

MAGO

COMPANHEIRO DO NARRADOR



MAGO

COMPANHEIRO DO NARRADOR

CRÉDITOS

Escrito por: Jackie Cassada e Nicky Rea, Kevin Andrew Murphy

Desenvolvido por: Jess Heinig

Editado por: Carl Bowen

Direção de Arte: Aileen Miles

Arte: Jeff Holt, Drew Tucker, Leif Jones, Shea Anton, Pensa, John Cobb, Richard Clark, Matt Mitchel, Larry MacDougall, Langdon Foss e Jeff Laubenstein, como o Castor

Arte da Capa: Richard Clark

Design da Capa e Quarta Capa: Ron Thompson

Layout e Impressão: Ron Thompson

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Nenhum

Título Original: Mage Storyteller's Companion

Coordenação Editorial: Rogue Council

Tradução:

Ferreiro das Almas (Capítulo Dois).

Contato: ferreirodasalmas@yahoo.com.br ou ferreirodasalmas@hotmail.com (MSN Messenger).

Gutenberg (Capítulo Quatro, quarta capa e Créditos).

Contato: Indisponível.

Sacerdote de Avalon (Introdução e Capítulo Um).

Contato: theawakenedmage@yahoo.com.br

Tehuti (Capítulo 3 e Diagramação).

Contato: rogue_council@yahoo.com.br



© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do autor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha de personagem que pode ser reproduzida para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerer's Crusade, Wraith the Great War, Trinity e Mage Storyteller's Companions são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, locais e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos citados não caracterizam violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a criação de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se discernimento do leitor.

ABRA SEUS OLHOS E DESPERTE

Esse e-book é resultado do trabalho de quatro amigos que se conheceram apenas pela internet. Tínhamos um objetivo em mente e nos sentimos orgulhosos do resultado de nossos esforços.

Ainda assim, temos consciência de que isso se trata apenas de um jogo. Enquanto você lê esse livro, joga dados, prepara sua ficha de personagem ou incrementa sua fantasia para o próximo live action, existem pessoas que enfrentam problemas reais.

Não esperamos retorno financeiro pelo nosso trabalho. Ele foi feito porque amamos o que fazemos. O que pedimos é que você faça algo por quem realmente precisa. Deposite pelo menos R\$ 3,00 (Três Reais) na conta de alguma instituição de caridade à sua escolha. É um valor baixo e, tendo você um computador (provavelmente conectado à internet) através do qual possa visualizar esse documento, é esperado que muito mais possa ser feito. Só é necessário querer.

A vontade pode, de fato, alterar a realidade.

Atenciosamente,
A equipe do Rogue Council.
(www.roguecouncil.rg3.net)

MAGO

COMPANHEIRO DO NARRADOR

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO UM: A HISTÓRIA ATÉ AGORA	6
CAPÍTULO DOIS: OS DISCREPANTES	18
CAPÍTULO TRÊS: ESPÍRITOS E ANTEVOS	42
CAPÍTULO QUATRO: MARAVILHAS	52



INTRODUÇÃO



Tempos difíceis aguardam os magos das Tradições enquanto a Tecnocracia segura firme as rédeas da realidade. Da mesma forma que a Guerra da Ascensão termina com um estrondo e uma lástima, os sobreviventes procuram refúgio onde podem. Isolados da maioria de seus professores e dos Reinos do Horizonte que uma vez foram invioláveis, magos místicos de todos os tipos procuram novas maneiras de progredir em seus conhecimentos enquanto olham para trás sobre seus ombros com uma paranóia bem merecida.

Assim como as guerras modernas impõem duras penalidades à população civil, a Guerra da Ascensão extraiu um dobre de finados ainda maior dos Magos independentes e membros dos grupos discrepantes. Aqueles que não encontraram segurança nos números ou fizeram causa comum com antigos rivais acabaram, como as feras fantásticas das Eras Míticas, na obscuridade ou na aniquilação. O novo milênio chegou.

Entretanto, A esperança não morre facilmente. A despeito dos grandes esforços da Tecnocracia, praticantes de magia mística persistem, apesar de encontrarem a estrada a sua frente mais longa, mais escura e mais perigosa do que nunca. Das ruínas da Guerra da Ascensão, novas alianças surgem enquanto velhas desavenças dão lugar à necessidade de união contra um inimigo maior. Velhos cães aprendem novos truques e afiam suas habilidades mundanas e mágicas em becos, depósitos abandonados e cabines isoladas em locais afastados. Estudiosos da história olham de novo para o passado e tentam perceber onde começaram os erros, fazendo apontamentos para “a próxima vez”.

CONTINUA USAR ESTE LIVRO

O material contido nestas páginas provém informações apropri-

adas primariamente para Narradores, mas útil a jogadores também. É claro, Narradores podem querer escolher quais informações eles deixarão disponíveis a seus grupos.

A **Introdução** (que você está lendo agora) Provém uma visão geral do que está neste volume.

Capítulo Um: A História Até Agora dá a cronologia dos ápices da Guerra da Ascensão, desde o nascimento das escolas de magia, passando pela divisão entre magia e ciência até o golpe decisivo usado pela Tecnocracia em sua guerra final contra os magos das Tradições e Ofícios. Além disso, esse capítulo revela informações pouco conhecidas a respeito do que realmente aconteceu para fracionar o mundo da magia verdadeira e dá algumas linhas de direção para atualizar suas crônicas com as informações novas.

Capítulo Dois: Os Discrepantes Dá uma visão da repercussão do fim da Guerra da Ascensão sobre os magos independentes dos Ofícios e as escolas Discrepantes de magia. Histórias e fatos sobre os Ofícios agora defuntos, assim como uma descrição detalhada dos poucos grupos Discrepantes sobreviventes, oferecem caminhos para Narradores e Jogadores atualizarem seus personagens no acordar após a Guerra da Ascensão.

Capítulo Três: Espíritos e Antevos Explica o uso de várias espécies de espíritos em uma crônica de **Mago** e detalha alguns poucos exemplos específicos. Esta seção também fala sobre as Bestas Míticas que uma vez rugiram no mundo mas agora só são vistas na Umbra, exceto por raras aparições na Terra.

Capítulo Quatro: Maravilhas Descreve em detalhes os vários tipos de itens mágicos com os quais os Magos podem se deparar. Aqui você também vai encontrar regras completas para construir novas Maravilhas, usar Periaptos e Relíquias e até prender Famílias.

Como de costume, sintase livre para pegar e escolher quaisquer informações que você encontrar aqui. Mantenha o que lhe deixar satisfeito, e ignore o resto. Aos vencedores, os espólios.



CAPÍTULO DOIS: A HISTÓRIA ATÉ AGORA

LINHA DO TEMPO DA GUERRA DA ASCENSÃO



A guerra faz a história, assim como a história faz a guerra. Conflitos marcam a progressão da história humana desde as eras mais antigas. E isso continua verdadeiro para a história da magia. A Guerra da Ascensão tem seus princípios não oficiais nas mais primordiais explicações dos princípios de interpretação e modelação da realidade.

Além disso, nem todas as guerras têm lugar nos campos de batalha. Lutas filosóficas e ideológicas ocupam o ínterim do tempo que os historiadores chamam de “tempos de paz”. Embora estas batalhas por poder raramente envolvam baixas reais, elas embasam muitos dos encontros sangrentos que vêm depois.

A linha do tempo seguinte traça a evolução do pensamento mágico e o desenvolvimento dos vários paradigmas que resultaram no confronto de vontades entre as Tradições Místicas e as Convenções Tecnocratas. **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros** e **Horizonte: A Fortaleza da Esperança** fornecem outras fontes para catalogar a progressão histórica da Guerra da Ascensão.

OS PRIMITÓDIOS:

DAS ERAS MÍTICAS À ERA CRISTÃ

AS ORIGENS DA MÁGIA

Pre-história: Xamãs tribais, místicos e curandeiros descobrem os preceitos ocultos da magia, identificando fontes naturais e sobrenaturais de poder, no interior e no exterior dos limites da percepção. Magia, religião e “ciência” coexistem enquanto base da criatividade e do progresso.

4000-2800 a.C: Cultos Tanatótico e Extático surgem na Índia. A Irmandade de Akasha toma forma na China e no Tibet. Sacerdotes-cientistas babilônicos descobrem os princípios da geometria e astrologia, arraigando o poder da matemática e dos céus sobre a vontade humana. Sacerdotes druidas e praticantes de magia natural erguem Stonehenge de acordo com o movimento dos corpos celestes.

2800-1100 a.C: Seguidores da ciência e da magia exploram as complexidades de seus respectivos caminhos. No Egito, Imhotep - chamado de “primeiro cientista verdadeiro” - se

eleva à proeminência. Dédalo, o Grande alcança status lendário como um inovador e artesão da magia. A Era Dourada da Magia Grega segue-se com as proezas místicas de feiticeiros e magos como Orfeu e Medéia. Moisés e seu irmão mago Aaron levam os israelitas do Egito, executando milagres da Fé ao longo do caminho.

965-300 a.C: Salomão, o Sábio, constrói um templo de acordo com os princípios Herméticos e estabelece os primeiros dogmas da magia ritual. Em resposta à Peste dos 10.000 Gênios, Salomão e outros feiticeiros Árabes obtêm sucesso ao aprisionar ou banir uma hoste de espíritos malévolos e demônios. As Guerras do Himalaia duram 600 anos e levam à rixa entre os Akáshicos e os magi Hindus. O conflito resulta em uma retirada voluntária dos Akáshicos para isolamento.

580-200 a.C: A Era Dourada da Ciência Grega leva a um aflorar de descobertas e invenções para os primeiros magos da ciência e constrói uma firme estrutura para o que seria mais tarde conhecido como "Paradigma Ocidental" de crença. Platão, Pitágoras, Hipócrates, Arquimedes e Aristóteles encontram-se entre as lideranças iluminadas deste período.

560-200 a.C: Nas terras orientais, a Era Dourada da Ciência Chinesa presencia os ensinamentos e as descobertas de Kung Fu-Tse, Lu Pan e outros mestres da filosofia e sabedoria. O Paradigma chinês nasce, com sua estrutura baseada na ordem cósmica. Ao mesmo tempo, Cultos a Hermes florescem na Grécia, Itália e Egito. Divisões entre as seitas Acusmática e Matemática culminam nas Guerras de Hermes.

⊕ OS PRIMEIROS CONFLITOS

500 a.C: A Noite de Fana une um grupo de Akáshicos discrepantes e Extáticos em um novo grupo de magi conhecido como Alh-i-Batin.

496-480 a.C: A Guerra do Rio do Dragão coloca os Akáshicos contra o Imperador dos Cinco Fantasmas. A devastação das batalhas mágicas resulta em uma década de fome e seca e traz os magos-artesãos Dalou 'laoshi (que mais tarde seriam a base dos Cinco Dragões de Metal) ao conflito.

400-100 a.C: Conflitos entre Matemáticos, Dedaleanos e Acusmáticos atingem seu ápice durante as Guerras de Hermes. Enquanto alguns grupos se ocultam e outros se fragmentam, os Cultos de Mercúrio conseguem sobreviver intactos. Nas terras Orientais, os Wu Lung (Ou Magos Dragões) provocam a ira dos Akáshicos por sua perseguição a magos camponeses. O Acordo da Seda (190-170 a.C) une Dedaleanos e Dalou 'laoshi em um pacto baseado na troca de conhecimentos e comércio. A Guerra do Tigre Ardente (160-100a.C) irrompe em uma batalha de três lados envolvendo os Akáshicos, os Wu Lung e os Dalou 'laoshi. Akáshicos derrotam e banem o Mago Demoníaco Tau-tse e seu exército demoníaco, mas não antes que as hordas infernais clamem as vidas de muitos magos de todos os lados do conflito.

150 a.C: Cientistas-Filósofos Gregos reúnem-se para formar o Monte Ossa Calyx em um esforço de preservar o conhecimento da Era Clássica.



54-40 a.C: A Invasão Romana da Bretanha resulta na destruição de muitos feiticeiros Celtas e druidas pelas legiões de César. O assassinato de Júlio César em 44 a.C alimenta o ímpeto de Lucius Casioli para transformação do Monte Ossa Calix no *Collegium Praecepti* (a Irmandade da Regra).

A ASCENDÊNCIA DA MÁGIA: DA ERA CRISTÃ AO PRIMEIRO MILÊNIO

DESVIOS DOS CAMINHOS DA ASCENSÃO

4 a.C-30 d.C: A vida e os ensinamentos de Jesus de Nazaré formam a base da religião Cristã.

10 a.C-400 d.C: A codificação das Artes Herméticas resulta no *Corpus Hermeticum*, atribuído a Hermes Trimegistus. Através do séculos, as influências pagãs diminuem e as práticas Herméticas voltam-se para a Cristandade. Vozes Messiânicas formam uma facção dentro dos Herméticos que esposa os ensinamentos de Cristo. Na Bretanha, uma rebelião de feiticeiros Celtas e druidas tenta expulsar os Romanos de suas terras. A Rainha Boadicea morre na tentativa de repelir os invasores Romanos.

64 d.C: O Grande Incêndio de Roma resulta na destruição da Biblioteca Hermética e causa um cisma entre facções cristãs e pagãs. A facção das Vozes Messiânicas torna-se objeto de perseguição dentro da organização Hermética.

121 d.C: Promovido pelo feiticeiro Romano Marcus Fulgurator, o Castigo do Relâmpago expulsa magi Celtas e druidas da Bretanha do sul para a Escócia. A Muralha de Adriano marca a divisão entre as terras Romanas e Inglesas.

100-756 d.C: A Era do Rei Demoníaco é marcada uma sucessão de sultões-feiticeiros influenciados por demônios por todo o Oriente Médio. Os exércitos do Profeta (Mohammed) e magi aliados finalmente destroem Al-Malek Al-Majun Ibn Iblis, o último dos Reis Demoníacos, acabando com o período de terror.

235 d.C: Disputas comerciais desfazem a aliança entre os Dalou 'laoshi e o *Collegium Praecepti*, terminando o Acordo da Seda.

300-1300 d.C: A Era Dourada da magia pagã altera o equilíbrio de poder na maior parte da Europa. Ela declina gradualmente enquanto os missionários Cristãos disseminam sua fé e conquistam convertidos entre os primeiros governantes europeus.

313 d.C: O Imperador Constantino adota o Cristianismo e impõe esta fé por todo o Sacro Império Romano. Conflitos entre os recém revividos Vozes Messiânicas e Herméticos Mitráicos em Roma resulta em tumultos e desordem civil.

320 d.C: A Cabala do Pensamento Puro surge com a Revelação do Pensamento Puro de Deus, conforme Revelado pelo Arcanjo Gabriel, Seu Mensageiro, esposando a doutrina do um mundo, um Deus. Este documento lança o início do movimento Gabrielita.

389 d.C: A destruição da Grande Biblioteca de

Alexandria resulta na perda de muitos documentos Herméticos e outros documentos mágicos.

410 d.C: O Saque a Roma destrói o centro da magia Hermética e Cristã européia. Sobreviventes se dispersam, disseminando suas filosofias particulares através da Europa. Muitos Herméticos fogem para Bizâncio. A Idade das Trevas começa.

537 d.C: A queda de Avalon sinaliza o fim da carreira de Merlin.

AS SENTIENTES DO CONFLITO

590-650 d.C: Monastérios Akáshicos, inclusive o ilustre templo Shaolin, caem sob o ataque da Corte Imperial Chinesa.

630-1100 d.C: A fundação da religião islâmica pelo profeta Mohammed inicia a Era Dourada do Islã, um período marcado pela cooperação entre a ciência e a fé através do Oriente Médio. Durante este período, muitas guildas de artesãos reestabelecem o *Ars Praeclarus* sob a égide da atmosfera iluminada de Bizâncio.

650 d.C: Hazan-I-Sabbah reúne Altos Mágicos persas, que declaram a si mesmos como Taftâni, ou Tecelões. Este grupo de magos procura preservar os costumes antigos da magia, opondo-se à ascendência do fanatismo muçulmano.

700 d.C: A Igreja Cristã, centrada em Roma, consolida seu poder e se dissemina através da Europa, unindo Gabrielitas, Vozes Messiânicas e outras seitas sob a bandeira de um Deus único.

767 d.C: Doze mágicos Herméticos unem-se para instituir a *Pax Hermetica*, tonando-se os fundadores das Casas originais da Ordem de Hermes.

800 d.C: Um grupo de guerreiros místicos unidos por sua fé cristã formam os Cavaleiros Paladinos. Estes Cavaleiros servem a Carlos Magno e tornam-se a base para os magos da fé mais militantes, como os Templários, Hospitalários e algumas facções do Coro Celestial.

876 d.C: A Ordem de Hermes conquista a Capela Doissetep de Infernalistas e a move para os Pirineus.

997 d.C: Maçônicos estabelecem por si mesmos um grupo distinto em Frankfurt.



⊕ CONFLITO ⊕ DE ⊕ VONTADES:

⊕ DO ⊕ PRIMEIRO ⊕ MILÊNIO ⊕ À ⊕ RENASCENÇA

⊕ RUIÑORES ⊕ DA ⊕ GUERRA

1003-1022 d.C: Divisões internas vêm a tona na Ordem de Hermes, começando com o extermínio da Casa Diedne - o refúgio dos magos Druidas - e culminando na transformação gradual da Casa Tremere em um clã de vampiros.

1067 d.C: Fundação de Mistridge.

1100-1300 d.C: As Cruzadas assolam a Europa e atravessam o Oriente Médio. Guerras santas entre Cavaleiros Cristãos e exércitos Muçulmanos espelha o conflito entre os Gabrielitas (e seus aliados) e os praticantes não-cristãos de magia. A Formação dos Cavaleiros Templários e outras organizações de sacerdotes guerreiros arma a Cabala do Pensamento Puro com um exército sempre a disposição de fortalecedores e promulgadores.

1171 d.C: Basendo seus preceitos no manuscrito Árabe *Kitab-al-Alacir*, redescoberto em 1160, Lorenzo Golo funda a Casa Hermética Golo (mais tarde conhecida como Filhos do Éter).

1188-1193 d.C: Lorenzo Golo deixa a Ordem de Hermes para se unir ao Gabrielita Simon de Laurent, formando a Guilda dos Filósofos Naturais. Fragmentações na Guilda dispersam seus membros em várias guildas artesanais.

1201-1325 d.C: A descoberta da infestação vampírica na Casa Tremere leva à Guerra de Massasa e ao banimento da Casa Tremere da Ordem de Hermes. Nenhum dos dois lados sente-se pronto para uma guerra aberta com o outro - movimento que irá assombrá-los por todos os dias futuros.

⊕ A ⊕ BATALHA ⊕ SE ⊕ INICIA

1210 d.C: O pacto Maçônico reúne-se com diversas guildas comerciais e de artesanais no sul da França com o intento de se unir contra a Ordem de Hermes. Seu ataque bem sucedido contra Mistridge marca o início oficial da Guerra da Ascensão.

1210-1266 d.C: Os Hunos assolam a Ásia e a Europa. Conflitos entre Xamãs Mongóis e suas contrapartes orientais resulta numa dizimação de Akáshicos, Taftâni e outros grupos. A descoberta de foguetes pelas guildas Dalou'laoshi fornece uma arma efetiva contra os Mongóis.

1231 d.C: O surgimento da Inquisição, incentivado pelos Gabrielitas e Vozes Messiânicas, promove a caça às bruxas através da Europa.

1250 d.C: A aliança da Guilda Dourada acrescenta-se às fileiras dos Maçons.

1265 d.C: O Cisma da Piedade divide a Inquisição, resultando na excomunhão dos Vozes Messiânicas.

1268 DC: O Acordo de Londres, promovido pelo grande artesão Roger Bacon, finaliza a guerra entre as guildas artesanais da Inglaterra.

1300 d.C: Os Mestres Celestiais formam-se sob a liderança de Antonio Vello e a Condessa Mariana Sabine.

1313 d.C: A traição aos Templários envia os sobreviventes para a obscuridade. Alguns se abrigam nas fileiras da Cabala do Pensamento Puro ou do Coro Celestial, dependendo de suas filosofias pessoais.

1315 d.C: Le Duc Luis Tristan de Varre funda os Solificati.

1325 d.C: A Convenção da Torre Alva formaliza a Ordem da Razão, consolidando os Gabrielitas, o Círculo Cosiano, os Perseguidores do Vácuo, os Mestres Celestiais, os Maçônicos, os Artífices e os Solificati, todos sob a mesma bandeira.

1330 d.C: A Perseguição da Universidade de Paris resulta na morte de muitos magos e culmina com a destruição da Capela Hermética Le Ictus.

1330-1420 d.C: Um século de pragas dizima a Europa e fomenta perseguições a magos, bruxas, hereges, vampiros e quaisquer outros grupos responsáveis pela doença.

1335 d.C: Os Solificati deixam a Ordem da Razão.

1345-1350 d.C: A Guerra da Bruxa do Pó na região em torno do Grande Zimbábue resulta na formação dos grupos de magi distintos Ngoma e Madzimbabwe.

1356-1360 d.C: A Perseguição do Fantasma Bradante coloca os magos Dalou'laoshi e Wu Lung contra os Akáshicos, forçando uma recuada Akáshica para as montanhas do Tibet.

1420 d.C: O ano da Grande Doença leva a praga para o Grande Zimbábue e alimenta a guerra entre os Ngoma e os Madzimbabwe, que culpam uns aos outros pela causa da doença.

A DERROCADADA DA MIAGIA: DA RENASCENÇA AO SÉCULO XX.

⊕ AVANÇO DA CIÊNCIA

1431 d.C: O martírio de Joana d'Arc divide os Gabrielitas e leva o patrono de Joana Gilles de Rais para as fileiras dos Infernalistas.

1435-1442 d.C: O General Wyndgard da Cruz Verdadeira lidera uma massiva caça às bruxas pela Grã-Bretanha, matando muitos magos pagãos e seus aliados feéricos. Nightshade, a única sobrevivente do massacre da Noite de Solstício de Verão em Harrogate, assassina Wyndgard, acabando com sua campanha de morte.

1440 d.C: Os Gabrielitas destroem a fortaleza pagã de Baerwald, incendiando a guerra aberta entre magos pagãos e cristãos através da região da Floresta Negra. A Primeira Convocação de Mistridge leva à decisão dos magos Nightshade, Valoran, Sh'zar e Baldrick La Salle de formar um conselho de todas as Tradições. Os quatro começam a viajar através do mundo, procurando trazer o máximo de representantes de diferentes estilos mágicos para o encontro quanto pudessem.

1445 d.C: Os Solificati se restabelecem sob o patronato dos magos Herméticos.

1448 d.C: Cerco a Doissetep por forças Dedaleanas da Torre Alva resulta na queda da fortaleza física e relocação do abrigo principal em um Reino do Horizonte.



1449 d.C: A Segunda Convocação de Mistridge provoca a fúria dos Maçônicos e Artífices. As perdas são severas, mas os magos místicos prevalecem sobre as forças da ciência e da razão. Devido a isso, os participantes do encontro auxiliam a construir Horizonte como um lugar de segurança nos Outros Mundos.

1450-1453 d.C: Tezghul, o Insano, e sua legião de invocadores de demônios assola o Báltico, operando de sua base em Kupala Alka.

1452 d.C: Forças Dedaleanas realizam um Juramento de Fogo contra vampiros, magi e outros oponentes. Caças maiores tomam forma pela Europa e pelo mundo conhecido. Guerras irrompem na França no ano seguinte com os Gabrielitas de um lado e os Herméticos e os pagãos do outro.

1453 d.C: Copérnico demonstra a validade de sua teoria de que a Terra e os outros planetas giram em torno do sol, desta forma demolindo a concepção geocêntrica de universo e pondo abaixo um dos principais dogmas da fé religiosa. Quer sua teoria tenha realmente mudado o universo ou simplesmente o observado de maneira diferente isso ainda permanece como eixo de acalorados debates de estudo metafísico.

1455 d.C: Em Viena, Herméticos e Cabalistas batalham contra forças dos Cosianos e da Alta Guilda. A guerra aumenta e engolfa os Artífices e Gabrielitas. Quatro fortalezas mágicas - Duas na Europa e duas na Pérsia - caem sob ataque. A Corte de Artaxerxes na Pérsia cai, mas Lyonesse, Stonehenge e o Desfiladeiro dos Qu-Dali sobrevivem.

1457-1466 d.C: A Grande Convocação das Tradições tenta unir facções místicas de todo o mundo. Neste encontro, as Nove Tradições tomam forma, assimilando alguns grupos, como os Madzimbabwe, em outras Tradições existentes. Outros, incluindo os Taftâni e os Ngoma, recusam-se a se afiliar, formando o núcleo dos grupos mais tarde conhecidos como Discrepantes. A aprovação das Resoluções & Protocolos das Nove Tradições Místicas serve como base oficial para o Conselho dos Nove, formado por: Irmandade de Akasha, Alh-i-Batin, Chakravanti (Eutanatos), Coro Celestial, Oradores dos Sonhos, Ordem de Hermes, Videntes de Cronos (Culto do Êxtase), Solificati e Verbena.

1466-1470 d.C: A Primeira Cabala, formada por um membro de cada uma das Nove Tradições, faz seu caminho através do mundo para tentar ganhar apoio para o novo Conselho e fortalecer as energias hesitantes da magia mística. A jornada acaba com a traição de um dos seus próprios integrantes, Heylel Teomin dos Solificati. O Conselho captura o traidor e conduz um julgamento que resulta numa sentença de Gilgul. Os Solificati rompem com a Tradições.

1471 d.C: A fragmentação dos Solificati após a execução de seu líder deixa um assento vago no Conselho. Remanescentes da Tradição encontram abrigo tanto na Ordem de Hermes quanto na Ordem da Razão ou fogem para a obscuridade.

1472 d.C: A Batalha de Harz marca a derrota de Tezghul e seus exércitos por forças Cosianas e Artífices.

1475 d.C: A Guerra de Concórdia toma lugar quando forças da Torre Alva assaltam as portas de Horizonte. Sua falha em tomar a cidade do Conselho de Concórdia atrasa seus esforços, e eles recuam após uma campanha combinada

de destruição que fatalmente enfraqueceu as Tradições.

1480-1540 d.C: A carreira do Dr. George (Johannes) Faustus fornece um exemplo lendário de infâmia para todos aqueles que praticam artes mágicas.

1486 d.C: A publicação do *Malleus Maleficarum* resulta na declaração oficial de guerra entre as forças da fé, da ciência e razão (a Torre Alva e seus aliados da Igreja) e as tradições místicas.

1500 d.C: Os 12 Solificati remanescentes renomeiam sua tradição como Filhos do Conhecimento mas optam por permanecer fora do Conselho.

A RETIRADA DA MÁGIA

1525 d.C: A Batalha de Pavia inicia conflitos entre magos Espanhóis e Franceses no Reino Horizonte, criando tumulto dentro das Tradições.

1535 d.C: Um ataque de um grupo de Artífices ao Horizonte leva à sua captura e assimilação forçada à Ordem de Hermes.

1542 d.C: A Ordem da Razão usa a proliferação de relógios mecânicos para solidificar o tempo de acordo com a sua concepção de realidade, acertando fatalmente os Videntes de Cronos com isso.

1563 d.C: Com a cumplicidade de Herméticos simpatizantes aos Artífices, a Ordem da Razão se infiltra em universidades na Europa, espalhando sua versão de verdade aos estudantes universitários. Esta prática continua até os dias presentes.

1625-1654 d.C: Um Tribunal de Paz realizado em Horizonte tenta mitigar as disputas e assumir guerras que flagelaram as Tradições desde a formação do Conselho dos Nove. Apesar dos magos de Doissetep falharem em atender, a maioria dos magos considera esta tentativa parcialmente bem sucedida.

1655 d.C: Doissetep captura o construto da Cúpula do Olho Dourado, conquistando uma vitória maior sobre a União Tecnocrata.

1736 d.C: Cresce o ressentimento contra as forças Janissari como guardiãs de Horizonte.

1750 d.C: Magos das Tradições instauram um Tribunal de Recrutamento para compensar suas decrescentes afiliações.

1756 d.C: Mais de 100 Nativos Americanos retiram-se de Horizonte devido às tendências contra magos "tribais" e xamanistas.

1825 d.C: As Tradições experimentam uma onda de crescimento. Os Videntes de Cronos renomeiam-se como Sahajiya. Depois eles trocam de novo seu nome para Cultistas de Baco e, finalmente, para Culto do Êxtase.

1834 d.C: A invenção de Charles Babbage de um "dispositivo analítico" (também chamado de "dispositivo diferencial"), combinada às teorias da senhorita Ada Lovelace sobre processos computacionais estabelece os princípios da computação moderna e resulta em um novo grupo de magos Tecnocratas auto intitulado Engenheiros do Diferencial.

1850-1900 d.C: Cresce o interesse no oculto e no espiritualismo, coincidindo com o surgimento do movimento Teosofista na Europa e nos Estados Unidos, resultando num enfraquecimento do paradigma científico e levando a

um aumento no número de magos das Tradições.

1865 d.C: A descoberta de Gregor Mendel da herança genética dá forças aos experimentos Cosianos sobre desenvolver humanos novos e melhores.

1866 d.C: Membros da Guilda dos Filósofos Naturais mudam seu nome para Engenheiros Eletrodinâmicos em homenagem às novas descobertas científicas da era.

1872 d.C: Magos das Tradições abrem diálogo com os Engenheiros Eletrodinâmicos, magos Tecnocratas que parecem estar em vias de deserção.

1880 d.C: Em resposta às implicações do trabalho de Alexander Graham Bell e outros experimentos anteriores em tecnologias de comunicação, os Engenheiros do Diferencial descobrem o paradigma da “realidade virtual” e mudam seu nome para Adeptos da Virtualidade.

A DERROTA DA M̄AGIA:

A ÉRA M̄ODERNA

A GUERRA DA ASCENSÃO SE AGRAVA

1900 d.C: Antigos Maçônicos e membros da Alta Guilda unem-se para formar o Sindicato.

1904 d.C: Os avanços Tecnocratas no Oriente Médio e seu monopólio de Quintessência na região causam sérios danos aos Alh-i-Batin, fazendo com que eles diminuam em número significativamente.

1905 d.C: Os Filhos do Éter deixam a União Tecnocrata e procuram afiliação no Conselho dos Nove, preenchendo o assento vago desde a retirada dos Solificati.

1914-1918 d.C: A Grande Guerra envolve as maiores potências do mundo em um conflito monumental e devastador que fornece a muitos magos Tecnocratas um palco de teste para seus novos projetos em mecânica e química bélica.

1914 d.C: Lord Vargo, um Filho do Éter desiludido, tenta usar sua frota de aeronaves para conquistar o poder mundial. A prevenção disso pela Metodologia Operativa, um grupo de Magos Tecnocratas no início da Grande Guerra, leva à eventual formação da Nova Ordem Mundial.

1932 d.C: Os Alh-i-Batin retiram-se do Conselho em protesto contra a exploração do Oriente Médio por forças apoiadas pelas Tradições (para não mencionar a intervenção Tecnocrata na região).

1939-1945 d.C: A II Guerra Mundial divide as Tradições enquanto os magos individualmente encontram-se arrastados por lealdades nacionalistas e tumulto político. Uma aliança temporária com a Tecnocracia derruba a influência Nefândica, mas a cooperação vacila após o final da guerra. Os Filhos do Éter desempenham o papel de trazer as Tradições fracionadas de volta à harmonia umas com as outras em 1946.

1945 d.C: A detonação de duas bombas atômicas sobre as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki demonstra a destruição encarnada possibilitada através de meios puramente “científicos”.

1947 d.C: Uma espaçonave alienígena cai no deserto



próximo a Roswell, no Novo México. Sistemáticas coberturas pelos Engenheiros do Vácuo e a Nova Ordem Mundial mantêm a verdade longe do conhecimento geral, mas rumores de “homenzinhos verdes” detonam uma demência OVNI que persiste pelo resto do século.

1958 d.C.: No fim dos anos 50, a Convenção Mecânica fica conhecida como Iteração X, adquirindo a teórica perfeição pela união entre homem e máquina.

PAZ AFINAL

1961 d.C.: Os Adeptos da Virtualidade deixam a Tecnoocracia e unem-se às Tradições, trazendo o número de assentos do Conselho de volta para nove.

1969 d.C.: O Festival de Woodstock une uma geração de jovens Adormecidos na crença de que a iluminação e a paz poderiam ser alcançadas através da música, drogas, valores tribais e “boas vibrações”. Membros mais jovens do Coro Celestial, Oradores dos Sonhos e outras Tradições consideram este festival um divisor de águas na Guerra da Ascensão, acelerando a consciência coletiva da população para mais próxima do Despertar em massa. Assim como este evento ampara o espírito das Tradições, a bem sucedida missão de colocar astronautas na lua dá à Tecnoocracia (e aos Engenheiros do Vácuo em particular) uma tremenda vitória, promovendo a vitória de sua definição de realidade. Ironicamente, o temor e a maravilha causados pelo espetáculo da caminhada na lua também aumenta o desejo de acreditar na possibi-

lidade do que era impossível até aquele dia.

1970 d.C.: Os Vazios enviam uma petição ao Conselho para afiliação como Tradição, mas recebem uma rejeição firme.

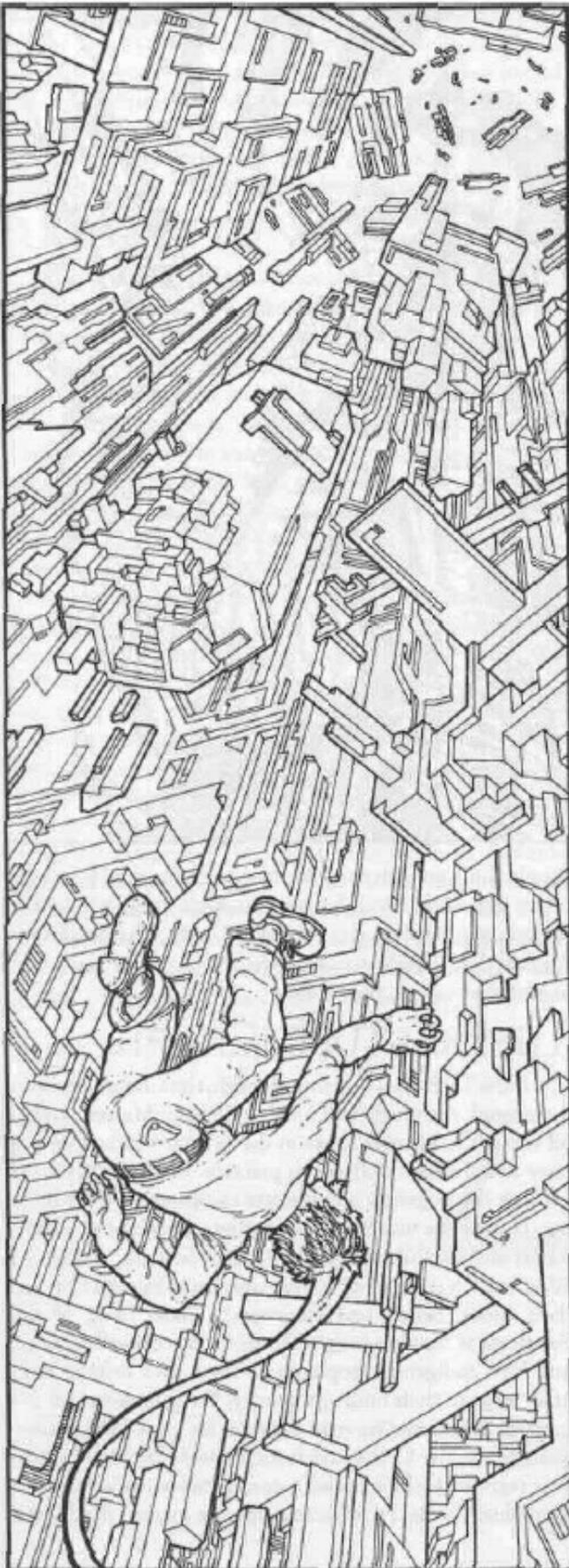
1981 d.C.: O surgimento do computador pessoal IBM no mercado público abre o acesso ao mundo virtual para as massas. Magos da Tecnoocracia, Adeptos da Virtualidade e correlatos clamam este avanço como uma vitória.

1995 d.C.: Uma 10ª região forma-se em Horizonte quando a Grande Fenda abre-se no continente de Posht, entre os territórios pertencentes aos Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade.

1998 d.C.: Uma terrível “Guerra nos Céus” culmina na destruição de Concórdia e na morte de muitos Arquimagos das Tradições, inclusive o famoso Porthos Fitz-Empress da Ordem de Hermes. A liderança das Tradições vacila enquanto a maioria de seus magos mais poderosos e membros do Conselho estão mortos.

1999 d.C.: Em uma grande demonstração de poder, os Tecnoocratas detonam uma “ogiva espiritual” no Mundo Inferior, com repercussões que resultam nas mortes de muitas criaturas sobrenaturais, magos infelizes o bastante para estar no “raio de ação”, e mais de um milhão de Adormecidos sem sorte. Este evento serve para notificar as Tradições que o tempo acabou para elas. A Guerra da Ascensão estava fora do alcance de suas mãos - exceto pelo fato de que eles puderam sobreviver às conseqüências.





HISTÓRIA ⊕CULTA: ⊕ FUTURO ⊕ DESCANSA SOBRE ⊕ PASSADO ⊕



Apesar dos Narradores deverem saber pelo menos o básico do que está acontecendo por trás das cenas, os jogadores devem esperar por uma linha na história que os permita descobrir alguns destes progressivos eventos.

Se você planeja jogar uma crônica de **Mago**, nós sugerimos que você pule esta parte do texto para não arruinar nenhuma surpresa que seu Narrador tenha guardada.

AS ⊕GIVAS

Em 1999 a Tecnocracia usou mísseis de neutron e espelhos orbitais para reduzir o Antediluviano Ravnos (o mais velho de sua linhagem) a pó. Isto pode ser tanto rumor quanto conhecimento comum entre alguns magos das Tradições. O que não é bem conhecido é que a Tecnocracia também detonou uma ogiva espiritual no Labirinto ao mesmo tempo, e uma ogiva relíquia de Estígia destruiu Enoque. Tamaña energia espiritual solta de forma tão violenta teve terríveis conseqüências. As aparições foram assoladas pelo Sexto Maelstrom (cuja fúria foi sem precedentes), e a Película reagiu a isso de maneira tão violenta que a magia ficou desordenadamente mais difícil.

A TEMPESTADE DE AVATARES

Como efeito inesperado da tremenda explosão de poder espiritual, a Tempestade de Avatares nasceu quando humanos e magos passaram a ter seus semi-corpóreos Avatares espirituais fatiados pelo poder do Maelstrom e dos ventos espirituais. Pegos por este repentino temporal espiritual, até mesmo os mais poderosos magos foram deixados com pouco tempo para escapar. Muitos magos poderosos fugiram para além da Terra, procurando abrigo nos Reinos do Horizonte. Uns poucos tentaram imunizar a si mesmos em seus Santuários.

Outros não tiveram tal sorte. Surpreendidos pela destruição uivante, alguns magos sofreram o Gilgul. Outros experimentaram a devastação de ter seus Avatares esfolados, mutilados e transformados em ruínas espirituais enquanto os pedaços eram pegos e arremessados ferozmente pelos ventos do Maelstrom. Desta forma, uma muralha voadora de fragmentos cortantes de Avatares criou uma barreira quase intransponível, reforçando a Película e fazendo a magia realmente difícil de se realizar na era moderna.

⊕ ISOLAMENTO DOS MESTRES

Aqueles que escaparam através da película e fugiram da



Terra agora acreditam ser impossível voltar através da mesma barreira. Eles não ousam desbravar a Tempestade correndo o risco de ter seus próprios Avatares destruídos pela travessia, e não podem retornar para a Terra sem enfrentar a possibilidade de seu próprio poder rasgá-los em pedaços e espalhá-los através da Película. A viagem espiritual tornou-se altamente perigosa então. Desta forma, os Mestres - os maiores praticantes de magia entre as Tradições - têm estado separados de seus aliados. Eles devem permanecer em exílio forçado ou arriscar perder tudo o que são por toda a eternidade.

A ASCENDÊNCIA DA TECNOCRACIA

Sofrendo a falta da maioria de seus grandes comandantes, as Tradições mal têm forças para continuar existido, muito menos para tomar a batalha contra os Tecnocratas. Muitos membros do Conselho estão mortos. Afastados da Terra, os Mestres sobreviventes desistiram da tentativa de voltar por agora, reconhecendo formalmente que a Tecnocracia venceu a Guerra da Ascensão. Em vez disso, eles fugiram para seus próprios Reinos espirituais para fortificá-los como abrigos permanentes.

Membros das Tradições que permaneceram para trás encontram-se cada vez mais isolados. Eles percebem que não têm chance de destronar os Tecnocratas, então eles acreditam no lugar disso em conciliar seus poderes, desaparecer

para a obscuridade entre os Adormecidos e trabalhar mais sutilmente para mudar as atitudes das pessoas. Sua esperança é eventualmente mudar a maneira como as pessoas pensam o bastante para permitir que eles alterem o paradigma a um nível individual. Por agora, porém, eles ainda permanecem mais organizados que os Ofícios sobreviventes. As Tradições aconselham seus membros a manter suas cabeças baixas e a se virarem o melhor que puderem sozinhos.

⊕ OS ⊕ FÍCIOS FRATURADOS

Se as Tradições acham as coisas difíceis, os Ofícios foram devastados. Apesar de poucos Ofícios poderem ostentar Mestres poderosos o bastante para estes se tornarem perdas nos ventos de Avatares, eles também encontraram a magia difícil de praticar. Além disso, eles se tornaram alvos de uma campanha deliberada para bani-los. Notando o sucesso de campanhas anteriores de assimilação e aniquilação como as "Escolas Indígenas" do velho oeste (que destruíram os laços de crianças nativas americanas com suas tribos, crenças e linguagens), Choe Yo'ng do Sindicato está "modernizando" a educação. Controlando o quê e como as populações indígenas aprendem e associando tais conhecimentos a prosperidade futura, Yo'ng mina as crenças culturais que servem de base para a maioria dos magos dos Ofícios. Desta forma, os Ofícios acham cada vez mais difícil adquirir novos recrutas. Combinado aos golpes convencionais contra Ofícios indivi-

duais, a campanha de Yo'ng decretou um fim mortífero para os Discrepantes. Sofrendo tanto a falta de recursos quanto de unidade para lutar contra a campanha de manipulações sutis de Yo'ng efetivamente, os Ofícios lentamente definham. Um a um, eles estão ou se unindo a uma Tradição que espósa visões similares de magia, ou tornando-se Órfãos enquanto seus grupos se retiraram, tornando-se verdadeiros independentes trabalhando individualmente ou morrendo. Em pouco tempo, os Discrepantes não mais existem em quaisquer números grandes.

✚✚✚ À ✚✚✚

O Mundo das Trevas não é um lugar estático e seu jogo também não precisa ser. Você pode usar as informações dadas aqui independentemente do período de tempo no qual você situe seu jogo. Se você joga algo que não a era moderna, você pode usar a linha do tempo e esta seção como um futuro em direção ao qual seu jogo se move. Você pode até deixar dicas de eventos “futuros” assombrarem seus jogadores na forma de visões ou estranhos Efeitos da Esfera Tempo. Seu grupo pode gostar de construir suas próprias crônicas independentes da linha de história aceita, é fácil usar os eventos que ocorresse. Se, contudo, você planeja jogar dentro dos parâmetros dados, seu dever é fazer com que os acontecimentos do momento sejam uma preocupação imediata para os personagens dos jogadores. Se eles estiverem interpretando personagens criados recentemente, você pode narrar uma crônica baseada em ligá-los com aqueles que podem ensiná-los ou iniciá-los em uma Tradição. Contrariamente, se os seus jogadores quiserem magos Tecnocratas, eles encontrarão muitas oportunidades para aprender, e até podem ser requisitados para auxiliar a cumprir missões contra aqueles perigosos indivíduos que professam independência. E ainda mais, eles podem ser Tecnocratas que entendem que “ciência” está se tornando magia à medida que os cientistas descobrem a cada dia mais estranhas anomalias. Eles podem se rebelar contra as estruturas hierárquicas que os mantêm presos ou enxergar algum valor em algumas crenças das Tradi-

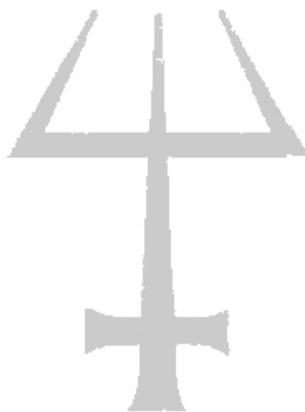
ções e tentar sabotar alguns dos planos da Tecnocracia. Eles podem até procurar beliscar o paradigma corrente para seus próprios intentos.

Histórias similares podem envolver personagens veteranos. Apesar de **Mago** estar refocando a atenção na Terra e nas ações daqueles que estão neste planeta, você pode construir uma crônica sobre voltar para a Terra e enfraquecer a Película. Talvez os jogadores não saibam se seus personagens podem sobreviver a tal jornada até que tentem.

Em histórias progressivas, tudo desde a detonação das ogivas, o fortalecimento da Película até o isolamento dos Mestres deve ter um efeito não pronunciado no que os personagens fazem no futuro. Considerando que os mortíferos ventos espirituais têm o potencial de transformar seu Avatar em pouco mais do que lixo na Película, é hora de aprender a ser sutil de verdade. Então de novo as Tradições estão em desordem e novo sangue é necessário para reconstituir o Conselho. Pode ser a hora para personagens moderadamente poderosos darem um passo a frente e segurar as rédeas da liderança.

Estes tempos de mudança trazem outra dificuldade para os personagens, Enquanto descobrem mais e ficam mais perto do entendimento completo, eles se tornam mais intimamente sincronizados com seus Avatares. Quando isso ocorre, o Arete aumenta. Se seu Arete torna-se muito poderoso, eles podem estar em perigo de destruição pela Tempestade de Avatares que continua a assolar a Película e que sai para arrastar aqueles cujo poder detecta. Como os personagens crescem e tornam mais sábios sem serem destruídos? Podem eles alcançar um ponto de equilíbrio? Esta simples questão pode ocupá-los com uma jornada de uma vida inteira tecida sobre tudo o que eles possam fazer.

Finalmente, se quaisquer personagens são membros de um Ofício, eles têm algumas decisões difíceis pela frente. Irão eles se juntar a uma Tradição? Virar Órfãos? Ir para a obscuridade ou optar por independência total? Qual será o significado de suas decisões em termos de aprendizado? Irão eles desaparecer silenciosamente e trabalhar para minar o estragamento Tecnocrata, ou vão eles se auto-destruir em um golpe final glorioso contra seus inimigos?





CAPÍTULO DOIS: OS DISCREPANTES



Certa época, não havia grupos formais de magos, apenas indivíduos, Despertos que praticavam sua visão pessoal de magia - normalmente para beneficiar suas tribos ou a si mesmos. Com o passar do tempo, essas pessoas mudaram suas idéias e formaram grupos de praticantes com a mesma mentalidade. Atentos ao chamado, alguns desses grupos se reuniram para formar o Conselho e tornaram-se conhecidos como as Tradições. Alguns escolheram o caminho da tecnologia e tornaram-se Tecnocratas. Aqueles que escolheram não se envolverem na Guerra da Ascensão foram aqueles cujos estilos e magia foram tão culturalmente alicerçados que eles não estavam interessados no conflito. Esses grupos tornaram-se os Ofícios, também conhecidos como os Discrepantes. Nas mentes de muitos magos Tradicionalistas, magos dos Ofícios foram considerados um pouco mais que magos limitados. Eles eram simplórios, mal-informados e relutantes a carregar sob os ombros sua parte na batalha pela Ascensão. No pensamento deles, os Ofícios estavam concentrados com afazeres locais ou praticavam magia em termos que os outros achavam alienígenas. Eles não viram a necessidade de unir-se com aqueles com quem tinham tão pouco em comum. Eles apenas queriam ser deixados sozinho para praticar a magia da maneira das épocas honrosas de seus ancestrais e ascendentes. Eles não pediram pela ajuda das Tradições, e nenhuma estava por vir.

Agora, tudo mudou. Dizimados por ataques da Tecnocracia, cambaleando da suas objeção de seu modo de vida e desorganizados demais para contra atacar de forma efetiva, os Ofícios agora

se encontram agonizantes ou sendo forçados a e juntarem a Tradições simplesmente para sobreviver. É uma amarga descoberta saber que sua própria visão falhou e se perguntar se podem dar um pouco do que acreditavam para aqueles aos quais já se recusaram a se juntar. E eles também se perguntam - quanto tempo até as Tradições serem destruídas também?

DESTRUÍDOS, MAS NÃO ESQUECIDOS

Os grupos detalhados aqui foram alguns dos mais fortes Ofícios conhecidos. Ao longo de muitos anos de existência, eles têm caído aos pedaços sem tomar nenhum dos lados da Guerra da Ascensão. Eles podiam afirmar que não tinham nenhum interesse naquela guerra; lamentavelmente, eles estavam errados. Enquanto os grupos desejavam estar de lado para fazer o que queriam, ambas as Tradições e Tecnocracia ajudavam a arruiná-los. Frequentemente, os bem intencionados magos Tradicionalistas tentaram agregá-los ou recolocá-los "para seu próprio bem". Algumas vezes, como quando o Coro Celestial se encontrou com os Bata'a, os pontos de vista foram simplesmente diferentes demais para permitir uma interação amigável. Por um muito tempo, a Tecnocracia tanto os supervisionou quanto os estudou uma visão para uma futura diplomacia. Agora, a Tecnocracia decidiu aniquilar esses perigosos desdobramentos e as culturas que os formaram. Nesses tempos difíceis, os Ofícios são caçados até a extinção, forçados a se assimilarem dentro de uma Tradição que reconheça algumas similaridades ou que esteja determinada a lutar até a morte. Não é um tempo fácil para ser um mago de um Ofício, mas novamente, nunca foi.

BATA'A: ⊕ OS CORPOS DOS ESPÍRITOS ⊕



Nascidos da fusão da tradicional magia africana, adoração aos ancestrais, conhecimento sobre fantasmas, laços espirituais com os nativos Caribenhos e Catolicismo Espanhol, os Bata'a tornaram-se a sociedade mágica dos nativos e dos escravos trazidos para as Ilhas Caribenhas há pouco mais que 200 anos atrás. Chamados assim por causa dos tambores que despertam os espíritos, os Bata'a abrangem místicos de várias religiões - Vodou, Santeria, Candomblé e Catolicismo, para citar algumas.

Os Bata'a têm o objetivo de trazer a liberdade e prosperidade para o povo de sua região (independente de onde vivam ou qual religião sigam) e reuni-las com os espíritos de sua terra. Ainda que eles tenham alcançado bastante sucesso em partes de seu objetivo, a região permanece empobrecida e sujeita a desastres ambientais que sugam a vida tanto das pessoas quanto da terra. Até a liberdade acabou não sendo o que havia sido prometido.

Passionais, dispostos, assustadores e misteriosos, a sociedade foi sempre sitiada por pavor e medo de intrusos. Os Bata'a podem ser gentis e solícitos ou brutais e terríveis, muitas vezes dependendo de qual espírito eles sirvam ou tenham invocado. Os sábios caminham cuidadosamente no meio dessas pessoas e não falam mal deles, por suas maldições poderem ser letais. Sua inimizade para com aqueles que causam mal a eles ou àqueles que protegem é lendária. Os Bata'a não são meramente uma prática mágica para eles, mas seu modo de vida. Embora eles possam se esconder em demonstrações com a intenção de assustar os turistas semicéticos e semizombadores, a magia que eles fazem é mortalmente séria e muito perigosa para os envolvidos.

Uma ramificação nativa das ilhas, conhecidos como os Qua'ra, já praticava uma Arte chamada *quinshi* quando os exploradores Europeus vieram para as ilhas. *Quinshi* convoca os seus praticantes para se entregarem aos espíritos e fantasmas, que os possuem. Muitas vezes, os hospedeiros morriam à medida que os espíritos se entregavam à apetites sombrios ou comiam feitos terríveis durante a possessão. Apesar de tudo, os espíritos recompensavam aqueles que se entregavam, garantindo a eles favores tais como proteções de desastres ou abundantes colheitas.

Piratas e posseiros vieram no rastro dos exploradores, com a Espanha e a França ocupando e colonizando as ilhas. Eles logo escravizaram muitos de seus nativos, incluindo os Qua'ra, que foram todos enfraquecidos pelas estranhas doenças Europeias que os invasores trouxeram com eles. Para repor os nativos escravos que morreram, os colonos trouxeram escravos africanos. Esses escravos traziam suas crenças com eles e se juntavam com os Qua'ra. Tentando salvar suas almas assim como suas seculares contrapartes enriquecidas, missionários batizaram tanto nativos quanto africanos, reclamando-os para o Catolicismo. Poucos entenderam que esses dois grupos pegaram apenas alguns dos símbolos e nomes da religião, cobrindo suas pró-

prias crenças e convocando os novos espíritos Cristãos do mesmo modo que eles tinham convocado seus fantasmas ancestrais e espíritos da terra por gerações.

Entretanto, a natureza mágica da terra desorientou e fez os Europeus temerem. Eles temiam os Qua'ra, eventualmente boicotando o *quinshi* e queimando seus praticantes como bruxos. Os espíritos da terra ferviam de raiva, e caos estourou em seguida. Terríveis tempestades ecoaram os Turbilhões através da Película, e a generosidade da terra virou pó. Em meio ao caos, enquanto os antigos guardiões estavam fracos, os vampiros Setitas declararam posse sobre a região e têm corrompido sua terra desde então.

Ainda assim, antes dos Qua'ra perecerem, eles transmitiram seu conhecimento aos escravos africanos cujas crenças espelhavam suas próprias. Antigos espíritos da terra se tornaram os novos Loas e Orixás das novas religiões, tais como o Vodou. Os proprietários de terras, ainda temerosos, tentaram banir as religiões e executar seus clérigos e sacerdotisas, mas ainda assim os Bata'a perseveraram. Motivados por escravos fugitivos, desejo de punir mestres cruéis e pelas as torturas infligidas àqueles que se rebelavam, os Bata'a formaram uma sociedade dedicada a libertar os oprimidos e expulsar os opressores. Apesar de tudo, a nascente sociedade foi despedaçada, com a inveja e as diferenças nas religiões ou objetivos afastando a sociedade da unidade necessária.

No início do século XIX, em New Orleans, Marie Laveau e Dr. John uniram as facções em um único Ofício. Dentro de 10 anos, uma rede de *houmfour* (templos) cruzou as ilhas, fornecendo ao Ofício uma rede de trabalho solícita.

Uma série de rebeliões foram contidas sucessivamente, mas as pessoas voltavam mais fortes e mais determinadas a cada vez. Algumas Tradições (notavelmente o Coro Celestial, o Culto do Estase e até porta-vozes da Ordem da Razão) vinham para as ilhas buscando encontrar os magos para se alistarem na Guerra da Ascensão. Nenhuma delas compreendeu verdadeiramente o que haviam encontrado.

Em 1804, Hispanola ganhou sua independência. Outras ilhas seguiram-na rapidamente. Parecia que, enfim, o Caribe era livre. Em 1915, as tropas dos Estados Unidos invadiram o Haiti, trazendo seu racismo junto com eles. A ilha sofreu sob ditadores como Papa Doc Duvalier, e tentou encontrar alguma forma de estabilidade econômica na terra exaurida de recursos. Esse conflito continua até hoje.

Até mesmo quando a ordem parecia restaurada, a terra e seus espíritos permaneciam em conflito. *Les Idiots* (o nome dado aos forasteiros pelos Bata'a) podem ser tanto mortais buscando um lugar para férias ou uma sorte econômica inesperada quanto magos que esperam ter acesso à rica fonte de energia da região. Ambos significam desastre para as terras e pessoas, assim como os Bata'a que têm tentado ajudá-las.

Há muita beleza nas práticas dos Bata'a, como o conceito de duas pessoas viverem juntas como almas gêmeas, a doação de si como um "cavalo" para os espíritos (permitindo-os usarem o corpo mortal como um condutor) e a libertação e proteção

de seu povo. Ainda, ela é uma prática sangrenta e algumas vezes mortal. Eles não acreditam no uso de magia que não seja dada através de auxílio espiritual. Aqueles que fazem magia sem agradecer e recompensar os espíritos são vistos como ladrões e feiticeiros perigosamente egoístas. Certamente, nem todos os espíritos são igualmente benignos. Alguns são completamente o oposto. Nem os Bata'a esperam que eles sejam outra coisa além do que são. Aqueles que invocam o Barão Samedí raramente querem alguma coisa além de escravizar a alma de alguém que o ofendeu. Se eles querem invocar amor, eles podem invocar outro, como Erzulie. Embora eles geralmente enviem um aviso para alguém que esteja saindo da linha, eles não vêem problema em eliminar tal pessoa se ela se mostrar intratável. O método mais temido de se fazer isso, com certeza, é transformar a pessoa em um zumbi, escravizando desse modo a alma do indivíduo, forçando-o a obedecer por toda a eternidade ou até que apodreça completamente.

Mais de 100 milhões de pessoas seguem as várias religiões que tem laços com os Bata'a, e talvez um milhar desses tenha

conhecimento real sobre eles, fazendo dos Bata'a o maior Ofício. Independente de números, as intrusões feitas pela Tecnocracia e a corrupção espalhada pelos outros cultos tem tido um profundo efeito em sua viabilidade. À medida em que menos pessoas acreditam nas antigas tradições e mais pessoas deixam a ilha procurando empregos em outros lugares, as bases do Ofício apodrecem. Poucos têm se oferecido para se tornarem cavalos para os espíritos e aqueles que o fazem geralmente têm objetivos ambiciosos. Assim, eles vêem que sua morte como um Ofício é inevitável. Ainda assim, eles não desistem. Ao invés disso, pediram para se unirem aos Oradores dos Sonhos e aos Verbena, os únicos verdadeiramente capazes de entender o que é a crença e prática dos Bata'a. Ainda que eles não continuem como um Ofício independente, eles podem ao menos encontrar sangue novo desejando aprender o que eles podem ensinar e como honrar os espíritos da maneira que eles sempre fizeram. Como os Bata'a sempre acreditaram que a morte é meramente um passo através da vida, eles vêem a morte de seu Ofício como um passo necessário em direção a uma nova vida como Tradicionalistas.

FILHOS DO CONHECIMENTO: OS ÚLTIMOS VERDADEIROS ALQUIMISTAS



Os Filhos do Conhecimento constituem os remanescentes de uma antiga escola de magia prática - a transformação de materiais básicos em substâncias mais puras através do processo de alquimia. Traçando sua origem até o antigo Egito, esses magos afirmam descender dos seguidores de Thoth, o deus da matemática e da ciência, bem como dos discípulos de Hermes Trismegistus, o fundador da magia Helênica.

Originalmente conhecidos como os Solificati, ou Coroados, os Filhos do Conhecimento se aprofundaram muito nos trabalhos organizados e metódicos da magia de transmutação. Especializando-se na relação entre matéria (assim representados pelos quatro elementos) e espírito (assim representado pelo princípio unificador do universo), os Solificati trouxeram o estudo da alquimia ao seu auge durante a Idade Média. Ampliados pelos conhecimentos da astrologia e medicina, os alquimistas descobriram segredos mágicos em sua pesquisa para a perfeita união da matéria e espírito simbolizada pela Pedra Filosofal.

Os Solificati alcançaram seu auge como um grupo organizado e magos alquimistas durante o século XIII. Embora eles trabalhassem próximos com os magos da Ordem de Hermes, estes magos recusaram a rígida estrutura de capelas, preferindo trabalhar em seus laboratórios solitários com apenas um ou dois aprendizes para companhia e assistência. Em 1315, Le Duc Luis Tristan de Varre uniu muitos membros alquimistas em torno de uma única sociedade de Solificati. A convenção da Torre Alva, organizada em 1325, deu nascimento a Ordem da Razão, incluindo os Solificati entre seus

números. No final das contas, os Solificati perceberam seu engano em submetem-se à visão única do universo da Ordem e deixaram a Ordem da Razão em 1335.

À medida em que mais e mais Solificati ficavam sob o fogo inimigo dos magos dogmáticos da Torre Alva, os alquimistas percebiam que sua única segurança estava nos números. Como medida de segurança, os Solificati decidiram se unir às Tradições sob os auspícios da Grande Convocação em 1457, tornando-se os guardiões da Esfera da Matéria.

DO FORNO PARA A FOGUEIRA

A traição da Primeira Cabala por um membro Solificati, o Avatar-gêmeo Heylel Teomim, significou o desastre para a Tradição. A prisão de Heylel, julgamento à pena máxima de Gilgul colocou a sociedade inteira dos Solificati sob pesar. Incapazes e intransigentes para sustentar o estigma da uma casa de traição, os Solificati romperam com as Tradições em 1470. Fragmentados entre si pelas facções condenando ou apoiando as ações de Heylel, os Solificati quase desapareceram como Tradição por muitos séculos. Alquimistas individuais tanto procuraram refúgio na Ordem de Hermes quanto se inseriram na Ordem da Razão, onde suas excêntricas visões de ciência no fim das contas ajudaram o surgimento dos Engenheiros Eletrodinâmicos e do Diferencial, precursores dos Filhos do Éter e dos Adeptos da Virtualidade. Uns poucos Solificati desapareceram no anonimato, buscando solidão como os alquimistas de tempos mais antigos.

Um grupo de 12 Solificati recusou a desaparecer mas decidiram mudar seu nome para os Filhos do Conhecimento e per-

manecer juntos como um grupo coeso. Se aliando, mas não se unindo, à Ordem de Hermes, os Filhos do Conhecimento negociaram muitos de seus segredos por proteção, particularmente durante o auge da força da Inquisição.

Durante o fim da Renascença e depois disso, os Filhos do Conhecimento gozaram de um breve respeito assim que a alquimia e a astrologia ganhavam popularidade mais uma vez. Seus números cresciam e os primeiros Solificati gradualmente chegaram a um acordo com relação às ações do Grande Traidor graças à distância temporal. Alguns membros dos Filhos do Conhecimento defenderam a traição de Heylel, afirmando que o mago hermafrodita tinha intenção de aumentar o laço entre as Tradições sujeitando-as aos rigores da perseguição.

O triunfo do paradigma científico durante o auge da Revolução Industrial conduziu os Filhos do Conhecimento aos bastidores mais uma vez. No fim das contas, eles descobriram que o único meio de salvar sua visão de magia era transformá-la de acordo com princípios alquímicos, criando a 10ª Esfera que eles chamaram de Unidade. Sua inspiração deu aos Filhos do Conhecimento o ímpeto que eles precisavam para preservar sua mágica, classificando-os como um Ofício ainda vivo no século XX.

⊕ FIITI ESTÁ ⊕ PRINCIPI⊕

A descoberta durante 1940 dos efeitos das drogas psicotrópicas na expansão da consciência presenteou os Filhos do Conhecimento com uma nova estrada da alquimia para explorar. Incentivados pela nova consciência do consciente cósmico trazida pelo misticismo do Oriente e das drogas alucinógenas durante 1960, os mais jovens membros dos Filhos do Conhecimento praticaram sua magia mais abertamente

que em qualquer época anterior.

Essa atitude, no entanto, causou-lhes a atenção da Tecnocracia e os fizeram de alvos de expurgos no final do século XX. À medida em que a Tecnocracia estendia seu ataque contra as Tradições com o intuito de incluir os menores Ofícios e grupos Discrepantes, os Filhos do Conhecimento perceberiam que eles não poderiam mais existir como um grupo independente. Depois de uma série de delicadas e desesperadas negociações, os Filhos do Conhecimento uniram-se oficialmente à Ordem de Hermes como a Casa Solificati nos últimos anos do século XX.

Sacrificando sua árdua conquista de independência pela duvidosa segurança da associação com uma Tradição inocente, os então Filhos do Conhecimento agora caminham em uma linha tênue sob o estandarte Hermético. Os Heréticos observam cuidadosamente por sinais da “Síndrome de Heylel” entre seus novos irmãos e irmãs, enquanto os novos Solificati sabiamente acompanham de perto uns aos outros a fim de prevenir qualquer pista de traição. Secretamente, no entanto, uns poucos Solificati ainda trabalham para limpar o nome do Grande Traidor, sentindo que apenas assim eles removerão o estigma de sua Casa. Outros Solificati tentam deixar o passado para trás e se concentrar no que eles acreditam ser a chave para reverter as vitórias da Tecnocracia. Muitos jovens membros da Casa Solificati têm se devotado ao estudo da física quântica e da teoria das supercordas. Conforme o conhecimento científico vai de encontro precipitadamente a uma parede de mistério, os alquimistas da Casa Solificati sentem-se confiantes que a aplicação de seu conhecimento e acesso a magia possam finalmente preencher a lacuna entre a matéria e o espírito, voltando os avanços da Tecnocracia contra eles mesmos.

HEM-KA SOBK: ⊕ OS DEVORADORES DE PECADOS ⊕



Entre as mais antigas das sociedades mágicas chamadas de Ofícios, os Hem-Ka Sobk tem sempre mantido diferenças com muitos outros magos (a quem se refere como Hekau). As origens do Ofício repousam no antigo Egito que existiu antes das dinastias das pirâmides dos faraós. Na região dos lagos chamada de Faiyum, várias tribos caçadoras cultuavam a divindade do crocodilo a quem consideravam ser o juiz dos mortos e devorador das almas sem valor.

Com a vinda do Antigo Império, a divindade tornou-se conhecida como o Enfurecido. Ele foi altamente respeitado, e os crocodilos foram tidos como sagrados em sua honra. No entanto, à medida em que o tempo passou, os sacerdotes Hekau desejavam diminuir a importância do Enfurecido, mudando-o seu nome Sobk e transferindo seu novo status como um aspecto de Ra, o deus sol. Eles concordaram que ele ainda consumia as almas dos condenados, mas ele não seria mais visto como o

juiz das almas, o guardião das chaves da pós-vida ou o Senhor do Bakhu (conhecido pelos Ahl-i-Batin como Monte Qaf).

Os sacerdotes procuraram reprimir ainda mais a adoração do deus encorajando os faraós a reivindicarem a região dos lagos para a agricultura. Hoje Faiyum é uma das regiões mais densamente povoadas do Egito, e a área do lago é apenas um quinto do que foi. Sem suas águas, os sacerdotes justificaram que Sobk não seria mais próspero. Na época, os sacerdotes Hekau tinham alcançado seu objetivo. No entanto, os verdadeiros partidários do deus crocodilo tinham abandonado o conceito do Enfurecido. Esse nome tinha sido mais um falso aspecto do deus do que o deus em si dado aos reinados vindouros para apaziguarem-no, mas sem real poder.

Aqueles que adoravam a verdadeira divindade tinham mudado seu nome para Hem-Ka Sobk (utilizando o novo nome da divindade para seu próprio benefício) e tornaram-se parte integral das pessoas que foram impossíveis de removê-los.

Os Hem-Ka Sobk não atenderam ao chamado para se unirem às Tradições. Eles sempre desconfiaram de outros grupos

mágicos, com a exceção dos Ahl-i-Batin, os quais consideravam meio que primos espirituais. A maioria das Tradições esqueceu até que os Hem-Ka Sobk existiram. Uma breve menção sobre eles no século XV por um dos Ali-beh-shaar, representantes Batini no Conselho dos Nove, e uma breve tentativa de localizá-los em Tebas por uma sábia Árabe algum tempo depois, constituem a maior parte do que se conhece. A única outra notícia sobre eles apareceu no século XX depois da divisão do Monte Qaf, quando uma Capela de Oradores dos Sonhos relatou ter visto algo entre os sem-teto do Cairo. Eles se mantêm afastados dos outros magos.

Os Hem-Ka Sobk têm sempre servido dentro da comunidade. Aqueles que agem como sacerdotes de Sobk formam dois grupos dentro da sociedade. A primeira facção consiste de sacerdotes de meio-período chamados Kheri heb ashau. Eles podem ter acesso a poder limitado (feitiçaria) dado a eles conforme necessidade. Diferentes sacerdotes podem ter conhecimento de trilhas de Efêmera, Cura ou Herbalismo. Cada trilha e ritual que eles aprendem requerer uma diferente cicatriz para agir como um foco. Os Kheri heb ashau vivem entre o povo agindo como sacerdotes e servindo à comunidade. Eles podem deixar o cabelo crescer, vestir-se de qualquer forma que precisarem, casar-se e até ter trabalhos regularmente enquanto compartilham seu rendimento com a comunidade. Sua posição pode ser passada para um filho ou filha. A despeito do respeito que recebem da comunidade, forasteiros os imaginam como sacerdotes “menores” já que eles não são magos verdadeiros. Nos tempos atuais, os Kheri heb ashau vivem entre os desabrigados do Cairo ajudando a limpar as pilhas de lixo da cidade por itens úteis, ensinando os jovens a sobreviverem, curando suas doenças e dispensando justiça. Poucos deles se juntam aos Sunu, por seus antecedentes normalmente serem completamente diferentes.

O segundo grupo dentro da sociedade são os Sunu e os sumos oficiais conhecidos como os Kheri heb tep. Todos esses magos são Despertos, e eles são recompensados com uma maior parte do poder do Sobk que os sacerdotes de meio-período. Aqueles que estão do lado de fora da sociedade algumas vezes chamam os Sunu de assassinos de Sobk. Imensamente respeitados e temidos, eles acreditam que carregam os julgamentos de Sobk, servindo literalmente como os dentes do deus crocodilo. Cada Sunu é um caçador se reconciliando de uma vida terrível. Ele ou ela pode ter matado, estuprado, torturado ou cometido outros atos odiosos. Cada um morre em seu sono, encontra o deus crocodilo e é ofertada uma escolha entre a destruição eterna ou a chance para se reconciliar. Aqueles que desejam se reconciliar tornam-se Sunu. Como um sinal de seu arrependimento, eles precisam manter-se calvos e sem barba, eles não podem se casar ou ter filhos, e eles podem vestir apenas o que for dado a eles. Eles são obrigados a viver dentro da sociedade e servir às necessidades dela enquanto não estiverem atendendo aos seus deveres como caçadores de Sobk. Os Sunu afiam seus dentes e marcam a si mesmo com cicatrizes ritualisticamente. Cada cicatriz é um foco para sua magia, que é concedida através de Sobk.

Os Hem-Ka Sobk crêem que quando a adoração de Sobk foi disseminada, ele concedeu aos seus fiéis pedaços de seu próprio Sekhem (o poder que abastece a magia, ou nesse



caso seu Avatar). À medida em que sua adoração declinou, o Sekhem que ele dera aos outros foi sendo perdido, nascendo naqueles que nunca Despertaram ou que viraram as costas ao seu dom. É o dever dos Sunu encontrar aqueles que contenham pedaços de Sobk e julgá-los. Se a pessoa é dada como merecedora, é também dada a ela a chance de se juntar aos Hem-Ka Sobk ou ser deixada ignorante e permitida ir embora. Os Sunu caçam e matam aqueles que eles acham desmerecedores. Eles então devoram o fígado da pessoa (para impedir que a pessoa renasça, eles dizem) e oferecem o coração a Sobk para que, assim, o deus possa recuperar seu Sekhem perdido. Ao invés de oferecê-los diretamente para Sobk, entretanto, eles enviam os corações aos Kheri heb tep, como se estes fossem porta-vozes e representantes de Sobk.

Os Kheri heb tep são recrutados pelos Sunu que fizeram a paz com seu passado e agora servem Sobk por amor e não mais por dever ou medo. Esses sumo-sacerdotes ouvem e interpretam as instruções do deus para o resto da sociedade. Ainda que os Sunu e Kheri heb tep sejam todos Despertos, eles não acreditam que a magia seja algo nascida dentro deles. Ao invés disso, esse é um dom entregue a eles pelo deus para ajudá-los

em seus deveres.

Recentemente, os Kheri heb tep e os Sunu foram encontrados mortos na manhã após um dos rituais mais importantes dos Hem-Ka Sobk. Seus corpos foram contorcidos como se os sacerdotes tivessem morrido numa dor intensa. Todos foram ressecados e cobertos com centenas de pequenas marcas de mordidas. Os Kheri heb ashau lacram a área do ritual com proteções mágicas e com os escassos materiais à mão. Na noite seguinte, os selos foram quebrados. Imediatamente depois, os Kheri heb ashau começaram a demandar sacrifícios humanos para satisfazer Sobk, e uns poucos reclamaram o título de Kheri heb tep. Os Sunu não se refizeram.

Os errantes precisam agora prover seus sacerdotes com humanos para serem sacrificados a Sobk, com o objetivo de manter a proteção que os sacerdotes provêm, e têm seqüestrado turistas solitários. Os sacrificados sofrem a mesma morte agonizante que os verdadeiros Kheri heb tep sofreram. Alguns sussurram que Sobk não guia verdadeiramente seus sacerdotes, que a sabedoria dos Kheri heb tep está perdida para sempre e que os sacerdotes comuns servem a uma espécie de demônio.

KOPA LOEI: OS GUARDIÕES DAS ILHAS



Ligados intimamente às terras e às águas de suas ilhas nativas, os magos xamanistas conhecidos como os Kopa Loei praticavam uma magia que enfatizava os laços entre as pessoas e seus ancestrais. Honrando um panteão de deuses que incluíam Pele, deusa dos vulcões, Maui o trapaceiro, Kane, o chefe dos deuses e Kamo-hoali'i, o deus tubarão, os Kopa Loei protegeram e canalizaram o mana (ou poder) da terra e suas divindades. Através do uso de cânticos ritualísticos aprimorados e um complexo sistema de proibições religiosas (conhecidos como kapu ou tabu), esses xamãs mantinham juntos a sociedade da trama da ilha e interpretavam a sabedoria dos deuses e ancestrais.

Contando tanto com magos Despertos quanto com praticantes de magia limitada entre suas fileiras, os Kopa Loei não fizeram distinção entre as Esferas mágicas. Eles viam a magia como uma extensão do mundo natural assim evidenciada através da natureza dos deuses adorados pelos habitantes das ilhas. Chefes tribais, chamados ali'i, serviam como reservatórios de mana e zeladores da terra, distribuindo sua Quintessência em todos os lugares onde ela fosse necessária. Kahunas preenchiam muitos postos na sociedade da ilha, dependendo de suas preferências mágicas. Alguns kahunas agiam como curandeiros, enquanto outros profetizavam o futuro, interpretavam presságios, invocavam espíritos (tanto amigáveis como maliciosos) e comandavam as forças da natureza. Tanto os ali'i quanto os kahuna vieram de posições de notabilidade, e muitos desses xamãs possuíam Avatares Despertos. A terceira classe dos Kopa Loei, os Criadores de Trilhas, tinham suas raízes entre os populares, e

freqüentemente contavam mais com simples magia limitada do que com a verdadeira magia. Os Criadores de Trilhas praticavam pequenos feitiços que tinham mais aplicações práticas na vida do dia-a-dia.

Por séculos, os Kopa Loei não tiveram contato com magos fora de seus reinos das ilhas. Eles concentraram toda a sua atenção em servir aos deuses, proteger as terras e as águas e conduzir seu povo. Ainda que eles recebessem um chamado, junto com outros magos tribais, para a Grande Convocação do século XV, apenas uns poucos Kopa Loei fizeram a árdua jornada através do mundo espiritual para investigar os estranhos feiticeiros haoli (forasteiros). Percebendo o desdém dos magos Europeus pelos magos tribais e vendo poucas razões para unirem-se com pessoas tão diferentes deles mesmos, os Kopa Loei recusaram a se juntar às Tradições. Eles retornaram para seus lares nas suas ilhas e removeram essa experiência de suas mentes.

OS MUNDOS ULTRAPASSAM AS FRONTEIRAS

As ilhas do Pacífico sul começaram a atrair a atenção de exploradores Europeus no século XVIII, durante a época das grandes explorações marítimas. Quando os rumores de fabulosas riquezas, de costumes sedutores e terras férteis da Polinésia chegaram à Europa, as grandes companhias comerciais do leste europeu correram para tomar vantagem de suas recentes terras descobertas. Membros dos Perseguidores do Vácuo fizeram avaliações preliminares da cultura e das práticas mágicas dos magos das ilhas Havai'ian e de outras ilhas da Micronésia e Polinésia. Seus relatórios para a Ordem da Razão resultaram em um esforço calculado pelos magos TecnoCratas para destruir a ameaça oferecida pelos Kopa Loei, cujos seguidores má-

gicos não conheciam as leis da Ciência Iluminada.

Tomando vantagem de uma lenda espalhada entre os habitantes das ilhas que profetizaram o retorno do deus Lono, a Ordem da Razão usou a chegada do Capitão Cook à Baía de Kealakekua como um meio de ganhar o respeito e admiração dos habitantes das ilhas Hawai'ian. Acreditando que o barco de Cook seria a "ilha flutuante" da profecia do retorno de Lono, a população nativa abriu seus corações e mentes aos recém-chegados - e logo pagaram o preço pela sua confiança. À medida em que as doenças estrangeiras dizimavam a população, os agentes da Tecnocracia se organizavam para impor sua visão do mundo sobre os habitantes das ilhas enfraquecidos.

Embora eles tenham tentado lutar contra a invasão dos modos dos haoli, os Kopa Loei sofriam com a carência de organização contra a Ordem da Razão. Ale disso, missionários Cristãos (bem intencionados ou não) se aglomeravam nas ilhas buscando converter e civilizar os nativos "primitivos". Entre esses indivíduos obcecados por converterem pessoas, estavam uns poucos membros de mente estreita do Coro Celestial estimulados pela sua negação em reconhecer a validade das crenças dos habitantes das ilhas.

Pelos próximos 200 anos, a Ordem da Razão ajudou a solidificar o avanço da civilização Ocidental na Polinésia. Visto que sua recusa em se juntar ao Conselho dos Nove efetivamente assegurou que os Kopa Loei não poderiam receber a mínima ou nenhuma ajuda das Tradições, os magos nativos das ilhas do Pacífico travaram uma batalha perdida para salvar suas terras e sua magia. A despeito do reconhecimento da independência das ilhas Hawaii pelos Estados Unidos, as forças da Cabala do Pensamento Puro, agindo em conjunto com seus aliados políticos da Europa, conseguindo arrancar o controle da ilha dos Kopa Loei. Enquanto a Inglaterra e os Estados Unidos competiam pela posse das ilhas, a Tecnocracia trabalhou continuamente para minar as bases da mágica nativa. O interesse Japonês nas ilhas também complicou o assunto, introduzindo mais uma influência estrangeira que negava a cultura nativa e en-

fraquecia seus alicerces mágicos.

As conseqüências da Segunda Guerra Mundial tiveram um efeito devastador sobre os Kopa Loei por todos os lados do Pacífico Sul. A veloz exploração do Havaii como um centro para entretenimentos comerciais e recreacionais junto com sua posição estratégica na política global traziam avanços tecnológicos à região e seduziam nativos para fora de seu tradicional modo de vida. Testes Atômicos por todas as ilhas menores do Pacífico Sul forneciam uma justificativa ideal para evacuar aquelas populações das ilhas, forçando eles a se assimilarem dentro de outras culturas e enfraquecendo os laços entre o povo e a terra.

POUCOS DEITIAIS, TARDE DEITIAIS

Lá pelo fim do século XX, os Kopa Loei quase desapareceram da existência exceto por uns poucos pontos isolados de trincheiras tradicionalistas. À medida em que seus números diminuía, no entanto, os magos nativos das Ilhas do Pacífico encontraram dentro deles mesmos uma fúria crescente. Jovens membros dos Kopa Loei, em particular, conquistaram apoio para uma campanha enfatizando o orgulho nativo e um retorno aos modos de vida tradicionais. Poucos dentre os Kopa Loei perceberam que sua única esperança para sobrevivência estava no compromisso, assim eles se aproximaram das Tradições com um pedido de ajuda. Enquanto muitas Tradições se recusavam a ouvir os gritos dos Kopa Loei, os Oradores dos Sonhos responderam com uma demonstração de boa vontade a aceitar os xamãs do Pacífico Sul dentro de suas variadas fileiras. Essa tentativa de aliança entre os Kopa Loei e os Oradores dos Sonhos deu aos magos Polinésios uma nova chance na retomada de seu lugar no mundo onde eles um dia governavam. Embora muito de sua mágica tenha desaparecido junto com sua conexão com a terra, os Kopa Loei têm esperanças de que seus esforços possam um dia trazê-los de volta à admiração e à generosidade de seus antigos deuses.

WU LUNG: OS FEITICEIROS DO DRAGÃO



Os Wu Lung existem há mais de 4000 anos, mesmo que sua estrutura formal tenha se iniciado apenas após o reino de Qin Shihuang, o Primeiro Imperador que unificou a China em 221 d.C. Magos dessa sociedade afirmam que sua mágica vem na forma de um dom de seus ancestrais, que concedem seus Avatares. Nascidos da nobreza e altamente cultos, os Wu Lung serviram como conselheiros e feiticeiros para a Corte Imperial Chinesa. Eles têm sempre atuado na vida cultural e política da China até as épocas modernas.

A mágica da sociedade está relacionada com os mortos e a pós-vida, especialmente com os vários infernos e paraísos que constituem a pós-vida Chinesa. Eles crêem que tudo tem uma regra, e tudo precisa encontrar seu lugar dentro dessa ordem. Do mesmo jeito que os próprios paraísos reverenciam uma Bu-

rocrazia Celestial, todas as coisas abaixo dele devem estar organizadas.

Sua magia é muito regimentada, com os novatos sendo descobertos através de adivinhação e consultas com os ancestrais dos magos e do candidato. Os ancestrais dos escolhidos os guiam ao seu lugar dentro da hierarquia dos Wu Lung e instituem seu Avatar. Como que eles negociam com os mortos tão freqüentemente, muitos Wu Lung assumem estilos antiquados de se vestir e de se comportar, parecendo particularmente com os lordes Mandarins ou falando de forma extremamente formal. Os ancestrais preferem desse modo. Até mesmo os muitos Wu Lung modernos podem adotar tal estilo. Devido a algumas décadas de perseguição e exílio, porém, eles apenas o fazem em particular, nunca quando tal atitude pode denunciá-los aos seus inimigos.

A verdadeira ascensão dos Wu Lung veio quando um de seus maiores feiticeiros, chamado Fu Xia, usou suas conexões

com os mortos e a Burocracia Celestial para ganhar um lugar de poder para o imperador na pós-vida. Desde então, quase todos os imperadores tem conselheiros dos Wu Lung (até mesmo durante o reinado Mongol). Tornando-se, desse modo, estabelecidos no governo, eles abraçaram os conceitos do Legalismo, um sistema leis cruéis, mas realistas. Eles usaram sua posição para destruir seus rivais mágicos, especialmente aqueles dos Wu-Keng (a quem chamavam de Nung War ou “feiticeiros camponeses”) e a Irmandade de Akasha. Assim, eles esperavam manter a harmonia e o equilíbrio como os Céus determinavam.

Em 1321, uma facção dos Wu Lung que foram leais Legalistas e que haviam se tornado Artífices dissidentes do grupo, atenderam a Convocação da Torre Alva e se juntaram à Ordem da Razão. Séculos de boas relações se seguiram, enquanto a Ordem concordava com os Wu Lung na necessidade pela lei e disciplina nos trabalhos mágicos. Embora eles tenham estado inclinados a atenderem à Grande Convocação, o breve contato hostil com a Ordem de Hermes e o fato de que os Akáshicos também foram convidados formaram sua decisão em recusar o convite.

No século XVII, estimulados pelo medo do imperador de lutar contra a valentia dos Shaolin, os Wu Lung ofereceram a ele sua magia e habilidades marciais para combatê-los. Houeram lendárias batalhas nas ruas entre os Wu Lung e os Akáshicos cuja fortaleza repousava no Templo Shaolin. Os Wu Lung ajudaram as tropas do imperador a devastar o Templo, despedaçando o poder os Akáshicos na China e criando uma inimizade entre as duas sociedades mágicas.

Quando a Ordem da Razão transformou-se na União Tecnocrata, no entanto, os Wu Lung se viram traídos pelos conhecimentos dos Artífices sobre os estilos dos Feiticeiros do Dragão. A Tecnocracia invadiu com armas de fogo e navios mais avançados que qualquer China poderia conceber, e também saquearam o país através de fraudes. Quando o Japão invadiu em 1930, o poder dos Wu Lung entrou em colapso.

A crença nas tradições e ensinamentos de seus ancestrais dos Feiticeiros do Dragão pouco se ajustou com o Comunismo, e o Ofício teve de ir para o anonimato no despertar da Revolução Cultural. Embora que eles tenham se modernizado alguns degraus (até ao ponto de começar a aceitar mulheres dentro de suas fileiras), eles ainda mantinham rituais e práticas antigas. Sua estrutura é altamente hierárquica, com o T'ien K'ung te Huang Ti Wu Lung (divino Imperador dos Feiticeiros do Dragão) atuando como líder supremo da ordem. A Feng Huang Hou Wu (Feiticeira Imperatriz da Fênix) é sua esposa, e ela posa exatamente abaixo do imperador. O terceiro grande líder é o Hu Kuei Tsu Wu ou Feiticeiro do Lorde Tigre, que comanda as forças militares do Imperador do Dragão. Abaixo estão oito lordes, supervisionando tais departamentos como educação, abastecimento, inteligência, tradições e legalismo. Um degrau

abaixo está o ministro que guarda os registros do conhecimento mágico dos Wu Lung. Professor, feiticeiros e estudantes segem cada um em seu posto, cada alocado na sua camada.

Por causa de sua ligação com a tradição e de seu respeito pelos seus ancestrais e pela burocracia, os Wu Lung têm sempre boas relações com a Burocracia Celestial. Sua influência no estabelecimento do Primeiro Imperador como o Imperador do Império Sombrio de Jade concede a eles favores de tal personalidade absoluta. Nada tem tornado a vida moderna mais fácil para os Feiticeiros do Dragão, no entanto. Os Wu-Keng, rivais antigos dos Wu Lung, ajudaram a expulsá-los da China quando “o povo” da nova China de Mao ergueu-se para a proeminência. Ainda que eles tenham se escondido em Hong Kong e tenham tentado contra-golpear a China dentro de seu relativamente seguro abrigo, até mesmo essa tática se tornou difícil. Com o retorno de Hong Kong para a China, os Wu Lung têm escapado de momentos difíceis. Atacados pelos seus inimigos e desorientados com o fato de que poucos Chineses ainda praticam ou têm respeito pelos velhos costumes, ele não podem mais permanecer como independentes de maneira viável.

Recentemente, enormes tempestades varreram a Umbra Negra, levando embora muitos dos ancestrais dos Wu Lung e mudando a paisagem de formas inesperadas. Ainda pior foi a perda do Tsu Tsung (Avatar) do T'ien K'ung te Huang Ti Wu Lung (Divino Imperador dos Feiticeiros do Dragão) para as tempestades enfurecidas. Sua esposa, Feng Huang Hou Wu (Feiticeira Imperatriz da Fênix), e o Hu Kuei Tsu Wu (O Feiticeiro do Lorde Tigre) levaram o antigo imperador e escaparam para um Reino divino onde eles estariam seguros contra as tempestades. Imediatamente depois disso, todas as comunicações confiáveis com eles (e outros poderosos mestres que escaparam para evitar o mesmo destino) foram perdidas.

Os Wu Lung remanescentes escolheram substitutos para seus postos de alto escalão rapidamente. Três verdadeiros Feiticeiros do Dragão ascenderam a alturas com as quais podem ainda não estar prontos para lidar, mas são o melhor que os Wu Lung têm a oferecer. Bai Beishi, conhecido pela sua serenidade, equilíbrio e sabedoria, foi escolhido para substituir o imperador. Xi Zhuanjii, a mais competente metamorfa dentro dos Wu Lung, tornou-se sua imperatriz. Finalmente, Bai Beishi escolheu o feroz e intimidador Choujingcha Yuguo para substituir o Feiticeiro do Lorde Tigre como o líder militar.

Em sua ascensão, o novo T'ien K'ung te Huang Ti Wu Lung consultou o *I Ching* em busca de direção. O presságio o perturbou, mas ele apresentou a resposta à imperatriz e ao Feiticeiro do Lorde Tigre, e juntos eles concordaram que precisam seguir adiante e buscar aliança com seus antigos inimigos, a Irmandade de Akasha. Juntos, eles poderiam sobreviver. Separados, os Cinco Dragões de Metal (a Tecnocracia) poderiam despedaçá-los. Essa decisão não foi popular entre todos os Feiticeiros do Dragão, mas muitos seguiram seu novo imperador. O que virá dessa aliança ainda está por ser visto.

OS POUÇOS, OS ORGULHOSOS, OS FRÁGEIS

Nem todos grupos dissidentes entraram nas Tradições ou morreram. Alguns poucos permanecem independentes. Relutantes e orgulhosos, eles se apegam aos antigos costumes com uma veemência que apenas pode ser admirada - ou lamentada.

AHL-I-BATIN

Ainda que um dia eles tivessem presidido a cadeira agora ocupada pelos Adeptos da Virtualidade no Conselho dos Nove, os Ahl-i-Batin continuam pouco conhecidos pela maioria dos magos das Tradições. Aqueles que já ouviram falar dos Batini assumem que eles foram varridos pela incursão da Tecnocracia no Oriente Médio ou acreditam que eles sejam um Ofício sem poder e quase sem membros meramente sobrevivendo na era moderna. Embora os Ahl-i-Batin tenham atravessado dificuldades e perdido muito durante os séculos desde sua formação, eles ainda não desapareceram nem se uniram de forma geral a uma das Tradições. Os Sutis, há muito tempo, dominam artes de se ocultar e despistar. Talvez eles apenas ocultem seus membros até o momento certo para seu ressurgimento.

HISTÓRICO

Os Ahl-i-Batin nasceram da mistura dos elementos extremos de duas Tradições a enquanto eles procuravam segurança contra os inimigos pertencentes a outras Tradições. Durante as Guerras Himalaias de 900-600 a.C., um grupo Handura (que mais tarde se juntaria aos Eutanatos) lutou cruelmente para expulsar a Irmandade de Akasha das terras do subcontinente Indiano. Dentro dos Akáshicos existia um grupo de jovens acólitos e Iniciantes experientes no comércio de edificações e de construções. Enquanto viajavam entre monastérios, esses jovens Irmãos se separaram de seus companheiros por causa de uma cilada dos Eutanatos que quase os destruiu conforme eles escapavam através da Passagem de Khyber dentro das terras agora chamadas de Afeganistão.

Lá eles encontraram um grupo de dervixes Extáticos, e eles se juntaram à dança, movidos por um impulso desconhecido. Durante seu entusiasmo, ainda disciplinado emocionalmente, um dos Irmãos e um dos Extáticos fundiram-se, dando origem a uma entidade de duas faces chamada Khwaja al-Akbar. Essa entidade revelou ao grupo recentemente formado a Doutrina da Unidade. Na Unidade, todas as partes da Divindade poderiam ser reunidas em um todo - ascendente e perfeito. O Khwaja al-Akbar convidou o grupo para desenvolver uma nova Trilha cuja missão era criar uma grande mandala de energia através da face da Terra. Essa mandala concentraria tanto os Adormecidos quanto Despertos para atingir um elevado estado de existência. Eles encontrariam um Ponto de Correspondência de espaço e tempo e da Mente Universal de maneira que todos se beneficiariam e tornar-se-iam unos. A doutrina apoiava e reconhecia que todas as doutrinas das Trilhas para Ascensão mantinham uma certa associação. Todos se esforçariam juntos para então poderem superar seus inimigos e prosperarem unidos.

Ironicamente, o chamado para a unidade foi interrompido

pela chegada de membros do Coro Celestial enfurecidos pelos Extáticos e por uma grupo de guerra dos Handura determinados em aniquilar os Irmãos de Akasha. A Noite de Fana, como foi chamada, terminou numa batalha tão violenta que a planície que um dia foi fértil tornou-se o Grande Deserto da Morte que cobre grande parte do Afeganistão de hoje.

A recente Tradição sobreviveu, mas ela não se revelou para outros magos por séculos depois, preferindo ao invés disso trabalhar através de meio sutis que beneficiaram a Pérsia e outras terras do Oriente Médio. A estes magos é atribuída a criação de *qanats*, canais subterrâneos que transportam neve derretida através dos desertos para abastecer as fontes e irrigar os jardins das grandes cidades. As próprias cidades foram entrelaçadas nos padrões da madala ligados por um rede de rotas comerciais.

Combinando suas Artes com as revelações do Khwaja al-Akbar, os Batini descobriram um lugar fora do tempo e do espaço, um lugar que eles entenderam ser o Monte Qaf, o coração da criação. Esse Reino consistia de uma grande montanha que repousava sobre uma planície que a rodeava. Os Batini viram a planície como o mundo dos Adormecidos, com encostas íngremes sendo os magos plenos de entendimento e realizações. Nos mais altos pontos repousam os oráculos, Celestinos e os Puros. E no cume está situada a Unidade, o Uno, que alguns chamaram de Primórdio e associaram ao Ponto de Correspondência contendo todas as coisas.

Os Batini escolheram se tornar parcialmente conhecidos no início de uma série de terríveis invasões de Desauridos e hordas de Gênios que saqueavam os viajantes nos desertos entre as cidades. Muitos Batini abraçaram a fé do Islã como personificação de vários dogmas que eles mantinham afetuosamente como magos. A idéia de uma fé única, e unificadora, e um Deus enriqueceram e ajudaram a moldarem suas práticas e crenças. Tais crenças conduziram à formação de um grande plano para desfazer as depredações dos Desauridos. Representantes da Tradição assim despertaram para compor planos para unificar as cidades com uma rede de Nodos ligados ao redor de um eixo central. Acompanhando o plano foi forjado um convite para discuti-lo, assinado por poderosos membros dos Herméticos, Akáshicos e Extáticos. A localização foi o lar de um rico mercador. Tal plano poderia destruir o poder dos Desauridos e sustentar o benefício de todos.

Os representantes da Tradição descobriram durante o encontro que uma coalizão de Ofícios menores formava os idealizadores do plano, que demandava Quintessência para ser canalizada pelos desertos através daqueles que oram e das ações dos agentes humanos. Enviada para um Nodo central, a Quintessência poderia ser redirecionada para contribuir na abertura de Nodos, envolvendo a terra como era preciso erradicando a influência dos Desauridos. Conhecida como a Teia da Fé, ela

atuou como esperado e elevou a cultura e a civilização mesmo para os Adormecidos cujas vidas tocou.

Com esse sucesso, no entanto, veio a proliferação de seitas religiosas e cultos menores organizados em torno de líderes carismáticos que retirariam a energia de Teia. Logo, as Tradições começaram a tentar separar as várias facções da Teia, temendo que suas razões quanto ao uso do poder pudessem ser mentiras ou que seu poder pudesse superar o das Tradições já estabelecido. Temendo o banho de sangue como aquele feito pelos Handura, alguns poucos dos verdadeiros Mestres dos Ahli-Batin se revelaram a vários líderes das Tradições e mostraram o Monte Qaf. Eles explicaram seu objetivo de levar todos ao Pico Ascendente da Unidade e falaram sobre seu medo contínuo de se revelar enquanto os Handura existissem. Ainda que o resto dos magos das Tradições permanecesse ignorante sobre sua verdadeira natureza, os Batini ganharam poderosos aliados e preveniram uma guerra santa em alta escala.

Mesmo dispersos, os Batini mantinham-se ligados através de uma rede de comunicações de Mestres da Esfera de Mente que poderiam passar informações de um grupo para outro na velocidade do pensamento. Eles fizeram uso de uma grande reserva de Quintessência ligada por debaixo de suas regiões natais para capacitar sua magia, usando os qanat para canalizá-la e criar Nodos temporários quando necessário. Ambas práticas foram mantidas em segredo das outras Tradições. Os diplomatas Batini ajudaram a estabelecer a base para o Conselho dos Nove também, mas quando assumiram sua cadeira eles o fizeram como um grupo de Ofícios imprecisamente organizados chamados de Coalizão Geométrica. Muitos membros suspeitaram que houvesse mais do que aparentavam nos Sutiis, mas acreditavam que os Sutiis eram muito desorganizados para constituírem qualquer ameaça. Os que conheciam a verdade guardavam o segredo dos Batini.

No início do século XIX, a Tecnocracia tomou conhecimento das reservas de Quintessência interligadas sob o Oriente Médio. A União tentou tomar a região para si mesma, o que resultou em batalhas terríveis. Durante o conflito, o Monte Qaf foi fechado para a Terra, e ambos os lados foram impedidos de entrar ou sair do Reino. Alguns dizem que o Monte Qaf foi destruído na batalha, enviando ondas de choque através da Umbra. Outros afirmam que o que agora é a Teia Digital é o que restou das colinas da grande montanha, que só será restaurada no dia da Ascensão.

Gravemente feridos e sem refúgio disponível, os líderes dos Batini cortaram seus laços com seus Discípulos e desapareceram, jurando algum dia retornar triunfantes. Os Batini romperam com as outras Tradições, afirmando que elas poderiam proteger suas próprias terras natais, e desapareceram. Se os Mestres foram capturados e destruídos ou se esconderam e têm planos para ressurgir é desconhecido para as Tradições, a Tecnocracia ou até mesmo para seus próprios seguidores.

Ainda assim, sobram rumores. Após as Guerras Mundiais, encontrar um mago Batini parece impossível. Muitos ocultaram suas habilidades e destinaram-se a trabalhos cotidianos como curadores de museus, restauradores, arquitetos, analistas computacionais, até mesmo vendedores de lojas e zeladores.



Alguns magos afirmam que atualmente certos líderes religiosos no Oriente Médio são Batini. Outros apontam que muitos soberanos do Oriente Médio têm adquirido terras em áreas longínquas do mundo - terras que guardam poder dentro e debaixo delas. Alguns estudiosos das Tradições perceberam que os Oradores dos Sonhos e a Ordem de Hermes têm ganhado recentemente alguns convertidos que expõem uma filosofia suspeitosamente semelhante à Doutrina da Unidade. Como sempre, os Sutis permanecem misteriosos e difíceis de achar. À luz dos eventos recentes, como os Tecnocratas aparentemente terem vencido a Guerra da Ascensão, alguns dentre as Tradições observam o oriente mais uma vez, esperando que algum princípio unificador possa emergir dos magos ocultos dos Ahl-i-Batin para mais uma vez soprar vida dentro de suas fileiras sitiadas.

ORGANIZAÇÃO

Antigamente, os Ahl-i-Batini eram altamente organizados. Professores e estudantes encontravam-se no interior de *khanaqahas* ou lojas, nas quais poderiam ser instruídos para serem guildas mercantes, sociedades secretas ou escolas religiosas. Cada uma tinha um *shaykh* (ou conselho de *shaykhs*) encarregado. Estudantes eram ensinados nos mistérios e iniciados dentro dos Batini através do alcance de certos insights. Aqueles que alcançavam o Nível 3 na Esfera tornavam-se *Murids*, que conheciam mistérios e doutrinas externas, mas sem um conhecimento real dos mistérios internos. Mestres tornavam-se *Murshids*, que ganhavam acesso a todo o conhecimento inerente à Tradição Batini. Uma vez o grupo se encontrava freqüentemente, embora normalmente através de comunicação telepática. Desde o triunfo da Tecnocracia, eles não se encontram mais, e as comunicações são muito esporádicas. Muitos têm se unido aos Oradores dos Sonhos ou à Ordem de Hermes à medida em que seu próprio grupo tem definido. Outros se recusam a se render, mantendo sua independência orgulhosamente. Tais indivíduos tornaram-se até mais ocultos, no entanto, são capturados e mortos.

Originalmente, cada *khanaqah* se orgulhava de seus próprios ritos de iniciação designados para recompensar aqueles que passaram nos testes para se tornarem *Murids*. Aqueles que se tornavam *Murshids* passavam por um teste mais longo que exigia sabedoria. Frequentemente geometria sagrada ou equações matemáticas que não poderiam ser resolvidas eram usadas como recursos para focalizar a mente e aumentar o entendimento daqueles que estavam atravessando o teste. Hoje, mesmo que um candidato encontre alguém que o inicie, ele raramente vai além ao nível de *Murid*. Os Batini de hoje unem-se a qualquer seita religiosa predominante em sua área, normalmente uma variante do Islamismo Xiita. Mais recentemente, uns poucos seguidores têm tentado se iniciar sozinhos, a menos para se testarem e tentarem alcançar seus Avatares para obter mais conhecimento e sabedoria. Ninguém sabe se eles atingiram algum sucesso considerável.

Os Batini antigamente vinham de curandeiros, professores, arquitetos e seguidores de estranhas religiões ou seitas místicas. Para alguns eles ainda fazem assim, quando possível. Nos tempos modernos, no entanto, eles são mais inclinados a bus-

car entre os pobres, porém inteligentes, ou se aproximam daqueles com talento matemático ou musical. Infelizmente, poucos ainda buscam ativamente acólitos, e o Ofício está morrendo.

FILOSOFIA

Dentro de cada um, até mesmo dos Descrentes, repousa um pedaço do Divino. Se esses pedaços puderem Despertar e forem trazidos para a unidade com os outros, toda a humanidade poderá ver o rosto de Alá e ser uno com Ele. Os sábios buscam trazer a unidade em tudo o que eles fazem. É o dever Batini trabalhar para trazer isso. Talvez, se isso puder ser feito, os homens irão mais uma vez ser merecedores para caminhar nos penhascos do Monte Qaf, onde todas as coisas são o Uno que personifica os muitos.

FRAQUEZAS

A Teia da Fé dos Batini é forte, mas as pessoas sempre foram fracas. Em sua tentativa de ligar cada um através de ideais elevados, os Batini fecharam os olhos para os defeitos das almas humanas ressequidas. Eles pagaram caro pela sua visão estreita. Políticos corruptos, permutas militares e cismas religiosos estremeceram o Oriente Médio e despedaçaram seus alicerces. Ao invés de aceitarem que alguns humanos irão escolher trilhas malignas e depravadas quando dada a oportunidade para a iluminação, os Batini escolhem se afastar de todas as influências. Os magos Batini passam por rituais difíceis e penosos para extirpar deles a mácula da Entropia, de fato, muitos nem usam a Esfera. Alguns até afirmam ter se infiltrado nos Nefandi devido à incorruptibilidade de suas almas por causa da remoção da Entropia. Infelizmente, isso se provou estar errado. Barabi Batini podem e traem seus irmãos, enquanto muitos *Murshids* perdem o contato com o ciclo natural proposto pela Entropia. Apenas recentemente os Batini começaram rancorosamente a trazer de volta a Entropia ao currículo de estudos, e muitos ainda acham que sistemas destrutivos e caóticos se opõem contra a Unidade pela qual eles lutam.

FERRAMENTAS E ESTILOS

Muitos Batini ainda praticam sua magia através da oração, cânticos, música e meditação. Muitos usam matemática avançada para libertar suas mentes do pensamento mundano. Outros meditam sob ensinamentos religiosos ou arcanos e charadas. Alguns Batini modernos abraçam o uso de música moderna (do Trash metal aos tons trance) e dança frenética (uma tradição desde os tempos dos dervixes) como ferramentas para libertar seus poderes mágicos.

Os Ahl-i-Batin sempre estiveram mais preocupados com as Esferas de Mente e Correspondência. Seu conceito de Unidade lembra a teoria do Ponto de Correspondência, mas ela incorpora a idéia de mente, alma e espírito dentro de um ponto único no espaço e tempo. Seu estudo de Mente surgiu como resultado da associação dos seus membros mais antigos com a Irmandade de Akasha. Até esse século, mestres de Mente entre os Batini serviam como condutores vivos para comunicações

telepáticas através do Oriente Médio, Ásia Central e Norte Africano. Quando a Tecnoocracia descobriu e os destruiu, ela também obteve conhecimento sobre as Verdades conhecidas pelos Mestres Batini. Esse conhecimento ajudou no surgimento dos Adeptos da Virtualidade, que o adaptaram para sua própria Teia.

Esfera de Especialização: Correspondência

Focos Comuns: Orações e meditação, enigmas matemáticos, compasso, triângulos, réguas, dança, música, criação de mandalas.

Conceitos: Príncipe Árabe, mendigo, montador de camelos, engenheiro civil, cientista computacional, dervixe, matemático, músico, nômade, sacerdote, espadachim.

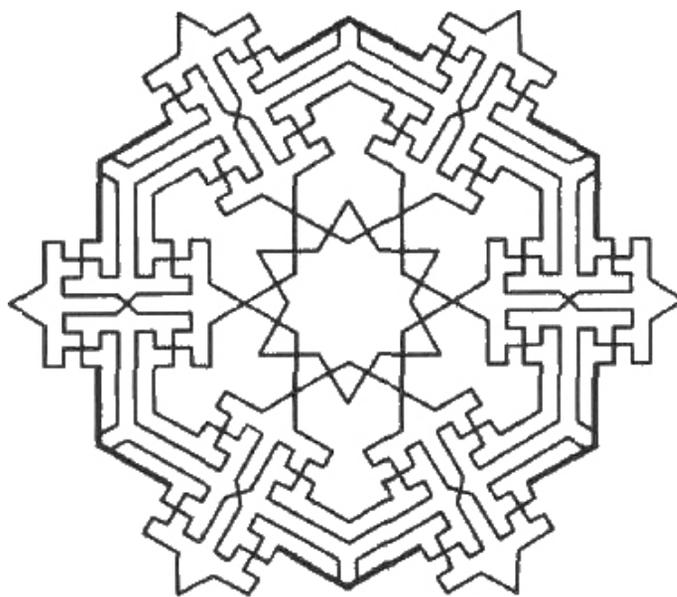
ESTEREÓTIPOS

Magos Tradicionalistas: Nós procuramos organizá-los e guiá-los em direção à Unidade, mesmo que eles tenham falhado em nos ajudar quando os Tecnoocratas invadiram nossas terras. Alguns entre eles – os Herméticos, os Coristas – nós ainda reconhecemos como amigos, ou pelo menos como confiáveis. Outros, como os Eutanatos, que acolhem os Handura em seu meio, nunca confiaremos neles. Eles podem fazer parte do Uno, mas não lidaremos com eles até sermos mais fortes.

A Tecnoocracia: Antigamente teríamos recebido algumas de suas idéias com prazer e ensinado a eles sobre a Unidade, mas eles traíram nossas poucas tentativas de diálogo e ao invés disso tentaram roubá-las de nós. Eles massacraram nosso povo e nos privaram de nosso Monte Sagrado, e agora eles tentam nos silenciar inteiramente com sua tão falada educação moderna para nossos jovens. Não lutamos contra eles de modo evidente, as batalhas ocorrem em muitos níveis.

Irmãs de Hipólita: Se pudermos convencer as Irmãs a desistirem de sua posição pacífica e a se unirem a nós, poderemos nos salvar mutuamente. Infelizmente, embora seus corações sejam bons, sua irmandade é fraca. Cura e não-agressão são buscas nobres, mas entre os leões do mundo, elas provavelmente não sobreviverão por muito tempo.

Os Ofícios Perdidos: Embora possamos lamentar a perda de muitos, nós não podemos fazer nada a não ser esperar que eles tenham encontrado refúgios em outras Trilhas, mais fortes.



IRMÃS DE HIPÓLITA

Com o mundo mergulhando em decadência e abandono, com uma poderosa Tecnocracia travando guerra contra cada Tradição mística teimosa, parece haver pouca esperança para socorro ou para momentos de paz. Ainda assim, alguns partidários dos antigos costumes se lembram dos dias de paz, de culturas que estimulavam a cura e uma filosofia humilde. Um de tais grupos é o das Irmãs de Hipólita. De raízes na pacifista filosofia Grega, as Irmãs sobrevivem como uma coalizão desorganizada de curandeiras, pacifistas e sábias. Recusando-se a se comprometer com guerras e sempre muito vigilantes com relação ao segredo de grupo, as Irmãs têm sobrevivido onde outros Ofícios mais militantes ou mais públicos pereceram.

HISTÓRICO

As mulheres que se intitulam Irmãs de Hipólita traçam as origens de sua escola de magia (e modo de vida) até a rainha guerreira das Amazonas de quem elas tiraram seu nome. Nascidas da divergência mítica entre as Amazonas sobre participarem ou não da guerra de Tróia, as Irmãs de Hipólita abrangem as descendentes espirituais (e, em alguns casos, literais) daquelas que optaram por não tomar parte na guerra dos homens. Uma lenda contada pelas Irmãs fala de um sacrifício feito pelas Amazonas para a deusa Atena como uma reparação por terem se aliado com os Troianos. De acordo com o pacto feito entre Atena e Hipólita, as mulheres que optaram por não levantar armas na Guerra de Tróia seriam exiladas do restante das Amazonas, desse modo privando os guerreiros de seus principais curandeiros e cultivadores. Conforme elas viajassem por todo o mundo em grupos nômades, as Irmãs de Hipólita exiladas serviriam como um testemunho vivo do poder da cura e da não-violência. Elas serviriam como professoras e filantropas onde fosse necessário, e sempre se manteriam afastadas do mundo em geral.

Deixando sua cidade de Themyscira, nas montanhas do Cáucaso, as Irmãs de Hipólita tornaram-se nômades, vagando por toda a Ásia Menor e prestando qualquer assistência que podiam as pessoas que elas encontravam. Como Amazonas, elas desaprovavam relações permanentes com homens, tendo amantes ou reprodutores temporários para conceberem crianças. As filhas permaneciam com as Irmãs, enquanto que os filhos tornavam-se responsabilidade de seus pais ou então ficavam para trás com pais adotivos quando suas mães se mudavam para novas terras. As Irmãs estimulavam o conhecimento sobre cura e de técnicas medicinais, compartilhando suas habilidades de cultivo com todos. À medida que continuavam suas andanças, as Irmãs fortaleciam seu compromisso com soluções pacíficas, abstendo-se das guerras, consideradas ferramentas dos homens.

Embora permanecer independente do controle masculino tivesse se mostrado difícil numa época de tirania patriarcal, as Irmãs conseguiram preservar sua autonomia através de uma política de separação completa. Desde então elas viveram como nômades, e conseguiram se manter afastadas

dos novos impérios e reinos emergentes.

A destruição de Themyscira por Alexandre o Grande em 329 a.C. consolidou o exílio das Irmãs, já que elas não tinham mais um lar para voltar mesmo que pudessem. Uma lenda guardada no coração das Irmãs fala da autodestruição das últimas sete Amazonas num pacto de suicídio que usou cantos mágicos para criar um terremoto que destruiu a cidade junto com as forças de ataque. Chamado de *Pacto Themysciriano*, este fato deu às Irmãs de Hipólita um exemplo de solução extrema no caso de enfrentar circunstâncias similares.

No século IX, as Irmãs encontraram um lar semipermanente no sul da França, onde tiraram vantagem do clima agrário ideal para estabelecer um quartel-general para sua comunidade. Ali elas prosperaram, encontrando parceiros temporários entre os homens do campo e introduzindo novas linhagens em seu grupo. Ao mesmo tempo, as Irmãs expandiram seu conhecimento mágico de uma concentração nas artes da cura para um foco geral nas conexões entre a mente, o corpo e a Terra.

O surgimento do feudalismo e o crescimento de reinos sob a égide de uma Igreja patriarcal marcaram um período de tormento para as Irmãs. Como mulheres independentes, elas trouxeram embaraço aos homens autoritários que se recusavam a aceitar a possibilidade de que mulheres poderiam existir sem homens para protegê-las (e controlá-las). A reputação das Irmãs como mulheres sábias, curandeiras, milagreiras, agricultoras experientes e criadoras de animais, chamou a atenção indesejada dos padres da Igreja e, consequentemente, da Inquisição. Marcadas como hereges por causa de sua recusa em viverem como mulheres “Cristãs” (leia-se, subservientes aos maridos e padres) ou como bruxas por seus curiosos costumes culturais, curas mágicas miraculosas e insistência em terem estilo de vida separatista, as Irmãs sofreram perseguições de todos os tipos de elementos conservadores. As Irmãs se retiraram da sociedade mais uma vez, retomando sua vida nômade para escapar das fogueiras da Inquisição.

Durante a Renascença, as Irmãs fizeram tentativas se aproximar ao mundo exterior. Ainda que a Inquisição mantivesse sua influência na maior parte da Europa e que a Igreja mantivesse seu punho de ferro nos assuntos do estado, uma atmosfera de iluminação e criatividade proporcionou às Irmãs a chance de interagir com a sociedade em geral. Uma vez mais, as Irmãs compartilhavam seu conhecimento médico e sua filosofia de conexão com a Terra com qualquer um que as ouvissem, mas elas fizeram com mais discrição e sutileza que no passado. Um par de princípios direcionadores surgiu nessa época. O primeiro princípio das Irmãs as encorajava a passar algum tempo no mundo, aprendendo e também ensinando. O segundo princípio proibia que as Irmãs de Hipólita criassem laços permanentes com qualquer um fora de seu grupo. Muitos conclaves de Irmãs caíram por causa de traições das de que tinham relações com outros de fora de seu grupo deixando-as vulneráveis à perse-

guição, chantagens ou outras formas de pressão - incluindo a tortura das pessoas que elas amavam.

No século XIX, o surgimento de escritoras feministas como Mary Wollstonecraft trouxe uma nova consciência sobre os direitos das mulheres para a sociedade em geral. As Irmãs de Hipólita debateram as implicações dessas idéias “radicais”. Uma facção defendia maior participação na sociedade para encorajar a difusão de idéias igualitárias através de exemplos. A outra facção, mais tradicional, encorajava somente contato mínimo com a sociedade, declarando que a separação do mundo representava a única esperança de prosperidade para as Irmãs. Muitas tradicionalistas permaneceram na Europa, isolando-se nos poucos lugares inexplorados do continente Europeu. A facção mais radical migrou para a América, onde as Irmãs estabeleceram-se primeiramente nas regiões do oeste dos Estados Unidos e do Canadá, onde adotaram estilos de vida dos pioneiros, vivendo em pequenas comunidades independentes que mantinham relações com as cidades vizinhas. As Irmãs uniram seus esforços ao movimento abolicionista nos Estados Unidos e ajudaram a estabelecer centros de trabalho social entre os pobres e necessitados.

No século XX, as Irmãs de Hipólita ampliaram seus interesses para incluir a maioria dos movimentos de libertação e também as causas ambientais e de retorno à natureza. Já que permaneceram extremamente discretas sobre o uso de sua magia, elas conseguiram escapar da atenção da Tecnocracia. Magos Tradicionalistas, da mesma forma, prestam pouca atenção às Irmãs, considerando-as um mero “Ofício” ou uma seita de excêntricas em extinção. Embora algumas das Irmãs sintam-se encorajadas pela sua sobrevivência na era moderna, outras sentem um mal pressentimento sobre o futuro. Temendo uma retaliação de grupos de direita, cultos da sobrevivência do domínio masculino e outras organizações patriarcais em resposta à proliferação do pensamento livre e de mulheres independentes, as Irmãs mais cautelosas já começaram a se preparar para um segundo período de perseguição. Pela primeira vez em sua longa história, as Irmãs de Hipólita estão se preparando para contra-atacar se necessário.

ORGANIZAÇÃO

As Irmãs de Hipólita têm três conclaves (ou grupos) principais localizados em regiões isoladas da Columbia Britânica, da França e do Colorado. Cada Irmã mantém uma afiliação com um destes três conclaves maiores mesmo que ela também possa pertencer a um dos conclaves menores espalhados pelo mundo, desde as vastidões Apalaches até as estepes Russas. Cada conclave apóia um comitê de comando, conhecido como *epitropi*, composto de sete Irmãs que agem como uma estrutura informal de governo. Os membros da *epitropi* mudam a cada sete anos, e todas as Irmãs são encorajadas a considerar sua participação como uma das líderes. Embora a *epitropi* exerça liderança nominal sobre seu conclave, a maioria das decisões acontece por consenso, com as *epitropi* servindo principalmente como conselheiras ou para darem o voto de Minerva nos empates. É notório que as

Irmãs não incluem apenas magas no seu grupo. Muitas mulheres que concordam com sua herança e raízes, ou que clamam descendência das linhagens das Irmãs, vivem nas sociedades delas, e a magia de algumas é apenas parte de uma comunidade maior.

Sub-comitês compostos por duas a quatro Irmãs cuidam de assuntos específicos ou se dedicam a áreas específicas da vida do conclave. Membros dos sub-comitês podem incluir Irmãs que não participam das *epitropi*. Posições dentro da *epitropi* refletem as prioridades da filosofia das Irmãs. As Guardiãs-da-sabedoria mantêm os registros dos membros dos conclaves e guardam os registros das histórias genealógicas e nascimentos. Essas Irmãs também carregam a responsabilidade de abrir as linhas de comunicação com os outros conclaves. As Tesoureiras cuidam dos fundos do conclave, assegurando que cada Irmã tenha dinheiro suficiente para seu sustento quando passar um tempo longe do conclave e também como supervisoras da estabilidade financeira em geral da comunidade em si. A maioria das Irmãs faz contribuições monetárias para o conclave quando se unem a ele, e elas continuam a fornecer apoio financeiro durante suas vidas. Cada Irmã recebe dinheiro suficiente para abastecer suas necessidades específicas. As Mentoras supervisionam a transmissão de conhecimento mágico e de outros tipos através de todo o conclave. Elas incluem tanto integrantes Despertas como também Irmãs não-Despertas. Aquelas que não possuem conhecimento mágico transmitem quaisquer habilidades e conhecimentos que possuem, seja cura com ervas, talento artístico ou habilidades médicas. As Defensoras, uma recente adição à lista de postos dentro das *epitropi*, tomam conta da segurança do conclave, instruindo Irmãs em vários tipos de artes marciais - geralmente variedades não-letais - e também no uso de armas convencionais (na eventualidade de cenário pior). Assegurar as defesas físicas do território de um conclave e investigar os novos membros também é tarefa que originou as Defensoras.

As Irmãs resolvem a maioria das disputas internamente, através de meditação e negociação. Ofensas pequenas resultam em penalidades que consistem em serviço comunitário para o conclave ou em algum tipo de atividade reparatória. Grandes ofensas, tais como assassinato ou traição, resultam em exílio permanente das Irmãs. Qualquer Irmã que opte por sair permanentemente pode fazê-lo, mas nunca mais receberá nenhuma ajuda das outras Irmãs. É claro, até esta regra pode algumas vezes ser quebrada; as Irmãs são cuidadas, mas a misericórdia é um de seus princípios direcionadores.

FILOSOFIA

As Irmãs de Hipólita acreditam que a magia não vem do intelecto, mas do instinto. Sua abordagem aos trabalhos mágicos envolve um enfoque holístico que leva em conta mente, corpo e os ciclos naturais do mundo físico. A magia vem das conexões entre indivíduos e entre indivíduos e o mundo. Como uma força para criação e concepção vital, a magia não deve ser pervertida pela violência ou por agressão. As Irmãs enxergam a energia mágica como uma força dinâ-



mica, sempre mutável, que se une aos ciclos e permanece num estado constante de fluxo. Elas se recusam a compartimentar a magia em Esferas, e consideram os trabalhos menores dos “magos limitados” não-Despertos como evidência de que qualquer um pode utilizar as forças criadoras do mundo.

As Irmãs de Hipólita não praticam recrutamento ostensivo, elas confiam na sincronicidade para trazer membros potenciais à sua atenção. Quando uma Irmã identifica uma provável candidata, ela cria um relacionamento pessoal com a recruta em potencial para avaliar sua personalidade, filosofia, habilidades e, sobretudo o caráter. Se a candidata parecer promissora, a Irmã informa sua recomendação ao conclave. Depois de receber aprovação do conclave, a alistadora então convida a candidata para visitar o conclave. Se a visitante parecer se encaixar no grupo e demonstrar vontade em adotar o estilo de vida das Irmãs, receberá um convite para se juntar a elas. Uma cerimônia de iniciação simples acontece na época do ciclo menstrual da candidata para enfatizar a harmonização dinâmica com a natureza e a mudança manifestada pelas Irmãs.

A falta de formalidade ou testes severos reforça a filosofia de confiança e igualdade das Irmãs de Hipólita. Mas infelizmente, a ausência de técnicas de escolha rigorosas deixa as Irmãs abertas a infiltrações e com frequência às expõem aos seus inimigos, tanto humanos quanto sobrenaturais: caçadores de bruxas, extremistas, agentes da Tecnoocracia, vampiros e outros seres malévolos que tiveram sucesso em se insinuarem num conclave de Irmãs crédulas - algumas vezes levando à destruição do grupo.

FRAQUEZAS

Alguns dos conclaves chegaram à amarga conclusão de que essa confiança unilateral podia muito bem acabar com as Irmãs de Hipólita. Estes grupos adotam agora um mínimo de cautela ao trazer novas recrutas para o seu meio. A instituição de vistorias de segurança e questionamentos intensivos das recrutas tem se tornado uma prática comum nos estágios iniciais do recrutamento. Embora muitas das Irmãs lamentem essa perda de inocência, elas não podem negar a necessidade de se protegerem.

Mesmo que as Irmãs mantenham um ponto de vista pacífico e caridoso, permanece o fato de que muitas entre elas mantêm uma desconfiança com relação à masculinidade, ao conflito, e com quase qualquer artefato do mundo exterior. Aquelas que foram criadas entre as Irmãs geralmente têm dificuldade em se adaptar ao mundo exterior. Recrutas são um pouco mais flexíveis, elas apenas acham que as filosofias gregas da Irmandade não são sempre pragmáticas no mundo real. A adição das Defensoras nas fileiras das Irmãs só aconteceu depois de debates calorosos e muitas perdas. Ainda está para chegar o dia em que as Irmãs chegarão a acomodar a metade masculina do ciclo da vida em sua filosofia feminina.

FERRAMENTAS E ESTILOS

A maioria das Irmãs de Hipólita prefere trabalhar sua magia num contexto de grupo. Infundir canções e danças com energia mágica e canalizar o poder através do uso de massagem ou meditação são alguns dos métodos através dos quais as Irmãs realizam suas curas milagrosas e mágicas geradoras de vida. Além disso, muitas Irmãs sentem uma profunda ligação com alguma figura divina como um símbolo da Terra que elas guardam como uma fonte de energia mágica. Ainda que as integrantes Despertadas das Irmãs possam praticar sua magia sozinhas, elas geralmente o fazem apenas quando se encontram sem um grupo de Irmãs para se reunir.

Esfera de Especialização: Vida

Focos Comuns: Ervas, expressões artísticas como dança, canto e poesia, massagem, equipamento médico.

Conceitos: Ativista dos direitos dos animais, defensora de menores, conselheira de crises, doutora de salas de emergência, ambientalista, curandeira holística, parteira, professora.

ESTEREÓTIPOS

Magos Tradicionalistas: Eles tentam regular a magia, dividindo-a em Esferas e escolas. Como você pode separar uma forma de magia da outra? Eles tentam dominar a energia mágica ao invés de trabalhar com ela. Não nos unirmos a eles mesmo que precisassem de nós. Além do mais, muitos deles ainda se agarram a idéias arcaicas sobre o papel das mulheres.

A Tecnocracia: A recusa deles em chamar a magia pelo seu nome de direito os torna piores do que as Tradições. Seu desejo de erradicar qualquer tipo de trabalhos da vontade que não se encaixe na definição de “ciência” deles os coloca irrevogavelmente no lado daqueles a quem devemos nos opor. Eles esterilizariam o mundo e fariam todos se curvarem ao deus da ciência.

Ahl-i-Batin: Eles se sacrificariam totalmente por uma cultura que reprime sua magia. Nós temos pouco em comum com eles exceto por nossa recusa mútua em nos unirmos aos magos Tradicionalistas.

Taftâni: Quase tão irresponsáveis quanto os Desauridos, estes magos grandiosos não têm senso de sutileza. O tempo passou por eles, e eles se recusam a mudar. De certo modo, nós admiramos sua persistência. Eles não possuem a visão mais iluminada sobre a mulher, então podemos lhes oferecer algum auxílio. Não que eles fossem querer.

Os Ofícios Perdidos: Nós lamentamos a perda da diversidade. Muitos grupos têm sido forçados a aceitar as restrições de uma ou outra Tradição só para sobreviverem. O mundo está mais pobre pela falta desses grupos independentes.

TAFTÂNI

Gênios, tapetes voadores, garrafas mágicas, metamorfistas, mulheres que espiam pelo do véu da ilusão e cavalos de madeira que percorrem o mundo são todas lendas atribuídas aos Taftâni, os tecelões das formas fantásticas. De seus lares no Oriente Médio, esses feiticeiros praticam, há muito tempo, um estilo de magia exibicionista e vibrante. Perseguidos agora pelo limitado mundo científico e pela morte da magia resplandecente, eles se agarram firmemente às últimas esperanças de misticismo que escorrem por suas mãos como areia do deserto.

HISTÓRICO

Como os Ahl-i-Batin, os Taftâni reivindicam as terras do deserto do Oriente Médio como seu lar. Os magos que chamam a si mesmos de Tecelões traçam sua antiga linhagem ao período mais remoto dos artífices da vontade de estilo livre, antes do surgimento de grupos diferenciados de magos. Antecedendo as religiões monoteístas do Judaísmo, Cristianismo e Islamismo, os feiticeiros da Arábia, Pérsia e das terras vizinhas honram um número infinito de divindades e espíritos, ambos benéficos e malévolos. Os Taftâni baseiam seus trabalhos mágicos na crença de que a magia existe em abundância por todo o universo, personificada pelos espíritos e demônios conhecidos como gênios. A habilidade dos Tecelões em usar suas vontades para comandar ou aprisionar os gênios serve tanto como um meio para proteger os Adormecidos sob sua guarda e como uma maneira de se regozijarem com seus dons mágicos.

Salomão, o Sábio, um dos maiores reis de Israel e, reconhecidamente, um dos feiticeiros mais poderosos do mundo, não só praticava os rituais da magia Hermética, mas também ficou famoso por sua habilidade de aprisionar demônios. Independente da aderência de Salomão à crença em um só Deus, os Taftâni trabalharam intimamente com ele durante o ápice da Praga dos 10.000 Gênios para aprisionar espíritos malignos através de selos de poder ou prendendo-os dentro de objetos materiais.

Diferente dos Ahl-i-Batin, os Taftâni se recusaram a abandonar suas crenças politeístas em favor do Islamismo. Essa devoção firme à sua antiga doutrina de muitos deuses e demônios criou uma perigosa fissura entre os Tecelões e os Batini que persiste até hoje. Por causa de seu paganismo descarado, os Taftâni se retiraram ainda mais do mundo à sua volta, afastando-se da cultura Muçulmana para seguirem seus próprios caminhos de magia.

Uns poucos Taftâni atenderam à Grande Convocação de Mistridge, mais por curiosidade do que por qualquer desejo real de se aliar a outras escolas de magia. Recusando a oferta de se unirem às recém-formadas Tradições, os Taftâni deram as costas para os magos europeus e tribais, desdenhando a idéia de restrições e menosprezando o conceito de que a magia deva estar sujeita a quaisquer limites além da vontade do praticante. Rotulados de Discrepantes pelas Tradições, os Taftâni perderam qualquer proteção que poderiam ter obti-

do se houvessem se submetido ao Conselho dos Nove. A maioria dos Tecelões considerou seu status de "párias" entre as Tradições como um preço justo a se pagar por sua liberdade de praticar magia de seu jeito exibicionista e exuberante.

A domínio Islâmico das terras ancestrais dos Tecelões levaram os Taftâni a se esconderem. Assim como a Inquisição na Europa perseguiu e exterminou muitos magos Tradicionalistas, os exércitos do Islamismo caçaram e destruíram muitos Taftâni, rotulando-os como infiéis e infernalistas. Uns poucos conseguiram sobreviver, fugindo para os lugares mais remotos do deserto e edificando fortalezas impenetráveis guardadas por gênios escravos e outras criaturas invocadas. Alguns se retiraram para seus castelos nas nuvens ou para pequenos reinos, onde podiam praticar sua mágica sem o distúrbio de um mundo que se tornou cada vez mais hostil com eles.

A popularização das antigas culturas Árabes e Persas por Sir Richard Burton e outros cavalheiros aventureiros do século XIX fez com que os Taftâni relaxassem um pouco sua vigilância e viessem à luz mais uma vez. Esse breve período, contudo, terminou com a Primeira Guerra Mundial, quando a Tecnoocracia tomou vantagem do conflito mundial para se estabelecer nas partes mais remotas do mundo e no coração da mágica Taftâni. Mais uma vez, os Tecelões se isolaram. Desde o início do século 20, os Taftâni mantêm-se afastados da maioria dos assuntos do mundo, envolvendo-se somente quando absolutamente necessário para proteger seus territórios vizinhos ou para evitar ameaças pessoais.

Somente uns poucos Taftâni ainda praticam sua magia no Ira, Iraque, Turquia, Arábia, e outras partes do Oriente Médio. Estes indivíduos determinados se recusam a abandonar suas crenças, mesmo face às tremendas dificuldades causadas por políticos teocráticos e pela difusão da tecnologia pelo mundo Árabe.

A maior preocupação para os Tecelões remanescentes é a necessidade de manter as barreiras protetoras e os selos que ainda aprisionam alguns dos mais poderosos gênios. Muitas lâmpadas mágicas e outras armadilhas para gênios desapareceram nas mãos de colecionadores ou estão esquecidas em museus sob segurança cerrada. Os Taftâni temem o enfraquecimento dessas amarras e o caos que pode muito bem se seguir se qualquer uma das criaturas presas escapar num mundo onde sua existência viola as leis da realidade. Alguns Taftâni atribuem catástrofes recentes no Oriente Médio como provas de que pelo menos algumas dessas amarras se desfizeram, causando destruição e ruína em seu rastro. Não importa quando uma parte de uma cidade irrompe em chamas ou uma parede de museu desaba, o Tecelão mais próximo tenta descobrir se o dano foi ou não causado por meios naturais ou pela quebra de algum selo antigo e a libertação de um gênio furioso.

Por último, uns poucos Tecelões começaram a se corresponder e a fazer tentativas de alianças uns com os outros numa tentativa tardia de desfazer algum dos danos causados pela difusão da tecnologia em seus territórios. Alguns



Taftâni têm falado em realizar uma grande demonstração de magia que provará ao mundo, de uma vez por todas, que a ciência apenas descreve uma parte do mundo. Se puderem demonstrar a validade de suas crenças, esses Tecelões acham que podem reverter a implacável maré de ciência e restabelecerem-se como incomparáveis criadores de maravilhas.

ORGANIZAÇÃO

Os Taftâni geralmente operam sozinhos, residindo em fortalezas isoladas, viajando no isolamento do deserto ou vivendo em pobreza aparente nas favelas das cidades por todo o Oriente Médio. Alguns destes magos reclusos se unem grupos de nômades, agindo como protetores para os remanescentes de uma cultura que está desaparecendo rapidamente. O único relacionamento organizado entre os feiticeiros Taftâni deriva do laço professor-aluno. Embora todos os Taftâni concordem numa filosofia básica, cada Tecelão embeleza seu conceito de como a magia funciona de acordo com sua visão única. Os Taftâni raramente compartilham suas descobertas com os outros de seu gênero (com exceção de seus alunos). Guardando com egoísmo seus segredos e descobertas, os Taftâni entregam-se a rivalidades e vêem outros Tecelões como concorrentes. Quando surgem disputas entre dois ou mais Taftâni, os duelos mágicos são a forma lógica de resolver um conflito - às vezes resultando em shows pirotécnicos espetaculares que causam danos aos observadores inconscientes e algumas vezes terminando em uma desagradável morte do perdedor. Algumas vezes a natureza altamente vulgar da magia Taftâni aliada à tendência dos Tecelões de usar fogo como arma mágica causa a morte de ambas as partes.

Só quando alguma ameaça descomunal exige cooperação e alianças os Taftâni dignam-se a trabalharem juntos. Tais exemplos de esforços organizados geralmente se dissolvem tão logo o perigo tenha passado.

Seguindo um costume tão antigo quanto as origens da magia Taftâni, os Tecelões escolhem seus aprendizes com muito cuidado. Antes da chegada do Islamismo, feiticeiros Taftâni viajavam por todas as suas terras em busca dos jovens mais talentosos para treiná-los nos mistérios da invocação e do aprisionamento dos gênios. No mundo moderno, contudo, poucos Taftâni gozam do mesmo respeito que uma vez tiveram. Onde antes gozavam do privilégio de escolher entre os melhores e mais brilhantes candidatos, agora os Tecelões vasculham orfanatos, becos e mercados negros em busca de estudantes. Quando um mago Taftâni encontra um indivíduo promissor, coloca seu potencial aluno em uma série de testes preparados para determinarem a presença do talento mágico. Uma vez que o Tecelão aceita um aluno, ele supervisiona uma segunda bateria de testes e provações que testam o valor do aprendiz para aprender os segredos do mestre. Os alunos geralmente não sobrevivem ao fracasso, já que os perigos da magia Taftâni são grandes. Além disso, os aprendizes devem erradicar quaisquer traços de monoteísmo de suas crenças religiosas, aderindo, ao invés disso, à existência de uma multiplicidade de divindades.

FILOSOFIA

A mente concebe o que a vontade afirma. A magia consiste em canalizar as energias criativas do artífice da vontade e ganhar o controle das criaturas espirituais que infundem o mundo com a essência do poder. Pelo comando e arreio dos gênios, demônios, anjos e outros espíritos que personificam a energia mágica que permeia o universo, os Taftâni evitam que essas criaturas corram ensandecidas pelo mundo físico. Além disso, os Tecelões usam o poder de aprisionar espíritos para alimentar seus próprios trabalhos. Vendo-se como guardiões da magia do mundo, os Taftâni reivindicam o direito de determinar como e quando a magia se manifesta.

FRAQUEZAS

Os Taftâni são desorganizados ao extremo. Mentores brigam com os alunos, feiticéiros lutam uns com os outros e cada um acumula invejosamente seu conhecimento e poder sobre um gênio individual. Combinada com seu exibicionismo, essa competitividade os torna vulneráveis. Sem uma organização forte ou mesmo disposição para apoiarem-se mutuamente, os Taftâni individualistas são presas fáceis para a Tecnocracia... ou para outros grupos. Os Taftâni também não trabalham bem com outros magos. Seu poder espetacular lhes concede uma arrogância particular, muitos veem as Tradições antagonicamente e se recusam a trabalhar com qualquer outro artífice da magia. Lentamente, eles estão sendo extintos, um a um, enquanto falham em reconhecer o poder de grupos organizados contra sua sólida individualidade.

FERRAMENTAS E ESTILOS

A magia, como praticada pelos Taftâni, utiliza várias técnicas. Porque os Taftâni enfatizam o poder da nomenclatura como um meio de controlar gênios e outros espíritos, eles gastam muito de seu tempo pesquisando os nomes verdadeiros das criaturas que eles desejam afetar. Além disso, eles usam rituais elaborados e fórmulas matemáticas na performances de seus trabalhos. Embora eles lembrem os magos Herméticos em sua abordagem da magia, as formas que seus rituais tomam se diferenciam enormemente das práticas ocidentais Herméticas. Muitos Taftâni aprendem algum tipo de talento artístico ou artesanal como uma forma de concentrar sua vontade até quando criam receptáculos nos quais abrigam os espíritos que aprisionam. Assim, um mago Taftâni pode tecer o nome verdadeiro de um gênio em um tapete complexamente tecido que serve não apenas como uma gaiola espiritual, mas também como um tapete voador movido pela essência do gênio aprisionado. Outras “armadilhas para gênios” incluem anéis, braceletes, lâmpadas e itens artesanais valiosos similares.

Esfera: Espírito

Focos Comuns: objetos artesanais, rituais de invocação e aprisionamento de gênios, gestos expressivos, fórmulas mágicas, linguagens, cânticos rituais.

Conceitos: Colecionador de antiguidades, artesão, má-

gico de bazar, mendigo, nômade, professor de história Persa antiga, poeta, intelectual recluso, vendedor de tapetes Turcos.

ESTEREÓTIPOS

Magos Tradicionalistas: Esses covardes falharam em entender que regras e regulamentos sufocam a magia. Controlar a magia é importante, mas o próprio feiticéiro deve exercitar o poder de sua vontade. Ele não deve ter que se curvar para um corpo de superiores e mendigar permissão para expressar seus talentos. O Conselho dos Nove causou a morte da magia no mundo.

A Tecnocracia: Piores que as Tradições por questão de grau apenas. Estes prepotentes desalmados de ciência fria despiriam o mundo de tudo exceto lógica e razão. Eles não têm imaginação verdadeira, ou então têm medo de usar seus dons para criação, preferindo classificar a magia como algo fora da inexistência.

Ahl-i-Batin: Eles se afastaram para sempre do verdadeiro significado da magia quando abriram mão dos antigos costumes e abraçaram a adoração a Alá. Seu deus único limita o que eles podem realizar, mas eles estão muito cegos para ver o erro de seus caminhos. Nós demos as costas para eles, assim como eles declararam sua inimizade contra nós. Não temos mais nada em comum.

Irmãs de Hipólita: Embora entendamos o desejo das Irmãs de se separarem do mundo, tememos que elas tenham limitado tanto seu potencial que nunca serão mais do que uma pálida imitação da temível mulher cujo nome elas honram. Elas se escondem atrás de paredes de medo. Uma pena, mas seu destino não nos interessa muito.

Os Ofícios Perdidos: Nós sempre lamentamos a partida da magia do mundo. O desaparecimento dos Devoradores de Pecados nos preocupa por causa do mistério que ele propõe. As Tradições engoliram o resto dos Ofícios, e nós lamentamos pela perda da diversidade. Ainda assim, aqueles que não são fortes o bastante para sobreviver merecem desaparecer na categoria de pálidos praticantes de magia fraca.

so, permitindo que ele passasse seu posto a um novo Grande Mestre ajudando vários cavaleiros a escapar, levando consigo seu tesouro. Com a ordem banida, os Templários refugiados foram forçados a tomarem o papel de tropas militares fortes para a Cabala em troca de santuário.

Em 1325, várias facções, incluindo a Cabala, se uniram sob a Ordem da Razão para lutarem contra horrores sobrenaturais que ameaçavam a Cristandade. Os Templários eram seus maiores guerreiros armados e contavam com o melhor que os Artífices podiam produzir. Então veio a Reforma. “Um mundo, um Deus” não podia mais ser argumentado, para a Cristandade quebrada em dúzias de grupos divididos. Alguns Cavaleiros permaneceram fiéis ao Catolicismo; outros abraçaram os reformistas. A ordem não mais podia combater a heresia. Os Cavaleiros decidiram aceitar qualquer um que acreditasse em Cristo.

Por volta de 1837, o mundo tinha mudado significativamente, e os Templários eram meramente idéias desconsideradas anteriormente nos grandes planos da Ordem da Razão. Precisando reforçar sua visão de ciência e progresso sobre a superstição e fé, a Ordem da Razão revelou seu plano para abandonar a religião por completo. Os Cavaleiros seriam obrigados a servirem como guerreiros iluminados e a tomarem uma postura contra todas as religiões.

Nas semanas seguintes, os Templários se reuniram e traçaram planos. A Ordem da Razão reclamava seus quartéis-generais usando seus HIT Marks recém-criados. Simpatizantes da Cabala dentro dos Templários arranjaram uma passagem segura para as forças inimigas entrarem na fortaleza e os cavaleiros fugiram em massa com um Grande Mestre recém-eleito enquanto o antigo defendia a fortaleza e morria lá.

Os sobreviventes foram ainda mais para as sombras e juraram continuar sua missão sagrada. Quando eles finalmente emergiram, tinham adotado as seguintes diretrizes: o estabelecimento de uma nova Cristandade, a continuação da ordem Templária, a defesa dos inocentes contra as ameaças sobrenaturais e a derrota da ordem da Razão. Onde eles antigamente lutavam abertamente, seus campos de batalha passaram a ser universidades, editoras e arenas políticas. Em segredo, eles cultivaram éticas e crenças Cristãs nessas áreas. Embora capazes de manterem soldados assustadoramente bem treinados para combater o mal ou o sobrenatural, eles mais frequentemente competem dentro de cortes e salas de reuniões hoje em dia. Aqueles entre eles que são Despertos acreditam que seus poderes são concedidos por Deus.

Nos dias de hoje, com a Tecnoocracia fungando em seus cangotes e com o recrutamento se tornando cada vez mais



difícil, alguns entre eles propuseram que eles permitissem mulheres em sua ordem estritamente masculina. Embora eles ainda não tenham dado este passo (é esperado que eles sejam monges, apesar de tudo), alguns finalmente acharam necessário fazer as pazes e se unir ao Coro Celestial. Alguns abandonaram os Templários ou se afastaram do grupo principal, citando a aceitação dos Coristas de religiões não-Cristãs. Contudo, a maioria se reconciliou com a idéia de que mesmo que os Coristas estejam desencaminhados, ao menos eles creem em Deus. Eles esperam usar sua perseverança diante de obstáculos impressionantes para trazer o Coro de volta as suas raízes Cristãs. Se eles podem ou não fazer isso, ao menos eles possuem aliados contra os Ateus traidores na Tecnocracia.

ORGANIZAÇÃO

Os Templários mantêm uma organização hierárquica e rígida. O Grande Mestre mantém controle absoluto e vitalício sobre a ordem. Ele trabalha diretamente para promover Deus e a Igreja, e somente por um voto dos Senescais ele pode ser afastado. Os Senescais aconselham o Grande Mestre e geralmente assumem posições de coordenação sobre toda a ordem, tomando conta do tesouro, programas de treinamento e posicionamento militar. Abaixo dos Senescais estão os Marechais, que supervisionam países pequenos individualmente ou distritos em países maiores. O Marechal reporta-se aos Senescais e coordena as atividades dos Templários dentro de seu domínio. Os Preceptores comandam Casas Religiosas individuais, mantidas por Cavaleiros-Irmãos e Sargentos da Casa (Irmãos que foram reconhecidos por valores individuais ou por contribuições). Aspirantes a Cavaleiros compõem os postos de dedicados novatos que esperam tornarem-se membros da ordem.

É importante notar que, embora a ordem mantenha Casas Religiosas armadas, os Cavaleiros não gastam todos os seus dias dentro de tais muros. De fato, os Cavaleiros são clérigos, homens de negócios, mercadores, advogados e outros profissionais do cotidiano; a Casa Religiosa é usada para reuniões, treinamento e armazenamento de suprimentos.

Acólitos e Aspirantes a Cavaleiros são selecionados cuidadosamente pela ordem e convidados depois de cuidadosa investigação. Por causa dos fortes laços dos Templários com a Igreja, apenas aqueles que demonstram visão e devoção comparáveis à da ordem são admitidos, e os Templários são cuidadosos a ponto de serem paranóicos em relação aos recrutas que eles irão selecionar. Os Aspirantes passam por testes e são geralmente chamados para ajudar a ordem de maneiras sutis. Eles também recebem um treinamento móxico e uma grande quantidade de instrução religiosa. Tais iniciados são trazidos à capela da Casa Religiosa local, onde passam por um ritual de ordenação de cavaleiro, e o iniciado faz juramentos para a ordem, sendo batizado como um novo Irmão.

Os Templários não aceitam mulheres em sua hierarquia, citando passagens bíblicas e a tradição como argumento. Essa prática não deixa de causar grande discórdia com relação a essa política e, de fato, alguns dos Templários liberais que deserdaram para o Coro Celestial adotaram a prática de ini-

ciar mulheres.

FILOSOFIA

Enquanto outros grupos expõem uma visão aberta de religião e magia, os Templários acreditam em um único Deus e na salvação da Igreja Cristã. De fato, eles se vêem como o forte braço direito da Igreja, escondidos agora que o mundo se virou contra os ensinamentos de sua fé. Mesmo assim, o justo deve prevalecer; os Templários apontam os sinais do livro das Revelações que o mundo caminha para um fim e eles devem estar prontos para salvar os inocentes e defender as almas dos virtuosos contra as forças do Inferno que já caminham pela Terra. Os Templários têm uma idéia única: Há os salvos, e há os amaldiçoados. Quando a trombeta final tocar, os Templários protegerão os escolhidos. Os fracos podem herdar a Terra, mas somente se eles sobreviverem às depredações do mal. Os Templários se ocupam com guerra e o estudo dos arcanos, talvez amaldiçoando a si mesmos, para salvar o restante do mundo.

FRAQUEZAS

Naturalmente, a devoção dos Templários à Igreja Cristã é inflexível e rígida. Mesmo que os Templários modernos e liberais geralmente resumam as melhores qualidades da fé, muitos permanecem críticos e cruéis, até mesmo apoiando as doutrinas reacionárias da justiça do Velho Testamento. O cisma interno entre os Templários de bom coração e seus membros mais velhos, menos piedosos, é uma poderosa divisão. Ainda mais importante é que os Templários têm dificuldade para recrutar novos membros nesta era de apatia científica. Seus inimigos são muitos e seus recursos limitados. Riqueza material e fé não podem ir muito longe. O braço forte da espada eventualmente se cansa, mas não há lugar para descansar.

FERRAMENTAS E ESTILOS

Poucos Templários buscam a “magia” ativamente, embora muitos sejam familiarizados com o ocultismo e o estudo dos arcanos. Aqueles que se aventuram a invocar o poder dos Céus o fazem através de escrituras, orações e, algumas vezes, através de provações da Igreja como jejum e penitência. Alguns Templários praticam confissão para se purificar. Outros continuam a vigília cavaleira de oração por uma noite inteira, seguida por banho e batismo ritual, preparando-se para receber o poder de Deus. Milagres e santidade são suas marcas registradas.

Uns poucos Templários retém conhecimento das antigas artes e ritos incomuns da ordem. Estes cavaleiros trabalham como fabricantes de armas ou guardiões do conhecimento. Alguns estudam as técnicas do inimigo para que eles possam ser combatidos. Não é incomum encontrar um Templário versado em Cabala, Islamismo e um pouco de infernalismo, e que usa este vasto conhecimento para entender o inimigo. Os armeiros e ferreiros da ordem não contam apenas com armas brancas e armas de fogo modernas, mas também man-

têm armaduras, veículos e um pouco de alquimia - mais especificamente, os segredos de forjar Primium.

Esfera: Forças

Focos Comuns: Banhos, jejuns, orações, flagelações, Escrituras, espadas

Conceitos: Homens de negócios, diplomatas, historiadores, mercenários, ocultistas, sacerdotes, soldados, mestres de armas

ESTEREÓTIPOS

Magos Tradicionalistas: Todos hereges e pagãos. Sua luta pela “magia” certamente os condena. Deixe que eles caiam para que os justos não sejam tentados.

A Tecocracia: Traidores da decência, eles tomaram para si o manto da servidão, mas em seu orgulho acreditavam que deveriam ser os guardiões. Seus hábitos Hereges serão sua ruína. Pela justiça e pela fé, destrua-os e deixe que os milagres do Céu sejam novamente conhecidos pelas pessoas.

Os Ofícios Perdidos: Eternos praticantes de costumes hereges. Traga-lhes a Palavra para que eles possam ser salvos. O nobre bárbaro pode ser trazido para a congregação, então busque novos aliados entre aqueles que não tenham sido corrompidos pelo ódio à nossa Palavra.



CAPÍTULO TRÊS: ESPÍRITOS E ANTEVOS

Apesar do mundo espiritual estar separado do reino mortal devido tanto à Película quanto à Tempestade Avatar, espíritos e criaturas antigas às vezes ainda traçam seu caminho para o mundo físico. Chamados muitas vezes por magos que negociam com tais entidades, estes seres podem ter aliados poderosos ou inimigos desagradáveis.

ESPÍRITOS



A natureza dos espíritos permanece um enigma para muitos magos. Alguns magos afirmam que espíritos são entidades que se formam a partir de idéias específicas. Outros mantêm que espíritos são almas perdidas transformadas em outra coisa por sua falta de memória. Magos de orientação religiosa ocasionalmente argumentam que espíritos são seres divinos ou profanos, servos do Cosmos e do(s) Criador(es). O que quer que possam ser, espíritos são seres variados. Apesar de algumas vezes incompreensíveis para humanos e feitos de efêmera ao invés de carne, muitos espíritos gostam de contatar ou atormentar magos. Há tantos tipos diferentes de espíritos quanto há papéis diferentes para eles e mais um pouco, tanto que a maioria dos magos lida cuidadosamente com eles.

Espíritos têm seu próprio grupo de estatísticas e habilidades para medir suas capacidades.

• Força de Vontade

Força de Vontade permite um espírito realizar as seguintes

ações: Atacar, perseguir ou voar pela Umbra. Competições desta natureza entre espíritos são resolvidas como Ações Resistidas de Força de Vontade.

Dificuldade Ação

3	Fácil
5	Razoavelmente Simples
6	Normal
8	Difícil
10	Virtualmente Impossível

• Fúria

Fúria representa o poder bruto de um espírito. Espíritos usam esta Característica ferirem uns aos outros e seres humanos. Para cada sucesso em um Teste de Fúria (dificuldade 6), o espírito inflige um nível de dano letal em seres humanos ou eliminam um ponto de Poder de outros espíritos.

• Gnose

Espíritos usam Gnose para qualquer Tarefa Social ou Mental. Um espírito em uma disputa de charadas com um mago usaria Gnose enquanto o jogador do mago testa Inteligência + Enigmas. Quem conseguir mais sucessos vence. Espíritos também usam sua Gnose para intimidar, seduzir ou enganar alguém, esteja dentro da Umbra ou não. Habilidades Sociais são adicionadas à Gnose quando aplicável.

• Poder

Espíritos têm reservas de energia mística chamada Poder que

eles aproveitam da Umbra. Eles usam Poder em combate, para abastecer Encantos e sobreviver a danos. Quando o Poder chega a zero, o espírito se dissipa na Umbra por [20 menos o seu nível de Gnose] horas. Passado esse tempo, o espírito se reforma com um ponto de Poder. Um mago pode prender um espírito a um fetiche se tiver habilidade para tal – Espírito 4 – mas o fetiche não funcionará até que o poder do espírito tenha se recarregado completamente. Muitos espíritos não gostam de ser escravizados desse modo; é uma grande maneira de conseguir a inimizade deles.

Espíritos que esgotam seu Poder parecem translúcidos. Quando perdem Poder devido a combates, o espírito parece esfarrapado, desgastado e desfiado em suas extremidades. Um espírito entra em um estado chamado *Descanso* para recarregar Poder, preferivelmente após encontrar uma localização segura. Em *Descanso*, um espírito flutua em um sono profundo. Para cada hora de *Descanso* que tem, o espírito recarrega um ponto de Poder. Enquanto neste estado, um espírito pode ser facilmente pego por magias de Espírito, a despeito de seu Poder ou vontade. Espíritos presos em um fetiche permanecem em *Descanso* até que sejam libertados; o usuário ativa o poder do fetiche, não do espírito. Um fetiche novo precisa ser recarregado completamente antes de usado, o que pode levar um longo tempo para espíritos mais poderosos.

TAREFAS

● Movimento

Todos os espíritos podem voar ou pairar na Umbra. O máximo de movimento por turno na Umbra é [20 somado a seu nível de Força de Vontade] metros. Entretanto, distâncias podem se deformar na Umbra em relação ao mundo material sem aviso.

● Perseguição

Um espírito que esteja fugindo faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) e começa com 3 sucessos automáticos se estiver na Umbra. O jogador de um mago que esteja perseguindo testa Destreza + Cosmologia (se usou Espírito para entrar na Umbra) ou Força de Vontade (se usou Mente). A dificuldade é 8 em ambos os casos porque magos não são nativos da Umbra. Se o espírito conseguir 10 sucessos de liderança, ele escapa. Um espírito com o encanto **Refazer** pode usa-lo para escapar sem jogadas.

● Comunicação

Espíritos falam linguagens diferentes das dos seres físicos. Comunicação espiritual não é tanto uma linguagem quanto é uma compreensão mútua entre todas as partes. Nem todos os magos entendem os espíritos. O Efeito de Espírito 2 **Chamar Espíritos** é necessário para falar com eles, a menos que eles falem linguagens humanas familiares.

ENCANTOS

Todo espírito tem poderes especiais chamados Encantos. Estes poderes requerem uma certa quantia de Poder para serem usados. A menos que seja especificado diferentemente, cada Encanto dura uma cena e aqueles relacionados a combates duram um turno por uso. Encantos não geram Paradoxo.

● **Sentido Cardeal:** A maioria dos espíritos tem um sentido na-

tural dos pontos cardeais do mundo espiritual (direções) e podem viajar sem muita dificuldade. Simples navegação tem custo nulo, localizar um objeto ou pessoa específica custa 1 ponto de Poder.

● **Aparecer:** Um espírito que possua este Encanto pode se mostrar para um observador terreno sem tomar uma forma material. Enquanto manifestado desta maneira, o espírito não pode afetar o mundo físico ou a Umbra de maneira alguma (nem pode ser afetado por eles). Demônios freqüentemente usam este poder para escarnecer suas vítimas. Usar este Encanto custa 10 pontos de poder devido à grande dificuldade de atravessar a Película.

● **Armadura:** Espíritos podem usar este Encanto para ganhar um dado de absorção contra danos letais e de contusão por ponto de Poder. Sem este poder, espíritos imateriais não podem absorver dano. Um espírito pode usar este poder a qualquer momento de um turno de combate antes que o atacante role os dados de dano.

● **Rajada:** O espírito pode projetar energia prejudicial em oponentes. Este Encanto custa 1 ponto de Poder por dado de dano de contusão, 2 por dado de dano letal e 5 por dado de dano agravado. A rajada pode tomar qualquer forma apropriada ao espírito. Por exemplo, elementais do fogo projetam fogo, espíritos relacionados a forçar meteorológicas projetam relâmpagos, e Mal-ditos fazem com que seus alvos se deteriorem.

● **Toque Maligno:** Um espírito pode usar este Encanto para trazer à tona o pior em seu alvo. Se o espírito fizer um ataque bem sucedido, a vítima deve fazer uma jogada de Força de Vontade imediatamente (dificuldade igual à Fúria do espírito). Se o alvo falhar, a característica de personalidade negativa o domina por 4 horas. Uma falha crítica faz com que a desordem de personalidade se torne permanente. Este encanto custa 2 pontos de Poder.

● **Chamar Auxílio:** Este Encanto permite ao espírito chamar outros para ajudá-lo. O espírito testa Força de Vontade contra uma dificuldade baseada na probabilidade de espíritos similares estarem nas proximidades. (a dificuldade é 3 quando espíritos estiverem ao alcance de visão, 8 para espíritos comuns dentro de seu habitat e 10 para espíritos raros ou espíritos fora de seu habitat). Este encanto custa 5 pontos de Poder.

● **Purificar o Mal:** Este Encanto purifica corrupção espiritual nas proximidades. Custa 10 pontos de Poder por uso.

● **Prender:** O espírito pode se prender a um alvo. Apenas uma vitória em combate – reduzir o Poder do espírito a zero ou forçar o espírito a entrar em *Descanso* – pode remover o espírito preso. Para se prender, o espírito precisa fazer uma jogada de ataque bem sucedida. Uma vez tendo atingido seu alvo, o espírito ganha cinco pontos de Força de Vontade para propósitos de combate. Este Encanto custa um ponto de Poder por uso e dura indefinidamente até que o espírito seja separado de sua vítima.

● **Controlar Sistemas Elétricos:** O espírito pode tomar o controle de dispositivos elétricos. O espírito testa Gnose (dificuldade de 3 a 9, dependendo complexidade do sistema – 3 para uma lâmpada incandescente, 9 para controlar um HIT Mark). O custo em Poder varia de um a cinco pontos.

● **Corrupção:** O espírito pode sussurrar uma sugestão no ouvido de uma vítima ao custo de um ponto de Poder. A vítima é inclinada a agir de acordo com a sugestão, mas pode gastar um ponto de Força de Vontade para evitar os efeitos do Encanto.



- **Criar Fogo:** Após uma jogada bem sucedida de Gnose, o espírito pode criar fogo. A dificuldade varia (de 3 para pequenas chamas a 9 para um incêndio). O custo em Poder varia de um a cinco pontos, dependendo do tamanho do fogo.

- **Criar Vento:** Este Encanto cria efeitos de vento. O custo em Poder varia de um para uma brisa leve a 20 para um tornado.

- **Fertilidade da Morte:** Este Encanto simula a rápida produção do que quer que vá matar o alvo, seja doença, infecção, parasitas ou câncer. Tal feito exige um teste de Fúria com dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Cada sucesso inflige um nível de dano letal. Este Encanto custa 5 pontos de Poder.

- **Desativar:** Este Encanto pode paralisar um alvo temporariamente. O espírito testa Fúria (dificuldade igual ao Vigor do Alvo +3 ou Fúria, se usado contra outro espírito). O Encanto custa um ponto de Poder por nível de vitalidade ou ponto de Poder restante, com um custo mínimo de 10 pontos de Poder.

- **Jornada de Sonho:** O espírito pode usar este Encanto para invadir os sonhos de alguém que esteja dormindo. Nada do que o espírito faça vai continuar depois que o alvo despertar, mas suas ações irão machucar, acordar ou confortar o alvo pelo tempo em que o sono durar. A despeito da natureza vívida de tais sonhos, o alvo não necessariamente lembrará da visita pela manhã. Cada visita custa 10 pontos de Poder, 15 se o espírito quiser que o alvo lembre de tudo.

- **Aliviar Dor:** Gastando um ponto de Poder, o espírito pode aliviar a dor de criaturas materiais por uma cena. Embora não cure nada, o Encanto alivia até mesmo as mais terríveis chagas (desse modo negando penalidades de paradas de dados por ferimentos, mas restrições de movimento permanecem aplicáveis). Quando os efeitos do Encanto passam, o espírito pode usa-lo novamente gastando um ponto de Poder por hora.

- **Fugir:** Este Encanto dá ao espírito 15 em sua Força de Vontade efetiva para propósitos de fuga. Este Encanto (que custa dois pontos de Poder por turno de uso) inclui qualquer jogada que dê ao espírito a chance de evitar a presença de outros por meios pacíficos.

- **Influência:** O espírito pode usar este Encanto para mudar o humor do alvo gradualmente. O espírito não precisa falar com o alvo para usar o Encanto. Este Encanto custa três pontos de Poder por dado de efeito que são rolagens contra a Força de Vontade da vítima.

- **Compreensão:** Através deste Encanto, o espírito pode ganhar compreensão sobre qualquer aspecto escondido do ser do alvo. O Encanto custa 10 pontos de Poder se usado para conseguir uma pedação específica de informação; custa apenas cinco se o espírito alcançar o pedaço de compreensão mais fácil.

- **Vontade de Ferro:** O espírito pode trancar sua mente em certos objetivos dos quais não pode se perder (prote-

ger uma localização, caçar um alvo ou continuar não possuído). Quando ativado, o espírito recebe cinco dados extras para resistir a qualquer tentativa de desviá-lo do seu caminho. Este Encanto custa um ponto de Poder por hora.

• **Materializar:** O espírito pode usar este Encanto para se materializar no mundo físico, mas fazê-lo pode ser bem perigoso. A Gnose do espírito precisa ser pelo menos dois níveis acima da Película da área. Quando um espírito se materializa, ele precisa gastar Poder para criar uma forma física e se dar Atributos Físicos, mas ainda usa Gnose para Atributos Sociais e Mentais. O custo em Poder é 5 pontos (Espíritos do Paradoxo não pagam este custo) mais o seguinte:

Custo em Poder Característica

- 1 Por cada nível de Atributo
- 1 Por cada dois níveis de Habilidades
- 1 Por sete níveis de Vitalidade (como um mortal)
- 1 Por cada nível de Vitalidade adicional (cada nível de Vitalidade também aumenta o tamanho)
- 1 Por nível de Vitalidade curado (regenerar danos à forma física), três pontos por nível dano agravado curado. Espíritos recebem dano agravado por magias de Espírito e explosões de Paradoxo.
- 1 Armamento: por dado de dano agravado acima e além da Força (Mordida e Garras dão um dado adicional ,grandes garras dão dois, etc).

Espíritos não têm limite algum para compras de Atributos ou Habilidades além do Poder disponível. É possível para eles formarem corpos extremamente fortes ou rápidos se gastarem pontos de Poder suficientes. A maioria tem uma “forma primordial” que normalmente costuma manifestar quando se materializa.

Além das restrições listadas, um espírito pode se manter materializado por quanto tempo desejar, contanto que não entre em uma área cuja Película seja maior que sua [Gnose menos dois]. Enquanto materializado, um espírito não recupera Poder a menos que tenha algum Encanto que diga isso. Quando um espírito materializado é atacado, o dano é aplicado a seus níveis de vitalidade. Se seus níveis de vitalidade caírem abaixo de zero, o espírito perde cinco pontos de Poder e se dissipa na Umbra. Ele não poderá se materializar por [20 menos Gnose] horas.

• **Comunicação Mental:** Um espírito pode usar este encanto para falar direto na mente de um alvo, como a rotina de Mente 3 Telepatia. Fazê-lo custa pontos de Poder por dado.

• **Possessão:** Demônios e Malditos freqüentemente possuem este Encanto. Ele permite ao espírito possuir seres vivos ou animar objetos. Para usar esse Encanto, o espírito precisa testar sua Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima ou ao nível de Película, se estiver tentando possuir um objeto inanimado). O

número de sucessos define a rapidez que a possessão ocorre.

Até que a possessão esteja completa, o espírito procura uma

Sucessos	Tempo Necessário
1	Seis Horas
2	Três Horas
3	Uma Hora
4	15 minutos
5	Cinco minutos

parte escura e isolada da Umbra e permanecerá lá, concentrado no Encanto. O espírito não pode fazer nenhuma outra ação durante esse tempo. Se ele se engajar em combate espiritual, por exemplo, a conexão da possessão é quebrada. Outros espíritos usualmente guardam o possuidor para garantir que o processo não seja perturbado. Possessão custa 10 pontos de Poder.

• **Tremor:** O espírito pode fazer com que a terra trema na área que corresponda à sua localização atual na Penumbra. O custo de Poder é cinco para cada quilômetro e meio de raio. Além disso o espírito pode aumentar a intensidade do tremor aumentando o gasto de Poder por quilômetro e meio.

• **Refazer:** Este Encanto permite que o espírito se dissipe e se refaça em outro lugar da Umbra, normalmente longe de inimigos. Usar **Refazer** custa 20 de Poder.

• **Mudar de Forma:** O espírito pode tomar qualquer forma que deseje. Ele não ganha nenhum poder ou habilidade única do novo formato, apenas a forma e a aparência. Usar **Mudar de Forma** custa 5 pontos de Poder.

• **Curto-Circuito:** O espírito pode causar curtos-circuitos em sistemas elétricos (Gnose, dificuldade 6) gastando três pontos de Poder.

• **Solidificar Realidade:** Apenas espíritos de alinhamento Estático podem possuir este Encanto. Ele permite ao espírito fiar uma teia padrão, reforçando as leis e regras da realidade estática. Este poder requer um teste de Força de Vontade. Com sucessos suficientes, o espírito pode criar um barreira espiritual tão sólida que seja simplesmente intransponível por qualquer meio. A dificuldade é baseada na extensão e complexidade da solidificação e no quão interessante, sensata e inteligente for a descrição da ação. O número de sucessos determina o quanto o espírito pode solidificar. O custo de Poder vai de um a 20, dependendo da magnitude do feito.

Sucessos tornam o objeto ou o espírito mais sólido. Os “níveis de vitalidade” efetivos de um objeto aumenta em um por sucesso. O efeito dura um dia. Cada espírito só pode fazer um teste por objeto.

• **Espírito Distante:** O temido poder dos espíritos do Paradoxo e demônios. Com este Encanto, o espírito pode arrancar um humano do mundo material e levá-lo diretamente para um Reino Umbral. Se o Espírito conseguir quatro ou mais sucessos num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) atravessa a Película

direto para o Inferno (ou o que quer que seja). Ele pode tentar escapar, se puder... Este encanto custa 25 pontos de Poder e o espírito tem que viajar com o alvo.

- **Localizar:** O espírito pode rastrear sua presa infalivelmente por cinco pontos de Poder.

- **Tempestade Umbral:** O espírito pode causar uma grande precipitação na Umbra ao redor. Devido à estranha natureza da Umbra, água não é a única substância que pode cair do céu. Custa cinco pontos de Poder para criar uma tempestade de um quilômetro e meio de diâmetro com ventos de 60 km/h. O espírito pode aumentar o tamanho da tempestade em 10% (ou a velocidade em 15 km/h) por dois pontos adicionais de Poder. Tempestades criadas dessa maneira duram até que elas acabem naturalmente.

PRECEPTOR: ⊕ TRAPACEIRO ⊕

Força de Vontade 5, Fúria 4, Gnose 6, Poder 40

Encantos: Sentido Cardeal, Aparecer, Toque Maligno, Corrupção, Fugir, Compreensão, Materializar, Refazer, Mudar de Forma. **Atributos Materializado:** Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Sociais e Mentais iguais à Gnose.

Habilidades: Acadêmicos 4, Prontidão 3, Cosmologia 4, Esquiva 3, Enigmas 4, Etiqueta 4, Ocultismo 4, Furtividade 4, Lábria 6. **Níveis de Vitalidade Materializado:** 7

Imagem: O Trapaceiro aparece para cada espectador como quem quer que a pessoa mais confie. Ele pode escolher manifestar uma aparência única, se necessário. Em tais ocasiões, ele surge como um jovem devastadoramente belo com um sorriso cativante e um charme pueril. Ele prefere falar em charadas, nada dizendo diretamente.

O Trapaceiro serve diretamente ao Dinamismo e faz o que pode para quebrar o domínio da Tecnocracia sobre o mundo. Para tais fins, ele pode despedaçar uma operação da Tecnocracia em algum lugar e guiar uma cabala de magos das Tradições para cuidar disso (não se importando em informá-los do plano que pretende realizar). Infelizmente, a maioria dos magos não está preparada para as surpresas para as quais o Trapaceiro os leva, mas ele ajuda quando pode.

Suas charadas, uma vez decifradas, freqüentemente revelam informações de valor para a cabala, sejam elas dicas sobre o futuro, a resolução de um problema passado ou o maior segredo de um inimigo. Infelizmente, o Trapaceiro não pode tornar nada fácil, então os magos têm que trabalhar duro por cada passo.

NATURAE: ESPÍRITO ⊕ ÁRVORE ANTIGA

Força de Vontade 8, Fúria 4, Gnose 7, Poder 30

Encantos: Sentido Cardeal, Armadura, Chamar Auxílio (Naturae Animais), Purificar o Mal, Prender, Vontade de Ferro, Comunicação Mental, Tremor, Tempestade Umbral.

Imagem: Uma árvore alta (de pelo menos 30 metros ou mais), com pelo menos 3 metros de base, o espírito árvore assemelha-se a uma árvore perene e velha. É achado apenas nas florestas mais densas, onde o desmatamento ainda não chegou. Magos que o vejam podem ser surpreendidos pela terrível majestade que essa força da natureza irradia. Ele não é simplesmente uma árvore, e sim o próprio conceito de árvore.

A árvore não pode se mover sozinha, mas freqüentemente se comunica com naturae animais – especialmente pássaros – que

atravessam a Umbra de um canto a outro. A Árvore aprende muitas coisas com esses naturae. Ela tem existido neste local por muitos séculos, e já escutou histórias sobre (ou sustentou testemunhas de) quase tudo de importante na Umbra (sem mencionar alguns assuntos de importância terrena). Magos podem procurar tais espíritos em busca de conselhos ou informações, mas eles nunca dão informações de graça. Em troca de um favor como estes, a árvore pode exigir que os magos façam algo em seu benefício, como impedir uma companhia de lenhadores de derrubar sua floresta ou ajudar outros espíritos contra um terrível Maldito que os está aterrorizando.

A despeito de sua imobilidade, a árvore é certamente capaz de se defender com os Encantos Tremor ou Tempestade Umbral. Magos incautos podem se encontrar agredidos pela terra e pelo céu, enquanto hordas de espíritos animais formam enxame sobre eles. É melhor não desafiar a árvore.

ELEMENTAL: ESPÍRITO ⊕ DO VENTO ⊕ VOADOR

Força de Vontade 3, Fúria 7, Gnose 5, Poder 25

Encantos: Sentido Cardeal, Rajada (Vento), Criar Vento, Fugir, Refazer, Espírito Distante, Localizar.

Imagem: O elemental do vento surge como uma névoa hiperativa e serpeante. Tem dificuldades em prestar atenção a algo por muito tempo. Preferencialmente, ele voa através da penumbra tão rápido quanto pode, deixando um distúrbio usual.

É possível convencer um espírito do vento a ajudar em alguma tarefa ou outra, mas fazê-lo é difícil devido aos seus lapsos de atenção.

Com ajuda de Espírito 4, um mago pode trazer um espírito do vento ao mundo material, onde pode causar todos os tipos de caos sobre seus inimigos. O mago deve ser cuidadoso para apontar o espírito na direção apropriada antecipadamente, ou o elemental pode decidir “brincar” com seu novo amigo.

A despeito da descrição dada acima, espíritos do vento não são pueris. Eles são forças elementais caóticas e podem ser bastante destrutivos se for dada a chance.

O espírito irá ocasionalmente levar pessoas embora do mundo material, usualmente para o Reino Lendário (um Reino onde mitos e histórias são reais). Normalmente ele fará isso no meio de um tornado ou um furacão.

ESPÍRITO ⊕ DO PARADOXO ⊕: JULGAMENTOS

Força de Vontade 6, Fúria 6, Gnose 6, Poder 75

Encantos: Sentido Cardeal, Armadura, Rajada (se parece com uma pistola ou outra arma apropriada), Chamar Auxílio (convoca mais espíritos do Paradoxo para lhe apoiar), Desativar, Força de Vontade, Materializar, Mudar de Forma (apenas quando está trocando personagens), Solidificar Realidade, Espírito Distante, Localizar.

Atributos materializado: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Mentais/Sociais iguais à Gnose.

Habilidades: Prontidão 4, Consciência 4, Briga 4, Esquiva 4, Condução 3, Armas de Fogo 3, Intimidação 4, Investigação 4, Direito 4, Manha 4.

Níveis de Vitalidade materializado: 8

Imagem: Julgamento se parece com uma figura de autoridade adequada a onde quer que ele esteja no mundo e ao mago que causou sua aparição.

Julgamento se manifesta para magos que incorrem choques de retorno enquanto lançam magias descuidadas que poderiam prejudicar Adormecidos. Uma vez manifesto, ele assume a identidade de um oficial da lei e tenta prender o mago ofensor. Seus Encantos se manifestam como Efeitos coincidentes. Desativar surge como algemas ou outra amarra, e Espírito Distante se parece com um veículo apropriado, por exemplo.

Uma vez que tenha levado o mago para seu Reino, ele coloca o mago em uma cela de cadeia – novamente, aparências são o que for mais apropriado ao mago. Dentro de 24 horas, o mago encara acusações por seus crimes e deve defender suas ações diante de um júri impiedoso e insensível – que é, claro, Julgamento. Se o réu não puder defender suas ações adequadamente, Julgamento irá prendê-lo por um longo tempo. Fugas ocorrem de acordo com as opções do Narrador – torne isso difícil.

Julgamento tem seis dados de contramagia todas as vezes. Magos em seu Reino sofrem três dados adicionais de contramagia do ambiente contra todos os Efeitos.

É importante para o Narrador que, quando usar Julgamento, seja o mais sutil possível. O mago pode perceber que algo incomum está acontecendo, mas não necessariamente o que é esse algo. O personagem e, desejavelmente, o jogador têm que ficar assustados.

ESPÍRITO ⊕ DO ⊕ PARADOXO ⊕: SUSSURRO ⊕

Força de Vontade 8, Fúria 4, Gnose 8, Poder 50

Encantos: Sentido Cardeal, Corrupção, Compreensão, Vontade de Ferro, Comunicação Mental, Possessão (funciona de uma maneira única), Refazer, Localizar.

Imagem: Sussurro não tem aparência verdadeira. Sua forma espiritual é uma massa retorcida de características mutáveis.

Sussurro tortura qualquer mago que usa magias vulgares em excesso ou acumula muito paradoxo. Ele segue o mago para todos os lugares que este for e possui indivíduos ao seu redor, usando os hospedeiros para incomodar ou distrair o mago, ou mesmo coloca uma multidão de linchamento contra o alvo. Mais frequentemente, Sussurro prefere estabelecer paranóia violenta. Ele possui tipos suspeitos e segue o mago a uma distância *quase* discreta, abandonando o recipiente quando, ou se, o mago confrontá-lo, selecionando outro hospedeiro depois de alguns minutos, horas ou dias. Às vezes, ele irá abordar o mago em algum lugar e sussurrar um aviso enigmático – mas ominoso – relacionado ao descuido do mago com Efeitos vulgares.

Se Sussurro quiser ser particularmente descarado, ele pulará de pessoa para pessoa, mandando uma linha da mensagem por pessoa e então irá embora por um pouco de tempo. A melhor maneira de se livrar de Sussurro é parar de usar Efeitos vulgares por um mês completo. De outra maneira, ele continuará a importunar o mago. Como Julgamento, Sussurro recebe seis dados de contramagia contra todos os Efeitos mágicos e não pode ser preso a um fetiche.

A versão de Possessão de Sussurro funciona apenas em humanos. Como de acordo com o Entanto padrão, Sussurro tem que testar Gnose com dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Mais do que ficar esperando por longos períodos de tempo, Sussurro pode adicionar sucessos ao seu total gastando dois pontos

de Poder por sucesso. Sussurro deve conseguir, pelo menos, um sucesso para gastar Poder dessa maneira, e ele pode, no máximo, dobrar o total de sucessos que conseguiu. Cada tentativa de Possessão adicional durante a mesma cena custa apenas cinco em Poder, mas cada sucesso adicional custa dois pontos de Poder.

ASSECLA: A DEITÉTER NEGRA

Força de Vontade 6, Fúria 7, Gnose 6, Poder 40

Encantos: Sentido Cardeal, Aparecer, Toque Maligno, Corrupção, Fertilidade da Morte, Influência, Comunicação Mental, Sacrifício, Sacrifício, Translocação.

Imagem: as encarnações da Deméter Negra surgem como mulheres do Oriente Médio vestindo simples túnicas negras. Seus adoradores freqüentemente a dão um elevado assento onde ela se senta e oferece profecias dementes. Seu Encanto Aparecer é permanente – ela está presa na Película, incapaz de se mover por conta própria.

A Deméter Negra era originalmente uma Incarna (semi-deusa) antiga e poderosa. Milênios de esquecimento a levaram a uma grande perda de poder. Para tornar as coisas ainda piores, uma pequena Cabala de Verbenas a convocou pouco antes do desastre que despedaçou a Película e a deixou com uma nova camada de fragmentos de Avatares. A tentativa da Demeter Negra de cruzar a Película foi perturbada, e a Incarna se partiu em oito Avatares menores. O despedaçamento danificou sua mente, tornando ela um resto lamentável e insano do que ela foi um dia. Os Avatares estão em contato telepático permanentemente e freqüentemente ficam confusos com qual Avatar vê o quê.

A dissonância entre suas várias localizações despedaçou sua mente ainda mais. Ela existe agora para atrair adoradores que cumprirão suas ordens. Ela procura resolver a dissonância tornando cada uma de suas localizações mais parecidas possível. Um efeito colateral desse desejo é sua habilidade para mover objetos de um de seus refúgios para outro (simplesmente gastando 5 pontos de Poder). Se ela translocar um ser vivo, teste sua Fúria (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Um sucesso a permite mover o objeto ou ser para uma de suas outras localizações. Cada sucesso adicional inflige um nível de dano por contusão não absorvível.

Como ela não pode entrar em Descanso para recarregar poder, ela precisa fazê-lo através de sacrifícios. Os seguidores dela trazem humanos para que ela posse se alimentar de sua força vital: Cada humano sacrificado dessa maneira recupera toda a reserva de Poder dela (para aquele Avatar).

RAXNALEDA, KRAKEN DAS PROFUNDEZAS

Força de Vontade 8, Fúria 8, Gnose 8, Poder 60

Encantos: Sentido Cardeal, Armadura, Rajada (Veneno Corrosivo), Camar Auxílio (outros Malditos), Prender, Desativar, Jornada do Sonho, Vontade de Ferro, Materializar, Comunicação Mental, Tremor, Refazer, Localizar, Tempestade Umbral.

Atributos materializado: Força 8, Destreza 4, Vigor 6, Atributos Sociais e Mentais iguais à Gnose.

Habilidades: Prontidão 3, Consciência 2, Briga 6, Cosmologia 2, Esquiva 4, Armas Brancas (barcos salva-vidas) 4, Intimidação 5, Sobrevivência 2.

Níveis de Vitalidade materializado: 10

Notas: Tentáculos infligem Força + 3 de dano Agravado.

Imagem: Raxnaleda se manifesta como uma lula gigante (12 metros ou mais) com muitos tentáculos, cada um com uma extremidade semelhantes a uma navalha. Raxnaleda é um Maldito que ataca exploradores submarinos quando possível e é a causa de muitas das dificuldades dos Engenheiros do Vácuo em estabelecer habitats submarinos. Os Engenheiros do Vácuo têm caçado Raxnaleda e sua depravada ninhada de Malditos submarinos por mais de uma década com pouco resultado.

A tática preferida de Raxnaleda é espiar um navio que está indo para o mar por vários dias, causando terríveis sonhos à tripulação para minar o moral.

Ocasionalmente, ele pode aparecer brevemente para pessoas idiotas o bastante para olhar para o lado de fora. Uma vez que tenha feito do medo uma febre, ele ataca. Raxnaleda não destruirá o navio no primeiro ataque. Alguns ataques ferozes, pontuados por uma hora ou duas de silêncio, seguidas de ataques adicionais, tornam a vitória mais divertida.

Raxnaleda já trouxe morte e miséria para muitos que ousaram cruzar o Pacífico. Recentemente, ele parou de atacar navios na superfície e se concentrou inteiramente em exploradores submarinos. Raxnaleda nem sempre foi um Maldito. Há quinze anos atrás, ele atacou e afundou um submarino nuclear e a radiação do reator, combinada com outros poluentes despejados no habitat de Raxnaleda, o tornou o Maldito muito mais poderoso que ele é hoje.

TENTADOR DEITONÍACO: RA'T'LAHTI, ⊕
ANDARILHO DAS SOTÍBRAS

Força de Vontade 6, Fúria 6, Gnose 6, Poder 40

Encantos: Sentido Cardeal, Aparecer, Armadura, Rajada (Chamas), Corrupção, Criar Fogo, Influência, Compreensão, Materializar, Possessão, Espírito Distante, Localizar.

Atributos materializado: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Sociais e Mentais iguais à Gnose.

Habilidades: Acadêmicos 3, Prontidão 2, Consciência 2, Cosmologia 4, Etiqueta 3, Intimidação 4, Ocultismo 3, Lábia 5.
Níveis de Vitalidade materializado: 8.

Imagem: Ra'T'Lahti aparece para seus adoradores como um homem cabeludo em um terno de negócios negro finamente acabado. Seus olhos chamejam de maneira estranha à pouca luz e sua voz preversamente agradável enerva a maioria das pessoas.

Como todos os demônios, Ra'T'Lahti precisa se alimentar de almas humanas para sobreviver na Terra. Com este fim, ele reuniu um pequeno culto a seu redor e coleta seus seguidores à medida eles deixam de lhes ser úteis. Não há coisa que Ra'T'Lahti mais gostaria do que enganar um mago ou dois e para se unirem a seu grupo. A partir daí, seu poder subiria rapidamente.

Para evitar banimento, Ra'T'Lahti instruiu seus adoradores em como fazer um ritual de convocação a cada lua nova e cheia. Essa precaução diminui qualquer ausência não planejada para não mais que duas semanas.

O método preferido de Ra'T'Lahti é a tentação sutil. Ele oferece às suas vítimas o que quer que desejem, freqüentemente usando Compreensão para pesquisar seus segredos mais profundos. Ele estende o processo o máximo que pode, apenas oferecendo coisas sem importância em troca de favores crescentemente comprometedores. Com o tempo, a alma do alvo é dele, e ele pode ir para a próxima vítima.

ANTEVOS

Bestas Míticas, ou Antevos, são remanescentes de uma era perdida. Eles prosperaram durante as Eras Míticas mas encontram nos tempos modernos um inconveniente letal. Muitos poucos vivem na Terra em locais remotos que os humanos não visitam. Sem Quintessência para manter sua existência mágica, esses monstros literalmente definham até a morte dentro de horas. Apesar de alguns tipos de criaturas semi-humanas conseguirem sobreviver (talvez devido ao seu relacionamento com a humanidade), Antevos não duram muito nesse mundo moderno de descrença.

Desauridos, alguma vezes, convidam ou convocam Antevos para atravessar a Película em atos de zooterrorismo. Tais Antevos inevitavelmente se enfraquecem ou morrem rapidamente, mas eles podem causar muito dano durante esse tempo.

Apenas um punhado de Antevos ainda sobrevive na Terra. Os resto se mudou para outros Reinos mais seguros para eles ou simplesmente vagueiam pela Umbra. Tais Antevos freqüentemente existem em uma forma semi-espiritual, nem completamente efêmeros nem compostos de carne material. Para voltarem à Terra, eles precisam ter um corpo

físico preparado para eles ou um rasgão na Película através do qual eles possam passar. Poucos desejam fazê-lo, já que o reino Terreno é um lugar estéril e sem vida para eles.

Bestas míticas que escolhem atravessar a Película precisam de alimento ou morrerão rapidamente. Poucos magos podem prover a Quintessência bruta necessária para o mantimento. Antevos podem comer Sorvo, canalizar Primórdio bruto ou mesmo consumir o Avatar de um mago.

Qualquer que seja a maneira, alimentação é uma necessidade absoluta. Tais taumívoros – o que pode incluir familiares – irão embora ou morrerão se não alimentados. Mesmo aqueles que não têm carência de vitalidade podem sofrer se expostos a Adormecidos. Antevos não estão acostumados ao Paradoxo e sua presença entre Adormecidos ativa uma reação similar àquela dos Efeitos vulgares com testemunhas. Essa ressonância é mais forte onde a população é maior. Muito forte em cidades, mais fraca em zonas rurais e quase não existente nas selvas profundas ou além da Película (onde bestas míticas normalmente vivem).

A Tencocracia caça e extermina todos os Antevos que encontra. Não há lugar no mundo para dragões ou unicórnios.

Tais monstrosidades são perigosas demais e, em muitos casos, muito inteligentes para serem deixadas vagueando livres e inteiras com a humanidade. Dados seu habitat usual, tais deveres normalmente caem nas mãos da divisão de batalhões de fronteira dos engenheiros do vácuo. Por outro lado, magos das Tradições vêem os Antevos como espécies em extinção e tentam leva-los para habitats mais seguros (i.e., Reinos do Horizonte) onde eles possam prosperar.

Os Antevos mudaram gradativamente com o passar dos séculos. A maioria das bestas míticas atuais são indiferentes ou ativamente hostis à vida humana – algumas caçam humanos diretamente para se alimentar (apesar de não suprirem sua necessidade de Quintessência dessa maneira) ou simplesmente por sadismo. Antevos do mundo moderno têm se tornado criaturas de terror – não de admiração.

Antevos vão do que parecem ser animais glorificados até entidades completamente sábias e poderosas com suas próprias agendas e objetivos (que nem sempre são benéficos à humanidade). Cada Antevo é uma criatura mágica única com inteligência igual ou maior que a de qualquer mago. Se magos encontrarem um Antevo, é por algum motivo – um motivo muito bom – e deve ser tratado de acordo.

Abominável Homem das Neves

O Abominável Homem das Neves, ou Yeti, aparece usualmente no Himalaia. Ele aparenta ser um humanoíde alto e peludo com grande força. A maioria parece pacífica, mas eles podem ser bem ferozes quando provocados ou enfurecidos. Alguns sábios membros da Irmandade de Akasha acreditam que um ou dois ainda sobrevivem na Terra.

Cinzentos

Cinzentos são criaturas humanóides baixas e cinzentas com grandes olhos negros e membros finos quase aracnídeos. Pode haver só um punhado deles, mas eles viajam bastante enquanto procuram pessoas para abduzir e fazer experimentos bizarros com humanos. Quer eles sejam criação de Engenheiros do Vácuo renegados, alguma forma bizarra de Umbróides ou servos dos Nefandí, ninguém sabe ainda e seus objetivos são igualmente misteriosos.

O Demônio de Jersey

O Demônio de Jersey vive nos Pinheiros Áridos em Nova Jersey – um lugar razoavelmente selvagem a despeito da indústria invasiva. A criatura é descrita como tendo a “cabeça de um cavalo, grandes asas, garras e um corpo serpentina de

1, 30 m”. A visão de um Demônio de Jersey é normalmente considerada um mau presságio, um aviso de um desastre iminente. Ocasionalmente, o Demônio é tido como causa de mutilações do gado, roubos de galinheiros cheios de galinhas e gritos agonizantes durante a noite.

Chupacabra

O Chupacabra, ou “chupa-cabras”, aparentemente vagueia através do interior do México, bebendo o sangue de cabras, ovelhas e galinhas. É relatado como sendo um cruzamento horrível entre um morcego, um lagarto e um cachorro que anda sobre as patas traseiras e tem olhos ígneos vermelhos. Mesmo que os relatos dos ataques do chupacabra venham apenas do México, Flórida e algumas poucas outras áreas, é possível que seu alcance se estender mais do que isso. Certamente, bovinos mutilados podem também ser vítimas do chupacabra.

Homem Mariposa

Há mais de 200 anos, um líder Shawnee, Chefe Espiga de Milho, foi assassinado a sangue frio. Sua última ação foi amaldiçoar seus assassinos, seus descendentes e seus lares - que mais tarde seria Point Pleasant, West Virginia. Em 1996, um morador de West Virginia relatou ter visto os olhos brilhantes do Homem-mariposa. No dia seguinte, seu cachorro desapareceu. Na noite posterior, quatro adolescentes viram o que parecia ser um homem de 2 metros com asas dobradas nas costas, e dois olhos reflexivos e iridescentes. Quando tentaram ir embora, ele levantou vôo, seguindo e circundando a 160 km/h. Mais visões se seguiram nas semanas seguintes, e todas as testemunhas relataram um terror quase incontrolável à visão da criatura. Vários cães foram dados como desaparecidos durante as atividades do Homem-mariposa, enquanto outros aparecessem mutilados. Um cão apareceu carbonizado. Um ano após a primeira visão, logo antes do Natal, a Ponte Silver - que cruza o Rio Ohio - desmoronou, matando 46 pessoas. Mais tarde, teorias colocariam a culpa no Homem-mariposa, e as visões diminuíram bastante após aquele dia. A Tecnoocracia investigou o caso a fundo e saiu de mãos vazias. Os Homens-mariposa ainda podem estar lá fora...

Mokole-Mbembe

Desde meados do século XIX, informações sobre grandes quadrúpedes com longos pescoços e caudas vieram do Congo. Os mokole-mbembe, descritos por nativos como criaturas

COMO USAR ANTEVOS

Antevos são criaturas raras, únicas. Pouquíssimos devem alguma vez fazer realmente uma aparição num jogo mais preso à Terra, especialmente devido às novas dificuldades para se atravessar a Película e ao elevado domínio do paradigma Tecnocrático.

Com tão poucos Antevos, é melhor determinar os Atributos para a besta conforme se adequar à história – usando as orientações para espíritos e/ou Buscas onde for apropriado. Nenhum Antevo deve, jamais, ser “descartável”. Cada Antevo deve ter um bom motivo para permanecer na Terra e um propósito igualmente forte para interagir com os personagens.

Para aqueles que querem mais detalhes ou orientação para criar os Antevos, consulte **World of Darkness: The Bygone Bestiary** e **World of Darkness: Blood-Dimmed Tides**. Embora o último seja muito específico em funcionalidade, ele possui muitos habitantes marítimos com os quais você pode povoar uma crônica submarina de Engenheiros do Vácuo.



que vivem nos rios e que ocasionalmente saem para comer pessoas, podem estar muito bem relacionados com o Apatosauro, um grande dinossauro. Tais relatos indicam outras possibilidades – que outras espécies de dinossauros sobreviveriam na era moderna? Poderiam existir representantes deles na Amazônia? No Sudeste da Ásia? Mesmo os monstros de lagos, relatados desde o Lago Ness na Escócia até o Grande Lago em Oregon, implicam em uma grande variedade.

O Povo Huldre

Os huldres são antigas criaturas que podem ter sobrevivido até a era moderna nos subterrâneos. Em tempos passados, eles tinham fazendas e aldeias de pesca - geralmente invisíveis, mas os humanos que passavam de vez em quando tropeçavam em suas moradias. O Huldres são pequenos, ge-

ralmente vestidos totalmente de azul ou cinza. Alguns (geralmente fêmeas) são muito atraentes para os padrões humanos, e algumas vezes eles tentam atrair os homens para o seu abraço - e para seus encantos poderosos. Independente de sua aparência humanóide, suas costas são vazias. O Povo Huldre costumava levar os humanos ao subterrâneo, para dentro de suas casas, e parece que tal atividade é necessária para continuarem a viver nos tempos modernos. O Povo Huldre raramente permite que os humanos cativos voltem para a superfície. A lenda diz que o povo huldre é descendente dos filhos que Eva escondeu de Deus. Quando Deus descobriu a enganação, Ele proclamou que aqueles que não estão diante dele devem permanecer fora de sua vista para sempre.



CAPÍTULO ⊕ QUATRO ⊕ MARAVILHAS



Amuletos e Engenhocas, Talismãs e Instrumentos, Relíquias, Bugigangas e Tesouros, Encantos e Gizmos, Símbolos e Favores - tais coisas são itens que carregam uma quantia de seu próprio poder. Diferente dos focos, tais itens podem e guardam poder mágico e a capacidade de realizar Efeitos que o mago de outra forma não poderia duplicar. Alguns são meros brinquedos; outros são objetos lendários pelos quais Capelas inteiras travam guerras. Eles não são difíceis de encontrar se você souber para onde olhar. Aquele ursinho de pelúcia tão amado passado por gerações, o cajado com uma runa poderosa gravada e o computador feito artesanalmente que funciona só um pouco mais rápido do que os de última geração são todas Maravilhas com poderes próprios.

As Maravilhas surgem de várias formas, categorias e tamanhos. Algumas têm poderes que lhes foram impregnados através de séculos de uso ou crença. Outras são investidas com poder pelos magos ou habitadas por espíritos. Os magos possuem muitas classificações diferentes para tais Maravilhas, dependendo de suas capacidades exatas. De longe, os exemplos mais comuns são os Talismãs, objetos que possuem uma quantidade de energia e poderes próprios. Apesar disso, algumas Maravilhas são somente baterias de Quintessência enquanto que outras são semiconscientes ou possuem poderes que nenhum mago pode igualar. A variedade é verdadei-

ramente impressionante.

Todas as Maravilhas possuem “níveis de pontuação” específicos que podem ser usados para determinar seu nível de poder relativo e seu custo como item de Antecedente. Cada tipo de Maravilha possui um modo diferente de calcular esse valor, mas o Narrador pode sempre superar isso e optar por determinar um valor arbitrariamente. Além do mais, o que é uma Maravilha poderosa em uma crônica pode ser inútil em outra, e vice-versa.

ARTEFATOS E INVENTOS

Um Artefato ou Invento é um objeto aparentemente ordinário fortalecido com alguma habilidade extraordinária. Tapetes voadores, canhões laser, mantos de invisibilidade e conjuntos de armaduras poderosas são todos exemplos de Artefatos e Inventos. A magia de um Artefato ou Invento não é limitada a um número preestabelecido de usos. Artefatos e Inventos podem ser usados sempre, seus poderes só são limitados pelo poder e entendimento do mago ou cientista que os usam.

Um Artefato ou Invento possui tipicamente um ou dois poderes que são contínuos ou que podem ser ativados quando necessários. Por exemplo, um conjunto de armadura fortalecida daria ao seu usuário um bônus constante de Força, enquanto que um manto de invisibilidade só daria invisibilidade ao seu usuário mediante um comando. Além do mais, um Artefato ou Invento pode também ser um

Talismã. Nesse caso, ele possui sua própria Quintessência e Arete, e o usuário pode confiar no poder natural do item ao invés de ativá-lo com seu próprio conhecimento.

Ocasionalmente, Artefatos e Inventos também possuem defeitos, pequenas maldições estranhas e limitações esquisitas em seu poder. Um Narrador pode aumentar o poder total de um Artefato adicionando Defeitos para equilibrar o poder do item, ou afligir o item com alguma Ressonância negativa ou tiques nervosos. Alguns Artefatos não são confiáveis e eles nem sempre funcionam da maneira que o usuário deseja. Outros são completamente amaldiçoados, causando todo tipo de problemas. Infelizmente, a maioria desses itens carrega uma maldição que evita que o usuário se livre deles.

Para poçonômalos, viciados em braceletes-encantados e aspirantes a Inspetor Bugiganga, os Narradores podem desejar aplicar penalidades para os personagens que dormem com seus conjuntos de armaduras poderosas ou nunca tiram seus Anéis de Invulnerabilidade. Ele pode determinar que a armadura ficou permanentemente enxertada na carne ou que o viciado em jóias ficou dependente de seu precioso anel. Talvez o usuário se torne o escravo ou a instrumento do mago (ou da entidade) que deu poder ao Artefato, especialmente se o item também for um Talismã. Além do mais, os Artefatos são as maiores criações dos magos e dos outros seres que os criaram. Sendo assim, eles Ressoam com o poder do Avatar e com a personalidade daquele ser, e seus usuários não podem evitar serem afetados quando os usam.

O valor de um Artefato ou Invento é igual ao nível de Esfera de cada um de seus poderes. O preço dobra se o Efeito permanecer ativo continuamente. Desta maneira, se um Artefato tem um poder contínuo de Forças 2 e um poder normal de Matéria 3, seu nível total é (2 x 2, mais 3) de sete pontos. Efeitos contínuos estão sempre ativados, ou podem ser ligados ou desligados à vontade pelo usuário. Efeitos normais estão embutidos, mas só podem ser ativados por um usuário iluminado - desse modo, dando a um mago acesso a um poder que ele normalmente não teria.

CRIANDO ARTEFATOS E INVENTOS

Artefatos e Inventos podem ser criados com Primórdio 3 se o mago usar Sôrvo com Ressonância apropriada, Primórdio 4 com Quintessência normal ou Primórdio 5 no caso de se criar um Artefato vivo. (Um mago pode usar Primórdio 4 para criar um Artefato vivo se ele usar o tipo de Sôrvo correto.) O mago que está realizando o encantamento deve realizar um ritual prolongado, e os jogadores devem obter um total de sucessos igual ao dobro do valor do Artefato. Uma quantidade igual de Quintessência também deve ser investida. Naturalmente, esta tarefa é extremamente difícil. Fazer até mesmo um item simples requer um grande dispêndio de tempo e Quintessência, já que o Efeito deve ser criado de mais ou menos permanente, o que poderia exigir mais sucessos, a critério do Narrador. Como em qualquer tipo de criação de Maravilha, criar um Artefato ou Invento é uma tarefa heróica. Estas buscas dão histórias excelentes para magos que querem procurar componentes especiais, formulas de rituais ou Sôrvo ressonante na busca da criação de um item de arte-

sanato definitivo.

Alguns tipos de pseudo-Artefatos, tais como camisetas de seda com a força do aço, podem ser criados simplesmente com magia Padrão. No entanto, esses encantamentos realmente re-organizam o próprio Padrão em uma nova forma ao invés de deixar um encantamento preso ao Padrão do item. Uma criação desse tipo pode funcionalmente ser considerada como um Artefato, mas a magia só pode ser desfeita revertendo-se o Efeito.

AMULETOS E ENGENHOCAS

Amuletos (ou Engenhocas para a Tecocracia e Filhos do Éter) são Maravilhas descartáveis tais como poções, velas mágicas, pó de desaparecimento, água benta, fórmulas milagrosas, balas mágicas, vinho sacramental, latas de cremes para voar, selos de ácido "realmente bons", pavios de traques, câmeras fotográficas Kirlianas descartáveis e por aí vai. Diferente dos Talismãs, que podem ter um monte de Efeitos místicos, os Amuletos são normalmente criados para um propósito único. Ocasionalmente, há Amuletos e Engenhocas com vários usos ("Limpa os dentes e refresca o hálito!" "É uma cera de chão! É uma cobertura pra sobremesa!"), mas seus poderes geralmente vêm de uma mesma origem se alguém prestar bem a atenção. Por exemplo, apesar da água benta ser útil para dissolver vampiros e banir demônios, seu principal uso é lavar os pecados, explicando porque os Amaldiçoados e os Malditos a consideram desagradável.

A substância física de um Amuleto ou Engenhoca é geralmente consumida quando a magia é liberada. Estes itens descartáveis podem possuir Efeitos poderosos, mas eles eventualmente desaparecem. Na melhor das hipóteses, eles se tornam meras lembrancinhas, cascas sem a magia de seu antigo poder. Por exemplo, enquanto que um espelho mágico que fosse criado como um Talismã seria sempre mágico, um espelho Encantado só funcionaria somente um número limitado de vezes antes de esgotar - possivelmente com algum efeito dramático como o vidro quebrar quando a última magia for feita. Tais itens não podem ser recarregados como os Talismãs, embora seus remanescentes físicos possam ser usados na criação de outro Amuleto, reciclado como partes de uma nova Engenhoca ou encantados novamente, dependendo das circunstâncias.

Amuletos são úteis somente para uma quantidade limitada de usos ou de tempo antes que seus poderes se esgotem, mas diferente dos Talismãs, isso pode ser mais útil assim às vezes. Por exemplo, um frasco pode conter somente cinco pílulas sobrando, mas essas pílulas podem ser divididas entre os membros do grupo. Da mesma forma, uma vela mágica só pode ser usada por duas horas, mas cortando-a em duas, você obtém duas velas de uma hora cada. Nem todos os Amuletos e Engenhocas são divisíveis dessa forma - alguns, como câmeras descartáveis, perdem seus poderes quando quebradas, enquanto que outras, tais como pílulas individuais, não possuem magia suficiente para compartilhar - mas a maioria vem em conjuntos de cargas que podem ser usadas quando necessário. Para feitos particularmente difíceis, ou em condições adversas, os Amuletos também podem ser

“bombados” aumentando-se o número de cargas usadas de uma vez só.

O que constitui uma carga ou dose e a quantidade de tempo que ela dura é um assunto a ser decidido pelo Narrador. Um selo de ácido ou um quadro num filme fotográfico é obviamente uma carga, embora com itens como velas, é uma questão de opinião, baseando-se no poder do item e no Efeito desejado. Uma vela cuja luz revele a presença de fantasmas e espíritos pode ser útil por cinco minutos por carga (uma vela que obviamente contém cargas múltiplas), enquanto creme para voar, para ser clássico, precisa durar tempo suficiente para levar você para onde você vai. Falando de um modo geral, cada carga durará uma hora, seja cinco minutos de combate ininterrupto ou duas horas de bate-papo num café. Além do mais, como até a Tecocracia concorda, um metabolismo ativo processa as drogas mais rapidamente. Doses ou cargas múltiplas podem também ser necessária para feitos particularmente difíceis. Uma vela pode ser tudo o que se precisa para ver fantasmas num quintal deserto numa noite sem lua, mas seria necessário um candelabro para fazer com que eles apareçam ao meio-dia numa loja de departamentos no centro da cidade. A lógica metafísica deve ser sempre aplicada.

Diferente dos Talismãs, os Amuletos também podem ser usados pelos não iniciados, desde que o usuário acredite no paradigma do mago que criou a Maravilha. Por exemplo, qualquer consorte ou acólito Verbena poderia utilizar o creme para voar, como um morador do campo supersticioso que aceitar verdadeiramente o paradigma Verbena, mas a substância pegajosa não seria nada mais do que unguento de ervas para a maioria dos Adormecidos ou até mesmo um Tecnomante Desperto. Contudo, a maioria das Engenhocas Tecocráticas pode ser operada por todo mundo exceto pelos nativos mais enclausurados ou pelo feiticeiro ignorante teimoso. Se você acreditar nelas, então elas vão funcionar “como por encanto”.

Amuletos são avaliados de acordo com seu poder por uso. Se um Amuleto imitar um Efeito ou Qualidade, então seu valor é um décimo do nível da Esfera ou do custo da Qualidade. Sendo assim, é melhor comprar Amuletos em conjuntos (como uma caixa de velas, um ramalhete de flores ou o que quiser).

CRIANDO AMULETOS E ENGENHOCAS

Cria-se um Amuleto ou Engenhoca da mesma forma como um Artefato ou Invento, mas por não estar permanentemente com poder, requer um nível a menos de habilidade em Esfera de Primórdio para fazê-lo. Com o Sôrvo apropriado, os aprendizes podem forjar Amuletos com Primórdio 2, desse modo estes itens são degraus-chaves na criação de Maravilhas mágicas mais poderosas.

FETICHES

Usados principalmente pelos Oradores dos Sonhos, mas também fabricados pelos membros da maioria das Tradições, os fetiches são itens com poderes fornecidos por um espírito que os habitam. Ao invés de lançar feitiços temporários ou

permanentes em um objeto, o mago acorda o espírito que está repousando nele ou até mesmo atrai um outro espírito para habitar o objeto. Alguns magos belicosos aprisionam espíritos e os obrigam a entrar nos objetos, mas fazer isso normalmente traz consequências horríveis. Os espíritos não se importam de serem tratados com tanto desprezo, e geralmente servem entidades superiores que podem punir o mago.

Os poderes de um fetiche variam de acordo com o tipo de espírito preso no objeto. Tipicamente, o mago deve fazer algum tipo de acordo com o espírito para convencê-lo a trabalhar como um fetiche. Um espírito de Guerra, por exemplo, pode exigir que o mago mate inimigos específicos, antes que ele dê poder a um objeto para que ele cause ferimentos sobrenaturais. Um espírito de Água poderia exigir que o mago tire a poluição de uma área antes que ele concorde em ser usado para fazer um objeto que invoque chuva. Os espíritos têm poderes tão variados quanto as forças da natureza, mas todos eles operam sob certas restrições. Tipicamente, um espírito só pode realizar tarefas - e, geralmente, entender conceitos - dentro de sua área de atuação. Além do mais, os espíritos exigem algum tipo de sacrifício ou serviço, chamado chiminage, feito pelo mago antes que eles fechem o acordo. Mesmo assim, muitos espíritos caprichosos nem sempre cumprem o contrato. Espíritos presos com magia contra sua vontade são ainda mais raiosos e problemáticos, e normalmente se manifestam como fetiches amaldiçoados.

Já que um fetiche conta com os poderes de um espírito - uma parte da Tellurian - ele não gera Paradoxo. Contudo, os espíritos ali dentro têm seus próprios limites de Poder que pode ser exaurido. Além do mais, muitos fetiches funcionam somente sob certas condições combinadas com o espírito, e o espírito pode fugir do objeto ou não trabalhar direito se esses termos forem violados.

O custo de um fetiche depende do poder do espírito em si. Alguns fetiches raros têm espíritos múltiplos presos neles, e podem acessar todos os seus poderes. O custo pode diminuir se o espírito não tiver que usar todos os seus poderes, ou se o mago concordar com condições específicas sob as quais o espírito necessita para funcionar.

CRIANDO UM FETICHE

Fazer um fetiche não é tanto um ato objetivo de encantamento quanto é um processo de diplomacia. O mago deve de algum modo contatar um espírito apropriado, daí convencer o espírito a ouvir seus pedidos e servi-lo. Os espíritos são normalmente desconfiados em fazer favores para magos, especialmente aqueles à longo prazo como servir de fetiches. Para contrabalançar essa relutância, o mago deve tornar o acordo mais doce para o espírito, oferecendo talvez Sôrvo, realizando trabalhos pesados ou responsabilizando-se por buscas para estimular o interesse do espírito. Muitas vezes, só para estabelecer o contato é necessário que o mago passe por rituais de purificação elaborados antes que o espírito se digne a falar com ele!

Uma vez que o mago contactou o espírito e conseguiu ser escutado - seja com magia de Espírito ou visitando a Umbra - ele precisa aceitar os termos do espírito. É claro, o espírito deve estar favoravelmente disposto com relação ao mago (nor-

malmente exigindo um teste de Carisma ou Manipulação + Cosmologia ou Etiqueta). Uma vez que encontrar um espírito amigável, o Narrador determina o que o espírito quer e como o mago pode fazer o que ele quer. Uma vez que o mago tenha cumprido os desejos do espírito, o espírito entrará no objeto e cumprirá os termos de seu contrato, dando poder ao fetiche.

Um mago também pode usar um nível apropriado de magia de Espírito para aprisionar um espírito num item, mas essa compulsão dura tanto quanto o próprio encantamento. Lançar tal encantamento contribui para criar um espírito hostil e grosseiro, e o item pode ficar cheio de manias ou propenso a mau funcionamento. Pior ainda, o mago pode acabar sendo alvo de atenção dos superiores cósmicos do espírito. Infortúnio sucede ao mago que comanda mais poder do que ele pode controlar!

FETICHES E METAMORFOS

As Raças Metamorfos, os vários metamorfos do mundo, também criam fetiches. Eles fazem pactos com vários espíritos e fabricam itens encantados assim como os magos, mas com algumas diferenças importantes.

Um metamorfo cria um fetiche sob os termos de um antigo pacto com os espíritos. Como resultado, os espíritos estão mais favoráveis aos metamorfos, e eles tendem a criar alianças mais longas. Além do mais, fetiches criados por metamorfos raramente exibem desvantagens, manias ou outros defeitos.

Um mago não pode usar os fetiches de um metamorfo a menos que ele o comande usando magia de Espírito. Já que o mago não é beneficiado pelo pacto metamorfo (mesmo que o mago tenha relacionamento com os metamorfos), os termos de serviço do fetiche do metamorfo não se aplicam ao mago. Contrariamente, qualquer metamorfo que puder falar com um fetiche criado por um mago pode ativar e usar o aparato. Assim é a natureza dos antigos pactos com os espíritos!

PERIAPTOS

No sentido clássico, os Periaptos são pérolas de poder e jóias de força. Para os magos da Nova Era, eles são cristais psíquicos. Para a Tecnocracia, eles são Matrizes de poder e baterias Quintessenciais.

Todos esses pontos de vista estão corretos, embora limitados em sua perspectiva. Tanto os Periaptos mágicos e as Matrizes tecnomágicas armazenam poder Quintessencial. Contudo, como os Sôrvos, os Periaptos e as Matrizes possuem uma Ressonância. Essa Ressonância deriva do fato de que os Periaptos são, de fato, Sôrvos sublimados. Com 10 peças de Sôrvo do mesmo tipo - por exemplo, 10 pontos de sangue vampírico ou 10 caninos de lobisomens - um Mestre de Matéria pode criar, por exemplo, uma “lágrima de Pedra de Sangue” ou uma “Gema da Lua crescente”, que tem a

mesma Ressonância do Sôrvo do qual foi destilado. Um Mestre de Vida poderia usar os mesmos materiais para criar um Periapto vivo, ou uma Relíquia, como uma “rosa-de-sangue” ou uma “flor-da-lua” (embora isso seja feito com menos frequência, sendo que esses itens são menos portáteis). O Periapto se torna então uma espécie de Sôrvo reutilizável. Ele pode armazenar energia Quintessencial adicional, principalmente do tipo apropriado, e absorver essa energia naturalmente nos locais corretos. Melhor ainda, o poder dos Periaptos pode ser usado por um mago que não possui a Esfera do Primórdio, apenas por causa de sua habilidade natural de canalizar poder!

Os Periaptos guardam pequenas quantidades de Quintessência, assim como o Sôrvo. No entanto, ao contrário do Sôrvo, eles não precisam ser destruídos para se utilizar seu poder - eles são baterias de Sôrvos. Quando colocados numa área cheia de Sôrvo do tipo do qual o Periapto foi feito, ele pode até mesmo extrair a Quintessência automaticamente do Sôrvo. Uma Pedra de Sangue pode muito bem sugar o sangue de um balde de um dia para o outro, recarregando seu Sôrvo, mas trazendo a concomitante Ressonância prejudicial. Ainda assim, para magos sem acesso a Nodos ou domínio suficiente de Primórdio, os Periaptos são fontes de poder muito úteis.

Quando colocado em Talismãs ou Artefatos, a Ressonância de um Periapto se iguala à do item que ele for usado para fornecer poder. Uma lágrima de pedra-de-sangue de um vampiro brutal ou uma gema-da-lua crescente de um lobisomem guerreiro poderia ser usada como o pomo de uma espada mágica, sendo que ambas seriam preenchidas com poder de uma Ressonância guerreira. As mesmas gemas também poderiam ser colocadas no umbigo de um feiticeiro ou na testa de seu sapo de estimação, utilizável para todas as suas magias guerreiras ou cruéis, embora com o tempo elas ficassem temperadas com a Ressonância do espírito do familiar e do Avatar do feiticeiro. Eventualmente, o Periapto se tornaria parte da criatura, daí a Ressonância seria igual à de seu hospedeiro, mas a Ressonância do hospedeiro também teria mudado lentamente para refletir o poder do Periapto.

Obviamente, toda força tem seu inverso, e a Quintessência é refletida pela força do Paradoxo. Sempre que a energia Quintessencial de um Periapto ou de uma Matriz for usada para dar força a um efeito vulgar, a gema atrairia e armazenaria o Paradoxo gerado, matizado com a Ressonância apropriada. Quando o Periapto ou a Matriz for usado no futuro, esse Paradoxo conta como parte da parada do mago para propósitos de Reação. Os Periaptos e as Matrizes usadas para muitos Efeitos vulgares se tornam as famigeradas “gemas amaldiçoadas” e “sobrecargas de rede” de tantas histórias. Um Periapto poderoso é algo que todo mago desejaria, mas não quando ele está cheio até a tampa com energias do Paradoxo.

Independente do nome, Periaptos e Matrizes não precisa ser gemas ou cristais pequenos ou flores bonitinhas. Um Periapto ou uma Matriz poderia facilmente ser uma mesa ou uma cadeira (ou no sentido clássico, um altar e um trono) ou até mesmo uma planta enorme, como as árvores das convenções dos Verbena. Gemas são simplesmente duráveis e por-

táteis, e o mesmo rubi pode ser usado como o olho de seu ídolo, a pedra para seu anel Hermético, a extremidade de seu cajado de feiticeiro ou o cristal laser de sua arma de raios do Buck Rogers. O mesmo não pode ser dito sobre uma mesa ou um carvalho de 15 metros. Por outro lado, altares, tronos e grandes carvalhos são bem mais difíceis de serem roubados ou encobertos.

Embora os agentes da Tecnoocracia afirmem que eles não usam as mesmas coisas que suas contrapartes místicas, eles usam. Tronos agora são “Cadeiras de Comando” e altares são “Estações de Trabalho com Poder”, e ainda são preparados com as mesmas Matrizes de sempre.

Se um Periapto for colocado num Artefato ou Talismã (ou Invento ou Instrumento), o poder da gema pode ser usado para abastecer os Efeitos das Maravilhas. Conseqüentemente, jóias para anéis, coroas, colares, as extremidades de varinhas, os punhos de adagas e etc são tão populares quanto os Periaptos. Contudo, embora possam ser recarregados como baterias, você precisa ter o tipo correto. Colocar uma gema-da-alma de um demônio em uma varinha de cura está sujeito a ter resultados deturpados.

Cada ponto do poder do Periapto representa cinco pontos de Quintessência. Para acessar esse poder, o jogador do mago deve fazer um teste de Raciocínio + Meditação ou usar a Esfera do Primórdio como se estivesse extraindo Sôrvo. Se o Periapto for realmente colocado no mago em questão, então a Quintessência é considerada parte do Padrão pessoal do mago - mas isso também vale para qualquer Paradoxo dele.

CRIANDΘ PERIAPTΘS

Periaptos e Matrizes são forjados de puro Sôrvo. Cada ponto do poder do Periapto requer o uso de 10 pontos de Sôrvo parecido, que deve ser fundido com um ritual de Matéria 5 (ou Vida 5, para um Periapto vivo). A Ressonância natural do Periapto poderia daí ser usada para forjá-lo em algum Artefato ou Talismã que fosse apropriado, ou ele poderia ser simplesmente mantido como uma “bateria de Quintessência” de Sôrvo reutilizável.

Se seu mago desejar colocar um Periapto ou uma Matriz permanentemente em sua carne, ele deve ser primeiro harmonizado. Para se harmonizar um Periapto ou Matriz, esvazie todo seu poder, e depois teste Carisma + Meditação (dificuldade 6) até você atingir sucessos iguais ao nível do Periapto. Contudo, uma falha crítica neste teste indica que o mago não pode nunca mais harmonizar aquele Periapto, e isso pode inclusive ferir o mago, danificar o Periapto ou destruí-lo completamente.

Observe que um Periapto deve ser criado todo de uma vez só. Assim sendo, os Periaptos são muito raros - com que facilidade um mago moderno põe suas mãos em 10 ou 20 peças de Sôrvo? - e qualquer coisa além de cinco pontos (feitos a partir de 50 pontos de Quintessência) é tão raro quanto os dentes de uma galinha.

TALISMãs E INSTRUMENTΘS

Talismãs Místicos e Instrumentos Tecnoocráticos são in-



fundidos com uma parte da essência de um mago ou Tecnomante, o sacrifício da vontade absoluta daquele que fabricou a Maravilha. Estas criações perfeitas têm uma energia própria - em termos de jogo, elas possuem um nível de Arete. Por si só, esse Arete não faz nada. Contudo, quando usado como um foco, seja como veste de um ritual de um mago, ou instrumentos científicos para um procedimento de um tecnomago, o mago pode usar o Arete do Talismã ou do Instrumento ao invés do seu próprio. Além disso, o Talismã pode ser fortalecido com capacidades adicionais como um Artefato, e seu próprio Arete pode ser utilizado para realizar suas tarefas. Os Talismãs também armazenam Quintessência bem semelhante a um Periapto, que eles usam para dar poder aos seus Efeitos.

Um Talismã pode ter inúmeros poderes e Efeitos, e normalmente tem múltiplas funções. Numa estimativa grosseira, o valor de um Talismã é calculado como sendo igual ao seu nível de Arete. Se o Talismã tiver quaisquer poderes adicionais, eles podem ser adicionados ao seu custo como um Artefato ou Periapto. (Os Talismãs nas edições anteriores de Mago são tipicamente calculados com um custo igual ao dobro do Arete do item. Conte este custo como sendo o valor do Arete do item mais o valor do armazenamento de Quintessência do Talismã, que é geralmente cinco vezes o Arete do item, como num Periapto. Efeitos adicionais podem custar mais. Os Talismãs não são baratos, especialmente nesta era de magia agonizante.)

CRIAÇÃO DO TALISMÃ

Criar um Talismã exige: Primórdio 3 com uma quantidade de peças de Sôrvo (de Ressonância apropriada) igual ao nível desejado do Talismã; ou Primórdio 4 com o mesmo número de pontos de Quintessência investidos pelo mesmo mago que doa o ponto de Força de Vontade; ou Primórdio 5 no caso de criar um Talismã vivo, a menos que você tenha Sôrvo com a Ressonância apropriada, que nesse caso pode exigir apenas Primórdio 4. O processo de criação é geralmente um ritual prolongado que exige sucessos igual ao nível total do Talismã. Primórdio 3 é usado para canalizar e concentrar a Quintessência, infundindo um objeto com energias mágicas preexistentes, enquanto que Primórdio 4 é usado para moldar seletivamente o fluxo de Quintessência da matéria inanimada. Talismãs criados desta maneira se tornam realmente receptáculos para força odífica, e não só guardam-na (como um familiar ou o Avatar de um mago), mas também se reabastecem nas circunstâncias corretas. Em termos Tecnomáticos, o Primórdio 3 pega as energias existentes e as usa para dar poder a um item descartável enquanto que Primórdio 4 cria uma bateria recarregável para um Instrumento. Primórdio 5 altera o fluxo de Primórdio num tecido vivo, criando Relíquias.

A criação de Talismãs e Relíquias também é muito vulgar. Para tecer um Talismã, um mago entra em seu Santuário ou escritório, reúne seus ingredientes, gasta um ponto temporário de Força de Vontade, e depois inicia uma parte de um ritual extenso, com os detalhes variando conforme seu paradigma e com as tarefas à mão. O jogador deve então fazer um teste de Inteligência + uma Habilidade apropriada. Apenas para criar o item em questão pode exigir uma grande quantidade de tempo e de materiais especiais.

Neste ponto o jogador começa o percurso mais longo, testando o Arete de seu mago a cada hora contra a dificuldade normal do Efeito (tipicamente 8 ou mais, para um Efeito vulgar de Primórdio 3). Para cada ponto de nível de Arete do Efeito que ele quer que o item possua, deve obter um sucesso e incorporar um ponto de Sôrvo com Ressonância apropriada na criação do Talismã - não pode ser o poder de seu próprio Avatar.

A cada hora que o mago trabalha, seu jogador continua a fazer testes de Arete até obter uma falha normal - sem sucessos, mas sem falha crítica também - sendo que neste ponto ele não pode fazer mais nada, e o Talismã está feito. Se ele tirar falha crítica, o trabalho está arruinado, o Sôrvo é desperdiçado, e pode acontecer um acidente espetacular de Paradoxo. Conseqüentemente, a maioria dos magos não faz Talismã por contínuas horas.

Ao fim do processo de criação, o jogador cimenta a criação tornando seu gasto temporário de Força de Vontade permanente. Ele amarra uma porção da vontade iluminada do mago no objeto, marcando-o para sempre com poderes mágicos. Se o mago não fizer isso, então o objeto não é nada mais do que um Amuleto. Seus poderes podem ser usados apenas uma vez antes que volte a ser uma casca vazia.

RELÍQUIAS

Usando Primórdio 5 para tecer novamente o Padrão fundamental de um ser vivo ou uma parte dele, e depois investir seu Padrão com outros feitiços, um Mestre do Primórdio pode criar uma Relíquia, ou um Talismã vivo. Muitos Mestres do Primórdio, particularmente do Coro, usam este poder para imbuir seus membros ou órgãos com propriedades místicas, permitindo que eles lancem Efeitos comuns e bênçãos. Os Verbena, para não ficarem pra trás, têm dado à luz crianças cujos corpos são Talismãs em si, e encantam as árvores das convenções com sua magia poderosa. Rosas eternas, pássaros cantantes mágicos e até mesmo abelhas coletoras de Sôrvo também têm sido produzidas por este Efeito. Este efeito pode também conceder bênçãos mágicas àqueles que um Mestre escolher.

RESSONÂNCIA DE TALISMÃS

A maioria dos Talismãs é um Desperto com algum grau de consciência, mas mesmo aquele que foi adormecido por magia ou por simples falta de uso possui Ressonância muito forte. Essa Ressonância deriva do fato de sua criação, visto que um mago que cria um desses sacrifica um ponto permanente de sua Força de Vontade para colocar o encanto. O Talismã, de fato, é uma extensão da vontade do mago que o criou, e um mago que fez este sacrifício ainda possui essa Força de Vontade enquanto o Talismã estiver em seu poder. Por exemplo, se um magus Hermético fosse encantar seu sinete para virar um Talismã, ele ainda teria acesso ao seu ponto de Força de Vontade enquanto usar o anel. Se perdesse o anel, mesmo que fosse tirar o anel para lavar suas mãos, ele perderia aquela porção de sua vontade até recuperá-lo. (Contudo, esta Força de Vontade não pode ser gasta, sendo reservada para o Talismã. O mago só a possui para propósitos de verificações e testes de Força de Vontade.) Relíquias, sendo um pouco mais difíceis

de perder, são consideradas do mesmo modo - se você encantou seu dedo indicador direito como um Dedo de Feiticeiro, você não vai perder o Ponto de Força de Vontade até que perca o dedo, mas você não terá aquele ponto de Força de Vontade livre para gastar quanto precisar dele.

A conexão entre um mago, ou "forjador", como geralmente são chamados os forjadores de Talismãs, e as ferramentas que ele cria é muito estreita. Estes objetos são considerados como alcance zero para propósitos da Tabela de Alcance de Correspondência, e o mago que os cria pode localizá-los quase instantaneamente (ou aportá-los de volta com Correspondência 2 e a Esfera Padrão apropriada). Da mesma forma, sempre que a magia de um Talismã é invocada por outra pessoa que não seja seu dono por direito, seu criador pode fazer um teste de Percepção + Consciência para perceber o uso. Ele pode inclusive usar contramagia contra seu uso ou abrir uma janela para observar se desejar. Usando Correspondência, os forjadores podem até controlar os Talismãs que fabricam, pelo menos em relação à sua operação mágica. Usando um Efeito de Correspondência 2/ Forças 2, um mago pode transmitir energia cinética que permite que ele maneje uma espada ou agitar uma varinha em qualquer lugar do globo, embora o Paradoxo seja aplicado. Truques particularmente apavorantes podem ser feitos com Correspondência 2/ Vida 2 usando Relíquias Vivas.

Visto que os Talismãs e as Relíquias são criações pessoais demais, eles ressonam fortemente com a personalidade do mago que os criaram. Qualquer mago verificando a Ressonância reconhecerá o tipo do criador do item. Além disso, qualquer que usa um Talismã será sutilmente influenciado pelos pensamentos de seu criador e pelo propósito do item, incitando-o a fazer uso do item de acordo com o objetivo para o qual ele foi feito e de uma maneira que o seu criador aprovaria. Assim é o caso mesmo quando o mago que fez o Talismã ou a Relíquia estiver morto, já que a vontade que criou a Maravilha continua a viver no legado de suas criações. É claro que as criações podem adquirir personalidades diferentes depois de um tempo e de donos sucessivos.

Para aqueles que desejam os mecanismos exatos, considerem que um Talismã tem a mesma Natureza e Comportamento de seu criador, assim como uma Força de Vontade igual ao seu nível de Arete. Role uma disputa de vontade sempre que surgir uma circunstância que não seja autêntica à sua Natureza ou que não esteja em perfeita harmonia com sua Natureza e Comportamento. Se o dono tentar usar um Talismã de maneira contrária à sua Natureza (como a espada de um Cavaleiro virtuoso golpeando inocentes indefesos), e o Talismã vencer a disputa de vontade, seu portador é forçado a parar. Se o portador vencer, o Talismã pode testar seu próprio Arete contra o uso de seu poder pelo portador. Contudo, essa disputa não faz nada contra os usos mundanos de sua forma física. Quando surgir uma circunstância que esteja em perfeita harmonia com o propósito de um Talismã (como um rosário abençoado expulsando um demônio de uma vítima possuída), uma disputa de Força de Vontade semelhante deve ser feita se o dono do Talismã tentar resistir ao impulso. A Tecnoocracia claramente nega que os Instrumentos possam ter personalidades, mas essa descrença não muda o fato de que as ferramentas da Iteração X normalmente só funcionem para alguém com tendência científica que seja ao mesmo tempo calculista, fria e analítica. É claro que alguns magos (notavelmente os Órfãos)

e outros Tecnomantes (tais como os Adeptos da Virtualidade) conseguiram fazer ligações diretas neles do mesmo jeito.

Nas Relíquias o assunto é outro. No caso de porções do próprio corpo do mago, as vontades são uma, e não há conflito. Contudo, quando um mago concede tal poder para sua progênie (literalmente dando a luz no caso dos Verbena), pode surgir uma questão de vontade contra vontade. No caso da filha de uma bruxa, a vontade do mago geralmente força uma acomodação na vida da criança. A criança pode crescer como uma cópia em miniatura de sua mãe, percebendo apenas após a morte da bruxa a influência sutil e nem-tão-sutil que havia nela. ("Ela sempre sabia onde eu estava! E eu não podia usar minha magia contra ela se eu tentasse!") Contudo, no caso de poder mágico concedido a um receptáculo mais velho, embora a Força de Vontade do alvo seja aumentada, aquela Força de Vontade extra não é a dele, e pode logo começar a temer o elo e o legado. Mesmo matando o mago que lançou o feitiço não purgará a vontade estrangeira - o único ato que conseguirá isso é cortar a parte encantada da anatomia da pessoa. É claro que se o mago e o recipiente estiverem harmonizados em natureza, não haverá problema algum - como normalmente é o caso quando se enxerta alguma Relíquia por causa de puro poder.

TALISMÃS E RELÍQUIAS CONSCIENTES

Embora as maiorias dos Talismãs e das Relíquias não tenham mentes per se, algumas têm. Por exemplo, os Adeptos da Virtualidade comumente instalam programas de inteligência artificial em seus computadores portáteis, e os ciborgues da Iteração X têm programas similares rodando dentro de seus computadores internos. Algumas bruxas e feiticeiros possuem Talismãs que são seus familiares também, como varinhas ambulantes e espelhos mágicos que realmente falam com eles e lhes dão conselhos. E, como qualquer um que já leu muitos romances de fantasia, espadas podem não só cantar, como também algumas delas falam e têm opiniões decididas como a de entrar numa batalha.

Jogadores que desejam que seus personagens tenham um Talismã ou Relíquia consciente ou devem usar o Antecedente Mentor ou Familiar, conforme apropriado, e defini-lo como um Talismã. (Combinar um mentor com uma Relíquia, por exemplo, concede a uma bruxa algo semelhante a um familiar, mas sem a necessidade de pactos ou Quintessência, e sem a vantagem do elo mental.)

Contudo, os Talismãs e Relíquias mais perigosos (e interessantes) são aqueles que abrigam uma consciência humana, especialmente a de um mago Desperto. Usando magia como último recurso, um mago pode transferir sua consciência para um Talismã que esteja apto a realizar vários truques, incluindo possuir uma acomodação adequada. De fato, há alguns magos cuja "imortalidade" deriva de uma espada ou anel que passa de uma vítima azarada para outra.

CORRUPÇÃO, SALVAÇÃO E PERVERSÃO DA NATUREZA DOS TALISMÃS

Uma Ressonância de Talismã é composta principalmente da marca mental do mago que o criou. Como sempre, a maioria dos Talismãs existe além de seus criadores (pelo menos

além da encarnação física de seus criadores quando os criaram). Como tal, eles caem nas mãos de outros, que os usam, abusam ou redimem.

Por exemplo, um magus Hermético passa como herança sua gema preciosa - um anel com um enorme rubi - para seu sobrinho em seu leito de morte, esperando que ele seguisse seus passos e que o poderoso Talismã o ajudasse a Despertar e guiasse seus pensamentos. Ele consegue, e o sobrinho se une à Ordem, carregando o anel de seu tio. Contudo, ele vive uma vida longa e movimentada, muito mais agitada do que a de seu tio solitário. Suas experiências colorem a Ressonância assim como a de seu tio, e talvez até mais. De fato, ele decide que o Talismã não é tão poderoso quanto ele gostaria, e ele tece seus próprios feitiços nele, aumentando seu Arete e adicionando poderes adicionais. O próximo mago a usar a gema preciosa terá uma Maravilha ainda mais poderosa que exercerá um efeito ainda maior em sua vida. (Se seu tio um dia retornar numa encarnação posterior para recuperar seu anel, ficará surpreso!)

Do mesmo modo, é uma tática comum para os Nefândi pegarem os Talismãs apreendidos e colocá-los nos corações de seus Labirintos, deixam-nos lá para absorver o mal Quintessencial do lugar. Pra não ficar para trás, o Coro Celestial realiza rituais de limpeza elaborados em tudo que adquirem. Se esse método não for suficiente, eles certificam-se de trancar o item num terreno sagrado, na fonte de algum Nodo sagrado, até que ele fique "limpo". (Sucessos múltiplos sem dúvida, 100 anos de maldade não vão desaparecer após uma rápida Ave Maria e um banho na fonte de água benta.) Além de alterar a Natureza e Comportamento de um Talismã, esse tratamento pode ser usado para lhe dar um gosto por sangue ou, se for o caso, retirá-lo. Falando claramente: "Armas não matam pessoas, pessoas matam pessoas - mas algumas armas gostam de matar pessoas, e dizem para as pessoas puxarem seus gatilhos. Ou até puxam seus gatilhos sozinhas uma vez que alguém for tão gentil a ponto de apontá-las na direção certa." Quando esse for o caso, você ou as encarcera ou recomenda terapia, dependendo de quão má ela for.

RECARREGANDO MARAVILHAS

A maioria das Maravilhas abastecidas com Quintessência pode ser recarregada de uma das duas formas. Primeiramente, os magos podem usar um Efeito de Primórdio 3 para recarregar as baterias Quintessenciais das Maravilhas transferindo o poder tirado de seus próprios Avatares. Fazer isso liga a Maravilha fortemente ao mago, sendo que agora é o poder dele que a infunde e a abastece. Com o tempo a Ressonância do mago em si tingirá a do Talismã até eles ficarem "sintonizados".

Também é possível recarregar Maravilhas colocando-as num Nodo com a Ressonância apropriada e deixando-as lá para absorverem as energias. As Maravilhas recarregam na velocidade de uma Quintessência por nível do Nodo por semana. Essa velocidade assume que o Talismã é o único que está no Nodo, é óbvio, e que o poder do Nodo é apropriado ao Talismã. Uma espada mágica poderia ser recarregada num Nodo ligado à Guerra, Honra, ou Glória, mas uma espada que for deixada muito tempo num Nodo ressonado com Fertilidade pode agir um pouco... esquisito... até passar o período para consumir sua carga. (Mas, por outro lado, todos sabemos

que espadas são símbolos fálicos, certo?)

Instrumentos Tecnocráticos recarregam aproximadamente do mesmo modo, embora em termos Tecnocráticos. Em outras palavras, você tem um técnico qualificado (ou seja, com Primórdio 3) passando um tempo consertando o Instrumento, fazendo uma "regulagem," ou leva o Instrumento de volta para o laboratório (o Nodo) e deixa que ele recarregue. O Paradigma, como sempre, é a chave. Um ciborgue da Iteração X, mesmo que queira, não poderia "regular" um caldeirão Verbena, e da mesma maneira um Verbena não conseguirá recarregar sua varinha simplesmente levando-a para o laboratório local dos Filhos do Éter e ligá-la a uma bobina Tesla.

Ocasionalmente magos de paradigmas opostos podem encontrar linhas comuns - um Progenitor botânico e um ervanário Verbena podem fazer uso do mesmo jardim, falando de um modo geral - mas para a maioria, somente os Vazios e Órfãos se destacam verdadeiramente neste departamento. Eles podem usar Nodos e focos Tecnocráticos ou místicos. Para um Vazio, é perfeitamente válido metafisicamente recarregar suas cartas de Tarô colocando-as em cima do monitor do computador, enquanto o navegador de Internet estiver sintonizado no "Lado Negro da Teia". E se a arma laser colocada na mão de um ciborgue parar de funcionar no dia seguinte depois de você tê-la cortado? Bem, porque não usar necromancia para trazê-lo de volta à vida?

MARAVILHAS SANGUINÁRIAS

Geralmente chamadas de Maravilhas "más" ou "malignas", estas criações mágicas são mais apropriadamente chamadas de "vampíricas" ou "necromânticas". Para ser mais claro, energia vital é Poder Quintessencial, e algumas Maravilhas podem fazer uso disso para recarregarem suas reservas. Essa não é uma questão de encantamento específico, e sim um problema de função e forma, além da Ressonância metafísica. Qualquer Maravilha pode adquirir um "gosto por sangue" assim como a mesma Maravilha pode perdê-lo. Este efeito é mais comum com facas e outros instrumentos comumente banhados em sangue vivo, que conseguem realizar sua magia ao mesmo tempo em que recarregam seus depósitos de Quintessência (como as "lâminas sedentas" de Kali). Contudo, vários outros Talismãs - tipicamente aqueles feitos pelos Nefândi - podem ter poderes completamente sem relação com matança, e ainda assim serem recarregados sugando diretamente as energias de Vida seja do usuário, de uma vítima, ou através do método direto de matar alguém com o objeto. Esta última opção é geralmente incitada por Maravilhas particularmente sanguinárias usando um Efeito de Primórdio no seu portador, causando dano agravado à medida que a Maravilha automaticamente recarrega sua bateria de Quintessência a menos que lhe seja apresentada uma fonte alternativa imediatamente, como uma vítima recentemente assassinada. Algumas vezes, a Ressonância e vontade de tais itens também incitam seus donos a fazerem uso deles. Contudo, falando de um modo geral, apenas os extraordinariamente fracos de vontade ou inclinados a homicídios acabam vítimas destes impulsos.

Em termos de jogo, um corpo humano saudável tem 10 pontos de Quintessência, cada um correspondendo a um nível de vitalidade (os últimos três são contados após o Incapacitado). Maravilhas Necromânticas podem tomar tudo o que

uma pessoa deixar, até o nível de Quintessência máximo do item. Alguns itens raros - geralmente aqueles que lidam apenas com “idade” e “juventude” - ao invés disso se alimentam da expectativa de vida da pessoa, um ano por ponto de Quintessência, encurtando a linha da vida de uma pessoa e diminuindo sua vitalidade na mesma proporção.

O Conselho dos Nove não tem posição oficial sobre o uso de tais Talismãs exceto pelo “aconselha-se precaução”. Contudo, as Tradições individuais possuem muitos pensamentos declarados sobre o assunto, que variam da posição do Coro Celestial de que tais artifícios são abominações até a posição mais prática dos Eutanatos de que se você já vai matar alguém, pode muito bem não desperdiçar o poder. Reduza, reuse, recicle...

TALISMÃS E RELÍQUIAS PARADOXAIS

É um comentário lamentável dizer que na magia e na ciência tanto as criações místicas e quanto os protótipos são notoriamente cheios de defeitos. Em termos de jogo, essa tendência para confusão é outro nome para Paradoxo. Como opção, os Narradores podem fazer com que certos Talismãs “poupem” o Paradoxo gerado por qualquer usuário até liberá-lo com uma Reação ou um Defeito de Paradoxo.

Por exemplo, a Corona Nephandus, ou Coroa do Inferno, é uma tiara mágica que é capaz de realizar vários Efeitos maléficos que é melhor deixar que os Nefândi descrevam. Contudo, qualquer Paradoxo gerado por esse item se manifesta como Defeitos de Paradoxo específicos na forma de chifres Satânicos. Eles começam com pequenos chifres demoníacos pretos cativantes (3 pontos), aumentando de tamanho com o Paradoxo acumulado até que eles rivalizem aqueles do personagem “Darkness” do filme A Lenda (cujos chifres são equivalentes a um Defeito de Paradoxo de 5 pontos). Neste ponto, fica impossível remover a tiara a menos que se corte a cabeça do mago fora. A maioria dos magos para de usar a coroa (ou é forçado a para de usá-la) bem antes de chegar a este ponto, mas possivelmente a Coroa do Inferno pode permanecer e acrescentar cascos rachados e um rabo pontudo. Tais anormalidades físicas podem até trazer status entre os Nefândi, mas elas também causam problemas para um mago andando pela rua.

Itens que armazenam seus Paradoxos e os liberam em Defeitos ou Reações específicos custam a mesma quantidade de pontos dos Talismãs e Relíquias comuns. É uma decisão do Narrador de como vai lidar com o Paradoxo. Alguns guardam-nos, alguns os colocam na parada de Paradoxo do mago, alguns podem fazer as duas coisas dependendo das circunstâncias.

A CRIAÇÃO, MANUTENÇÃO E REPARO DE TALISMÃS E RELÍQUIAS

Talismãs e Relíquias são os atos de vontade supremos de um mago. Como tais, eles não são objetos para serem feitos futilmente ou genericamente. Para ser mais claro, os magos não estão comprando mercadorias, e nenhum Mestre vai sacrificar uma porção de sua vontade e magia para criar um brinquedo para algum aprendiz chorão. Além do mais, um Mestre necessita de poucas coisas que um aprendiz pode oferecer. É raro um mago dar poder a um Talismã, e a maioria não

investe em mais de um ou dois numa vida.

Os itens mais comumente infundidos com propriedades de Talismãs são os focos únicos de um mago. A Ordem de Hermes tem uma coleção impressionante de gemas preciosas e anéis mágicos, e também é o caso de alguns caldeirões passados através de gerações em convenções Verbena. Não apenas os focos únicos já Ressoam fortemente com as crenças e Avatares de seus donos como também são muito mais fáceis para o mago encantar (dificuldade -1 à escolha do Narrador), pois se você vai se ligar a algum objeto é melhor que seja algo que valha a pena.

Magos com frequência colocam encantamentos adicionais em Talismãs e Relíquias existentes, ou agem em conjunto em suas próprias criações. Uma vez que o sacrifício de Força de Vontade for feito, ele não precisa ser feito de novo, desde que o espírito do novo mago permaneça em harmonia (ou seja, que ele tenha a mesma Natureza, Comportamento e Essência) com o forjador que criou o item pela primeira vez. O sacrifício deve ser feito novamente se o espírito do mago for diferente (e o Talismã adquire uma natureza dupla). No caso de criação em conjunto - tal como o forjar de um novo caldeirão por uma convenção inteira ou o plantar de uma Árvore Mundial - o sacrifício de Força de Vontade deve ser feito somente por um mago. Esse sacrifício não precisa necessariamente vir do Mestre Forjador (ou seja, o mago que está invocando o Efeito de Primórdio), mas o Talismã carregará a marca do mago que fizer o sacrifício acima de todos os outros.

Tantos os focos únicos quanto os Talismãs podem ser quebrados. Contudo, qualquer coisa que for quebrada pode ser consertada, e mesmo aquelas coisas que foram absolutamente demolidas podem ser forjadas novamente. Por exemplo, um Irmão de Akasha herda a grande espada de seu clã, que é ao mesmo tempo um Talismã de Arete 1 e seu foco único. Ele progride com sua espada e sua magia até quase ser mestre até que tenta partir o crânio de um porco Tecnocrático em dois. Contudo, descobre que este porco em particular é um porco Tecnocrático cibernético com um crânio reforçado com Primum. A grande espada do clã se quebra em pedacinhos. Quando isso acontece (quer dizer, se ele escapar do Tecnocrata), ele tem três opções. Ele poderia tentar sobrepujar seu foco em sua Esfera, poderia tentar ganhar Arete suficiente para declarar esta Esfera como uma que possa usar sem foco, ou poderia tomar para si uma busca maior para forjar sua espada do clã novamente.

Magicamente, tudo que é necessário na última opção é a rotina apropriada, mas metafisicamente e historicamente falando, é necessário muito mais. Os Narradores devem incluir buscas por ingredientes especiais (por exemplo, a cabeça do HIT Mark que quebrou a espada, para ser derretida e usada como liga) e também consultas com os espíritos e muito mais. (Além do mais, o que os reverenciados ancestrais pensam de tudo isso?)

Para um drama absoluto, os Narradores podem desejar que o reparo de um foco único seja igual ao ato de criação de um Talismã novo. O personagem, em sua devoção para trazer sua preciosa lembrança de volta, deve infundir uma parte de sua essência no objeto para que sua magia continue viva após sua morte.

As Relíquias também podem consertadas de maneira semelhante com magia de Vida poderosa. Por exemplo, um mago

que encantou seu dedo para virar o Dedo do Feiticeiro e o apontou para um bando de lobisomens e teve seu dedo arrancado com uma mordida pode o querer de volta. É claro, recuperá-lo é uma coisa, reimplantá-lo é outra - e se ele tiver sido totalmente dissolvido pelo ácido estomacal licantrópico, recriá-lo com magia de Vida não fará efeito. O mago precisará recuperar a essência da Relíquia, que, infelizmente, foi incorporada na essência do ser de um lobisomem fedorento, e que pode começar a demonstrar uma Ressonância mágica incontrolável, dependendo dos desejos do Narrador e de quanta lógica de faz de conta ele quer usar. Tipicamente, tal Ressonância não se manifesta como um poder mágico controlável - é como uma estranheza aleatória que aflige a vítima, geralmente de todos os tipos de maneiras desconfortáveis.

Recuperar a essência de tal Relíquia pode ser ainda mais importante se ela também for o foco único de um mago. Para que essa propriedade não se torne abusiva (seu corpo não é um foco único, mesmo que você seja um artista marcial), os Narradores deveriam manter esses focos únicos físicos limitados a partes pequenas ou frágeis da anatomia classicamente ligada à magia (tal como as mãos de um mago, o olho maligno ou o cabelo comprido de Sansão). Se eles forem arruinados, eles se foram para sempre a menos que uma magia maior e uma busca épica seja realizada para readquirí-los (ou, no caso de coisas como cabelo comprido, eles crescem naturalmente, sem auxílio de magia de Vida).

⊕ DESFAZER DE TALISITÃS

Os magos algumas vezes podem se arrepender da criação de um Talismã ou de uma Relíquia. Certamente um isqueiro mágico pode ser um brinquedo legal, mas uma vez que você para de fumar, ele pode acabar ficando menos útil do que você tinha pensado antes. Ou talvez você fez um Talismã como um presente para um amor que agora está morto, e pessoalmente você não vai ficar muito bonito num fio dental encantado. Ou, depois que um Nefândus corta fora sua mão pela terceira vez que e foge com ela, você começa a ficar de saco cheio do trabalho que isso dá.

Neste ponto, os magos podem desejar pegar suas vontades de volta e realizar o encanto de Desfazer. Esse feitiço é precisamente o mesmo da criação de Talismã ou de Relíquia, mas no fim dele, o mago termina simplesmente com um objeto ou uma parte do corpo mundana, algumas peças de Sorvo e um ponto adicional de Força de Vontade.

⊕ MAGIAS COMUNS PARA TALISITÃS E FOCOS ÚNICOS

Para proteger seus Talismãs e focos únicos da destruição, a maioria dos magos coloca feitiços de proteção neles. Essas magias não servem como Efeitos para os Talismãs ou Instrumentos. Um relógio Talismã de Tempo com Relógio Interno nele não poderia usar esse Efeito em outros Instrumentos, por exemplo. Contudo, se tais Efeitos forem permanentes, eles custam o mesmo preço dos Efeitos que o item pode realizar. Além do mais, um relógio mágico que sempre funciona perfeitamente é melhor do que um com engrenagens enferrujadas.

A Aura de Adamantino (Matéria 3 ou 5)

A Ordem de Hermes normalmente coloca este feitiço em seus vários utensílios ritualísticos, evitando que eles quebrem

ou deformem de qualquer forma. É geralmente coincidente (“Opa! Derrubei a bola de cristal! Sorte a minha que não quebrou!”), mas não é insuperável. A variante de Matéria 5 faz um liga com Adamantino no objeto, a substância mais forte conhecida nas lendas e nos quadrinhos, e previne a destruição por qualquer coisa exceto Efeitos mágicos extremamente semelhantes.

Contas numa Corrente (Correspondência 2, Entropia 2, Matéria 2, Mente 2, Espírito 2)

Pouco se sabe sobre a autora deste Efeito, Poppy Jenkins, exceto pelo fato que ela foi uma bela criança na Haight dos anos 60, ou era uma Órfã ou uma Cultista do Êxtase, e que ela deixou para trás o legado de um Artefato único, uma corrente de contas de amor que era seu foco único para todos seus Efeitos mágicos. Quando a Tecnocracia a matou, sua corrente se partiu, espalhando as contas em todas as direções. A magia se foi... ou assim pensou a Tecnocracia.

O Talismã agora é conhecido como as Contas de Amor Verdadeiro, ou Trança de Kismet, e seu Efeito é o seguinte: Sempre que qualquer um, Adormecido ou mago, encontrar uma das contas perdidas, um sinal surge, localizando seu ou sua alma gêmea e amor verdadeiro. Uma das outras contas encontra o caminho para aquela pessoa - se é por teleporte de Correspondência ou casualidade Entrópica ninguém sabe - e as duas são sutilmente compelidas a seguir a corrente, procurando até que o colar esteja completo e que as duas se reencontrem. A magia deste Efeito é suficiente para estimular Despertares espontâneos, causando problemas sem fim para a Tecnocracia e mesmo para muitas das Tradições.

Embora este Talismã seja obviamente poderoso, muitos magos têm teorizado sobre o Efeito, já que é simples demais para funcionar. É semelhante ao Efeito clássico (embora difícil de ser comprovado) no qual um Mestre enfeitiza um Talismã ou Relíquia preciosa para que ele encontre seu caminho até ele em sua próxima encarnação, quando e onde ele estiver. Muitos acreditam que os Despertares espontâneos de muitos Órfãos podem estar relacionados a este Efeito.

Memento Mori (Mente 3, Espírito 3)

Com esta magia, um mago desperta o espírito de um objeto, infunde-o com o montante de sua consciência, e então o põe de volta para dormir simultaneamente. O objeto desse modo se torna uma cópia de segurança psíquica de seu ser, e permanece inativa até que seja contatada novamente pelo mesmo espírito que colocou as impressões. Além de funcionar como uma segurança contra a lavagem cerebral Tecnocrática, ele também possibilita que um mago lembre de sua vida passada como mago (ou mesmo para um Adormecido Despertar espontaneamente ao lembrar quem ele foi). Combinado com **Contas numa Corrente**, Talismãs ou até mesmo com simples mementos eles podem vagar pela Terra até encontrar a alma a quem eles apropriadamente pertencem, daí eles relembram essa pessoa de quem ela era. Algumas vezes, eles fazem isso gentilmente (através de dicas e sonhos); algumas vezes eles fazem isso com um temporal repentino de pura memória. A maioria, contudo, faz suas revelações num ritmo intermediário.

A Criança Abandonada (Correspondência 2, Vida 5, Matéria 2, Mente 3, Espírito 4)

Este encantamento de último recurso é realizado por um

Mestre que está para morrer, e ocasionalmente por causa de magos menos iluminados que queimam suas essências para uma última explosão de magia selvagem.

Esta magia anexa o Avatar do mago ao seu item mais precioso como um filactério, o aporta para algum lugar no globo onde há um casal desesperadamente desejando uma criança deles e cria o corpo de uma criança recém-nascida para abrigar seu espírito Adormecido. O casal que encontra e criança e o filactério é influenciado desse modo a guardá-lo a sete chaves “até ele ficar mais velho”, então criam a criança como se fosse dele. Uma vez que a criança estiver “pronta para seguir seu caminho pelo mundo” (em tempos modernos quando ele estiver indo para a faculdade), o filactério é apresentado, junto com uma história miraculosa. Fazendo isso, junto com o encantamento de **Memento Mori**, ele influencia o Despertar do mago e o retorno das memórias de sua vida passada.

É claro que, sendo os magos quem e o que eles são, eles começam antes do tempo, encontrando o filactério em alguma gaveta de escrivaninha trancada e Despertam como crianças.

Serve Como uma Luva (Matéria 3)

Um sucesso na Era Mítica, este encantamento caiu de moda devido a sua vulgaridade excessiva. Lançado sobre Botas de Sete Léguas, anéis mágicos ou qualquer item semelhante, a vestimenta ou o adorno imediatamente muda o tamanho para servir ao seu novo dono. Contudo, devido ao Paradoxo que este Efeito causa na era moderna a maioria dos magos não o usa como um encantamento automático, mas ao invés disso como uma coincidência. Variantes têm usado Correspondência 5 para deformar o espaço, ou até Vida 4 para fazer alguém “crescer para caber nos sapatos do mestre”, mas essas variantes são ainda menos comuns.

A Mão do Mestre (Vida 1, Primórdio 2)

Esta antiga magia tem sido reproduzida mais recentemente pela Tecnocracia na forma de scanners de retina, fechaduras de impressões digitais ou até mesmo senhas de DNA. Basicamente, tudo que ela faz é estabelecer um protocolo de acordo com o qual um Instrumento checa um usuário em busca de autorização antes de permitir que ele se divirta com o Instrumento. Obviamente, este Efeito é só uma atualização do antigo Efeito pelo qual um mago assegura a fidelidade de seus Talismãs, a segurança das proteções em seu Santuário e coisas do gênero. Como com as proteções, este encanto pode ser sobreposto muitas vezes para que seja à prova de eventuais desamarras. Ele também pode ser ajustado à mente ou ao espírito do Mestre (com a substituição das Esferas apropriadas) ou estendido para ter uma grande lista de “usuários autorizados”. Observe que este Efeito só se aplica a funções mágicas - um usuário não autorizado não pode atirar com um canhão laser, mas ainda assim pode atingir pessoas com ele ou roubá-lo. Talismãs verdadeiramente conscientes (muito antigos, ou com o Efeito Criar Psiques de Mente 5 neles) podem encontrar meios de subverter tais tranças se elas não satisfizerem seus propósitos.

Inscrever Encanto (Entropia 1, Matéria ou Vida 1, Tempo 4 outras Esferas conforme necessário)

Este Efeito cria um Encanto (ou Gizmo, para a Tecnocracia), que é por assim dizer, um objeto físico que tem

algum outro Efeito pronto como um “feitiço engatilhado” com uma “cláusula de contingência” ao estilo da Bela Adormecida. Tais coisas podem também incluir um espelho que se torna uma montanha de vidro intransponível quando lançado ao chão, ou um par de brincos que se tornam uma bomba poderosa quando colocados juntos. Independentemente das possibilidades, a magia não precisa ser necessariamente vulgar. Magos que gravam tais Encantos, conhecendo os caprichos mutáveis do tempo e a inescrutável natureza do futuro geralmente criam ninharias que só podem realizar suas magias quando a realidade não se opor. Conseqüentemente, a Ordem de Hermes tem estoques de símbolos mágicos que poderiam ser usados para invocar dragões se tal criatura hoje não fosse mitológica.

Em outras palavras, inscrever amuletos contará como magia vulgar com testemunha a menos que o mago adicione uma cláusula de “permissão de realidade e ambiente atual” como gatilho. Da mesma forma, os Efeitos considerados vulgares sem testemunha podem ser gerados com uma cláusula de “não na frente de descrentes”. De fato, os feitiços em muitos Encantos relembram códigos legais ou de computadores complexos cheios de cláusulas “se/então”, o que, de fato, eles são. Magos com Entropia 1/Tempo 2 podem ler este código mágico e dar sentido a ele. Apesar disso os Adeptos da Virtualidade podem muito bem quebrar esses códigos de outras maneiras.

Para alterar a natureza da magia drasticamente seria necessário um Feito Impressionante de Entropia 5 para alterar o objetivo da expressão - dificilmente vale a pena quando tudo que o Encanto guardar for um Efeito de Matéria 2/Primórdio 2. Para tornar as coisas mais difíceis muitos magos que inscrevem Encantos usam Vida ao invés de Matéria - ou usam ambas - fazendo com que a magia funcione numa linhagem de sangue (tipicamente a de seus descendentes mortais) ou numa relíquia de família que só funcionará para aqueles que forem do sangue. De fato, imagina-se que muitos focos únicos sejam apenas Encantos usados que descendentes teimosos insistem em acreditar neles até muito tempo depois que sua magia foi usada, e os Despertares espontâneos que acompanham essas linhagens e essas relíquias de família são o legado de dotes mágicos de ancestrais mortos.

Exceto pelo método de sua criação, os Encantos são virtualmente indistinguíveis dos Amuletos, exceto pelo fato de que os Encantos não são divisíveis. Por exemplo, uma vela com um feitiço engatilhado nela pode perder sua magia se for dividida em duas, enquanto que uma vela composta de cera mágica poderia ser cortada em duas velas menores e ainda funcionaria, apesar do fato de que os resultados mágicos líquidos seriam idênticos. A magia de um Amuleto ou de uma Engenhoca é mantida no lugar por Primórdio, enquanto que um Encanto ou Gizmo tem seu efeito congelado no Tempo.

Brilhantinhos (Correspondência 1, Entropia 1, Matéria, Mente 1, Primórdio, Espírito)

Um artigo de Penny Dreadful, a principal descobridora Vazia de bugigangas mágicas, este Efeito aumenta a Consciência do mago que o invoca, permitindo que ele descubra itens mágicos em gavetas secretas e moedas da sorte que caíam em bueiros de meio-fio. Este Efeito não sugere ao mago o que a coisa é precisamente - uma âncora fantasma para o mundo mortal, um tesouro feérico e uma arma ancestral de lobisomem são todos mágicos em algum nível - mas dará uma idéia geral do poder e da importância do item.

A Correspondência sensibiliza o mago em relação à área em geral, Matéria permite que ele olhe dentro de cofres trancados e sob grades, Mente dá uma lida nas impressões psíquicas, Primórdio checa a magia em si, Entropia indica se um item tem algum destino especial, e Espírito observa se ele é importante para algum espírito. Quando esta magia é invocada, o jogador do mago testa o Arete de seu personagem, e depois adiciona os sucessos obtidos em sua parada de dados para todos os testes de Consciência para “encontrar os brilhantinhos”.

Para Penny (e a maioria dos magos espertos), este Efeito é coincidente. Um objeto mágico aparece particularmente brilhante, brilhoso e chamativo, ou pelo menos ele possui algum estranho encanto, e qualquer corvo seria atraído para ele. O mesmo é válido para objetos escondidos em gavetas trancadas, em compartimentos secretos ou sob grades soltas no chão. O mago é atraído pela curiosidade e pelo pensamento de que pode haver alguma coisa lá, e, quando ele olha, há mesmo.

Se o mago elevar o Efeito de Correspondência para o segundo nível, ele pode usá-lo para procurar algum objeto em particular (como uma faca mágica, um Talismã que produz chama ou alguma coisa parecida). Nesse caso, o Efeito se torna um encantamento barato conhecido como A Caça ao Tesouro. Quanto mais se souber sobre o tesouro caçado, mais fácil será encontrá-lo. Entretanto, o mais comum é que o mago usando o Efeito encontre algum tesouro que servirá aos seus propósitos, mesmo que não seja exatamente aquilo que ele estava caçando.

BUGIGANGAS E TESOUROS

Muitas Maravilhas (e alguns outros itens mundanos) também podem possuir um destino, um futuro negro, e algumas vezes outros Antecedentes, Qualidades e Defeitos. Tais itens podem variar de espadas que são destinadas a assassinar algum mal grandioso até colares cujos donos tenham todos encontrados um legado fora de hora. Contudo, há uma diferença entre um mago que possui um grande destino e um mago que meramente carrega uma espada com um grande destino. Essa espada não terá necessariamente poderes mágicos (embora o mago possa transformá-la num Talismã se ele se importar), mas ela poderia provavelmente ser usada mais como um foco para numerosos Efeitos. E se o mago em si tiver um grande destino, o efeito poderia ser verdadeiramente impressionante. Para adicionar um Antecedente (além da Maravilha básica) a um item, apenas aumente o valor do item em metade do custo do Antecedente.

Alguns itens também podem possuir um nível de Arcano ou Sonho, e podem ainda possuir até Influência - embora seja através de meios bem mundanos. Por exemplo, uma carta pessoal do Papa o ajudará a entrar em qualquer Igreja Católica que você desejar, e há documentos e identificações similares que podem ser flagradas como um rápido efeito de Influência. Os Antecedentes mais apreciados para se colocar em objetos físicos são Nodos e Santuários, mas como em todos os objetos mágicos, isso pode gerar problemas. Alguém pode ter um Nodo e um Santuário dentro de seu mini-furgão, o que pode ser útil para alguns propósitos, mas quando um Nodo é em uma casa, ele não pode ser roubado. (os Narradores também devem observar que, embora seja possível

interpretar o Dr. Emelius Brown e colocar todo seu Santuário numa maleta desdobrável, esses Antecedentes geralmente precisam de espaço, e são muito suscetíveis a coisas como tiros de armas). Até mesmo Antecedentes como Recursos podem ser ligados a um objeto (tal como, um Cartão Sindacato Primium sem limite, ou uma carteira sempre-cheia Hermética). Contudo, visto que o Antecedente desaparece quando os objetos são perdidos, o custo baixo é mais apropriado.

Talismãs, ou mesmo objetos mundanos, também podem estar ligados a alguma Qualidade de personagem. As apropriadas são aquelas do tipo Noção do Perigo, Sorte, Anjo da Guarda, Fé Verdadeira e Magnetismo Espiritual. Por exemplo, ser dono de uma varinha criada por Porthos de Doissetep será muito mais prestigioso em círculos mágicos do que possuir uma varinha mágica igualmente poderosa forjada por algum disparatado desconhecido. Da mesma forma, ter uma Qualidade em si mesmo é muito mais útil do que ter um objeto que confere uma Qualidade. Um mago pode ter sangue feérico e desse modo ganhar afinidade com fadas, enquanto que um outro pode simplesmente possuir um sinete passado a ele por confiança dos seus ancestrais, que marca o usuário como um amigo das fadas. Parecido com isso, ser sortudo é melhor do que ter um pé de coelho da sorte que você pode perder ou ser roubado. Contudo, as Qualidades que são inerentes a você não podem ser comercializadas, enquanto que em objetos podem.

Itens também podem ser ligados a Defeitos de personagem como Amaldiçoado, Futuro Negro, Geasa (Débito), ou Estranheza. Os Narradores devem se divertir com esses modificadores negativos, já que presentes amaldiçoados e abençoados e relíquias de família têm uma longa tradição na literatura, e eles podem ser fonte de histórias inteiras. Os Narradores também devem se lembrar de que, embora os legados possam vir com avisos (“Não toque o anel ou sua alma será amaldiçoada!”), eles raramente vêm com manuais de instrução. Descobrir a natureza da Maravilha pode ser uma aventura por si só.

LIMITES EM MARAVILHAS

É obvio que as Maravilhas são sempre limitadas aos poderes que um Narrador quer no jogo. Muitas Maravilhas trabalham sob limitações peculiares, como funcionar apenas para uma pessoa em particular, atrair todo tipo de Ressonância ruim ou funcionar somente quando abastecidas por poderes específicos ou nojentos.

Quando construir uma Maravilha, o item não pode ter uma diminuição de custo de mais de um terço de seu valor básico. Isto é, um simples Artefato com um encantamento permanente de nível 3 (um poder de seis pontos) não pode ter uma diminuição de custo de mais do que dois pontos de Defeitos, mesmo que tenha problemas maiores. Só o Narrador sabe no final das contas exatamente que Defeitos ou problemas uma Maravilha pode ter...

ADORTIÇADOS E AS FERRAMENTAS MARAVILHOSAS

Embora a maioria dos Adormecidos não possa recarregar Talismãs, eles podem usá-los, desde que acreditem no paradigma do mago que criou o item e que Ressonem fortemente com a personalidade de seu criador. Dependendo do Talismã, o Paradoxo também pode se aplicar ao Adormecido que o usar – sendo um dos Paradoxos mais clássicos a perda do Talismã. Os Talismãs não funcionarão para aqueles que não aceitarem seus paradigmas. Contudo, os magos têm força de vontade suficiente para sobrepujar a Natureza e o Comportamento de qualquer Talismã exceto no caso de um objeto mágico extraordinariamente poderoso e de um mago de vontade extraordinariamente fraca.

Amuletos e Engenhocas funcionarão para qualquer um que aceitar o paradigma sob o qual eles foram feitos, ou que estejam em uma área onde aquele paradigma exista (mesmo que a pessoa não saiba que o objeto é de fato mágico). Por exemplo, se Kate, que vive na área rural da Irlanda e acredita em bruxaria, fadas e tudo mais, passasse algum creme para voar, achando que era só um creme para as mãos, ela se encontraria aerotransportada mesmo querendo ou não. Seu primo de Dublin não teria esses problemas, a menos que ele viesse para o campo e estivesse bem longe de coisas urbanizadas. O Paradoxo pode ser aplicado se Kate usasse o Amuleto de uma forma vulgar - como ir para Nova York e voar sobre a Parada do Dia de Ação de Graças do Macy -

mas visto que tal coisa poderia ser explicada como algum tipo de truque publicitário, esta penalidade se aplica a critério do Narrador. Os acidentes e os primeiros usos devem ser tratados como magia estática, mas voar pelo ar é suficientemente Paradoxal para a maioria dos Adormecidos.

Amuletos e Gizmos funcionam independente do paradigma, desde que seus botões ou outros gatilhos sejam ativados. Os Adormecidos podem operá-los sem medo do Paradoxo ou de outros efeitos colaterais (o preço já foi pago pelo mago que os criou), mas conseqüentemente muitos não funcionam a menos que os paradigmas se alinhem perfeitamente. As leis pelas quais os Amuletos funcionam também são complicadas, e os Gizmos geralmente não vêm com manuais de instruções escritos.

Contudo, os herdeiros de magos iluminados e os assistentes de laboratório da Tecnocracia que conseguiram sair com todos as Bugigangas e Gizmos que puderam enfiar nos bolsos, podem ser personagens interessantes e inimigos mortais. Assim é especialmente no caso deles terem um Talismã, um Instrumento Tecnocrático ou uma Relíquia que esteja perfeitamente sintonizado com eles e que eles saibam como operá-lo. Só porque alguém é um mero Adormecido isso não significa que ele é tolo, mas saber como construir o Raio da Morte 5000 e descobrir como usá-lo são duas coisas completamente diferentes.

⊕ FETICHE-AMULETO ⊕ ARTEFATO ⊕ PRESERVADOR ⊕ ENCANTADO ⊕ TALISMÂNICO ⊕ QUE TAMBÉM É SEU FAMILIAR, SEU ALIADO ⊕ E SEU FOCO ⊕ ÚNICO ⊕

Sim, você pode ter um item tudo-em-um. Os vários encantamentos e bônus são simplesmente Antecedentes, e podem ser combinados, desde que você pague por cada um deles separadamente. Isso é realmente muito comum.

Por exemplo, familiares e muitos aliados são simplesmente espíritos. Talismãs, Artefatos e Preservadores são objetos com propriedades mágicas. Os Fetiches são objetos físicos com espíritos presos a eles. Se você prender um espírito em seu Talismã, e depois fez amizade com ele de modo que ele virou seu aliado, você teria um Talismã-fetichado que faria favores pra você. Ou você poderia tê-lo como seu familiar ou mentor.

Por exemplo, Wu Chi tem a espada de seu clã, que é um antigo Talismã. É também seu foco único. Ele medita e contata o espírito de um dos seus ancestrais reverenciados, perguntando se o grande Lo Fang o instruiria nos caminhos da honra e da decência, guiando seus passos. Lo Fang então decide que ele deseja se unir à espada que ele usou um dia, e depois que Wu Chi fez os rituais apropriados, seus espíritos viraram um só (quer dizer, o Talismã teve o espírito familiar preso nele). Este elo aumenta o poder de Lo Fang e faz maravilhas para Wu Chi também.

Mais tarde Wu Chi usa um pouco de Primórdio 3 e Entropia 1/Tempo 4 para colocar Amuletos e Encantos na espada. Agora ela é tudo – fetichado, familiar, Encanto, Amuleto, Talismã – e desde que Wu Chi tenha pagado os pontos, ela não está desequilibrada. E mais, é uma boa alternativa para Hildegard, o Hermético, que tem anéis em todos os dedos, um encanto no pescoço, uma tiara e uma varinha ambulante com um coruja empoleirada na ponta, que acontece quando você mantém todos os seus brinquedos separados. É claro, quando o Dr. Magnetron usar seu eletroímã gigante, Wu Chi repentinamente perde sua espada e todos os seus Antecedentes, enquanto que Hildegard só perde o imã de seu anel do mindinho. Há vantagens e desvantagens em colocar todos seus Antecedentes em um pacote.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE MARAVILHA

Como um exemplo de criação de uma Maravilha, considere Jodi Blake e suas “Botas de Sete-Léguas da Prostituta Escandinava”:

Kevin e Kraig, conspirando como Narradores normalmente fazem, elaboram algumas maneiras de causar ainda mais dor a seus jogadores.

Jodilyn Blake, suprema sedutora Nefândica, quer ganhar um par de botas de prostituta que vai até a coxa com salto agulha de sete polegadas de couro legítimo para usar em sua rotina de Passo de Sete Léguas. Ela acha que elas vão ficar tão boas nela que decide torná-las um par de Maravilhas mágicas permanentes para serem mais úteis a ela e aos seus Mestres Negros. Mantendo seu gosto por bruxaria e feitiçaria Escandinava, ela opta por baseá-las no ritual para “calções escandinavos” que encontrou em um livro de lendas populares. Contudo, ela terá sua Maravilha particular legitimamente processada com salto agulha para que seja um par de botas de prostituta Escandinava ao invés de calções.

Kraig acha a idéia legal e apavorante, mas verifica o livro de lendas populares que Kevin desenterrou. Ele observa que os clássicos calções escandinavos são feitos com um feitiço do tipo “carteira sempre-cheia”, misturado com uma maldição. (Se você morrer usando eles, diz o livro, sua alma vai para o Inferno, e você não pode tirar as malditas calças a menos que consiga arranjar um idiota para usá-las). Contudo, já que, a princípio, para conseguir que o ritual funcione é preciso que o bruxo roube a última moeda de prata de uma pobre viúva para servir como seu “fundo de dólar”, e depois convencer alguém a deixar o mago tirar sua pele, Kraig acha que as condições são mais do que problemáticas para Jodi. Além disso, as provações de Jodi para conseguir os ingredientes necessários para o feitiço dão aos jogadores dicas suficientes para que seus personagens sigam a pista da rotina. Kraig afirma que isso é legal, e depois de uma boa construção de história maligna, Jodi conseguiu as botas de prostituta feitas da pele de um cara morto, além da moeda obtida de forma ilícita.

Agora vem a parte do encantamento. Para fazer um Artefato mágico permanente é necessário Primórdio 4 sem o Sôrvo de Ressonância apropriada. Contudo, encantar um ser vivo - ou fazer uma Maravilha mágica que irá se enxertar na sua bunda - requer Primórdio 5 (ou Primórdio 4 se você tiver o tipo correto de Sôrvo). Jodi inicia sua invocação, carregando as botas de prostituta com o poder dos Mestres Negros e Primórdio 4. após um pouco de ritual estendido, ela consegue os oito sucessos que Kraig decide que ela precisa para torna o Efeito permanente. Feito isto, ela está pronta para começar a confeccionar os outros encantamentos.

Primeiramente, Jodi começa com o ritual de “calções Escandinavos” que Kevin encontrou no livro de lendas populares Escandinavas. Ela enfia a moeda da viúva (uma de suas peças de Sôrvo) na pequena bolsa que ela prendeu no lado de uma bota, e Jodi invoca um Efeito de Matéria 3/ Primórdio 2 para criar dinheiro. Com 10 sucessos num ritual estendido, ela constrói o Efeito da carteira sempre-cheia. A bota de pele do homem-morto fornece o resto do Sôrvo que ela precisa para criar o clássico Artefato. A seguir, ela invoca a rotina Passo de Sete Léguas com Correspondência 3, usando seis peças de Sôrvo na forma de uma trança de linhas de cada um

dos seis continentes, para bordar símbolos mágicos nas bordas das botas. Após conseguir seis sucessos, ela fez com que a magia calções Escandinavos fizesse trabalho duplo.

A seguir, Jodi joga um Efeito de Primórdio 2 Encantar Armas nos saltos das botas, conseguindo os sucessos que ela precisava para que o tornasse permanente na primeira tentativa, e engraxa as botas com quatro peças de Sôrvo na forma de óleo blasfemado por um sacerdote vira-casaca. Kraig então considera que os saltos ficam aptos a causar um dano terrível em combate, então adiciona um dado extra de dano, o que contaria como uma Qualidade de quatro pontos. Não há Esfera particular para testar isso - saltos agulha são saltos agulha - então Kraig nem liga. Ele somente decide que se Jodi polir os saltos com mais quatro peças de óleo blasfemado, então os Mestres Negros ficarão contentes em abençoá-los com Seus poderes malignos.

Kraig finalmente adiciona um Efeito de Vida 2 para tornar as botas permanentemente brilhantes e auto-reparadoras, já que estarão enxertadas na pele de Jodi, e um Efeito de Vida 3 para fazer com que sua aparência fique cada vez mais sexy e atraente, aumentando seu nível de Aparência. Sendo que as botas são feitas da pele de um homem recentemente falecido, e realmente se enxertam no usuário, esta idéia soa muito boa e terrivelmente maligna! Jodi invoca rituais por mais várias horas e lança por volta de 10 doses de Sôrvo de sangue de virgem para realizar sua magia de Vida maligna, obtendo finalmente sucesso em seus feitiços.

Kraig e Kevin então calculam o custo. O feitiço “calções Escandinavos”, embora seja feito com um Efeito de Matéria 3/ Primórdio 2, adiciona efetivamente alguns pontos de Recursos para Jodi. Kraig decide que três pontos do dito Antecedente é uma mudança financeira mais do que suficiente, especialmente porque isso não era seu objetivo inicial com o ritual. O Efeito Passo de Sete Léguas é calculado com o custo de um Efeito de nível 3, seis pontos. O dano extra dos saltos custa outros quatro pontos, o feitiço Encantar Armas permanente custa mais quatro pontos, e o feitiço de auto-reparo automático vale mais quatro novamente porque é permanente. O Efeito Corpo Melhor que aumenta o nível de Aparência do seu usuário custa tanto quanto o Efeito de feitiço usual, então custa seis pontos. O valor total do Artefato fica em torno de 27 pontos.

Desde que este custo surgiu depois da criação de personagem, ele exige experiência acumulada. Comprar um Antecedente como este com experiência custa dois pontos de experiência por nível de Antecedente, ou seja, um valor de 54 pontos de experiência! Estes 54 pontos Jodi simplesmente não tem disponível. Contudo, como aponta Kevin, Defeitos podem reduzir o custo do Artefato, e há alguns Defeitos clássicos que seriam apropriados. Kraig não quer um item tão poderoso correndo solto por aí sem algum controle para dar aos seus jogadores alguma chance de sobrevivência, então ele investiga defeitos potenciais.

Kraig e Kevin examinam o livro de lendas populares juntos e decidem que a condição “morra com suas botas calçadas, vá pro Inferno” poderia ser feita como uma Geas ligada ao Defeito Futuro Negro. Futuro Negro é um Defeito de cinco pontos, mas a condição “somente se você morrer com suas botas calçadas” o diminui em dois pontos para virar um Defeito de três pontos. Isso é útil, mas não é grande coisa. Contu-

do, o livro de lendas populares também diz que se você algum dia gastar sua última moeda do bolso o encantamento é quebrado. No máximo as botas poderiam ter um terço de seu preço abaixado com Defeitos, o que significa nove pontos. A Geasa “gaste seu último dólar e perca tudo” soa como uma boa idéia, portanto ele procura por nove pontos de Qualidades que podem ser ligados àquele Defeito e que sejam possivelmente perdidos. Kraig decide que a maldição ligada a Geas poderia ser que os saltos cairão se a última moeda for removida - perdendo seu Efeito Encantar Armas e o modificador de dano, num total de oito pontos, que menos o valor do Defeito fica igual a cinco pontos. Kevin está curtindo, e diz para Kraig ir em frente. As botas agora possuem 27 pontos de Qualidades e oito pontos de encantamentos/Defeitos, para um custo final de 19 pontos de bônus, ou 38 pontos de experiência. Kraig decide pagar o custo determinando que os Mestres Negros dissessem para ela colocas as botas num altar distante e que fosse cometer mais atos de maldade até que Jodi tivesse o crédito para pagar por eles, ou então sofreria a fúria Deles (e o sangramento de seu Padrão). Não importa que Jodi colete uma quantidade enorme de Ressonância pelo feito, e pelo tempo gasto, o grupo dos jogadores podem muito bem topas com o pequeno plano dela e estragar o feitiço enquanto ele ainda está no forno!

FAMILIARES



Familiars são espíritos ligados ao Avatar de um mago, dando ao mago um maior acesso ao Arete como também outros conhecimentos e poderes. Um familiar não precisa ter uma forma física, mas geralmente é útil ter uma. Contudo, muitos espíritos familiares possuem o Encanto Materializar dos espíritos, que permite que eles adquiram formas corpóreas por um período de tempo.

Outros possuem cascas vazias que um mago criou pelo uso da Esfera da Vida (ou que o espírito arranjou de outras maneiras), ou têm dons que permitem que possuam e animem um objeto não-vivo.

CUIDAD⊕ E ALIMENTAÇÃ⊕ DE SEU FAMILIAR

Familiars são indivíduos, e todos eles têm necessidades diferentes. Alguns exigem comidas especiais, tal como a dieta de sangue, leite e corações humanos cozinhados em vinho do Senhor Mistofflees. Outros meramente apreciam esta culinária excêntrica, mas ficam igualmente felizes com creme fresco e sushi. Alguns fazem pactos elaborados, como demônios ou advogados, enquanto que outros simplesmente fazem uns arranjos informais, ficando nas redondezas enquanto considerarem adequa-

do, igual a qualquer aliado.

Alguns familiares exigem Sôrvo para sobreviverem, enquanto que outros meramente apreciam isso, igual aos magos. A maioria dos familiares quer ser alimentado com Sôrvo, desde que seja alguma coisa com Ressonância apropriada. Por exemplo, um familiar morando no corpo de um cão de caça provavelmente amaria ter cortes seletos de carne de pegasi e mantícoras em seu prato de cachorro. Entretanto, ele torceria o nariz para os óleos e baterias de um HIT Mark. De qualquer forma, o óleo e as baterias seriam as coisas ideais para se dar a um familiar robótico de um Filho do Éter, enquanto que a comida de cachorro mágico não seria.



TRÊS GATOS

Nem todos os familiares são criados igualmente, mesmo aqueles que custam a mesma quantidade de pontos e que parecem quase idênticos na superfície. Pegue como exemplo os três familiares listados aqui, todos aparecem como gatos: Martika, Sr. Mistoffeles, e Josephine.

Martika é um espírito que geralmente aparece como uma gata Russa com olhos dourados. A avó de Ivan Minsky a invocou para ser guardiã e instrutora de Ivan. Martika é um espírito de verdade, e ela não tem forma física real. Ela aparece e desaparece quando quer. Por outro lado, ela aparece com um gato, então ninguém nota. Quando não é conveniente para Ivan sair com um gato no ombro – por exemplo, para uma boate – Martika toma a forma de uma linda mulher Russa com um cabelo prematuramente grisalho e olhos castanho-claros, mas ela ainda pode mostrar as garras quando quer. Ela é terrivelmente independente, e dá tanto trabalho a Ivan quanto ela vale. Ela sabe muito sobre magia e espíritos, mas sabe muito pouco sobre o mundo real. Martika se comunica telepaticamente ou falando como um humano normal, dependendo do seu humor.

Sr. Mistoffeles usa a forma de um pequeno gato preto que a maga Nefândica Jodi Blake sacrificou ritualmente, e depois reanimou, a mais de 400 anos atrás. Contudo, o espírito dentro do gato é muito mais velho, e tem servido às bruxas desde antes da era da Babilônia. Mesmo assim, o Sr. Mistoffeles tem vivido por tanto tempo como um gato que ele se identifica muito com o animal. Ele não lembra das várias bruxas que ele serve, ou serviu, como “mestres” ou “mestras”, exceto do tipo “a mestra é igual à pessoa agradável que me dá creme”. Mesmo que tenha servido os Nefândi no passado, ele não mantém lealdade à causa Nefândica. Ele não é um espírito corrupto – ou puro – tanto quanto um espírito que é completamente alienígena, e ele têm pouca ou nenhuma compreensão da moralidade, valores humanos ou da diferença entre bem e mal. O Sr. Mistoffeles rapidamente encontrará um novo mestre ou mestra se for tratado mal ou se for considerado totalmente fiel, especialmente se seu pacto de servidão for quebrado. Atualmente, ele é o familiar da Vazia chamada Penélope Drizkowski (conhecida como Penny Dreadful), que lhe deu seu nome atual por causa do poema de T.S. Elliot. Os Encantos espirituais do Sr. Mistoffeles mantêm seu corpo de gato jovem e bem conservado, mesmo que ele tenha mais de quatro séculos de idade. Ele também tem uma riqueza de informações com respeito à prática da bruxaria Européia Ocidental através das eras. O Sr. Mistoffeles pode falar com uma voz felina, alta se quiser, e seus olhos brilham sempre que ele está curioso ou nervoso.

Josephine aparece como um brinquedo de criança muito amado e usado, um boneco mole de gato esfarrapado feito de tecido de algodão. Contudo, quando chamada pelo nome ela se torna uma gata de algodão viva, desde que tenha acesso a Quintessência. Ela tem sido familiar de magos crianças por mais de 100 anos, e ela é responsável pelo Despertar de pelo menos cinco. Josephine é uma familiar muito gentil e confortante, e a única exigência que ela faz consistentemente é que quando seus donos estiverem “crescidos” e não precisassem mais dela, eles devem doá-la para alguma criança que precise mais. Josephine se comunica telepaticamente com suas crianças em qualquer de suas formas.

ADOTE-UM-FAMILIAR

Descontando as longas buscas-espirituais e a criação de cascas físicas que os magos avançados fazem para conseguir seus familiares ideais, a maioria dos magos os adquire de segunda mão.

Os familiares são geralmente mais aptos a sobreviver do que os magos, sendo menos exibidos, menores e geralmente com menos princípios do que os próprios magos. Contudo, sem um mestre ou mestra, elas morrem de fome sem a Quintessência. Na pior das hipóteses, eles têm que sair e catar comida sozinhos. Um gato mágico que tem sido um animal de estimação mimado pelo último século pode sobreviver por um tempo nas ruas, lambendo sangue derramado de vampiro e pedaços de lobisomens massacrados, mas por que fazer isso quando você pode ser servido com creme num prato por um mago inexperiente? Familiares sensatos saem em busca

de um novo mestre, possivelmente até mesmo o mago que matou o seu antigo mestre.

Os Narradores devem usar este fato como uma oportunidade única para personagens familiares. Um papagaio de 200 anos de idade serve como um mentor intrigante, e como uma excelente fonte de informações. Além disso, mesmo se um personagem tiver um número baixo de pontos da Antecedente investidos nesse familiar, essa carência pode não ser refletida na fraqueza do familiar, mas na quantidade de informação e poder que um familiar mais antigo permitiria. Ou talvez a quantidade de problemas que o familiar cause equilibre sua utilidade. O Sr. Mistoffeles não contará a Penny sobre os rituais secretos do Templo de Lilitu até que ela seja boa e esteja preparada (e até que o seu jogador pague os pontos). Embora Martika possa ensinar a Ivan uma grande quantidade de magia, ela também foge para boates e traz roqueiros punks para seu quarto no meio da noite.

INVOCANDO E APRISIONANDO UM FAMILIAR

Criar as cordas que aprisionam um familiar é um exercício que quase qualquer mago novato pode realizar. Tudo que é preciso é magia de Espírito suficiente para chamar e atrair o espírito pretendente a familiar. Muitos grimórios e tomos contêm rituais especiais que deixam o mago invocar um familiar mesmo sem o conhecimento apropriado de Espírito (essencialmente, funcionando com Artefatos que incluem um Efeito de invocar espírito).

Como na criação de fetiche, invocar um familiar envolve muita argumentação por parte do mago. Contudo, diferente de um fetiche, o mago pretende dar ao familiar uma forma através da qual ele pode expressar sua inteligência e agir independentemente.

Fazer isso tem suas vantagens e desvantagens. O familiar pode fazer muitas coisas independentemente, como ajudar seu mestre quando ele está inconsciente ou de outro jeito incapaz de pedir por ajuda, e oferecer pedaços de conselhos seletos. Ele também pode tomar a iniciativa e fazer coisas que o mago não queria que ele fizesse.

Cada Tradição tem sua própria abordagem para aprisionar um familiar. Um Adepto da Virtualidade pode ter uma IA útil, mas cheia de manias, enquanto que um mago Hermético ou um Verbena provavelmente teria o tradicional gato, morcego ou sapo. De qualquer forma, a casca física não é o que importa. O espírito é o que conta.

O mago deve usar o ritual de aprisionar espíritos para realmente amarrar seu espírito invocado ao seu Avatar. A teoria Hermética discute uma série de amarras, os Verbena falam sobre força vital compartilhada, e outras Tradições tem descrições semelhantes. O ponto é que o espírito familiar está ligado ao mago inextricavelmente a menos que os termos da ligação sejam de violados ou quebrados algum modo.

Em troca de Quintessência, cuidado e ajuda ocasional, o familiar presenteia o mago com seu conhecimento e poderes. Um familiar pode compartilhar a maioria (geralmente todas) de suas habilidades especiais com seu hospedeiro; devido ao elo entre o espírito e o Avatar, esta transferência é automática e inviolável. Então, se o familiar guardar alguma quantidade de energia mágica, o mago pode pegar e usar essa Quintessência sem ter que usar o Efeito de Primórdio normalmente necessário para extrair um Sôrvo, desde que o familiar concorde! De modo parecido, o familiar pode presentear o mago com algumas de suas Qualidades ou Defeitos. Um mago com um gato familiar poderia ter visão noturna, mas também estaria mal humorado e sonolento grande parte do tempo.

Uma vez que o familiar estiver preso com sucesso, o elo é inviolável. Possivelmente somente um Mestre de Espírito poderia afetar o elo. Contudo, o mago poderia quebrar seus termos, ou o familiar poderia ser morto de uma forma que destruísse o espírito. Tirando isso, um familiar fica com o mago bem dizer para sempre.

FABRICANDO UM FAMILIAR

Em termos de jogo, um familiar é semelhante a um fetiche, mas tem a habilidade de usar todas suas capacidades a sua escolha. Ele tem livre arbítrio e, se o mago presenteá-lo com poderes extras (como uma Relíquia, por exemplo), ele pode usá-los também. Dependendo de sua forma, o familiar pode ser móvel, ou pode ter alguma capacidade sobrenatural de movimento.

Como com um fetiche, o valor do familiar depende do poder total do espírito (veja Mago: A Ascensão, Capítulos Três e Nove). Entretanto, observe que um familiar pode ter mais poderes ou conhecimento do que ele comunica ao mago.



PALAVRAS FINAIS

TEHUTI

O projeto está aí. O primeiro livro do Rogue Council. Quanto tempo demoramos? Dois meses? Três? Passou rápido.

Lembro que, há uns cinco ou seis anos atrás, entrei em contato com o material de um pessoal maluco que escaneava livros e os colocava na internet. Haviam alguns e-books que não eram exatamente novidade, como Vampiro: a Máscara ou GURPS.

O que realmente me impressionou foi a versão em português de Wraith: the Oblivion que eles disponibilizaram na internet. A tradução não ficou perfeita, a diagramação deixava um pouco a desejar, mas eles eram os caras. Eles começaram com isso tudo e fizeram algo magnífico com os recursos que tinham naquela época.

Até hoje as ações da Professional Free Publications ecoam nos meus pensamentos. Mesmo na época da PFP, as coisas eram outras e o mercado rpgístico prometia bastante. Hoje, entretanto, conhecemos as falhas das editoras que nos trazem esses jogos. Sabemos que nunca haverá uma continuidade, que sempre sentiremos o gosto das migalhas e apenas isso.

Conheci os Diáconos do Rogue Council em um fórum de RPG na internet. A princípio, estávamos apenas falando sobre RPG e criticando o tratamento que a Devir dava aos livros que publicava. Em algum momento a conversa ficou séria e nos propomos um desafio: traduzir e diagramar um livro inteiro de RPG. Teria que ser algo novo e útil. Algo que não fosse publicado pela Devir, já que é sempre muito fácil acertar se apoiando nos erros alheios e violar questões que envolvem direitos autorais só prejudicaria ainda mais o mercado de RPG brasileiro. Ao mesmo tempo, teria que ser algo leve. Estávamos apenas começando e não tínhamos em nossos objetivos pegar mais carga do que conseguiríamos carregar.

O Rogue Council havia sido formado e meu sonho de participar de algo como a Professional Free Publications estava se tornando real. Com tempo e trabalho, aquelas pessoas com quem eu formara parceria se mostraram grandes amigos e suas características próprias passaram a compor o tempero daquilo para o qual estávamos dando forma. O Rogue Council não seria o que é sem o Ferreiro das Almas e o Sacerdote de Avalon. Sem eles, o Rogue Council simplesmente não seria.

A força do Ferreiro das Almas sempre refletiu a minha e nem sempre nos demos muito bem por isso. Mesmo que concordasse com o Ferreiro, ele sempre foi muito radical. Após alguma convivência, pude perceber nele uma sensibilidade bastante distinta e sua força me mostrou que, a menos que fôssemos realmente radicais, não conseguiríamos fazer uma revolução. A revolução ainda não foi feita. Ainda nos perguntamos sobre até onde podemos ou devemos ir.

O Sacerdote de Avalon sempre se mostrou o mais equilibrado entre nós três. Quando não sabíamos o que fazer, ele sempre nos tranquilizou e nos mostrou como encontrar caminhos alternativos e mais seguros para realizar nossos objetivos. Por trás de toda essa serenidade, pudemos ver um homem de real atitude que, mesmo que não saiba exatamente como fazer, sabe sempre inventar uma maneira. Uma pessoa extremamente dedicada e cuidadosa, características de grande valor em um trabalho como o nosso.

Esses são os membros do Rogue Council com os quais eu mais convivi durante os últimos meses. Há outros que merecem destaque, como o Guttemberg. Muito do nosso trabalho foi desenvolvido ao redor de algo que ele já tinha feito. O Ethan Brimstone entrou no grupo com bastante firmeza. Quando menos esperávamos, ele estava nos mandando um capítulo traduzido. Agora o Rogue Council não é mais um grupo tão pequeno. Com mais membros, a

dificuldade para gerenciar nossos trabalhos é bem maior, mas as coisas estão mais ágeis.

Gostaria de agradecer a todos os membros do Rogue Council pela sua disponibilidade, força de vontade, iniciativa e, principalmente, amizade. Tenho que agradecer também à minha mãe que, apesar das dificuldades no nosso relacionamento, sempre me apoiou; ao meu pai, com quem estou tendo maturidade para manter uma grande amizade após anos de distância e; à minha namorada, Lakshmi, que me ajudou na tradução e na revisão, além de ter agüentado muitas conversas minhas a respeito de layers, filtros, páginas mestras e post-script files. Agradeço também ao Eriol que, mesmo estando distante das atividades do Rogue Council, me fez companhia no MSN Messenger durante as madrugadas de trabalhos intermináveis.

Dedico essa publicação a um dos nossos membros que recentemente teve que se afastar de suas atividades no Rogue Council, o Kaiman_br. Espero que tudo esteja bem com você e com sua família, companheiro. Pode contar conosco.

Abraços a todos,
Tehuti.

FERREIRO DAS ALMAS

Bem, é um livro traduzido.

Eu jamais imaginei que fôssemos terminá-lo, mas estamos aqui. Pode parecer discurso de autor (tradutor, para ser fiel) entusiasmado, pode até ser que seja isso mesmo, mas agora o trabalho está feito e acho graça quando olho para trás. Éramos apenas três, comecei mal com um de meus companheiros antes mesmo de iniciar os trabalhos e com o outro foi bem virtual, sem previsão de nada; mas ter sempre algo maior nos corações une várias crenças.

Muitas vezes eu pensei em desistir, claro, "não darão valor ao meu trabalho", pensava eu enquanto via o monte de páginas ainda por traduzir, mas eu recordei da época que nem "car" eu sabia o que significava, lembrei do que não fizeram por mim e hoje estou retribuindo com o outro lado da moeda. Sem revanchismos, só paz.

Este livro é resultado de somas e momentos de minha vida. Passei por várias coisas nesse período, coisas realmente tristes mas outras extremamente verdadeiras. A melhor delas, sem dúvida, perceber que meus companheiros eram na verdade amigos, independente do que que o conceito "virtual" represente para a maioria.

É um pedaço de minha vida que está aqui e sempre me recordarei de todos os momentos que com ele atravesssei quando folhear (seja como for!) este livro. Entretanto, gostaria de deixar aqui, nas poucas linhas reservadas a mim, meu profundo agradecimento a todos, todos mesmo, que de uma forma ou de outra, estiveram comigo, agradecer de coração. Sei que sozinho eu nada conseguiria e, quando vejo o livro, página a página, eu lembro de todos vocês. Tehuti foi (é e será) como um irmão mais velho para mim, que admiro e respeito; Sacerdote de Avalon, meu irmão mais novo, que sempre me preocupo e quero sempre estar presente para protegê-lo do mundo; a Estrela que me deu um novo sentido de vida, revelando a verdadeira maravilha que é o mundo; a Road Warrior, uma pessoa extraordinária que compartilha o pesado fardo que é a vida comigo, e que juntos atravessamos o tempo (sempre estaremos juntos, porra!) e; por último mas não menos (e talvez o mais) importante, a todos os jogadores de rpg que fizeram uso desse livro. Desejo que se divirtam, rpg é isso! Mago para mim é isso! E é por vocês que sempre estarei aqui, traduzindo enquanto todos dormem...

Deixo vocês com a minha paz!

Sem mais para acrescentar,
Ferreiro_Das_Almas.

SACERDOTE DE AVALON

Senti uma satisfação imensa quando pus meus olhos nesse nosso primeiro trabalho. Você que está adquirindo este livro agora pode encará-lo como simplesmente mais uma publicação virtual a ser compartilhada por pura rebeldia sem causa, ou como o trabalho esforçado de amigos que se conheceram na internet e continuam mantendo contato apenas pela mesma, mas com a vontade e a atitude para fazer as coisas serem diferentes. Nós do Rogue Council nos encaixamos nessa segunda visão.

Todos os ingredientes de uma Cabala de Magos está em nosso conselho: A convocação, que aconteceu em um fórum de RPG por convite meu (adoro me orgulhar disso, até me sinto meio Sh'zar!), o propósito maior (disponibilizar os livros aqui no Brasil, em Português), as reuniões secretas (conferências via MSN), a criação da capela (o site!)... Nossos livros são Maravilhas criadas em conjunto, meus caros! O primeiro que escolhemos foi coincidentemente o que traz a expressão "Companheiro do Narrador" em seu título. Esse será o nosso papel nas traduções que se seguirão, o de auxiliar você Narrador, e também seus jogadores, a ter ainda mais qualidade em seus jogos. Acredito que o resultado ficou bom, mas se em seu julgamento ele não tiver ficado, ele no mínimo já contém o melhor de nossa boa vontade em suas páginas (o que já é considerável). Quaisquer erros que possam ter passado pelos nossos olhos, poderão ser apontados por você que tem o livro em "mãos" agora. Estaremos aqui para recebê-lo de braços abertos, seja para criticar, elogiar ou principalmente para se juntar a nós.

Devo confessar que isso que fazemos não é altruísmo puro, entretanto. O maior benefício disso tudo será nosso mesmo. Lendo e relendo os textos em inglês e suas respectivas traduções para fazer o melhor que eu podia, eu melhorei muito minha habilidade no idioma. Também aprendi muito sobre Mago, o que talvez não aconteceria numa simples passada de olhos pelas páginas. E me diverti muito também, quem não se sentiria bem em estar fazendo parte de um projeto desses, com pessoas que você gosta envolvidas? Como se não bastasse, todos nós demos um novo sentido para a palavra cooperação, pois o que fizemos foi realmente um belo trabalho de equipe, sem contar na satisfação coletiva de ver o trabalho concluído. E se considerarmos que mais pessoas aderiram à nossa causa? É Mágika na certa...

Para finalizar eu queria agradecer justamente esses amigos, e dedicar minha parte a eles, em especial os dois mais próximos de mim. Pode parecer sentimentalismo ou até ironia, mas só nós sabemos como foi gratificante ter estado nessa juntos, então eu preciso colocar aqui para todos verem, que os dois são especiais pra mim: Tehuti e Ferreiro das Almas, obrigado por vocês existirem, obrigado por terem se tornado meus amigos.

Grato,
Sacerdote de Avalon.

GUTTEITBERG

Pretendia escrever com minhas palavras, mas não são sobre nossas palavras que atuamos aqui, e sim sobre palavras que admiramos ou nos atraíram de uma forma ou de outra. Por isso, coloco mais algumas palavras que ou me levaram até Mago: A Ascensão ou vice-versa. Os exemplos poderiam ir *ad infinitum*, porém coloco

algumas coisas que considero essencial na visão do Desperto. O primeiro é um texto atribuído a Sidarta e o segundo é de um resumo sobre a Metafísica da Qualidade, que inspirou a base metafísica de Mago: A Ascensão.

*"Tenhais confiança não no mestre,
mas no ensinamento.
Tenhais confiança não no ensinamento,
mas no espírito das palavras.
Tenhais confiança não na teoria,
mas na experiência.
Não creiais em algo simplesmente
porque vós ouvistes.
Não creiais nas tradições simplesmente
porque têm sido mantidas
de geração em geração.
Não creiais em algo simplesmente
porque foi falado e comentado por muitos.
Não creiais em algo simplesmente
porque está escrito em livros sagrados;
Não creiais no que imaginais,
pensando que um Deus vos inspirou.
Não creiais em algo meramente baseado
na autoridade de seus mestres e anciãos.
Mas após contemplação e reflexão,
quando percebeis que algo é
conforme ao que é razoável e
leva ao que é bom e benéfico
tanto para vós quanto para os outros,
então o aceiteis e façais disto
a base de vossa vida."*

- Gautama Buddha - Kalama Sutra

A METAFÍSICA DA QUALIDADE

Esta seção é bem metafísica (e parecerá estranha para alguém não familiarizada com o trabalho de Pirsig), mas se o leitor conseguir passar os olhos nesta teoria resumida, o resto do artigo fará muito mais sentido. Eu até coloquei um diagrama legal para você dar uma olhada.

O termo 'Metafísica da Qualidade' (ou 'MDQ') é o termo formal dado ao sistema metafísico de Pirsig. A MDQ pode ser entendida como conclusão do projeto de Nietzsche relativo à trans-avaliação de valores i.e. uma completa reavaliação dos valores Ocidentais em terrenos humanísticos ao invés de terrenos teístas.

Pirsig constrói seu sistema metafísico sobre o postulado incomum de que tudo é um tipo de valor (ele principalmente faz isso por razões pragmáticas já que simplesmente não sabemos de que a realidade é fundamentalmente composta). Em consequência, a MDQ é uma teoria monista que descreve e explica a realidade totalmente em termos de padrões de Qualidade (ou Valor). Além disso, Pirsig usa a evolução cosmológica como uma base para a ordenação da realidade. Isso é implementado num esforço para remover a subjetividade cultural inerente em muitos valores sociais e intelectuais i.e. Pirsig está tentando colocar as morais sobre uma fundamentação mais objetiva e, portanto, com mais valor.

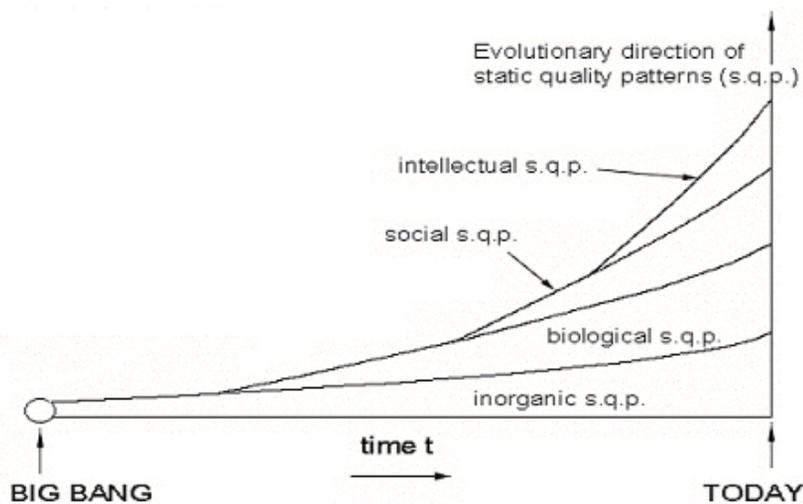
Na MDQ, a realidade (como um todo) é denotada pelo termo 'Qualidade' que Pirsig divide em Qualidade Dinâmica e qualidade estática. A qualidade estática é, além disso, subdividida em uma estrutura de padrões intelectuais, sociais, biológicos e inorgânicos que encontram ligação com a evolução cosmológica. Se o Big Bang for tomado como o ponto inicial do universo, se vê que os padrões inorgânicos (tais como o hidrogênio) foram os primeiros padrões de qualidade estática a surgirem. A partir desses, os padrões biológicos, as sociedades e, eventualmente, os padrões intelectuais evoluíram.

Dentro da ordem dos padrões estáticos, a MDQ dá primazia aos padrões intelectuais, depois aos padrões sociais, padrões biológicos e, por último, aos padrões inorgânicos. A justificativa para dar primazia aos padrões intelectuais e depois aos padrões sociais, etc. é com relação a que os padrões mais elevados permitem um aumento de liberdade.

Padrões estáticos de valor são divididos em quatro sistemas: padrões inorgânicos, padrões biológicos, padrões sociais e padrões intelectuais. Eles são completos. É tudo que há. Se você construir uma enciclopédia de quatro tópicos – inorgânico, biológico, social e intelectual – coisa alguma é deixada de fora. Isto é, nenhuma 'coisa'. Apenas Qualidade Dinâmica, que não pode ser descrita em qualquer enciclopédia, fica de fora. (Pirsig, 1991, p. 153)

A nota acima sobre a Qualidade Dinâmica indica que a ênfase pós-modernista da MDQ de que a realidade é essencialmente aberta ao invés de estática. Em consequência, a MDQ entende os valores Dinâmicos (tais como criatividade e curiosidade) como sendo críticos para qualquer coisa que precise desenvolver-se adequadamente (seja um organismo, uma espécie, ou um padrão social tal como uma universidade). Como Philip Tagg [2] (2002a) observa: 'Curiosidade, entusiasmo, a habilidade de cooperar, a generosidade intelectual, a independência artística, a originalidade, inovação e muitas outras qualidades não-quantificáveis essenciais à boa educação e pesquisa.'

Para auxiliar o leitor na compreensão de como a MDQ está estruturada, um diagrama está incluído abaixo como uma forma aproximada de orientação. Isto mostra o desenvolvimento evolucionário dos padrões estáticos; os mais antigos e menos 'morais' (tal como os inorgânicos) estando no nível mais inferior. Embora não esteja colocada num diagrama destes, a Qualidade Dinâmica está em toda parte (do diagrama), já que subjaz todos os padrões estáticos.



Com sua divisão conceitual entre Qualidade Dinâmica e padrões de qualidade estáticos, a MDQ é semelhante ao Budismo Mahayana ao reconhecer tanto uma parte da realidade. não-conceitualizada (i.e. Dinâmica) e uma conceitualizada (i.e. estática). Nas filosofias Ocidentais a parte conceitualizada da realidade é normalmente dividida entre sujeitos e objetos; essas filosofias estáticas 'Cartesianamente' orientadas são chamadas de MSO (metafísica sujeito-objeto) por Pirsig.

A MDQ é de interesse no contexto do sistema educacional Britânico já que indica que mesmo um sistema metafísico que assume que os valores sejam reais (ou, pelo menos, não puramente subjetivos) não apóia o entendimento de Qualidade que é promovido pela atual cultura de avaliação na educação.

Novembro de 2002 (atualizado em Julho de 2004)

Anthony McWatt - Universidade de Liverpool

Para encerrar, tente imaginar como seria um rebelde se *rebelar*, ao invés de ser igual a trazer a guerra de novo, fosse igual a trazer a beleza de volta, num mundo onde isso se perdeu.

Guttenberg.