensas entre os Tradicionalistas se isso é por causa da chama do idealismo, por ansiedade, por causa do destino do mundo ou as todas essas coisas. Miami abriga uma cabala Eutanatos veterana que se estabeleceu numa das tocas de Helekar.

Na Guatemala, os Yum Cimil praticam ritos fúnebres maias, mas fora isso ficam fora das políticas Tanatóicas. Eles se uniram à Tradição para que pudessem cultivar em paz e, em geral, conseguiram o que queriam, servindo ocasionalmente como informantes para os magos da morte visitantes que partem para servir a Roda no Sul.

Outros Lugares: Istambul abriga uma população persistente de visitantes Tanatóicos. O Cálice Dourado pratica algumas cerimônias particulares entre as ruínas de Bizâncio. Os Eutanatoi gregos também visitam as ruínas de Tróia regularmente, assim os hotéis turcos normalmente possuem alguns magos da morte hospedados em qualquer época. Contudo, os giradores da Roda estão relutantes em se estabelecer em qualquer nação islâmica. Embora os Ahl-i-Batin raramente apareçam, os Eutanatoi lembram o quanto os Sutis os odeiam e mantêm uma distância respeitosa.

A TPI escolhe sua missão de acordo com um conjunto de critérios inspirados pelo sonho de Effiong e manifestados na linguagem das organizações modernas de direitos humanos e de assistência. Seu estatuto de missão com trinta páginas lista, como condições nas quais eles interferirão, tortura, violência étnica, colapso governamental, o uso de soldados infantis, discriminação sexual e étnica indo até danos corporais e o uso de campos de concentração. Eles nunca assumem mais de um projeto por vez.

Particularmente, os objetivos da cabala são muito

mais diretos. Eles usam seus recursos para curar os doentes e feridos e depois matam os irrecuperáveis perpetuadores do sofrimento. Líderes militares, comandantes de saques e servidores civis corruptos sofrem um elevado número de acidentes fatais quando a TPI aparece. Como a maioria dos Eutanatoi, eles se esforçam muito para ter certeza de que suas vítimas não podem ser reabilitadas antes que possam decidir matá-las. Nos casos onde podem ser redimidas, elas são despojadas de tudo aquilo que lhes forneceu o poder para causar sofrimento, mudam de endereço e são deixadas à

própria sorte. A TPI é muitas coisas, mas não é terapeuta e, de qualquer maneira, a maioria deles acredita que as pessoas têm que se esforçar pela sua própria salvação.

Se possível, a TPI se alia com as autoridades locais para legitimar os aspectos mais agressivos de seu trabalho. Embora desejem discretamente quebrar as leis internacionais, eles não vão desprezá-las completamente. Eles não querem provocar muita investigação internacional e suavizarão suas táticas se forem pressionados por observadores ou pela fúria de uma nação maior industrializada. Mesmo assim, a TPI explora o que pode dessas situações, desde ajudar pacifistas até chantagear com diplomatas. Esse aspecto do seu trabalho se tornou mais comum na última década, levando alguns magos a se perguntarem se a Tecnocracia finalmente irá ou não lidar com a ousada cabala.

ORGANIZAÇÃO E POLÍTICA

A Triagem Política Internacional usa uma combinação de disciplina militar e protocolo médico para tomar decisões e agir em campo. Embora todos os membros da cabala sejam habilitados em todas as áreas, Sekaye Leblanc é o chefe de medicina enquanto que Elizabeth Bharati é a responsável final pelas questões militares. Quando é para realizar assassinatos diretos, os dois entram num consenso antes de apresentar a questão para o resto dos Eutanatoi, que votam na questão. No caso de um empate, todos tiram a sorte. O mago com o palitinho menor decide. Usar qualquer tipo de magia para influenciar o processo de decisão é motivo de expulsão. Ninguém jamais tentou.

O resto da cabala supervisiona os esforços de sua grande equipe de Adormecidos. Jorge Royo serve como segundo de Leblanc e Alice Fitznemeth é a de Bharati. Angela MacCullen lida com verbas e relações públicas. Oficialmente, nenhum deles é especialmente importante na hierarquia da instituição de caridade, que emprega um grupo muito selecionado, mas no fim das contas sem importância, de burocratas como diretores. McCullen realiza acordos verbais e levantamento de fundos e visita os escritórios da instituição. Tecnicamente é a porta-voz do grupo, ela discretamente contrata e despede funcionários Adormecidos.

Equipes médicas e militares trabalham estritamente de acordo com suas hierarquias respectivas. As tropas Adormecidas são todas de veteranos que se uniram a TPI em gratidão pela sua ajuda. De fato, a TPI ajuda magicamente candidatos qualificados e moralmente leais, para persuadi-los a se associarem. Oito médicos e dez soldados sabem que a magia os atraiu, os outros simplesmente reconhecem que suas vidas melhoraram quando a TPI apareceu, mas não conseguem atribuir isso a causas sobrenaturais.

A cabala é muito organizada e coesa. Leblanc e Bharati têm sido amantes há anos, o tempo e a magia apenas reforçaram os laços. Seu carisma coletivo contagia o resto do grupo, que em troca os incentiva. O

casal, a cada ano que passa, toma decisões mais radicais e assumem riscos maiores. McCullen é o único membro da cabala que passa a maior parte do tempo lidando com o público e, desse modo, é quem possui uma percepção melhor de quão descuidadas suas ações estão se tornando. Infelizmente, suas ações são subestimadas. A cabala praticamente adora seus líderes e considera a deserção quase impensável.

Todas as decisões maiores são feitas na presença de um altar portátil para Arthur Effiong, contendo sua fotografia, uma bandeira de Biafra e seu maxilar embranquecido. Por causa das circunstâncias envolvendo a morte de Effiong, fantasmas são atraídos pelo altar. Muitos deles foram mortos nos conflitos cercando a TPI e ocasionalmente fornecem conselhos ao grupo. A opinião das aparições é muito respeitada e uma das poucas coisas que afasta a cabala das opiniões de Leblanc e Bharati.

A CABALA

Nesse grupo tão coeso e disciplinado, poucos costumam se destacar. Ao mesmo tempo, não confunda a obediência da Triagem Política Internacional com estupidez. Todo membro da cabala possui experiência com o perigo e em lidar inteligente e eficientemente com ele. Infelizmente, entre o culto de personalidades em volta dos líderes da cabala e sua confiança suprema, a hubris com certeza atacará.

Angela McCullen: Angela é uma mulher atraente e comunicativa, uma Cavaleira de Radamantis habilidosa, que prefere o misticismo grego e celta combinados com tecnologia de mídia. Ela possui a perspectiva mais ampla da cabala. Como porta-voz da TPI, ela deixou o campo de batalha e sabe que algumas ações do grupo obtiveram mais notoriedade do que elogios.

Alice Fitznemeth: Esta Cavaleira é a oficial executiva de Elizabeth Bharati. Ela usa Artes nórdicas sutis para aprimorar o apoio logístico e dá uma força extra para as armas do grupo. Ela é mulher quieta, reprimida a maior parte do tempo, mas ela sabe dar ordens quando precisa.

Jorge Royo: Este Aided mexicano largou a faculdade de medicina e um aprendizado Tanatóico para ajudar as milícias indígenas em sua terra natal. Depois que Leblanc perdeu seu antigo assistente para uma bala perdida em Burma, ele procurou Royo e se ofereceu para completar a educação do mago em troca de associação com a TPI. Agora Jorge Royo é um habilidoso cirurgião de traumas e um Eutanatos. O homem de óculos raramente sorri.

Jendayl Ndlovu: Este Madzimbabwe é um dos membros mais novos da cabala. A mulher parece uma estátua, usa tecidos africanos e é especialista em invocar fantasmas. Ela serve como a analista de inteligência da cabala, rastreando informações tanto dos vivos quanto dos mortos.

Suchart Ransinbrahmanikul: Este Natatapas

tailandês também é uma aquisição recente, tendo entrado em 2000 como uma concessão a uma cabala Akáshica que, por algum motivo, queria que a Tailândia estivesse livre de Eutanatos naquele ano. Misticismos budistas e hindus guiam o forte e robusto homem que já fez de tudo, desde correr de tiros a organizar partidas de boxe. Ele possui as perícias de sobrevivência selvagem mais altamente desenvolvidas da cabala.

Anastasia Logaris: Pomegranate Deme, neurocirurgiã e pintora, Logaris trouxe habilidade médica e genialidade pura para a cabala. Esta mulher grega de meia-idade modela os detalhes sutis de muitas operações da TPI.

LIDERANÇA

Os líderes da TPI têm estado com a Cabala desde o início. Uma atração sólida surgiu entre eles com o tempo e foi natural que se unissem ao Cálice Dourado juntos, natural que voltassem para a cabala com uma nova visão e natural que expressem sua ligação num nível místico.

Tensões compartilhadas e rituais em grupo geraram uma estranha Ressonância entre eles. Individualmente, cada um já teria passado ao Silêncio, mas juntos seu poder místico é uma força a ser considerada.

Em termos de **Mago**, o casal possui uma Ressonância coletiva perfeitamente equilibrada, seus Efeitos nunca estão coordenados a menos que um deles escolha manifestar uma Característica de Ressonância ou que estejam separados. No primeiro caso, o outro parceiro também manifesta uma Característica de Ressonância (aplicando os modificadores normais à magia). No último, a Ressonância dos dois magos atua com força total. Isso seria desastroso.

Bharati está muito próxima de um caso sério de Jhor. Embora a própria personalidade mística de Leblanc controle a mácula da morte dela, ele mesmo dificilmente está livre disso. Quando separado dela, suas próprias excentricidades se manifestam a medida que ele se torna mais frio com seus pacientes e se torna mais instável para distinguir entre os vivos e os mortos.

Esta interdependência é reforçada por um Efeito de Mente e Correspondência que os mantém em contato telepático permanente, desde que cada um deles beba água da mesma fonte (como um rio, fonte ou cantis enchidos na mesma fonte) todo dia. Se esse elo for quebrado e eles estiverem a mais de um quilômetro e meio de distância um do outro, então os dois começam a enlouquecer.

Felizmente isso não têm acontecido nos últimos anos, dando aos dois um tempo para construir a atual força da Triagem Política Internacional. Para fazer isso, passaram a maior parte desse tempo em campo e perderam contato com o sentimento público. Quando McCullen os avisa do crescimento da intolerância do público (e da Tecnocracia), eles simplesmente recorrem um ao outro em busca de apoio moral. A menos que alguém consiga fazê-los escutar, a cabala toda pode pagar

um alto preço pela hubris deles.

ELIZABETH BHARATI

Filha de um comerciante inglês com uma hoteleira indiana, Elizabeth Bharati cresceu em Calcutá, inconsciente de que vivia à sombra da maior fortaleza Eutanatos. De fato, foi acaso ser atropelada por um carro bem na frente do Marabus Ancestral. Enquanto o homem que a atropelara lhe perguntava sobre sua casta, ela Despertava à beira da morte. Magos Tanatóicos a recolheram e a treinaram.

Ela era uma Shrivaka no dia em que Arthur Effiong apareceu com seus fantasmas. A experiência mexeu tanto com ela que ela se tornou uma Cavaleira de Radamantis e partiu para realizar os desejos do mago morto.

Não foi fácil. A pobreza, a Jhor e moral enfraquecida seguiam a cabala em missões casuais. Uma breve viagem no Camboja nos anos 70 quase a levou ao Silêncio, mas Sekaye Leblanc a ajudou a passar por isso. Quando ela decidiu ir para o Cálice Dourado, ele a seguiu. No fim das contas, eles se apaixonaram profundamente. Eles voltaram para a cabala juntos.

Durante sua estada no Cálice, ela se especializou em táticas com armas leves e resgate de reféns. Ela se insinuou na cultura mercenária para aprimorar suas habilidades e utilizou sua experiência para reformar sua antiga cabala. Com a ajuda de modernas habilidades de trabalho em rede e treinamento militar, ela reconstruiu a estrutura da cabala a partir do zero. Suas conexões permitiram que ela recrutasse Adormecidos habilidosos para a força paramilitar da TPI.

A crueldade que ela adquiriu em Camboja, embora amenizada por Leblanc, se manifestou numa postura descompromissada com relação às estratégias da cabala. Apesar dos resultados positivos, ela deseja que o grupo



pudesse ser mais ou menos independente dos interesses dos contribuidores. Ela preferia abandonar a ilusão que mantém o dinheiro entrando porque isso restringe o que ela pode fazer com a formidável força militar à sua disposição.

Conforme perde a paciência com essas restrições, as operações da cabala parecem cada vez menos defensivas e mais com emboscadas fanáticas. Sua habilidade de ter uma visão mais ampla está limitada pelo seu estado mental e pelas obsessões militantes, mas esse foco também a torna uma líder muito eficaz.

Imagem: Bharati é uma cinquentona fisicamente saudável de pele escura e cabelo castanho bem curto, normalmente preso por uma bandana escura. Seu rosto possui algumas pequenas cicatrizes dos anos em que se arrastava em terrenos cheios de destroços. Ela usa roupas militares em cores apropriadas à situação, com insígnia de coronel e um bordado com o logotipo da TPI: uma pomba voando num triângulo vermelho. Ela normalmente mantém uma faca de combate e uma submetralhadora leve com ela em campo, preferindo precisão sobre poder de fogo bruto. Ela possui uma voz potente e articulada e enfatiza suas palavras estalando os dedos.

Dicas de Interpretação: Há uma idéia sombria que fica lhe dizendo para por a compaixão de lado e se concentrar na vitória, mas algum tempo com seu amado cura isso. Com qualquer outra pessoa, você prefere dar ordens a ter conversas. Você ama suas tropas, mas isso também não significa que você vai aturar as besteiras deles. Você é uma fã de engenhocas, especialmente comunicações portáteis e veículos. Em campo você gosta de escapular de seu posto de comando e destruir inimigos — bem, espera-se que você os chame apenas de “interferências” — intratáveis.

Sua magia vem de uma profunda devoção à deusa Durga combinada com a alquimia ocidental do Cálice Dourado. Você está sempre buscando novas maneiras de combinar sua magia com a tecnologia moderna. Você gostaria de pegar um Lhaxsmista moderno para ser seu tutor, mas você está muito ocupada no momento.

Facção: Cálice Dourado

Essência: Investigadora

Natureza: Juíza

Comportamento: Diretora

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Consciência 2, Briga 4 (Atingir os Olhos), Esquiva 4 (Tiroteio), Intimidação 4 (Subestimação), Liderança 5 (Inspirar Confiança), Manha 3, Condução 3, Armas de Fogo 4 (Submetralhadoras), Armas Brancas 4 (Facas), Furtividade 4 (Selva), Sobrevivência 4 (Selva), Tecnologia 3, Acadêmicos (Política) 3, Investigação 3, Linguística 3 (Inglês, Francês, Bantu, Chinês, Tailandês,

Espanhol, Alemão), Medicina 3, Ocultismo 3, Ciências (Química) 3.

Antecedentes: Avatar 3, Destino 4, Recursos 4.

Arete: 4

Esferas: Entropia 4, Vida 1, Matéria 3, Forças 3, Tempo 1.

Força de Vontade: 8

Quintessência: 9

Paradoxo: 2

Ressonância: (Entrópica) Corrosiva, (Entrópica) Esgotante, (Entrópica) Arrasada, (Entrópica) Sufocante, (Dinâmica) Enérgica.

SEKAYE LEBLANC

Sekaye Leblanc é um homem cansado que se mantém firme com amor e uma disciplina inabalável. Leblanc Despertou aos 11 anos numa vila Igbo. Seus primeiros experimentos com magia aterrorizaram sua comunidade. Ele fugiu, entrando para a Legião Estrangeira Francesa (onde ele adquiriu seu sobrenome) quando jovem e usou suas habilidades de cura como médico. No seu 20º aniversário, seus talentos chamaram a atenção dos Eutanatos, que educaram-no em seus estilos e o induziram a entrar nos Cavaleiros de Radamantis.

Leblanc passou a década seguinte refinando suas habilidades mágicas, atendendo magos da morte feridos e esquecendo tudo sobre suas origens. Quando sua terra natal foi incorporada na nação de Biafra ele não deu muita atenção e, durante, a queda da nação ele ignorava as manchetes sobre guerra. Foi apenas depois que Arthur Effiong veio para Calcutá que ele prestou atenção no que tinha acontecido com sua terra natal. Ele ficou dominado pelo desespero e por uma repentina admiração pelo seu povo. Ele se uniu à guarda de honra de Effiong em suplício e, num discurso memorial comovente, estabeleceu as bases para o que eventualmente se



tornaria a TPI.

Ao mesmo tempo, um antigo ressentimento pela maneira como seu povo o havia tratado voltou a doer. Quando Elizabeth Bharati quase entrou em Silêncio, ele viu isso como uma oportunidade de abandonar o projeto completamente. Por causa do amor e de um rancor persistente, ele foi para o Cálice Dourado.

O Cálice o enviou para uma escola médica e o treinou para liderar uma equipe de assassinos. Já que ele podia fornecer apoio médico tanto quanto liderança, achava-se que esse seria um arranjo eficiente. Na prática, isso significava que ele tinha que salvar vidas e dar ordens ao mesmo tempo, dividindo sua atenção durante momentos críticos. Na verdade, ele quase era talentoso o suficiente para fazer isso. Contudo, Elizabeth queria retornar para sua antiga cabala e ele sentiu que tinha assuntos inacabados por lá também. Juntos, eles reformaram a cabala em Triagem Política Internacional.

Hoje, Leblanc lidera as operações médicas da cabala com pulso firme, até ardoroso. Ele tem 70 anos agora, embora a magia e um estilo de vida ativo o deixem com uma aparência de idade igual à de Elizabeth Bharati. Ele se sente incompleto sem ela. Na verdade, seu pensamento rígido e seu trauma de infância persistente o impedem de realizar Procuras há anos e agora apenas os interesses de seu amor interessam.

Imagem: Sekaye Leblanc usa cáqui a maior parte do tempo com um par de coturnos gastos e uma mochila preta normalmente atirada sobre o ombro. Ele é completamente careca e a armação de metal branca de seus óculos se contrasta com sua pele escura. Ele possui uma constituição magra e mãos grandes com luvas. Sua voz suave e articulada sai de uma boca que nunca franze ou sorri. Seu rosto é mais enrugado do que você esperaria de um homem com sua idade aparente (ele parece ter 50), mas menos do que seus 70 anos completos. Como efeito colateral da magia de Vida que ele usa para se manter em boa forma, ele não possui unhas nas mãos e nos pés e nenhum pelo no corpo. Sua pele é de uma textura sobrenaturalmente lisa, como pedra polida.

Dicas de Interpretação: Você trabalha, passa tempo com Elizabeth e mantém a equipe médica da TPI funcionando. Pode haver mais coisas na vida do que isso, mas a última vez que você ponderou sobre **isso** foi há muito tempo. Melhor não pensar sobre sua infância perturbada, sem rumo, embora você seja assombrado com sonhos irrelevantes sobre isso na maioria das noites. Talvez você devesse olhar para esses sonhos, mas isso desperdiçaria seu precioso tempo. Cuide de suas responsabilidades e veja seu amor.

Você usa a magia Tanatóica clássica como é praticada pelo Cálice Dourado e pelos Cavaleiros de Radamantis. Você poderia usar Efeitos baseados na infância baseando-se na sua herança Igbo, mas você a vê como uma prática primitiva comparada à magia que você aprendeu com os giradores da Roda.

Facção: Cálice Dourado

USANDO A TRIAGEM POLÍTICA INTERNACIONAL

A Triagem Política Internacional é um exemplo de hubris em ação. A menos que alguém interfira, a cabala assumirá missões cada vez mais radicais até ofenderem um grupo com poder para detê-los. Além do fato de que a Tecnocracia fecha a cara para Tradicionalistas que derrubam os governos de nações pequenas, os governos Adormecidos estão propensos a intervir com sanções ou até força militar. Os personagens dos jogadores poderiam direcionar o grupo para uma direção mais razoável. Eles poderiam até servir como antagonistas, se o Conselho decidir intervir com uma sentença de Censura ou coisa pior e eles fossem chamados para executar a sentença.

Os personagens podem ajudar melhor a cabala ajudando seus líderes. Bharati está à beira da Jhor e Leblanc além de estar perto da Clareza, atingiu um impasse na busca pela Ascensão. A menos que ele se entenda com seu passado, outras Procuras são impossíveis. O que acontece quando sua amada ficar forte demais para sua influência apaziguadora? Os personagens poderiam intervir, curá-los e rejuvenescer a cabala.

A cabala também pode direcionar os personagens numa crônica militar. A TPI escolhe regimes que são genuinamente corruptos, mas nem todos (e certamente não as crianças soldados que muitos desses ditadores usam) que estão no campo contra ela merecem a Boa Morte. Como os Eutanatoi seguem suas morais no caos do campo de batalha?

A TPI possui recursos formidáveis. Cada um de seus escritórios pode se desdobrar como um refúgio para magos em fuga e a própria cabala pode reunir uma impressionante força militar, de igual com o apoio usado pelas amálgamas da Tecnocracia. Esses são soldados e médicos temperados pelo combate que estão absolutamente certos de que sua causa é justa. A TPI nunca usou suas tropas a serviço da Guerra da Ascensão, na Umbra ou no mundo desenvolvido. Os personagens que querem 'emprestar' as tropas da TPI precisam pagar em Sôrvo ou provar que sua proposta se encaixa na missão maior da cabala. Eles podem precisar de treino para lidar com os ambientes incomuns que possam encontrar (como um Reino Horizonte ou no centro de Detroit).

Essência: Primordial

Natureza: Samaritano

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5 (Pessoas), Inteligência 4, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 3, Liderança 4 (Equipe Médica), Lábia 4 (Subestimar os Perigos), Condução 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas

2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Acadêmicos (Geografia) 3, Tecnologia (Médica) 4, Computação 3, Enigmas 4 (Metáforas Alquímicas), Linguística 2 (Igbo, Francês, Inglês, Hindi), Medicina 5 (Medicina de Campanha), Ocultismo 4 (Cura Sobrenatural), Ciências (Biologia) 4.

Antecedentes: Avatar 1, Sonho 3, Biblioteca 2, Recursos 4.

Arete: 4

Esferas: Entropia 4, Vida 4, Mente 4, Primórdio 2, Espírito 2.

Força de Vontade: 10

Quintessência: 5

Paradoxo: 3

Ressonância: (Estática) Resistente, (Estática) Conservador, (Estática) Minimalista, (Estática) Cortante, (Dinâmica) Brillhante.

LENDAS DOS EUTANATOS



Sendo uma Tradição com raízes antigas, o Eutanatos possui sua parcela de lendas e profecias. Os magos da morte prestam atenção a essas histórias, já que elas revelam padrões fundamentais no funcionamento da Roda. Com suas visões cíclicas da Tellurian, muitos Eutanatoi acreditam que um conto mítico pode se repetir ou que uma profecia fale tanto do presente quanto do futuro.

RUDRÁ: ⊕ ARAUT⊕ DO ⊕ ARITIAGED⊕ITI

Rudrá é o deus Védico responsável por lançar pragas e comandar demônios. Os filhos de Rudrá foram os Maruts: demônios criados quando os Deuses, temendo o poder da prole de Rudrá, retalhou a criança não nascida do deus em sete partes. O arco é a arma de Rudrá. Ele usa para lançar doenças, raios e ventos poderosos nos humanos e deuses. Seus Maruts eram guerreiros com pele de ônix, estavam cercados de bronze e eram mestres do vento. Ele possui um aspecto ambivalente, os mortais oravam para serem poupados de suas flechas, mas ele também foi o patrono dos animais e caçadores. Depois do surgimento da casta Brâmane, Rudrá foi absorvido como um aspecto de Shiva, a Destruidora.

Na lenda Tanatóica, Rudrá também é o nome do Avatara que guiará o mundo ao seu fim. Nesse sentido ele é a contraparte de Kalki, a forma que Vishnu assumirá durante os últimos dias do Kali Yuga. Enquanto Kalki salva as pessoas, Rudrá lança suas flechas nos corrompidos. Ele é o messias negro dos Chakravanti, simbolizando a destruição justa pelo bem da renovação.

Assim como um raio da Roda volta para sua posição original com o tempo, o Avatara Rudrá se criará em reverso da lenda original. Sete almas poderosas — os Maruts reencarnados — se fundirão para criar o Atman do deus mago. Cada pedaço de alma passará uma vida num estado de corrupção total. Paradoxalmente, isso purificará suas almas, pois eles possuirão um conhecimento íntimo do mal que eles um dia se unirão para erradicar.

Antigos boatos sobre os Eutanatos aludem a essa lenda. Os Tradicionalistas sussurram que a Boa Morte foi inventada para criar um messias e que os assassinos seriais e os assassinatos em massa da era moderna são o trabalho da Tradição dando errado — ou não.

Embora os Chakravanti não estejam no negócio de criar os horrores que se esforçam tanto para erradicar, até mesmo eles se perguntam se elementos em sua Tradição não estão usando a Boa Morte para um objetivo maior. Evidências disso apareceram. A Consanguinidade do Contento Eterno ritualmente assassinava cada nova encarnação de seu antigo Grande Ceifador, Helekar, e Senex sempre esteve interessado em magos que tiveram vidas maculadas pela Decadência ou pela Jhor antes de virem a serviço dele.

Certamente, um grupo antigo e determinado poderia levar certas almas à corrupção. Eles até podem ser capazes de recuperá-las de novo, com uma aplicação cuidadosa da Boa Morte durante muitas vidas. Estariam os mestres da Tradição secretamente trazendo Rudrá à existência? Se Voormas foi assassinado e corrompido e Senex está trazendo as almas feridas de volta ao grupo, estariam eles cooperando secretamente? Teria o surgimento da Tempestade de Avatares quebrado a conspiração em algum ponto central perigoso?

O aumento de Emissários também dá margem ao mito. Seriam os Maruts estilhaços de Avatares poderosos que estão se unindo num deus apocalíptico? Se for, a situação é grave, pois estamos a milhares de anos antes do que se espera que o Ciclo se encerre. A chegada prematura de Rudrá poderia acabar com o mundo — e o Rudrá de uma era final prematura poderia ser um agente do Esquecimento ao invés de ser da Roda.

ÁGUAS DO ⊕ ESQUECITIENT⊕,

ÁGUAS DA ⊕ MORTE

Mitos gregos e celtas falam sobre as águas místicas do esquecimento. Das fontes sagradas dos Aided ao Rio Lete dos gregos, a humanidade bebe a água sagrada e esquece as memórias das encarnações sagradas. Tanto o mito celta quanto o grego fala dos poucos que escolhem evitar as águas. No *A República*, Platão menciona Er, um guerreiro pamfiliano que recusa as águas do Lete e renasce com todas as suas memórias intactas.

Há também fontes no Mundo Inferior que fornecem sabedoria sobrenatural para quem as beber. Os mortos gregos são instruídos a beber do lago da Memória à sombra do cipreste e o sábio celta Finn obtém poder sobrenatural da taça do semideus Sidhe, Culienn.

Outras seitas Tanatóicas possuem seus próprios

contos sobre os rios gêmeos do Esquecimento e da Memória. Os Enforcadores nórdicos contemplam o rio de Hel, Gyoll, e sua contraparte, a fonte do sábio Mimir, onde Odin obteve os segredos das runas. Os Natatapas se apegam à magia do Sarasvati e do Ganges.

Os Eutanatoi acreditam que algumas almas evitam o Lete, permitindo que elas se lembrem de suas vidas passadas. Uns raros poucos passam pela experiência que permite beber da taça da sabedoria, esses são os Despertos. De fato, Despertar pela experiência próxima da morte é considerado o caminho mais direto para a fonte de poder. Ao invés de esperar que a linha da vida seja cortada, os aprendizes Tanatóicos mergulham na morte para prová-la.

Além de seu valor como metáfora, as águas do esquecimento e da sabedoria são normalmente temas de discussões Tanatóicas. Os alquimistas do Cálice Dourado tentam isolar o resíduo dessas substâncias em seres vivos. No fim das contas, se eles puderem extrair as últimas gotas de esquecimento de um mago eles podem abri-lo

para suas vidas passadas e se puderem encontrar o elixir da sabedoria nos Padrões dos magos vivos, eles poderiam despertar Acólitos à vontade.

Outros magos da morte buscam pelas águas com objetivos exteriores. Anomalias aquosas no Mundo Inferior, Sôrvos líquidos estranhos e as lágrimas de sábios entram no exame de estudiosos Eutanatos. Se a impressão espiritual das águas pudesse um dia ser encontrada, elas seriam um recurso extraordinário.

E se elas existissem? Alguns Eutanatos acreditam que se a água do esquecimento um dia se manifestasse como um Padrão, seria uma substância incrivelmente perigosa. Poderia ela reverter o Despertar? Causaria Gilgul? Até a sabedoria de Mimir, do Sarasvati e de Culienn poderiam se mostrar um gole de conforto muito precipitado. Se a água Despertasse alguém despreparado para a vida de um mago, o que aconteceria? Os Eutanatos olham para o resto do mundo sobrenatural e vêem que quando o poder é concedido ao invés de conquistado, ele pode levar ao desastre.



À SOMBRA DA RODA: MODELOS

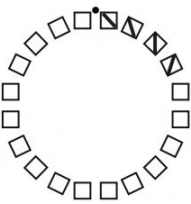


Eles são os Eutanatos: parte curandeiros, parte assassinos, sempre com o dever com o Ciclo em suas costas e o arrepio da Jhor em suas espinhas. Quem trilharia voluntariamente esta trilha amarga para a Ascensão? Muitos Eutanatoi afirmam que eles nunca escolhem a trilha, mas que ela os escolhe. Crentes no destino, os magos da morte buscam por iluminação na sincronicidade entre os acidentes que compõem a vida e o propósito maior ao qual eles dedicaram suas vidas — e

as mortes dos outros — para apoiar.

Guiados pela circunstância e pela convicção, novos magos afluem para a Tradição sombria. Os Tanatóicos cresceram nos últimos anos, mas nenhum mago da morte poderia dizer honestamente se isso foi bom ou não. Afinal, se mais pessoas Despertar com o impulso para purificar a Roda, quanta corrupção há lá fora para inspirar isso? Estão os Eutanatos se preparando para a vitória ou se preparando para uma batalha final? Os novos magos da morte apenas servem a Roda e tornam a morte de uma pessoa a renovação da vida de outra.

RESSONÂNCIA
DINÂMICA: _____
ENTRÓPICA: Sussurrante
ESTÁTICA: _____



ARETE
●●○○○○○○○○○○
FORÇA DE VANTAGE
●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□
⊕UNTESSÊNCIA/ PARADOX⊗

ANTECEDENTES

Avatar x 5
Mentor x 2

ESFERAS

Iniciante Entropia
Iniciante Mente
Iniciante Tempo

ROTINAS

FÍSICO

Hábil
Ligeiro
Ágil x 4

SOCIAL

Carismático
Intimidante
Persuasivo

MENTAL

Alerta x 3
Atento
Intuitivo
Disciplinado

HABILIDADES

Prontidão
Esportes
Esquiva
Investigação
Armas de Fogo

Meditação
Armas Brancas
Furtividade
Intimidação

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOME: _____
PERSONAGEM: Assassino Profuso
CRÔNICA: _____
FACÇÃO: Cálice Dourado
ESSÊNCIA: Primordial
CABALA: _____
NATUREZA: Autocrata
COMPATIENTE: Perfeccionista

ASSASSINO PRODIGIO

Citação: *Algumas pessoas brincam com números de dez dígitos na cabeça. Outras são violinistas virtuosos. Eu... faço isto.*

Prelúdio: Você era uma criança quieta, reprimida, mas não por qualquer motivo que você pudesse entender. Sua família lhe tratava muito bem e seus amigos, embora poucos, o tratavam com um respeito reverente que você nunca exigiu. Um deles o descreveu como “legal, mas vagamente ameaçador” e você deixou assim.

Então você passou por uma vida com uma sensação silenciosa de confiança. Experimentava cada matéria na escola com interesse atencioso, mas nada jamais prendeu sua atenção, mesmo quando era bom naquilo. Por exemplo, embora uma única aula de ginástica olímpica o ensinasse a saltar facilmente, você ignorava o apelo de seus professores para entrar no time. Havia algo vital faltando em suas buscas. Eram coisas agradáveis, mas não se adequavam a sua meta de vida — o que quer que fosse.

Apesar de seu desânimo, você entrou na faculdade um ano antes. Numa cidade nova, as pessoas não o olhavam de cima a baixo quando você passava — ao menos até o conhecerem. Uma noite, ao voltar ao seu dormitório, você viu três homens ameaçando um colega seu. Pensou que eles se afastariam, mas você não parecia exercer aquele efeito normal neles. Você avançou e o mundo passou a se mover em câmera lenta.

Nesses poucos segundos, você aprendeu quais eram seus verdadeiros talentos. Seus oponentes eram apenas carne, você não pensava em nada a não ser em arrancar seus olhos ou esmagar seus crânios num corrimão de metal. Sua compaixão era algo que você podia desligar à vontade, evitando que demonstrasse a hesitação reflexa que a maioria das pessoas tem quando confrontam violência. Eles eram tão lentos e os arcos que seu corpo fazia para evitá-los e para aleijá-los eram lindos. Esse era seu dom. Essa era a arte que você estava procurando.

Ao retomar sua compaixão, viu o que havia feito e fugiu. Felizmente, os Eutanatos o encontraram e lhe ensinaram a dar sentido aos seus dons. Agora você pode praticar a arte da violência sem perder a cabeça ou manchar sua alma.

Conceito: No fim dos 19 anos, você possui um dom ao qual você só pode se entregar como um mago da morte. Se fosse um pintor, você poderia muito bem ter sido o próximo Van Gogh, mas você é um assassino — é a arte que nasceu para fazer. Você não é cruel nem mal, mas é capaz de ignorar sua empatia e golpear com uma brutalidade isenta de emoções se necessário. De muitas maneiras você é, um inocente, nunca matou por malícia. Ao mesmo tempo, você encontra a realização de um artista no ato do assassinato, uma alegria puramente estética que teme que o impedirá de algum dia se relacionar com as outras pessoas normalmente.

Dicas de Interpretação: Fale baixo e estude muito. Você aprendeu seu verdadeiro propósito e não está a fim de desperdiçar a vida inteira de desenvolvimento que o aguarda. A ética Tanatóica deu um propósito ao seu trabalho, mas é o ato em si que você curte. De certa maneira isso viola o

EUTANATOS

NOME: _____ **NATUREZA:** Autocrata **FACÇA:** Cálice Dourado
JOGADOR: _____ **ESSÊNCIA:** Primordial **CONCEITO:** Assassino Profuso
CRÔNICA: _____ **CERTIFICADO:** Perfeccionista **CABALA:** _____

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: Ligeiro ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: Alerta ●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ●●●●	Condição: ●●●●	Computador: ●●●●
Consciência: ●●●●	Etiq.eta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●
Briga: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Investigação: ●●●●
Expressão: ●●●●	Performance: ●●●●	Direito: ●●●●
Intimidação: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Linguística: ●●●●
Liderança: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Medicina: ●●●●
Manha: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ocultismo: ●●●●
Lábia: ●●●●		Ciências: ●●●●

ESFERAS		
Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Espírito: ●●●●
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●

VANTAGENS		VITALIDADE
ANTECEDENTES	ARETE	Escotado: 0 □
Avatar: ●●●●	●●●●●●●●	Machucado: -1 □
Mentor: ●●●●		Ferido: -1 □
		Ferido Gravemente: -2 □
		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □

FORÇA DE VENTADE
 ●●●●●●●●

QUINTESSÊNCIA
 ○○○○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS
 ●●●●
 ●●●●
 ●●●●
 ●●●●
 ●●●●

RESSONÂNCIA
 Dinâmica: ●●●●
 Entrópica: Sussurante ●●●●
 Estática: ●●●●

EXPERIÊNCIA

PARADOXO

Chodona, mas isso ele guarda mais profundamente que a maioria dos Eutanatoi, já que você nunca sente qualquer malícia com relação aos seus alvos. Um Guru do Cálice Dourado (seu **Mentor**) o observa de perto em busca de sinais de frieza. Às vezes, você considera essa vigilância um incômodo, nem tanto pela invasão de sua privacidade, mas pelo fato de que isso faz você perceber que tem muito pouco a esconder dele.

Magia: Você usa mantras, meditação e contato visual como foco para suas Artes. Você é um minimalista, preferindo aumentar seu incrível talento com magia ao invés de acabar com um inimigo com Artes vulgares. Você se concentra na união do corpo e da mente para realizar a tarefa atual. Você quer ser o artista e a audiência ao mesmo tempo e você não deixa nenhuma de suas ferramentas ficar no caminho.

Equipamento: Rifle *sniper* Barret .50, Walther PPK com silenciador, vários garrotes e facas, celular e óculos sem



ESTUDANTE DE PARADOXO

Citação: *Eu sofro para que você não precise sofrer.*

Prelúdio: Filósofo ou matemático? Você se sobressaiu nos dois campos, mas não podia se comprometer com nenhum. Um sempre carecia de algo que o outro supria. Seu domínio da probabilidade e dos estados quânticos era formidável, mas sem a metafísica aquilo era um jogo sem sentido. Por outro lado, as divagações filosóficas não significavam nada sem as imagens para dar base. Você procurava algo mais profundo, medindo as capacidades dos modelos computacionais e consumindo suas cópias de Platão noite adentro nas sessões no laboratório.

Sua cabeça estava nublada ao ir para casa. Você ponderou sobre uma equação vital tempo suficiente para um caminhar arrebrantar você, quebrando seu corpo e colocando você num coma profundo. Sua mente vagava enquanto seu corpo se curava. Você saía se arrastando da caverna de Platão e olhava para o centro das espirais de Fibonacci. Quando você voltou à consciência, uma mulher que você nunca havia visto antes sorria ao lado da cama. Ela lhe disse que você esteve face a face com a morte e havia retornado transformado — Desperto.

Você suportou a tortura da fisioterapia enquanto a mulher lhe ensinava como o cosmo funcionava, mas você percebeu que havia algumas respostas que nem ela possuía. Agora você conseguia ver as

formas luminosas da criação, mas ela falou

que se você puxasse a trama com

força demais resultaria

numa punição pelo

Paradoxo. Por quê?

Ela lhe deu uma

resposta vaga, então

você decidiu

solucionar o

problema do Paradoxo sozinho.

Você aprendeu a sofrer. É a chave para seus estudos, porque além da matemática e da metafísica há a terceira parte que falta na fórmula, aquela que você sempre tentou ignorar antes de Despertar. Há o Eu sagrado, ruindo sob o peso da Roda. Algum dia, você vai ensinar aos Eutanatos como se livrar disso.

Conceito: Você despertou na dor e retornou a ela em busca de novas introspecções, usando seu Avatar como laboratório no qual você testa suas teorias sobre a natureza do Paradoxo. Você modela o que acontece com terminologia oculta e matemática, seguindo um modelo tripartite. Você combina os estudos de probabilidade e as teorias metafísicas com questões sobre o espírito humano. O Paradoxo é apenas uma lei natural, um sinal da fragilidade mortal, ou as duas coisas? Suas experiências o colocam numa posição única para descobrir a verdade.

Dicas de Interpretação: Machuque-se. A cada dia você carrega os ferimentos de um choque de retorno do Paradoxo. Essas são marcas que dão orgulho.

Mesmo que você não tenha coletado nenhuma estatística nova, a experiência de sofrimento através de um choque de retorno lhe ensina algo em si. A maioria dos magos é relutante em discutir suas experiências com o 'Doxo, mas você sabe que eles estão apenas escondendo a fraqueza que todos os Despertos compartilham. Ouça as experiências dos outros e compare com as suas. Ouse tentar Efeitos ainda mais vulgares, mas se recupere à beira do perigo. Você não quer **morrer** — apenas aprender.

Magia: A Entropia permite que você analise os sistemas complexos e os solucione. O excesso de caos de um Efeito vulgar retorna para seu invocador? O Primórdio o sintoniza com o fluxo da própria magia e no aperto pode ajudá-lo a se defender. Você prefere computadores e derramamento de sangue como seus focos: um fornece um modelo do universo e o outro injeta sensação humana pura no Ciclo.

Equipamento: Laptop usado, roupas largas e gastas, kit de primeiros-socorros, conjunto de bisturis, muitos cadernos de nota e livros de filosofia, ocultismo e matemática cheias de orelhas-de-burro.

EUTANATOS

NOME: _____

JOGADOR: _____

CRÔNICA: _____

NATUREZA: Visionário

ESSÊNCIA: Padrão

COMPORTAMENTO: Mártir

FACÇÃO: _____

CONCEITO: Estudante do Paradoxo

CABALA: _____

FÍSICAS

Força: ●●●●

Destreza: ●●●●

Vigor Resistência: ●●●●

SOCIAIS

Carisma: ●●●●

Manipulação: ●●●●

Aparência: ●●●●

MENTAIS

Percepção Sobrenatural: ●●●●

Inteligência: ●●●●

Raciocínio: ●●●●

TALENTES

Prontidão: ○○○○

Esportes: ○○○○

Consciência: ●●●●

Briga: ○○○○

Esquiva: ○○○○

Expressão: ●●●●

Intimidação: ○○○○

Liderança: ○○○○

Manha: ○○○○

Lábia: ○○○○

PERÍCIAS

Ofícios: ○○○○

Condução: ○○○○

Etiqueta: ○○○○

Armas de Fogo: ○○○○

Meditação: ●●●●

Armas Brancas: ○○○○

Performance: ○○○○

Furtividade: ○○○○

Sobrevivência: ●●●●

Tecnologia: ●●●●

CONHECIMENTOS

Acadêmicos Filosofia e Matemática: ●●●●

Computador: ●●●●

Cosmologia: ●●●●

Enigmas Paradoxos: ●●●●

Investigação: ○○○○

Direito: ○○○○

Linguística: ○○○○

Medicina: ●●●●

Ocultismo: ●●●●

Ciências: ○○○○

ESFERAS

Correspondência: ○○○○

Entropia: ●●●●

Forças: ○○○○

VIDA

Vida: ○○○○

Matéria: ○○○○

Mente: ○○○○

PRIMÓRDIO

Primórdio: ●●●●

Espírito: ○○○○

Tempo: ○○○○

ANTECEDENTES

Aliados: ●●●●

Biblioteca: ●●●●

Arcano: ○○○○

○○○○

○○○○

○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○○○○

○○○○

○○○○

○○○○

ARETE

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VENTADE

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

QUINTESSÊNCIA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PARADOXO

VITALIDADE

Escoriado: 0 ☐

Machucado: -1 ☐

Ferido: -1 ☐

Ferido Gravemente: -2 ☐

Espancado: -2 ☐

Aleijado: -5 ☐

Incapacitado: ☐

RESSONÂNCIA

Dinâmica: ○○○○

Entrópica: ○○○○

Estatística Espiral: ○○○○

EXPERIÊNCIA

PARADOXO



FÍSICO	
Forte	Ligeira
Brutal	Robusta x 3
Hábil	
SOCIAL	
Enganadora	
Assustadora x 2	
Intimidante x 2	
MENTAL	
Alerta	
Esperta x 2	
Astuta x 2	
HABILIDADES	
Esquiva x 2	
Armas de Fogo x 2	
Liderança x 2	
Armas Brancas x 3	
Sobrevivência	

ANTECEDENTES	
Aliados x 4	
Avatar x 1	
Recursos x 2	
ESFERAS	
Iniciante Entropia	
Iniciante Forças	
Iniciante Vida	
ROTINAS	

FÍSICO	
Ágil	
Resistente x 3	
Robusto	
SOCIAL	
Amigável	
Genial	
Magnético	
MENTAL	
Alerta x 2	Reflexivo
Atento x 2	Sábio
Introspectivo	
HABILIDADES	
Acadêmicos	
Cosmologia	
Enigmas	
Medicina x 2	
Meditação	
Sobrevivência	
Tecnologia	

ANTECEDENTES	
Avatar x 2	
Arcano x 2	
Biblioteca x 3	
ESFERAS	
Discípulo Entropia	
Discípulo Primórdio	
ROTINAS	

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Dacoit Moderno

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Natatapas

ESSÊNCIA: Dinâmica

CABALA: _____

NATUREZA: Samaritana

COMPORTAMENTO: Valentona

NOTA: _____

PERSONAGEM: Estudante do Paradoxo

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Lhaksmista

ESSÊNCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Visionário

COMPORTAMENTO: Mártir

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Estudante do Paradoxo

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Lhaksmista

ESSÊNCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Visionário

COMPORTAMENTO: Mártir

NOTA: _____

PERSONAGEM: Estudante do Paradoxo

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Lhaksmista

ESSÊNCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Visionário

COMPORTAMENTO: Mártir

NOTA: _____

PERSONAGEM: Estudante do Paradoxo

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Lhaksmista

ESSÊNCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Visionário

COMPORTAMENTO: Mártir

desaparecida ou morta. Enquanto você se arrastava para as colinas, suas feridas e lágrimas a levaram a ter fantasias delirantes. Você sonhou que era uma deusa com dez braços, portanto armas de ferro contra seus inimigos. Lá, nos ermos, você decidiu seguir o caminho de um Dacoit: um bandido e revolucionário pronto para atacar a corrupção do sistema. Prati-

inspirados pela... silencioso que entr... pescoço, se ofereceu para lhe... aprendeu as Artes dos Eutanat... deles e os seus não eram tão diferentes.

Conceito: Você é uma bandida... também gosta das coisas mais finas... quando estava aos pés das castas super... é porque assim você pode disseminar... aprendeu que a justiça é mais do que... corrupção.

Dicas de Interpretação: Sorria... mesmo que isso signifique realizar... pessoas observarem sua bravura re... nelas mesmas. Você gosta de dirigir... rebeldia. Os Intocáveis não podem... ainda mais. Você é tão gentil que... uma chance para suas vítimas... causa de piedade. Afinal, pessoas...

Magia: Forças e Vida... que Entropia lhe dá a sorte de... Durga (um aspecto da Deusa s...

Equipamento: AK-47, preto, seguidores leais

106

CONDUTOR DE ALÍTIAS

Citação: *Há apenas uma jornada que importa.*
Prelúdio: Eles não deveriam voltar.

Prelúdio: Eles não deveriam voltar.

Então ela voltou.

Você acordou no momento em que os para-médicos estavam jogando um cobertor sobre sua cabeça. Você o atirou de volta e

viu um policial carrancudo atrás

viu um policial carrancudo atrás da equipe da ambulância. Ele queria saber porque o cadáver exumado de sua namorada estava na sua casa, e você não estava em condições de dar nenhuma resposta direta.



Um policial diferente velou sua cama no hospital, onde mantinham você em observação por 24hs. Ele estava lá para garantir que você não fugisse, mas ao invés ele se sentou ao lado de sua cama e lhe contou sobre mitos gregos, magia e suas experiências. Quando eles dispensaram você, ele estava lá, e você o seguiu para se unir aos Eutanatos. Você descobriu que havia muitos, muitos fantasmas que perderam o caminho, e que você era responsável por guiá-los às suas próximas encarnações — assim como você fazia em vidas passadas.

Você ainda sentia falta dela, mas agora você sabia que ela não havia partido realmente. Enquanto você andava pelas ruas chamando pelas almas perdidas, algumas vezes você dava um tempo para olhar nos olhos de bebês e imaginar: **Ela está aí dentro?** Não é problema seu, mas é uma fantasia inofensiva para se entreter e isso canaliza sua aflição. Ao invés de se lamentar por

EUTANATOS

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: Arquitecto
ESSÊNCIA: Primordial
COMPORTAMENTO: Samaritano

FAÇA@: Pomegranate Deme
C@NCETE@: Condutor de Almas
CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SECIAS	MENTAIS
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○
Destreza ●●○○○	Manipulação Trapaça ●●●○○	Inteligência ●●○○○
Vigor Robusta ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Frontidão ○○○○○	Ofícios ●●●○○	Acadêmicos ○○○○○
Esportes ○○○○○	Condução ●●○○○	Computador ○○○○○
Consciência ●●○○○	Estratégia ●●○○○	Cosmologia Mundo Inferior ●●●○○
Briga ○○○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Enigmas ●●○○○
Esquiva ○○○○○	Meditação ●●○○○	Investigação ○○○○○
Expressão ●●○○○	Armas Brancas ○○○○○	Direito ○○○○○
Intimidação ○○○○○	Performance Cante ●●○○○	Linguística ○○○○○
Liderança ○○○○○	Furtividade ○○○○○	Medicina ○○○○○
Manha ○○○○○	Sobrevivência ○○○○○	Ocultismo ●●○○○
Labia ○○○○○	Tecnologia ○○○○○	Ciências ○○○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○	Vida ○○○○○	Primórdio ○○○○○
Entropia ●●○○○	Materia ○○○○○	Espírito ●●○○○
Forças ○○○○○	Mente ○○○○○	Tempo ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar ●●●○○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado 0 ☐
Sonho ●●○○○		Machucado -1 ☐
Mentor ●●○○○		Ferido -1 ☐
○○○○○	● ● ● ● ● ● ● ○ ○	Ferido Gravemente -2 ☐
○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Espancado -2 ☐
○○○○○		Aleijado -5 ☐
○○○○○		Incapacitado ☐
○○○○○		

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

PARADOXO

RESONÂNCIA
Dinâmica ○○○○○
Entropia **Arrepiante** ●○○○○
Estática ○○○○○

EXPERIÊNCIA

ela, você agora sofre pelos mortos que não conseguem encontrar seus caminhos de volta à vida.

Conceito: Você é um condutor de almas: alguém que conduz as almas ao seu lugar adequado na pós-vida e ameniza a passagem deles para novas encarnações. Sua parceira voltou dos mortos porque ela não conhecia o caminho para o Desciir. Você a seguiu parte do caminho e cantou para ela em seu destino final. Agora que você conhece o caminho certo, você pode ajudar outras almas a chegar a ele. Hoje em dia o mundo inferior é um lugar confuso e alguns dos mortos ficam presos em seus corpos ao invés de iniciarem a amarga jornada para a pós-vida. Cabe a você persuadi-los a saírem de suas cascas podres para um novo começo.

Dicas de Interpretação: Deixe seus olhos vagarem. Você sabe que o mundo invisível está à sua volta, apenas com seus sussurros mais limitados chegando a alcançar a vida mundana. Você precisa prestar atenção ao movimento sutil dos mortos. Quando você encontra uma alma perdida, fale numa voz suave e piedosa, mas não tenha medo de usar tons mais intensos se a situação exigir. Às vezes, você luta para deixar um legado para seus protegidos, mas com a mesma frequência você é chamado a separá-los das coisas do mundo vivo às quais eles se apegam.

Magia: A Entropia abre expõe a natureza da decadência. Com ela, você pode destruir as coisas que ligam os mortos ao mundo material. Espírito permite chamar os fantasmas até você. Você utiliza a magia grega rural com uma pitada de xamanismo para realizar seu trabalho. Muitos dos seus métodos lhe são passados em sonhos.

Você não pode entrar diretamente no Mundo Inferior ainda, mas você ouviu lendas de trilhas da Umbra Média para a Negra. Seria uma jornada épica, digna de Orfeu — mas veja o que aconteceu com ele.

Equipamento: Roupas formais simples, faca curva, bastão de freixo, máscara de bronze ornamentada, várias moedas gregas e romanas antigas.



FÍSICO⊕	
Ligeiro	
Incansável	
Resistente	
SOCIAL	
Atraente	
Enganador	
Empático x 3	
MENTAL	
Atento	Reflexivo
Dedicado	Perceptivo x 3
Versado	
HABILIDADES	
Consciência	
Ofícios	
Enigmas	
Etiqueta	
Meditação	
Medicina	
Armas Brancas	

LIVRO DE TRADIÇÃO:
EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGETI: Conductor de Almas

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSÊNCIA: Primordial

CABALA: _____

NATUREZA: Arquiteto

CONTOPORTAMENT: Samaritano

CENSORA

Citação: *Péssima Idéia.*

Prelúdio: Você era uma jornalista entusiasmada e uma defensora vigilante do direito de expressão. Você odiava racismo, embora você escrevesse uma coluna defendendo o direito da Klan de realizar uma reunião em sua cidade. Você acreditava que uma discussão aberta era a melhor forma de resolver os problemas da sociedade e que o resto era apenas uma tentativa das elites para dobrar o meio das idéias a seu favor. Você casou jovem; seu marido ficou impressionado pelo seu fogo idealista. Quando seu filho nasceu, você prometeu a si mesma que ele aprenderia a discutir ao invés de abafar as opiniões dos outros.

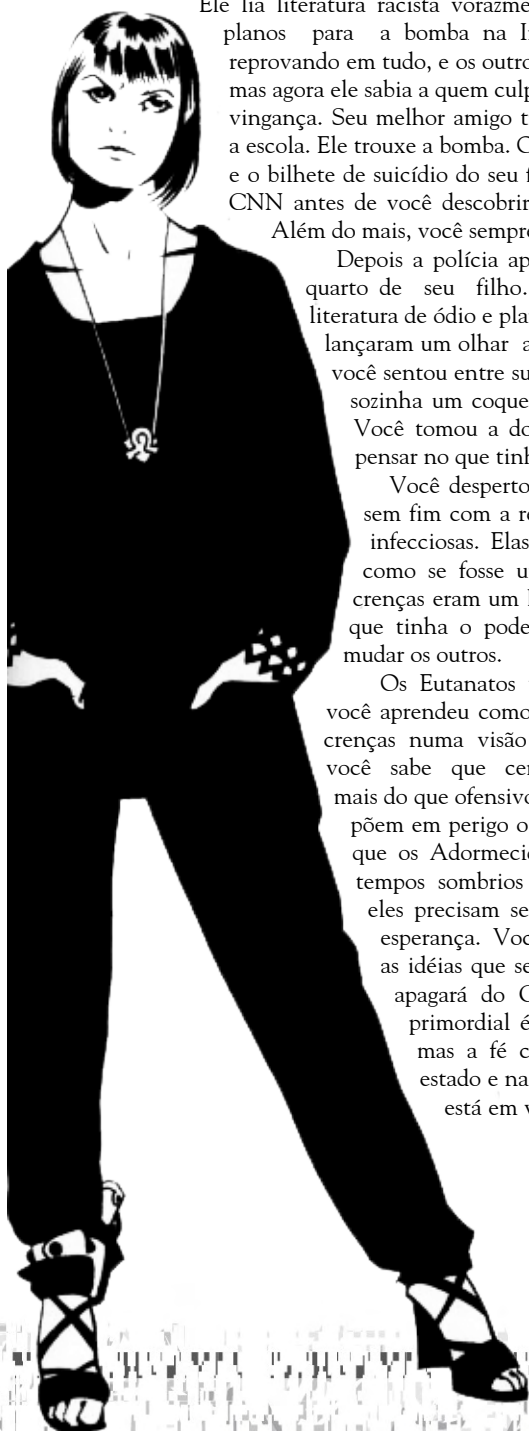
Quando um racista montou uma pequena editora uma rua abaixo da sua, você esperava que enquanto eles não machucassem ninguém eles tinham o direito de dizer o que queriam. Quando eles panfletavam na sua vizinhança, você discutiria com eles, mas não ficaria no caminho deles. Seu filho era adolescente na época, e passava por tudo aquilo com os olhos brilhando, observando, enquanto você e seu marido se concentravam em suas carreiras. Os dois estavam planejando passar para o jornalismo televisivo, e você descobriu que seu filho estava aprendendo a se virar sozinho. Ele estava.

Ele lia literatura racista vorazmente e conseguiu os planos para a bomba na Internet. Ele estava reprovando em tudo, e os outros alunos o odiavam, mas agora ele sabia a quem culpar e como obter sua vingança. Seu melhor amigo trouxe as armas para a escola. Ele trouxe a bomba. Os estudantes mortos e o bilhete de suicídio do seu filho foram parar na CNN antes de você descobrir tudo sobre o caso. Além do mais, você sempre assistia CNN.

Depois a polícia apareceu e revistou o quarto de seu filho. Eles encontraram literatura de ódio e planos de bombas e lhe lançaram um olhar acusador. Após isso, você sentou entre suas coisas e preparou sozinha um coquetel de drogas letais. Você tomou a dose suicida e tentou pensar no que tinha dado errado.

Você despertou de uma escuridão sem fim com a resposta. Idéias eram infecciosas. Elas mataram seu filho como se fosse um vírus letal. Suas crenças eram um lixo, mas você sabia que tinha o poder para mudar — e mudar os outros.

Os Eutanatos vieram até você, e você aprendeu como colocar suas novas crenças numa visão maior. Agora que você sabe que certos conceitos são mais do que ofensivos à decência — eles põem em perigo o próprio Ciclo. Para que os Adormecidos sobrevivam aos tempos sombrios que estão por vir, eles precisam se apegar a idéias de esperança. Você encontrará todas as idéias que se oporem a isso e as apagará do Consenso. Seu alvo primordial é o ódio organizado, mas a fé cega na ciência, no estado e nas ideologias também está em vista. Você não quer



EUTANATOS

NOME:		NATUREZA: Arquiteta	FACÇA: Cavaleiros de Rodamantis
JOGADOR:		ESSÊNCIA: Padrão	CONCEITO: Censora
CRÔNICA:		COMPORTAMENTO: Diretora	CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●●●●	Carisma	●●●●	Percepção	●●●●
Destreza	●●●●	Manipulação	●●●●	Inteligência Analítica	●●●●
Vigor	●●●●	Aparência	●●●●	Raciocínio	●●●●

HABILIDADES

TALENTES		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	○○○○○	Ofícios	○○○○○	Acadêmicos	●●●●
Esportes	○○○○○	Condução	●●●●	Computador	●●●●
Consciência	○○○○○	Etiqueta	●●●●	Cosmologia	○○○○○
Briga	○○○○○	Armas de Fogo	●●●●	Enigmas	○○○○○
Esquiva	○○○○○	Meditação	○○○○○	Investigação	●●●●
Expressão	●●●●●	Armas Brancas	○○○○○	Direito	●●●●
Intimidação	●●●●	Performance	○○○○○	Linguística	○○○○○
Liderança	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Medicina	○○○○○
Manha	●●●●	Sobrevivência	○○○○○	Oculismo	●●●●
Língua	○○○○○	Tecnologia	●●●●	Ciências	○○○○○

ESFERAS

Correspondência	●●●●	Vida	○○○○○	Primórdio	○○○○○
Entropia	●●●●	Matéria	○○○○○	Espírito	○○○○○
Forças	○○○○○	Mente	●●●●	Tempo	○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		ARETE		VITALIDADE	
Avatar	●●●●	●●●●●●●●	Escoriado	0	☐
Contatos	●●●●		Machucado	-1	☐
Influência	●●●●		Ferido	-1	☐
	○○○○○		Ferido Gravemente	-2	☐
	○○○○○		Espancado	-2	☐
	○○○○○		Aleijado	-5	☐
	○○○○○		Incapacitado		☐

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

	○○○○○	QUINTESSÊNCIA PARADOXO	RESONÂNCIA	
	○○○○○		Dinâmica	○○○○○
	○○○○○		Entropia	○○○○○
	○○○○○		Estática Fixada	○○○○○
	○○○○○		EXPERIÊNCIA	

que ninguém mais cometa os erros que você cometeu.

Conceito: Certo, você é uma assassina, mas age num nível mais fundamental do que a maioria — você assassina idéias. Há certos conceitos que limitam a visão humana e levam as pessoas à loucura e ao desespero. É seu dever evitar que a Jhor infecte a constituição espiritual da sociedade. Diferente de um Tecnocrata, você não acredita que se deve dizer às pessoas no que acreditar sobre a natureza da realidade. Ao invés disso, você protege a ética dos Adormecidos. O mundo pode acreditar no que quiser, desde que isso não use o ódio ou a ignorância deliberada para obter poder pessoal.

Dicas de Interpretação: Transmita um ar frio e diferenciado sobre você. Mantenha um punhado de jornais consigo; você os usa para analisar as tendências atuais. Você é obcecada pelo espírito da era moderna. De certas maneiras ele é mais nobre do que qualquer coisa que já existiu, mas há muito que continua negligenciado (racismo, violência culturalmente subestimada e o resto) e tanta coisa que você precisa se esforçar para eliminar do discurso público. Ocasionalmente tente se aproximar de seu marido que está afastado agora (seu **Contato**).

Magia: Você utiliza uma síntese de métodos Tanatóticos para rastrear os fornecedores de ódio ou de ignorância. Maldições e magia simpática são suas especialidades. Correspondência permite que você escute enquanto os propagandistas planejam seu próximo truque e Entropia permite que você acabe com as máquinas que eles usam para transmitir esse lixo. Mente permite que você penetre nas intenções de suas vítimas. Elas estão sendo irônicas, ou elas realmente acreditam no fel que eles vomitam na sociedade?

Equipamento: PDA com um PCS conectado à Internet, roupas formais, pistola minúscula (apenas o suficiente para abrir um buraco na cabeça de um semeador de discórdia)

CAVALEIRO DO DESTINO

Citação: *Eu jurei proteger você... por um tempo.*

Prelúdio: Você não acabou nos Eutanatos — você procurou por eles. Você era apenas uma criança quando o homem magro entrou na sua casa, agarrou você e o arrastou para o carro dele. Você nunca soube o que ele tinha planejado fazer em seguida, porque uma mulher apareceu: uma mulher com mãos rápidas que afastaram o seqüestrador de você e o arrastaram para longe num relance de lâminas afiadas e sangue.

Uma imagem ficou marcada em sua mente: o símbolo estilizado do Ômega que estava pendurado no pescoço dela. Você sabia que ela tinha salvo você de algo terrível, e daquele dia em diante você procurou por um sinal de sua salvadora. Você queria agradecer ela. Você queria ser ela.

Portanto você estudou boatos sobre sociedades secretas e treinou seu corpo para imitar a graça ligeira que você viu aquela noite. Você adotou um código de honra que pensava que ela aprovaria. Pouco a pouco você encaixou as peças, até que juntou coragem suficiente para se aproximar dos “Eutanatos” sobre quem você tinha lido num texto obscuro. Eles ficaram muito surpresos quando você apareceu na porta do Marabus deles.

Eles olharam para sua alma e disseram que você estava preparada para ajudá-los, mas isso não era o bastante. Você exigiu ser iniciada como um membro completo da Tradição mesmo que não exibisse sinais de Despertar. Com relutância eles realizaram o Agama e ficaram surpresos novamente: você Despertou. Os Cavaleiros de Radamantis acolheram você no grupo deles.

Embora não fosse naturalmente inclinada à magia, sua sinceridade a impulsionou em seus estudos. Eles encontraram utilidade para seu Atman sem talento e seu código de honra. Você deveria proteger alguém com um destino forte. Sua alma fraca significava que você não era apta a mudar os destinos de seus protegidos, e sua ética a compelia a permanecer de guarda até que viesse o tempo de deixar a Necessidade seguir seu curso.

Agora você monta protege alguém que está destinado a mudar o mundo. Você será capaz de se afastar quando chegar o momento?

Conceito: Você é um guarda-costas para os Cavaleiros de Radamantis, encarregada de ajudar aquele sob sua proteção a cumprir seu papel no Ciclo. Você seguiu esse objetivo com vontade suficiente para superar as expectativas dos tutores que pensavam que você nunca Despertaria nesta vida. Você possui uma natureza equilibrada e um forte código ético. Você dá uma assassina fraca, mas uma excelente guardiã — a síntese de um cavaleiro moderno. Seu protegido poderia ser um Adormecido ou outro mago com um nível alto no Antecedente **Destino**.

Dicas de Interpretação: Você jurou defender o destino de seu protegido com sua própria vida, mas isso não significa que você vai ignorar as outras

EUTANATOS

NOME: _____		NATUREZA: Galante	FACÇA: Cavaleiros de Radamantis
JOGADOR: _____		ESSÊNCIA: Padrão	CONCEITO: Cavaleira do Destino
CRÔNICA: _____		COMPORTAMENTO: Mártir	CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	Força ●●●●○	Carisma	Carisma ●●○○○	Percepção	Percepção ●●●○○
Destreza	Destreza ●●●○○	Manipulação	Manipulação ●●○○○	Inteligência	Inteligência ●●○○○
Vigor	Vigor ●●●○○	Aparência	Aparência ●●●○○	Raciocínio	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	Prontidão ●●●○○	Ofícios	Ofícios ○○○○○	Acadêmicos	Acadêmicos ○○○○○
Esportes	Esportes ○○○○○	Condução	Condução ●●●○○	Computador	Computador ○○○○○
Consciência	Consciência ○○○○○	Etiqueta	Etiqueta ○○○○○	Cosmologia	Cosmologia ○○○○○
Briga	Briga ●●●○○	Armas de Fogo	Armas de Fogo ●●●○○	Enigmas	Enigmas ○○○○○
Esquiva	Esquiva ●●●○○	Meditação	Meditação ○○○○○	Investigação	Investigação ○○○○○
Expressão	Expressão ○○○○○	Armas Brancas	Armas Brancas ●●●○○	Direito	Direito ○○○○○
Intimidação	Intimidação ●●○○○	Performance	Performance ○○○○○	Linguística	Linguística ○○○○○
Liderança	Liderança ○○○○○	Furtividade	Furtividade ○○○○○	Medicina	Medicina ○○○○○
Manha	Manha ○○○○○	Sobrevivência	Sobrevivência ○○○○○	Ocultismo	Ocultismo ●●○○○
Lábia	Lábia ○○○○○	Tecnologia	Tecnologia ●●○○○	Ciências	Ciências ○○○○○

ESFERAS

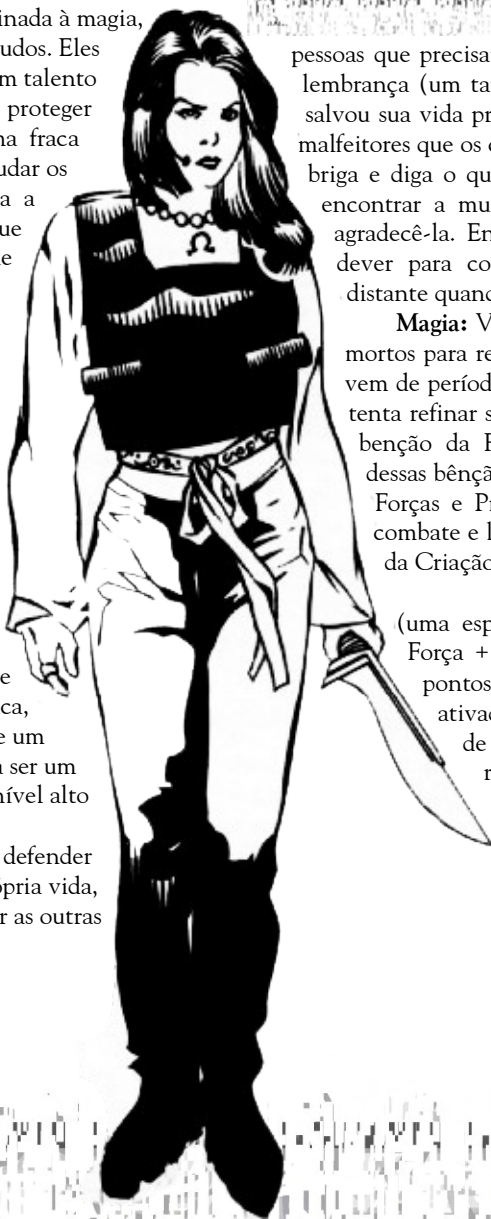
Correspondência	Correspondência ○○○○○	Vida	Vida ○○○○○	Primórdio	Primórdio ●●○○○
Entropia	Entropia ●●○○○	Matéria	Matéria ○○○○○	Espírito	Espírito ○○○○○
Forças	Forças ●●○○○	Mente	Mente ○○○○○	Tempo	Tempo ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		ARETE		VITALIDADE	
Recursos	Recursos ●●●○○	● ● ● ● ● ● ● ●		Escoriado	Escoriado 0 ☐
Maravilha	Maravilha ●●●○○	● ● ● ● ● ● ● ●		Machucado	Machucado -1 ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●		Ferido	Ferido -1 ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●		Ferido Gravemente	Ferido Gravemente -2 ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●		Espancado	Espancado -2 ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●		Aleijado	Aleijado -5 ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●		Incapacitado	Incapacitado ☐
		● ● ● ● ● ● ● ●			

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

	○ ○ ○ ○ ○	QUINTESSÊNCIA PARADOXO	RESSONÂNCIA	
	○ ○ ○ ○ ○		Dinâmica	Dinâmica ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○		Entrópica	Entrópica ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○		Estática	Estática Vigorosa ● ● ● ● ●
	○ ○ ○ ○ ○		EXPERIÊNCIA	



peças que precisam de sua ajuda. Você tenta seguir sua lembrança (um tanto idealizada) da maga da morte que salvou sua vida protegendo os inocentes e destruindo os malfeitores que os caçavam. Você não é covarde; entre na briga e diga o que pensa! Algum dia, você gostaria de encontrar a mulher que a colocou neste caminho e agradecê-la. Entre seus pensamentos sobre ela e seu dever para com seu protegido, você é um pouco distante quando se trata de relacionamentos pessoais.

Magia: Você reza para os destinos e os juízes dos mortos para realizar algumas de suas magias. O resto vem de períodos de negação ascética, conforme você tenta refinar seu karma a ponto de poder agir com a benção da Roda. A Entropia representa a força dessas bênçãos e mostra quando você deve intervir.

Forças e Primórdio dão um uma força extra no combate e ligam suas armas ao poder fundamental da Criação.

Equipamento: Um gládio encantado (uma espada curta de lâmina larga que causa Força + 2 de dano e é uma **Maravilha** de 4 pontos), .44 Desert Eagle, um telefone celular ativado por voz e um fone de ouvido, colete de Kevlar, botas com pontas de aço, roupas reforçadas, uma agenda e um maço de cartas para quando você estiver na espera com seu protegido.



FÍSICO	
Forte x 2	Dura
Brutal	Vigorosa
Feroz	Tenaz
SOCIAL	
Imponente	
Assustadora x 2	
INTEL	
Alerta	Disciplinada
Atenta	Introspectiva
Dedicada	
HABILIDADES	
Prontidão	Tecnologia
Briga	
Esquiva	
Condução	
Armas Brancas x 2	
Armas de Fogo x 2	
Ocultismo	

ANTECEDENTES	
Recursos x 3	
Maravilha x 4	
ESFERAS	
Iniciante Entropia	
Iniciante Forças	
Iniciante Primórdio	
ROTINAS	

FÍSICO	
Ágil	
Ligeiro	
Incansável	
SOCIAL	
Charmoso	Sedutor
Expressivo	
Genial x 2	
INTEL	
Atento x 2	Versado
Astuto	
Intuitivo x 2	
HABILIDADES	
Consciência	
Briga x 2	
Computação	
Ofícios	
Meditação	
Tecnologia	

ANTECEDENTES	
Avatar x 1	
Sonho x 4	
Biblioteca x 2	
Recursos x 1	
ESFERAS	
Discípulo Entropia	
Discípulo Vida	
ROTINAS	

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Cavaleiro do Destino

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Cavaleiros de Radamantis

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Galante

COMPORTAMENTO: Mártir

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

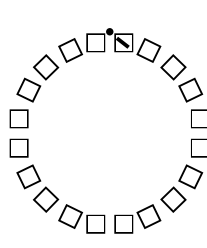
FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente



NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

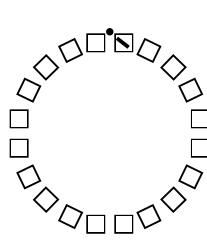
FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente



LIVRO DE TRADIÇÃO: EUTANATOS

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

NOTA: _____

PERSONAGEM: Ritualista Entropofóbico

CRÔNICA: _____

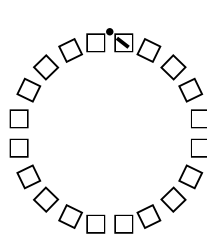
FACÇÃO: Pomegranate Deme

ESSENCIA: Padrão

CABALA: _____

NATUREZA: Diretor

COMPORTAMENTO: Sobrevivente



RITUALISTA ENTROPOFÓBICO

Citação: *Por estas encruzilhadas, por Tua vontade triplamente, que seja feito por Ti, não por mim.*

Prelúdio: Você é um mero jovem tímido. Esperto, mas sem rumo, você matava aula para evitar a ansiedade da escola e se escondia na biblioteca. Os clássicos o interessavam; quanto mais você lia os mitos gregos, mais você se identificava com a era de heróis do que com o aqui e agora. Você sabia, contudo, que você não era material para herói — uma adolescência cheia de falhas sociais e fraqueza física provavam isso. Ao invés disso, você se fixou nas forças impessoais que incapacitavam os heróis. Quando Patroclo foi derrotado, você não sentiu pena — você se identificou com o Destino realizando seu trabalho brutal e poderoso.

Você largou a escola e desenvolveu um desprezo saudável pelas instituições acadêmicas nas quais suas faltas o barravam. Isso não atrapalhou seu apetite pelo conhecimento, mas o levou aos limites da ciência, das teorias de conspiração e do ocultismo total. Você chegava em casa vindo de seu emprego de salário mínimo e se aprofundava em livros de editoras pequenas e sites da Internet estranhos. Depois de um tempo, você se convenceu de que havia forças místicas mexendo os pauzinhos — e que havia sido assim desde a Grécia antiga. Você colocou essas teorias numa página de Internet modesta e ficou surpreso quando ela atraiu milhares de visitantes.

Suas loucas teorias eram elaboradas o bastante para atrair um pequeno séquito de paranóicos, internautas entediados procurando por algo esquisito para ler com atenção — e uma cabala de magi Hierocrônicos. Sem conhecerem você, eles estavam apanhando as teorias bizarras que você postava, verificando-as e encontrando evidências incontestáveis. Em certa ocasião, eles decidiram fazer uma visita a você para expressar gratidão e descobriram que você estava Desperto. Você ficou abalado quando eles disseram que seu conhecimento era sobrenatural, não inventado.

A validação de suas teorias o assustou. O tempo todo você pensava que estava fazendo uma brincadeira elaborada, mas daí saber que você sabia que isso era real e que você era parte disso! Para se proteger das forças místicas que **realmente controlavam** seu destino, você desenvolveu um estilo de magia elaborado. Sinais e augúrios estavam em toda parte. Você tinha que se esforçar muito para mantê-los fora de seu círculo de influência pessoal.

Conceito: A maioria dos Eutanatoi combina praticidade e coragem num estilo mágico que aceita inovações se ajudar a servir a Grande Roda. Você não é um deles. Você prefere um sistema de correspondências arcanas complexas que não deixa nada ao acaso. Você pode ver a Roda como a grande atriz da história, mas isso não significa que você quer ser pego nos conflitos que destruíram os heróis. Você se questiona constantemente à medida que aperfeiçoa um sistema de rituais para honrar a Deusa Tripla. Se você conhecer os rituais corretos e servir a Roda fielmente, você pode evitar ser esmagado sob Seus pés.

Dicas de Interpretação: Se não vale a pena fazer direito, não vale a pena fazer. Você é muito tímido, mas possui a curiosidade de um paranóico. Você cataloga toda e qualquer possibilidade de ameaça a você e aos seus companheiros e se repreende pelas imperfeições. Por causa disso você é uma biblioteca ambulante de conhecimento útil. Infelizmente, você raramente quer utilizar o que sabe a menos que você tenha o apoio total dos outros magos e possua objetivos totalmente nítidos. Planos confusos o deixam nervoso.

Magia: Você inicia e encerra qualquer trabalho mágico com rituais de purificação projetados para aplacar à Hécate, e em seguida passa a inscrever os símbolos que correspondem ao planeta adequado e a ler os augúrios que possam afetar o trabalho. Precisa e ornamentada, sua magia toma forma em efeitos sutis e persistentes. Afinal de contas, se você perdesse o controle e lançasse um feitiço improvisado, você poderia atrair a hubris — e destruição — para você! É por isso que você prefere Efeitos de cura e magia Entrópica que fortalece os Padrões previsíveis. Nada disso pode colocar você em enrascadão.

Equipamento: Robes ritualísticos e uma faca, um cetro e uma varinha de osso. Em casa você mantém uma **Biblioteca** ambulante, seu computador, conexão de Internet DSL e as necessidades básicas da vida.

EUTANATOS

NOME:

LOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA: Diretor

ESSÊNCIA: Padrão

COMPORTAMENTO: Sobrevivente

FACCÃO: Pomegranate Deme

CONCEITO: Ritualista Entropofóbico

CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●○○○
Destreza ●●○○○
Vigor ●●○○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção/Discernimento ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTEOS

Prontidão ●●○○○
Esportes ○○○○○
Consciência ●●○○○
Briga ○○○○○
Esquiva ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Liderança ○○○○○
Manha ○○○○○
Labia ○○○○○

PERÍCIAS

Ofícios ●●○○○
Condução ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○
Meditação ●●○○○
Armas Brancas ○○○○○
Performance ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ○○○○○
Tecnologia ●●○○○

CONHECIMENTOS

Acadêmicos ●●○○○
Computador ●●○○○
Cosmologia ●○○○○
Enigmas ○○○○○
Investigação ○○○○○
Direito Grego Antigo ○○○○○
Linguística ●○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo Grego ●●●○○
Ciências ○○○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○
Entropia ●●○○○
Forças ○○○○○

Vida ●●○○○
Matéria ○○○○○
Mente ○○○○○

Primórdio ○○○○○
Espírito ○○○○○
Tempo ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Avatar ●○○○○
Sonho ●●○○○
Biblioteca ●●○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○

ARETE

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VANTAGE

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

QUINTESSÊNCIA

PARADOX

VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Alejado -5 ☐
Incapacitado ☐

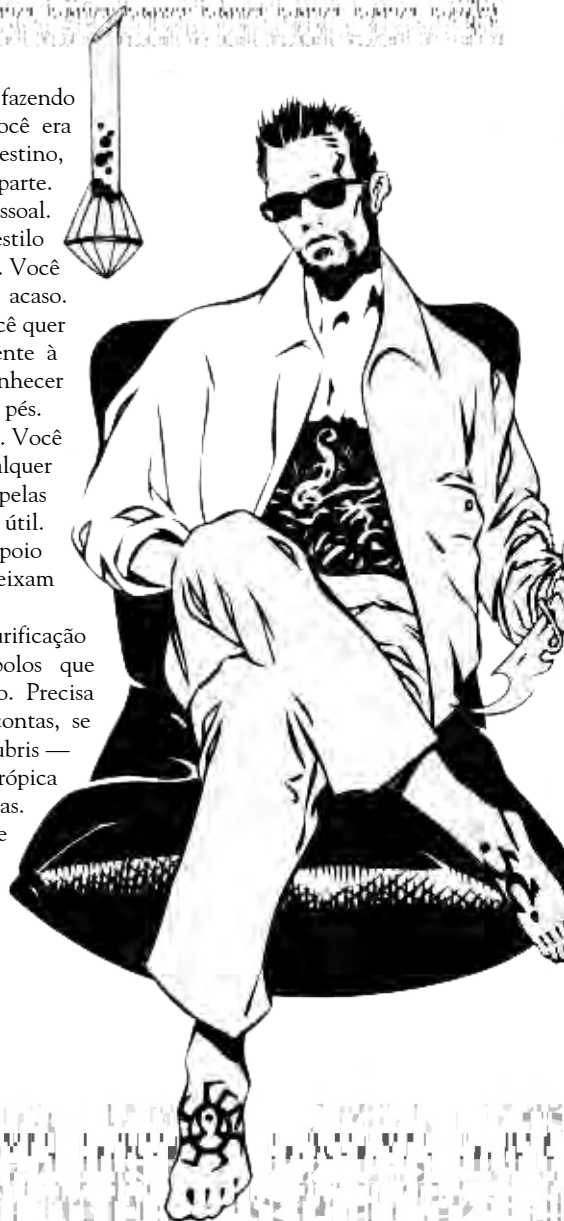
RESSONÂNCIA

Dinâmica ○○○○○
Entropia ○○○○○
Estrática Estável ●○○○○

EXPERIÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○



APOSTADOR

Citação: Não é sorte, apenas talento puro.

Prelúdio: Você já teve ondas de sorte antes, mas nunca *essa* sorte.

Todo mundo que aposta o tempo todo possui seus rituais. Desde a elite de Mônaco aos jôqueis de caça-níqueis de Atlantic City, todos no ramo possuem uma ou duas superstições que usam para tentar influenciar a Dama do Destino a favor deles. Você pensava que era diferente. Ao invés de superstições, você tinha um “sistema”. Você perdera várias vezes quando os números três, sete e treze apareciam. Não precisava ter nada a ver com o jogo que você estivesse jogando. Ter três pessoas na mesa ou jogar vinte e um depois do seu quinto Martini poderia causar isso.

Obviamente, os números primos eram de alguma forma amaldiçoados — mas “maldições” pareciam superstições para você. Entre as vitórias, você investia num laptop de ponta caríssimo e se instruía em dúzias de disciplinas diferentes, desde psicologia à teoria da probabilidade. O fruto bizarro de sua pesquisa foi um programa de computador que observava a astrologia, os biorritmos e as regras de qualquer jogo que você planejava jogar para obter uma dica sobre os vencedores e perdedores. Nos momentos calmos você tentaria explicar a lógica confusa de seu sistema, mas as pessoas com quem você falava simplesmente esfregavam seus pés-de-coelho na sua cara e sorriam de propósito. Primitivos.

Você continuava ganhando. Talvez seu programa não fizesse sentido lógico para ninguém, mas o resultado parecia absolutamente confiável. Você ficou rico — e depois vaidoso. Você comprou uma casa em Las Vegas por mais de 150 mil. Quando você perambulava em casa você soube que seu quarto de hotel fora roubado e que seu computador desaparecera. Claro, o problema era ridículo comparado com os dois capangas da Máfia esperando no seu quarto. Eles o amarraram a uma cadeira e desceram a chave-de-

-roda em você, e você sabia que nunca mais trabalharia nesta cidade novamente — só se fosse numa cadeira-de-roda.

Felizmente, os dois capangas não pareceram se importar quando um jovem entrou no quarto, pediu para que eles fossem embora, e o levou para um táxi. Enquanto você seguia para o aeroporto, ele lhe entregou seu laptop e disse que você precisava exercer seu dom com mais discrição. Você viajou com ele e aprendeu que, com a sorte que você tinha, você tinha muito a aprender. Meses mais tarde, você se tornou um Eutanatos, depois da Diksha você viu coisa esquisita suficiente para admitir que a Dama do Destino é real. Seu nome é Lhaksmi, e ela controla todos os fios da realidade.

Você apenas precisa encontrar o sistema que funciona para Ela.

Conceito: Você é um rico excêntrico que quer dominar as probabilidades. Você acha que está no caminho agora, mas precisa aprender mais sobre essas besteiras místicas para que possa chegar à origem disso e acrescentar esse conhecimento ao seu programa de computador que está sempre aumentando. Você considera os símbolos místicos uma outra forma de expressar os conceitos matemáticos e psicológicos. Particularmente, você vê sua busca pelo “sistema” perfeito como uma busca pela verdade transcendental, mas você não quer dar a ninguém a impressão de que você é irracional! Mesmo assim, uma vez que você entender isso na sua cabeça, você pode jogar numa linguagem mística, desde que você compreenda os padrões ocultos internos.

Dicas de Interpretação: Não perca uma oportunidade de apostar. Antes de Despertar, isso lhe dava dinheiro e diversão; agora é o que você precisa fazer para aprender como funciona o universo. Você possui uma certa paciência com misticismo puro porque você já viu seus métodos funcionarem, mas você acha que sob todo aquele lixo ritual há um pequeno núcleo de verdade esperando para ser explorado. Você enxerga a ética Eutanatos como um bom senso comum, e depois de passar um dia morto para ser aceito, você agora está convencido de que a reencarnação é possível. Agora você só precisa acrescentar essas novas variáveis na equação.

Magia: Seu computador e seu modelo da Roda em rápida expansão são os focos primários de sua magia. Baseado em suas informações, você carrega algumas coisas com você que costumam ser “gatilhos de probabilidade”. Não importa que isso inclua um pé-de-coelho e uma bíblia à prova de balas — só um ignorante diria que isso “traz sorte” quando você viu que é um efeito comprovado!

Equipamento: Uma conta bancária num paraíso-fiscal mantém você rico. Você compra roupas caras e aluga carros chiques sempre que pode. Você carrega um laptop de última geração e um telefone móvel via satélite onde quer que vá.

EUTANATOS

NOME:		NATUREZA: Visionário	FACÇA: Lhaksmita
JOGADOR:		ESSÊNCIA: Padrão	CENÁRIO: Apostador
CRÔNICA:		COMPORTAMENTO: Bom Vivente	CABALA:

ATRIBUTOS			
FÍSICOS		SOCIAIS	
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●	Calculista: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●	Probabilista: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●	

HABILIDADES			
TALENTES		PERÍCIAS	
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●	
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: ●●●●	
Consciência: ●●●●	Etiqeta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●	
Briga: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●	
Esquiva: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Investigação: ●●●●	
Expressão: ●●●●	Performance: ●●●●	Direito: ●●●●	
Intimidação: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Linguística: ●●●●	
Liderança: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Medicina: ●●●●	
Manha: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ocultismo: ●●●●	
Líbia: ●●●●		Ciências: ●●●●	

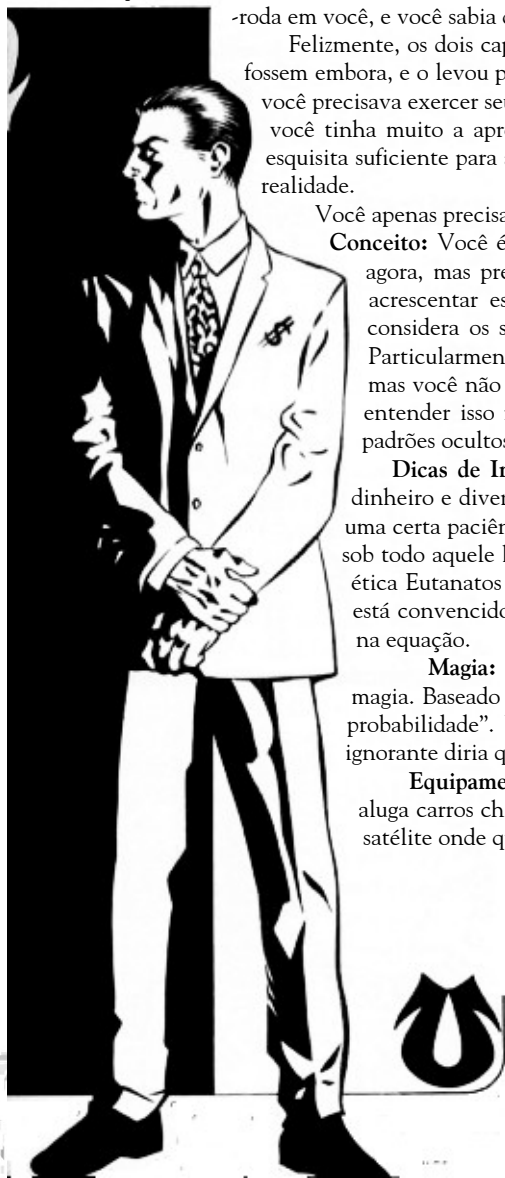
ESFERAS			
Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●	
Entropia: ●●●●	Materia: ●●●●	Espírito: ●●●●	
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●	

VANTAGENS		VITALIDADE	
Avatar: ●●●●	Arete: ●●●●●●●●	Escoriado: 0	☐
Biblioteca: ●●●●		Machucado: -1	☐
Recursos: ●●●●		Ferido: -1	☐
		Ferido Gravemente: -2	☐
		Espancado: -2	☐
		Aleijado: -5	☐
		Incapacitado: 0	☐

OUTRAS CARACTERÍSTICAS		RESSONÂNCIA	
		Dinâmica: ●●●●	
		Entropia: ●●●●	
		Estatística: Alternante: ●●●●	
		Experiência:	

QUINTESSÊNCIA

PARADOXO





NECRONAUTA

Citação: *Se meu coração parar, use o desfibrilador. Se meu cérebro não der sinais, podem começar a jantar sem mim.*

Pré-lúdio: Você nunca conseguiu suportar a perda de um paciente. A faculdade de medicina foi até fácil, mas sua residência foi o inferno. Uma coisa era fuçar num corpo de alguém doado para a ciência, outra completamente diferente era ver o último suspiro de alguém transformar uma pessoa num objeto.

Os mortos foram vindo numa torrente sem fim. Você “prescrevia” morfina para si mesmo, e suportava o sofrimento estando constantemente drogado. Claro, você precisava disso cada vez mais e suas habilidades médicas estavam começando a falhar. No fim, você ferrou com tudo; um paciente sangrou até morrer sob seus cuidados num estado alterado.

Você sabia que eles descobririam sobre seu hábito, então preparou um último tiro, colocou a agulha na veia, e tomou uma overdose.

Foi como nos programas de entrevista. Havia uma luz brilhante; você flutuava em direção a ela, brevemente parando para dar uma olhada na forma débil jogada em sua cadeira. Você imaginou que pudesse ouvir seu avô chamando.

Então houve um rasgo repentino. A luz se partiu em duas, e uma face mascarada olhou através dos trapos. Ela estendeu uma mão com garras até você. Então uma força irresistível o forçou a voltar.

Você acordou numa cama de hospital, mas não num hospital. Um homem de mãos frias verificava seu pulso e lhe dizia que você teve uma segunda chance, mas você sabia que a única chance que valia a pena era estar do Outro Lado.

Ainda assim, suicídio é ridículo. Você queria explorar a morte e ver o que estava perdendo. Os Eutanatos o ensinaram tudo sobre o Mundo Inferior, mas você queria algo que pudesse ver e tocar. Eles ensinaram os segredos espirituais da morte, mas você pode combinar isso com a medicina moderna e compreender a coisa toda. Além disso, você gostaria de ter certeza de que os mortos realmente vão para um lugar melhor.

Conceito: Você explora a morte. Você não é mórbido com isso (ainda), mas você quer aprender tudo sobre a viagem desta vida para a próxima. O Mundo Inferior é a única parte do domínio que você quer explorar. Como é habitar um corpo morto? E quanto ao Paraíso? Inferno? A reencarnação é verdadeiramente universal, ou algumas pessoas realmente vão seguir em pós-vidas que os “magos-da-morte” jamais imaginaram? Por enquanto você se satisfaz em simular a morte física, mas você tem grandes planos.

Dicas de Interpretação: Reafirme para as pessoas que você não tem vontade de morrer. Verifique seu equipamento meticulosamente porque se ele falhar as consequências poderiam ser... bem... graves. Entreviste fantasmas e fale sobre suas experiências com um entusiasmo mórbido. As outras pessoas pulam de pára-quebras ou escalam montanhas para se descobrirem. Você faz isso passando o tempo como um cadáver.

Magia: Você realiza os procedimentos médicos com a solenidade de um ritual místico, porque é isso que eles são. Meditação prolongada, cantos, e doses cuidadosas de venenos (e morfina) o levam à beira da morte. Desprendido desta existência, você possui o poder para alterar o mundo fenomenal. Espírito permite que você veja o Outro Lado que você deseja visitar, Vida permite que você aumente ou diminua sua vitalidade física e Entropia permite que você toque o poder do próprio Descruiar.

Equipamento: Cama de hospital equipada com equipamentos de diagnósticos e antitrauma fantásticos e uma geladeira cheia de morfina médica, tudo enfiado num armazém antigo; DVD do *Linha Mortal*.

EUTANATOS

NOME:		NATUREZA: Mártir		FACÇÃO: Lhaksimista	
JOGADOR:		ESSÊNCIA: Primordial		CONCEITO: Necronauta	
CRÔNICA:		COMPORTAMENTO: Visionário		CABALA:	

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ○○○○	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ○○○○	Condução: ●○○○	Computador: ○○○○
Consciência: ○○○○	Etiqueta: ○○○○	Cosmologia: ●●●●
Briga: ○○○○	Armas de Fogo: ○○○○	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ○○○○	Meditação: ●●●●	Investigação: ○○○○
Expressão: ○○○○	Armas Brancas: ○○○○	Direito: ○○○○
Intimidação: ○○○○	Performance: ○○○○	Linguística: ○○○○
Liderança: ○○○○	Furtividade: ○○○○	Medicina Ressuscitação: ●●●●
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ○○○○	Ocultismo: ○○○○
Lúbia: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ciências: ○○○○

ESFERAS		
Correspondência: ○○○○	Vida: ●●●●	Primórdio: ○○○○
Entropia: ●○○○	Matéria: ○○○○	Espírito: ●○○○
Forças: ○○○○	Mente: ○○○○	Tempo: ○○○○

VANTAGENS		
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar: ●●●●	● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: 0 ☐
Contatos: ●●●●		Machucado: -1 ☐
Recursos: ●●●●		Ferido: -1 ☐
		Ferido Gravemente: -2 ☐
		Espancado: -2 ☐
		Aleijado: -5 ☐
		Incapacitado: ☐

OUTRAS CARACTERÍSTICAS		RESSONÂNCIA	
		Dinâmica Fluido: ●○○○	
		Entropia: ○○○○	
		Estatística: ○○○○	
		EXPERIÊNCIA	

QUINTESSÊNCIA

PARADOXO



EPÍLOGO: QUATRO DESTINOS



“Ele pode ser curado?” Eu ainda posso ver a imagem residual na mente de Trégua — a lótus vermelha da minha fúria na noite que matamos Jim Houle. Eu pego num braço e numa perna e o colocamos dentro do pequeno fusca azul de Theora. Seus olhos estão fechados; fios de cabelo cinza-metálico aparecem debaixo de seu turbante. Olhando por cima do ombro, eu posso ver Janine carregando nossas bolsas no outro carro.

“Eu não sei,” diz Theora Hetirck. “Não é só a mente que sofre com a mácula da morte. As impurezas penetram fundo em sua alma. Há sábios Akáshicos que sabem como alterar as máculas místicas que se acumulam no Atman. Talvez Senex possa entrar em contato com um deles. Afinal, ultimamente estamos nos entendendo melhor com a Irmandade.”

“Acho que ele queria ser curado. Havia muita loucura naquilo que ele dizia sobre vocês, mas muita sabedoria também. Precisamos recuperar essa sabedoria em seu coração.”

“É. Ele disse que queria ser um Guru de verdade.” Me obrigo a não olhar no rosto dele. “Então, você vai dirigir essa coisa até chegar em Cerberus?”

Ela sorri com isso. “Não. Eu emprestei um jato particular de um Lhaxsmista que tem mais dinheiro do que pode gastar. Ele nos levará até a Índia. De lá podemos obter passagem segura para o Outro Mundo.”

“Tem certeza de que vocês duas não querem vir conosco? Cerberus e a Cidadela Fantasma possuem muitos Gurus. Eles poderiam ajudar Janine a desenvolver seu talento. Você sabe que poderíamos usar você para os rituais que Senex tem planejado. Precisamos de tantos Eutanatoi quanto possível se for para fazer isso funcionar.” Theora coloca sua voz mais persuasiva por trás do pedido — uma sensação de verdadeira convicção de que essa é a melhor solução.

“Eu vou me arriscar aqui na Terra, Chela Hetirck. E quanto a Janine, acho que ela precisa sair pelo mundo e fazer algo de bom. Acaryas e Paramagurus poderiam ser capazes de fazer isso com seus grandes siddhis, mas o resto de nós tem que se contentar em usar as mãos. No

seu caso, ela precisa ver o sofrimento de perto. Isso a purificará para a próxima vez que seu Atman chamá-la.”

“Eu quero ver o que ela faz com nossas Artes. Eu quero ver uma pacifista defendendo a Roda,” concluo.

“Você vai renunciar à Boa Morte?” Theora pergunta.

“Não. É como eu defendo a Roda. Janine fará do modo dela, você fará do seu, eu mantereí minha faca pronta para quando for preciso. Por enquanto, me lembrarei que a Roda está cheia de outras obrigações,

outros destinos do que aqueles para o qual eu me preparei.”

Janine acena para mim. Faço uma saudação breve com a cabeça para Theora Hetirck e ligo o carro alugado.

Dirigimos pelo campo. As estradas se estendem em grandes redes, cheias de opções, repletas de destinos a serem cumpridos com a Boa Morte — e com vida também.

NOTAS DO AUTOR



Obrigado por ter lido. Este livro não foi fácil de escrever.

A CLÁSSICA ADVERTÊNCIA

Você verá a advertência anti-idiotas em muitos livros da White Wolf. Isso não é um indício do número de idiotas no mundo, tanto quanto é o fato de que um idiota sozinho pode fazer muito estrago. Tendo isso em mente, reiteramos:

Não há algo como os Eutanatos. Você não é um deles. Sua filosofia oculta não existe no mundo real, nem deve. Você não deve imitar a ficção que encontra aqui. Este livro não está dizendo que é certo matar pessoas ou que você deve matar pessoas. Se você acha que deve, então você deve procurar um médico.

Não, sério. Vá marcar uma consulta ou se interne numa sala de emergência. Agora.

REFERÊNCIAS

Os recursos a seguir fornecem informações adicionais e inspiração para o **Livro de Tradição: Eutanatos**. Veja o que você pode extrair deles, tire suas próprias conclusões e personalize a Tradição para uso pessoal.

Ficção

Zona Morta, Stephen King. O filme, estrelando Christopher Walken, é uma das melhores adaptações de um dos romances de King. O personagem principal possui poderes psíquicos que lhe dizem que um homem trará o Armagedom. Ele encontrará forças para matá-lo? Ele deve matá-lo?

Deathbird Stories. Leia “Paingod”, “The Deathbird” e “Basilisk”. Desde Jhor e a Boa Morte até a moralidade Tanatóica, cada história possui algo que você pode utilizar na representação dos Eutanatos. Além disso, Ellison sabe como pegar idéias e fazê-las penar, e só isso já faz esta coleção valer a leitura.

O Soldado da Névoa e Soldier of Arete. Gene Wolfe tenta descrever a Grécia Antiga da perspectiva de alguém vivendo nela — alguém que por acaso fala com os deuses. O primeiro charme do livro é que ele faz seu tema parecer comum ao invés de romântico. O segundo é o como ela descreve os deuses. Está cheio de material para você usar para expandir as seitas Tanatóicas.

A Canção de Kali, Dan Simmons. Esse é um romance assustador e estimulante. Se você quer ver como é a Jhor e examinar alguns dos paradoxos nas práticas Tanatóicas, leia. Também é um ótimo livro por si só.

Não-ficção

Livro de Ouro da Mitologia, Thomas Bullfinch. Aqui foi onde eu experimentei pela primeira vez o sabor da mitologia. Leitura densa e informativa.

Oxford World Religions: Eastern Religions. Essa é uma excelente fonte de abordagem geral com uma seção extensa sobre Hinduísmo. Lembre que embora os Eutanatos possam usar as divindades Védicas em suas Artes, eles não representam nenhum sistema de crenças atual ou do mundo real.

Fundamentals of Mainstream Buddhism. Este livro fornece uma visão profunda sobre a cosmologia Indiana de forma direta, mas detalhada. Também fornece algum contexto histórico para o surgimento do Budismo — em **Mago**, isso acontece no meio da Guerra Himalaia.

Os Vedas. Você deve conseguir encontrar uma tradução na Internet. O Rig Veda e o Atharva Veda seriam aqueles que o Narrador acharia mais úteis. O primeiro esboça a história Indiana da criação e o último detalha as práticas místicas da primeira era Ariana.

A Odisséia. Mesma coisa, procure e você deve encontrar uma cópia de graça (embora não vá doer adquirir uma). Paixão e destino colidem no cerco a Tróia. Confira.



EUTANATOS

NOME:

JOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA:

ESSÊNCIA:

COMPORTAMENTO:

FACÇÃO:

CONCEITO:

CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

SOCIAIS

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

MENTAIS

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão 00000
Esportes 00000
Consciência 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Expressão 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

PERÍCIAS

Ofícios 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Meditação 00000
Armas Brancas 00000
Performance 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000
Tecnologia 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos 00000
Computador 00000
Cosmologia 00000
Enigmas 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Ciências 00000

ESFERAS

Correspondência 00000
Entropia 00000
Forças 00000

Vida 00000
Matéria 00000
Mente 00000

Primórdio 00000
Espírito 00000
Tempo 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

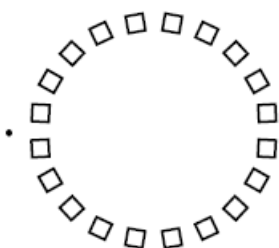
ARETE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

QUINTESSÊNCIA



PARADOXO

VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

RESSONÂNCIA

Dinâmica 00000
Entrópica 00000
Estática 00000

EXPERIÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

00000
00000
00000
00000
00000

EUTANATOS

NOME:

JOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA:

ESSÊNCIA:

COMPORTAMENTO:

FACÇÃO:

CONCEITO:

CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

SOCIAIS

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

MENTAIS

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão 00000
Esportes 00000
Consciência 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Expressão 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

PERÍCIAS

Ofícios 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Meditação 00000
Armas Brancas 00000
Performance 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000
Tecnologia 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos 00000
Computador 00000
Cosmologia 00000
Enigmas 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Ciências 00000

ESFERAS

Anyá Win 00000
Tamas 00000
Tejas 00000

Prana 00000
Pakriti 00000
Manas 00000

Vac 00000
Cit 00000
Sat 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

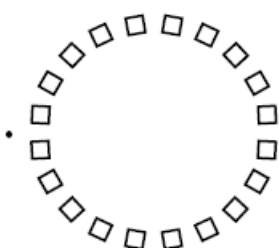
ARETE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

QUINTESSÊNCIA



PARADOXO

VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

RESSONÂNCIA

Dinâmica 00000
Entrópica 00000
Estática 00000

EXPERIÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

00000
00000
00000
00000
00000

EUTANATOS

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

MAGIA

Efeitos Preferidos

Rotinas

COMBATE

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano/Efeito

Arma	Dano	Dificuldade	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

ARTIADURA:

EUTANATOS

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

SIDDHI

Efeitos Preferidos

Rotinas

COMBATE

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano/Efeito

Arma	Dano	Dificuldade	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

ARTIADURA:

EUTANATOS

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

BIBLIOTECA

CONTATOS

MENTOR

DESTINO

NODO

INFLUÊNCIA

RECURSOS

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDO)

FOCOS

MARAVILHAS

FAMILIAR

ENCARNAÇÕES PASSADAS

EUTANATOS

HISTÓRICO

DESPERTAR

OBJETIVOS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Data de Nascimento: _____

Data do Despertar: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Peso: _____

Altura: _____

Sexo: _____

VISUAIS

COMPOSIÇÃO DA CABALA

ESBOÇO DO PERSONAGEM



GUERRA. MENSAGEIRO. DESTINO.



É inegável o sopro de vida que os projetos de tradução deram ao Mundo das Trevas. O primeiro deles existe há quase oito anos e, de lá para cá, mais outros tantos surgiram, cada qual com seu estilo e desempenho. Mas todos eles buscando a mesma coisa. A mesma coisa. Então por que lutamos entre si?

Nós temos nossos próprios inimigos.

Todos os projetos de tradução possuem dois inimigos em comum. Um deles é a editora que é (ir)responsável pelas traduções dos nossos livros e o outro é uma comunidade que (re)produz informação ligada ao Mundo das Trevas.

Mas eu não quero mais falar de inimigos e guerras. Quero falar diretamente a respeito de coisas que esbarramos todos os dias e, todos os mesmos dias, as negligenciamos. Quero falar a respeito da essência do que estamos fazendo.

No caso particular de Mago, podemos dizer que Tecnocratas e Tradicionalistas lutam para melhorar a Humanidade, cada facção com sua própria visão de como isso será feito. Só que nesse mesmo cenário, temos uma outro grupo que quer apenas destruir tudo o que sonhamos, construímos e, por fim, destruir todas as nossas esperanças.

Heróis não se fazem sozinhos, nem nossos feitos serão lembrados por tanto tempo a mais que esses arquivos durarem, ou pela paixão, que um dia, como todas as coisas, encontrará um fim. Pois todo esse tempo estivemos brigando entre si. Por que fazemos isso mesmo tendo o mesmo inimigo? Quando temos o mesmo objetivo em comum? Quando amamos a mesma coisa? Por quê? Porque somos humanos, talvez? Quem sabe ao certo a resposta? Talvez ninguém a conheça.

Nosso cenário fala sobre rostos anônimos que estão por aí, lutando contra as ameaças a sua crença, ameaças que querem os destruir, não apenas a si como a tudo o que lhes dá suporte para seguir em frente. Somos sombras, somos papéis e canetas assinando e

sentenciando destinos. Mãos que fazem algo que é tão nosso quanto a areia que escorre entre nossos dedos.

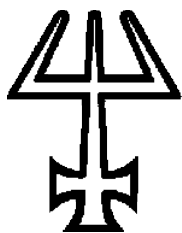
No início, tudo o que queríamos era promover nosso cenário... E vejam onde chegamos. Talvez isso nem mesmo seja uma guerra, como meu irmão me disse esta manhã... Talvez eu não esteja tomando a decisão mais acertada, como um amigo me disse... Mas fato é que não estamos tão no prumo como nosso orgulho e nossa cegueira julga estar.

Somos corações que querem algo acima de qualquer coisa, acima de renome, de qualquer fama e de nossas amadas noites de sono que nunca serão recuperadas. Queremos *magia* em nossas vidas. Por isso não temos rostos nesse livro, pois nós, todos nós quem fizemos este livro, *desde o tradutor, que omitiu seu crédito na tradução e largou seu trabalho na internet, passando pelo revisor, pelo capista, pelo editor de imagens, ao diagramador*, todos nós queremos uma única coisa. E a ela damos prioridade hoje.

Tecnocratas ou Tradicionalistas, sabemos que no cenário somos protagonistas do que era conhecido como “Guerra da Ascensão”, mas se vejam nos espelhos agora, não temos mais recursos para isso, alguns nem mesmo mais fôlego. Só “nossos Nefandi” estão ganhando com isso, apenas eles. E quem puder me provar o contrário, que mostre algo além do que posso enxergar: um verdadeiro Conselho das Tradições guerreando entre si... ou uma União Tecnocrata que de unida só tem mesmo o nome...

Não espero que essa mensagem surta algum efeito, pois não é a primeira vez que ela é contada, mas espero, do fundo do meu coração, que ela nunca seja esquecida e, que um dia, possamos fazer diferente do que temos visto em nosso cenário e em nossa realidade, que possamos somar ao invés de dividir, que possamos ter uma frente única (para os que ainda crêem que isto é uma guerra), para que possamos fazer mais que o que temos feito (para os que não mais crêem nisso)...

Isso, para mim, para nós, é Ascensão.



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕ EUTANATOS

...ASSASSINOS E LADRÕES...

Desde práticas necróticas na antiga Índia às modernas rodas da fortuna, os Eutanatos percorrem todos os lugares onde o destino está pendurado na balança. Auto-intitulados juízes e carrascos, eles buscam manter a harmonia no ciclo cósmico. Mas quem os julga e no que realmente consistem suas responsabilidades? Apenas o equilíbrio mais diligente pode manter à distância os abismos da loucura e da morte.

...OU CURANDEIROS E SACERDOTES

Finalmente, um panorama revisado das Tradições para **Mago: A Ascensão**. Com material completamente novo abordando a história, as práticas, as crenças, regras especiais para personagens e mais. Confira os novos papéis no alvorecer do Acerto de Contas e os poderes e segredos ocultos das Tradições sobreviventes.

MAGO

A ASCENSÃO ⊕

Mind's Eye Theatre

