

LIVRO DE TRADIÇÃO:

VERBENA



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

VERBENA



POR STEVE KENSON

CRÉDITOS

Autor: Steve Kenson. Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen

Sistema Storyteller projetado por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Kraig Blackwelder

Edição: Carl Bowen

Direção de Arte: Aileen Miles

Arte Interna: Steve Eidson, David Hendee, Leif Jones e Christopher Kennedy

Arte da Capa: Christopher Shy

Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

CRÉDITOS DESTA VERSÃO

Título Original: Traditionbook Verbena Revised

Tradução: Rogue Council

Capas, Imagens e MET: Ideos

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24h, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe do Rogue Council

www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=508953

contato: roguecouncil@gmail.com

(Nosso 5º trabalho, concluído em 16.01.2012)



735 PARK NORTH BLYD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro A Máscara, Vampiro A Idade das Trevas, Mago A Ascensão, Hunter The Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem O Apocalipse, Wraith The Oblivion, Changeling O Sonhar, Werewolf The Wild West, Mago Cruzada dos Feiticeiros, Wraith The Great War, Trinity, Livro de Tradição: Verbena, Guide to the Traditions, Mind's Eye Theatre, Lawss of the Hunt, Sorcerer Revised, Forjado no Fogo do Dragão e Dark Ages Mage são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

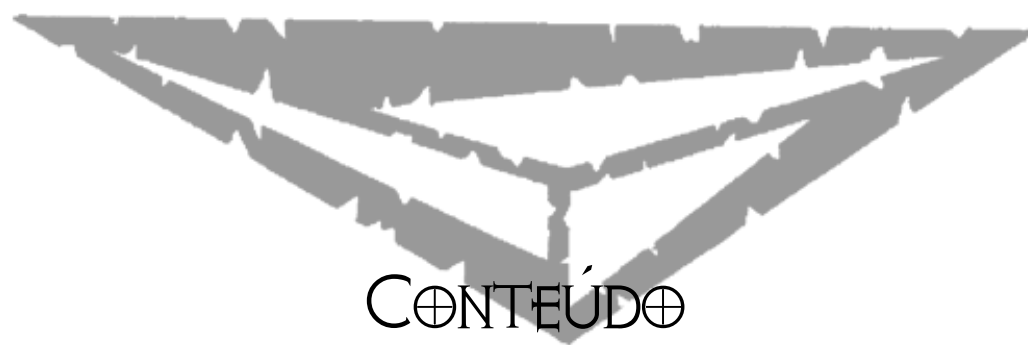
Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

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

IMPRESSÃO PERMITIDA SOMENTE COM A PROPRIEDADE DO LIVRO OU PDF ORIGINAL

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

VERBENA



CONTEÚDO

PRÓLOGO: VÉSPERA DE BELTANE	5
INTRODUÇÃO: RAÍZES DA ÁRVORE	9
CAPÍTULO UM: UMA ÉPOCA DE BRUXAS	13
CAPÍTULO DOIS: BÊNÇÃOS DA LUA	37
CAPÍTULO TRÊS: CRIANÇAS DOS WYCK	73
EPÍLOGO: CÍRCULO ININTERRUPTO	103



PRÓLOGO:

VÉSPERA DE BELTANE



Eles fizeram amor ao ar livre do campo aberto, atrás da casa grande da fazenda iluminados pela luz da lua crescente e pelo brilho das fogueiras gêmeas distantes. A terra era rica, negra e fria, o ar estava agradavelmente morno, preenchido com o cheiro de grama nova, da terra revirada recentemente, pelas primeiras flores da primavera e pelo poderoso cheiro de suor e sexo.

No início, eles deslizavam vagorosamente, terna e suavemente, quase tímidos, embora essa não fosse nem de perto a primeira vez em que faziam sexo. Então eles moveram juntos, em harmonia com suas carências, a intensidade deles crescia, até que se concentraram somente no prazer do ato. Eles não eram mais um simples casal, agora eram o Jovem Deus e a Deusa Donzela deitados juntos sob a Terra que era seu corpo, recebendo sua semente em suas profundezas férteis, dançando a dança ancestral da vida renovada após o longo frio do inverno. Outros se reuniram ao seu redor, mas eles não deram atenção. Não havia nada além deles, movendo-se como um, eram a soma de todas as coisas. Então, eles urraram suas paixões ao céu estrelado e, assim, terminou.

Eles permaneceram juntos na mesma posição por algum tempo, Kameraia descansando sua cabeça no peito de seu marido, sentindo ela subir e descer lentamente com a respiração dele, seu corpo enroscado contra o dele buscando seu calor e proximidade. O braço dele a cercou e ela se sentia tranquila, mas ela não sentia a mesma tranquilidade em Jon. Havia uma tensão em seu corpo e na forma em que a abraçava.

“O que é?” ela perguntou, passando a mão ao longo de seu peito cálido.

Ele suspirou, pensando por um momento a respeito do que ele queria dizer, do quanto ele poderia contar a ele a respeito do que ele queria dizer. “Estava lembrando de nosso primeiro Beltane juntos.” ele disse, olhando para as estrelas. Sorriu saudosamente e passou o olhar sob Kameraia, abraçando-a mais forte. “Lembra?”

“Claro,” ela disse. “Como poderia esquecer? Você foi meu campeão, lutando para me reivindicar para si.”

Kameraia lembrou de como se sentiu, seu corpo ferido, nada mais que uma fonte de vergonha e incômodo para ela. Ela aconchegou-se languidamente no abraço de seu marido, sentindo-se muito confortável, fazendo lar em sua própria pele de uma forma que ela nunca havia sentido até então. Como as coisas mudaram.

“Você nem ao menos reivindicou-me quando ganhou...” ela disse com um sorriso.

“Bem, tecnicamente, eu não ganhei o desafio pelos meus esforços.” Jon começou.

“Você ganhou,” ela respondeu, “mesmo se Deb tivesse... intervindo um pouco. Sua bravura que contou.” O peito de Jon tremeu com uma risada. Gritando como uma banshee, Deb havia atacado o oponente de Jon com uma faca de açougueiro — intervindo um pouco mais que “um pouco” em sua opinião.

“Não é apenas no passado que você está pensando,” Kameraia disse, apoiando-se em um dos cotovelos para olhá-lo diretamente. “Está?”

Jon olhou para ela um longo momento antes de voltar seu olhar para o céu.

“Não,” ele disse. “Não é.”

“O que você vê?”

“Morte”

Um calafrio subiu na espinha de Kameraia como se o suor deles estivesse esfriado no ar da noite.

“A morte dos **Velhos Costumes**,” Jon disse suavemente, “a morte da magia. A terra está sufocando, morrendo, perdendo sua alma.” Ele se afastou e pegou um punhado de terra fresca, deixando escorrer entre seus dedos.

“Eu posso sentir isso na terra, Kam,” ele sussurrou. “Eu posso cheirar isso no ar. Vejo isto nas estrelas. A Guerra acabou.”

“Não acabou,” ela disse, agarrando o braço dele. Ele voltou o olhar para ela com uma expressão desolada.

“Acabou,” ele disse. “Você ouviu as mesmas notícias, as mesmas fofocas e rumores que eu. Horizonte caiu. Os mestres estão mortos ou totalmente isolados nas profundezas da Umbra. O Povo Fae está em guerra, os Adormecidos não sabem e nem se preocupam com isso. A Tecnoocracia conseguiu o que eles tanto queriam, um fim para a magia.”

“Não!” sussurrou Kameria severamente, tentando não atrapalhar os outros festejantes. “Ainda há muitas Capelas, Jon. Olhe para tudo o que nós fizemos aqui! Olhe para esta terra! Olhe para as pessoas boas que nós trouxemos *para* a terra!” Ela apontou para os campos e para a sede da fazenda com um movimento de sua mão. “Os **Velhos Costumes** estão vivos enquanto nós os mantermos vivos — e quanto ao Conselho Renegado? Eu ouvi —”

“Eles estão apenas se prendendo a crença que nós ainda podemos vencer essa guerra.”

O medo apertou o coração de Kameria. Ela nunca havia visto Jon assim antes. Ele sempre foi o otimista do grupo, cheio de esperanças e de ideias. A assustou vê-lo ceder a qualquer que fosse o desespero que houvesse recaído sobre ele.

Tomando a mão dele na sua, ela o beijou suavemente e a apertou em seu peito. “Não está acabado enquanto nós mantivermos no que cremos,” ela disse a ele.

Antes que ele pudesse responder, uma figura sombria desenhando sua silhueta contra a luz das fogueiras chamou a atenção deles, caminhando pelo campo a sua frente. Jon e Kameria levantaram-se, assim que Teague, um dos companheiros de círculo deles, se aproximou. Ele estava vestindo apenas um kilt xadrez e um par de sandálias, com seus cabelos longos e marrons solto caindo sobre os ombros. Teague havia dançado e festejado durante todo o Beltane, mas agora sua sempre presente harpa estava conspicuamente ausente. Havia um olhar pesar em seu semblante normalmente despreocupado.

“Desculpe por me intrometer,” disse independente da nudez do casal, “mas nós temos um problema.” Jon e Kameria vestiram rapidamente suas mantas e seguiram silenciosamente Teague, que conduziu-lhes para longe dos campos e da casa da fazenda, para os estandes de carvalho que cercam a fazenda. Ele não deu qualquer explicação e andaram em silêncio, somente com o som dos insetos e pássaros noturnos. Kameria sentiu um pouco de frio com ar da primavera e abraçou suas vestes finas em torno de si.

Só dentro do cercado de árvores eles viram uma luz lânguida prateada. Com a aproximação eles puderam ver os outros membros do círculo com suas vestes: Deborah e Aileen contrastavam a luz e a escuridão, enquanto curvam-se juntas. Takoda, de cabeça baixa, parecia profundamente triste. Kameria seguiu seus olhares até o espaço aberto entre eles.

“Grande Deusa...” ela exclamou.

Colocado em um cobertor de folhas úmidas e compostas abaixo das árvores, a luz fraca e definhante mostrava uma criatura de couro verde e peludo que se forçava a levantar em um movimento irregular e caiu em seguida. Ela deixou sair um choro fraco que fez o coração de Kameria sofrer e tentou levantar a cabeça, mas não pode. Ele parecia para todo o mundo com um grande cão

peludo que alguém tingiu de verde para o festival de São Patrick, exceto pela sua longa calda felina que jazia frouxa sobre a terra e pela inteligência incomum que brilhava de seus olhos escuros.

“Que diabos é...” Kameria começou.

Jon parecia hipnotizado. Ele se aproximou da criatura devagar, pronto para recuar. Ele não tinha medo, pelo contrário, sentia-se atraído pela besta. Essa necessidade, esse desespero era quase palpável, mas ele não estava certo que precisava dele. Quando teve certeza que a besta não era perigosa, Jon se aproximou do animal.

“É um *cu sith*,” disse Teague, passando perfeitamente o gaélico ao redor da língua, com sotaque estrangeiro que saiu a pronunciado como “coo-shee”. “Um cão de caça feérico.”

“O que ele está fazendo aqui?” Jon perguntou. Tocando gentilmente o couro peludo da besta. “Ele parece que estar definhando.”

“E sendo caçado.” disse Takoda, apontando para as manchas negras na lateral do cão de caça. “Nós tentamos nos comunicar com ele, porém não tivemos muito sucesso. Nós achamos que ele veio até aqui procurando abrigo.”

“Está morrendo,” Jon disse, com seus olhos fechados ele estendeu seus outros sentidos ao redor do cão de caça feérico.

“Sim,” disse Takoda. “Porém seus ferimentos não parecem ser sérios e não sinto veneno ou infecção. Com todos nós aqui não podemos tratar seus ferimentos? Trazê-lo de volta? Posso correr e trazer algumas ervas do jardim de cura...”

“Não é isso,” replicou Jon. “Ele está faminto.”

“Ele precisa de comida?” Aileen perguntou.

Jon percorreu seu dedos sob o pelo verde suave da criatura. Ele leu seu corpo — definhando e sangrando — e então estendeu sua consciência à mente infantil da besta. As imagens que encontrou eram bagunçadas e confusas. Ele encontrou imagens de um lugar vívido e brilhante, mas estas eram memórias distantes, presumidamente do local de onde viera. Mais recentes, e mais fortes, eram as imagens das ruas e becos frios da cidade, locais vazios onde a vida e a magia existiram — e ainda deveriam existir. A criatura não sabia como havia chegado aonde estava, mas tinha vindo a procura do sustento que não era encontrado em lugar algum. Em qualquer lugar. A imensa sensação que Jon obteve da besta era de estar definhando, faminto, esvaecendo e de ser completamente incapaz de fazer algo a respeito.

“Não é faminta de comida. É de magia que ela precisa. Mesmo aqui, na fazenda, a magia tem diminuído muito. É como um peixe fora d’água que não pode respirar. Está sufocado, afogado na banalidade.” Ele pressionou sua mão sobre o coração do cão e entoou uma canção. Jon sentiu o espírito da criatura começar a desaparecer-se. Havia coisas que ele queria que a criatura soubesse antes de morrer. “**Não será sempre assim, eu**

prometo.” Uma cintilação da luz prateada pareceu passar dele para a besta, que conseguiu levantar a cabeça ao olhar nos olhos de Jon. *Você está partindo. Deve recordar agora, por que sua grande mudança está começando, você pode escolher o que acontece em seguida. Vai onde o amor, a força e a magia são mais fortes. E por favor perdoa-me por não fazer deste lugar o que ele deveria ser.*” Alguma coisa passou por entre eles durante um instante, então o cão colocou sua cabeça de volta à terra e suspirou contente.

Takoda se aproximou e colocou suas mãos na garganta e no peito do *cu sith*. Ele virou-se para Jon, que tinha lágrimas escorrendo pelo seu rosto.

“Ela está morta.” disse a todos, Jon que viu tudo sem dizer nada. Colocou a mão delicadamente na cabeça da besta feérica.

“Alguém mais sabe?” Jon perguntou. De repente, a melancolia que parecia o afligir foi embora, deixando o líder confiável que todos conheciam em seu lugar.

Teague agitou a cabeça, “Apenas nós.”

“Bom vamos manter assim. Não há nada de bom em permitir os iniciantes verem isso. Nós precisamos devolvê-lo apropriadamente para a terra,” ele disse. “Aileen, você poderia trazer todo o que precisamos da casa secretamente?” Ela olhou o cão morto, lágrimas molhavam seu rosto, então ela as engoliu e assentiu, dirigindo-se às sombras.

“Ela veio aqui procurando por magia” ele disse, quase que para ele mesmo, olhando para a pobre criatura no chão. “Mas não havia o bastante. Nós guardamos mais do que o permitido.”

Kamera veio por atrás de Jon e colocou uma mão em seu ombro. A visão e a proximidade do cão feérico morto a preencheu com uma sensação de pesar, como sentiu quando sua mãe faleceu. Jon olhou para ela, seus olhos estavam cheios de uma séria determinação.

“Você está certa,” ele disse. “Não acabou. Não por um longo tempo.”



INTRODUÇÃO: RAÍZES DA ÁRVORE

A vida é um banquete e os bastardos mais pobres estão morrendo de fome!

— Rosalind Russel em *Auntie Mame*



Bruxas e pagãos, dançando nus em volta de uma fogueira à luz da lua, derramando sangue para alimentar o solo seco — é isso que a maioria pensa quando imaginam os Verbena, seguidores de caminhos antigos, ultrapassados, bárbaros segundo os padrões da sociedade moderna. Eles são tanto atavismos apegados a um passado mítico que nunca recuperarão quanto pseudo pagãos de Feiras Renascentistas vestindo capas e balançando cristais. Isso é tudo o que a maioria dos forasteiros vê dos Verbena e de seu antigo Ofício.

Os Verbena são orgulhosos por serem os herdeiros de uma linhagem mística que vêm desde a aurora dos tempos, quando eles trocaram sangue com os próprios deuses. Eles são portadores da sabedoria antiga, a qual tantas pessoas no mundo moderno decidiram ignorar por não se encaixar fácil ou confortavelmente na sua forma de vida escolhida. Eles são os campeões da causa da vida

e do viver, buscando plantar as sementes de uma nova consciência e tornarem-se parteiros de um mundo novo, mais sadio e mais são. Eles são idealistas, curandeiros e aventureiros em busca da verdade.

No entanto, eles não podem ser rotulados como meros “abraçadores de árvores”. Os Verbena tomam seus avisos da natureza e seguem um código de moralidade de bom comum. Eles não são melindrosos com os fatos da vida. Eles reconhecem e reverenciam o poder do sexo. Eles não temem a morte, porque reconhecem que a morte é simplesmente uma parte de um ciclo maior. Em comparação aos rígidos padrões judaico-cristãos, os Verbena parecem totalmente amorais (apesar de não serem). Isso não os perturba. A natureza em si é amoral. Existem dias no qual ela é cruel e dias onde ela é beneficente. Os Verbena veem isso como o seu certo também. Claro, isso não quer dizer que eles ferrem com seus vizinhos e saiam com o que eles podem. Ao contrário, comunidade significa muito para os bruxos.

Embora um Verbena não se sinta preso à leis velhas e fora de uso, ele ainda entende que ele não tem o direito de atingir seus próprios fins às custas de seus vizinhos. A visão holística exposta pelos Verbena afirma que embora você seja livre para agir da forma que achar melhor, você não está agindo num vácuo. Cada ato seu irá gerar repercussões e o bruxo deve estar pronto para aceitar a responsabilidade pelas consequências de seus feitos (ou feitiços, no caso). Dessa forma, os Verbena continuam em equilíbrio com seus vizinhos e bem como com o resto do mundo ao seu redor.

Eles são bárbaros? Ah, sim, de várias formas. Eles zombam do entôjo de uma sociedade moderna que não aguenta sujar suas mãos, que faz sua matança por controle remoto, que espalha o sexo através de telas de monitores e cartazes, mas que não pode ter uma conversa honesta sobre ele. Os Verbena **são** bárbaros de várias formas e eles tem orgulho disso. Eles dizem que preferem ser bárbaros que se enterram na sujeira, cortam gargantas de cabras em sacrifício e copulam em campos recém semeados que serem um povo “civilizado” que derruba florestas, envenena a Terra e faz guerra com nações distantes que eles nunca viram.

Os Verbena abrigam a chama tremulante dos Velhos Costumes, mas ainda está para ser visto se eles irão abanar esta chama numa luz para guiar o mundo à uma nova era ou estão se desiludindo enquanto seu próprio fogo começa a apagar. Os Velhos Costumes ainda tem um lugar no mundo? Os Verbena esperam, rezam e acreditam que sim.

TEITIA: VIVENDØ A VIDA PLENAMENTE

Os Verbena se preocupam com a vida em todas as facetas e dimensões, não apenas a vida num sentido biológico, mas o ato de **viver**. Para os Verbena, a vida é o maior dom e a maior responsabilidade, para viver plenamente seu potencial e beber profundamente da experiência, até os amargos detritos, se necessário. Não é necessariamente apenas sobre os prazeres da vida (embora eles digam que eles fazem a vida valer a pena ser vivida). Os Verbena acreditam em experimentar tudo o que a vida tem para oferecer, sem se amedrontarem ou tentarem negar nenhuma parte dela. A vida não é só prazer. A vida normalmente é dolorosa e difícil. A vida normalmente é trabalho e tarefas mundanas que têm que ser realizadas dia após dia. O mais importante, a vida é flutuante, e todas as coisas morrem à seu tempo. Se não fossem por estas coisas, então os prazeres da vida seriam diminutos, sem o contraste para lhes dar forma e sentido.

Vida tem a ver com equilíbrio, entre o prazer e a dor, alegria e tristeza, vida e morte. Também é sobre viver em equilíbrio e harmonia com o ambiente, porque os Verbena creem que são uma parte do mundo em que vivem, uma extensão dele, não algo em separado. O que os afeta também afeta o mundo, e vice versa, então a

vida deve ser diligente e consciente, guiada pela sabedoria e pela experiência.

CLITIA: ESPERANÇA E MEDO NAS TREVAS

Os Verbena se mantêm firme às antigas tradições e modos de viver que parecem ultrapassados no mundo moderno. Eles são chamados de “selvagens”, “bárbaros” e “reliquias” de uma era passada, sem lugar nesse mundo. O clima cercado os Verbena é de esperança e de admiração misturados com medo e desespero.

Por um lado, os Verbena são cheios de vida e esperança. Eles se apegam a uma crença de que a humanidade pode viver em harmonia com a Terra e com o próximo. Eles acreditam em ater-se a vida e vivê-la por tudo o que vale a pena. Seu fervor e sua vitalidade pode ser contagiosos e existem um apelo primordial a eles.

Por outro lado, existe um limiar de medo aos Verbena. Eles abraçam muitas das coisas que a sociedade “polida” faz o seu melhor para ocultar, como sexualidade aberta, o derramamento de sangue e o lado primitivo e primordial da vida. Os Verbena são selvagens e alienígenas de algumas formas. Há também uma medida de medo entre os próprios Verbena de que os Velhos Costumes realmente não são mais apropriados para o que o mundo se tornou, que eles são os anacronismos e as relíquias que os outros acreditam que eles sejam e que eles não podem vencer a onda ascendente. Mas para serem honestos à suas crenças e à suas tradições, os Verbena devem continuar em frente, não importa como.

CONTEÚDO

Os Verbena tem uma rica e longa história, vinda desde a aurora dos tempos e dos primeiros magos. Eles também compoem uma Tradição diversificada, feita de muitas linhas culturais diferentes que se unem numa única e forte corda que se estende desde as névoas do passado.

Capítulo Um: Uma Época de Bruxas vislumbra a história dos Verbena e de seus ancestrais místicos, começando com os primordiais Wyck e progredindo pelo mundo antigo, a Idade Média e o mundo moderno. Também discute o ponto de vista dos Verbena sobre magia, religião, tecnologia e as outras Tradições Místicas e os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas.

Capítulo Dois: Bençãos da Lua descreve a organização da Tradição Verbena, suas várias facções, seus lugares sagrados e como seus membros se unem em círculos e convens. Ele analisa a magia Verbena profundamente, incluindo Esferas, períodos sagrados do ano, feitiçaria, rotinas, focos e Maravilhas.

Capítulo Três: Crianças dos Wyck fornece perfis de vários Verbenas proeminentes, tanto do passado quanto do presente, discute sobre crônicas e aventuras apenas com Verbena, oferece um exemplo de cabala Verbena pronta para uma crônica e conclui com uma seleção de personagens Verbena prontos para jogar.

LÉXICO

Aeduna: Os ancestrais dos Verbena, uma vaga aliança de pagãos, sábios, herboristas e afins que foram influentes na Europa (em especial no Mediterrâneo) do mundo antigo.

Airts: As quatro direções (norte, sul, leste e oeste). Uma velha forma fora de uso entre os Verbena modernos.

Alteradores do Destino: Uma facção Verbena em contato com a magia antiga e primordial que trabalha para reivindicar e manter o paradigma raiz da Tradição.

Antiga Fé: O culto dos velhos deuses em geral, também referido aos Velhos Costumes. A Velha Fé era o nome da vaga aliança de mágicos, bruxas, druidas e outros magos pagãos que antevieram os Verbena.

Antigos Costumes: Um termo Verbena geral para os ensinamentos, crenças e modo de vida de sua Tradição, desde os mais antigos tempos.

Árvore Mundo: Uma metáfora Verbena para a estrutura da Telluriam e de sua Tradição. As raízes da Árvore Mundo alcançam o fundo do Mundo Inferior, enquanto seus galhos se espalham entre os mundos da Umbra Profunda. Seu tronco está no centro da realidade e é o eixo no qual ela gira.

deosil: (JESS-il) “Sun-wise” ou a direção do sol. Nos rituais Verbena, deosil significa mover-se no sentido horário.

Deuses Antigos: As muitas deidades que antevêm a Cristiandade, que frequentemente eram cultuadas pelos Verbena.

Grande Rito: A união dos opostos, personificando o divino masculino e feminino, realizado nos rituais Verbena. O Grande Rito pode envolver magia sexual, mas normalmente é apenas realizado simbolicamente.

Grande Roda: Um símbolo pagão do ciclo da vida, que progride perpétuamente girando e girando em ciclos constantes.

Jardineiros da Árvore: Uma facção Verbena devotada a manutenção dos costumes tradicionais e das crenças de seus ancestrais.

Juramento: Também conhecido como o Juramento Verbena ou o Grande Juramento: “Se não ferir ninguém, faça o que quiseres”. É um princípio guia da crença Verbena.

Ofício, o: A Tradição Verbena, embora alguns Verbena usem “o Ofício” para se referirem especificamente à prática da magia, embora alguns o

usem para se referir a Tradição como um todo (incluindo suas práticas espirituais e culturais).

pagão: Do latim *paganus* ou “vagante do campo”. Os Verbena geralmente usam “pagão” para se referir a outro seguidor da Velha Fé, de uma forma ou de outra.

Seguidores da Lua: Uma facção progressista Verbena que procura incorporar diversos estilos e culturas na Tradição e aprender com elas.

Tecelões da Vida: Uma facção Verbena que explora os limites da magia para transformar tanto eles como os outros, normalmente negligenciando os ritos e os rituais da Tradição.

Tempos das Fogueiras: Um referência Verbena ao período posterior da ascensão da Ordem da Razão, quando as tradições pagãs foram perseguidas e os seguidores dos Velhos Costumes eram caçados, torturados ou mortos. As caçadas às bruxas da Inquisição mortal normalmente eram apenas pretextos para o verdadeiro propósito dos Tempos das Fogueiras: a eliminação dos magos pagãos.

trad-fam: Abreviação para “tradição familiar”, um Verbena que foi iniciado por um membro da família e que vem de uma linha familiar dos Verbena.

Trilhas dos Wyck: Caminhos através da Umbra supostamente criados pelos Wyck há muito tempo atrás, seus segredos foram confiados aos Aeduna e, depois, para seus descendentes, os Verbena.

Valdaermen: Uma aliança de magos escandinavos na Idade das Trevas. Muitos Valdaermen uniram-se aos Verbena durante a fundação da Tradição.

Verbena: A forma plural de Verbena e o nome formal e original da Tradição. Ele rapidamente caiu fora de uso dentre todos, exceto os eruditos fora da própria Tradição e a maioria hoje usa “Verbena” tanto para o singular quanto para o plural (como este livro o faz).

widdershins: Mover-se de forma antihorária ou na direção “antisol sábia”. Geralmente evitado nos rituais Verbena exceto em ritos de exílio ou destruição.

widderslainte: Um antigo termo referindo-se a um mago que se uniu aos Nephandi. Saiu de uso em favor do termo mais comum *barrabi*.

Wyck: Os Primordiais, os primeiros magos. Os Wyck são os ancestrais supremos dos Verbena (e de todos os magos). Eles normalmente são associados com grandes deuses e heróis dos mitos pagãos.



CAPÍTULO UM: UMA ÉPOCA DE BRUXAS

Conhecendo as árvores, entendo o significado da paciência. Conhecendo a grama, posso apreciar a persistência.

— Hal Borland



Como já haviam feito inúmeras vezes, eles se uniram num círculo no coração da floresta de mãos dadas, cabeças baixas e olhos fechados por um momento, cada um sentindo o pulso da pessoa ao lado, cada um ouvindo a respiração pausada dos outros, o sussurro do vento através das folhas.

“Então, prontos para isso?” perguntou Deborah.

“Como se fossemos estar,” Teague respondeu secamente e, todos, mesmo Deborah, sorriram.

“Assim seja,” ela disse, apertando as mãos de Aileen e Teague.

“Assim seja,” responderam todos calmamente em uníssono, levantando suas mãos para o céu deixando-as cair em seguida. Estava na hora.

Os novos iniciados estavam sentados em um semicírculo quando os membros da convenção adentraram no bosque. Os olhares em seus rostos expressavam uma mistura igualitária de expectativa e nervosismo.

Deuses — pensou Jon — já fomos tão jovens? O

engraçado era que não havia se passado tanto tempo desde a ocasião na qual ele e os outros se sentaram em um lugar não muito diferente daquele, perguntando-se o que faziam ali e o que aconteceria a seguir. Apenas alguns poucos anos, no entanto, às vezes, parecia uma vida. De muitas formas, era. Foi quando suas antigas vidas terminaram e suas novas, as verdadeiras, começaram. Ele olhou Kamera e sorriu enquanto sua esposa acomodava-se graciosamente sobre o chão, apesar do fato dela estar começando a mostrar uma saliência em seu ventre. Ela o olhou de volta e sorriu, seus dentes brancos contrastando com seu rosto moreno e aveludado, então virou-se para os estudantes reunidos.

“Bem vindos,” ela disse. “Vocês estão aqui para ouvir e aprender, mas também sabemos que vocês têm perguntas, faremos o melhor para respondê-las. Decidimos que seria melhor que vocês primeiro soubessem um pouco sobre de onde viemos antes que falemos sobre onde estamos e para onde vocês estão indo. À medida que nos conhecerem melhor, descobrirão que temos um enorme respeito pelas

tradições mais antigas de se fazerem as coisas, mesmo que nem sempre isso transpareça.” Ela parou por um momento para olhar rapidamente em torno do círculo e percebeu que os rostos de todos ali presentes estavam absortos e concentrados. Chamou sua atenção em particular um jovem relaxado numa cadeira de rodas.

Ele a olhou com seus olhos escuros que cintilavam com inteligência e fagulhas de esperança. Kameria lembrava daquele sentimento como se fosse ontem.

“Bem, então,” ela disse, estendendo as mãos, “começemos do começo.”

RELEMBRANDO OS ANTIGOS COSTUMES: HISTÓRIA



“No começo,” disse Kameria com um sorriso malicioso, “havia o sexo”. Não se animem pensando que isto se trata de algo depravado, garotos, ela pensou, percebendo as expressões em alguns rostos. Então pôs suas mãos sobre seu ventre para enfatizar o que foi dito.

“Ah, não sexo da maneira que concebemos, mas sim o ato primordial do acasalamento e da criação. Assim foi dito para mim...”

No começo havia o Uno, que era tudo, completo e perfeito em si mesmo. Então o Uno tornou-se Dois, Os Dois que se Moviam Juntos no Amor. A Deusa e seu companheiro, o Deus, Noite e Dia, Lua e Sol, Yin e Yang. Eles se uniram e fizeram algo que era maior do que ambos e dessa união a Tellurian nasceu. Creio que podemos dizer que **passou** a existir.

Dessa forma o ciclo da vida começou e a Grande Roda girou. A Roda girou através dos tempos e as maravilhas da Tellurian se multiplicaram até a vida surgir. O ciclo sem fim do nascimento, crescimento, concepção e morte se repetiu inúmeras vezes. Então a vida desenvolveu a habilidade de olhar para o passado da criação e admirar sua existência. A Tellurian ganhou a habilidade de ver, de sentir e saber através de nós, através da humanidade. Ela nos amou, e ainda ama, e através desse amor, os Puros, partes do Uno, descenderam e tornaram-se unos conosco. Da união da vida e da criação primordial nasceram os Wyck, os Primeiros.

OS WYCK: OS PRIMEIROS

Os Wyck foram os primeiros magos verdadeiros, nascidos da carne mortal e do espírito primordial. Eles foram os primeiros a estender suas mãos e suas vontades para moldar o mundo a fim de satisfazer suas necessidades e seus desejos. Seus poderes não eram nada semelhantes aos que nós, seus descendentes de sangue e espírito, agora possuímos. Para eles a magia praticamente era sem esforço, uma parte de suas próprias existências. Eles não precisavam de ferramentas ou rituais para exercerem suas vontades, pondo-os em igualdade com os maiores mestres que nossa Tradição conheceu — até mais poderosos.

Alguns dizem que os Wyck não eram apenas magos, mas deuses, que eram as tribos que outros homens adoravam por seus poderes e vislumbres: os Aesir, os

Vanir, os Olímpianos, os Thuata De Danaan, os Orixás e outros deuses e heróis mitológicos. Outros acreditam que a ideia de Deuses Antigos seja baseada somente naquilo que os Wyck realmente eram ou que os Wyck não eram deuses, mas sim filhos mortais destes, parte humanos, parte divinos como os grandes heróis. Nós não sabemos ao certo. Apenas sabemos que os Wyck foram os primeiros, e que nós, os Verbena, somos seus descendentes mais diretos.

FEITOS DOS WYCK

Os Wyck realizaram grandes feitos em seu tempo. Seu mundo não era como o nosso onde vivemos hoje. A magia estava em toda parte, assim como o mistério e o perigo. Os Sábios foram os heróis e líderes de seu povo, então tinham o dever de andar entre os mundos. Eles se colocaram como guardiões entre seu povo e os perigos do mundo, e se aventuraram no desconhecido para descobrir seus mistérios, trazendo consigo tais conhecimentos. Proteção, cura, sabedoria e orientação eram os presentes e as responsabilidades dos Wyck para com seu povo.

Eles eram domadores de bestas, aprendendo a linguagem de todos os animais da terra. Os Sábios estudavam todas as formas de vida e até mesmo adotavam diferentes formas para entendê-las. Aprenderam a caçar como lobos, ursos e leões. Corriam como cervos, panteras e cavalos. Nadavam como peixes, golfinhos e tubarões. Voavam como corvos, falcões e águias. Isto lhes proporcionou a percepção para ajudar os outros a caçar e pescar, a conhecer e honrar sua presa assim como conheciam a si próprios.

Eles eram caçadores de monstros. Com magia, eles lutavam contra terríveis habitantes de lugares inóspitos do mundo. Quando seu povo era ameaçado, eles empunhavam fogo e relâmpago. Destruíram dragões, gigantes e criaturas tão terríveis e poderosas que nem sequer imaginávamos. Algumas não foram mortas, mas presas em lugares distantes além da Terra, longe dos olhos da humanidade, longe da luz do sol, acorrentadas em encantamentos, prisioneiros por toda a eternidade. Pelo menos assim acreditavam.

Os Wyck eram curandeiros. Eles aprenderam todos os segredos das plantas: ervas, raízes, flores e sementes. Aprenderam de outras criaturas e usaram tal conhecimento para promover a saúde, lutar contra doenças e curar ferimentos. Sua magia derivava da essência primordial da vida, dando a eles o poder de reparar qualquer injúria, curar qualquer doença e até

mesmo restaurar a vida aos mortos.

Os Wyck eram estudiosos, chamados de Sábios. Eles podiam ouvir os segredos da natureza através do som do vento percorrendo as folhas, no chamado dos pássaros e nas águas borbulhantes de uma correnteza. Eles liam o futuro nas estrelas, na lua e nos cursos da Tellurian. Procuravam conhecimento e compreensão em todas as suas formas, e os colocavam em prática para o benefício de seu povo. Contam as lendas que os Wyck nos deram a literatura, a linguagem e o conhecimento sobre os animais, plantas, metais, cristais e todas as outras coisas sobre a Terra.

Os Wyck eram construtores e criadores. Eles esculpiram a madeira e a pedra. Teceram roupas e curavam o couro. Eles inclusive derreteram e fundiram o metal. Sua magia era o poder da mudança, transformando a rusticidade do mundo, construindo ferramentas, armas e objetos de grande beleza. Eles transmitiram os conhecimentos dessas artes e muitos outros para seu povo, plantando as sementes do que mais tarde viria ser.

Por último, e talvez o mais importante, os Wyck eram exploradores. Eles foram feitos a partir da maravilha da Criação refletindo sobre si mesma, e tinham uma insaciável curiosidade pelo mundo que os cercava. Eles voaram nas asas das águias até os longínquos extremos do mundo, mergulharam nas profundezas do oceano e visitaram muitos lugares e muitos povos. Caminharam entre os mundos do espírito e da matéria, cravando trilhas por entre o reino nebuloso da Umbra, a sombra da criação. As Trilhas dos Wyck eram estradas para outros lugares, até outros mundos, que eles descobriram em seu tempo. Eles conectavam os Sábios e permitiam a eles viajarem grandes distâncias livremente da mesma forma que cruzaríamos uma sala.

A PARTIDA DOS WYCK

Mesmo com todas as suas conquistas, os Wyck sabiam que não existiriam para sempre. Eles nasceram tanto do espírito quanto da mortalidade e seu tempo eventualmente acabaria neste mundo. Eles realizaram feitos magníficos e alcançaram grandes objetivos, então passaram adiante tudo o que aprenderam. Os Wyck tiveram seus próprios filhos, herdeiros do sangue e do poder de seus ancestrais. Ensinaram às suas crianças seus segredos e tradições, então os Wyck partiram.

Para onde foram? Não sabemos ao certo. Enquanto algumas histórias contam que seus próprios filhos os derrubaram e que, ou os baniram deste mundo, ou os mataram, a maioria dos contos diz simplesmente que os Wyck partiram. Eles adentraram em seus caminhos ocultos e lugares secretos e nunca mais foram vistos. Ocasionalmente existem histórias a respeito de um dos Sábios aparecendo para oferecer um pouco de ajuda ou algum tipo de orientação enigmática, mas ninguém pode dizer com certeza se realmente se tratam deles.

LILITH

Alguns Verbena falam sobre Lilith, a primeira esposa de Adão no Jardim do Éden, como um dos Wyck, às vezes como sendo o primeiro. Outros Verbena a reconhecem assim. Alguns defensores da história de Lilith dizem que sempre há deusas misteriosas entre as raízes dispersas da Tradição, algumas dessas podem ser memórias de Lilith.

Os Verbena que acreditam nela dizem que Lilith mostrou o real propósito do Jardim do Éden da maneira mais direta. O Jardim testou o poder do livre arbítrio (quando Deus proibiu Adão e sua esposa de comer o fruto da Árvore do Conhecimento). Lilith exerceu seu livre arbítrio quando não tomou parte dos planos de Deus. Agindo assim, sua vontade foi liberada de toda obrigação, tornando-a Desperta. Eles dizem que a Mãe Sombria ensinou os segredos da magia para aqueles que desejavam escutar e que deu poder principalmente às mulheres para que estas não tivessem de ser submissas aos homens.

Histórias falam sobre Lilith copulando com demônios nos ermos e dando à luz a monstros. Ela também recebe o crédito por ter ensinado Caim a despertar o poder do seu sangue amaldiçoado e ainda por ser a grande mãe das Raças Metamórficas. Para a maioria dos Verbena, essas histórias são apócrifas, na melhor das hipóteses. Eles dizem que Lilith é meramente um símbolo para as forças misteriosas, femininas e geradoras do mundo, uma personificação da Deusa em seu aspecto mais sombrio. Entretanto, os próprios Verbena são a prova de que muitos mitos são bastante reais.

Por que eles partiram? Também não sabemos ao certo, mas creio que tenha sido porque eles precisavam partir. Eles não queriam que as pessoas fossem dependentes deles para sempre. Apesar do que algumas pessoas pensam, não creio que eles quisessem ser adorados. Eles queriam nos inspirar a aprender a ser como eles, não apenas adorá-los e acreditar neles. Da mesma forma que chega um momento em que os pais devem deixar seus filhos partirem para que descubram o mundo por si próprios, os Wyck precisaram se afastar e deixar seus filhos, e os filhos de seus filhos, viverem seu tempo.

Kameria percorreu seu ventre com a mão e olhou para baixo por um momento. “Nós fazemos o melhor que podemos por nossos filhos, mas chegará um momento em que tudo dependerá deles, então apenas esperamos que o mundo que deixamos para eles seja um pouco melhor do que quando o recebemos.”

⊕ MUNDOS ANTIGOS

⊕ AEDUNA

Enquanto Kameria movia-se para descansar

encostada na raiz de uma enorme árvore, Teague se adiantou e sentou no meio de seus companheiros de convenção, encarando os iniciantes. Com seu cabelo longo castanho solto e com um adorno de prata e ouro entrelaçados brilhando em sua garganta, tudo nele denunciava o bardo que ele era. Sua rica e pura voz de tenor era suave, mas parecia preencher o bosque.

Os filhos dos Wyck eram chamados de Aeduna. Enquanto seus pais tinham sido andarilhos vagando às margens de seu povo, os Aeduna percorreram os caminhos internos. Eles eram mais parte de suas comunidades do que os Wyck foram, nascidos entre eles e criados entre eles. Tornaram-se sacerdotisas e sacerdotes, curandeiros, parteiros, estudiosos, conselheiros, historiadores e filósofos de suas sociedades. Eles detinham o poder e o conhecimento dos Sábios e a responsabilidade de usá-lo corretamente.

Naqueles dias, os Aeduna eram os descendentes dos Wyck tanto literal quanto figurativamente. Eles eram os filhos espirituais dos Sábios, herdeiros de sua magia, da essência criadora que aquecia seus espíritos. Eles tinham o sangue dos Wyck em suas veias e foram os primeiros a entender o poder hereditário assim como outras qualidades passadas de pai para filho. Eles preservaram as histórias de suas famílias, traçando sua ancestralidade até os Primeiros. Assim, o tronco da Grande Árvore começou a germinar suas raízes primordiais.

A PRIMEIRA SEITIENTE:

⊕ CHAMADO ⊕ DO SONHAR

As primeiras sementes da árvore dos Aeduna não tardaram a brotar; algumas crianças dos Wyck sentiram o chamado do mundo externo às suas comunidades, de fora do círculo do mundo material, dos lugares nebulosos que os Sábios outrora percorreram. Eles foram guiados por visões e sonhos e ouviram as vozes dos espíritos. Ao invés de serem apenas parte de suas comunidades, eles foram além delas para permanecerem nas fronteiras entre o mundo material e o espiritual. Eles falaram das visões que receberam em seus sonhos, e então ficaram conhecidos como Aqueles que Falam nos Sonhos, os Oradores dos Sonhos.

Os Oradores dos Sonhos foram a primeira Tradição a separar-se dos Aeduna, a primeira dentre as sementes da árvore a brotar e crescer por conta própria. Enquanto os Aeduna focalizavam suas atenções em assuntos relativos à vida, os Oradores dos Sonhos valorizavam todas as coisas que possuísem espírito e exploravam as profundezas do mundo espiritual e seus habitantes. Em certas regiões, os Oradores dos Sonhos e intérpretes espirituais eram poucos e dispersos, passando seus conhecimentos de geração para geração e vivendo como eremitas ou investigadores espirituais em áreas selvagens. Em outros lugares, a semente dos Oradores dos Sonhos enraizou-se e cresceu forte, cobrindo a Grande Árvore dos Aeduna e, eventualmente, a

ofuscando.

Nossos irmãos e irmãs Oradores dos Sonhos ainda são nossos aliados no Conselho das Nove Tradições. As ramificações que divergiram há muito tempo atrás permanecem entrelaçadas, havendo muito a se aprender dos xamãs e intérpretes espirituais, mas nossa história segue o caminho dos Aeduna. Enquanto os Oradores dos Sonhos floresceram na África e nas Américas, as raízes dos Aeduna aprofundaram-se na Europa e partes da Ásia, espalhando-se por aquelas terras.

GRÉCIA

Os Aeduna assentaram suas raízes nas férteis terras do Mediterrâneo, particularmente na Grécia. Lá, eles adoravam as deusas e deuses da terra e da lua, os deuses do sol, de tudo o que crescia e do mar. Por gerações, eles foram os sacerdotes e sacerdotisas dos templos, bosques e colinas sagradas. Eles eram curandeiros e intérpretes das vontades dos deuses, manifestadas nos presságios da natureza.

A SEGUNDA SEITIENTE:

⊕ CULTO ⊕ A DIONÍSIO ⊕

Os Aeduna eram pessoas da terra. Eles celebravam a mudança dos ciclos do ano da mesma forma que seus ancestrais faziam, bem semelhante a como se faz agora. Tais celebrações geralmente envolviam muitas festas, bebidas, banquetes e orgias frenéticas. Os Aeduna acreditavam em viver para o momento e aproveitar a vida ao máximo.

Nessas celebrações, alguns se sentiam transportados, levados além do tempo como o conhecemos e dentro do momento sem tempo. Era algo que os Aeduna entendiam e valorizavam. Alguns herdeiros das tradições Dionisíacas da Trácia abraçaram o êxtase. Eles celebravam a intoxicação e o vislumbre que isso proporcionava, tanto a alegria quanto a loucura do fruto da videira, o vinho negro.

Sob a luz da lua, as bacantes, as mulheres insanas de Dionísio, corriam bêbadas por entre os campos sob o efeito da essência destilada do deus. Elas se entregavam por completo à paixão, fosse a luxúria ou a fúria. Mitos nos contam que elas encontraram o poeta Orfeu após seu fracasso no Mundo Inferior. Quando recusou a se juntar aos festejos e orgias, voltaram sua fúria contra ele arrancando seus membros, um após o outro, pois este é o poder da paixão descontrolada. Para alguns, é também um conto de advertência do que acontece àqueles que tentam burlar os planos da morte.

Aqueles que se renderam à paixão e ao êxtase se tornaram a semente para uma nova divisão entre os Aeduna, uma das raízes do Culto do Êxtase moderno.

A TERCEIRA SEITIENTE:

⊕ CÍRCULO ⊕ COSIANO ⊕

A semente seguinte a germinar dos Aeduna surgiu

de forma muito diferente ao ocorrido com os Oradores dos Sonhos e os Extáticos. É a semente de uma das maiores ameaças que nossa Tradição enfrenta hoje, uma que foi plantada com a melhor das intenções, mas distorcida devido ao crescimento incontrolado. Era a semente da medicina.

A antiga palavra grega *pharmakis* era usada como referência para herbalistas e médicos, a palavra raiz para termos modernos como farmácia e farmacêutico. Os *pharmakis* eram tanto pessoas comuns com conhecimento em cura como Aeduna treinados na sabedoria das plantas.

Na antiga Grécia, há aproximadamente 400 anos antes da Era Comum, Hipócrates fundou o Círculo Cosiano. Agora considerado o pai da medicina moderna, Hipócrates estudou os segredos da vida transmitidos pelos Wyck para os Aeduna. Ele procurou organizar este corpo de conhecimento para expandi-lo e usá-lo para educar curandeiros e ajudar os doentes e enfermos. A escola de medicina de Hipócrates atraiu estudantes de longe, incluindo muitos Aeduna. Foi um grande esforço, digno dos herdeiros dos Wyck, embora tenha sido destinado para um princípio bem diferente.

O Círculo Cosiano reuniu e descobriu muito a respeito dos segredos da vida. Sua ambição seguia o crescimento de seu conhecimento. Eles procuraram

aprender os segredos que o lendário curandeiro Asclépio, filho de Apolo e deus da medicina, possuía: o segredo de reviver os mortos, de criar vida e da imortalidade. Hipócrates lembrou a seus estudantes e colegas que tais segredos levaram Zeus a atacar Asclépio com um raio devido à sua insolência, mas eles ignoraram seus avisos e deram início a experimentos secretos. Eles vivissectavam criaturas para estudo, tanto animais quanto humanos. Injetavam-lhes poções estranhas e os fecundavam para depois estudar suas crias. Eles violaram o primeiro mandamento de Hipócrates, tirado do Juramento dos Aeduna: “Em primeiro lugar, não machuque.” Câmaras secretas sob o liceu do Círculo eram locais de tortura e mutilação usados em nome da cura.

Quando os boatos a respeito desses experimentos começaram a se espalhar, uma fenda se formou entre os Cosianos e os Aeduna, e rapidamente tornou-se um abismo. O Círculo Cosiano rejeitou os “simples” métodos tradicionais dos Aeduna, enquanto os herdeiros dos Wyck condenaram o trabalho dos Cosianos como não-natural. Pouco tempo após a morte de Hipócrates, membros do círculo interno dos Cosianos desfizeram todos os laços com seus antigos associados e renunciaram o nome Aeduna para prosseguir com seus próprios estudos. Lembrem-se deles, pois estes voltarão à nossa história antes do que vocês pensam.

⊕ DEUSES DA GRÉCIA ANTIGA

Embora os Aeduna honrassem os deuses gregos de uma ou outra maneira, eles adotavam alguns deuses Olímpicos em particular como seus patronos, aqueles que incorporavam seus caminhos e crenças.

Ártemis: Deusa da lua e dama da caça, Ártemis foi considerada a patrona de muitos Aeduna, assim como o aspecto virginal da Grande Deusa. Era conhecida por amaldiçoar qualquer homem desafortunado o bastante para surpreendê-la banhando-se em algum lago isolado sob a luz da lua. Alguns ela cegou, outros enlouqueceu, enquanto outros foram transformados em veados para serem caçados por Ártemis e suas ninfas, ou até mesmo despedaçados por seus próprios cães de caça. O irmão gêmeo de Ártemis, Apolo, também era honrado pelos Aeduna como o patrono da medicina e da profecia, embora sua adoração tenha declinado após a deserção do Círculo Cosiano.

Deméter: Deusa da terra e de tudo o que cresce, representava o aspecto maternal da Grande Deusa para os Aeduna. Deméter fez luto pela perda de sua filha Perséfone (outra das deusas femininas) raptada por Hades para ser sua noiva no Mundo Inferior durante metade de cada ano. Então, por essa metade do ano, o mundo é frio e escuro, enquanto durante a outra metade é cálido e claro. Deméter é associada à outra

deusa primordial da terra, Cybele.

Hécate: A terceira e talvez a mais proeminente deusa honrada pelos Aeduna foi Hécate, o aspecto venerável da Grande Deusa e a patrona da feitiçaria. Hécate comandava as encruzilhadas à noite e o lado negro da lua era seu. Os Aeduna eram frequentemente sacerdotes e sacerdotisas de Hécate e as modernas Filhas de Hécate (pág. 39) perpetuam suas tradições.

Dionísio: Foi um dos deuses gregos particularmente sagrados para os Aeduna. Os rituais e celebrações sem controle levaram à criação de um culto separado dos Aeduna que mais tarde uniram-se com os Chakravanti do leste, tornando-se uma parte da raiz da cultura da Tradição Eutanatos. (Ver Livro de Tradição: Eutanatos para detalhes.)

Gaia: Grande mãe terra e progenitora dos titãs e seus descendentes, os deuses, Gaia era honrada pelos antigos Aeduna, embora não da mesma forma como nos tempos modernos. Gaia incorpora o espírito da Terra, por isso é grande e poderosa em comparação aos deuses. Os Aeduna consideravam Gaia impessoal quando comparada aos outros deuses, os quais possuíam semelhanças humanas, e entenderam que ela era capaz tanto de grande benevolência quanto de terrível crueldade.

⊕ OS AEDUNA DA GRÉCIA ANTIGA

Os Aeduna podem ser encontrados através dos mitos assim como na história da Grécia Antiga. Frequentemente eles eram descritos como os filhos dos deuses ou dos titãs (quando não eram considerados deuses) e renomados por sua sabedoria e poderes mágicos. Alguns Verbena modernos alegam a existência de muitos mais personagens entre seus ancestrais do que os que foram listados aqui. Estes são meramente os mais ilustres (ou infames) Aeduna de suas épocas.

Quíron: Talvez a mais incomum figura invocada pelos Aeduna é Quíron, um centauro dito ser de descendência divina. Histórias se contradizem quanto a seu nascimento, algumas contam que Quíron nasceu metade homem, metade cavalo, enquanto outras relatam que ele teria assumido tal forma através da magia de Vida. Alguns Verbena modernos sugerem que seu nascimento (ou posterior transformação) foi o resultado de algum efeito incomum do Paradoxo, embora ninguém possa confirmar tal hipótese. Quíron era um renomado estudioso e curandeiro, assim como professor de muitos heróis míticos da antiga Grécia, incluindo Hércules e Jasão (dos Argonautas). Na verdade, dada sua posição de tutor de tantos dos futuros Argonautas, alguns sugerem sinais tanto de cooperação quanto de rivalidade entre Quíron e Medéia. Quíron foi acidentalmente morto por uma flecha do arco de Hércules, envenenada com o sangue da hidra.

Circe: Feiticeira que era filha de um titã, Circe vivia em uma ilha isolada. O grande herói Odisseu e alguns de seus homens acabaram encontrando sua ilha, fazendo a feiticeira transformar a tripulação de Odisseu em suínos (dito por vários ser o reflexo de seus comportamentos rudes). Odisseu usou a erva sagrada

Moli, dada por Hermes, para frustrar a magia de Circe, no entanto Odisseu passou um ano junto à feiticeira antes de retornar ao seu lar em Ítaca. Dita como imortal, Circe desapareceu do conhecimento do mundo mortal há muito tempo atrás. Alguns magos declaram tê-la conhecido, embora nenhum tenha oferecido prova alguma de que a feiticeira ainda vive.

Hipócrates: Alguns Verbena o consideram como um traidor por ter fundado o Círculo Cosiano, no entanto a maioria o vê como alguém sem orientação e agindo com a melhor das intenções. Estudante de herbalismo e medicina, Hipócrates dedicou sua vida ao estudo e à promoção da saúde e do bem estar. Aqueles que recorreram à sua escola começaram estudando artes esquecidas, mas o sonho de Hipócrates se transformou em algo diferente no final das contas. Perto da morte, ele escolheu não estender sua própria vida através de suas descobertas. Os Progenitores ainda reverenciam Hipócrates como um de seus fundadores.

Medéia: A feiticeira Medéia nasceu no sangue real e através disso herdou o sangue dos Aeduna. Ela despertou para a magia ainda jovem, tornou-se uma sacerdotisa de Hécate e dominou a arte das poções e encantamentos. Quando o herói grego Jasão veio até o país de seu pai procurando pelo lendário Velocino de Ouro, Medéia se apaixonou por ele. Ela usou sua magia para ajudar Jasão a subjugar o dragão que guardava o velocino e para facilitar sua fuga após tal episódio. Ela inclusive matou seu próprio irmão, desmembrando seu corpo em seguida e jogando seus restos ao mar para que os navios de seu pai fossem forçados a parar e coletá-los para que um enterro apropriado lhe fosse oferecido. (Para mais informações sobre Medéia, veja as pág 76-77.)

ROMA

A ascensão de Roma não foi mérito dos Aeduna, pois estes tinham pouco interesse na criação de cidades. A maioria dos nossos ancestrais Aeduna morava no norte da península italiana, em áreas como Toscana. Eles eram pessoas do campo diferente dos urbanos romanos, que os chamavam de **paganus**, ou caipiras, de onde deriva a palavra moderna “pagão”. Eles se referiam àqueles que eram sábios no conhecimento das ervas e encantos como **venefica**, os quais possuíam pouca influência na sociedade romana, mas os romanos tinham místicos entre eles, como os Aeduna em breve descobririam.

⊕ CULTO DE MERCÚRIO

Se eles nasceram das raízes dos Wyck, ninguém sabe ao certo, mas os magos romanos combinaram os

ensinamentos dos gregos com a antiga sabedoria dos egípcios, e talvez os segredos dos hebreus que viviam em cativeiro em suas terras. Eles eram verdadeiros romanos: ordeiros, curiosos, dispostos a tomar de outras culturas e sempre com um olho na conquista. Eles descenderam da tradição de Thoth-Hermes ou Hermes Trismegistus (o “Três Vezes Grandioso Hermes”) embora fossem mais comumente conhecidos como o Culto de Mercúrio na Cidade Eterna de Roma.

Os magos do Culto de Mercúrio estavam bem conscientes da existência de outros místicos e artifices da vontade, particularmente entre os **pagani** e bárbaros das fronteiras do crescente Império Romano. Eles desejavam os segredos místicos que estas bruxas e magos pagãos possuíam, mas também temiam tal poder, pois eram estrangeiros e de estranhos e temíveis costumes. Sem dúvida alguma, eles viram os Aeduna, que declaravam sua linhagem desde os Primeiros, como uma

ameaça.

Então os magos primeiro limitaram a influência dos **venefica** dentro do Império. Veneno era uma das armas favoritas dos assassinos em Roma, como em todos os lugares, e os **venefica** sabiam quais plantas podiam curar e quais podiam matar se usadas da maneira correta. Herbalistas eram frequentemente rotulados de envenenadores e tratados com suspeita. Os sábios **pagani** começaram a esconder seus conhecimentos e suas alianças dos olhos atentos das autoridades. Então iniciou-se um tempo em que muitos Aeduna foram forçados a ocultar quem e o que eram do resto do mundo.

A CONQUISTA RÔMANA

Os romanos expandiram suas fronteiras conquistando as terras ao redor. No início, os **pagani** ofereceram pequena resistência contra as bem equipadas e treinadas legiões romanas, respaldadas pelo conhecimento e influência do Culto de Mercúrio. Os Aeduna da Itália e da Grécia se esconderam atrás da aparência de humildes camponeses e passaram adiante sua sabedoria em segredo. Eles se reuniam em clareiras no meio da floresta sob a luz da lua para honrar os Antigos Costumes, acreditando que os romanos eram apenas mais um capítulo passageiro da história.

Os bárbaros da terra do norte da Gália e os habitantes da Bretanha, por outro lado, não estavam tão dispostos a ceder ao comando romano. As legiões invadiram suas terras e eles lutaram com coragem e ferocidade, mas não foi o suficiente. Recorreram então aos Aeduna entre eles, aos druidas e sábios detentores do conhecimento, porém seus poderes foram igualados pelos dos magos do Culto de Mercúrio que frustraram ataques místicos contra as legiões, reverteram maldições e conjuraram suas próprias magias para quebrar as defesas dos poderes dos druidas.

Os dispersos celtas foram incapazes de subjugar o organizado assalto furioso dos romanos e de seus magos. As legiões então alcançaram a Bretanha e conquistaram as tribos celtas. Eles puseram os druidas sob suas espadas e incendiaram bosques sagrados, forçando os sobreviventes a abandonar seus lugares santos e recuar para áreas



selvagens, usando suas habilidades e conhecimento para sobreviver da melhor maneira possível.

⊕ FLAGELO ⊕ RELÂMPAGO ⊕

Depois de várias gerações se escondendo e passando suas tradições em segredo, os druidas da Bretanha se organizaram. Os celtas dispersos se uniram para se rebelarem contra a ocupação romana em suas terras. Difíceis batalhas foram travadas entre guerreiros celtas e soldados romanos, enquanto a luta nos bastidores acontecia entre os druidas restantes e os magos do Culto de Mercúrio, alguns dos quais agora viviam na Bretanha entre seus compatriotas romanos. Alguns inclusive eram de sangue tanto celta quanto romano.

No começo, tanto os romanos quanto seus magos foram pegos de surpresa pela repentina e selvagem insurreição celta. Os magos mais tarde avançaram contra os druidas dando início ao “Flagelo Relâmpago”. O mago romano Marcus Fulgurator assumiu o comando da ofensiva na Bretanha contra os druidas e seus seguidores. Habilidade estrategista militar e poderoso mago, Fulgurator empunhava relâmpagos como suas armas primárias, daí o nome da sua famosa cruzada.

Por três anos, magos e druidas lutaram entre si por toda a Bretanha e norte da França. Dragões, unicórnios, elementais e fadas de ambos os lados foram mortos nas batalhas, assim como muitos magos. Os druidas fizeram uso de todo poder que possuíam, no entanto o número superior de romanos os esmagaram. Finalmente, os últimos remanescentes dos druidas escolheram recuar para o norte da Escócia quando o Imperador Adriano construiu sua muralha para manter o povo pagão afastado da Bretanha Romana.

A Queda do Império

O advento da Cristandade dividiu os magos do Império Romano entre o Culto de Mercúrio e os das Vozes Messiânicas, magos devotados à adoração do Cristo Branco. Atritos entre os dois grupos promoveram uma trégua para os Aeduna remanescentes das fronteiras remotas do império. Muitos escolheram auxiliar seu povo voltando-se contra os enfraquecidos romanos, alcançando sua vingança quando atacaram a Cidade Eterna. O *collegium* Hermético foi demolido, os magos Herméticos e magos cristãos foram dispersos em pequenos grupos, fugindo para o leste em direção a Bizâncio ou para o norte em direção a postos avançados e fortificações na Europa central ou Bretanha.

A ascensão e a queda de Roma foi o caminho do mundo e o caminho dos magos por um longo período. Os Herméticos atacaram os Aeduna e estes revidaram, e as Vozes Messiânicas avançaram contra ambos, pagãos e Herméticos. Os Aeduna ajudaram seu povo destruindo Roma. Então a roda girou e o mundo seguiu adiante.

⊕ PENDRAGON ⊕

Na Bretanha, pouco depois da queda de Roma,

surgiu uma nova esperança para os Aeduna e os Antigos Costumes, apesar do crescimento de poder do Cristianismo na Europa. Uma criança nasceu, filha de uma princesa celta e seu nome era Myrrdin. Nós agora o conhecemos como Merlin. Ele foi o mais proeminente mago de sua época, pois seu pai foi um dos lendários Wyck, equiparando-o aos maiores Aeduna do antigo mundo. Talvez os Wyck trouxeram-no à luz como uma tentativa de trazer de volta a esperança ao mundo há muito necessitado dela. Nós gostamos de pensar assim.

Merlin imaginou uma Bretanha forte e com um reinado justo, fundado sobre os Antigos Costumes, porém aberto às novas ideias trazidas pelos seguidores do Cristo Branco. Seria um reino para rivalizar com a glória de Roma e para unir o mundo sob uma nova civilização. Perseguindo esta ideia, Merlin viajou muito procurando pelos grandes professores e mestres da Bretanha e até mesmo para terras longínquas, viajando pelos caminhos dos Wyck. Ele impressionou seus professores e mentores com seus dons. Merlin aprendeu de muitos, não apenas dos druidas e anciões da Antiga Fé, mas também dos magos Herméticos que fugiram para a Bretanha após a queda de Roma, das Vozes Messiânicas pregando a palavra de Deus e também de outras Irmandades Místicas. É por esse motivo que algumas Tradições declaram Merlin como sendo um dos seus, pois seu sangue era o sangue dos Wyck, o sangue dos Sábios.

O sonho de Merlin tomou forma em uma criança chamada Arthur, filho de Uther. Arthur era uma criança de dois mundos, cristão e pagão, que Merlin esperava que um dia pudesse comandar sabiamente a ambos. Merlin ensinou e guiou Arthur para que, um dia, ele reclamasse o título de Pendragon (Chefe Dragão ou Alto Rei) e deu a seu pupilo as habilidades e conselhos de que ele necessitaria para manter seu trono. Ele inclusive forjou uma aliança com as fadas que concederam a Arthur sua lendária espada Caliburnus ou Excalibur.

Por um tempo, o sonho de Camelot foi um sucesso. Arthur se tornou o rei dos pagãos e dos cristãos na Bretanha. Embora sendo cristão, Arthur se considerava paladino de ambos os povos e deu-lhes o direito de reverenciarem a quem desejassem. Os druidas e sacerdotisas da terra remanescentes passaram a ter a esperança de reconstruir o que foi destruído, a passar adiante seus ensinamentos e de praticar suas tradições abertamente novamente. Camelot tornou-se um símbolo de justiça e de grandiosidade por toda a Bretanha e boa parte do mundo.

Mas este não era seu destino. O reino de Arthur não durou mais que uma geração e seu rei não teve tempo de passar para seu filho o que havia construído. O sonho de Camelot foi destruído pela devoção de Arthur às leis que jurou sustentar e pelo ódio de seu próprio filho, que culminou nos campos de Camlan, com Mordred morto pelas mãos de seu pai e Arthur mortalmente ferido. A morte de Pendragon marcou o

fim da mítica era dos Antigos Costumes e o começo de uma longa queda em direção às trevas.

A IDADE DAS TREVAS

Assim que a voz de Teague silenciou, muitos dos novatos estremeceram por um momento, quebrando o transe que suas palavras criaram sobre eles. Uns poucos tinham lágrimas nos olhos pelo término de uma época que jamais conheceram, mas talvez esperassem encontrar no fundo de seus corações.

Deborah olhou-os e engoliu a onda de amargura cínica que verteu dentro dela. Eles eram ingênuos. Era de se esperar. Teague era um bardo. Era seu trabalho ser um sonhador, de tecer fantásticos contos sobre longínquos lugares e épocas.

Você mostrou a eles o sonho Teague, *ela pensou*, agora é hora para uma dose de realidade.

Teague se levantou e Deborah, um espectro negro, deslizou para seu lugar no meio do círculo. Ela insistiu em contar esta parte da história. Afinal, ela lembrava desta parte melhor que qualquer um, e ela

seria amaldiçoada se deixasse essas memórias a governarem nesta vida. Ela parou, e sua voz era firme enquanto olhava nos rostos dos iniciantes.

Após a queda de Roma e Camelot, a escuridão se espalhou pela terra como uma sombra. Os magos Herméticos foram separados pela destruição de Roma, assim como os Coristas — as Vozes Messiânicas, como eram chamados. Tudo o que restava dos Aeduna, os herdeiros orgulhosos dos Wyck de outrora, estava disperso aos quatro ventos.

Tanto os Aeduna quanto as Vozes Messiânicas se recuperaram rapidamente. Ambos se apegaram à sua fé, porém, enquanto a Igreja Cristã conquistava novos adeptos diariamente, os Antigos Costumes começavam a perder força. Quando os padres cristãos chegavam, tentavam expelir os Deuses Antigos, chamando-os de demônios. Eles batizavam e pregavam sua palavra para salvar almas e quando isso não funcionava, usavam a tortura e o fogo.

Mas o pior do conflito entre a Igreja e os Antigos Costumes ainda tardaria em chegar.

MERLIN E MORGANA LE FEY

Dois dos mais famosos Aeduna da história estavam ligados ao destino de Arthur e Camelot e eles sofreram por isso no fim das contas.

Merlin era dito ser o filho de um dos Wyck e de uma princesa celta (uma freira cristã, alguns dizem). Ele era o descendente de uma poderosa linhagem, com força para rivalizar contra os mais lendários Aeduna. Ainda criança, Merlin era reconhecido por seu talento em profecias. Quando o Rei Vortigern exigiu o sangue de um garoto sem pai para fortalecer o cimento e as fundações de seu novo castelo, Merlin foi levado a ele. Ele profetizou uma batalha entre dois dragões: um branco e outro vermelho, representando o futuro da Bretanha. Ele se tornou conselheiro dos reis Britânicos, incluindo Uther Pendragon, pai de Arthur. Merlin providenciou (ou talvez previu) o nascimento de Arthur e fez com que este fosse criado e treinado para ser o futuro rei. Após Arthur reclamar o trono, Merlin o serviu como seu conselheiro.

Arthur e Camelot foram arruinados pela traição de sua rainha e seu melhor amigo. Merlin também foi destruído, mas pelo amor da bela Nimue, da Dama do Lago. Ela se tornou sua amante e aprendiz e depois aprisionou magicamente Merlin dentro de uma pedra ou árvore (histórias diferem quanto a esse aspecto). Embora alguns pensem que Nimue enganou e traiu Merlin, muitos Verbena veem seus atos como sendo nobres e sugerem que talvez seu mestre tenha pedido a ela para que o afastasse do mundo, sabendo do que estava para acontecer. Eles acreditam que Merlin ainda

esteja esperando, talvez nas profundezas da Umbrá, para o momento certo de retornar, embora a Tempestade de Avatares tenha complicado isso.

O outro grande mago de Camelot foi Morgana Le Fey, uma verdadeira seguidora da Antiga Fé e dos Deuses Antigos. Ela era a meia irmã de Arthur, filha de Igraine, e, segundo alguns, uma Senhora das Fadas (de onde deriva seu nome). Sendo parte de uma nobre linhagem que remete aos Wyck e com o encanto do sangue das fadas correndo por suas veias, Morgana tornou-se uma feiticeira formidável. Ela tinha visões e sonhos proféticos ainda criança e quando já uma jovem mulher dedicou-se aos serviços dos Deuses Antigos como sua sacerdotisa.

No entanto, ela é vista como vilã, embora os Verbena declarem que Morgana foi uma verdadeira heroína. Seu flerte com Arthur não foi voluntário, e sim parte de um ritual de fertilidade de um Beltane. Seu filho Mordred supostamente deveria ter incorporado o sentido do grande ritual que aconteceu naquela noite: a mistura do pagão e do cristão, da fada e do mortal, do místico e do mundano, que poderia trazer equilíbrio e paz. Ao invés disto, Mordred foi envenenado contra um pai que não podia reconhecê-lo ou amá-lo e afastado de uma mãe que o amava. Morgana se sentiu traída pela devoção de Arthur aos costumes cristãos e pelos anciões Aeduna que a manipularam. No final, ela acabou por manter o corpo de Arthur fora de Avalon e dizem ter se retirado para o isolamento pelo resto de seus dias.

Por centenas de anos a Antiga Fé existiu em segredo, bem debaixo dos narizes dos padres e de suas igrejas. Mesmo na antiga Roma havia bruxas que se reuniam sob a luz da lua para honrar os deuses e pedir suas bênçãos. Descendentes dos Aeduna foram dispersos por toda a Europa, desde a península Ibérica até às estepes da Rússia, desde as terras gélidas da Escandinávia até o calor do Mediterrâneo. Fomos chamados por muitos nomes, nem todos agradáveis. Até mesmo “wytch”, que descende de Wyck, começou a se tornar mais uma maldição do que uma honra. Fomos jogados como sementes na terra fria, fazendo o possível para nos enraizarmos e crescermos. A organização que nós tínhamos não mais existia, até uma nova oportunidade surgir.

CASA DIEDNE E A CISTIA HERITIÉTICA

Centenas de anos após a queda de Camelot, a Ordem de Hermes — que se originou do Culto de Mercúrio romano — era a mais poderosa organização mística da Europa. O Coro Celestial pode argumentar de outra forma, mas as Vozes Messiânicas não ostentaram tanta influência dentro da Igreja, enquanto que os Herméticos eram fortes e independentes. Eles não se curvavam perante a Igreja ou a ninguém, nem mesmo ante os próprios deuses, que ultimamente vinham provando sua queda. Entretanto, em sua época, eles eram poderes influentes no mundo que lhes fez uma oferta tentadora.

Diedne, uma das sacerdotisas druidas sobreviventes da Bretanha, formou uma aliança de seguidores e companheiros druidas. Ela então se aproximou da Ordem de Hermes com uma petição para se unir a eles, oferecendo lealdade e vasto conhecimento à Ordem. Os Primi das Casas de Hermes se reuniram e debateram e a oportunidade de aprender mais sobre a misteriosa magia dos druidas — a qual não possuía registro escrito para que os Herméticos pudessem estudá-la — venceu. A Casa Diedne foi criada como uma parte da Ordem de Hermes.

Naturalmente, quando os magos da nova Casa começaram a tardar em dividir sua sagrada sabedoria e a aceitar todas as regras da Ordem, dizeres começaram a circular sobre o erro que foi admitir pagãos como uma Casa. Então vieram os rumores obscuros sobre “rituais proibidos,” incluindo sacrifícios humanos. Os orgulhosos druidas não sentiram necessidade em defender suas tradições de estranhos e os arrogantes magos não fizeram questão de questionar pelo fato das evidências estarem suficientemente claras para eles. A Casa Flambeau, que descendeu dos mesmos feiticeiros que lideraram o Flagelo Relâmpago, e a Casa Tremere encabeçaram o grupo que acusou a Casa Diedne de infernalismo ou adoração ao demônio. Os Diedne negaram as acusações, porém era tarde demais. O resto da Ordem estava envenenada contra eles.

Dessa forma, os Flambeau e os Tremere lideraram as

acusações do que a Ordem de Hermes chamou de Guerra da Cisma, que jogou Casa contra Casa. Numa nova aprovação do Flagelo Relâmpago, os membros da Casa Diedne foram sistematicamente caçados e mortos, até que a Casa por completo fosse exterminada. Reza a lenda de que a própria Diedne estava entre os últimos a morrerem e que esta amaldiçoara os magos por sua cegueira e arrogância. Alguns acreditam que sua maldição tenha levado a Ordem à queda quando a Ordem da Razão pôs abaixo as paredes de Mistridge e assinalou o início do fim da Era Mítica, mas isso ainda estaria para acontecer.

⊕ ÊXOD⊕ D⊕ DRAGÃO

A Guerra da Cisma significou o fim dos druidas da Bretanha e de qualquer outro lugar. Havia uns poucos sobreviventes que escolheram não se juntar à Casa Diedne, permanecendo em seus bosques secretos e cavernas isoladas, mas eram poucos e fracos. Tornou-se

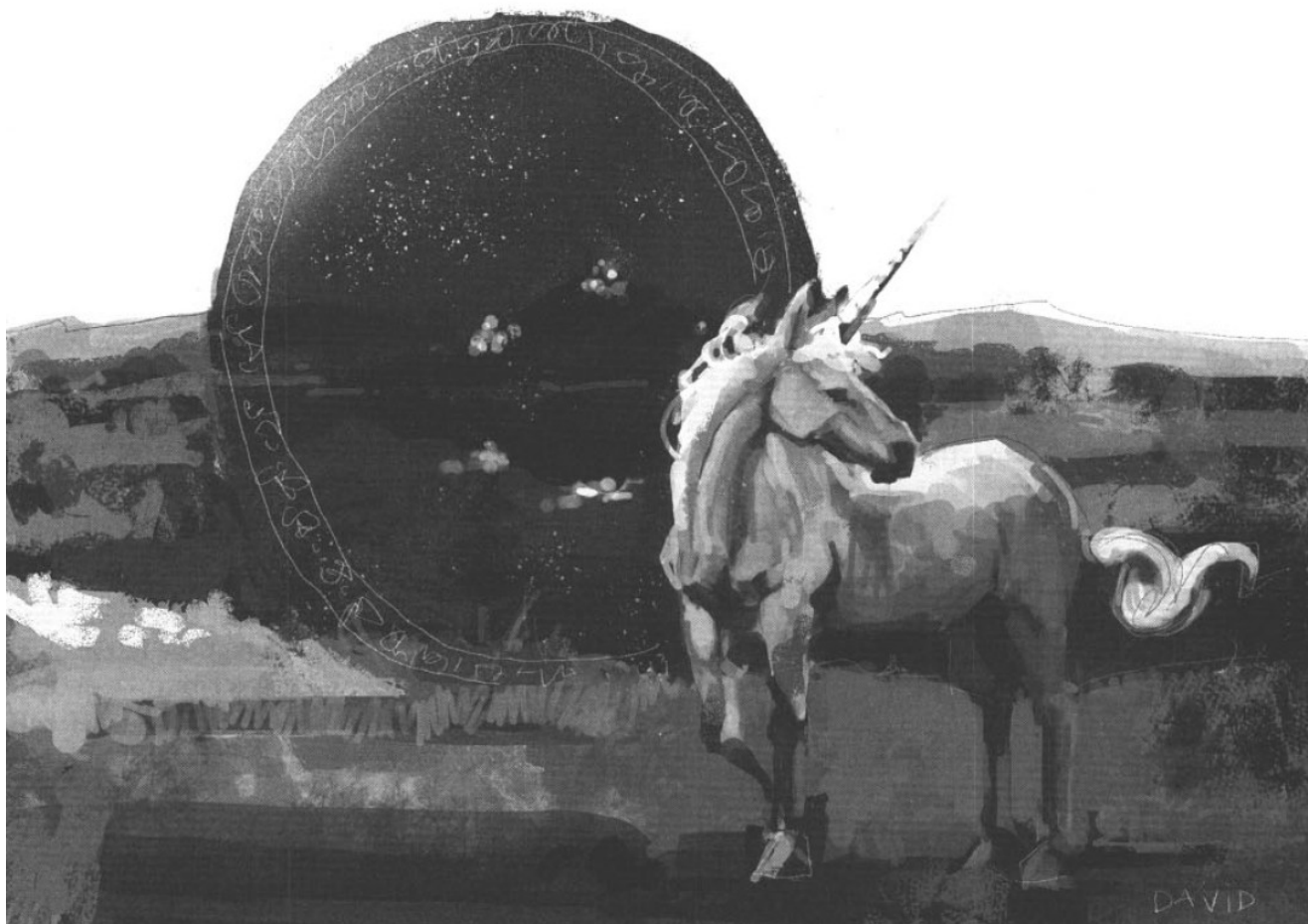
⊕ OS ANTIGOS CÔSTUMES NA IDADE DAS TREVAS

A Sociedade da Antiga Fé (descrita no **Dark Ages: Mage**) é o ancestral direto dos modernos Verbena. A Sociedade era, na verdade, o primeiro impulso de cooperação e união que levou à fundação dos Verbena quando os magos pagãos perceberam que deveriam se unir ou perecer. Mesmo assim, a Antiga Fé diferia em muitos aspectos dos Verbena modernos.

Primária entre essas diferenças é a magia dos magos da Antiga Fé, a qual estava baseada em antigas tradições anteriores à criação da terminologia das Esferas místicas do Conselho das Nove Tradições e grandes similaridades entre as práticas místicas fossem reconhecidas. A Antiga Fé também fragmentou as facções dos Verbena modernos, substituindo-as por divisões de linhas culturais e geográficas.

Além disso, a Antiga Fé se apegou fortemente às idéias de linhagem de sangue e hereditariedade encontradas entre os Jardineiros da Árvore modernos. Eles acreditavam que o poder da magia descendia diretamente dos Aeduna e, por conseguinte, dos Wyck. Aqueles que não pertenciam a uma linhagem apropriada poderiam não sustentar o poder da magia e os pagãos que Despertaram inesperadamente eram considerados “do sangue”. Eles apenas supunham que sua ancestralidade estava esquecida ou perdida nas brumas do tempo. A ideia de aceitar aprendizes de fora de sua cultura e linhagem era estranha para aqueles da Antiga Fé, um dos motivos que mantiveram a organização pequena durante a Idade das Trevas.

Para mais informações sobre a Antiga Fé como uma Sociedade Mística e suas crenças, organização e relações com outras Sociedades, consultar **Dark Ages: Mage**.



dolorosamente claro que eles não mais podiam proteger suas terras ou as criaturas que nela habitavam do avanço da Cristandade ou de magos como os da Ordem de Hermes ou das Vozes Messiânicas.

Então, aproximadamente 200 anos após a Guerra da Cisma, os druidas remanescentes da Bretanha lideraram o Êxodo do Dragão. Eles reuniram todo seu poder e conhecimento para abrir as Trilhas dos Wyck para as criaturas mágicas da terra e guiá-las à segurança. Os unicórnios, elfos, duendes, wyverns e dragões partiram através dos portais, para dentro da Umbra e para longe do aço e do fogo dos homens. Durante três anos, as Ilhas Britânicas e boa parte da Europa esvaziaram-se da magia e das maravilhas, deixando o mundo terreno para trás. Eu penso que o Êxodo marcou o declínio da Antiga Fé dando a vitória aos nossos inimigos, pois muito da magia que antes sustentava nosso povo fora embora.

Alguns dos últimos grandes herdeiros dos Aeduna partiram para guiar os Antevos na Umbra e acabaram escolhendo não mais voltar. Eles deixaram para trás alguns estudantes que se apegaram aos costumes que aprenderam de seus anciões da melhor maneira possível.

A SOCIEDADE DA ANTIGA FÉ

Os druidas pagãos restantes, bruxas e magos da Europa se uniram em uma aliança dispersa chamada de

Antiga Fé. Era uma aliança informal na melhor das hipóteses, formada a partir de um inimigo em comum e de uma ameaça em comum: o perigo imposto pela Igreja Cristã e a lenta morte dos Antigos Costumes. Magos pagãos se apoiaram rapidamente em suas crenças e as mantiveram vivas em segredo.

⊕ TEMPOS DAS FOGUEIRAS

Os Tempos das Fogueiras é um mito. Os Tempos das Fogueiras foram reais. Como a maioria das coisas a respeito dos Verbena, ambas as afirmações sustentam alguma verdade, no entanto nenhuma conta a história por completo. O mito moderno sobre os Tempos das Fogueiras não é o que a maioria das pessoas pensa, porém aconteceu. Eu sei. Eu estava lá, e talvez alguns de vocês também estiveram, em outras vidas anteriores a esta. É uma época na nossa história que nós nunca deveríamos esquecer, porque acontecerá novamente se permitirmos.

No começo do século XIII, forças e facções de dentro da Igreja Cristã se tornaram cada vez mais conscientes da continuidade da existência da Antiga Fé, contudo atribuíram nossos rituais e crenças à demônios e queriam “purificar” nossas almas, com fogo se necessário. O trabalho da Inquisição começou devagar, com consciência da corrupção presente na Igreja, mas ao invés de olhar para dentro da fonte de seus problemas, os

Inquisidores olharam para fora. Eles puseram a culpa sobre os demônios, monstros e sobre aqueles que sucumbiram às suas “tentativas” e praticavam o Ofício.

Parte do trabalho da Inquisição era conduzido secretamente, para ocultar a verdade sobre o próprio envolvimento da Igreja com o oculto das pessoas comuns. Esses Inquisidores secretos, muitas vezes patrocinados por magos cristãos, eram a maior ameaça para o nosso povo. Muitas das chamadas bruxas que foram julgadas e executadas pela Inquisição sabiam praticamente nada sobre a magia verdadeira. Elas poderiam ter possuído algum amuleto, algum conhecimento em ervas e obstetrícia, mas algumas vezes a mera acusação de bruxaria ou de heresia bastava.

Comparado aos milhares ou mesmo milhões de vítimas como alguns afirmam, o número atual dos nossos que morreram durante os Tempos das Fogueiras parece pequeno, pouco mais que um punhado, mas quantos de nós estavam lá para saber? Importa o número de mortes, se mesmo um de nós tivesse morrido na fogueira ou na forca pelas mãos de fanáticos? Cada morte enfraquecia a Antiga Fé e ameaçava a Árvore da Vida como um todo e isso sim é o que importava.

⊕ REIN⊕ DE BAERWALD

Nós tivemos nossas vitórias, mesmo durante os Tempos das Fogueiras, embora fossem tão poucas e tão distantes umas das outras para fazer alguma diferença. Uma das maiores talvez tenha vindo com a criação de Baerwald.

Sir Garland de Laramay era um Templário, campeão declarado da Igreja e cruzado contra os pagãos. Ele lutou nas Cruzadas e era iniciado dentro das Vozes Messiânicas. Em suas viagens pela Terra Santa e outros lugares, Sir Garland estudava as tradições de outras Sociedades Místicas, incluindo Os Sutis, ramificações da Ordem de Hermes e as runas dos Vaeldaermen. Ele era um estudioso assim como também um guerreiro, e veio a apreciar a sabedoria destes outros ensinamentos.

No começo do século XIV, os Cavaleiros Templários foram traídos e proscritos. A Igreja os proclamou hereges e diversos templários tiveram o mesmo destino que muitos pagãos durante os Tempos das Fogueiras: tortura e execução. Alguns dos sobreviventes uniram-se à Cabala do Pensamento Puro ou às Vozes Messiânicas ou ainda se esconderam em terras distantes. A fé de Sir Garland foi destruída pela traição à sua ordem, ele repudiou o Cristianismo e fugiu com um pequeno grupo de homens para dentro das profundezas da Floresta Negra.

Com a ajuda de moradores locais e de alguns magos da Antiga Fé, Sir Garland fundou o Reino de Baerwald, um feudo pagão dentro do Sacro Império Romano, cercado por todos os lados pela natureza e pelo poder da Cristandade. O povo de Baerwald representava a verdadeira cooperação entre pagãos e cristãos (pois nem todos os homens de Sir Garland renunciaram à sua

antiga fé), e sua comunidade foi uma fortaleza da Antiga Fé por mais de um século.

A MARCHA DE WYNGARDE

Apesar dos Tempos das Fogueiras ter ardido silenciosa e lentamente por todos os séculos XIII e XIV, suas chamas não alcançaram seu apogeu até o século XV. Em 1435, o General Christopher Wyngarde da Vera Cruz empreendeu uma cruzada contra os “bruxos pagãos, feiticeiros, fadas, bestas caídas e hereges destas Ilhas Britânicas”. Wyngarde reuniu um pequeno grupo de seguidores e começou, sistematicamente, a caçar os devotos da Antiga Fé na Bretanha.

Wyngarde e seus seguidores atacaram um ritual pagão na véspera do Solstício de Verão nos arredores de Harrowgate, Inglaterra. Os cruzados atacaram sem aviso e sistematicamente assassinaram todos aqueles que participavam do ritual, aproximadamente cem homens, crianças e mulheres. O único sobrevivente do massacre foi uma sacerdotisa que depois ficou conhecida como Nightshade que, naquela noite, percebeu qual seria o futuro da Antiga Fé caso seus adeptos nada fizessem a respeito.

Por cinco anos, Wyngarde e seu exército viajaram por toda a Inglaterra e Escócia, eliminando da terra qualquer remanescente da Antiga Fé. Qualquer Antevo ou fada que não houvesse fugido durante o Êxodo do Dragão foi destruído com fogo e ferro frio. Qualquer pagão capturado era torturado e morto, e os bosques sagrados eram invadidos e queimados. As primeiras comunidades pagãs que eles encontraram foram massacradas, enquanto outras puderam aprender o suficiente sobre o inimigo e fugir com esperanças de escapar. Alguns foram abatidos como animais enquanto outros conseguiram encontrar segurança deixando para trás tudo o que tinham.

Seguindo de perto os rastros de Wyngarde, Nightshade fez o que pôde para avisar suas vítimas e oferecer ajuda e abrigo. Ela se esforçou para reunir os seguidores da Antiga Fé, para que se erguessem e resistissem, mas muitos estavam assustados demais para lutar contra o exército de Wyngarde. Ao invés disso, queriam apenas encontrar abrigo para si e suas famílias.

A Queda de Baerwald

Encorajado pelo sucesso de Wyngarde na Bretanha, os Gabrielitas lançaram um ataque sobre Baerwald na Floresta Negra. Os defensores pagãos do reino lutaram bravamente, mas foram subjugados pelo expressivo número de Gabrielitas e suas superiores armas e armaduras. As forças cristãs juraram acabar com a tarefa de exterminar os renegados Templários que encontraram abrigo no reino pagão. Eventualmente, apesar de seus melhores esforços, o povo de Baerwald foi forçado a fugir e render seus lares aos Gabrielitas invasores.

Os invasores queimaram totalmente Baerwald (e partes da floresta ao redor) e mataram todos os que

cruzaram seus caminhos. Um dos sobreviventes da tragédia foi William Groth, um mago descendente da mistura dos segredos místicos dos Templários com os dos Valdaermen e outros magos germânicos de runas. Como os outros sobreviventes de Baerwald, ele jurou vingança contra os Gabrielitas e sua Ordem do Pensamento Puro — vingança por todas as vidas perdidas em nome de seu ideal de “purificação”. Ele foi apenas um dos muitos que viram os horrores do Tempo das Fogueiras e disse “Nunca mais!”

⊕ GRANDE RITUAL:

⊕ NASCIMENTO ⊕ DOS ⊕ VERBENA

Houve um momento de atordoante silêncio enquanto Takoda pôs-se de pé na extremidade do círculo. Seus largos ombros projetaram contra o sol poente uma sombra que cobriu Deborah enquanto ela deixava o centro do círculo em direção a seu lugar. Takoda caminhou silenciosamente para o centro e sentou na grama, olhando os iniciantes antes de falar.

O Tempo das Fogueiras por pouco não pôs fim à linhagem dos Wyck e Aeduna, porém os sobreviventes não estavam dispostos a desistir. Eles tinham uma chance, mesmo que pequena.

O profeta Extático Sh'zar contatou Nightshade após o massacre de Harrowgate. Ele contou a ela sobre uma visão que teve, de um mundo sem magia, sem maravilhas, sufocado pelas garras de homens como Christopher Wyngarde. Ele disse que a única esperança de evitar este destino era se todos os magos de todas as Tradições e caminhos se unissem.

Então Nightshade pôs de lado sua vingança por um tempo e concordou em comparecer a uma reunião.

Em 1440, quatro magos se reuniram nas ruínas Herméticas de Mistridge: Nightshade, Sh'zar, Valoran do Coro Celestial e Baldrick LaSalle da Ordem de Hermes. Lá eles discutiram a ideia de um Conselho de Tradições Místicas, uma aliança para se erguer contra a Ordem da Razão. Nightshade era justificadamente suspeita. Tanto o Coro Celestial quanto a Ordem de Hermes haviam perseguido a Antiga Fé no passado, mas Valoran e LaSalle a trataram como igual, então ela se dispôs a pôr de lado suas dúvidas.

Os magos da convocação concordaram em viajar e procurar por outros aliados, outras Tradições para se unir ao novo conselho. A primeira missão de Nightshade foi ganhar a cooperação do seu próprio povo, pois a Antiga Fé era constituída de muitas tradições, muitos fios diferentes tecidos de maneira frouxa. Se era para ter uma forte presença neste novo conselho, eles precisariam de união ou, como bem sabia Nightshade, corriam o risco de serem traídos pelo Coro, pelos Herméticos ou alguma outra Tradição.

Foi então que ela procurou por William Groth — o líder dos refugiados de Baerwald e um forte

representante do seu povo e costumes. Ela falou da convocação e dos planos e Groth concordou em ajudar. Nightshade obteve o apoio dos sobreviventes da Antiga Fé, as poucas convenções e círculos restantes, enquanto Groth convenceu muitos dos Valdaermen e talhadores de runas de que sua melhor esperança estava neste novo conselho, embora nem todos estivessem de acordo.

No Beltane daquele ano, Nightshade e Groth se encontraram com seus seguidores em uma isolada clareira. Nightshade atraiu a lua e assumiu o papel da deusa celta Brigid (ou Brid), patrona dos ferreiros, poetas e curandeiros. Groth convocou a tempestade e trovões assumindo o papel de Thunor (ou Thor), o deus nórdico

POR QUE VERBENA?

Os Verbena poderiam ter sido chamados de muitas formas. Através dos séculos, eles foram conhecidos por muitos nomes: Aeduna, Sábios, Wyckae, Antiga Fé, pagãos e muitos outros nomes menos educados. Nenhum desses nomes era inteiramente correto para a nova aliança que Nightshade propôs. Ela sugeriu um novo nome que representasse recomeço para o povo da Antiga Fé, um nome com laços com o passado e que honrasse sua origem.

“Verbena” é o nome latim para vervain, uma erva muito comum com variadas utilizações. Entre outras coisas, a vervain era usada para proteção, purificação e cura, assim como para qualquer propósito medicinal. Era um remédio comum entre os Aeduna e seus descendentes por séculos, e alguns outros magos — particularmente entre a recém nascida Ordem de Hermes — se referiam às bruxas e homens que usavam o herbalismo como “Verbenae.”

Quando Nightshade e Groth precisaram de um nome para sua nova aliança de diversos povos pagãos, Nightshade propôs Verbena como uma forma de tomar um termo que havia sido usado a título de zombaria e torná-lo seu símbolo de orgulho. Isso lembraria o resto do Conselho das Tradições Místicas de quem eles eram e de onde vieram. Nightshade e Groth também esperavam que o novo nome mantivesse sua nova Tradição humilde e em contato com suas raízes ao invés de esquecê-las ao presenciar outros costumes místicos. Nesse sentido, o sucesso seria apenas parcial.

Tecnicamente “Verbena” é a forma singular, enquanto a Tradição como um todo é referida como “Verbenae”. Entretanto, essa última forma caiu há muito tempo, atualmente Verbena é usado tanto como referência individual quanto à Tradição como um todo. Esse uso incomoda apenas os eruditos em latim dentro da Ordem de Hermes (o que poderia ter sido outra razão pela qual os Verbena deixaram tal termo cair).

do Trovão. Juntos consumaram sua aliança com o Grande Rito, unindo os povos pagãos da Europa e concebendo a Tradição que tomaria seu lugar de direito no conselho: os Verbena.

AS JORNADAS DE NIGHTSHADE E GROTH

Depois da criação formal dos Verbena, Nightshade e Groth se separaram. Eles viajaram pelas Trilhas dos Wyck, Nightshade rumou para o oeste e Groth para o leste.

O primeiro passo de Nightshade foi o de retornar ao ponto onde tinha parado na busca por Wyngarde e seu exército. Ela usou o nome do novo Conselho para obter apoio dos magos pagãos das Ilhas Britânicas e até mesmo do Povo Feérico. Com suas ajudas, Nightshade foi capaz de arrasar as forças de Wyngarde por toda a Escócia. Tempestades sórdidas afundaram navios durante a travessia para a Irlanda e uma feroz nevasca os atacou perto de Newry, Irlanda. Essa deixou a maior parte do Exército de Vera Cruz congelado, exceto pelos que morreram nas mãos dos guerreiros que a própria Nightshade liderou, que deu às vítimas de Harrowgate justiça e ao General Wyngarde o que merecia.

Por dez anos após a morte de Wyngarde, pagãos e fadas aliadas caçaram os sobreviventes de seu exército por toda a Bretanha no que nós chamamos a Década da Caça. A Caça Selvagem foi expandida contra os inimigos da Antiga Fé, reclamando muitos lugares ancestrais sagrados das mãos da Ordem da Razão e de seus lacaios. A Caça também fortaleceu a aliança dos Verbena e atraiu a atenção dos pagãos de toda a Europa, encorajando-os a se unirem à nova Tradição.

Após a Nevasca de Newry, Nightshade percorreu as Trilhas dos Wyck das Ilhas Britânicas cruzando o grande mar em direção às Belas Terras do Oeste. Dirigiu-se para a América do Norte guiada por espíritos e visões dos deuses. Aqui, nesta terra, ela conheceu Estrela das Águias, um xamã de seu povo. Em Nightshade, ele reconheceu um espírito familiar e ela contou para ele de sua terra e da luta de seu povo. Ele a ajudou a espalhar as notícias sobre o Conselho Místico que foi formado entre outras tribos e alguns de seus xamãs atenderam ao chamado de Nightshade. Ela abriu caminho por esta terra distante, então em direção ao sul para a terra dos Astecas, onde encontrou padres jaguares e guerreiros águia, mais ao sul, ainda rumo às terras dos Incas e a vasta e verde Floresta Amazônica.

A jornada de William Groth o levou através das terras selvagens dominadas rapidamente pelos costumes pagãos. Entre os vitki, artífices de Vólva e artesãos de Seith



ele espalhou as notícias sobre os Verbena e os encorajou a emprestar seu apoio à nova Tradição para pegarem seu lugar no novo Conselho. Alguns ouviram seus pedidos, enquanto outros fingiram que não ouviram, preferindo manter sua independência e isolamento. Mais adiante, ele foi até a Rússia se esquivando da atenção dos senhores de sangue das terras montanhosas, das rusalkas e dos leshy da floresta. Abriu caminho através das gelidas estepes e taigas onde se encontrou com xamãs dos povos da Sibéria e Mongólia.

Na China, Groth se encontrou com os magos da Irmandade de Akasha que lutaram a seu lado contra espíritos demônios das montanhas. Se os “espíritos demônios” eram ou não parte do conflito ocorrendo entre os Akáshicos e os Chakravanti hindus é algo que talvez nunca venhamos a saber, mas Groth impressionou os Akáshicos com sua coragem e habilidades mágicas. Ensanguentando e com uma dúzia de ferimentos, ele empunhou sua espada e sua magia contra eles, atacando-os com a fúria da tempestade. Sua invocação final trouxe abaixo o topo de uma montanha soterrando a si próprio e seus inimigos, sepultando-os para sempre. Os magos do leste decidiram honrar o heróico Groth atendendo sua Convocação, trazendo as notícias de sua brava morte. Como eles não trouxeram seu corpo de volta, alguns Verbena ainda agora dizem que ele não morreu ou, ao menos, não da maneira que a Irmandade de Akasha diz. Porém, sabemos o que ele conquistou e isso é suficiente.

A FUNDAÇÃO DO CONSELHO DAS NOVE TRADIÇÕES

Representantes de Tradições de todas as partes do mundo se encontraram em Mistridge para a Segunda Convocação, que foi atacada pelas forças da Ordem da Razão. A união dos místicos venceu a batalha com grandes perdas, provando, melhor que qualquer debate, que a aliança poderia se levantar contra o poder da Ordem da Razão. Os místicos trabalharam juntos para criar Horizonte, um lugar seguro no Outro Mundo além do alcance de seus inimigos. Debateram e construíram alianças e acordos.

Durante esse período, muitos seguidores da Antiga Fé aderiram ao estandarte dos Verbena, enquanto alguns outros teimosamente recusaram e insistiram em continuar sozinhos. Há histórias de guerras de bruxas e conflitos entre seitas pagãs por causa da união aos Verbena, o que alguns viram como uma traição aos seus costumes tradicionais ao invés de uma tentativa de preservá-los. No fim, a maioria dos magos pagãos da Europa e de partes da Ásia aceitou a orientação dos Verbena e do Conselho.

ELOINE DA PRIMEIRA CABALA

Após a fundação do Conselho das Nove Tradições, a primeira Cabala tomou forma, constituída por um membro de cada uma das Nove Tradições. A

representante dos Verbena era Eloine, uma das mais famosas e trágicas figuras da nossa história.

Eloine nasceu na Irlanda no século XV, filha de uma linhagem que remetia aos Wyck primordiais. Seu potencial para magia era grande e encorajado por seus pais, os quais também eram Verbena. Quando alcançou a maturidade, ela já era uma feiticeira formidável e seus poderes apenas cresceram com o tempo e experiência. Eloine era uma mulher linda de brilhantes cabelos vermelhos e encantadores olhos verdes herdados dos reis irlandeses. Apesar de sua juventude, ela era considerada um membro valioso da primeira Cabala.

Eloine se apaixonou por Heylel Teomim, o alquimista hermafrodito e representante dos Solificati. A união deles foi muito comentada dentro das Tradições na época, embora eles fossem discretos e cuidadosos com seu romance. Eloine engravidou de gêmeos de Heylel: um garoto e uma garota. Heylel escolheu, pouco tempo depois, trair a Primeira Cabala se unindo à Ordem da Razão. Muitos membros morreram lutando, enquanto outros, incluindo Eloine, foram tomados como prisioneiros. Os filhos de Eloine foram tirados dela e seus destinos permanecem desconhecidos. Eloine foi torturada para confessar seus “pecados” antes de ser executada. Magos das Tradições resgataram os membros sobreviventes da Cabala, incluindo Eloine, e capturaram o traidor Heylel, que foi sentenciado ao Gilgul e à morte.

Eloine nunca mais foi a mesma após a perda de seus filhos e a traição e morte de seu amado. Seu espírito estava destruído e ela renegou amplamente seu Ofício. Embora fosse sempre bem vinda dentro dos círculos e dos bosques dos Verbena, ela escolheu um simples e afastado estilo de vida. Anos depois, ela ajudou os acusados de feitiçaria a fugir da fúria da Inquisição, mas foi presa e julgada como herege. Eloine foi condenada à fogueira se mantendo leal à sua crença na Antiga Fé e desde então vêm sendo honrada por gerações como uma heroína entre os Verbena.

OS ANOS SOMBRIOS

A traição da Primeira Cabala pareceu ter conjurado uma sombra sobre as conquistas das Tradições e, nos séculos seguintes, pode-se observar o lento e gradual declínio da magia no mundo e a ascensão do poder da Ordem da Razão. As chamas do Tempo das Fogueiras queimaram pela Europa antes de se extinguirem lentamente, levando consigo a vida de muitos místicos. A religiosidade fervorosa da Ordem da Razão se acalmou até que eles, eventualmente, escolheram trair e expulsar os fanáticos dentre eles e se devotaram à pura ciência ao invés da fé, tornando-se a União Tecnocrática.

Durante os Anos Sombrios, os Verbena resistiram, praticando nossos costumes em segredo, ocultando-os embaixo de um manto de normalidade que as outras Tradições vieram a descobrir. Na Europa, bruxas passaram seus conhecimentos de uma geração para outra

em livros sombrios disfarçados como “livros de receitas” ou “bíblias familiares”. As linhagens mais antigas resistiram e incorporaram recém-chegados às suas famílias. Ocasionalmente, estes eram expostos e desenraizados por caçadores de bruxas e inquisidores da Ordem da Razão.

No Novo Mundo, os Verbena assentaram suas raízes, porém lutaram para sobreviver. As caças às bruxas e perseguições da Europa os seguiram até as colônias européias, enquanto os Verbena descendentes dos Wyck africanos ocultaram seus costumes sobre uma falsa veneração ao Cristianismo, semeando assim muitas tradições africanas que honravam os ancestrais e os Antigos Costumes. As sementes dos Verbena foram espalhadas por toda a nova terra, onde enraizaram e esperaram pela chegada da primavera.

⊕ ANTIGOS COSTUMES NA NOVA ERA

Takoda se levantou silenciosamente do seu lugar no centro do círculo enquanto Aileen dava um passo à frente, alisando a frente do seu vestido florido e casualmente removendo da sua face um cacho de cabelos dourados antes de se sentar no centro do círculo.

Ao adentrar o século XX, nós tínhamos nos tornado pouco mais que uma lenda entre os Adormecidos. Embora os Antigos Costumes fossem preservados por convenções secretas e círculos, eles eram como sementes ou frutos dormindo no chão gelado, escondidos por um cobertor de neve esperando pela chegada da primavera.

Seria necessário um sacrifício para despertar tais sementes e as nutrir — um sacrifício de sangue.

A GUERRA DA RUNA

O número de discrepantes, seguidores dos Antigos Costumes fora da Tradição Verbena, crescia cada vez menos no decorrer dos anos, porém esses não desapareceram por completo. Havia também aqueles entre os Verbena que nunca estiveram completamente contentes pelo que a Tradição se tornou e para onde iria. Algumas facções se sentiram forçadas a se unirem, seja pelas circunstâncias ou pressão do Conselho. Outros sentiram que suas Tradições e práticas estavam sendo ignoradas ou marginalizadas entre os Verbena, lentamente oprimidos tão certamente como se estivessem enfrentado a Tecnocracia sozinhos.

Uma dessas facções foi feita a partir de descendentes dos Valdaermen, os talhadores de runas de descendências germânicas e nórdicas. Uma vez uma orgulhosa Tradição que se sustentou separadamente da Antiga Fé na Idade das Trevas de forma equivalente a qualquer outra sociedade. Mas seus costumes estavam morrendo em comparação àqueles das outras culturas entre os Verbena, frequentemente “poluídas” (ou assim pensavam) com idéias e tradições misturadas de outras

culturas. Quando os Verbena das Ilhas Britânicas iniciaram uma restauração de seus costumes entre os Adormecidos, aumentando o interesse nos druidas e na bruxaria, os talhadores de runas viram a oportunidade de fazerem o mesmo.

Não sabemos ao certo o que deu errado. As facções dos Valdaermen eram fechadas na melhor das hipóteses. Elementos radicais podem ter assumido o comando e os pressionado. Os Nefandi certamente estavam envolvidos, embora nós não saibamos quando ou como eles entraram em cena. Tudo que sabemos é que os talhadores de runas se uniram em torno de uma facção chamada o Círculo de Ferro, que vislumbrou ou inspirou um interesse nas raízes da cultura ariana. A facção nasceu numa Alemanha destruída e derrotada após a Primeira Guerra Mundial e acendeu um fogo que deu vida a uma das mais infames forças na história: o Partido Nazista do Terceiro Reich.

Magos de Runas do Círculo de Ferro secretamente apoiaram os Nazistas até o poder, encorajando o interesse no oculto e na criação de uma mitologia ariana “pura”. Eles formaram cabalas secretas para recrutar e treinar os novos Despertos e começaram a travar uma guerra contra as outras Tradições nos bastidores da guerra alemã na Europa. Videntes ciganos, cabalistas judeus (e Herméticos), místicos cristãos e Coristas: todos foram alvos a serem expulsos ou mortos para que suas livrarias e objetos mágicos fossem aproveitados ou destruídos. Os primeiros alvos da fúria do Círculo de Ferro, no entanto, foram seus companheiros, aqueles que escolheram não apoiar sua causa. Os sobreviventes se dispersaram, alguns se aliando com os inimigos do Círculo enquanto o restante se escondia.

Muitos entre as Tradições encontraram dificuldade em separar os Verbena renegados do Círculo de Ferro da Tradição como um todo, embora as outras facções e círculos dos Verbena rapidamente denunciaram o Círculo de Ferro e os declararam *barabi*. A Tradição foi dividida quando alguns desertaram para se unirem aos talhadores de runas, ao passo que outros se aliaram com seus conterrâneos das Ilhas Britânicas, Grécia, Itália ou Leste Europeu. Uma guerra mágica foi travada nos bastidores da Segunda Guerra Mundial e até a Tecnocracia foi dividida entre apoiar os Aliados ou o Eixo. A fascinação nazista pela eugenia atraiu o Círculo de Ferro a uma trênuce aliança com uma facção dos Progenitores, descendentes do renegado Círculo Cosiano de Hipócrates.

Alguns dizem que os nazistas nunca invadiram a Inglaterra por causa dos esforços dos pactos e associações de magos britânicos, que conjuraram magias de proteção para mantê-los afastados. No fim da guerra, muitos membros do Círculo de Ferro estavam mortos, alguns capturados e sentenciados ao Gilgul, enquanto alguns poucos escaparam, levando consigo muitos artefatos e segredos que saquearam. Os talhadores de runa remanescentes entre os Verbena têm agido sob a negra



nuvem da traição do Círculo de Ferro desde então, ainda enfrentando desconfiança dentro da Tradição. Eles lutam para reclamar uma Tradição maculada pela associação com um dos maiores males que o mundo conheceu.

A ERA DE AQUÁRIO

Das cinzas da guerra surgiu o potencial para um novo crescimento para os Verbena e para as Tradições. Os Jardineiros da Árvore e outros tinham plantado as sementes para um renascimento da bruxaria na Inglaterra mesmo antes da guerra começar e um interesse no Ofício e na sua história começou a se espalhar após a guerra. Ele floresceu nos anos 60 com um interesse geral no oculto e mágico. Nós encontramos muito novos iniciantes dentro do movimento hippie, como o Culto do Êxtase e os Oradores dos Sonhos também encontraram. As fileiras dos Seguidores da Lua cresceu da vontade de mostrar à estes novos Verbena o caminho, para o consternação de alguns tradicionalistas, mas isso ajudou a assegurar a sobrevivência da Tradição.

A segunda metade do século XX representou um verdadeiro Despertar para os Verbena. Os Seguidores da Lua descobriram novas verdades e antigas tradições em cada nova cultura que eles encontravam e em cada novo Verbena que eles iniciavam. Os Alteradores do Destino recuperaram antigas e ancestrais memórias que

mostraram as raízes em comum desses muitos galhos, enquanto os Tecelões da Vida estavam sempre no limite experimentando novas coisas. Os Jardineiros da Árvore formaram o forte tronco que sustentou tudo isso unido. No decorrer das décadas, os Verbena incorporaram um alcance mais amplo de caminhos e culturas. Costumes de origem africana, incluindo o Voudoun e a Santeria, ganharam influência e força. O paganismo deixou as sombras e se espalhou entre as novas gerações de observadores espirituais.

A Tecnocracia tentou obstruir a maré comercializando os Antigos Costumes, como fazem com todo o resto, mas para cada dez aspirantes a bruxa que obtinham informação errada de um livro inspirado pelo Sindicato, havia um Adormecido disposto a cavar fundo e descobrir a verdade. Nem todos Despertos, mas quantos mais pessoas acreditarem no poder da Antiga Fé, mais fácil é para nós nos movermos despercebidos pela Tecnocracia.

A RODA GIRA

Aileen se levantou lentamente. “Foi dessa forma que vocês e nós chegamos aqui hoje. O fato de nós estarmos tendo essa conversa se deve a incontáveis pessoas que estiveram dispostas a sacrificar tudo por aquilo em que acreditavam. O fato de vocês estarem aqui hoje significa que a Tecnocracia ainda não

GAYBENA

Um particular desenvolvimento na segunda metade do século XX foi o reconhecimento das minorias sexuais entre os Verbena. Embora contrariedades de gênero na Tradição Verbena datassem da época dos ancestrais Wyck, o reconhecimento aberto dos gays, lésbicas, bissexuais, transexuais não foi amplamente aceito pela Tradição.

Alguns membros dos Tecelões da Vida experimentam a mudança de sexo como forma para explorar as fronteiras da identidade dos gêneros e alguns Alteradores do Destino incorporaram estados primordiais além do masculino ou feminino, mas eles eram raras exceções, pouco comentadas na maioria dos círculos. Embora os Verbena fossem desinibidos com relação ao sexo e sexualidade, muitos ainda mantinham certos tabus sobre relações entre pessoas do mesmo sexo e mudanças de sexo. Tradicionalistas afirmavam que apenas as relações entre homem e

mulher tinham “equilíbrio”, logo eram “naturais.”

Isso mudou nos anos 50 e 60 com um aumento do número de Verbena identificados com o crescimento do movimento dos direitos dos gays e pioneiros como Harry Hay. Esses “Gaybena” ou “Povo Belo” (como ainda são chamados às vezes) se uniram com os xamãs que praticavam a mudança de sexo nas raízes da Tradição e fizeram pressão por uma maior aceitação e entendimento sobre diferenças sexuais na Tradição (particularmente entre os Jardineiros da Árvore). Eles encontraram apoio nas outras facções da Tradição, especialmente entre os Seguidores da Lua e Tecelões da Vida.

No fim do século XX, minorias sexuais eram geralmente bem aceitas entre os Verbena, talvez mais que entre qualquer outra Tradição e os Verbena têm geralmente permanecido à frente da igualdade de direitos para todos.

venceu, mas nós estaríamos mentindo para vocês se disséssemos que as coisas serão fáceis, pois não são, nunca foram e nunca serão.

“Mesmo depois de centenas de anos de tentativas, a Tecnocracia não foi capaz de nos destruir. Nós somos sobreviventes, nós, os Verbena, e não desistimos facilmente. Se você me perguntar, a real ameaça para a Tecnocracia não somos nós, e sim nosso estilo de vida, nossa maneira de pensar e viver. Eles queriam fazer a vida segura, ordeira e racional, mas nem sempre ela é assim. É irônico, pois tentando fazer a vida segura para os Adormecidos, a Tecnocracia se afastou da habilidade de acreditar em qualquer coisa, mesmo na sua Utopia de Ciência”.

“Mas a vida persiste e se adapta assim como nós

também o fazemos.”

Enquanto Aileen caminhava em direção ao limite do círculo, Jon se levantava.

“Creio que nós demos a vocês o suficiente para pensar a respeito por um dia,” disse ele, olhando nos rostos dos iniciantes ali reunidos. “Conversaremos um pouco mais amanhã.”

Todos se levantaram e deram as mãos enquanto Jon recitava uma oração de agradecimento aos deuses, então se encaminharam até a casa principal para preparar a ceia. Jon e Kamera ficaram para trás, conversando silenciosamente, então ele a abraçou. Teague olhou para trás, parou e os observou por um momento, então mordendo seu lábio tristemente e juntou-se aos outros.

PENDURADO DA ÁRVORE DO MUNDO: COSTUME VERBENA



O círculo se formou novamente na tarde seguinte. Dessa vez, Jon sentou no meio com os iniciantes olhando e aguardando.

“Ontem falamos sobre nossa história como uma Tradição,” ele disse. “Hoje, vocês aprenderão o que significa ser um Verbena, aprenderão sobre o que é nossa Tradição.” Fez uma pausa por um momento, como se estivesse reunindo

seus pensamentos e então continuou.

VIVENDO

Ser um Verbena é mais que aprender a agitar uma varinha ou coletar ervas, ou ainda adorar deuses

particulares. É uma maneira de ser, principalmente um estilo de vida. Isso quando falamos de viver. Nós vivemos a vida, não apenas nos sentamos e falamos sobre ela como estamos fazendo agora, mas saindo por aí e sendo parte dela. Então, aqui temos umas poucas verdades do que os Verbena acreditam sobre a vida.

Primeiro, a vida é uma bagunça. Apesar dos esforços para esconder esse fato, ainda é verdade. Viemos ao mundo gritando e cobertos de sangue. Nós comemos, cagamos e suamos. Nós precisamos foder. Estamos repletos de impulsos e emoções primitivos, uma herança dos animais ancestrais dos quais não estamos tão longe quanto gostaríamos de pensar que estamos. No fim, Apodrecemos e servimos de comida para as minhocas, os

insetos e plantas.

É assim que é. Não significa que temos que viver como animais — temos a inteligência que nos ajuda a entender coisas como o certo e o errado — mas também não significa que nosso lado animal é mau ou pecaminoso, como provavelmente já disseram a vocês. A natureza não é boa ou má. Ela simplesmente é. Algumas vezes é cruel e impiedosa, outras vezes é infinitamente caridosa, mas isso tudo é parte do mesmo mundo, parte de nós.

A vida é preciosa, mas a vida, frequentemente, também é barata. A vida se alimenta dela mesma, de uma forma ou de outra. Os animais comem as plantas e a si próprios. Os animais morrem, as bactérias e animais menores deles se alimentam, transformando-os em nutrientes para as plantas e assim por diante. É provável que existam lá fora magos que acreditem que nós todos vamos Ascender e viver no ar ou na luz ou algo parecido, mas isso não é quem e o que somos. A vida se alimenta da morte, pois sem esta, a vida tem pouco significado.

MORRENDO

O que acontece conosco quando morremos? Essa é a pergunta mais antiga da humanidade. Muitos Verbena acreditam que nós reencarnamos, que nossas almas (ou partes delas) se mudam para outros corpos e dessa forma nascemos novamente no ciclo da vida. Outros Verbena que conheço acreditam em um monte de coisas: que nossas almas vão para algum tipo de vida após a morte (chamem de Plano das Idéias, Paraíso ou o que quiser); que nós imergimos novamente dentro da grande Teia da Vida cósmica, perdendo nossas identidades no processo; ou até mesmo que nós desaparecemos na inexistência. Para onde vamos não importa tanto quanto o fato de que todos nós morremos e que não sabemos ao certo o que acontece depois disso.

Vocês todos já ouviram este ditado, “Viva este dia como se fosse seu último.” A razão para isso se deve à morte que dá significado à vida. Entre os Verbena que acreditam na reencarnação, existe um ditado em comum que diz: “Viva esta vida como se fosse sua única, pois talvez realmente seja.” Muitas pessoas postergam suas vidas esperando pela morte. “Talvez na minha próxima vida,” dizem. “Sofrer nesta vida não é importante, pois você será recompensado na vida após a morte.” Apenas uma religião poderia ser baseada nessa condição, pois se precisa de muita fé para segui-la. E se você sofre sua vida toda e acaba descobrindo que não existe céu ou inferno? E se você espera que a justiça cósmica lhe dê uma vida melhor na sua próxima reencarnação e isso não acontece? Pessoalmente, prefiro me arriscar nesta vida.

Vida sem morte eventualmente se torna sem sentido. Nós todos desejamos viver uma longa vida, mas quão longa? Um século, dois, um milênio? Mais? Quanto você viveria se você pudesse escolher? Esta não é uma questão acadêmica, como vocês aprenderão. Os magos

têm lidado com isso por um longo tempo. O credo de muitos é: “Viverei para sempre ou morrerei tentando.” Mas considerem isto: se nós somos a soma de nossas experiências e memórias, quanto tempo será necessário para termos tantas experiências e memórias a ponto de não podermos nos lembrar de todas? Quanto tempo deve passar depois que elas desapareçam ou, se elas não desaparecem, antes que você sinta como se os tivesse visto ou participado de tudo? Mais cedo ou mais tarde, um imortal descobre que a vida não tem mais significado, pois não há mais experiências para se ter, ou uma terrível amnésia o toma e, nesse caso, qual a importância de uma existência imortal em que você não pode recordar?

A morte é a melhor razão para se viver, pois nos diz que temos apenas algum tempo e o que escolhemos fazer com esse tempo depende de nós. Podemos viver ao máximo e bem ou podemos passar a vida esperando algo acontecer até ela acabar e percebermos que a desperdiçamos. A morte é um grande professor, já que ela nos mostra como dar valor à vida. Não temos medo da morte como alguns magos têm, mas a respeitamos e a honramos.

Morrer é tão certo quanto viver. Acreditamos na vida, mas apenas quando essa vida vale a pena ser vivida. Não procuramos a morte, mas também não damos as costas a ela quando se aproxima. Melhor morrer honrosamente por uma causa na qual você acredita, de forma rápida e cheia de significado, do que lentamente murchar. Os Progenitores descobriram centenas de formas de prolongar a vida, mas que vida é essa, ligado a máquinas e deitado numa cama, preso em um inútil e decaído corpo? Melhor que a morte venha rápida e com alguma dignidade do que sofrer um destino como esse.

RELIGIÃO E ESPIRITUALIDADE

Você acredita nos deuses? Eles acreditam em nós. Estamos entre os últimos a seguir os Deuses Antigos e honrá-los da forma que eram honrados no passado. Vocês não precisam honrar os Deuses Antigos — ou quaisquer deuses — para serem Verbena, mas mais cedo ou mais tarde vocês devem reconhecer que os deuses são reais de uma forma ou outra. Sei disso. Não apenas encontrei alguns deles, fui alguns deles. Eu senti o poder do jovem deus do verde dentro de mim e era algo mais do que apenas eu. Era um poder tão antigo quanto o próprio tempo.

Podemos continuar discutindo sobre o que os deuses são exatamente. São facetas de uma divindade ainda maior? São apenas máscaras usadas por um grande Incarna que posa como diferentes divindades? Eles surgiram da nossa crença ou apenas acreditamos neles porque sempre estiveram lá? Muitos povos têm conversado sobre isso por muito, muito tempo, e não me parece que haverá respostas definitivas tão cedo. Provavelmente seja assim porque deva ser assim, pois se

podéssemos explicar totalmente o que são os deuses, então eles não seriam mais deuses, seriam? Por agora é o suficiente saber que os deuses existem.

Muitos Verbena são pagãos politeístas, o que significa que adoramos muitos deuses diferentes. Alguns se mantêm fiéis a um panteão ou família de deuses em particular, como aqueles honrados pelos seus ancestrais. Outros são mais ecléticos, adorando deuses de diferentes panteões e culturas. E há também os deuses que não pertencem a nenhuma cultura em particular, mas são tão antigos que nem mesmo possuem nomes próprios, como o Homem Verde, O Caçador Cornudo, a Deusa da Lua, a Mãe Terra e todas as outras representações primordiais do divino.

Alguns Verbena são monoteístas, o que significa que acreditam na existência de um apenas um ser divino. Para alguns essa divindade é o Uno de que os Coristas falam, embora possa aparecer em muitas formas e aparências diferentes. Alguns pensam que os deuses são espíritos menores comparados ao Uno ou que são apenas facetas deste, vistos por diferentes pessoas em diferentes épocas. Há também aqueles que vêem o divino como algo inerente a todas as coisas, então tudo é sagrado, uma parte do Uno, (ou Deus, se preferir). Eu até que gosto dessa idéia.

TECNOLOGIA

Então, naturalmente, os Verbena são um grupo de ludistas que querem que a tecnologia volte para os tempos da Renascença e nunca mais evolua, certo? Bom, alguns Verbena até pensam assim (e alguns deles lembram da Renascença), mas a maioria de nós foi criada no mundo moderno, da mesma forma que vocês. Crescemos com a tecnologia e seus inúmeros benefícios. Agora, prefiro pensar que somos um desafio melhor educado sobre as desvantagens e consequências que acompanham tais benefícios, mas não somos necessariamente contra a tecnologia.

Acho que a forma como a maioria dos Verbena se sente a respeito da ciência e tecnologia é demonstrada na antiga separação dos Aeduna e o Círculo Cosiano, os magos que se tornaram os Progenitores. Os Cosianos estavam interessados na ciência e medicina unicamente para seu próprio bem. Não necessariamente para melhorar a vida, embora esse fosse um de seus objetivos declarados, mas apenas para saber como tudo funciona e para ter a habilidade de brincar com isso. Isso demonstra a incrivelmente reduzida visão da parte deles. Não quer dizer que os Aeduna não queriam entender melhor a saúde e como curar, eles apenas não estavam dispostos a viviseccionar pessoas para obter tal conhecimento. Creio que isso talvez faça os Verbena parecerem conservadores quando o assunto é “progresso”. Nunca confiamos no progresso, pois este sempre tende a sair de controle e atropelar as coisas, lugares e pessoas com frequência.

Mesmo assim, existem muitos Verbena que fazem uso das modernas tecnologias e técnicas. Você pode ver

exemplos disso aqui mesmo na fazenda, embora façamos um esforço para termos apenas o mínimo para nossas necessidades e ter certeza de que nós mesmos provemos nosso poder e que não usamos a tecnologia de forma inútil ou prejudicial. Muitas pessoas se surpreendem quando descobrem que existem inúmeros Verbena com um grande conhecimento tecnológico. Conheço Verbena que são programadores de computadores, engenheiros, ecologistas e médicos.

MEDICINA

Falando de médicos, o que vocês acham da medicina? Como a tecnologia, muitas pessoas pensam que os Verbena estão contra a medicina moderna. Novamente isso é outro estereótipo. Há aqueles Verbena que pensam que toda medicina moderna está maculada pela traição do Círculo Cosiano e ultimamente controlada pelos Progenitores, mas a maioria de nós é moderada nesse assunto. Não é a ciência da medicina, mas sim como é usada que pode ser o problema.

A medicina ocidental, descendente do trabalho de Hipócrates e do Círculo Cosiano, tende a tratar o corpo como um tipo de máquina biológica. Se você entender todas as pequenas partes e como elas se encaixam, então você seria capaz de diagnosticar e tratar doenças ou ferimentos como se estivesse consertando uma máquina. Os pensamentos e sentimentos do paciente são apenas distrações — na qual o médico não deve se envolver se quiser fazer seu trabalho.

Mas não somos máquinas. A vida é mais complexa que isso. Temos lentamente mostrado à medicina moderna que a mente e até mesmo o espírito são fatores importantes no processo de cura e, muitas vezes a principal causa de doenças também. As atitudes e qualidade de vida do paciente são fatores também. Temos começado a espalhar a idéia de que há medicinas incríveis para serem descobertas no mundo natural, conhecidas por nossos ancestrais por séculos e que nem todo problema precisa ser curado engolindo uma pílula ou abrindo alguém.

O pior excesso da medicina encorajado pelos Progenitores é a tendência de agirem como se fossem deuses, brincando com as vidas das pessoas apenas porque podem. O poder da vida e da morte é um dos maiores poderes que existem e isso põe um bocado de tentação nas mãos dos curandeiros e médicos. Os Progenitores não veem nenhum mal em prolongar a vida além do ponto que ainda se vale a pena viver ou criar novas formas de vida que nunca existiram ou pediram para nascer. Eles acham que a vida é como uma curiosidade para eles brincarem, mas ela não é, e isso eles perceberão mais cedo ou mais tarde. Apenas espero que seu orgulho não signifique nossa queda.

RELAÇÕES EXTERNAS

Alguns dizem que os Verbena não são as pessoas mais amigáveis, mas isso demonstra apenas que não nos

conhecem bem. É verdade que não confiamos rapidamente em desconhecidos, mas depois de ouvir nossa história, alguém pode nos culpar? A verdade é que temos sido enganados por todos de uma forma ou outra, então não estamos ansiosos para sermos queimados novamente, mas também somos aqueles que pusemos de lado nossas diferenças para nos unirmos às Tradições. Verbena como Nightshade e Groth viajaram o mundo para encontrar outros para se unirem. Fariamos isso se fôssemos incapazes de confiar? Se tivéssemos perdido a capacidade de confiar, não teríamos perdido para todos aqueles que tentaram nos destruir?

Ainda assim, os Verbena são independentes. Preferimos que seja assim. Não gostamos de depender demais de ninguém, mas também reconhecemos que todos nós somos partes de um todo ainda maior. Trabalhamos juntos em pequenos grupos — círculos e convenções — e não gostamos muito de adotar graduações ou títulos, como vocês mesmo puderam observar.

A maneira como nos relacionamos com todo o resto se resume no Juramento: “Enquanto não ferir, faz o que tu queres.” Enquanto você não estiver ferindo alguém, está tudo bem. Enquanto você não tiver um problema conosco, não teremos nenhum problema com você. Infelizmente, há algumas pessoas que têm um problema conosco, gostem ou não, e outros que estão nos ferindo, e depende de nós fazermos algo a respeito.

AS TRADIÇÕES

De várias maneiras, os seguidores da Antiga Fé reconheceram a necessidade de existir algo como o Conselho das Tradições mesmo antes de haver um. Pagãos de diferentes terras e culturas se uniram por causa de uma ameaça em comum para seus estilos de vida. Claro que não era nada tão formal quanto o Conselho, mas os seguidores da Antiga Fé tinham muito mais em comum. Mesmo assim, ficou demonstrado que magos com diferentes caminhos podiam trabalhar juntos. Eu suspeito que o Coro Celestial e a Ordem de Hermes ficaram um pouco surpresos pelo fato dos Verbena terem decidido se juntar às Tradições, dada a nossa história, mas líderes como Nightshade encorajaram tal decisão pelo mesmo motivo que antes. Ou seja, nós precisávamos de aliados e tínhamos um inimigo em comum. Desde então, temos aprendido algumas coisas das outras Tradições, e gosto de pensar que eles também aprenderam algo conosco.

O que parece ser mais difícil para as outras Tradições assimilarem sobre nós é a maneira como abraçamos todos os aspectos da vida, mesmo aquilo que não é particularmente prazeroso. Os Extáticos se dedicam totalmente a abraçar os prazeres da vida, mas eles não são tão obcecados pelo lado negativo das coisas. Quando a festa acaba e chega a hora de fazer a faxina, os Cultistas partem para a próxima festa. Muitas outras Tradições gostariam que fôssemos mais “respeitáveis”,

dizendo que os Verbena trazem má reputação a todos por perpetuar os Antigos Costumes. A verdade é que eles estão tão desconfortáveis com os aspectos da nossa Tradição quanto os Adormecidos podem ficar.

Eu diria que nossos aliados mais próximos são os Oradores dos Sonhos. Nós temos muito em comum, mas algumas diferenças fundamentais também. Os Oradores dos Sonhos sentem o chamado do mundo espiritual mais intensamente. Eles vivem entre os mundos do espírito e matéria, fora do vilarejo onde eles podem olhar pelo povo e tratar com os espíritos sem serem distraídos pelas coisas mundanas. Somos mais apegados ao mundo da matéria. É claro que os Verbena visitam a Umbra e tratam com espíritos, mas não tão frequentemente quanto os Oradores dos Sonhos o fazem. Nós complementamos um ao outro nesse sentido, uma Tradição procurando o espírito e a outra o mundo físico.

A TECNOCRACIA

Como a Tecnoocracia tem tentado nos destruir desde que passou a existir, não é surpresa alguma que nós não sejamos exatamente amigos.

A maioria de nós reserva uma antipatia particular pelos Progenitores — a Convenção da Tecnoocracia associada à medicina e às ciências da vida — pois, mais do que com qualquer outro, compartilhamos nossa ancestralidade. Ambos nascemos dos herbalistas e *pharmakis* do mundo antigo, porém a fundação do Círculo Cosiano na Grécia antiga dividiu esse galho da Grande Árvore. Quando os Cosianos se separaram dos Aeduna, eles devotaram seus esforços ao estudo científico da vida, ignorando a repressão do fundador sobre nunca causar dano em sua busca obsessiva por conhecimento.

Os Cosianos — e seus descendentes, o Círculo Hipocrático e os Progenitores — promoveram a ideia de comparar seres vivos a complexas máquinas bioquímicas. Eles reduziram toda vida a simples mecanismos. Espiritualidade e crença são psicológicos. O psicológico é bioquímica, a sinapse do cérebro e dos hormônios do corpo. A química é física, ditada pelas simples leis da matéria sem vida. O herbalismo foi associado à bruxaria. Parteiras e curandeiros eram uma ameaça para a medicina científica.

Agora os Progenitores se tornaram o tipo de máquinas sem alma que eles defendiam. Eles se consideram mestres da vida e da morte, criando novas formas de vida e distorcendo-as com desenvolvimento de drogas e alterações de DNA, tornando-a estéril e fria. No lugar do útero de uma mãe eles possuem tanques de clonagem. No lugar de seu leite, caldo nutricional. A ordem natural e equilíbrio nada significam para eles. Eles são uma visão distorcida do que nós poderíamos ter nos tornado, se tivéssemos perdido a visão da sabedoria dos nossos ancestrais e o equilíbrio e harmonia de todas as esferas com o Eu.

Os aliados dos Progenitores na Tecnoocracia são tão

perigosos quanto eles à sua maneira. A Nova Ordem mundial tem trabalhado para tornar a religião e a espiritualidade o domínio de poucos escolhidos, que ditam para todos no que acreditar, pensar e sentir. Nós não precisamos de intermediários entre nós e os deuses, e não precisamos de um Grande Irmão para nos dizer como vivermos nossas vidas. Eles fazem as pessoas temerem seu próprio poder e escolherem desistir de tudo em troca da segurança e do conforto de saber que as coisas sempre serão iguais.

O Sindicato tomou a idéia da Tecnocracia de que o mundo existe para servir à humanidade. Eles viciaram culturas inteiras ao materialismo, no intuito de destruir o mundo em troca de conforto material de curto prazo. Conheço alguns Verbena, especialmente os Tecelões da Vida, que rejeitam radicalmente o materialismo, pois ele está manchado com o fedor do Sindicato. Outros Verbena apenas tentam viver de maneira simples em harmonia com o ambiente, ao invés de alimentar a imensa máquina do Sindicato que come a Terra viva.

A Iteração X francamente me impõe medo. Se os Progenitores fizeram a vida fria e estéril, a Iteração X deu um passo a frente. Eles querem fazer de nós verdadeiras máquinas, apenas engrenagens de um mecanismo gigante. Há muito eles abandonaram a vida com sua desorganização e “fraqueza” pela pureza de números frios, metal e plástico. Muitos ciborgues da Iteração X são mais máquinas do que criaturas vivas, e seu ideal é o de criar uma inteligência sem corpo com um milhão de câmeras e tentáculos sem fim. Eles construíram as máquinas e agora as máquinas são eles.

Os Engenheiros do Vácuo talvez sejam os mais idealistas entre os Tecnocratas, mas eles há muito tempo atrás abandonaram qualquer interesse na vida aqui da Terra junto com o resto de nós. Eles querem sair para ver o que há além e estão dispostos a deixar a Tecnocracia fazer o que quiser com o mundo que estão deixando para trás. Mesmo que encontrem novos mundos lá fora, provavelmente tentarão fazer o mesmo que fizeram com esse, lentamente o sufocando, então o estuprando e envenenando antes de seguirem em frente.

DESAURIDOS

Uma vez eu escutei que os Desauridos pareciam como aliados naturais para os Verbena. Ora! Muitos Desauridos não querem restaurar a Era Mítica e trazer de volta a magia ao mundo? Não é isso o que nós queremos? Pondo de lado o fato de que a maioria dos Verbena não deseja o retorno da Era Mítica como ela foi um dia, como você pode se aliar a um tigre faminto ou a um furacão? Você se daria melhor com eles do que se tornando um amigo dos Desauridos.

Os Loucos são apenas isso, loucos, e sua insanidade pode ser contagiosa. Se qualquer pessoa sugerir a você que os Desauridos são aliados em potencial, corra, não caminhe, para longe dali. Os Desauridos são exatamente o oposto à nossa Tradição. Há histórias dos Wyck lutando contra tais criaturas do caos em tempos ancestrais, antes do mundo ser da forma como conhecemos. Os Wyck domaram o caos e ajudaram a tirar a ordem da insanidade. Eles protegeram e alimentaram o povo.

Alguns acreditam que seria possível curar os Desauridos, trazê-los de volta de seu Silêncio e restaurar um semblante de sanidade. É um objetivo nobre, mas admito que estou feliz por não estar tentando fazer isso.

NEFANDI

Se os Desauridos são forças caóticas merecedoras de nosso respeito e talvez pena, os Nefandi são inimigos merecedores de nada mais do que a destruição. Eles servem às forças da corrupção, como uma doença infectando a Tellurian, e como uma doença, eles estão dispostos a destruir o corpo onde vivem. Na verdade, a maioria dos Nefandi está ansiosa para fazer isso.

Os Decaídos usaram nosso amor pela vida e todos seus prazeres contra nós no passado. Eles são sedutores, e é por isso que eu digo que é melhor estar satisfeito com a vida do que tentar “purificar” a si próprio com a negação. São sobre essas negações que os Nefandi rastejam, sussurrando promessas a respeito de coisas que você quer, mas crê que não deveria ter.

INTERLÚDIO: VÉSPERA DE SOLSTÍCIO DE VERÃO



Os iniciantes se reuniram para a celebração do dia mais longo do ano e o reconhecimento da passagem do ponto médio na jornada do ano e um dia, de Samhain para Samhain. Eles aguardaram nervosos por alguma coisa em seus mantos, sem antes receberem explicação alguma do que esperar.

Ficaram em pé ordenadamente em um círculo em torno da Árvore da Vida, um velho e retorcido carvalho que cresceu no centro das terras da fazenda. Ele há muito tinha reivindicado seu espaço entre as outras árvores, e permaneceu, alto e

orgulhoso, com seus galhos alcançando o céu, coroados com um imenso salpicar de folhas que sussurravam na brisa. Seu tronco era grosso e forte, suas raízes iam fundo na terra. O grupo cultivava visco, que crescia ao longo de alguns galhos da Árvore da Vida, e os iniciantes sabiam que esta noite seria a noite para colher aquela que era a mais sagrada entre as ervas. O tecido branco e a pequena foice já descansavam perto da base da árvore.

Enquanto o sol afundava no horizonte, pintando as nuvens de dourado, rosa e púrpura, as gentis cordas da harpa de Teague podiam ser ouvidas, e o Círculo da Nova Esperança se aproximava. Eles

adentraram o círculo um a um, com Jon liderando o caminho como sempre e Teague seguindo por último, quatro deles ocuparam as quatro extremidades enquanto Jon e Kamera se moviam em direção ao centro ouvindo as últimas notas da harpa morrendo.

Seguindo a orientação de Jon, eles convocaram o círculo sagrado e invocaram o poder das quatro direções, dos quatro elementos. Kamera invocou o poder da Deusa e Jon convocou o poder do Deus. Então convidaram os quatro a se unirem a eles, ao mesmo tempo Takoda levantava Aileen para que ela pudesse cortar o primeiro broto de visco dos galhos da árvore, enquanto Teague guiava o círculo através de sua música. Kamera apanhou os brotos com o tecido branco antes de pegar um e colocá-lo num cálice, que foi oferecido a Jon. Deborah, então, o presenteou com um pequeno pedaço de bolo, o qual ele aceitou e comeu. Então falou ao círculo ali reunido.

“Esta noite,” disse ele, “é a noite mais curta do ano. É o auge do poder do sol, mas também é quando a roda gira trazendo uma escuridão crescente. Nós reconhecemos e honramos a chegada da escuridão como uma parte do ciclo, mas reconhecemos também que a atravessaremos em direção à luz novamente. Todas as coisas têm seu fim no seu devido tempo, então a roda gira e elas voltam mais uma vez.”

Jon desamarrou seu manto e o deixou cair de seus ombros, em pé, despido perante a Árvore da Vida. O sol pintou as nuvens de laranja e sangue. Jon estendeu seus braços, como se quisesse reunir os últimos raios de luz neles enquanto Kamera se aproximava por trás dele.

A mão dela roçou as costas dele e ele tremeu.

“Estou pronto,” disse ele suavemente.

“Eu não posso”, ela sussurrou. “Jon, eu não posso...”

“Você pode,” ele disse, sem se virar para olhar para ela. “Você deve.”

“Eu o amo,” ela choramingou, enquanto lágrimas percorriam seu rosto.

“Eu sei, eu amo você também. Sempre amei, sempre amarei, não importa o que acontecer.”

O sol se pôs, e houve pranto, despedaçado das profundezas de duas almas, combinadas nas sombras. Era um lamento primitivo, como o primeiro suspiro de um recém nascido, invocando a Grande Mãe.

Nenhum dos iniciantes poderia dizer que vira o golpe, apenas o brilho da foice e o jorrar do sangue da vida sobre o chão e raízes da grande árvore. O corpo de Jon afundando na terra, guardado nos braços de Kamera, seu manto escuro carmesim na luz agonizante. Eles ouviram apenas o eco fraco do pranto e o gemido de Kamera, seguido da voz de Teague elevar-se em canto, então todos sentiram algo, uma agitação no profundo da terra sob seus pés, um grunhido vindo das árvores e da própria Árvore da Vida.

A luz se extinguiu e a escuridão chegou enquanto ali ainda estavam, hipnotizados, sentindo o pulso da vida crescer forte, sentindo a terra e os céus abrindo seus braços para receber suas crianças e lhes dar as boas vindas. Era ancestral. Era primordial. Era poder além das palavras.

Era magia. E ela estava retornando.





SE
-03

CAPÍTULO DOIS: BÊNÇÃOS DA LUA

*Olho de salamandra, dedo de sapo, lâ de morcego e
língua de cachorro...*

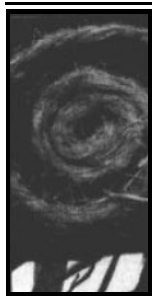
— Willian Shakespeare, *Macbeth*



Muitos fios distintos formam a trama que são os Verbena. Enquanto todas as Tradições incorporam diferentes culturas e facções, os Verbena conseguiram, de algum modo, continuar com distinção enquanto também permanecem uniformes em toda a sua Tradição. A mistura e a comparação de culturas diferentes também levaram ao surgimento de novas cores e galhos dentre os Verbena, carregando muitas das qualidades daqueles que vieram antes deles, mas mantendo seu próprio estilo único.

A história cheia de cores da Tradição forma um rico composto de crenças, idéias e técnicas decadentes (e alguns Verbena modernos diriam que “adubo composto” é uma apropriada metáfora para os elementos descartados de sua Tradição). Nesse solo, culturas fecundam-se entre si, as sementes de novas idéias germinam, e jovens ramos nascem ao redor da grande Árvore dos Mundo, se esforçando para alcançar a luz. Até agora a grande árvore que é os Verbena ainda se mantém de pé, derramando suas folhas e espalhando suas sementes nas estações, ganhando mais resistência e sabedoria com o passar das gerações, mas ainda enraizada profundamente na terra e com os galhos indo para o céu.

⊕ TRONCO DA ÁRVORE: CÍRCULOS DENTRO DE CÍRCULOS



Para quem vê de fora a “organização” dos Verbena é quase um oxímoro. Embora seja verdade que os Verbena valorizam sua independência e individualidade, sua Tradição não é a completa anarquia que os outros imaginam ser. Há estrutura para os Verbena, embora não necessariamente uma que os outros reconheçam. Ela é feita de estruturas encontradas na natureza, como uma árvore de muitos ramos com um vasto número de folhas.

CÍRCULOS

A organização básica dos Verbena é o círculo, também conhecido como bosque, convenção, pacto ou cabala. É um grupo de Verbena reunidos pelo mesmo propósito. Tradicionalmente, um círculo tem três, cinco, sete, nove ou 13 membros e nunca mais que isso, embora os Verbena modernos não sejam sempre tão preocupados com o número exato do círculo. Uma parte do limite é prática. Círculos de mais de 13 pessoas são difíceis de gerenciar e têm uma tendência a se quebrar em grupos menores.

Um círculo pode ser formal ou informal, a critério dos desejos e dos planos de seus membros. Círculos mais tradicionais tendem a ter rituais de iniciação e juras de lealdade, remetendo aos Tempos das Fogueiras aonde a discricção era vital para garantir a sobrevivência. Esses círculos também estão mais propensos a ter posições formais e níveis hierárquicos. Outros círculos Verbena são menos formais, variando de grupos espirituais e estudiosos sérios até discussões e reuniões casuais sociais.

Cada círculo tem suas próprias regras, diretrizes e tradições, reunidos por comum acordo de seus membros. Alguns círculos têm muitas regras, a maioria geralmente escrita em um livro das sombras comum, alguns dos quais, datam desde o Tempo das Fogueiras. Outros círculos têm poucas, se tiver, regras formais, mas fazem o seu melhor para alcançar entendimento e consenso entre seus membros. Apesar das melhores intenções, os círculos Verbena ocasionalmente podem ser tão cheios de intriga e tensão quanto qualquer outra cabala.

Os círculos, muitas vezes, se formam através de linhas culturais ou faccionárias. Como todo mundo, os Verbena frequentemente se reúnem por passados ou interesses em comum, desta forma a maioria dos círculos tende a ter mais em comum do que serem membros dos Verbena. Muitos círculos representam certos “interesses especiais” dentro da Tradição, incluindo bosques de druidas (tradicionais, reconstrutores, neopagãos etc), convenções de bruxas, círculos de tecnopagões, Jardineiros tradicionalistas, New Ages, escritores de

runas, ativistas ecológicos e diversos outros interesses.

Os círculos Verbena não são nem obrigados a serem só de Verbena, e muitos incluem magos de outras Tradições. Como muitas cabalas, os círculos podem consistir de um grupo diversificado de magos com um interesse em comum. Oradores dos Sonhos e Extáticos são os mais comuns, mas Verbena pertencem a círculos e cabalas que incluem qualquer uma das nove Tradições (e até alguns Vazios). Verbena conservadores mal reconhecem essas cabalas “bastardas”, mas os Verbena mais liberais geralmente as veem como uma coisa boa.

Um círculo pode ter uma capela ou até mesmo um Nodo sob seu cuidado. Geralmente quanto mais velho, mais poderoso e influente ele é, maiores seus recursos serão. A maioria dos círculos Verbena não tem acesso a Nodos (além dos fornecidos pelos seus anciões) e muitos têm capelas com sérias limitações. Isso mudou um pouco quando os novos Verbena ocuparam as capelas e Nodos dos anciões que estão presos além da Película na Umbra ou perdidos meio a Tempestade de Avatares, mas ainda há relativamente poucos Nodos por aí.

POSTOS E PAPÉIS

Os Verbena geralmente tendem a se afastar de um sistema formal de postos. Mesmo os Verbena conservadores apenas usam um livre sistema de postos baseado na experiência e maestria com as Esferas, similar aos postos usados pelas Tradições (na verdade, esse uso dentro dos Verbena data do tempo da fundação da Tradição e do Conselho dos Nove). Os únicos postos ou títulos comuns em uso entre os Verbena são: novato (ou aprendiz), iniciado e ancião. Um iniciado é qualquer membro Verbena totalmente iniciado, embora isso seja meio vago, já que não existem padrões aceitos para a iniciação. Ancião é um termo igualmente amplo. Para alguns, se refere aos verdadeiros mestres Verbena, muitos dos quais estão perdidos além da Película. Para outros, é apenas um sinal de respeito para os membros mais antigos da Tradição. Anciões não têm poderes formais além do respeito que merecem.

Alguns papéis especiais se desenvolveram entre a Tradição, embora nem todos os círculos Verbena os cumpram e muitos Verbena mudem de um papel para outro. O papel mais comum é de sumo sacerdotisa, ou sacerdote, que atua como líder quando o assunto são rituais. Círculos tradicionais usualmente têm uma sumo sacerdotisa e um sumo sacerdote que são considerados co-líderes do círculo (embora um ou outro possa ter uma posição superior el alguns círculos). Círculos feministas têm só uma sumo sacerdotisa, enquanto os raros círculos de supremacia masculina possuem apenas um sumo sacerdote. Muitos círculos revezam os papéis de liderança

CÍRCULOS NOTÁVEIS

Há vários círculos Verbena (ou principalmente Verbena) ao redor do mundo. Poucos dos mais bem conhecidos se encontram a seguir:

A Sociedade Bárdica: Devotados a manter a antiga tradição dos bardos viva, a Sociedade Bárdica é um círculo amplo dos Verbena que mantêm e executam músicas antigas, poemas épicos e cânticos. Eles também procuram e ensinam futuros bardos. Os bardos mestres da Sociedade operam regular e independentemente uns dos outros, para ocasionalmente se encontrarem em grandes círculos onde representam suas artes e demonstram as habilidades de seus aprendizes e estudantes. Embora originalmente tenham um histórico celta, a Sociedade se adaptou durante as eras e agora inclui membros descendentes de finlandeses, russos, alemães, mediterrâneos, nativo americanos e africanos. Hoje, reúnem conhecimento coletado de várias culturas.

Círculo das Encruzilhadas: Um círculo Verbena dedicado à adoração de Loas e Voudoun, que cresceu por conta do contato entre os Verbena e os Bata'a na região do Delta do Mississipi ao redor de Nova Orleans. O círculo trabalha para preservar os ritos e tradições Voudoun, enquanto estudam muito das raízes culturais africanas. Membros do Círculo das Encruzilhadas são conhecidos pelo seu conhecimento sobre espíritos e a Umbra, e por suas habilidades em navegar entre os riscos da Tempestade de Avatares. Eles têm ajudado muitos espíritos e fantasmas agitados pela tempestade a repousarem. O Círculo das Encruzilhadas frequentemente também trabalha junto com magos Oradores dos Sonhos e Vazios.

As Filhas de Hécate: Um círculo grego composto apenas por mulheres, dedicado a servir à deusa Hécate, a "bruxa rainha das encruzilhadas." Cada Filha vem de passados onde sofreram suas próprias tragédias, mas encontraram força e restabelecimento através da fé e devoção à deusa. Procuras na Umbra Negra as colocaram em contato com o poder de suas próprias fúrias justas, as quais elas têm ativamente usado para fins construtivos. Embora as Filhas de Hécate sejam extremamente devotadas à cura, elas não despendem seu tempo apenas com isso, e também têm sido conhecidas como agentes da justiça.

O Círculo de Glastonbury: Na Inglaterra se localiza o Glastonbury Tor, um importante local sagrado para os Verbena. O Círculo de Glastonbury é devotado a manter e proteger o lugar e o Nodo existente contra exploração e destruição. Além disso,

(de rituais e quaisquer outros) entre seus membros ou escolhem de acordo com a situação.

Os Verbena geralmente honram os quatro quadrantes ou direções em seus rituais e membros do círculo podem ser indicados para os quadrantes por um

também instruem pesquisadores a virem até eles para aprenderem sobre os Antigos Costumes, e muitos deles seguem a tradição celta fortemente baseados nas lendas do Rei Arthur, que é associada ao Tor. Alguns membros do Círculo de Glastonbury acreditam que são guardiões dos fios místicos de Arthur, e que a lenda sobre o retorno de Arthur quando a Inglaterra mais precisar dele é verdadeira. Ou será enquanto eles acreditarem que é verdade.

Fazenda da Nova Esperança: Um círculo Verbena relativamente jovem que toca uma fazenda orgânica cooperativista que também funciona como um lugar de saber e aprendizado para novos iniciados Verbena. A Fazenda da Nova Esperança é descrita detalhadamente no Capítulo Três.

O Anel de Asatru: Um dos vários círculos Verbena dedicados aos Aesir (os deuses do antigo panteão nórdico), o Anel de Asatru é encontrado na Escandinávia com uma presença particularmente forte na Islândia, as terras de seus ancestrais, perto das raízes da Árvore Mundo. Os membros do Anel, tanto homens quanto mulheres, são dedicados a manter a adoração aos Deuses Antigos. Eles também são ativos nos assuntos ecológicos e tentam proteger áreas incólumes de exploração. Eles trabalham duro para sobrepujar o estigma de grupos como o Círculo de Ferro, e trabalham contra a discriminação em relação à fé Asatru e seus ancestrais Valdaermen. Eles desejam sobrepujar os estereótipos e curar feridas antigas, mas também são orgulhosos, então a mudança é vagarosa.

O Círculo de Ferro: O Círculo de Ferro não faz parte da Tradição Verbena, mas uma vez fez, o suficiente para envergonhar todos os Verbena, principalmente aqueles de descendência escandinava ou germânica (por exemplo, o Anel de Asatru). Talhadores de runas conservadores e radicais se separaram do corpo dos Verbena nas décadas de 20 e 30, levando à formação do Círculo de Ferro, uma das várias cabalas que apoiavam a supremacia da raça Ariana e a ascensão do grupo Nazista na Alemanha. Embora a maioria dos Verbena renegados tenha morrido durante e pouco depois da Segunda Guerra Mundial, alguns sobreviveram e grupos como o Círculo de Ferro ainda existem. Eles se mantêm fanaticamente devotados ao fascismo e causas neonazistas e sonham com a recuperação de uma parte de seu poder e influência originais. Muitos deles são fãs intensos de death metal e black metal, e algumas de suas atividades práticas são parecidas com as de magi Nefândicos.

certo tempo. Em alguns círculos, isso inclui lidar com outros assuntos relacionados ao aspecto ou elemento do quadrante. Por exemplo, o norte é associado ao elemento da terra, então membros do círculo podem também ser responsáveis pelos assuntos práticos e

mundanos, como cuidar dos suprimentos, capela e etc. O quadrante oeste (associado com a água) pode ser responsável pela saúde e bem estar do círculo, e assim por diante. Outros círculos escolhem quadrantes dependendo dos seus rituais e não possuem tarefas definidas para eles.

Por último, alguns círculos Verbena possuem um sentinela ou guardião que é responsável pela proteção e segurança do círculo. Essa prática remete aos Tempos das Fogueiras, quando os círculos precisavam de um guarda ou vigia para ficar de olho e avisar o círculo de perigos eminentes de todos os tipos. Nos tempos modernos, o guardião geralmente está vigiando por ameaças como os agentes Tecnocratas ou até mesmo problemas mundanos que ameacem o círculo.

GRANDES CÍRCULOS

Os círculos individuais são, geralmente, as maiores estruturas dentro da Tradição Verbena. Quando há necessidade, um grupo de círculos se reúne para formar um “grande círculo” (também conhecido como “grande convenção” ou “convocação”), uma organização maior feita de pequenas partes, em busca de uma causa comum. Grandes círculos raramente permanecem reunidos por muito tempo, geralmente só o tempo necessário para lidar com aquilo que os fez se unirem, e então voltam a seus próprios caminhos. Alguns dos mais notáveis grandes círculos na história Verbena incluem o primeiro grande círculo que criou a Tradição e o grande círculo reunido na Inglaterra para repelir a invasão nazista.

Grandes círculos não são formados somente para lidar com problemas. Algumas partes do mundo, particularmente Europa e América do Norte, são anfitriões regulares de grandes círculos, nos quais os Verbena se reúnem para celebrar a virada da Roda do Ano e seus grandes festivais sazonais. A reunião desses círculos também é tempo de contar novidades, fofocas, epifanias místicas e outras informações, como também renovar laços entre os diversos membros da Tradição. Além disso, Grandes círculos são ocasiões para iniciar novos membros dos Verbena ou apresentar aprendizes a uma visão mais geral de sua Tradição, além dos limites do seu próprio mentor ou círculo.

PEDRAS E BOSQUES:

LUGARES SAGRADOS

A terra é sagrada para os Verbena, não é surpresa que muitos lugares são especiais para sua Tradição e sua história. Infelizmente, seus esforços para proteger esses lugares têm falhado durante os anos, levando à destruição ou neutralização de muitos Nodos Verbena. Eles defendem bravamente os que restaram, embora não se saiba por quanto tempo conseguirão fazer isso.

Uma tática que os Verbena adotaram para salvar seus locais sagrados foi aumentar a atenção do público a eles, criando ondas de revolta e protesto dos

Adormecidos quando marionetes Tecnocratas tentam destruir ou desinfetar os lugares. Infelizmente, esse truque acabou se voltando contra os Verbena quando a crescente notabilidade do público levou ao turismo e descuidos por parte dos Adormecidos nos locais que uma vez foram sagrados. No fim, isto destruiu ou poluiu alguns dos locais como a Tecnocracia teria feito. Agora os Verbena tendem a manter seus Nodos e lugares sagrados em segredo, até mesmo dos seus colegas Tradicionalistas.

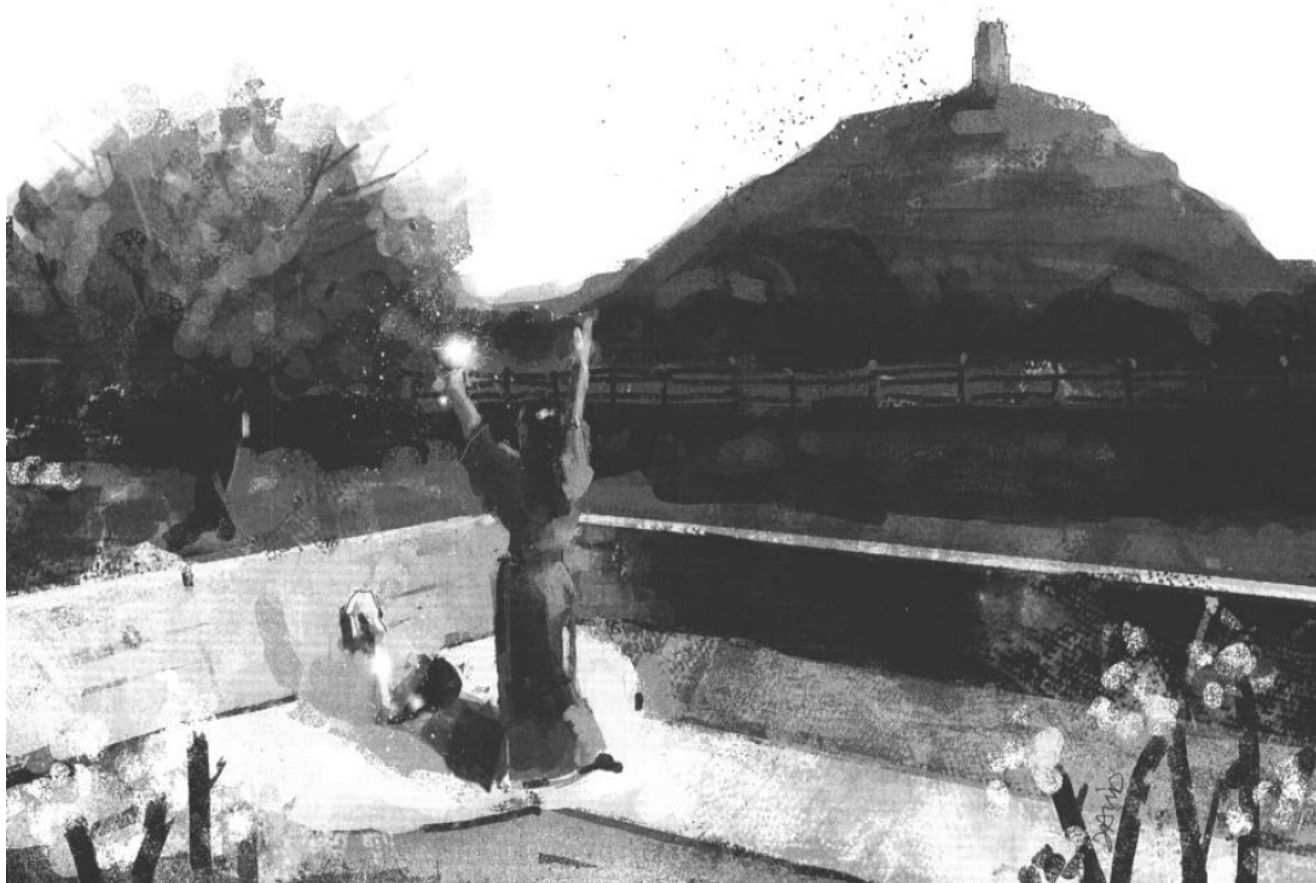
De acordo com os Verbena, seus maiores lugares sagrados são criações dos Wyck que sobreviveram desde a antiga era mítica. Tais locais geralmente possuem pedras em pé, organizadas para extrair e canalizar o poder dos Nodos.

Europa: O berço da Tradição Verbena, a Europa continua a ser o lar de vários de seus locais sagrados e locais mais importantes, apesar de que alguns terem sido perdidos e outros estarem ameaçados pela influência expansionista do mundo moderno.

O local sagrado mais famoso dos Verbena é **Stonehenge**, na Inglaterra, também conhecido como “A Dança do Gigante”. Contos Verbena dizem que os Wyck criaram Stonehenge petrificando antigos gigantes contra quem haviam durante era mística ou que eles transportaram as pedras para seu local atual por meio de poderosa magia. Certamente os grandes monólitos do Stonehenge não são nativos da área e eles devem ter sido transportados por, no mínimo, 320 quilômetros. Estudiosos modernos acreditam que Stonehenge era um tipo de calendário, mas a verdade é muito mais que isso. O Stonehenge era alinhado perfeitamente com a virada da Grande Roda, reunindo a Quintessência de um poderoso Nodo. Em pé, no meio das grandes pedras, os Wyck poderiam ver toda a Tellurian se estendendo perante eles, em uma perfeita harmonia. Eles podiam ver o passado, presente e o futuro escritos nas estrelas.

Os Verbena modernos fazem pouco uso de Stonehenge por dois motivos. Primeiro, é tão conhecido que é difícil de acessar e usar em segredo para seus rituais, embora a Tradição ainda tenha influência suficiente para fechar o Stonehenge para quem quiser usar, se necessário. Segundo, o círculo deteriorou muito com o passar do tempo, acabando com sua delicada harmonia. A janela perfeita que o Stonehenge uma vez ofereceu para a Tellurian, agora está tão empenada e quebrada que não tem praticamente uso algum. Talvez seja esse o motivo de um recente rito Verbena no círculo ter mostrado uma estrela vermelha aparecendo indistintamente no céu e tremenda incerteza no futuro.

Talvez o maior local sagrado Verbena na Europa é **Glastonbury Tor**, a lendária ilha de Avalon no oeste da Inglaterra. Séculos atrás, águas de enchente e um pântano profundo cercaram o Tor (uma íngreme colina circular), fazendo-o uma ilha que foi conhecida como Avalon ou “Ilha das Maças,” associada com o mundo espiritual. Um baixio intenso havia lá, garantindo



passagem para a Umbra, como também para o Mundo dos Mortos e os Reinos das Fadas. Nos tempos de Rei Arthur, Avalon era uma das últimas fortalezas da Antiga Fé e abrigava o Caldeirão de Ceridwen, que poderia curar e restaurar a vida. Arthur foi levado para lá após a batalha com Mordred e alguns creem que ele dorme no mundo espiritual, esperando sua hora de voltar.

Mesmo que Tor tenha estado em mãos cristãs por séculos e uma igreja tenha sido construída no topo dele, ele continua firmemente nas mãos dos Verbena. É o local de reuniões pagãs regulares na Inglaterra e um lugar de peregrinação para os pagãos celtas de outros lugares do mundo. O baixio não é mais tão intenso como costumava ser, mas a colina ainda está conectada com a Umbra e as fadas, embora agora seja necessário magia para acessar estes lugares, antigamente não era.

Outros locais Verbena na Europa incluem as pedras em pé de Avebury, as tumbas de Newgrange na Irlanda e os megalitos de Carnac na Bretanha. O Externsteine na Alemanha é um grupo de pilares de calcário conhecido como “o Stonehenge Alemão.” Os santuários da Mãe Terra em Malta e os labirintos e templos de Creta também são sagrados para os Verbena, do mesmo modo que alguns velhos templos na Grécia. Dúzias de outros antigos locais se espalham pela Europa, protegidos e preservados como baluartes dos Antigos Costumes.

América do Norte: os Verbena compartilham

muitos de seus locais sagrados na América do Norte com os Oradores dos Sonhos e com várias outras Tradições que clamam Nodos ao passar dos anos. Os principais locais sagrados dos Verbena estão principalmente ao longo da costa oeste da América do Norte, indo de Santa Cruz até Vancouver. A costa leste da América Central também abriga muitos locais sagrados. A maioria dos locais no deserto, a sudoeste e meio oeste, são propriedade dos Oradores dos Sonhos, embora eles às vezes permitam que os Verbena acessem os lugares.

Mystery Hill, em New Hampshire, o local megalítico conhecido como o Stonehenge Americano, é atribuído aos Wyck e está situado sobre um Nodo moderadamente poderoso. Seu relativo isolamento permite aos Verbena um uso mais regular, embora ainda continue sendo uma atração turística e um monumento histórico, obrigando-os a moderar o uso para os momentos que o local está fechado para turistas.

Indo para o Sul ao longo da costa está a cidade de **Salem**, Massachusetts, talvez mais publicamente associada a bruxas e bruxaria do que qualquer outro lugar no mundo. Embora o famoso Julgamento das Bruxas de Salem não envolva os Verbena diretamente, a cidade se tornou um forte abrigo para suas linhas místicas e um centro onde pagãos comuns se reúnem. Muitos Verbena acham a “cena de Salem” dolorosamente tendenciosa e pretensiosa, cheia de

farsantes e as “bruxas *nouveau*,” mas não pode ser negado que é ao mesmo tempo uma proteção para os membros da Tradição e uma útil nuvem de fumaça, permitindo-lhes esconder magia verdadeira no meio de comercialismos grosseiros.

Gallows Hill, foi onde aqueles acusados de bruxaria eram enforcados, é um lugar de poder para a Tradição. Os frequentes rituais públicos encenados dão a cobertura ideal para os ocasionais e genuínos rituais dos Verbena.

Outros locais Verbena na América do Norte incluem Nodos nas Montanhas Berkshire e Ozark, bosques sagrados espalhados em florestas pelo continente e as florestas de sequóias e tropicais do Noroeste Pacífico. Oeste de Washington, Oregon e a Califórnia setentrional ainda possuem vários Nodos moderadamente poderosos que sobreviveram à idade sem marcas, incluindo algumas fontes sagradas, em particular as águas termais de Breitenbush e Cougar. Nova Orleans e as baías pantanosas dos arredores trazem Verbena com laços a Voudoun, e o Carnaval é um tempo mágico para magos de diversas Tradições, incluindo os Verbena e o Culto do Êxtase.

América do Sul: A vasta bacia Amazônica é considerada sagrada pelos Verbena como um berço da vida, que contém um grande número de espécies e Nodos conhecidos aos nativos do lugar. Os Verbena ecoativistas lutam contra a crescente destruição da floresta tropical sob a orientação do Sindicato e o resto da Tecnocracia. Eles encontram aliados entre os Oradores dos Sonhos e feiticeiros dispersos, mas até o momento seus esforços só conseguiram diminuir um pouco a devastação até o momento.

Os Verbena sulamericanos ajudam a proteger as ruínas Astecas e Maias na América Central. As ruínas Incas estão basicamente sob a proteção dos Oradores dos Sonhos da região, embora os Verbena venham ajudar quando podem. Os Verbena da América do Sul são de origem da parte africana da Tradição incluindo Brujeria, Santeria e Candomblé, junto com alguns poucos sacerdotes de velhos estilos Astecas, Maias e Toltecas.

África: As raízes de tradições africanas como Voudoun e Santeria, chegam até o fundo do continente. Guerras e revoltas políticas destruíram alguns locais sagrados e deixaram outros inúteis para as Tradições ou a Tecnocracia. Entretanto, os Verbena clamam que alguns locais da África são deles.

Na Nigéria, a oeste das florestas tropicais e do Rio Niger, ficam os restos de **Ifé**, a primeira capital iorubá. Os Verbena acreditam que os Wyck (ou seus imediatos descendentes, Aeduna) estabeleceram a cidade que se tornou o coração de um Império Africano. Os deuses e os espíritos adorados pelo iorubás agora vestem as máscaras de Loas e Orixás de outras tradições.

Monte Kilimanjaro na África central é considerado um local sagrado por muitos, Verbena e Oradores dos Sonhos (juntos com membros de outras

Tradições) visitam e falam com os espíritos lá. Baixios ao longo do desnível da montanha levam às lendárias Trilhas do Wyck.

A UMBRA: ⊕ S CAMINHOS DOS WYCK

Na Era Mítica, os Wyck viajaram pelo mundo ao longo de caminhos reluzentes pela Umbra, conectando muitos dos locais sagrados que eles construíram sobre os Nodos para aproveitar seus poderes. A Quintessência dos Nodos sustenta as Trilhas dos Wyck bem depois de seus criadores terem se tornado lembrança e seus segredos foram confiados aos seus descendentes — primeiro os Aeduna e, na época certa, os Verbena.

Através dos séculos, os caminhos têm sido ao mesmo tempo um refúgio e um meio de reunir os dispersos seguidores dos Antigos Costumes. Eles permitiram aos Verbena escapar de seus inimigos e fugir para a Umbra. Ajudaram a garantir a sobrevivência de muitos dos Antevos e bestas míticas quando os Verbena abriram os caminhos para eles no Êxodo do Dragão, permitindo a eles procurarem abrigo na Umbra, longe do fogo e do ferro daqueles que os caçavam.

Os caminhos se espalham pela Umbra como uma vasta teia de aranha interconectada que se estende pelo mundo. Viajantes entram e saem por locais especiais espalhados pelo globo. Muitos dos portais nas Trilhas dos Wyck foram esquecidos ou perdidos junto com os Nodos que os mantinham, criando falhas perigosas ao longo dos caminhos e estradas que seguem pelos locais da Umbra, dificultando a navegação. A perda de alguns dos Nodos que uma vez os mantinha e os efeitos da Tempestade de Avatar fizeram com que as Trilhas dos Wyck deteriorassem em alguns lugares. Ainda assim, os caminhos são geralmente livres dos perigos da Umbra (incluindo um em particular).

As Trilhas dos Wyck se tornaram uma vantagem extra aos Verbena que sabem como encontrá-los e usá-los por estarem seguros da Tempestade de Avatares. A Quintessência que sustenta os caminhos também ajuda a protegê-los da Tempestade, ajudando os viajantes a andarem seguros pelas Trilhas do Wyck sem a ajuda de um Guardiã da Tempestade. No entanto, viajantes precisam ficar no caminho para estarem sob a proteção, significando que eles não podem ir para qualquer direção que queiram. Além disso, os caminhos são limitados a Penumbra entre vários pontos na Terra. Embora existam lendas de caminhos que se estendam para a Umbra Profunda ou para Umbra Negra, tais caminhos estão perdidos para os Verbena (se um dia existiram). É impossível usar os caminhos para chegar aos Reinos do Horizonte ou além, e os magos presos na Umbra pela Tempestade de Avatares não podem usá-los para voltar.

Devido à deterioração pelo tempo, alguns caminhos simplesmente acabam, deixando viajantes expostos a Tempestade de Avatares e permitindo que espíritos da Penumbra entrem neles. Isso significa que viajantes

podem encontrar Umbróides ocasionais pelo caminho que podem não receber bem os visitantes. Geralmente, Nodos que foram sanitizado pela Tecnocracia ou até mesmo aqueles que ficaram nas mãos de outras Tradições por muito tempo, não se conectam às trilhas e os Wyck nunca conectaram todos os Nodos do mundo — só locais que eles consideravam importantes. Se dois pontos em particular estão ou não conectados fica a

cargo do Narrador.

Os Verbena mantêm a posse das Trilhas dos Wyck um grande segredo e eles raramente confiam seu conhecimento aos outros. Verbena habilidosos em se localizar pelos caminhos são importantes mensageiros e guias para as Tradições quando há necessidade de atravessar a Umbra com segurança sem a presença de um Guardião da Tempestade.

AS TRILHAS

As Trilhas dos Wyck uma vez passavam por praticamente cada Nodo e local sagrado do planeta. Quando o faziam, os magos da Antiga Fé (ancestrais dos Verbena) tinham tanto acesso à Umbra quanto os Oradores Espirituais tinham. Entretanto, isso foi há um milênio. Os caminhos ainda passam entre muitos dos maiores Nodos, mas boa parte deles já não pode mais ser usada. Na era moderna, os Verbena são limitados a uma fração dos caminhos que um dia se estenderam pela Umbra e a vinda da Tempestade de Avatares só complicou as coisas depois.

As Trilhas dos Wyck permitem uma viagem geralmente pela penumbra, mas há rumores de caminhos que adentram os vários níveis da Umbra. Sejam esses rumores verdadeiros ou não e que efeitos a Tempestade de Avatares teve nesses caminhos, fica a cargo do Narrador.

Um Verbena pode usar Correspondência 1 ou Espírito 1 para encontrar e entrar nesses caminhos em um Nodo ou local sagrado. Ele precisa de um sucesso adicional para cada pessoa que entrar no caminho com ele e cada sucesso adicional além desse, diminui o tempo de viagem até o destino em um fator de 2.

Exemplo: Oak Merrywether e seu companheiro Baxter estão na Irlanda rural e precisam chegar a um círculo de pedras no norte da Inglaterra. Eles viajam até uma fonte sagrada onde Merrywether sabe que está a entrada para um caminho. Ele vagarosa e cuidadosamente lança a rotina apropriada para achar a entrada e entrar no caminho. Já que fez a rotina como um Efeito prolongado, ele é capaz de adquirir quatro sucessos acima do que o feitiço

normal precisa. Oak está levando uma pessoa com ele usando um dos seus sucessos extras, e usa os outros três sucessos para diminuir o tempo de viagem: três sucessos vezes o fator de dois significa que a viagem demorará um sexto do tempo normal.

No dia seguinte, Oak e seu companheiro aparecem no círculo de pedras na Inglaterra, apenas levemente mal vestidos e tendo feito um tempo de viagem memorável, particularmente levando em conta o fato de que tiveram de atravessar o oceano.

Obviamente, um determinado Nodo pode não ter uma entrada para as Trilhas dos Wyck. Se não há entrada para os caminhos, o Efeito tornará isso claro. Por outro lado, pode existir uma entrada para os caminhos, mas o caminho pode se estender por 1 metro e meio e desaparecer. O mago Verbena precisa estar preparado para qualquer coisa quando tentar uma nova entrada para os caminhos.

MET: Viajar pelas Trilhas dos Wyck requer uma rotina de mesmo nome, requerendo também magia de um Aprendiz de **Correspondência** ou **Espírito** tanto quanto acesso a um Nodo que possa ser usado para a viagem. Um feitiço bem sucedido permite ao Verbena viajar para um determinado destino pela trilha na metade do tempo normal. O Narrador devera ajustar esse tempo de acordo com as necessidades da história e a distância entre os pontos. O dano da Tempestade de Avatares é sofrido normalmente a menos que tenha sido feita a preparação necessária. Cada nível adicional de sucesso permite ao mago levar um passageiro adicional ou reduz o tempo de viagem como um incremento (1/2 para 1/3, 1/3 para 1/4 etc).

GALHOS DA ÁVORE: FACÇÕES



A Tradição Verbena nasceu de diversas culturas, unidas na causa da sobrevivência em face do poder crescente da Ordem da Razão e sua cruzada contra o povo pagão na Europa. Tempo depois se juntaram às Tradições pelo mesmo motivo: sobrevivência em face ao poder crescente da Tecnocracia e os objetivos que ela sustentava.

Apesar (ou talvez graças) da sua diversidade, os

Verbena não se dividiram entre linhas culturais. Ao invés disso, as facções principais da Tradição são divididas pela sua visão do papel real dos Verbena — e, por extensão, o papel real de todos os magos — no plano do mundo. Essa divisão de quatro dobras corresponde a muitas divisões observadas pelos seguidores dos Antigos Costumes: as quatro direções, os quatro ventos, os quatro elementos, as quatro estações e assim vai. Magos modernos as relacionaram com os quatro aspectos ou essências de seus Avatares.

JARDINEIROS DA ÁVORE

Os Jardineiros são os Verbena tradicionalistas, herdeiros da linhagem que se estende até os Aeduna e os próprios Wyck lendários, os primeiros de seu povo.

A história dos Jardineiros é a história aceita dos Verbena, embora a própria facção só começasse a existir com a formação das Tradições modernas. Sempre houve quem mantivesse os Antigos Costumes, honrando os ritos deixados pelos seus ancestrais. Quando os Verbena se reuniram para se unir ao Conselho dos Nove, muitos deles temiam o desaparecimento dos seus modos frente ao poder crescente da Cristandade e da Ciência patrocinada pela Ordem da Razão.

Na verdade, alguns dos primeiros Jardineiros também temiam a contaminação e diluição de sua Tradição. Seus modos não eram para todos, eram segredos passados pela descendência familiar. Se tornar mago não era só questão de interesse e talento, era algo do sangue. Os Jardineiros sentiam que a Tradição deveria ser exclusiva, não queriam ver os Verbena adotando qualquer Órfão ou vagabundo que aparecesse. Eles não queriam ver os segredos dos seus ancestrais sendo passados para os indignos.

Claro, os Verbena ainda precisavam de sangue novo para revitalizar as velhas famílias e continuar suas tradições. Os Jardineiros reconheceram isto e permitiram a escolha cuidadosa de gente de fora para se juntar a eles, mas não era um caminho fácil. Até hoje, os ritos para se tornar Verbena são desgastantes e não são para os fracos de coração. Os Jardineiros viam isso como uma proteção de seus modos, defendendo as raízes da Grande Árvore.

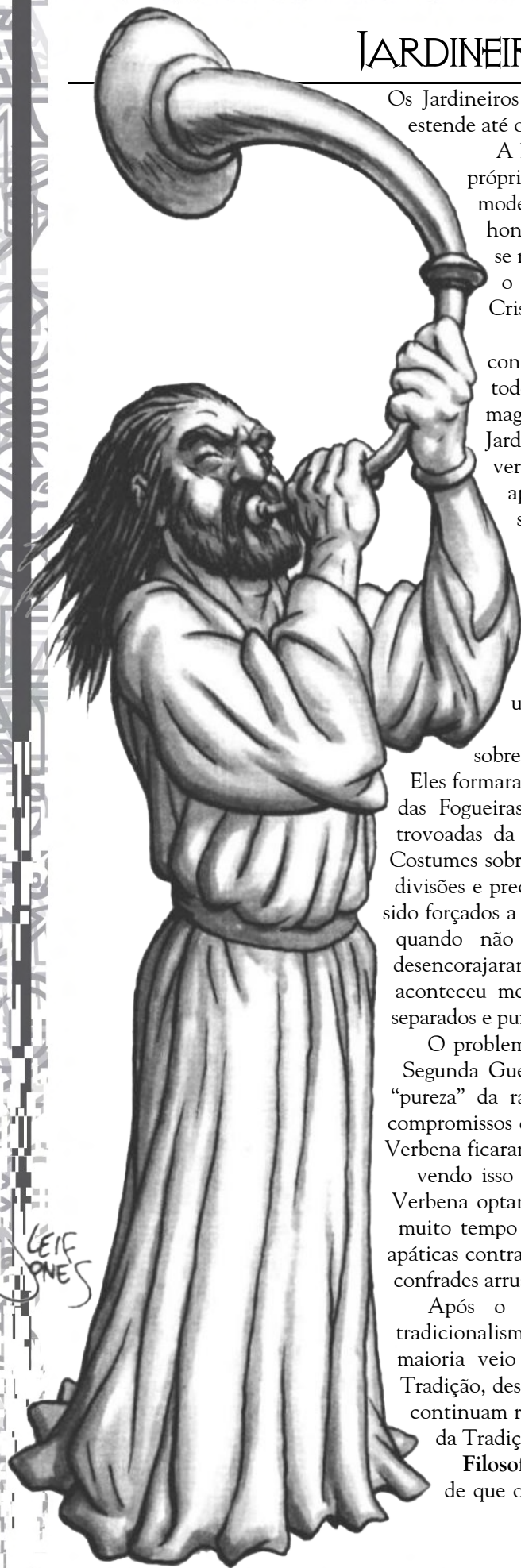
Por um bom tempo os Jardineiros carregaram uma influência sobre os Verbena como um todo, mantendo a tradição unida e distinta.

Eles formaram o núcleo orgulhoso que carregou os Sábios através dos Tempos das Fogueiras e o fim da Era Mítica, permitindo a eles sobreviverem as trovoadas da cruzada da Ordem da Razão. Eles garantiram que os Antigos Costumes sobrevivessem, mas os tradicionalistas também se agarraram a velhas divisões e preconceitos. Eles se lembravam do tempo antes dos Verbena terem sido forçados a se unir, e de muitas maneiras, eles desejavam os tempos passados quando não precisavam depender de outras culturas ou pessoas. Eles desencorajaram a mistura de culturas e mitos diferentes da Tradição, mas aconteceu mesmo assim, apesar dos esforços dos Jardineiros para mantê-los separados e puros.

O problema cresceu quando uma parte da facção se aliou aos Nazistas na Segunda Guerra Mundial. Artesãos de runas extremistas queriam garantir a “pureza” da raça e tradição Ariana. Não mais tolerariam os viralatas e os compromissos dos Verbena. Eles retomariam seus modos e seu poder. Os outros Verbena ficaram perturbados, mas muitos escolheram não participar do conflito, vendo isso como mais uma tempestade da qual deviam sobreviver. Alguns Verbena optaram em ajudar os Aliados, particularmente na Bretanha, que há muito tempo era um forte Verbena. Eles trabalharam para unir as Tradições apáticas contra um inimigo em comum e para balancear contra os feitos de seus confrades arruaceiros.

Após o fim da guerra, os Jardineiros amoleceram sua visão de tradicionalismo. Enquanto eles continuaram a manter os Antigos Costumes, a maioria veio a aceitar a necessidade de novo sangue e novos modos na Tradição, desde que para continuar forte e saudável. Entretanto, os Jardineiros continuam responsáveis por manter os Antigos Costumes vivos visando a raiz da Tradição, para que os Verbena não esqueçam donde vieram.

Filosofia: “O sangue dirá,” falam os Jardineiros, e eles mantêm a crença de que o poder e prestígio entre os Verbena são passados pelo sangue de



linhagens familiares. Mesmo não sendo tão aristocráticos e exclusivos como já foram, muitos Jardineiros têm demasiado orgulho da sua habilidade de seguir sua linhagem por centenas de anos no passado (se não mais), até alguns dos maiores nomes na história Verbena.

Seu senso de história dá aos Jardineiros uma grande quantidade de paciência, e teimosia, como as outras facções apontam. Eles são tão pacientes e resistentes quanto o carvalho, mas, às vezes, tão lentos quanto para tomar ações. Para os Jardineiros, viver no momento não significa viver apressadamente, mas estar ciente de que o futuro virá na sua hora e o melhor que alguém pode fazer é viver no presente.

Estilo: Como esperado, os Jardineiros da Árvore aderem a um estilo de magia rigorosamente tradicional baseado na sua linhagem cultural. Eles são os poucos exemplos de magia druida, nórdica, toscana e tessaliana relativamente pura que restam entre os Verbena. Sua magia é geralmente uma das mais primais e viscerais, exatamente como os ancestrais faziam por incontáveis gerações. Os Jardineiros tendem a confiar em métodos testados e verdadeiros e fórmulas tradicionais. Rotinas são especialmente comuns no seu repertório místico e novos jeitos de fazer as coisas são suspeitos. Para o seu modo de pensar, é um tanto quanto presunçoso dizer que melhorou milênios de técnica e entendimento tradicional.

Em adição à especialização Verbena em magia da Vida, os Jardineiros da Árvore também têm um talento notável com a Esfera da Matéria. Criação de poções e encantamento de objetos são partes importantes da magia da facção.

Organização: Os Jardineiros são a mais organizada das facções Verbena. Embora Jardineiros individuais se mantenham fiéis às tradições em que foram ensinados, muitos fios diferentes correm pela facção, cada um distinto e separado, e os Jardineiros preferem manter deste modo. Embora os Jardineiros de linhagens diferentes respeitem o trabalho uns dos outros e trabalhem juntos quando necessário, eles, por outro lado, preferem trabalhar separados.

Os Jardineiros mantêm a natureza coesiva dos Verbena, organizando convenções e círculos, e grandes convenções nas quais grupos de Verbena se juntam para discutir problemas e praticar magia. Eles afirmam que a natureza disparata e separada dos Verbena é uma das reais forças da Tradição. Suas pequenas convenções algumas vezes reagem a mudanças mais rápido do que as grandes aglomerações e capelas das outras Tradições. Como células do corpo, a morte ou doença de um não condena imediatamente o resto, permitindo-lhes lutar contra ameaças à saúde da Tradição como um todo.

Os Jardineiros reconhecem alguns postos. Anciões são respeitados, honrados e ouvidos na maioria dos casos, mas todos os membros são considerados iguais e

tratados deste modo. Família e linhagem são imensamente importantes para os Jardineiros. Muitas das grandes famílias dos Jardineiros clamam árvores genealógicas que se estendem até os próprios Wyck (umas com mais credibilidade que outras). Com a ajuda de magia, famílias de bruxas tendem a ser incrivelmente férteis, sem mencionar a incrível sorte. Em certas regiões, suas grandes famílias são tão poderosas tanto política quanto misticamente. Algumas pequenas cidades pela Europa e América são até controladas por famílias fortemente entrosadas de bruxas, embora o talento místico não siga mais as linhas da hereditariedade como uma vez aconteceu.

Iniciação: Outrora um requerente se juntava aos Jardineiros da Árvore apenas provando ser de linhagem digna. Os herdeiros de famílias e clãs pagãos que se estendem até os primeiros dias dominaram a facção. Embora a facção tenha afrouxado, um grau de respeito e prestígio é mantido para aqueles de linhagens grandes e honradas

Entretanto, mesmo a melhor linhagem não é o bastante se ela não tiver uso algum. A aceitação nas fileiras dos Jardineiros requer dedicação e trabalho duro. Há testes e desafios para os conhecimentos, estudos, persistência, paciência, vontade e espírito do requerente. Os druidas da facção, por exemplo, enfatizam que o treinamento de um de seus números demora tradicionalmente 21 anos. Daqueles que querem ser Jardineiros é esperado que aprendam vastos montantes de conhecimento e seja bem versado na história e modos da sua Tradição.

Culturas: Os Jardineiros formam a facção mais eurocêntrica dos Verbena. Eles reconhecem que outras culturas têm tradições que chegam até as mesmas raízes Wyck, mas estas culturas não estavam lá quando os Verbena se formaram, então são, por definição, “novatos”, mesmo se fazem parte dos Verbena por mais de um século.

Além disso, muitos dos Jardineiros conservadores têm raízes celtas ou germânicas, mantendo as tradições dos druidas e mágicos de runas de antigamente. Os Jardineiros germânicos têm trabalhado duro para superar a marca do Nazismo enquanto mantêm suas tradições e orgulho Ariano. É sabido que ainda há alguns neo nazistas entre os Verbena, mas eles estão na marginalidade da Tradição e não têm influência real.

Ironicamente, os Jardineiros também atraem muitas novas culturas aos Verbena simplesmente porque eles desejam proteger e manter sua própria identidade distinta ao invés de ser transformada numa Tradição Verbena “genérica.” Então, Jardineiros de culturas africanas, hispânicas e americanas ajudaram a adicionar variedade aos Verbena como um todo.

Associações: O elemento da terra, a direção norte, a estação do inverno, as cores verde e marrom e o pentagrama.

ALTERADORES DO DESTINO

Estudiosos Verbena acreditam que o nome lendário Wyck significa “sábio”, mas também “moldar, ajustar, torcer” — faz sentido uma vez que os Sábios torceram a realidade de acordo com suas vontades. Os Alteradores do Destino se referem às essências primais dos distantes ancestrais Verbena, o poder de modelar o mundo. A existência dos Alteradores do Destino como uma facção dos Verbena pode ser seguida até os primeiros dias, antes da história escrita.

Os Alteradores afirmam que os primeiros dos seus foram as xamãs primais, mulheres sábias, curandeiros e artífices da vontade da humanidade. Cheios de lascas dos Puros, eles possuíam o discernimento e o poder para moldar a realidade ao seu gosto e para suprir as necessidades de seu povo. Esses xamãs tinham um entendimento perspicaz da vida, intimamente associado com o ciclo, em harmonia com seu pulso e ritmo.

Esses artífices da vontade se tornaram associados aos Aeduna, descendentes dos segredos dos Wyck, antigos curadores. Com o tempo, foram incorporados aos Aeduna, se unindo à trama da Antiga Fé por todo o mundo antigo. Por um longo tempo, eles foram tudo, menos indistinguíveis de qualquer Aeduna ou mago da Antiga Fé, desde que não se dividam em facções do mesmo jeito naqueles tempos. Ainda hoje os Avatares dos primeiros xamãs continuaram a encarnar em novas formas, de novo e de novo.

Assim que a Tradição foi fundada e se tornou uma parte do Conselho dos Nove, alguns Verbena experimentaram uma agitação dentro de seus Avatares. Membros recém Despertos da Tradição tinham sonhos e visões de vidas passadas aonde eram os primeiros a domar as tempestades, a falar com os espíritos das feras e das plantas, a tratar os doentes e os feridos. Ao mesmo tempo, os tradicionalistas dos Verbena salientaram a manutenção dos Antigos Costumes e os rituais se tornaram cada vez mais complexos e entrançados. Alguns dos Alteradores do Destino ligaram isso a um jardim sendo sufocado por ervas daninhas. Eles disseram que era preciso limpar a vegetação rasteira para que os Verbena pudessem respirar. É bom para uma floresta queimar de tempos em tempos para que novos cultivos possam surgir das cinzas.

Então os Alteradores começaram a se distanciar da tradição dos Jardineiros. Revendo a história, alguns acreditam que a separação mandou os Jardineiros mais fundo nos seus modos conservadores, levando ao cisma entre as culturas germânica e celta antes e durante a Segunda Guerra Mundial. Há aqueles que dizem que a cisão veio com a orientação dos Wyck, que apareceram para os Verbena primordiais e despertaram neles memórias do passado distante. Qualquer que seja o caso, os Alteradores não eram mais contentes em fazer mudanças na estrutura imposta pelos Jardineiros e os

anciões da Tradição. Em vez disso, eles procuraram suas visões e memórias de vidas passadas e trabalharam para recapturar a essência primordial da Tradição, separando as folhas de todas as variadas crenças e práticas que cresceram ao redor do caule através dos séculos.

Os Alteradores do Destino nunca formaram uma facção numerosa e continuam como a menor entre os Verbena, mesmo assim têm crescido desde os dias antigos. Até mais que a maioria dos Verbena, os Alteradores são solitários, cada um procurando o saber dos Antigos Costumes, e ocasionalmente, transmitindo o conhecimento para aqueles que escutarão. Seu envolvimento na política da Tradição é (assim como eles) limitado. Geralmente são defensores da simplicidade e recuperação da essência fundamental dos Wyck, as primordiais, míticas, qualidades da Tradição.

Filosofia: Os Alteradores estão interessados nas mais simples essências da vida e da magia. “Viva simplesmente, para que os outros possam simplesmente viver,” é uma parte de sua crença, mas mais que isso, eles desejam recuperar um pouco do poder e milagre que os primeiros Sábios, os lendários Wyck, brandiram em seu tempo. Eles reviram o passado, tentando aprender como todas as diversas culturas e caminhos dos Verbena (e todos os magos) vieram a existir, meio que uma grande teoria unificada de magia e criação.

Ao longo do caminho, os Alteradores sentem que é seu dever usar os poderes e discernimentos para o bem de todos. Claro, o que é “bem” é um assunto para debate, mas geralmente envolve usar magia para diminuir as dores da vida para os outros, seja por meio de bênçãos, cura, esclarecimentos ou honestos bons conselhos.

Como seu nome implica, os Alteradores do Destino não estão por cima da carne seca arrastando os fios do destino a fim de ajudar as coisas a acontecerem de outro jeito. Eles são profundamente dedicados à ideia de que as pessoas podem e devem fazer a diferença, até se (*especialmente* se) isso envolve uma proporção de risco pessoal. Os Alteradores sentem que muitas pessoas, até magos, dão o seu poder, rendem-se às ordens da tradição, às expectativas da sociedade e àqueles que procuram tomar seus poderes.

Estilo: “Primitivo” é o que melhor descreve o estilo mágico dos Alteradores do Destino. Eles manipulam a matéria prima da realidade com pouco mais que mãos nuas, vontades indomáveis e qualquer ferramenta que tiverem à mão. Seus focos podem ser tanto as coisas achadas facilmente na natureza — ervas, gravetos, peças de caça, pedras dispersas — ou seu próprio corpo. Os Alteradores do Destino usam cada parte de si como seus instrumentos mágicos. Eles dançam e cantam. Eles cospem e sangram. Eles trançam as linhas do destino de seus próprios cabelos e eles fazem sexo sob céu aberto para aumentar seu poder. Suas palavras e ações vêm de

seus corações e das visões que receberam. Os ritos que conhecem e praticam são realmente muito velhos.

A natureza primitiva de sua magia deixa até alguns Verbena desconfortáveis com os Alteradores do Destino, e magos de outras Tradições geralmente os consideram “selvagens” ou “ignorantes” quando eles estão, na verdade, em contato com uma considerável sabedoria interior. Alguns Oradores dos Sonhos encontra semelhanças entre os Verbena primitivos e eles mesmos, e os dois compartilham um respeito mútuo.

Os Alteradores do Destino, como seu nome diz, têm uma facilidade marcante com a Esfera da Entropia como também com a tradicional Esfera Verbena da Vida.

Organização: Os Alteradores do Destino são unidos apenas pelas suas visões do que eles foram e do que podem ser novamente. Eles não têm lideranças ou divisões e eles têm algumas poucas convenções ou círculos inteiramente dedicados a sua facção. Eles honram os anciões, mas reconhecem que todos os Avatares vêm do mesmo lugar e são igualmente velhos. A visão de um mago jovem não é menos valiosa ou criteriosa que as memórias de um ancião

Iniciação: Os Alteradores raramente escolhem seus iniciantes. Ao invés disso, seus iniciantes os escolhem. Um Verbena com fortes memórias de vidas passadas ou um Avatar Primordial pode ser levado à orientação e à filosofia da facção com o tempo.

Se tornar parte da teia dos Alteradores do Destino é geralmente tão simples quanto dizer isso aos outros,

mas pode ser difícil por causa do modo que os outros membros dos Verbena geralmente

olham de soslaio para os seus irmãos e irmãs mais primordiais. Do mesmo jeito,

aceitação na facção é relativamente fácil, a verdadeira iniciação vem na forma de visões

e Procuras que o iniciado é submetido. Elas podem ser angustiantes, de fato,

especialmente para a mente mais

racional do ponto de vista moderno e do jeito de fazer

as coisas de hoje.

Uma preocupação

específica dos Verbena é o número de Alteradores que viram presas de suas poderosas visões, entrando em Silêncio ou rumando aos poucos à loucura e

se tornando Desauridos. Muitos se perguntam se algumas memórias e experiências das vidas passadas estão melhores enterradas e se procurar

pela Era Mítica é perigoso e um esforço perdido nesse mundo atual. Os Alteradores do Destino apenas dizem que tais atitudes derrotistas são

vergonhosas dos verdadeiros artífices da vontade.

Culturas: Os Alteradores ultrapassam antecedentes culturais e heranças. Eles estão espalhados por toda a Tradição Verbena e pelo o mundo. Para o desespero dos Jardineiros da Árvore, os

Alteradores do Destino parecem ser indiferentes em relação às linhagens e herança magia. Os únicos fatores

determinantes parecem ser a natureza do Avatar e a inclinação de sua encarnação humana.

Apesar de terem diversos antecedentes e culturas, os Alteradores do Destino

normalmente parecem pertencer a uma única cultura: a primeira, a primordial

cultura da humanidade. Geralmente são chamados de **Primitivos Modernos** (ou **Neo Primitivos**) pelas suas práticas e atitudes,

porém, se isso os julgarem inocentes ou ignorantes, é interpretá-los mal completamente.

Associações: O elemento da água, a direção oeste, a estação do outono, as cores azul e laranja e o cálice ou caldeirão.

LEIF JAVES



SEGUIDORES DA LUA

Se os Jardineiros da Árvore são seus troncos fortes e os Alteradores do Destino são suas raízes profundas e torcidas, então os Seguidores da Lua são as muitas folhas da Árvore da Vida (embora alguns tenham ligado eles as “frutas e nozes”). Certamente, os Seguidores da Lua estão entre os mais diversos e ecléticos membros de uma profundamente diversa e eclética tradição.

Enquanto os Verbena sempre tiveram seus tradicionalistas e ferrenhos conservadores dos Antigos Costumes, eles também tiveram sempre aqueles capazes de olhar além dos limites de seus próprios caminhos e ver as similaridades nos modos de outros e achar potencial nas diferenças. Realmente, é improvável que os Verbena sequer existissem se não fosse por esses pagãos, sábios, druidas, talhadores de runas e outros que foram capazes de ver que a Antiga Fé da Europa tinha uma causa e um inimigo em comum na Ordem da Razão. Se esses visionários pagãos não tivessem unido seu povo, então a Antiga Fé poderia ter morrido no fogo dos Tempos das Fogueiras.

Desde a criação dos Verbena enquanto Tradição, os Seguidores sempre buscaram novos meios de entender as maravilhas da vida e novas coisas para adicionar a diversidade da Tradição, adubo e fertilizante para o solo da Grande Árvore, por assim dizer. Seguidores da Lua viajantes encontraram sabedoria em lugares e pessoas por todo o mundo. Um pouco disso se tornou parte da Tradição Verbena como um todo, enquanto alguns só se tornaram parte de pequenos grupos Verbena ou até mesmo para ninguém mais além do indivíduo que a descobriu. Os Seguidores da Lua não forçam suas idéias de magia para os outros, mas eles são dispostos a compartilhar o que aprenderam. O que cada pessoa faz com isso não é da conta deles.

Os Seguidores têm estado na vanguarda em incorporar novas habilidades e trilhas místicas na Tradição Verbena. Para eles, o trabalho começado com o Grande Rito que unificou a Antiga Fé da Europa ainda continua. No seu ponto de vista, os povos pagãos do mundo, seguidores dos modos de seus ancestrais, aqueles que sentem o pulso da vida e a dança da natureza, são irmãos e irmãs dos Verbena. Os esforços dos visionários dos Seguidores da Lua levaram a incorporação de habilidades e idéias americanas, africanas e asiáticas na colcha de retalhos Verbena. Assim, os Seguidores da Lua

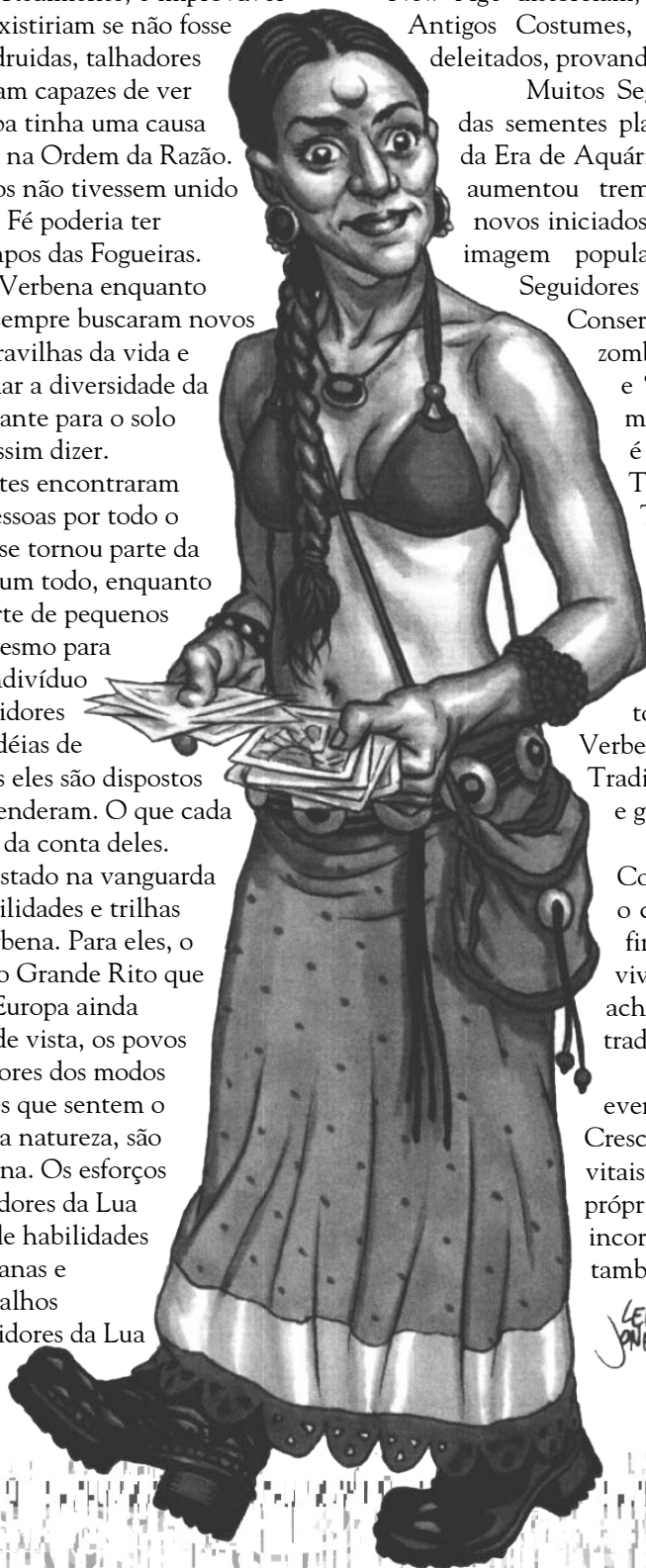
contrabalançam os Jardineiros da Grande Árvore, que aconselham cuidados e promovem conservadorismo onde os Seguidores forjam além e promovem mudanças.

O renascimento oculto do final do século XIX e começo do XX foi uma bênção para os Seguidores da Lua, abrindo muitas novas oportunidades. Os elementos oriundos dos Jardineiros disseminaram e promoveram os Antigos Costumes entre os Adormecidos, levando a ascensão a bruxaria moderna e neo paganismo. Os Seguidores acharam solo fértil para novas idéias, criar raízes e crescer. Enquanto os Verbena conservadores se desanimavam em como a cultura pop e o movimento New Age distorciam, mutilavam e transformavam os Antigos Costumes, os Seguidores da Lua ficaram deleitados, provando das vastas ofertas do New Age.

Muitos Seguidores da Lua atuais nasceram das sementes plantadas naquela época, herdeiros da Era de Aquário e do Verão do Amor. A facção aumentou tremendamente com o influxo de novos iniciados e idéias que traziam. Isso levou à imagem popular que os Verbena têm dos Seguidores da Lua como “bruxas **nouveau.**”

Conservadores e tradicionalistas os zombam como “agitadores de cristais” e “New Agers” (ou termos piores), mas a facção dos Seguidores da Lua é uma força a ser reconhecida na Tradição, particularmente desde a Tempestade de Avatares. Com os antigos mestres Verbena presos nos Reinos Sazonais e outras regiões da Umbra, jovens como os Seguidores da Lua tomaram para si as rédeas da Tradição e tomaram o desafio de guiar os Verbena no futuro. Eles querem levar a Tradição para o século 21 — chutando e gritando se for necessário.

Filosofia: “Honre os Antigos Costumes, mas viva no presente,” é o credo dos Seguidores da Lua. Eles firmemente acreditam no jeito de viver que os Verbena ensinam, mas acham que se agarrar a antigas tradições e modos antiquados de pensar levará à estagnação e à eventual morte de sua Tradição. Crescimento e mudança são elementos vitais da vida — alguns dizem que é a própria essência. Para os Verbena incorporarem a vida, eles devem também crescer e mudar. Enquanto há muita sabedoria por trás dos modos de seus ancestrais,



também há quase o mesmo tanto nos modos de outras pessoas e culturas e nas idéias dos jovens. Os Seguidores da Lua não rejeitam nenhuma idéia totalmente e a maioria planeja tentar tudo pelo menos uma vez.

Os Seguidores da Lua frequentemente se veem lutando pela aceitação e reconhecimento das facções mais conservadoras como os Jardineiros e os Alteradores do Destino. Eles consideram seus modos tão válidos quanto as linhagens antigas e os trabalhos primitivos dos Wyck, mas outros Verbena nem sempre concordam. Muitos Seguidores não se importam com o que os outros pensam. Alguns até se rebelaram ativamente contra os tradicionalistas dos Verbena, afirmando que suas visões estão ultrapassadas e apenas impedem a Tradição de atingir seu verdadeiro potencial.

Estilo: Sempre querendo tentar coisas novas, a magia dos Seguidores da Lua é, no mínimo, eclética. Geralmente mistura elementos tradicionais com as últimas modas New Age ou descobertas da colcha de retalhos que produziram resultados surpreendentes. Mesmo que os tradicionalistas Verbena torçam os narizes para a magia dos Seguidores, eles são forçados a admitir que é efetiva.

Os Seguidores da Lua são os que mais facilmente emprestam focos e elementos místicos de outras Tradições, e a maioria das misturas de Tradições achadas nos Verbena vem dos Seguidores da Lua (junto com alguns Tecelões da Vida e Alteradores do Destino procurando por elementos em comum nas raízes de várias Tradições). Facções como o Clã Impossível, O Fronte de Reforma da Nova Tradição e Voudoun atraem alguns Seguidores da Lua (Ver **Guide to the Traditions**, pg. 197-201 para detalhes).

Além da sua habilidade para a Esfera Vida, os Seguidores da Lua geralmente têm uma relativa facilidade com a Esfera de Mente.

Organização: Mais do que qualquer outra facção, os Seguidores da Lua geralmente se organizam em grupos baseados em interesses comuns. Geralmente quando uma tendência ou idéia em particular toma lugar entre os Verbena, os Seguidores da Lua e alguns poucos outros vão se reunir ao redor dela, formando uma convenção ou um grupo menos formal para explorá-la melhor. A maioria desses grupos tem vidas bem curtas. Ou o interesse na idéia acaba ou conflitos de personalidade quebram o grupo. Entretanto, alguns grupos mais resistentes surgiram dessas experiências místicas e ainda perseguem seus objetivos próprios.

Iniciação: Uma expressão comum entre os Seguidores da Lua é, "Iniciação é um processo contínuo." Na prática, a iniciação dos Seguidores da Lua é relativamente fácil — é a vida como um Seguidor da Lua que pode às vezes ser um pouco difícil. Eles

geralmente encontram desafios em ganhar a aceitação e o respeito de outros membros de sua própria Tradição, assim como em construir pontes entre os Verbena e outras Tradições e ofícios. Os membros da facção raramente fazem suas Procuras na solidão. Ao contrário, eles procuram iluminação e entendimento trabalhando com os outros.

Culturas: Se existe uma cultura em particular que os Seguidores da Lua tomam parte, essa é a cultura moderna, isso é o mesmo que dizer **toda** cultura que entrar em contato com eles. Há Seguidores da Lua de todos os caminhos da vida e a maioria das nações e culturas pelo mundo. Eles também não se limitam a cultura de nascimento. Há Seguidores da Lua europeus que adotaram práticas nativo americanas, Seguidores da Lua sulamericanos trabalhando com os modos aborígenes e Seguidores da Lua asiáticos que praticam feitiçaria celta. Também existe um bom número de subculturas com os Seguidores da Lua.

Tecnopagãos são aqueles Verbena que abraçam a tecnologia enquanto ainda acreditam de verdade na Tradição. Eles não veem conflito entre as ferramentas da ciência e os caminhos da magia, e geralmente formam convenções com Verbena de idéias semelhantes ou capelas com Adeptos da Virtualidade, Filhos do Éter, Herméticos da Casa Verditius, tecnoxamãs dos Oradores de Sonhos e por aí vai.

Uma variedade de facções **New Age**, como a Sociedade da Luz Interior e as Crianças de Aquarius, abraçam a causa da paz, amor e entendimento. Eles geralmente são pacifistas e desinteressados nas conversas sobre a Guerra da Ascensão. A Ascensão não é uma guerra, nas suas visões, mas só virá por meio do entendimento e amor. Os Verbena intercambiários de cultura como o Círculo Familiar Caloroso, a Tribo Mundial e membros do Fronte de Reforma da Nova Tradição trabalham para promover entendimento entre diversas culturas e sistemas de crenças, procurando similaridades entre eles.

Os Seguidores da Lua rejeitam qualquer noção de que a união de opostos engrandece a superioridade de casais macho-fêmea. Os chamados Povo Belo da facção (também conhecidos pelo irônico "Gaybena") incluem muitos gays, lésbicas, bissexuais e transgêneros. Eles exploram noções de identidade e balanço do masculino e feminino dentro de si. Eles acham semelhantes suas experiências com a sociedade hetero com o tipo de aceitação que os Seguidores da Lua procuram entrem os Verbena como um todo, e com a luta das Tradições contra a apatia dos Adormecidos.

Associações: O elemento do ar, a direção leste, a estação da primavera a lâmina, as cores amarelo, azul-claro e verde-claro.

TECELÕES DA VIDA

Sempre houve Verbena que sentiam forte atração da natureza em seus corações, e que entendiam que os caminhos da vida não eram nem bons nem maus — eles simplesmente *são*. O mais forte sobrevive e aqueles que Despertaram para seus poderes estão entre os mais fortes de todos, prevenindo-os da hesitação. Os Tecelões da Vida formam a facção que mais fortemente se identifica com os predadores do mundo natural. Em um mundo de presas e predadores, eles sabem que papel preferem ser.

A facção dos Tecelões da Vida dos Verbena foi de muitos modos criada por outras facções (particularmente os Jardineiros da Árvore) para que eles pudessem colocar um nome nos Verbena que não se encaixavam em outras facções ou seitas. Embora tenham adotado o nome como seu, os Tecelões da Vida ainda continuam mais um grupo separado de indivíduos que qualquer outro tipo de facção organizada. Eles reconhecem um ao outro e suas crenças em comum, mas, por outro lado, eles se importam com suas próprias coisas, o que preferiam que os outros também fizessem.

Os Tecelões da Vida sempre existiram na marginalidade da Tradição. Nas Eras Míticas eles eram ermitãos, viajantes e pessoas estranhas vivendo nas florestas. Tinham poucos negócios com a civilização e pouco interesse em seus colegas magos. Mesmo outro seguidor dos Antigos Costumes era como um lobo entrando no território de caça de um rival em potencial — tratado com respeito, mas também alertado de

maneira explícita. Foi só quando o laço da Ordem da Razão se tornou mais apertado que esses magos distantes vieram a se unir aos Verbena (e a algumas outras Tradições, como os Oradores dos Sonhos).

Desde então, os Tecelões da Vida têm regularmente desconsiderado ou ignorado as convenções de sua Tradição, enquanto os Verbena mais “respeitáveis” gastam seu tempo pedindo desculpas por eles ou tentando corrigir a impressão que eles dão a outros da Tradição. Entretanto, os Tecelões da Vida deram aos Verbena um empurrão necessário e deram aos demais motivos para respeitá-los (e temê-los).

Se os Alteradores do Destino são o passado primal da Tradição, então os Tecelões da Vida são a força que leva os Verbena para frente. Até mais que os Seguidores da Lua, eles abandonam todas as pretensões da tradição e abraçam o agora, buscando transcender seus limites. Eles lembram aos outros Verbena exatamente o que são capazes de fazer e de se tornar, se assim escolherem.

Filosofia: Corpo e mente são como argila para os Tecelões da Vida, a artéria que eles usam para criar algo novo e maravilhoso. Eles continuamente se reinventam e, fazendo isso, acabam entendendo melhor quem e o que são. Eles fazem experiências com as formas, tamanhos e capacidades, tentando melhorar o que a natureza lhes deu, mas não se esquecem que são partes da natureza. Enquanto muitos Verbena falam sobre empatia com a natureza, os Tecelões da Vida fazem isso vestindo a pele de um lobo ou as penas de uma águia.

Eles até tentam a vida como árvores, insetos e outras criaturas que só podem ser imaginadas.

Ritual e tradição não são importantes para os Tecelões da Vida. Viver é o mais importante para eles. Outros Verbena tocam o ciclo sagrado da natureza através de celebrações das estações ou trabalhando com suas mãos na Terra. Os Tecelões da Vida encontram o sagrado em perseguir suas presas e provar seu sangue, em correr ou voar livre sob o céu aberto em copular na noite sob uma lua cheia. O maior sacramento é viver a vida ao máximo e provar tudo que ela tem a oferecer.

Embora acreditem em viver o momento, a maioria dos Tecelões da Vida não encorajam abandonar a razão por completo e viver entre as bestas. Eles reconhecem que a habilidade de pensar, questionar, entender e expressar novas ideias é vital. Mágica, no final das contas, vem da iluminação, não regressão. Só porque eles podem se tornar outras coisas não significa que deveriam abandonar o ser humano. Ao invés disso, eles têm



a chance de expandir a definição de “humano” e então aumentar os limites de sua experiência.

Estilo: A magia dos Tecelões da Vida é primitiva e dinâmica como eles, visceral e perturbadora para estranhos. A Esfera da Vida é seu foco primário, como os demais Verbena, mas os Tecelões da Vida tendem a focar sua magia de Vida internamente, em transformar a si mesmos. Eles geralmente são habilidosos em mudar de forma, capazes de ter um grande leque de alterações, e tão confortáveis em peles de bestas como em suas próprias. Eles usam magia de Mente tanto para entender a fala das bestas quanto para testar os limites de suas próprias mentes e percepções.

Os focos dos Tecelões da Vida geralmente vem da natureza ou de seus próprios corpos. Eles usam sangue (e outros fluidos corpóreos), e muitos carregam peles de outros animais que vestem como parte de suas transformações. Ervas e cogumelos abastecem sua magia de Mente e muitos dos seus feitiços de cura, transformação e, de vez em quando, maldição. Um rito dos Tecelões da Vida pode consistir em ficar pelado, mijar em um círculo no chão e cortar runas sangrentas em sua pele para trazer a tona uma forma desejada.

Existe um consentimento entre os Verbena e as Tradições sobre o número de Tecelões da Vida que estão perigosamente perto de abandonar sua natureza humana completamente. Certamente, alguns Tecelões da Vida não se importam com companhia humana, e raramente com a forma humana, mas surpreendentemente poucos deles foram além dos limites da sanidade.

Organização: Os Tecelões da Vida não têm organização, nem sentem necessidade de uma. Cada um é independente e todos resistem ferozmente aos esforços para que façam as coisas conforme os outros fazem. Eles participam dos ritos das estações e celebrações de sua Tradição quando lhes é conveniente, mas ninguém consegue prever suas chegadas e saídas. Eles também participam de cabalas e convenções de vez em quando, mas raramente por muito tempo, até eles decidirem ir fazer outra coisa. Alguns Tecelões da Vida se juntam a grupos como alcatéias de lobos ou bandos de pássaros selvagens, permanecendo juntos por um tempo, até que cada um vai para o seu canto, ou se separam por conflitos dentro do grupo. Entretanto, alguns poucos círculos de Tecelões da Vida se formaram jovens e ficaram juntos por décadas. Nestes casos, os membros dessas cabalas são tão próximos aos outros membros que eles são mais como irmãos muito próximos ou almas-gêmeas do que qualquer outra coisa. A parte ruim de cabalas como essa, é que a morte de um membro frequentemente desestabiliza os sobreviventes a um grau que seja plausível que eles vão um pouco (ou muito) em direção a loucura por conta da perda de um companheiro tão íntimo.

Há algumas razões para a intensidade das conexões interpessoais entre os círculos dos Tecelões da Vida.

Quando as formas e aparências variam tão facilmente, a beleza se torna discutível e personalidade assume uma posição chave além de qualquer outro elemento. Os Tecelões da Vida, por essa razão, escolhem seus associados muito cuidadosamente, julgando o comportamento de seus companheiros através do tempo muito mais do que qualquer outro fator. A estabilidade fornecida pela intimidade também tem uma grande importância entre esses magos. Quando até mesmo a própria forma de alguém pode mudar tão ferozmente, a segurança e confiabilidade de verdadeiros amigos não têm preço.

Os Tecelões da Vida não são necessariamente antissociais, só independentes. Eles não fazem amigos facilmente, mas são amigos próximos de quem escolhem. Do mesmo jeito, eles entram em grupos, mas só porque eles escolhem fazê-lo, não graças à expectativa dos outros. Os Tecelões da Vida são conhecidos por se associar a magos independentes, particularmente Oradores dos Sonhos e também com trocadores de pele.

Iniciação: Os Tecelões da Vida escolhem quem serão seus aprendizes e eles não escolhem com tanta frequência. Um aprendiz em potencial tem de ter algum talento ou um traço que impressione o mago, seja um espírito feroz e independente, alguma dica de grande potencial místico ou uma personalidade profundamente nobre que o Tecelão da Vida respeite. Aqueles que querem ser aprendizes precisam estar dispostos a cortar laços com suas vidas anteriores, porque é muito incomum que um mentor Tecelão da Vida vá ficar em um mesmo lugar por muito tempo.

A iniciação e instrução de um aprendiz Tecelão da Vida é geralmente direta e rígida, do tipo “nade ou afunde.” Essas experiências servem para peneirar aqueles que não têm o que é preciso. Provações para iniciação comuns incluem ensinar aprendizes a sobreviver na selva com pouca ou nenhuma ferramenta, livrando-os do polimento da civilização para mostrar a eles sua verdadeira natureza ou transformando-os em formas bestiais para apreciar o mundo de uma nova perspectiva.

Culturas: Qualquer que for sua origem, a cultura civilizada tem pouco interesse nos Tecelões da Vida. Eles são mais associados a culturas primitivas que entendem e apreciam seu modo de vida. Ironicamente, muitos Tecelões da Vida parecem vir de passados confortáveis e civilizados e tem uma satisfação intensa no ato de jogar fora a civilização e suas chateações.

Alguns Tecelões da Vida são andarilhos ou camaleões sociais, adotando diferentes formas e atitudes tão facilmente quanto pessoas mudam de roupas. Movem entre a “selvageria” da civilização moderna, geralmente optando experimentar ser de uma raça, sexo ou idade diferente — nenhuma experiência é proibida.

Associações: O elemento do fogo, a direção sul, a estação do verão, as cores vermelho e preto e o cajado ou varinha.

⊕ ⊕ OFÍCIO ⊕ DOS SÁBIOS: MÀGIA



Entre os Verbena, a magia é geralmente conhecida como “o Ofício” ou o “Ofício dos Sábios” porque a magia é a primeira arte, a arte suprema, aprendida pela humanidade. Seus conhecimentos sobre magia permitiram aos Wyck plantar sementes em todas as outras artes da humanidade: fazer fogo, trabalhar com metal, construção, tecelagem, culinária, fermentação e tantas outras. Portanto, os Verbena têm sua visão de mundo apoiada na existência do universo mágico de muitos jeitos, ao invés de outros ao seu redor. Magos que constroem teorias complexas sobre a origem e natureza da magia geralmente confundem a simplicidade dos Verbena com falta de sofisticação, quando, ao invés disso, é um entendimento da natureza primitiva e imanente da magia. A magia está em todo lugar e é uma parte de tudo, é só uma questão de Despertar para ver.

A CENTELHA DA VIDA

A força que carrega a magia é a vida, a essência vital que faz as criaturas vivas o que são. Isto é Quintessência para os Verbena. Não é uma essência sem corpo ou um ideal platônico, mas o pulso da vida que corre por todas as coisas, ecos de uma grande explosão que fez a Tellurian existir, como um coração que manda o sangue zunindo pelas veias.

A centelha de vida também é aquilo que dá ao mago o poder de remodelar a realidade. A matéria e a energia são passivas, por mais dinâmicas que sejam elas são insensíveis e não se importam com ninguém. É essa essência primitiva da vida, o instinto profundo de sobrevivência e de tomar o controle do ambiente, que permitiu aos Wyck alcançar, pegar o tecido da realidade, e remodelá-lo em algo mais próximo do seu gosto. É essa necessidade primitiva que dá poder aos filhos dos Wyck, os Verbena.

A ÁRVORE MÜNDO

Uma metáfora Verbena comum para a Tellurian é a Árvore Mundo, também conhecida como Grande Árvore ou Árvore da Vida. Fica no centro de tudo, o *axis mundi*, o ponto no qual o mundo gira em torno. As raízes da Árvore Mundo no fundo da terra representam o passado e as origens do mundo. Penetram no Mundo Inferior, a terra dos mortos, onde a morte literalmente abastece novas vidas adubando a terra. Eles são os recessos negros da mente, o lado sombrio da criação, lar de deuses e deusas ctônicos.

O tronco da Árvore Mundo segura o cosmos, que gira em torno dele. Conecta a terra e o céu, servindo de ponte entre os mundos. O tronco representa o presente, a força do momento que os Verbena abraçam. Os galhos estendidos, cada um se esticando para tocar nos

diferentes mundos, representam o futuro, as diversas escolhas e caminhos na nossa frente. Para os Verbena os muitos mundos da Umbr Profunda situam-se além dos galhos da Grande Árvore, como tantos mundos possíveis do futuro.

As frutas e sementes da Árvore Mundo representam o potencial esperando florescer para a existência. Até se a própria árvore morrer, não significa o fim, porque vida nova crescerá no seu lugar. A Árvore Mundo, a Tellurian, carrega as sementes de sua própria morte e da sua própria renovação.

⊕ OS DOIS ⊕ QUE SE MÖOVENTI COMO UM:

⊕ GRANDE RIT⊕

A Tellurian nasceu da união dos opostos, a Deusa e o Deus, os Dois Que se Movem Como Um. Desde a divisão do caos primordial para formar os Dois, a Tellurian foi feita de forças opostas existindo em um balanço dinâmico: matéria e energia, luz e trevas, calor e frio, masculino e feminino e assim por diante pela criação. Os Verbena acreditam que esse balanço de opostos é o que carrega a grande roda da vida e a mantém rodando. Às vezes, um princípio é dominante em relação a outro — como quando o calor do verão está no seu pico ou quando as trevas da noite são praticamente absolutas — mas esses tipos de condições são apenas estados temporários da existência que eventualmente darão lugar a uma mudança rumo ao equilíbrio. (Alguns matemáticos chamam este princípio de “regressão para a média.”) Então a roda gira de novo e o balanço muda para o lado oposto repetidas vezes.

Entender as polaridades da criação permite aos Verbena influenciá-las. Entretanto, alterá-las demais para um lado ou para o outro pode causar desequilíbrio. Quando a Tellurian tenta se acertar depois da magia ter jogado ela longe demais do equilíbrio, o resultado é o Paradoxo. Aí está o porquê de ser mais fácil e melhor trabalhar junto com o fluxo e equilíbrio da criação.

⊕ OFÍCIO ⊕ VERSUS ARTE

Os Verbena chamam a magia de “ofício” ao passo que outros magos, tais quais os Herméticos, se referem a ela como uma “arte”. A diferença para os Verbena é que um ofício é eminentemente prático e útil. O ofício faz coisas que são parte de uma vida e ajudam a sustentá-las. A arte cria tanto coisas de beleza como coisas para aprimorar a mente, a alma e os sentidos, mas a arte não é necessariamente útil na prática do dia-a-dia.

Embora os Verbenas respeitem a arte e o trabalho artístico, eles são extremamente pragmáticos. Eles não têm tempo para a teoria da torre de marfim e arcana da Ordem de Hermes, a invenção científica barroca dos Filhos do Éter ou a programação de ponta dos Adeptos da Virtualidade. O ofício Verbena é simples e efetivo que vai direto à raiz do problema (às vezes literalmente),

ao invés de escondê-la dentro de grandes teorias ou trabalhos artísticos.

Para quem olha de fora, os Verbena podem parecer crus e sem sofisticação, até selvagens, mas seu ofício sempre aceitou cada parte da vida, não só as boas e prazerosas. Seus poderes vêm de viver a vida ao máximo em qualquer tipo de momento.

A RODA DE OITO RAIOS: AS ESFERAS

Para os Verbena, magia é um ciclo, um ciclo sem fim que pode ser relacionado com o girar da Roda do Ano, o ciclo da vida e morte e renascimento. As Esferas incorporam as diferentes habilidades associadas com as partes particulares do ciclo. A interpretação exata varia de uma para outra cultura da Tradição, mas desde que todos os Verbena tiram suas associações de relações primitivas com a natureza e seus ciclos, há mais semelhanças do que diferenças. Sinta-se livre para mudar essas interpretações o necessário para caber no paradigma de um indivíduo ou um grupo Verbena.

Note que embora os Verbena tenham se especializado na Esfera Vida, eles não ignoram a importância das outras oito. Elas são todas partes de um todo maior e necessário para girar a roda. A Vida simplesmente representa melhor o que o Verbena é.

PRIMÓRDIO: O CENTRO DA RODA, A ÁRVORE MUNDO

O Primórdio está no centro da roda, o centro da criação, incorporado como a Árvore Mundo, a vida que sustenta a Tellurian e estica seus galhos e raízes para todo lugar. Para os Verbena, o Primórdio é a união de opostos: o encontro da terra e céu, dia e noite, masculino e feminino, verão e inverno, vida e morte. Desse equilíbrio dinâmico surge toda a criação. É a união da Deusa e do Deus no Grande Rito, o momento de concepção. Alguns Verbena comparam a Esfera do Primórdio com a divindade ou o Grande Espírito, o que é para os deuses o que os deuses são para os mortais, a fonte solar dos deuses e da vida.

A magia de Primórdio para os Verbena é principalmente criativa, o poder de trazer coisas novas, particularmente vida nova, para a existência. É um poder que os Verbena acreditam que não deve ser usado de qualquer forma. Isso é especialmente verdade com os aspectos destrutivos do Primórdio. Uma coisa é matar uma criatura ou destruir um objeto e uma bem diferente é aniquilá-los. Mexer indevidamente nas linhas da Trama pode fazer com que ela se desfie, se a tecelagem não estiver precisamente certa. Muitos Tecelões da Vida trabalham por anos para assimilar a arte.

A matéria prima da vida é o principal foco para Primórdio dos Verbena. A união extática do sexo captura a centelha divina da criação. Sangue e

respiração carregam a Quintessência a infundir poder nos não-vivos, como runas unguidas em óleo sagrado a soprar vida em estátuas. Argila, terra e solo são as fontes para crescer coisas.

ESPÍRITO: A COLHEITA DE SANGUE

O Samhain (pronuncia-se SOW-eeen) cai perto do fim de outubro. Em algumas tradições pagãs, é o começo do ano, o começo da metade escura do ano e a chegada do inverno. Também marca a última colheita do ano: a colheita de sangue. Em tempos antigos, os rebanhos eram abatidos e a carne conservada para o inverno que vindouro. É um tempo associado com a morte e mortalidade, porém, mais importante, com a conexão entre o mundo dos espíritos e o mundo dos vivos. É um tempo em que o véu entre os mundos se torna mais fino, um tempo de honrar aqueles que já foram e a oportunidade de se comunicar e aprender com eles.

A magia de Espírito, como muitas coisas, tem duas facetas para os Verbena. De um lado, está associada com os espíritos dos mortos que foram para além do véu. Graças às suas associações com a vida, os Verbena não acreditam que a morte ou os mortos devem ser temidos, mas honrados, tornando-os relutantes a perturbar aqueles que já foram. Alguns Verbena mantêm altares devotados aos espíritos dos seus ancestrais. As magias de Espírito associadas com os mortos é para principalmente falar com eles e procurar de sabedoria. A invocação e aprisionamento de espíritos é uma prática estranha e suspeita, **no melhor dos casos**.

Os espíritos que os Verbena lidam mais são os espíritos da natureza, os elementos e coisas que crescem. Sua magia permite que vejam e falem com os elementais e seres primitivos da criação, acalmando-os e solicitando favores a eles. Eles se manifestam em todas as formas incontáveis descritas em antigas histórias e canções, incluindo o pequeno povo da terra e os lindos e terríveis reis e rainhas da natureza.

Focos de Espírito incluem a espada ou athame, as quais não devem cortar nada material, mas pode separar laços espirituais e dirigir a vontade do portador. Os Verbena oferecem aos espíritos sacrifícios grandes e pequenos para ajudá-los a se manterem e conseguirem sua afeição. Eles desenham ou constroem círculos evitar espíritos indesejáveis e para convidar outros. Chama de vela e fumaça de incenso servem de meio de comunicação para os habitantes do mundo espiritual, e cristais, espelhos e também poças servem de janelas para a Umbra (e às vezes portas entre os dois mundos). Poções de Ervas ou “unguentos para vôo” Verbena ajudam a libertar o espírito do mago e fortalecer o contato com o mundo espiritual.

MATÉRIA: A MAIS LONGA DAS NOITES

Yule, ou o Solstício de Inverno (perto de 21 de dezembro), é a Noite Mais Longa, o ponto alto do poder

das trevas sobre a terra. É também um ponto de mudança, depois do qual as noites diminuem e os dias aumentam enquanto a luz vai renascendo pelo mundo. Nas tradições Verbena, a luz é geralmente vista como uma criança, acabada de nascer no Mundo Inferior do ventre da Deusa. É um tempo de espíritos tomando a forma e a solidez da matéria, representada pela calma do frio da terra congelada. É também um tempo de trabalhar em casa para fazer e consertar ferramentas necessárias ao ano que vai chegar.

Então, o Ofício da Matéria para os Verbena envolve imbuir substâncias frias e sem vida com espírito e vida. A habilidade de pegar e modelar as matérias primas do mundo em ferramentas e coisas de beleza sempre foi uma arte magia e os Verbena acreditam que ferreiros, tecedores, carpinteiros e outros artesãos são praticantes de uma espécie de magia própria. Entendendo como o Primórdio passou pelo Espírito para se tornar Matéria, a bruxa consegue ver a essência ou Padrão da matéria e alterá-la para ajustar a sua vontade.

Os focos da magia de Matéria são as ferramentas de artesãos e fabricantes, de simples utensílios de cozinha como facas, colheres e caldeirões borbulhantes até martelos, talhadeiras e bigornas. Fogo é um foco da Esfera da Matéria, transformar coisas como o calor do piso da lareira, o forno e a fornalha. Os Verbena são conhecidos por “queimar” ou “forjar” matéria em novas formas, como alguém que pode queimar argila recém modelada para acertar seu contorno ou bater o metal quente até ele tomar uma nova forma.

MENTE: ⊕ DESPERTAR

O festival de Imbolc, ou Candelária, nos primeiros dias de fevereiro é um festival de luz. Embora a luz tenha renascido no mundo no Yuletide, a Terra ainda descansa e precisa ser despertada. É o tempo de começar a se agitar e jogar fora a letargia do inverno, para despertar a Terra e trazê-la de volta para suas crianças. Velas são acesas para iluminar o caminho, e uma imagem da Deusa — feita de talos secos — é colocada em uma cama para que ela possa ser despertada. O Imbolc é também quando o Filho do Sol, o jovem Deus, começa a despertar para o mundo ao seu redor, as primeiras centelhas de percepção e esclarecimento. A luz representa a luz da mente, da visão e da compreensão.

A magia de Mente tem a importância da visão para os Verbena. É realmente geralmente referida como “A Visão” ou “Segunda Visão.” É a habilidade de ver dentro da mente dos outros, de conhecer a verdade, de ver auras e enganar os sentidos. Glamour, ilusão e encantamento também são coisas da mente, do mesmo jeito que brincar com sombras e luzes pode enganar os olhos a ver coisas que não estão lá. A magia de Mente para os Verbena tende a ser primitiva: lidando com paixões, emoções e os sentidos ao invés de graus refinados de intelecto.

A chama da vela serve como um foco para Mente, assim como a sombra que ela emite. Cristais e gemas que

combinam o brilho da luz com as sombras de suas profundezas podem oferecer esclarecimentos ou enganar a mente e o coração. A mente é associada com os sonhos, então os Verbena procuram visões nos seus. Eles podem também afetar os sonhos de outros, tanto para mandar mensagens ou presságios quanto para causar pesadelos e agouros. A influência da mente está associada com a voz, então cantar, entoar, falar ou a música são usados como um foco para influenciar a mente dos outros, remetendo aos antigos bardos.

VIDA: A TERRA ESVERDEADA

O equinócio primaveril, também conhecido como Ostara (uma variante do nome da deusa Ishtar), é uma época de equilíbrio e significado especial para os Verbena, porque é a época associada com Vida, que vem jorrando da terra fértil em verde vivo, germinando dos galhos das árvores, e gritando dos ventres de bestas e mulheres. É uma celebração do poder de resistência da vida depois de um longo tempo de trevas. No equinócio, luz e trevas, dia e noite, são iguais e a luz triunfa sobre as trevas e se torna mais forte, trazendo a vida de volta à terra. Ovos, símbolos do potencial da vida, são associados com este evento, geralmente decorados e escondidos para que as crianças procurem.

A magia de Vida é a especialidade Verbena, sua Esfera mais amada, já que a Vida é o coração de suas crenças e costumes. Eles exploram e manejam todos os aspectos do poder da Vida, a partir da habilidade de nutrir os segredos de suas mudanças e mudá-los para obedecer aos seus desejos. Entre as especialidades de sua magia de Vida estão as artes da cura (ou do fermento) e seu talento em metamorfoses e transformações.

Em todos os casos, os Verbena enfatizam tanto a santidade da vida quanto a importância de manter o equilíbrio entre todas as coisas viventes. Sua visão da vida é holística. Do mesmo modo que as partes do corpo precisam trabalhar juntas em harmonia para uma saúde e bem estar completos, as criaturas diferentes de um ambiente devem coexistir em harmonia para o ambiente se manter saudável. A vida não pode ser subdividida e tratada separadamente de suas outras partes sem criar desequilíbrio. Embora os maiores mestres Verbena possam criar vida, eles usam esse poder com grande cuidado e tratam o ato com um grande respeito.

Os Verbena usam as substâncias da vida como seus focos para as mágicas de Vida. Sangue é um dos elementos mais comuns, tanto o do mago quanto o da vítima ou de um sacrifício. Sêmem e sangue menstrual são considerados focos extremamente poderosos. Ervas e elixires são também potentes focos de Vida. Remédios Verbena são criados com o poder de suas magias, permitindo-lhes curas “milagrosas” com uma simples mistura de ervas. Água pura também é um foco para a Vida, associada com o nascimento de toda a vida nos mares, o princípio feminino e as qualidades de mutabilidade e mudança. Na verdade, os focos de Vida

tendem a ser líquidos por essas razões.

TEMPO: ⊕ MOMENTO ETERNO

Da mesma maneira que as sementes são fontes de um novo desenvolvimento, assim é o momento, a semente do futuro, daquilo que ainda não veio. No momento eterno é concebido e nascido tudo o que é e será. Aquele tempo que não é tempo é o Beltane, que acontece perto de primeiro de Maio, quando as sementes do futuro são plantadas na esperança de uma próspera colheita. O Beltane é um festival de purificação, plantação, fertilidade e a maioria de todas as promessas de renovação.

São acesas grandes fogueiras e o gado é guiado entre elas para serem purificados. As pessoas também passam entre as fogueiras, e na plantação e sementeação também há muita celebração e folia, já que os Verbena há muito tempo abraçaram a sementeação da vida como um dos seus maiores prazeres. Os celebrantes devem estimular e honrar a fertilidade da Terra copulando nos campos, um rito que os Verbena dividiram no passado com o Culto do Êxtase (auxiliados pelo seus entendimentos do Momento Eterno).

Os Verbena também dividem o Beltane com as fadas. Assim como o Samhain é o tempo em que o véu entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos torna-se fino, Beltane é o tempo infinito em que os mundos se fecham para a eterna Primavera das Fadas. As fadas estão frequentemente por aí na véspera do Beltane e os Verbena usam sua magia tanto para dar boas vindas para o “Povo Bom” quanto para se proteger de qualquer travessura que eles possam fazer.

A magia de Tempo para os Verbena é uma questão de espontaneidade, de achar e viver o momento. Quando o iniciado entende que todos os momentos realmente são um, daí o tempo pode ser transcendido. A magia de Tempo Verbena envolve coisas como perceber quando é o tempo certo para agir (e quando é melhor esperar), prevendo o futuro por meio de adivinhação e alterando o fluxo do tempo. Com o poder do Tempo, uma noite de festança pode durar anos ou um perfeito dia de verão pode estender-se por eras. Magia de Tempo é também usada para colocar as “sementes” de outros feitiços, prontos para florir em um tempo específico.

Os focos associados com magia de Tempo tendem a serem ferramentas que ajudam os Verbena a capturarem momentos difíceis de alcançar e viver neles. Eles incluem coisas como dança, música ou sexo, assim como álcool e certas ervas ou cogumelos que alteram o sentido de tempo. Para magias visionárias de Tempo, os Verbena podem olhar fixamente dentro de cristais, espelhos que refletem o futuro ou poças, jogar runas ou cartas de tarô ou entrar em estados de transe usando um desses métodos enquanto a visão vem até eles.

FORÇAS: ⊕ DIA MAIS LONGO

O solstício de verão, também conhecido como

Meio do Verão ou Litha, ocorre em meados de 21 de junho. Esse é o auge do poder do sol, o mais longo dia do ano e o pico de luz antes de começar a longa e devagar jornada para a escuridão. É um tempo de poder e potência, de crescimento e expansão, mas também é equilíbrio e mudança, assim como o Rei Sol dá passagem para o poder do Lorde Negro. O Meio do Verão é um tempo para colher as ervas com sua maior potência. Os druidas colhiam visco na Noite de Meio do Verão, e os Verbena modernos continuam a fazê-lo.

A véspera do Meio do Verão, a menor noite do ano, é um tempo de magia e de libertar as forças da natureza. As regras do mundo comum não são sempre aplicáveis nessa noite. Elementais e fadas estão ativos, e os Verbena frequentemente se juntam para trabalhar seus feitiços e encantamentos. Esse é tempo associado com os sonhos e ilusões, quando as forças quebram suas amarras usuais.

Para os Verbena, Forças sempre significou as forças da natureza: o calor e a luz do sol, o frio do inverno, a fúria da tempestade, a correnteza do rio — o poder da natureza solto. A maioria das mágicas de Forças Verbena envolvem moldar e direcionar essas forças naturais. Magias climáticas e feitiços de vento em particular são ofícios bastante praticados há muito tempo pelos ancestrais Verbena.

Forças são frequentemente manipuladas através de magia simpática: Uma chama de vela para criar um inferno, uma melodia assobiada para conjurar um vento, e espalhar água ou fervê-la em fogo lento em um caldeirão para chamar uma tempestade. A vara ou cajado — uma extensão da vontade do conjurador — é a ferramenta mais comum para direcionar as forças da natureza.

CORRESPONDÊNCIA:

A COLHEITA DOS GRÃOS

O festival de Lammás em primeiro de agosto honra a primeira colheita e o sacrifício do deus dos cereais. Isso acontece quando os grãos dos campos são trazidos e o deus em forma de vegetação morre para que seu povo possa comer. Portanto, Lammás é, às vezes, conhecido como os “jogos fúnebres” do deus, que desce até a escuridão do Mundo Inferior.

O conhecimento Verbena fala sobre as Trilhas dos Wyck, seus ancestrais primordiais. Ele diz que os Sábios caminharam as trilhas escondidas entre os lugares do mundo, cruzando grandes distâncias tão facilmente quanto cruzam uma sala. Portanto, o ofício da Correspondência (ou Conexão no antigo parecer) sempre foi o ofício das estradas, trilhas e previsão para os Verbena. Assim como o Deus caminhou a trilha até o Mundo Inferior, como os Wyck caminharam as trilhas secretas, os Verbena caminham entre os lugares. Eles lançam suas visões através das grandes distâncias, entendendo que aquela distância é, no fim, uma ilusão.

Focos de Correspondência tendem a envolver

lugares e coisas que estão no meio termo: cruzamentos, portões, vãos de entrada, rodas, cavernas e praias. Espelhos e poças são janelas (e às vezes vãos) entre os lugares. Os Verbena que entram na neblina ou no nevoeiro conseguem deixar um lugar e emergir em outro bem longe ou então andar através de um vão e sair em algum outro lugar.

ENTRÓPIA: A SAFRA DO VINHO

O ponto final do ano antes da roda voltar para o Samhain é o Mabon, o equinócio outonal (por volta de 21 de setembro). Esse é o tempo quando o dia e a noite estão uma vez mais em equilíbrio, só que a noite agora ultrapassa o dia e a escuridão cresce por mais tempo enquanto a luz enfraquece.

Sacrificado no Lammas, o Deus desceu para o Mundo Inferior. Agora a Deusa vai procurar seu amado. Ela deixa o mundo iluminado pelo sol para trás e por vontade própria anda para a escuridão. No caminho ela tem que perder seus adornos, deixando tudo para trás. Ela e seu amado estão mais uma vez unidos no Samhain quando os mundos dos vivos e dos mortos se tocam. Através de sua união, o deus da luz renasce no Yuletide, e o ciclo continua funcionando. Mas, por agora, Mabon é um tempo de escuridão e procura, de separação de tudo exceto o mínimo indispensável.

Mabon é a colheita do fruto ou do vinho, quando o último produto dos campos é levado para dentro e secado, preservado ou fermentado. É um tempo de secar e de morrer como os campos definham. A morte toma o controle da terra e escuridão cresce, mas não é hora para desespero. A morte da terra é uma parte do ciclo e a busca da deusa produzirá vida nova a tempo.

Entropia é a contraparte natural da Vida para os Verbena. Assim como cada fio do destino é medido, também deve ser cortado. Assim como as flores florescem, devem inevitavelmente murchar. Assim como o homem nasce da mulher, então um dia ele deve morrer. Decadência abastece o solo no qual a vida cresce. Essas coisas não podem mudar, mas com conhecimento e perspicácia elas podem ser influenciadas. Os Verbena sabem como puxar os fios do destino, como oferecer tanto as bênçãos de boa sorte e maldições de má sorte. Mais que a maioria das outras Esferas, os Verbena vão com cuidado quando lidam com os ofícios de tecer destinos e negociar mortes. Exageros podem facilmente transtornar o delicado equilíbrio e ter terríveis consequências para o mago e talvez para outros. Vida e morte existem em equilíbrio, e os sábios não devem inclinar muito as balanças em uma direção ou outra.

As ferramentas da Entropia são aquelas de destino e morte. Runas, cartas, e pedras são usadas para ler os caprichos da sorte, enquanto que outros Verbena os veem escritos nas estrelas ou nas entranhas de um sacrifício sagrado. Cordões representam os fios do destino que podem ser puxados ou até quebrados,

enquanto que sacrifícios, sangue e armas (incluindo plantas como cicuta e a mortal erva moura) são instrumentos das forças da morte e da decadência.

EU: TÃ⊕ ACIŦIA, ⊕UÃ⊕ ABAIX⊕.
TÃ⊕ DENTR⊕, ⊕UÃ⊕ FORA.

A Décima Esfera para os Verbena é a unificação de todos os outros no Eu Divino, da mesma maneira que os Verbena e outros magos personificam todas as diferentes Esferas da magia. O Eu se refere à unidade da mente, corpo e espírito. Isso é o microcosmo, um reflexo da Tellurian em miniatura. Os Verbena veem a si mesmos (e todas as criaturas inteligentes) como a consciência do cosmos, a Tellurian lembrando de si mesma em uma tentativa de entender sua própria existência. A partir do momento que o Um virou Dois, a Criação refletiu-se em si mesma e cresceu mais complexa em sua compreensão.

Portanto, a perfeição e entendimento do Eu é o caminho dos Verbena para a Ascensão. É reconhecer a imanência da natureza divina dentro de cada um de nós, aquela unidade do Eu com o Todo. Não é meramente glorificação própria, mas reconhecimento do Eu como uma parte divina da criação. Ao contrário de algumas Tradições que buscam transcender ou abandonar o corpo, os Verbena consideram o físico um elemento vital do Eu e suas experiências. Aperfeiçoar o Eu significa abraçar o corpo tão bem quanto a mente e espírito e todas as experiências que eles têm a oferecer.

FERRAMENTAS DOS SÁBIOS: FOC⊕S

Os Verbena usam uma variedade de ferramentas, poções, talismãs e símbolos em sua magia desde os primeiros dias. Embora as histórias digam que os Wyck já trabalharam a magia com nada mais que o poder de suas vontades, os Verbena desde os tempos antigos necessitam e usam ferramentas para focar suas vontades e tecer seus feitiços.

Lâminas, variando em tamanho de adagas até espadas, são usadas nos rituais e ritos Verbena. A lâmina tradicionalmente representa a energia masculina e é associada com o elemento do ar pela sua clareza e habilidade de cortar até o essencial da questão. Alguns Verbena também associam as lâminas com o elemento do fogo pelas suas qualidades marciais e seu papel como foco para a vontade daquele que a brande. Duas lâminas são usadas na bruxaria tradicional. O athame tem os dois lados afiados, com um cabo preto. É um símbolo da vontade da bruxa, usado para direcionar poder em um ritual e para “cortar” conexões ou ligações, mas nada material. Geralmente, a bolina de cabo branco tem um lado afiado e é usada para tais coisas como cortar ervas (ou carne...) e outras tarefas práticas. Algumas “bruxas de cozinha” escondem suas facas mágicas entre os utensílios doméstico, como seus ancestrais faziam para escondê-las de olhos intrusos. Para rituais maiores e

⊕ ⊕ FÍCIO ⊕ CŌTIUTI: FEITIÇARIA VERBENA

Os Verbena sempre tiveram feiticeiros, magos limitados, bruxos do campo e outros entre esses tipos. Na verdade, havia tantos quando a Tradição foi fundada, que alguns acreditaram que os Verbena não deveriam ser reconhecidos como uma das Tradições Místicas iluminadas. Apenas a presença de poderosos magos como Nightshade e Willian Groth (e seus predecessores conhecidos pelos outros membros do Conselho dos Nove) os convenceram do contrário.

Os Verbena fazem pouca distinção entre feitiçaria e magia de Esfera. Para alguns, magia de Esfera é o poder exercido pelos Wyck (embora em um nível realmente iluminado) e os Verbena que a detêm são considerados os que partilham da essência dos Puros. Os Verbena que tem uma orientação hierárquica, como os Jardineiros, veem isso como um sinal de uma linhagem forte e herança, mas a verdade é que poder mágico, frequentemente, não dá nenhuma atenção às linhagens ou origens. Alguns criados nos Antigos Costumes nunca verdadeiramente Despertam, enquanto têm aqueles que Despertaram e são chamados para os Verbena, embora o único conhecimento que eles têm sobre os Antigos Costumes foram o que leram em alguma romance de fantasia ou viram na televisão.

Os feiticeiros entre os Verbena seguem o mesmo paradigma e geralmente usam as mesmas ferramentas e rituais. Enquanto que não de um jeito tão espetacular quanto a magia de Esfera, o poder de suas trilhas e feitiços é sutil e, frequentemente, de longo alcance. Uma convenção de magos limitados Verbena é ainda um poder para ser levado em conta, ainda mais porque sua magia não inclui o risco do Paradoxo. Ironicamente, os feiticeiros Verbena podem ser alguns dos mais comprometidos às Tradições, dedicados aos ritos e rituais que eles aprenderam como a fonte de seus poderes. Portanto, eles são mais comuns entre os Jardineiros da Árvore e dos Alteradores do Destino, embora também exista um número razoável de feiticeiros Seguidores da Lua.

Os feiticeiros Verbena normalmente usam os Caminhos da Maldição, Adivinhação, Herbalismo e Metamorfose. Para mais informações veja *Sorcerer Revised*. Para TdM, veja *Laws of the Hunt*.

mais formais, alguns Verbena são conhecidos por brandir espadas, e grandes lâminas são, particularmente, comuns entre as vias nórdicas da Tradição.

Livros: O “livro das sombras” é um tradicional grimório Verbena, um repositório de feitiços, receitas e segredos reunidos ao longo dos anos. Alguns livros das sombras verdadeiramente antigos foram passados de uma geração para outra enquanto outros foram mantidos por

uma convenção de bruxas durante os anos, contendo suas sabedorias colecionadas. Livros das sombras são, frequentemente, escritos em códigos, segredos místicos aparentemente escondidos em receitas inócuas e diários. Alguns Verbena modernos escrevem seus livros nas línguas antigas de seus ancestrais, outros até mesmo mantêm um livro das sombras no computador.

A **Vassoura** há muito tempo é associada com bruxas e bruxaria. Apesar de que poucos Verbena realmente voem em vassouras, eles as usam como focos para suas mágicas. Frequentemente, vassouras são usadas para varrer energias e influências, limpar um espaço tanto fisicamente quanto espiritualmente. Uma vassoura se posta atrás de uma porta pode ser parte de uma poderosa proteção Verbena e o uso de uma vassoura para tentar acertar espíritos indisciplinados não deve ser subestimado.

Caldeirões e Cálices são símbolos da divindade feminina, o princípio gerador e a fonte da vida. Os Verbena usam caldeirões — potes de ferro, frequentemente suspensos por um tripé — para preparar uma variedade de poções e elixires. Eles variam em tamanho de menos que um galão em capacidade até vinte vezes esse volume. Os cálices contêm poções e outros líquidos sagrados. Um uso especial do cálice é no Grande Ritual, quando uma lâmina é imersa no líquido do cálice, representando a união do deus e da deusa e infundindo o líquido com sua essência. Algumas seitas norte europeias dos Verbena substituem os cálices por chifres em seus rituais.

Itens Encantados de todos os tipos, geralmente pequenas bolsas de pano, símbolos esculpidos, penas, velas e itens de joalheria, aparecem na magia Verbena. Geralmente um item carrega o poder de um feitiço para conceder poderes ao dono do amuleto ou colocar o feitiço em qualquer um que pegá-lo. Esses itens são, às vezes, conhecidos como “amuletos” ou “talismãs” (embora tais termos são mais comumente usados entre as mais ritualizadas facções dos Verbena).

Círculos são símbolos da eternidade, perfeitos e contínuos. Rituais Verbena são, frequentemente, conduzidos dentro das amarras de um “círculo mágico” o qual define as divisas do espaço do ritual. Isso serve tanto para manter as forças místicas contidas quanto para proteger contra interferências e influências externas. O movimento dentro do círculo é tradicionalmente *deosil* (círculo próspero) ou “no sentido do sol” (sentido horário), exceto quando banindo ou anulando, quando o movimento é *widdershins* (círculo contrário) ou no sentido antihorário. Círculos e espirais também são símbolos Verbena comuns.

Cordas de vários tipos têm funções em ritos Verbena. A tecelagem e os nós em uma corda representam a tecelagem e fixação de um feitiço, enquanto outras cordas estocam feitiços que são soltos

quando seus nós são desatados. Algumas convenções e círculos “tomam a medida” de cada novo iniciado com as cores branca, preta ou vermelha, as quais o mago usa depois como um cinto no ritual. Fios ou cordas representam as linhas do destino que os Verbena podem manipular, e arranjos de camas de gato podem ser usados em feitiços de manipulação do destino. Eles também, simbolicamente, amarram as vítimas de um feitiço de bruxa.

Os **Elementos** fazem um papel muito importante na magia Verbena. Terra, ar, fogo e água são as essências fundamentais da criação (com a Quintessência como, literalmente, a “quinta essência”). Os Verbena usam os elementos tanto como símbolos literais de forças que eles personificam para mágicas simpáticas quanto para as variadas qualidades espirituais associadas a eles. A chama da vela pode ser atizada em um inferno e água borrifada no chão pode virar um dilúvio. Entre os Verbena, os elementos são associados com as quatro direções, geralmente a terra no norte, o ar no leste, fogo no sul e água no oeste, embora alguns são conhecidos por reverter o ar e o fogo, ou designar direções completamente diferentes.

Fluídos de diferentes tipos, especialmente os fluídos da vida, aparecem com proeminência na magia Verbena. Sangue é um poderoso foco Verbena, especialmente o sangue de um mago ou um sacrifício. Mulheres Verbena usam o sangue de sua menstruação em sua magia. O sangue carrega a essência da vida, nutrindo e suportando o corpo. Ele é um conector poderoso para sua fonte, e umas poucas gotas do sangue do alvo adicionado a uma poção ou talismã pode fazer com que ele seja muito mais efetivo. Sangue esguichado em um objeto inanimado pode transferir uma espécie de pseudo vida. Runas e outras escritas sagradas são, às vezes, potencializadas com o sangue de seu criador. Os Verbena também usam outros fluídos corpóreos, tais como cuspir no chão para selar um feitiço. Fluídos seminais são poderosos carregadores de energia de vida, e o ato de libertá-los aumenta poder. A seiva de várias plantas é um análogo ao sangue, e os dois misturados representam a união de dois lados da natureza, o animal e o vegetal.

Ervas e Poções são, entre os Verbena, as ferramentas mais comuns. Desde tempos imemoriais, eles têm sido os guardiões do conhecimento das plantas e seus vários usos. O conhecimento mundano sobre ervas tem muitas aplicações, até mais quando apoiado pelo poder da magia Verbena. Existem ervas para curar e machucar, abençoar e amaldiçoar, puxar ou repelir certas influências. Também existem ervas que podem causar intoxicação ou estados de êxtase ou consciência aumentada. Para os Verbena não é apenas as propriedades químicas ou medicinais das ervas e plantas, mas seu significado espiritual e simbolismo também importam. Enquanto que os Progenitores e seus seguidores tecnomantes focam em elaborar drogas e

bioquímica, os Verbena veem o conhecimento das ervas como uma combinação do medicinal e do espiritual.

Idiomas: Muitas culturas se juntaram para formar a Tradição Verbena, assim o respeito pelo passado e seus antepassados é importante entre eles. Portanto, os Verbena frequentemente estudam e usam os idiomas ancestrais de seus antepassados em suas mágicas. Línguas comuns incluem gaulês, saxão, escandinavo, finlandês, grego, várias línguas eslavas e as línguas tribais da África. Alguns Verbena preservam os idiomas das tribos e povos há muito esquecidos pelo mundo moderno.

Espelhos, variando de vidro prateado até poças paradas, são instrumentos de visão e reflexão para os Verbena. Eles são usados para prever e como entradas ou janelas entre os mundos da matéria e do espírito. Cristais preenchem um papel similar.

Performance: Cantar, entoar, dançar e tocar música — todas as variadas artes performáticas são sagradas para os Verbena, referindo-se às performances e obras dramáticas de seus antepassados. Nas culturas pré literárias, todo o conhecimento foi preservado através de cânticos, músicas e poemas épicos, e bardos Verbena, *skalds* e cantores aprenderam e mantêm essas tradições. Rituais Verbena, frequentemente, apresentam entoações e danças para aumentar a energia dos participantes a um nível frenético, focalizando a vontade no trabalho mágico. Antigas danças e melodias folclóricas são comuns, mas alguns Verbena as fusionam com estilos de música e técnicas modernos. Os Verbena nórdicos entoam as antigas *eddas*, as sagas de seu povo. Bardos cantam e encantam com música.

Runas são símbolos que se parecem com palavras, mas, mais que isso, elas são uma magia antiga, a habilidade de capturar a essência das coisas no abstrato, a origem do termo “soletrar” vem dos tempos em que bruxas e mágicos realmente soletravam todas as letras das suas mágicas usando runas. Vários alfabetos antigos e sistemas de símbolos são usados entre os Verbena. O nórdico *Futhark* é o mais comum (com sua antiga e nova versão), junto com o alfabeto *ogham* dos celtas, grego antigo e algumas línguas africanas. Runas podem ser esculpidas na madeira, pedra, metal ou até mesmo na carne. Elas são, às vezes, desenhadas no ar ou sobre o chão ou simplesmente entoadas para invocar seus poderes. Nas veias nórdicas, runas são frequentemente potencializadas com o sangue de seu criador.

Sacrifício: Uma das mais poderosas ferramentas dos Verbena é a sua disposição para o sacrifício, seu entendimento de que a vida se alimenta da morte como parte do ciclo natural. A libertação da força vital através do sacrifício empresta poder e potência para sua magia. Sacrifício não é algo que os Verbena fazem alegremente. Nos tempos antigos, até mesmo o sacrifício de uma besta para os deuses era algo crucial, porque isso significava um animal a menos para sustentar a comunidade. Às vezes, a carne do sacrifício servia para alimentar o povo,

tornando-se sagrado pela sua dedicação aos deuses. Os magos liam o futuro no sangue e nas entranhas. O sacrifício também inclui sacrifício próprio, tanto negação por jejuar e se privar de necessidades mundanas quanto provações duradouras de dor.

O maior de todos os sacrifícios é o de uma vida humana. Os Verbena mantêm que o melhor sacrifício humano é um por vontade própria, mas eles reconhecem que seus ancestrais sacrificavam os relutantes e que tal sacrifício ainda detinha poder. Elementos mais radicais da Tradição iriam com prazer ver o sangue de tecnomantes e outros inimigos alimentando a Terra viva, mas a maioria dos Verbena acredita que sacrifício humano deve ser piedoso, senão perderá sua potência.

Sexo é um poder que os Verbena entendem e abraçam, enquanto outras Tradições (salvo os Extáticos) podem esquivar-se disso. A união dos amantes é a reunião de opostos, independentemente do casal. É uma poderosa força geradora, associada com as forças que trouxeram a Telluriam para a existência. Mágica sexual cria uma mudança de consciência, longe da mundana, e focaliza a vontade. Até mesmo atos solitários de prazer podem conceder aos Verbena o poder que precisam para a sua magia. O fato de que tais ritos sexuais consternam e horrorizam as Tradições mais conservadoras é apenas um benefício extra para os Verbena, que têm um certo prazer em chocar seus magos queridos.

Símbolos: Os Verbena usam vários símbolos nos seus ofícios. Entre os mais proeminentes é o pentagrama, uma estrela de cinco pontas anexada a um círculo. Isso representa tanto a figura humana incorporada com o universo quanto o equilíbrio dos elementos (terra, vento, fogo, água e espírito ou Quintessência). Outros

símbolos incluem símbolos solares e lunares, geralmente a lua crescente ou a lua triplicada (crescente, cheia e minguante). Espirais, geralmente o **triskelion** ou a espiral tripla como são conhecidas, e padrões abstratos de linhas, espirais e pontos aparecem entre as culturas mais tribais. Símbolos podem ser desenhados, pintados, feitos em jóias ou até mesmo tatuados.

As **Varinhas** ou **Cajados** são os símbolos mais comuns do poder e autoridade Verbena. Varinhas são associadas com os elementos do fogo e com a vontade do conjurador. Elas são, mais frequentemente, esculpidas em madeira (geralmente a madeira de árvores sagradas como carvalho, freixo, macieiras, salgueiro ou seixo), mas as varinhas também são feitas de osso, marfim, metal e até cristal. Uma varinha pode ser decorada ou lisa, elaborada ou simples. Para alguns Verbena é um pouco mais que uma vara entalhada. Entre os anciões, uma bengala pode servir como uma varinha ou cajado. Algumas varinhas são heranças, passadas de uma geração para a próxima, desde bem antes do Tempo das Fogueiras, ou até mais além.

MAGIA DE VIDA

Os Verbena se especializaram na Esfera de Vida, o estudo e entendimento da vida em todas as suas formas, a habilidade de moldá-la e controlá-la à sua vontade. Isto os dá poderes variados e de grande amplitude. As aplicações mais básicas da Esfera de Vida são discutidas nas pág. 168-171 de **Mago: A Ascensão**. Esta seção mostra como os Verbena a usam mais profundamente.

CURAND◊

Os usos mais comuns de magia de Vida dos Verbena incluem curar danos, eliminar doenças ou venenos e

NÍVEL DE VIDA EFEITOS

- **Visão do Curandeiro:** Um feitiço simples permite o Verbena saber a saúde geral e a condição física de qualquer criatura viva. Sucessos adicionais fornecem informações sobre a condição da vítima, quaisquer enfermidades ou imperfeições presentes, e a fonte de qualquer doença, infecção ou toxina. Embora esse nível não permita que o Verbena cure diretamente, ele pode ajudar testes de Medicina, reduzindo sua dificuldade na razão de um por um até um mínimo decidido pelo Narrador, baseado na severidade do problema. Às vezes, saber o problema por si só é muita ajuda.
- **Curar-se:** Os Verbena seguem o mote, “Médico, cura a ti mesmo.” O primeiro tipo de cura que um estudante de Vida aprende é o curar-se. Cada sucesso em um feitiço de cura repara dois níveis de dano (contusão ou letal). Sucessos não precisam ser designados para duração, visto que a cura ocorre instantaneamente e é mantida pelo Padrão vivo natural do mago.
- **Curar Vida Simples:** O mago consegue curar simples Padrões de Vida (plantas e pequenos animais), assim como dano por contusão em um alvo humano.
- **Curar Vida Complexa:** O mago consegue curar qualquer tipo de dano a qualquer Padrão de Vida, incluindo dano agravado infligido em outros humanos, assim como **Curar-se**. Curar dano agravado é, claro, vulgar.
- **Restaurar Vida:** O Verbena nesse nível de maestria consegue até restaurar vida aos mortos recentes, desde que ainda exista uma centelha de vida no Padrão da vítima e que ele não tenha sido revertido inteiramente em Matéria. Por via de regra, a vítima não pode estar morta a mais tempo que o número de horas iguais ao Arete do conjurador, embora o tempo possa variar dependendo das condições.

favorecer a saúde. Os Verbena são os curandeiros mais renomados das Tradições e seus ancestrais têm sido as mulheres sábias e homens curandeiros de seu povo por milênios.

Efeitos de Cura, assim como outros Efeitos de Vida, podem ser usados em um alvo só uma vez por cena. O Padrão vivo do alvo precisa passar por algumas mudanças naturais antes do mago tentar reparar ou remodelá-lo novamente.

Curando Dano Agravado: Curar dano agravado é sempre magia vulgar e só tem metade da efetividade das outras formas de cura (curando um nível por sucesso, ao invés de dois).

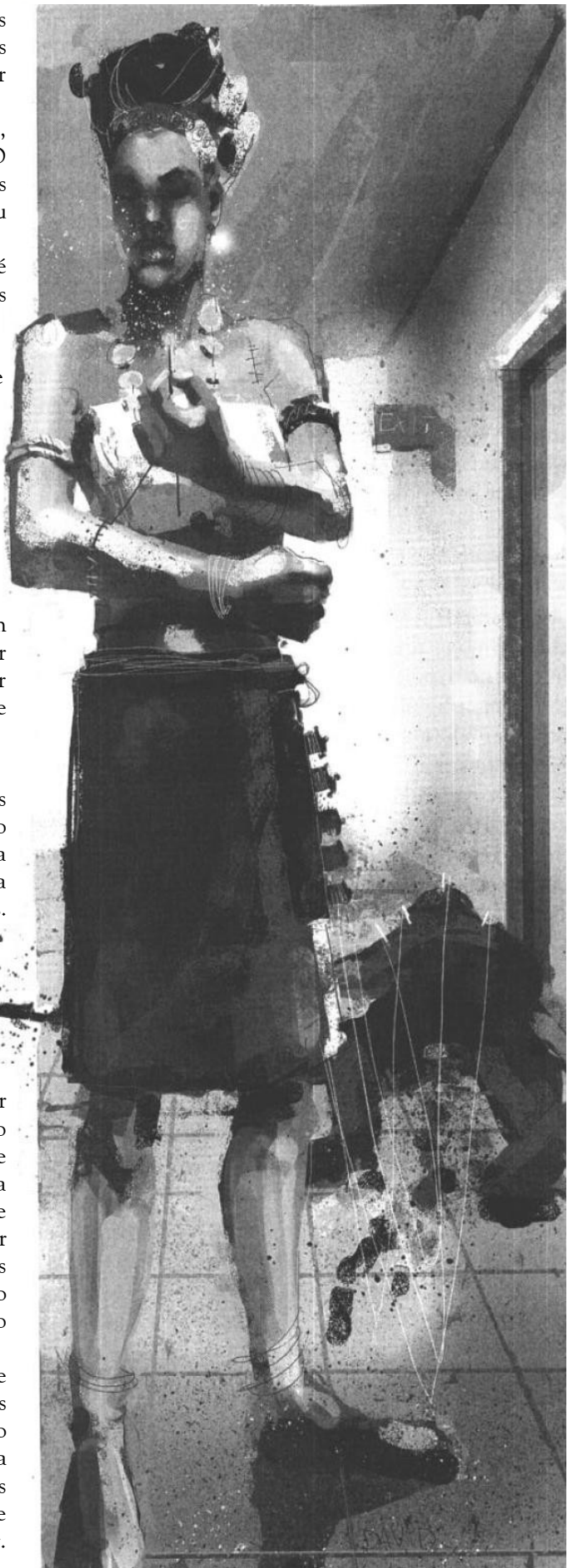
Curando Defeitos e Deformidades: As artes de cura são capazes de superar praticamente qualquer tipo de ferimento ou enfermidade. Reparar ou curar coisas como defeitos congênitos é mais difícil do que curar um corte ou um osso quebrado. Porém, os Iniciados em Vida dos Verbena podem remodelar os Padrões de outras criaturas para eliminar tudo desde esclerose múltipla até a síndrome de Down, até mesmo curar ou recolocar membros deformados ou perdidos. Isso requer uma alteração de Padrão permanente, como descrito em "Aprimoramentos." Os Verbena podem também realizar um Efeito simples de Vida 2 em um feto para eliminar tais defeitos e garantir que a criança cresça "grande, forte e saudável" (benção comum aos nascituros).

FERINDO

Conhecimento em como reparar Padrões vivos também traz um conhecimento balanceado de como danificá-los ou destruí-los. Os Verbena podem usar sua magia para virtualmente apagar a força vital de outra criatura, embora suas ações sejam geralmente mais sutis. Eles podem interferir nos sistemas vitais do corpo, infligindo doenças e outras enfermidades, e geralmente destruindo o delicado balanço necessário para manutenção da vida.

Efeitos nocivos de Vida precisam de, no mínimo, o terceiro ponto na Esfera, e infligem a quantidade padrão de dano (dois níveis por sucesso). Eles não podem ser desviados e não precisam de teste de ataque. Se o feitiço tiver sucesso, o alvo sofre o dano. Dano por contusão de Efeitos de Vida pode ser absorvido com Vigor (dada a resistência inerente ao corpo a lesões), mas dano letal e agravado não podem. Só contramagia pode proteger contra isso. Em ambos os casos, armadura física e formas similares de proteção não oferecem bônus de absorção contra Efeitos de Vida, que trabalham diretamente no corpo da vítima.

Um Efeito de Vida contusivos pode ser em forma de toxinas fatigantes, ferimentos e rompimentos dos vasos capilares, o esvaziamento do combustível celular do alvo (uma espécie de inanição instantânea), ou temporária restrição da respiração ou fluxo do sangue. Efeitos letais de Vida envolvem dano direto a órgãos, músculos e ossos, como também ataques cardíacos e dano similar.



Esses Efeitos podem ser coincidentes ou vulgares dependendo de como e quando eles são lançados. Efeitos de Vida Agravados são *sempre* vulgares e infligem dano diretamente no Padrão da vítima, rasgando sua força vital.

Se o conjurador escolher, um Efeito nocivo de Vida não precisa infligir todo seu dano potencial ao mesmo tempo. Ao invés disso, o alvo pode sofrer dano por um período de tempo, sofrendo progressivamente de uma doença, toxina lenta, hemorragia interna e por aí vai. O conjurador coloca o intervalo de tempo, indo desde um ciclo até um ano ou mais, e o alvo sofre um nível de dano por cada intervalo que passa (ou dois por intervalo, ou qualquer jeito que o conjurador quiser dividir). Assim que o intervalo for colocado e o feitiço for lançado, não pode ser mudado. O conjurador pode escolher terminar o feitiço antes de sua efetividade acabar, e os Verbena são conhecidos por usar maldições de morte como meio de coerção.

APRIMORAMENTOS

Um entendimento da Vida geralmente nasce de um desejo de automelhoria ou melhoramento das espécies humanas, em geral. Os Verbena são capazes de, usando magia de Vida, remodelar e melhorar seu próprio corpo em diversas formas. Entretanto, eles tendem a fazer isso com cuidado já que esse tipo de magia é ao mesmo tempo difícil e perigosa à longo prazo. Efeitos de melhoramento necessitam de Vida 3 quando usados no conjurador e Vida 4 para encantar os outros.

Vazamento de Padrão: Aprimoramentos de curta duração — aqueles que duram por mais ou menos um dia ou menos — são relativamente inofensivos, embora possam fazer com que o conjurador acumule Paradoxo, dependendo da sua natureza. Aprimoramentos de longa duração, aqueles que duram mais de um dia, colocam uma pressão tremenda no Padrão vital do alvo. Essencialmente, o Padrão é forçado a uma forma diferente e mantido lá contra a sua natureza. Isto faz com que o Padrão comece a falecer, literalmente se desfiando e se alimentando da Quintessência nele para se sustentar, um processo conhecido como “vazamento de Padrão” ou “desfibramento”.

Vazamento de padrão causa ao alvo de um melhoramento um nível de dano letal não absorvível por dia. Isto não pode ser curado até que Padrão do alvo seja restaurado para seu estado original. Um mago — tanto o conjurador quanto o alvo — pode gastar um ponto de Quintessência para compensar esse dano, sustentando energia ao Padrão de vida para mantê-lo assim. Isso, algumas vezes, faz com que criaturas extremamente melhoradas ou transformadas a se tornarem taumívoras, parasitas com um constante apetite de Quintessência para sustentá-las.

Alteração de Padrão: É possível evitar vazamento de Padrão criando uma alteração permanente no Padrão

vital do alvo, remodelando-o em uma nova forma “natural” para que não sofra nenhuma pressão. Isso requer um Efeito vulgar de Vida 4, com um mínimo de cinco sucessos, e o conjurador precisa gastar metade da quantia normal de experiência necessários para aumentar as Habilidades afetadas naturalmente, mesmo se não estiver lançando o Efeito em si mesmo. Para modificações além das Habilidades, o alvo sofre Paradoxo.

Paradoxo Encorporado: Embora seja possível transformar um ser humano normal em um sobrehumano usando magia, tais coisas não fazem parte da realidade aceitável. Magia de Vida que melhora um alvo além dos limites normais de sua espécie é sempre vulgar. Criaturas permanentemente modificadas produzem Paradoxo só pelo fato de existir. Para cada ponto acima de 5 em uma Habilidade, e para cada melhoria permanente adicional, o alvo ganha um ponto permanente de Paradoxo, fazendo com que efeitos de Paradoxo sejam bem mais severos a ele. Essa é uma das razões de muitos poderosos mestres Verbena viverem no Horizonte, nos Reinos Sazonais ou outros lugares na Umbrá. Os seus níveis sobrehumanos de perfeição mal podiam existir na Terra.

Aprimoramentos e Modificações: Os seguintes são guias para os tipos de encantamentos e modificações que um mago pode criar usando magia de Vida. Note que pelo menos uma cena (talvez mais) precisa passar antes que o mago possa lançar outro feitiço de melhoria no mesmo alvo. Os efeitos de múltiplas mágicas de melhoria são cumulativos (e podem resultar em algumas surpreendentes transformações), mas mantenha atenção nos sucessos destinados às durações dos feitiços e aos efeitos do vazamento de Padrão para melhorias de longo prazo.

- **Habilidades:** O aumento de um ponto numa Habilidade é necessário um sucesso.

MET: O alvo recebe um nível de graça em uma única Habilidade pela duração da magia, que pode ser gasto e recuperado normalmente. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

- **Vitalidade:** Um sucesso pode garantir um nível Escoriado extra ou dois níveis Ferido. Note que se, ou quando, esses extra níveis de vitalidade sumirem, a condição do alvo pode piorar para Incapacitado ou até Morto como resultado do dano acumulado.

MET: Um nível Escoriado adicional é garantido, que pode ser perdido e recuperado normalmente. **Tabela de Sucessos:** Cada novo sucesso permite um nível de vitalidade Ferido extra, até o máximo de dois níveis Ferido adicionais.

- **Armas Naturais:** Um sucesso pode garantir garras, dentes afiados, ou armas naturais similares que infligem Força + 1 de dano letal. Cada sucesso adicional pode aumentar o dano base da arma natural por um, até o máximo de Força + 3.

MET: O alvo ganha um ataque natural que dá um nível de dano letal. **Tabela de Sucessos:** Cada sucesso adicional adiciona um nível de dano letal a esse ataque, para um máximo de três níveis de dano.

- **Armadura Natural:** Um sucesso pode garantir ao alvo um dado adicional de armadura contra dano por contusão ou letal.

MET: Um nível de armadura natural (isso é, um nível de vitalidade sem penalidades por ferimentos) pode ser adicionado com um feitiço de sucesso. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

- **Adaptações:** Adaptações geralmente permitem ao alvo operar melhor em um particular ambiente, isso inclui coisas como guelras (para respirar embaixo d'água), uma camada de lã (proteção do frio), pele resistente à queimaduras solares e por aí vai. Para cada adaptação é necessário um sucesso.

MET: Altamente narrativo, embora modificadores Característicos possam ser adicionados em condições particularmente apropriadas (ou adversas) ao organismo modificado.

- **Modificações:** Essas mudanças na aparência do alvo são altamente cosméticas. Modificando qualidades pequenas como olho, cabelo ou cor de pele, ou até mesmo maiores como gênero, altura ou peso, geralmente só precisa de um sucesso (dois ou três para modificações realmente extensivas). Diferente das melhorias, estas não causam Paradoxo permanente se feitas com parte do Padrão do alvo.

MET: Novamente, altamente narrativo, embora quaisquer dessas modificações devam ser indicadas com vestes ou cartões descritivos quando necessário. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ

A metamorfose é um dos poderes mais conhecidos dos Verbena, que se consideram irmãos dos passados, bestas, peixes e todas as outras criaturas da natureza. Para aqueles habilidosos na Esfera da Vida, o corpo é como barro, para moldar como desejarem. Mudar de forma precisa de Vida 4.

Perda da Identidade: Um dos perigos de mudar de forma é que o mago realmente se torna a forma assumida. Aqueles que ainda não têm a maestria na arte podem perder sua própria identidade, se tornando a forma nova na mente além do corpo. Magos com Vida 4 que mudam de forma precisam gastar um ponto de Força de Vontade temporário para cada dia que permaneçam em uma outra forma. Caso contrário, sua verdadeira personalidade é subjugada pela natureza de sua nova forma. Com formas como animais ou árvores, o mago se esquece de sua vida passada e perde a habilidade de voltar a sua forma normal. Mestres de Vida não são afetados pela perda de identidade. Eles podem se transformar em qualquer criatura enquanto conseguem manter sua identidade normal.

IDADE E ΜΟΡΤΑΛΙΔΑ

Mestres Verbena (ou até Iniciados) da magia de Vida estão livres de doenças e praticamente imunes a qualquer veneno que não os mate ou incapacite imediatamente. Eles podem curar praticamente qualquer ferimento, adiar os efeitos do envelhecimento, eliminar defeitos congênitos e garantir a si mesmo saúde completa e total. Pode parecer que os Mestres Verbena são capazes de viver para sempre, mas não é assim, e na verdade, os Verbena são gratos por isso.

Embora a magia de Vida seja capaz de prolongar a vida vastamente, e muitos anciões Verbena terem mais de um século de idade, não poderia garantir a verdadeira imortalidade na qual o mago viveria *para sempre*. O impulso de morrer é construído em todos os Padrões viventes e nenhuma magia conhecida é capaz de eliminar inteiramente. Até os Mestres de Entropia só podem reduzir os riscos, não removê-los. Mais cedo ou mais tarde, o corpo começa a ceder e morre, e nenhuma magia pode prevenir isso. O fim pode não vir por séculos, eventualmente até mais, mas magos morrem cedo ou tarde.

Os Verbena não têm objeções em prolongar a vida. Afinal, eles amam a vida e entendem o desejo de continuar aproveitando-a. Entretanto, eles o fazem sabendo que suas vidas acabarão em algum ponto, passando seus Avatares para outros como parte do giro da Roda da Vida.

O que os Verbena mais temem é prolongar a vida muito além de ela ter parado de valer a pena. Esse é o trabalho dos Progenitores e é uma abominação contra tudo o que os Verbena acreditam. Esse é o motivo de que até mesmo os mais velhos Verbena são tão vivos e vibrantes, porque aqueles que perdem sua vitalidade e o deleite pela vida sabem que é sua hora de morrer. Claro, não é sempre tão fácil deixar a vida, especialmente quando há outras opções. Os Verbena contam histórias daqueles que ficaram tão apegados à sua suposta imortalidade, ao ponto que eles concordaram em se vender para os Nefandi para que pudessem continuar vivendo.

Tamanho: Magos usando Vida 4 podem assumir só as formas que têm aproximadamente a mesma massa que a do mago. Mestres da Vida podem assumir a forma de qualquer criatura viva, tão pequena quanto um inseto ou tão gigantesca quanto uma baleia ou até mesmo um dinossauro (ou um dragão, no que tange ao assunto).

Vestimentas: A magia de Vida tem o poder de remodelar só tecidos vivos, não matéria inanimada. Então um mago que muda de forma precisa ou descartar a roupa e outras vestimentas ou levá-las em conta como parte do feitiço de transformação. Os Verbena geralmente preferem vestuários largos e de fácil descarte



como batas (ou ficar nu) por este motivo. Se o mago muda de forma enquanto usa roupas, provavelmente irá rasgá-las se a forma nova é um pouco diferente e pode enroscar o mago se a nova forma for menor (como um corvo, gato ou rato).

Os Verbena podem usar Primórdio 1 para magicamente harmonizar certas posses, efetivamente fazendo-as parte do próprio Padrão do mago. Estes itens mudam de forma junto com o mago, se fundindo à nova forma e reaparecendo quando o mago voltar ao normal. Os Verbena harmonizam objetos importantes, mas eles o fazem frugalmente, já que esses itens se tornam parte deles, e podem ser potencialmente usados contra eles magicamente, como um tufo de cabelo ou algumas gotas de sangue. Maravilhas pertencentes aos magos já estão harmonizadas como parte de sua natureza magia.

Um Efeito conjunto de Matéria 3 permite qualquer matéria com o mago (roupas, jóias e outros acessórios) desapareça quando o mago muda de forma e reapareça quando ele retorna para sua forma normal.

Familiaridade: Se movimentar como um lobo, golfinho ou falcão é consideravelmente diferente de andar em duas pernas como humano, e precisa de um pouco de costume. À escolha do Narrador, Iniciados em Vida podem sofrer um pequeno aumento de dificuldade para suas ações físicas (+1 ou +2) enquanto em outra forma. Mestres da Vida são confortáveis em qualquer forma e não sofrem esta penalidade a não ser que a nova forma seja particularmente estranha.

MET: Àqueles sofrendo não-familiaridade em sua nova forma incorre uma penalidade de um ponto para todos os Testes Físicos, até que

eles tenham tempo o suficiente para ter a maestria de sua nova forma (à escolha do Narrador).

Antevos: Os Verbena não são limitados à transformação em animais da Terra. Eles podem se tornar também bestas míticas, como unicórnios, dragões, grifos ou até mesmo macacos voadores, se quiserem. Essas transformações são sempre consideradas “vulgar com testemunhas”, mesmo que ninguém veja o mago se transformar, simplesmente porque a realidade foi fortalecida contra a própria existência desse tipo de criaturas. Este é o motivo dos Verbena tenderem a assumir formas animais mais geralmente do que aquelas de Antevos. Magos também *não* adquirem magias inatas de quaisquer formas que assumirem, embora eles possam usar Efeitos conjuntos com outras Esferas para garantir à forma nova poderes similares, como um Efeito de Forças 3 para que uma forma dragão também possa cuspir fogo.

Formas Múltiplas: Com Correspondência 4 e Mente 2, um Iniciado em Vida pode até mesmo se dividir em *múltiplas* criaturas, cada uma entidade viva separada, mas possuindo uma mente e espírito em comum (aqueles do mago original.) Mestres Verbena tem o poder de se transformar em um bando de corvos, cardume de peixes, ou até mesmo uma nuvem de insetos

que picam. Membros individuais do grupo até podem ser mortos, mas enquanto um sobreviver, a força de vida do mago perdurará. Qualquer criatura sobrevivente pode se transformar de volta à sua forma original, as suas outras formas restantes somem. Se o grupo sofrer perdas, então o mago sofre ferimentos equivalentes em sua forma normal. Alguns Verbena engrandecem a experiência de existir como um bando de pássaros, por exemplo, embora alguns achem a experiência difícil de assimilar.

MET: Com a apropriada rotina conjunta (apenas se regras opcionais para mágicas conjuntas estão em jogo), o mago pode se dividir em várias criaturas do mesmo tipo. Desnecessário dizer que muitos acessórios e possivelmente alguns Narradores podem ser necessários para evitar confusão nessa situação. Dano sofrido nesta forma é para o Narrador advogar, mas como regra prática, a destruição de cada 10% do grupo depois dos primeiros 30% é igual a um nível de vitalidade perdido.

Tabela de Sucessos: Cada sucesso adicional permite um tempo maior na forma “enxame”, ou mais divisões em um número maior de animais.

Transformação: As diretrizes apresentadas aqui também se aplicam a usar magia de Vida para transformar outra criatura em uma forma diferente. Perda de Identidade é uma ameaça particular para criaturas transformadas em outras formas, já que elas vão eventualmente esquecer suas próprias identidades. Os Verbena são bem conhecidos por transformar aqueles que os ofenderam em sapos, cachorros e porcos (Ver **Encantamento de Circe**, p. 66). Eles podem também transformar bestas em humanos, dando-os níveis humanos de inteligência (embora não necessariamente experiência). Essas bestas podem até se tornar totalmente humanas depois de um tempo e eles podem não querer voltar às suas vidas anteriores.

⊕ LIVRO ⊕ DAS SOMBRA S:

ROTINAS VERBENA

As rotinas seguintes são bem conhecidas entre os Verbena, muitas datam da Era Mítica, passadas por convenções e livros das sombras centenários.

LÍNGUA DA SERPENTE (MENTE ●●)

Os Verbena são conhecidos há muito tempo por conta de sua habilidade em entender o mundo natural, particularmente a língua das bestas e pássaros, e de conversar com eles. A linguagem dos animais não é muito complexa (embora algumas criaturas tenham um entendimento refinado sobre alguns conceitos). Os animais são geralmente bem dispostos a falar com o Verbena que os escolhem, desde que eles não estejam famintos ou ameaçados de alguma forma. Mesmo assim, o animal pode falar, mas só para comunicar esses sentimentos. A criatura não está compelida a obedecer ao conjurador, mas pode ser persuadida a ajudar, principalmente se for oferecido algo que ela quer.

MAGIA DE VIDA E METAMORFOS

Sem adicionar a magia de Espírito na mistura, magia de Vida de metamorfose tem menos efeito em metamorfos como os Feras. Qualquer coisa menor que o completo e permanente reescrever do Padrão do alvo não dura muito. A natureza volátil das Feras se afirma e eles podem voltar instantaneamente a sua forma natural. Logo, fazer um feitiço para transformar um lobisomem em um sapo acaba por ser ineficaz. Leva-se uma quantia considerável de tempo e esforço para causar mudanças na forma e no espírito de um metamorfo, e não é provável que o Fera espere sentado.

Um mago usando Vida 4 *pode* lançar um feitiço para prender um metamorfo em sua forma atual e prevenir a mudança de forma pelo tempo que durar o feitiço ou forçar um metamorfo a mudar para uma de suas formas naturais e permanecer na mesma. Não é necessário dizer que, as Feras não apreciam ser manipuladas desse modo e a maioria irá atacar qualquer mago que o faça.

METAMORFOSE E IDENTIDADE

Os Verbena que dominam a arte da metamorfose geralmente desenvolvem ideias bem variáveis sobre identidade. Tendo existido como besta e pássaro, capaz de tomar as formas de outras pessoas (incluindo o sexo oposto), eles tendem a não associar identidade à forma física, e sim com o espírito, personalidade e autoconhecimento. Eles alteram sua aparência física à vontade, assim como outros trocam de roupas, e eles geralmente têm uma vastidão de experiências, tornando-os excepcionalmente liberais e empáticos. Eles literalmente andaram (e correram e voaram e nadaram) com outros pés.

Sistema: Um sucesso simples é o suficiente para permitir o mago a falar e entender qualquer criatura ao alcance do ouvido. As vocalizações do animal não mudam, o mago simplesmente entende o significado.

MET: Iniciante em **Mente**. Falando por via de regras, esta rotina é largamente um exercício de interpretação, embora a regra do Narrador possa permitir um novo teste de graça de Empatia com Animais ou Sobrevivência. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

Idade das Trevas: Bruxos da Antiga Fé lançavam esse feitiço com Primavera ●●.

PARAR ⊕ VOO DAS FLECHAS (FORÇAS ●●)

No **Hávamál** nórdico, o deus Odin proclamou, “Se eu ver flechas lançadas prejudicarem minha horda, não importa o quão rápido voem, eu as pararei no ar.” Desde tempos antigos, talhadores de runas têm amuletos conhecidos para repelir o voo de flechas e armas similares, e eles passaram esse conhecimento para os

Verbena. O feitiço cria uma barreira que rouba de qualquer tipo de projétil sua força motriz fazendo com que fiquem suspensos no ar por um momento antes de caírem inofensivas ao chão. Um mago protegido por este encantamento é imune não só de lanças arremessadas e flechas, como também de modernas armas balísticas.

Sistema: Sucessos no lançamento da magia são subtraídos dos sucessos rolados para acertar o alvo com uma arma de projétil, de uma pedra jogada até uma flecha ou até mesmo uma bala. Se a rolagem de ataque é reduzida para zero ou menos sucessos, então o projétil cai inofensivo para o chão a pouca distância do alvo, desprovido de sua cinética. Mesmo se o ataque ainda tiver um ou mais sucessos, o acerto é amortecido pelo feitiço de algum jeito (já que menos sucessos significam menos dados de dano). O conjurador precisa alocar sucessos à duração para manter o feitiço e ele pode proteger mais alvos colocando sucessos para aumentar a área do Efeito.

MET: Iniciante em *Forças*. O sucesso da magia permite um ataque a distância ser negado sem efeito aparente, enquanto as balas ou a flecha caem inofensivamente no chão pouco antes de poder ter atingido o alvo. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

DEPORTAÇÃO ABENÇOADA

(ENTROPIA ●●, MENTE ●●, TALVEZ COM CORRESPONDÊNCIA ●●●)

Os Verbena que mantêm a crença de “não ferir” acham outros modos de lidar com pessoas problemáticas em suas vidas. Um desses é a “libertação com amor” como alguns Seguidores da Lua chamam. Usando alguma conexão com o alvo (como uma foto ou uma mexa de cabelo), o Verbena manda boa sorte, junto com a sugestão mental para aproveitar a oportunidade, com a intenção de que a benção do alvo o levará para longe (de preferência bem, bem longe) por algum tempo. Por exemplo, o alvo pode conseguir uma oportunidade de emprego no outro lado do continente (ou até mesmo no outro lado do mundo), ganhar uma viagem ou férias, ouvir de parentes distantes que nem sabia que tinha e assim em diante.

Sistema: Ao menos três sucessos são necessários para mandar o alvo para longe por ao menos um dia, com sucessos adicionais estendendo a duração da ausência do alvo assim que a benção chegar até ele. Quatro sucessos são suficientes por um mês, quatro sucessos para seis meses, e seus sucessos ou mais podem fazer o alvo sair por um ano ou mais (talvez permanentemente, sob a decisão do Narrador).

MET: Iniciante em *Entropia*, Iniciante em *Mente*, opcional Discípulo em *Correspondência*. Sucesso indica que o alvo recebe algum golpe de boa sorte que, para que ele realmente receba, seja necessário sair da área pelo resto da próxima cena/hora (seja qual for mais longo). O alvo é inclinado a seguir sua boa sorte a não ser que

outros negócios urgentes apareçam. A natureza dessas benções é de escolha do Narrador, mas deve ser genuína. Alvos Despertos podem gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar esta rotina, embora sua boa sorte seja perdida. **Tabela de Sucessos:** Uma hora/cena adicional por sucesso.

Idade das Trevas: Raramente usada antes dos tempos modernos, este feitiço precisa de Outono ●●, Verão ●●. Entretanto, a maioria dos praticantes dos Antigos Costumes prefere meios mais violentos de eliminar aqueles que desgostam.

SANGUE DO REI SAGRADO

(PRIMITÓDIO ●●●)

Os Verbena entendem bem o poder do sacrifício, a energia amarrada aos Padrões vivos, que é liberada no momento da morte, se reunindo de volta à fiação da Trama. Aquele poder pode ser capturado e canalizado para fins mágicos, principalmente se o sacrifício for voluntário (e até mesmo se não for). A ressonância emocional de um sacrifício voluntário trabalha em harmonia com a magia, ao passo que as emoções de um sacrifício involuntário podem manchar o feitiço com uma ressonância inesperada ou não desejada (de morte, medo, dor ou vingança).

Entre os Verbena, o mais comum sacrifício (fora o **Auto Sacrifício**) é aquele que o Rei Sagrado, que da sua vida para a terra, ou a Rainha de Maio, que faz o mesmo. A saúde da terra é o dever de seu governante. Quando a terra vacila, o governante precisa perecer para fazê-la forte novamente.

Um Adormecido sacrificando a si pode liberar um incrível quantia de Quintessência. Entretanto, um mago que se sacrifica voluntariamente, pode atingir coisas realmente incríveis pelo seu sacrifício.

Sistema: Para cada um dos níveis de vitalidade do Adormecido sacrificado (contusão e letal) o conjurador ganha um ponto de Quintessência, então um sacrifício humano concede 14 pontos de Quintessência, que o mago pode usar como desejado. Se o alvo tem alguma Quintessência natural, ela é adicionada ao total supracitado. O estado de espírito do alvo na hora da morte aplica uma forte Ressonância à Quintessência coletada, a qual o Narrador deve levar em consideração quando for usada.

Um mago Desperto que se sacrifica (ou permite-se ser sacrificado), por outro lado, fornece a Quintessência vital, mas faz **muito** mais em adição — ele pode renovar um Nodo moribundo sacrificando sua vida e seu Avatar para abrir o Nodo. Se o mago canaliza sua morte para este propósito, ele aumenta o nível do Nodo em um ponto para cada dois níveis de Arete (arredondado para cima se o jogador rolar qualquer 10; arredondado para baixo de outra forma).

Esta rotina não pode ser usada rapidamente. Além disso, se mais que um mago fizer um sacrifício em um

Nodo no espaço de um ano, o Nodo pode se tornar instável e começar a se comportar irregularmente (variando drasticamente a sua saída de Quintessência, por exemplo, ou se tornando um baixio ou algo assim).

Um mago que sacrifica a si mesmo deste jeito não pode ser trazido de volta por nenhum meio. Ele não se torna um fantasma de qualquer tipo, nem pode ser contatado de qualquer jeito. Seu Avatar e espírito são ambos investidos inteiramente no Nodo que está revivendo. Nada resta da personalidade do mago, exceto, possivelmente, alguma tendência da terra a manifestar as características de sua personalidade em alguma forma vaga e simbólica.

MET: Discípulo em *Primórdio*. Devido à potencial natureza perturbadora em live action, é recomendado que essa rotina seja mantida inteiramente descritiva e usada somente em momentos dramáticos adequados ou para levar adiante a trama da crônica como um todo.

Idade das Trevas: A prática do sacrifício era bem conhecida entre a Antiga Fé e os Valdaermen, que usavam Outono ●●●, Verão ●●●, e Forlog ●●●, Galdar ●●●, respectivamente, para reunir o poder para eles.

ENCANTAMENTO DE CIRCE (VIDA ●●●●●)

A lendária feiticeira Circe usava sua magia para transformar homens em bestas. Os Verbena têm praticado há muito tempo a arte da transformação, embora seja uma arte difícil de adquirir maestria. O mago precisa tocar o alvo ou alvos do feitiço com uma varinha ou borrifá-los com um elixir de ervas destiladas para iniciar o processo de transformação em qualquer tipo de besta desejada. Alguns usos particularmente infames deste encantamento incluem transformar alguns alvos em predadores e outros em presas, restaurando a forma do primeiro só depois dele ter caçado, matado e comido o segundo. Outro é transformar alguns alvos em animais machos e outros em fêmeas, permitindo-os experimentar acasalamentos e nascimentos de filhos antes que eles sejam restaurados.

Os Verbena também usam esse feitiço como um tipo de benção, permitindo a outros experimentar a vida na forma de besta, planando como um águia, ou nadando como um golfinho, por exemplo. É um presente raro, e não deve ser dado facilmente.

Sistema: Cinco sucessos são necessários para transformar o alvo completamente. Menos sucessos podem resultar somente em transformações parciais (como dar ao alvo a cabeça de um burro ou a parte de baixo de um cavalo). Cada alvo adicional exige um sucesso a mais, e pelo menos um sucesso deve ser designado para a duração (para que o feitiço dure mais do que um momento). Isto torna o Encantamento de Circe um feitiço exaustivo até mesmo para um mago habilidoso.

MET: Mestre em *Vida*. Uma conjuração de sucesso transforma o alvo em uma besta normal a escolha do conjurador por um turno/minuto. Alvos aceitando esta

rotina voluntariamente (incluindo o conjurador) podem gastar um ponto de Força de Vontade para melhorar a duração por 10 minutos. **Tabela de sucessos:** Cada nível de sucesso permite a um alvo adicional ser transformado, ou um minuto adicional somado a duração.

Idade das Trevas: Primavera ●● e Verão ●●●● são necessários para os magos da Antiga Fé lançarem esse feitiço. Valdaermen lançam um feitiço similar usando Galdrar ●● e Hjaldar ●●●●.

MALDIÇÃO DE MACHA (VIDA ●●)

Na antiga Irlanda, a deusa Macha foi forçada, grávida, a correr a pé contra o cavalo mais rápido do reino para provar seu valor. Ela venceu e imediatamente entrou em trabalho para ter seu bebê. Ela lançou uma maldição sobre os homens de Ulster, que quando eles necessitassem de suas forças eles sentiriam a dor do parto, do mesmo jeito que ela sofreu. Essa maldição permite aos Verbena causarem à vítima, macho ou fêmea, sentir as dores do parto arrebatando-os. A maioria das mulheres Verbena usa isto para ensinar aos homens uma lição sobre “o sexo frágil.”

Sistema: Cada sucesso no feitiço é tratado como dois níveis de dano por contusão na hora de determinar as penalidades nos dados devido à terrível dor. Alvos Incapacitados pelo feitiço são incapazes de fazer qualquer coisa além de gemer e se contorcer em agonia. Sucessos podem ser destinados para duração normalmente, embora o mago também possa escolher conscientemente a manter o feitiço.

MET: Iniciantes em *Vida*. Os alvos sofrem penalidades de ferimento como se tivessem sofrido dois danos de contusão, embora não tenha sido causado dano. Esta dor dura por 10 minutos ou até o conjurador resolver pará-la. Alvos Incapacitados por essa dor não têm alternativa a não ser revirar em agonia, e aqueles além desse limite desmaiam pela duração do Efeito. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

Idade das Trevas: Esta maldição era conhecida pelas mulheres da Antiga Fé, que a lançavam usando Outono ●●●.

ESTADO DA TERRA

(CORRESPONDÊNCIA ●●, VIDA ●●)

Unidade com a natureza tem sido o pilar que segura a crença Verbena, algo que essa magia torna realidade. O conjurador tece um encantamento que o conecta a toda vida em uma determinada área, tanto plantas quanto animais, permitindo ao mago consciência da natureza do lugar e de tudo o que está acontecendo lá. Geralmente, quanto mais sofisticada e abundante for a vida da área, mais o Verbena é informado. Esse feitiço é mais efetivo em uma mata antiga ou em uma floresta cheia de numerosas criaturas, menos efetivo em um deserto infértil, e quase inútil em um cenário arruinado e pobre. A informação vem filtrada pela vida da terra, então é provável que alguma coisa seja distorcida por

diferentes perspectivas.

Sistema: Um sucesso é necessário para criar a conexão entre o mago e a vida do local. Sucessos adicionais expandem o alcance das percepções do mago em: 90 metros, em área, com um sucesso extra, subindo para 1,6 km com dois, 16 km com três, 160 km com quatro, e 800 km com cinco. Em grandes distâncias, a informação que o mago recebe se torna crescentemente vaga, simplesmente porque é muita coisa. O Narrador pode pedir um teste de Percepção + Consciência (dificuldade 1 + o número de sucessos da magia) para separar informações específicas.

MET: Iniciante *Correspondência*, Iniciante *Vida*. Pelo resto da cena, o mago pode refazer todos os testes de Consciência relacionados à área ao redor, e talvez receba flashes de informação respingados da flora e fauna locais, de acordo com o Narrador. Essa rotina não tem funcionamento em áreas sem arredores abundantes de vida natural. **Tabela de Sucessos:** Cada grau de sucesso adiciona outra cena à duração.

Idade das Trevas: Bruxas e druidas da Antiga Fé lançavam esse feitiço com Outono ●●, Primavera ●●●.

CÍRCULO MÁGICO (PRIMÓRDIO ●●, ESPÍRITO ●●)

Frequentemente, os Verbena fazem seus ritos nas cercanias de um círculo guarnecido para protegê-los de quaisquer influências e espíritos indesejáveis, com a intenção de manter o poder dentro até que ele cresça o suficiente para ser liberado no momento certo. Tradicionalmente, eles criam o círculo andando ou traçando as bordas com uma varinha, cajado ou espada três vezes. Os espíritos dos quatro elementos e das quatro direções então são chamados para consagrar e reforçar os limites do círculo até que o Verbena os solte.

Sistema: Um Círculo Mágico pode ter uma área em metros igual ao Arete do mago e cada sucesso dedicado à área aumenta em um metro. Um círculo feito para um ritual específico dura até que o ritual se complete. Um círculo feito para qualquer outro propósito deve ter sucessos designados para sua duração. Os sucessos remanescentes do conjurador concedem dados para contramágica. Esses dados são rolados automaticamente contra qualquer feitiço lançado em um alvo dentro dos limites do círculo. Faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) por qualquer espírito que tente cruzar os limites do círculo. Um número de sucessos iguais aos sucessos da magia são necessários para fazer isso. Espíritos não conseguem afetar quem está dentro do círculo com seus poderes.

MET: Iniciante *Primórdio*, Iniciante *Espírito*. Espíritos que querem cruzar os limites do círculo devem vencer o conjurador numa Disputa de Força de Vontade, com o mago adicionando seu nível de Arete à parada de Força de Vontade com o propósito de reter ou cobrir. Adicionalmente, espíritos não conseguem atingir

aqueles dentro do tal círculo com seus poderes a não ser que entrem pela proteção, e os magos podem refazer todos os testes de contramágica enquanto estiverem dentro do círculo. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito

Idade das Trevas: Esse feitiço surgiu nos rituais da Antiga Fé, usando Outono ●● para lançar.

ABNEGAÇÃO (PRIMÓRDIO ●)

O deus nórdico Odin se enforcou nos galhos da Árvore Mundo para ganhar o conhecimento das runas. Assim, devem os Verbena se sacrificarem para sua magia de vez em quando. Rituais de dor e resistência — tão simples quanto cortar runas na carne ou açoitação ou tão complexo quanto se enforcar imitando o sacrifício de Odin ou a Dança do Sol dos nativos americanos — abastecem a magia Verbena. Outros magos consideram tais primitivos e dolorosos rituais desnecessários, mas os Verbena entendem que, às vezes, a dor é o melhor caminho para saber que você está vivo e a disposição ao sacrifício é uma das maiores forças.

Sistema: Para cada nível de dano por contusão que o mago sofre, ele ganha um ponto de Quintessência para ser usado em um feitiço em especial. Para cada nível de dano letal, o mago ganha um ponto extra de Quintessência. Esse dano é aplicado diretamente ao Padrão do mago, então não pode ser curado usando magia, apenas tempo e descanso. Essencialmente, os Verbena drenam sua própria força vital, sugando a Quintessência de seu ser, para abastecer sua magia.

MET: Aprendiz *Primórdio*. Cada nível de vitalidade perdido por dano por contusão adiciona um Ponto de Quintessência que só pode ser usado por uma única rotina nomeada quando *Abnegação* é conjurada. Dano letal adiciona Pontos de Quintessência do mesmo jeito, mas eles podem ser usados por qualquer rotina. Nenhum tipo de magia de cura pode curar o dano causado por essa rotina, apenas descanso natural. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

Idade das Trevas: Magos da Antiga Fé lançam esse feitiço usando Outono ●, enquanto os Valdaermen o lançam usando Galdar ●.

MELÓDIAS DO SONO, RISADA OU PESAR (MENTE ●●)

Era dito que o deus celta Dagda tinha uma harpa mágica que tocava certas músicas que podiam encantar todos aqueles que as escutavam. Aquelas melodias assustadoras causavam risadas ou prantos incontroláveis, ou mandava ouvintes para um sono profundo e pacífico. Os poetas e *skalds* dos Verbena têm praticado a arte de influenciar e encantar ouvintes com suas músicas e podem produzir efeitos similares. Tradicionalmente é a melodia da harpa, gaita de foles ou flauta que produz a magia, mas alguns Verbena acompanham o instrumento com uma canção ou até mesmo cantam sem acompanhamento. Alguns magos têm conseguido

alcançar os mesmos efeitos com instrumentos modernos.

Sistema: O mago tece uma poderosa melodia de emoção com sua música. O sucesso em lançar o feitiço determina a força da emoção. Dois ou três sucessos são o bastante para os ouvintes sentirem qualquer emoção que o mago projete. Quatro ou mais fazem o alvo sentir intensamente, e até a agir sob isso. Nesse nível de sucesso, o alvo ri ou chora abertamente ou cai em um estado de leve e pacífica sonolência. Um alvo pode gastar um ponto de Força de Vontade temporário para mandar o Efeito embora por pouco tempo, mas, enquanto o mago tocar, ele retornará. Os efeitos do feitiço acabam um minuto depois do mago parar de tocar ou cantar, embora ouvintes que tenham caído no sono permaneçam dormindo por, no mínimo, uma hora ou duas, a não ser que sejam acordados antes disso.

MET: Iniciante em *Mente*. Depois de lançar essa rotina, o mago precisa vencer seu alvo em um teste Social de *Performance* ou *Expressão*, aquela que servir melhor à mídia escolhida. Se tiver sucesso, o alvo imediatamente começa a sentir a emoção específica pelo resto da cena. Aqueles que são colocados para dormir o fazem pacificamente, embora eles levistem instantaneamente se atacados. A performance também precisa continuar, ou o efeito acaba um minuto depois. **Tabela de Sucessos:** Cada alvo adicional necessita de mais um sucesso.

Idade das Trevas: O Pilar necessário para esse feitiço depende da emoção que o músico deseja causar: Verão ●● para risadas, Inverno ●● para dormir e pesar.

FORÇA DA TERRA (VIDA ●●●)

Para os Verbena, a Terra viva é uma fonte de grande força, espiritualmente e magicamente. Usando esse feitiço, também é uma fonte de grande força física, investindo o mago com o poder para elevar montanhas e direcionar o curso de grandes rios. Para lançar esse feitiço, o Verbena precisa estar em contato com a rocha crua, terra, areia ou lama. Chãos pavimentados e de madeira não adiantam, embora sólidos pisos de pedra firmemente colocados no chão podem funcionar, à escolha do Narrador. O conjurador não precisa estar descalço, embora alguns Verbena prefiram estar ao usar essa magia. O feitiço também termina se o mago perder o contato com a terra por qualquer motivo.

Sistema: Cada sucesso no feitiço adiciona um ponto à Força do mago. O conjurador precisa também distribuir sucessos para duração do feitiço para que dure por mais de um momento. O feitiço é coincidente até que a Força do mago fique nos limites humanos (até cinco). Níveis maiores precisam de magia vulgar para serem alcançados. Uma rotina similar existe que usa árvore de carvalho para fortalecer o Vigor do mago.

MET: Discípulo em *Vida*. Essa rotina dá ao mago as Características Físicas: *Forte* e *Feroz*. Essa rotina é coincidente se isso não aumenta os pontos além do

máximo, mas será vulgar se o fizer. Caso contrário, essas Características podem ser declaradas ou perdidas normalmente. **Tabela de Sucessos:** Nenhum efeito.

Idade das Trevas: Magos da Antiga Fé lançavam esse feitiço usando Verão ●●●, enquanto Valdaermen lançavam algo similar usando Hjaldr ●●●.

LEI DO ⊕ TRIPL⊕ RETORNO

(ENTR⊕PIA ●●●●, TEIT⊕P●●●●)

Muitos Verbena acreditam na Lei do Triplo Retorno, que diz que tudo o que você faz volta para você três vezes no fim das contas. Alguns Verbena não querem esperar pelo “fim de contas”, então eles resolvem ajudar um pouco as coisas, dando um toque de “karma instantâneo” para que os outros recebam exatamente aquilo que merecem.

O Verbena prepara um talismã adequado como foco para o feitiço, que deve ser usado ou carregado. O talismã mais comum é um pequeno espelho ou outro objeto reflexivo, embora anéis de metal (representando a natureza circular da Lei do Três), símbolos conectados com destino e tecidos ou cordas com nós (de três cores) também são comuns. O Verbena escolhe quando ativar o talismã, liberando o poder do feitiço.

Sistema: O mago precisa conseguir pelo menos um sucesso para preparar o talismã. Quando o feitiço é liberado, o número total de sucessos determina a efetividade. Isso exagera as ações feitas pelo alvo a favor ou contra o mago e retorna essa sorte (boa ou má). Então alguém que fez um bem ao mago pode receber um pequeno benefício (para um sucesso) até uma imensamente grande maré de sorte (para quatro ou mais sucessos). Alguém que fez mal ao mago pode sofrer um mal semelhante (por um sucesso) até uma terrível sequência de azar realmente ruim (quatro ou mais sucessos).

MET: Iniciado em *Entropia*, Iniciado em *Tempo*. Essa rotina se baseia em boa parte no que o Narrador advogar, mas eles são encorajados a fazer os resultados serem adequadamente dramáticos, para o bem ou para o mal — afinal, o alvo só está colhendo o que plantou. **Tabela de Sucessos:** Cada sucesso permite uma punição (ou recompensa) mais duradoura, ou um resultado pior.

Idade das Trevas: Mestres em manipulação do destino, os Valdaermen lançavam esse feitiço usando Forlog ●●●●.

ÁGUAS DA FONTE DA VIDA (VIDA ●●●●●)

Embora os mestres dos Verbena possam criar vida, é um poder que raramente utilizam. O mesmo é verdade para o poder de restaurar a vida nos mortos. Dizem que desse jeito é que nasceu a hubris de Asclépio e Hipócrates, que levou à criação do Círculo Cosiano e seus herdeiros modernos, os Progenitores. Tal poder sobre a vida é necessariamente limitado, porque sem a

morte, a vida não tem sentido.

Entretanto, os Verbena realmente possuem os segredos místicos para segurar a morte por um tempo. Esse encantamento foi encontrado (de uma forma ou outra) entre muitos dos diferentes galhos da Antiga Fé, dos druidas até bruxas de Tessália passando pelas adivinhas do norte. O mago imbui um banho — geralmente num grande caldeirão — com ervas sagradas e poder mágico, transformando-a em águas da Fonte da Vida, que pode restaurar a vida dos mortos recentes.

Sistema: Um mínimo de quatro sucessos é necessário para o feitiço funcionar e só é possível se o alvo estiver morto não mais que o número de horas igual ao Arete do conjurador. O morto é trazido de volta à vida com um único nível de vitalidade e precisa se recuperar normalmente daí em diante (embora cura magia possa ajudar nisso também). Esse feitiço é *sempre* vulgar, já que brincar com as forças da vida e da morte desse jeito não é pouca bosta.

MET: Mestre em *Vida*. Sucesso restaura a vida de um corpo como já descrito e o alvo aos mesmos limites. À escolha do Narrador, essa rotina pode ficar mais difícil ou até mesmo impossível dependendo da condição do corpo e da natureza da morte. Este efeito é sempre *incrivelmente* vulgar e, até o sucesso, geralmente resulta na visita de espíritos do Paradoxo. Pior ainda, o mago poder ser levado a uma aterrorizante visita ao Mundo dos Mortos para aprender o valor da vida e morte.

Tabela de Sucessos: Nenhum efeito.

Idade das Trevas: Os magos da Antiga Fé uma vez lançaram o feitiço usando Primavera ●●●●●.

ELO VOLUNTÁRIO (ITENTE ●●●●)

Embora eles sejam crentes no lema, “E se mal nenhum causar, fazeis o que desejar,” os Verbena também acreditam que usar magia para proibir outros de fazerem mal (essencialmente os amarrando ao mesmo credo) é totalmente justo. Algumas vezes, melhor do que jogar uma maldição sobre um malfeitor (o que poderia convidar problemas similares a retornarem para eles), os Verbena usam esse feitiço para amarrar a pessoa e prevenir futuras transgressões.

O feitiço necessita que o mago esteja em presença do alvo e pronuncie o elo para ele ou então tenha alguma conexão pessoal ao alvo para lançar o laço de longe. Depois disso, o alvo estará incapaz de violar os comandos que o mago especificou — seja tão amplo como “não cause mal” ou tão específico como não incomodar mais uma determinada pessoa.

Sistema: O mago precisa de Correspondência 2 e um item pessoal (foto, mecha de cabelo etc) para lançar esse feitiço em um alvo que não pode ver. De outro modo, o elo precisa ser feito na presença do alvo. Sucessos determinam a duração do elo (pág. 209 de *Mago*). Enquanto sob o efeito de **Elo Voluntário**, o alvo não pode tomar nenhuma ação contrária às proibições



do mago, embora o Narrador possa permitir ao alvo gastar um ponto de Força de Vontade para momentaneamente superar o laço por um turno. Contramágica também pode desfazer o **Elo Voluntário**.

MET: Iniciado em **Mente**. Alvos afetados por esta rotina são incapazes de ferir agressivamente outros de qualquer modo, incluindo dar ordens a aliados e subordinados para ferir seus inimigos, no entanto ele pode se defender normalmente se necessário. Essa rotina dura até o final da sessão. **Tabela de Sucessos:** Cada sucesso permite um alvo adicional a ser influenciado.

Idade das Trevas: Menos comum no passado, esse feitiço podia ser lançado com Inverno ●●●●.

FAMILIARES

As bruxas das lendas são conhecidas por seus familiares: espíritos (ou demônios) em forma de animal

MARCAS DO ⊕ OFÍCIO ⊕ QUALIDADES E DEFEITOS ⊕



As seguintes Qualidades e Defeitos de **Mago: a Ascensão** são comuns entre os Verbena e sendo muito apropriados:

Qualidades: Toque Verdejante, Longevidade, Oráculo, Mágica Cíclica (geralmente ligada aos ciclos da lua ou das estações), Sangue de Fada, Parente Metamorfo, Esfera Natural (Vida) e Fé Verdadeira (os Deuses Antigos).

Defeitos: Marcas Primais, Selvageria, Língua de Bardo, Marca Demoníaca e Débito.

Defeitos Físicos como Desfigurado, Deformidade, Sentido Defeituoso e Aleijado são bem incomuns entre os Verbena dada sua habilidade em magia de Vida para corrigi-los. Os Verbena que têm esses Defeitos podem ser inexperientes, problemáticos, amaldiçoados ou escolheram permanecer com suas imperfeições físicas por alguma razão (o que pode oferecer um gancho em potencial para a história do personagem).

LONGEV⊕ (QUALIDADE: 1 PONT⊕)

Seja por hereditariedade, bênção dos deuses ou apenas uma vida saudável, você é especialmente longo. Você envelhece, mas graciosamente, restando tanto sua vitalidade quanto suas faculdades. Você pode facilmente esperar viver para ver seu primeiro século e, possivelmente, outro depois desse. Note que conhecedores da Esfera de Vida podem alcançar este Efeito através de magia. Essa Qualidade garante isso naturalmente (e não inclui a possibilidade de Paradoxo).

LINHAGEIT⊕ HONRADA

(QUALIDADE: 2 PONT⊕)

Sua linhagem descende de uma das mais velhas e respeitadas famílias entre os Verbena e você pode seguir sua linhagem até os Tempos das Fogueiras, se não mais longe. Você é um verdadeiro herdeiro dos lendários

que obedeça as ordens da bruxa e serve como seus olhos e orelhas. Embora a lenda esteja tão distorcida como qualquer outra sobre os Verbena, familiares são comuns entre os membros da Tradição, mais do que na maioria das outras.

Familiares Verbena normalmente parecem animais mundanos, mas eles possuem poderosos espíritos místicos que os fazem mais do que apenas bestas. A maioria dos Verbena prefere familiares que habitam uma forma viva do que espíritos sem corpo. Familiares são, em essência, Fetiches vivos, formas para poderosos espíritos que servem aos Verbena como aliados (veja **Forjado no Fogo do Dragão** para mais informações).

Formas animais comuns para os familiares Verbena incluem galinhas, corvos e gatos (talvez os mais comuns), também cachorros, lobos, sapos, cobras, furões e até animais mais exóticos como corujas, cisnes ou grou.

Wyck, os Primeiros. Entre os magos (particularmente os Verbena) que se importam com linhagens, reduza a dificuldade de suas paradas Sociais em dois (mas não menos que 2). Você também provavelmente receberá uma boa dose de estima e respeito dessas pessoas, embora eles também esperarão grandes coisas de você e poderão se desapontar se você não viver ao nível de seu legado.

MIANT⊕ DAS ESTAÇÕES

(QUALIDADE: 3 PONT⊕)

Você é magicamente protegido dos efeitos do tempo e meio ambiente. Você se sente perfeitamente confortável no frio do inverno ou no calor abrasador do verão, não importando sua roupa (ou falta dela). Você não sofre de insolação ou exposição aos climas. Você não é mordido por insetos e outros bichos. Seus sentidos ainda são limitados pelos elementos (incluindo neblina, chuva e neve) e nem está protegido da fome e da sede.

METAMORFO⊕ NATURAL

(QUALIDADE: 3 PONT⊕)

Você é um natural e talentoso metamorfo quando usa magia de Vida (não necessariamente relacionado às Feras, embora você também possa ter a Qualidade Parente Metamorfo). Você nunca corre perigo em se perder para a identidade da forma da besta e qualquer forma que você adota é tão confortável quanto a sua própria. Além disso, a dificuldade de testes de Arete para mudar sua forma é dois a menos que o normal.

MET: Você está duas Características acima em todos os testes envolvendo mudança de sua própria forma e não precisa se preocupar com algum dia perder sua identidade enquanto em outra forma.

TOQUE DA VIDA (QUALIDADE: 3 PONT⊕)

Seu Avatar e seu Padrão transbordam com as energias da vida. Você é especialmente vivo e jovial, e

os outros acham sua presença enriquecedora e energizante (e possivelmente chata, para aqueles que não se importam com isso). Você se recuperará de ferimentos como se sua condição fosse um nível de vitalidade menos sério (um personagem Ferido Gravemente se recupera como se estivesse Ferido, levando uma semana ao invés de um mês). Reduza a dificuldade em 1 de seus testes de Vigor para lutar contra doenças e venenos. Mais importante, sua vivacidade tende a resvalar nos outros. Plantas florescem sob seus cuidados (parecido com a Qualidade Toque Verdejante, pág. 294 de **Mago**). Pessoas feridas sob seu cuidado direto se recuperam tão rápido quanto você (tratando as condições como um nível de vitalidade menos sério para propósitos de cura).

O lado ruim dessa Qualidade é que seu sangue é particularmente rico em força vital, significando que os vampiros ganham o dobro do tanto normal de pontos de sangue quando bebem de você. Isso pode tornar você alvo de sanguessugas e criaturas similares.

RUÍNA DA BRUXA

(DEFEITO: 3 A 5 PONTOS)

O toque do ferro frio é um anátema tanto para você quanto para sua magia. Isso pode ser devido a alguma herança das fadas ou algo do gênero (e é mais comum entre os Verbena com a Qualidade Sangue de Fada). Como um Defeito de 3 pontos, o toque do ferro frio ou garante três dados de contramágica contra seus feitiços ou inflige um nível de vitalidade de dano por contusão por turno em contato com você. Como um Defeito de 4 pontos, faz os dois ou inflige dano letal. Como Defeito de 5 pontos, garante ao mesmo tempo três dados de

contramágica e inflige um dano letal a cada turno em contato com você.

MET: Para o Defeito de 3 pontos, os oponentes segurando ferro frio podem testar novamente contra a sua magia **ou** ferro inflige um nível de dano por contusão por turno em contato com sua pele. O Defeito de 4 pontos, faz os dois **ou** armas de ferro frio infligem dano letal, não importa o tipo. Para Cinco pontos, garante ao inimigo um novo teste gratuito (como o de três pontos), e você sofre dano letal por turno de contato.

PRESO A LEI DO TRÊS (DEFEITO: 5 PONTOS)

Por qualquer razão, você é mais do que um crente no ideal Verbena da Lei do Retorno Triplo, você é a forma viva dele, de fato tudo que você faz de mal para os outros usando magia volta para lhe atormentar.

A exata definição de “mal” é para você e o Narrador decidirem, mas definitivamente inclui infligir ferimentos, dor, doenças e má sorte, como também influenciar outros contra sua vontade. Usar magia para alguns desses fins é sempre considerado “vulgar com testemunhas” para você (você e os deuses são testemunhas disso, se mais ninguém for). Isso significa que você acumula mais Paradoxo por isso (possivelmente **muito** mais) e é mais provável sofrer Choques de Retorno por causa disso.

Você ainda **pode** usar magia em outros contra a vontade deles, desde que fazendo isso não lhes cause nenhum mal. Exemplos incluem amarrar alguém para prevenir que não faça mal a si mesmo e aos outros, e usar rotinas como **Deportação Abençoada** (pág. 65) para gentilmente guiar pessoas indesejáveis para fora de sua vida por um tempo.



CAPÍTULO TRÊS: CRIANÇAS DOS WYCK

Árvores solitárias se crescerem, crescem fortes.
— Winston Churchill



A devastação causada pela Tempestade de Avatares e as consequências da Guerra da Ascensão causaram seu impacto nas Tradições, excluindo muitos magos anciões do mundo e deixando uma geração mais jovem sem orientação. Onde algumas Tradições cambalearam, os Verbena desabrocharam sob estas dificuldades, do mesmo modo que uma geada repentina faz uma árvore dar flores num esforço de espalhar suas sementes e garantir a sobrevivência de sua espécie.

Os números dos Verbena têm aumentado consideravelmente nessas últimas décadas e a geração mais jovem assumiu a causa dos Antigos Costumes de seus anciões, praticamente sem perdas. Eles sabem que a vida resiste e que os Verbena já passaram por tempos sombrios antes. Enquanto se mantiverem fiéis às suas crenças e viverem suas vidas ao máximo, a esperança não estará perdida ainda. O Divino que desperta para sua natureza pode ainda assegurar a Ascensão para todos. A Guerra da Ascensão *não* acabou. Está simplesmente sendo lutada num plano diferente do de antes.

Isto é favorável, pois as Tradições estão em grave necessidade da vitalidade que os Verbena representam. Os outros só veem escuridão e desespero ao redor, e aqueles que perderam a esperança se agarram a memórias de glórias passadas ou insultam inutilmente os cruéis caprichos do destino. Para os Verbena, muitos de seus colegas magos esqueceram como viver e que a vida em si é um dos maiores mistérios e o maior presente.

Embora o inverno esteja pesado sobre a terra e toda a magia esteja no seu gelado abraço, os Verbena sabem que este frio e trevas sempre são seguidos pela primavera e o retorno da vida e da luz. Sementes esperam no chão congelado pelos primeiros raios de calor do sol e os guardiões dos Antigos Costumes são os jardineiros que delas cuidam. Não acabou, os Verbena dizem — não pode ter acabado. Se acabou, então todos os esforços não farão diferença, mas não é só o resultado que importa, é o esforço e os efeitos de uma vida sincera ao que você acredita. Mesmo se isso for tudo que os Verbena alcançarem — ser sinceros aos Antigos Costumes e ao legado dos Wyck até o fim — então é o bastante.

VERBENA NOTÁVEIS



Os Verbena são uma plantaçaõ diversa, originária de sementes separadas das mais velhas heranças místicas. Sua tremenda diversidade é ao mesmo tempo seu maior recurso e sua maior fraqueza em potencial, já que aos Verbena falta unidade e eles têm grande necessidade desta. Verbena de facções e de culturas diferentes têm respeito um pelo outro, mas só o mesmo tanto que eles têm com Tradições associadas, como os Oradores dos Sonhos ou o Culto do Êxtase. Divisões profundas ainda fazem parte do Verbena, entre tradicionalistas e a nova era, entre o Velho e o Novo Mundo, entre facções, convenções e culturas. Na melhor das hipóteses, os Verbena representam o ideal de diversos magos trabalhando juntos em busca da Ascensão, um microcosmo das Tradições. Na pior, eles são um grupo briguento, esparsamente unido, sofrendo os efeitos de discussões de semântica e lutas internas.

A seguir, alguns Verbena que fizeram seus nomes através do heroísmo, talento ou outro comportamento exemplar.

HECTOR DE XANGÔ

Histórico: Nascido na pobreza no Rio de Janeiro, Hector cresceu em uma favela, aprendendo a bater carteiras e enganar turistas por dinheiro para ter o suficiente para comer. Ele mal tinha 12 anos de idade quando uma ialorixá, uma sacerdotisa do Candomblé, reconheceu uma fagulha mágica nele. Ela encorajou o garoto a conversar com ela e, eventualmente, falou a ele que os Orixás o escolheram e que Xangô, o Orixá do raio e do trovão, governava sua cabeça. Hector tornou-se seu aprendiz e a primeira vez que ele observou um ritual de seu terreiro, Xangô entrou nele pra dançar. Hector se sentiu vivo de verdade pela primeira vez em sua jovem vida e Despertou.

Hector rapidamente ultrapassou sua professora, tornando-se um babalorixá, ou sacerdote dos Orixás, antes de fazer 16 anos. Respeitado pela comunidade graças a sua forte conexão com o mundo espiritual, seus bons conselhos e dons para a cura, Hector gastou uma boa porção de seu tempo intercedendo pelos Orixás a favor das pessoas. Muitos vieram até ele em busca de conselhos e bênçãos, e suas palavras eventualmente chegaram aos ouvidos de outras pessoas.

Quando Hector tinha 18 anos, uma mestre Verbena de Santeria entrou em contato com ele e reconheceu seu potencial. Ela se ofereceu para ensinar Hector sobre a verdadeira natureza da realidade, mas ele tinha de vir e se juntar a ela na sua casa em Miami. Ele concordou e achou seu novo aprendizado uma experiência humilhante. Apesar de ser um mago talentoso, a maior parte do que Hector sabia sobre magia era autodidata.

Ele teve que recomeçar do início e havia muita coisa para aprender. Ele passou vários anos aprendendo tudo que sua mestre tinha para ensinar antes de estar pronto para voltar para casa como um homem e um verdadeiro sacerdote dos Orixás.

Perto de seus 20 anos, Hector voltou para o Rio, onde se tornou pai de santo, líder de uma casa, com seus próprios alunos. Não demorou muito tempo para a comunidade o receber de volta e para Hector se sentir em casa novamente. Pelos próximos 10 anos, ele ficou dividido entre Rio e Miami, trabalhando com seus colegas Verbena e seus aliados promovendo a causa das comunidades pobres naquelas áreas. Ele também viajou várias vezes para a África para encontrar e estudar com mestres da tradição Ifá, que é a raiz da Santeria e do Voudoun, aprofundando sua experiência com os **Orixás**. Agora, perto de seus 30 anos, Hector é reconhecido como um iniciado talentoso e capaz, e um professor por direito.

Imagem: Hector de Xangô é um brasileiro de pele negra perto de seus 30 anos com um olhar profundo que parece se estender até dentro da alma. Ele tem um nariz largo, mandíbula pontuda e cabelos crespos com uma barba curta. Ele tende a ser vestir de forma simples com camisas de manga curta, uma camiseta ou um uma regata e calças de cordas. Geralmente descalço (preferindo sentir a terra), mas calça sandálias em certas ocasiões. Não gosta de calçar sapatos. Geralmente usa um colar de conchas e um bracelete ou tornozeleira de contas.

Os focos para a mágica de Hector são tipicamente adereços da tradição Ifá, incluindo bebidas alcoólicas e cigarros (preferidos por Xangô), tambores, facas e búzios ou nozes de cola para adivinhações. Rituais importantes



pedem sacrifício de sangue, geralmente de um galo ou bode, os quais Hector oferece para chamar os Orixás para ajudá-lo.

Dicas de Interpretação: Você é um feroz advogado do bem da sua gente, a qual considera como sendo todos aqueles precisando de orientação espiritual. Você não acredita que sucesso material seja a chave para a felicidade. Uma barriga cheia não tem sentido com um espírito vazio. Os pobres não precisam de dinheiro, eles precisam de algo para acreditar e se agarrar. Se eles têm isso, então o resto irá chegar. Se não tiverem, então toda a caridade do mundo não fará diferença. Você acredita que as pessoas deveriam seguir seu próprio caminho, mas não tem nada de errado em oferecer orientação do rumo.

Você é um homem com uma fé profunda e plena nos Orixás e aceita sua orientação. Diferente de muitos santeros Verbena, você não enxerga a necessidade de purgar os elementos cristianizados do Caminho dos Santos. Eles são partes da sua tradição e crença, e mostram que todas nascentes de fé têm a mesma origem. Embora você tenha suas crenças, elas não anulam as de ninguém, e não o ameaça outras pessoas acreditarem em coisas diferentes de você.

Você é um homem prático e objetivo. Abateu galinhas e cabras como oferendas para os Orixás desde que era criança e maneja uma faca de açougueiro sem frescuras. Consequentemente, você tem pouca paciência para as frescuras dos outros. Suas mãos estão sempre sujas com sangue — mãos calejadas que passaram por trabalho duro e nunca fugiram dele.

Facção: Alteradores do Destino

Essência: Primordial

Natureza: Samaritano

Comportamento: Tradicionalista

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor (Incansável) 4, Carisma (Primal) 4, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio (Visionário) 5

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Consciência 4, Cosmologia 2, Esquiva 2, Liderança 3, Linguística 2, Medicina 2, Ocultismo 4, Performance 2, Furtividade 3, Manha 3, Sobrevivência 2

Antecedentes: Avatar 4, Sonhos 3, Mentor 2, Nodo 2

Arete: 4

Esferas: Entropia 3, Vida 4, Matéria 2, Mente 1, Espírito 4

Força de Vontade: 8

Quintessência: 6

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Vital, (Dinâmica) Energética, (Estática) Espiritual, (Entrópica) Visceral

HESHA MORNINGSHADE

Histórico: Heshá Morningshade foi destinada a ser uma das grandes professoras e líderes dos Verbena, apesar de que ela não esperava que sua hora chegaria tão

cedo. A Primus e Mestre Verbena Nightshade reconheceu o potencial de Heshá e a tomou como sua estudante e aprendiz. Esta escolha atçou consideráveis especulações e ciúmes, particularmente porque Heshá não era de uma linhagem de sangue conhecida ou simpaticante dos Jardineiros da Árvore. Ela era uma simples garota do campo que aprendeu os Antigos Costumes nos joelhos de sua avó e não reivindicou qualquer vínculo com os antigos Wyck. Seus interesses estão muito mais com os Seguidores da Lua e ela seguiu em frente para o futuro ao invés de para trás.

Heshá se mostrou uma estudante capaz. Ela também era uma professora talentosa e rapidamente se tornou uma sumo sacerdotisa e mentora por direito, procurando e guiando iniciantes em potencial nos caminhos dos Verbena, a todo o tempo lhes mostrando como seguir seu próprio caminho no mundo. Heshá sempre acreditou que professores só plantam as sementes da sabedoria nos seus estudantes — eles devem crescer e amadurecer por si mesmos. Os mestres devem ter o cuidado de tirar as ervas daninhas, mas sem podar demais. Cada um deve ter sua própria forma e caminho. Isso a tornou uma professora requisitada entre os Seguidores da Lua e muitos Verbena modernos, lhe trazendo apenas ainda mais indagações dos tradicionalistas.

Ela viveu de forma simples, viajando pelo mundo para compartilhar seu conhecimento e vislumbres com outros círculos, buscando estudantes em potencial. Isto significa que ela estava na Terra quando a Tempestade de Avatares fechou os reinos espirituais para os mestres das Tradições e quando o Horizonte caiu. Embora ela tenha se entristecido com esses fatos, Heshá acredita que eles mostraram uma profunda falha no modo de pensar das Tradições que a Ascensão estava longe da Terra e da humanidade. Desde a Tempestade de Avatares, ela se



viu numa posição ainda maior de liderança, agora como uma das mais velhas e respeitadas Verbena ainda acessíveis aos iniciantes da Tradição.

Imagem: Heshia Morningshade é uma mulher realmente bonita, classicamente maravilhosa e uma serena figura materna. Ela tem cabelos lisos e ruivos que lhe caem até a cintura, geralmente amarrados para trás com um laço colorido (uma diadema de prata ou coroa de flores nos rituais). Seus olhos são de um azul profundo, refletindo uma paixão e vigor juvenil. Embora esteja em torno dos seus 40 anos, ela tem uma bênção eterna sobre si.

Dicas de Interpretação: Você desdenha qualquer tipo de posto de liderança formal e não é membro de nenhum círculo. Ao invés disso, continua a viajar pelo mundo, procurando estudantes em potencial, ensinando e mantendo contato com os muitos “jardins” dos Verbena que você ajudou a plantar. Mais do que nunca, você está convencida de que a esperança e o futuro da Tradição (e talvez de toda a humanidade) estão nesses jovens iniciantes que ainda estão maravilhados, cheios de vida e vigor, e não foram dobrados pela idade ou cinismo. Eles podem testar sua paciência às vezes, mas eles também lhe mantêm jovem e honesta com o seu caminho. Pelo menos você aprende com eles tanto quanto os ensina e esse tornou-se seu caminho pessoal em busca da Ascensão.

Facção: Seguidores da Lua

Essência: Investigadora

Natureza: Visionária

Comportamento: Pedagoga

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor (Vigorosa) 4, Carisma (Apaixonada) 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção (Intuitiva) 4, Inteligência (Instruída) 4, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 3, Prontidão 2, Consciência 3, Cosmologia 4, Enigmas 3, Liderança 4, Etiqueta 2, Expressão 3, Liderança 4, Linguística 3, Medicina 2, Meditação 3, Ocultismo (Cultura Verbena) 5

Antecedentes: Avatar 3, Destino 3, Sonhos 2

Arete: 5

Esferas: Correspondência 2, Entropia 1, Vida 5, Matéria 2, Mente 3, Espírito 2, Tempo 1

Força de Vontade: 8

Quintessência: 10

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Generosa, (Dinâmica) Vigorosa, (Estática) Cíclica

⊕ OUTROS VERBENA

Os Verbena (como a maioria das tradições) reivindicam importantes magos entre os seus, indo até os Aeduna e os lendários Wyck. Para os Verbena, **todos** os magos primordiais são no fim das contas parte de sua linhagem.

MEDEIA

A bruxa Medéia é uma das mais infames ancestrais do Verbena. Nascida em uma família real, Medéia possuía o sangue dos Wyck e um forte talento para magia. Enquanto garota ela estudou o ofício. Na época em que era uma jovem, já era uma formidável feiticeira. Então ela encontrou o espirituoso Jasão, um príncipe da Tessália, que veio para suas terras com um grupo de heróis conhecidos como Argonautas, procurando pelo lendário Velo de Ouro. Medéia se apaixonou no mesmo instante por Jasão e se ofereceu para ajudá-lo a reivindicar o Velo se ele a levasse e seu irmão mais novo com ele de volta para sua terra natal.

Jasão concordou e Medéia preparou a bebida sonífera que acalmou o dragão que guardava o Velo de Ouro. Quando **Argo** foi incapaz de fugir dos barcos de seu pai, Medéia assassinou seu irmão, cortou o corpo em pedaços e espalhou enquanto fugia, forçando seu pai a parar para pegar o corpo de seu filho para um enterro decente. Medéia continuou a ajudar Jasão com sua mágica depois de sua volta para casa. Ela foi disfarçada até o tio usurpador de Jasão, dizendo que restauraria sua força e vigor. Para provar, ela cortou uma ovelha, então ferveu os pedaços com ervas mágicas numa caçarola. Um cordeiro jovem levantou-se da caçarola. Quando a filha do Rei tentou o mesmo nele, eles não conseguiram nada além de um caldeirão de carne fervida.

Jasão assumiu o trono e Medéia lhe deu dois filhos. Eventualmente, os olhos do rei vagavam. E este enamorou-se de uma princesa de um reino próximo e se ofereceu para tomá-la como esposa, firmando uma aliança entre as duas terras. Furiosa por ser posta de lado, Medéia enviou à nova rainha um belo manto como presente. Quando esta rainha o vestiu, ele entrou em combustão e a queimou até a morte. Medéia então assassinou seus próprios filhos como um ataque final a



Jasão antes de fugir da Tessália em uma biga puxada por dragões.

Medéia fugiu para a Umbra, onde procurou criar a vida que a iludiu no mundo terreno. Ela refinou sua maestria de magia de Vida a um nível incrível, criando novos amantes, novas crianças e uma nova família para substituir aquela que destruiu. Alguns anciões Verbena foram capazes de lidar com ela de tempos em tempos, mas ela era bem conhecida como perigosa aliada e ainda mais perigosa inimiga. Foi reconhecida ainda como uma das maiores mestres dos Verbena e eventualmente considerada um Oráculo por seus vastos poderes. Houve uma época em que Medéia governava como rainha em mundos de sua própria confecção e ela procurava ser uma governante benevolente — embora ciumenta.

A medida que o mundo de Medéia se expandia mais e mais, ela aprofundava mais na sua própria criação e nas profundezas do Silêncio, tornando-se uma Desaurida. Nos últimos anos, boatos entre os Verbena têm comentado muito sobre ela. Alguns dizem que a Tempestade de Avatares a tirou de seu Silêncio e a levou a conhecer o mundo moderno e a horrível condição em que este se encontra. Embora alguns anciões Verbena tenham tentado confirmar essas histórias, nenhum obteve sucesso. Mas se **forem** verdade, ainda é preciso saber que poderoso papel um Oráculo de Vida desempenharia na Guerra da Ascensão — assumindo que ela possa chegar a Terra ou que outros magos possam encontrá-la.

MERLIN

Lendas afirmam que Myrrdin, ou Merlin, como é conhecido no mundo moderno, nasceu como filho de uma mulher mortal e um espírito ou diabo. Os Verbena afirmam que o pai de Merlin era um dos lendários Wyck e os poderes tão extraordinários de Merlin são um resultado do sangue dos Primeiros correndo forte em suas veias. Merlin era extraordinariamente talentoso, capaz de prever o futuro até mesmo quando criança. Os Verbena afirmam que ele foi treinado e iniciado nos Antigos Costumes por um dos Aeduna sobreviventes e que realizou muitas das grandes proezas mágicas que são atribuídas a ele (mas não a construção do Stonehenge, a qual é atribuída pelos Verbena aos próprios Wyck).

Talvez o maior feito de Merlin tenha sido preparar o nascimento de Arthur, o jovem chefe rei que serviu como líder para unir os povos pagãos e cristãos da Bretanha sob um único governo. Merlin educou Arthur e defendeu seu sonho de Camelot, servindo como conselheiro. Infelizmente, o sonho de Camelot falhou, traído por amor e preso em seus próprios ideais.

Mesmo antes de Arthur morrer nas mãos de seu filho Mordred, Merlin deixou o mundo para trás. As lendas dizem que ele foi selado em uma árvore ou pedra por sua estudante e amante Nimue, embora hajam dúvidas se ela fez isso por traição ou a pedido de Merlin. Alguns Verbena afirmam que Merlin previu o fim de



Camelot e, não podendo impedir, escolheu dormir pelas eras até a hora do retorno de Arthur, para que ele possa mais uma vez aconselhar e auxiliar seu protegé.

NIGHTSHADE

A mulher conhecida somente por seu nome de ofício, Nightshade foi a cofundadora e primeira Primus da Tradição Verbena. Sem seus esforços, é bem possível que os Antigos Costumes dos Verbena nunca sobrevivessem à luta contra a Ordem da Razão (e seu filho bastardo, a Tecnoocracia). Eles estariam agora tão mortos quanto unicórnios e outros Antevos que uma vez protegeram.

Nightshade nasceu na Inglaterra no final do século XIV ou início do XV (a história é bem obscura sobre a exata data de nascimento). Seus pais eram pagãos, protetores da Antiga Fé, e Nightshade foi criada para honrar os antigos deuses e seus costumes. Ela era sacerdotisa e líder natural, e treinava com uma convenção. Na idade adulta, era membro notório da comunidade pagã na Inglaterra.

Nightshade foi a única sobrevivente do massacre em Harrowgate, quando as forças do General Wyngarde atacaram os celebrantes pagãos durante o ritual do Solstício de Verão. A crueldade e o ódio que testemunhou aquela noite marcaram Nightshade pelo resto de seus dias. Tornou-se bem claro para ela que não haveria acordo entre os Antigos Costumes e a Ordem da Razão, que os Tempos das Fogueiras consumiriam todo o povo pagão a não ser que algo fosse feito.

Assim, Nightshade apoiou a formação do Conselho das Tradições Místicas. Além do mais, ela procurou unir os diversos caminhos pagãos da Europa numa aliança. Essa aliança não só se oporia ao massacre da Ordem da Razão, como também tomaria uma posição de força no novo Conselho, sem ter de responder aos caprichos da



Ordem de Hermes e do Coro Celestial. Seus esforços levaram à criação dos Verbena e ela é honrada como mãe da Tradição moderna.

Nightshade caminhou pelos Caminhos dos Wyck e viajou o mundo reunindo aliados para a nova Tradição. Ela também vingou sua família e amigos enterrando o exército de Wyngarde numa tempestade e assassinando o general com suas próprias mãos. Ela foi reconhecida como um dos mais formidáveis membros do Conselho dos Nove, embora exercesse seu poder cuidadosamente.

Conforme os séculos passavam, Nightshade passou cada vez mais tempo no Horizonte, embora visitasse o reino terreno em certas ocasiões e até continuasse a ensinar estudantes e a participar de rituais sazonais. Depois da queda do Horizonte e da Tempestade de Avatares, círculos Verbena e pactos perderam contato com sua Primus e alguns temem que Nightshade esteja morta, nas mãos da Tecnocracia ou destruída pela Tempestade de Avatares. Ainda, aqueles que a conhecem dizem que ela literalmente passou por fogo e morte muitas vezes antes e sobreviveu.

CRÔNICAS APENAS COM VERBENA



Os Verbena são um grupo diverso, mas tem certas coisas em comum que os unem como uma Tradição, não a menor deles sendo o amor pela vida e o respeito pelos Antigos Costumes. Desde a fundação do Conselho dos Nove, os Verbena têm sido vistos frequentemente como suspeitos para os de fora. No passado, sofreram nas mãos dos ancestrais do Coro Celestial e da

Ordem de Hermes, como também da Tecnocracia. Eles entendem a necessidade de união nas Tradições, mas ressentimentos tão antigos não são colocados de lado tão facilmente. Além do mais, magos de outras Tradições com frequência acham os modos e os ritos dos Verbena perturbadores, até mesmo bárbaros, deixando-os menos confortáveis em trabalhar com seguidores dos Antigos Costumes a não ser que o Verbena esteja disposto a modificar e baixar o nível de suas práticas tradicionais. Alguns Verbena estão dispostos a fazer isto, outros não. Consequentemente, círculos e pactos Verbena tendem a ser constituídos somente de iniciantes de sua Tradição, talvez com um aliado ou dois de um caminho semelhante como os Oradores dos Sonhos.

Crônicas puramente Verbena ainda oferecem muitas oportunidades para a variedade. Dois seguidores dos Antigos Costumes nunca são iguais e os Verbena não aceitariam que fosse de outro jeito. Em adição às quatro maiores facções na Tradição (descritas no Capítulo Dois), os Verbena gozam de uma diversa faixa de antecedentes culturais e místicos. Um círculo pode consistir-se apenas de descendentes celtas dos antigos druidas e bardos, mas é tão comum quando um círculo incluindo um druida, um entalhador de runas, uma

“bruxa de cozinha” new age, um cerimonial wiccano e uma sacerdotisa de Santeria. Narradores podem fazer crônicas de Verbena tão focadas ou tão abrangentes quanto desejarem, já que a Tradição é uma das mais abrangentes de todas.

TEIAS

Alguns temas comuns aos Verbena podem aparecer em uma crônica totalmente Verbena para realçar a história. Crônicas podem incluir alguns ou todos esses temas. Embora não precisem ser necessariamente o primeiro plano de toda história, esses temas iniciais são bases para muitas coisas da Tradição Verbena e tendem a se mostrar de uma forma ou de outra.

VITALIDADE

Os Verbena acreditam em viver a vida ao máximo abraçando todos os tipos de prazer e experiências que ela tem a oferecer. Eles não são místicos beatos que se trançam em suas torres de marfim para contemplar a realidade. Eles são mais do tipo que entra no mundo para *experimentar* de primeira mão. Sua ênfase em fazer ao invés de apenas ser, tornam os Verbena atraentes para a maioria dos jovens magos, que podem achar as filosofias da Irmandade de Akasha, do Coro Celestial ou da Ordem de Hermes muito secas ou rigorosas.

Sua vitalidade também faz dos Verbena uma parte ativa do mundo, o que pode ser uma benção para uma crônica já que não é provável ter muito tempo livre com os magos sozinhos efetuando experimentos ou pesquisas. Enquanto os Verbena realmente sentem necessidade de solidão, eles são mais propensos de fazer coisas que são facilmente incorporadas na narração cooperativa do jogo

do que atividades solitárias que requerem pouca narração e não envolvem os outros personagens.

Em adição a sua *joie de vivre*, o tema da vitalidade pode aparecer em uma história Verbena confrontando os personagens com desafios a sua vivacidade. O Mundo das Trevas é geralmente um lugar não tão vivo, podendo ser difícil até para um Verbena manter o senso de vida e esperança em frente a tanto desespero e apatia. Também oferece a oportunidade de levantar questões sobre a qualidade de vida. Para os Verbena não é suficiente estar vivo, eles também querem *sentir-se* vivos. Isso tingue suas reações de doença prolongada e enfermidade.

TRADIÇÃO⊕

Por séculos os Verbena e seus ancestrais têm se segurado forte em suas crenças culturais (e até culturas), mantendo-as vivas num mundo que crescentemente não se importa com os Antigos Costumes de pensar, crer e fazer as coisas. Eles sofreram e foram perseguidos por suas crenças, mas permanecerem fiéis apesar de tudo. Eles são fortes a sua crença na sua tradição, embora qual tradição possa ser um problema para debate (ou até mesmo uma discussão acalorada).

A Tradição Verbena consiste de um diverso número de tradições e crenças pagãs, e isso está equilibrado entre a dedicação a essas crenças e a necessidade de aceitar os outros e seguir adiante em direção ao futuro. Indivíduos conservadores dos Verbena lutam para manter a tradição e os Antigos Costumes puros como seus ancestrais os conheciam. Indivíduos mais progressistas tentam combinações diferentes dos Antigos Costumes e sempre estão procurando por inovações, as quais a Tradição como um todo pode ser lenta para adotar.

A Tecnocracia promove um tipo de cultura homogênea que é um anátema aos Verbena, que lutam contra a perda de sua identidade cultural individual. Ao mesmo tempo, eles estão cientes de que sua Tradição é *viva*, que muda e se desenvolve com o tempo. Como os Verbena estão mudando e a forma como as partes reagem a esse tipo de mudança pode ser um tema importante em uma crônica.

CICLOS⊕

Os Verbena reconhecem ciclos em todos os aspectos da criação: vida e morte, o bater de um coração, o ritmo do sexo, as estações, as marés, o sol e a lua. Tudo tem seu ciclo e todas as coisas mudam enquanto permanecem em um estado de harmonia dinâmica. Esses ciclos podem se mostrar numa crônica Verbena de vários modos.

Um meio é basear o arco da narrativa na progressão de ciclos, como as estações ou a Roda do Ano. Uma crônica pode iniciar com o círculo na primavera, representando novos relacionamentos e oportunidades. O mundo é virgem e os magos recém Despertos a seu potencial. No verão da crônica, os magos crescem em

seu poder e lugar dentro da Tradição. Eles alcançam grandes objetivos e perseguem suas próprias paixões. No outono da crônica as coisas se estabilizam, amadurecem e talvez se tornem meio que rotina. Os personagens podem ter alcançado muitos de seus objetivos e passado seu conhecimento e experiência adiante. No inverno da crônica, as coisas desabam. O mago perde um pouco da vitalidade que uma vez teve. Talvez ele tenha se tornado fixo em seus modos. O mundo está mais sombrio, frio e com menos oportunidades que anteriormente. A crônica pode acabar em um lento declive ou talvez o ciclo dê uma volta e haja uma renovação com a chegada da primavera.

Ciclos também podem aparecer em uma crônica estendida pela história. Por exemplo, uma crônica histórica que passa por eras diferentes (veja pagina 81-82) pode marcar tanto os pequenos ciclos encontrados individualmente na vida de cada personagem e os muito maiores como a ascensão e declínio da magia que só pode ser visto num período maior de tempo.

TRANSFORMAÇÃO⊕

Embora sejam devotados aos Antigos Costumes, há uma forte marca de transhumanismo entre os Verbena, um interesse de se tornar *mais* do que são. Muitos rituais Verbena são ritos de passagem, um tema oculto de transformação em sua Tradição e magia.

A progressão do nascimento para a maturidade, velhice e finalmente a morte é uma das transformações e ciclos primordiais entre os Verbena. Esta é encontrada em muitos dos seus deuses, que são aspectos duais ou triplos para refletir os diferentes estágios da vida. O Despertar e a iniciação de um mago é uma transformação primordial, como também nas Procuras em que o mago embarca para ganhar maior iluminação e entendimento.

Os Verbena também experimentam transformações literais. Com magia de Vida, podem se tornar criaturas inteiramente diferentes, experimentando o que é ser uma árvore, um peixe ou um pássaro. Eles também podem se reinventar, mudando seus corpos para satisfazê-los e até criando mudanças permanentes em seus Padrões com o passar do tempo. Explorar os usos (e deficiências) deste poder pode se tornar um tema na crônica.

Finalmente, os Verbena estão transformando-se como Tradição, incorporando novas ideias e novos iniciados, adaptando os Antigos Costumes para servir a necessidades do mundo moderno. Essa evolução e desenvolvimento contínuo podem se tornar uma parte de uma crônica como a luta dos Verbena para continuamente redefinir sua identidade e seu lugar no mundo.

SACRIFÍCIO⊕

Os Verbena acreditam fortemente em sacrifício — não apenas nos de sangue de animais, mas também nos

mais profundos sacrifícios pessoais. Embora seja um tema que deva ser explorado com cuidado, também pode criar histórias poderosas.

Sacrifício é a vontade de desistir de algo (ou de tudo) por uma certa causa. O sacrifício de plantações e de rebanho entre as tradições pagãs representava um verdadeiro presente do povo para seu deus, já que eles dependiam tanto da terra e de sua generosidade. Os Verbena também sacrificam seu tempo, sua segurança e até suas vidas para proteger suas crenças e sua tradição. Eles voluntariamente sofreram condenação, prisão e morte pelo que consideravam sagrado.

De muitas formas, o sacrifício é a expressão suprema da vitalidade Verbena, porque representa a boa vontade de se entregar completamente por uma causa ou crença. O sagrado rei sacerdote dá sua vida de boa vontade para recuperar a terra porque é seu trabalho e responsabilidade fazer isso. Os Verbena se doam para manter o ciclo da vida e para preservar os Antigos Costumes porque eles se veem como os guardiões escolhidos. A revelação da importância do sacrifício pode ser um climax adequado para uma história ou até para uma crônica inteira.

INCLUINDO PERSONAGENS NÃO VERBENA

É fácil incluir magos de outras Tradições numa crônica de maioria Verbena ou como parte de um círculo Verbena. A Tradição Verbena é um grupo diverso que respeita muitas outras Tradições místicas. Alguns Verbena veem as outras Tradições como ramificações de sua Tradição, embora algumas maças tenham caído mais longe da árvore do que as outras. Facções Verbena tais como os Seguidores da Lua procuram por coisas que podem aprender das outras Tradições e são mais dispostos a trabalhar com eles.

Os Oradores e o Culto do Êxtase são as Tradições com mais tendência a trabalhar com os Verbena, particularmente entre personagens que vieram de antecedentes culturais semelhantes. Herméticos da Casa Ex Miscellanea também são conhecidos por participar de convenções Verbena e podem até traçar sua linhagem até ancestrais comuns na Idade das Trevas. Os membros dos Euthanatos e do Coro Celestial que são adoradores de antigos deuses pagãos podem se sentir mais confortáveis entre os Verbena do que em suas próprias Tradições.

Tecnomantes como os Adeptos da Virtualidade e os Filhos do Éter raramente se associam aos Verbena, mas um círculo de “tecnopagãos” pode acolhê-los particularmente se eles têm a qualidade Tradição Dupla (**Mago**, pág. 298) ou se treinaram com os Verbena (antes ou depois de se tornarem tecnomantes). O mesmo é verdadeiro para a Irmandade de Akasha, embora hajam Seguidores da Lua que veem sabedoria na filosofia oriental. Eles apontam que o Taoísmo, em particular, possui bastante em comum com o conceito Verbena de Deusa e Deus.

SEXO E SEXUALIDADE

Os Verbena tentam ter poucas ideias fixas quando o assunto é sexo e sexualidade. Para a maioria dos membros da Tradição não há nada de errado com o sexo recreacional (sexo por prazer e diversão) e qualquer expressão sexual envolvendo consentimento entre adultos é válido (incluindo homossexualidade, bissexualidade e vários tipos poligâmicos).

É claro que, a maioria dos Verbena vive e cresceu no mundo real, assim eles trazem consigo mais de sua sociedade e já vem educado por ela. Alguns Verbena acreditam que o sexo é um ato sagrado que deve ser mantido nos limites de uma relação monogâmica e estável. Alguns Verbena acham que qualquer coisa que não seja sexualidade aberta é hipocrisia ou, ao menos, uma imposição autoimposta. Um punhado de chatos tradicionalistas insistem que a “polaridade” entre masculino e feminino torna apenas os casais heterossexuais “naturais.”

Visto que os Verbena possuem uma ampla variedade de costumes sexuais, assim como as pessoas no mundo real, e o Narrador e os jogadores devem estar cientes que ao lidar com assuntos sexuais no contexto de uma crônica de **Mago**. Alguns jogadores podem achar divertido e interessados em lidar com a sexualidade de seus personagens em jogo, enquanto outros podem se sentir desconfortáveis com tais assuntos (ou qualquer conversa sobre sexo no contexto do jogo). O Narrador deve se esforçar para descobrir o que os jogadores estão confortáveis em lidar e respeitar seus limites, pedindo aos outros jogadores para fazerem o mesmo.

Embora uma crônica de **Mago** possa servir como um lugar para os jogadores explorarem tópicos como sexualidade e identidade, saiba que esses tópicos podem incitar poderosas emoções que podem ser desconfortáveis para alguns jogadores. Decida no decurso qual é o nível aceitável de conversa e representação da sexualidade durante o jogo. É plenamente possível lidar com temas sexuais sem ser explícito.

VERBENA PELO MUNDO

Beneficiada como sendo uma das Tradições mais antigas, Verbena são encontrados em quase qualquer lugar e seu amor pelo mundo vivo os manteve junto à terra, enquanto outros magos partiam para as profundezas dos Reinos Umbrais e do Horizonte. Contudo, a diminuição das áreas selvagens e a perda de antigas culturas e costumes tiveram seu impacto nos Verbena, forçando-os a se adaptar ao mundo moderno com passar de centenas de anos. Eles se misturam às pessoas com as quais vivem, às vezes aparentemente adotando seus costumes enquanto mantêm suas próprias tradições em segredo.

Europa: O Velho Mundo é uma terra importante

para muitos Verbena. Eles podem sentir os espíritos de seus ancestrais entre as rochas e as árvores. Eles sentem o poder fluindo pela terra, águas e céu, eles quase podem tocar as vidas que uma vez tiveram como guardiões sagrados destes lugares. Embora os Tempos das Fogueiras tenham dizimado os Verbena na Europa, eles têm desde então ressurgido, como nova vida nascida das cinzas de uma floresta queimada. A Europa é agora uma das fortalezas da Tradição e lar dos maiores Nodos controlados pelos Verbena, alguns dos quais antigos e realmente poderosos.

Os Verbena na Europa tendem a ser discretos, se escondem dos olhares diretos. Embora muitas pessoas conheçam um sábio homem ou mulher com a Segunda Visão, eles não acham nada de mais e os Verbena seguem seus caminhos silenciosamente. Velhos hábitos inseridos pelos Tempos das Fogueiras mudam lentamente e os praticantes do Ofício no Velho Mundo evitam chamar atenção na maioria das vezes. Isto é em parte graças à forte influência que os Jardineiros da Árvore exercem sobre a Europa, seguindo os Antigos Costumes do Ofício. A maioria dos segredos é passada através das famílias, embora até os Jardineiros tenham começado a adotar iniciantes de outras linhagens de sangue.

América do Norte: A América do Norte se mostrou um solo fértil para os Verbena tecerem novas raízes. Da Nova Inglaterra Colonial, a Tradição se espalhou lentamente pelo continente, encontrando e misturando-se com praticantes de outros caminhos similares como os costumes dos nativos americanos, o Voudoun de Nova Orleans e a Santeria do Sul e Sudoeste.

Os Jardineiros da Árvore foram mais comuns ao redor da Nova Inglaterra por algum tempo, com os Alteradores do Destino pela costa leste e no extremo sul, os Seguidores da Lua se espalharam pelo meio oeste e pela costa oeste e os Tecelões da Vida praticamente em qualquer lugar que eles quisessem. Nos tempos modernos, as facções não são tão divididas geograficamente, embora continuem um pouco mais comuns nessas regiões apreciadas por seus líderes.

Áreas como o noroeste do Pacífico (de Santa Cruz até Vancouver), Nova Inglaterra, e o Delta do Mississipi em especial são lares de círculos e Nodos na América do Norte.

América do Sul: Os estilos vibrantes de mágica da América do Sul, derivados das tradições africanas misturadas com crenças nativas e o catolicismo espanhol e português, estão entre as mais novas adições aos Verbena. Seguidores da Lua e Tecelões da Vida estão entre os mais comuns. Alguns Alteradores do Destino também se recordam dos modos mais primordiais de seus ancestrais, como também alguns Jardineiros que bravamente resistem a qualquer esforço de homogeneizar sua cultura e modos para o conforto de outros na Tradição.

África: O continente mãe da tradição Ifá, que é a raiz do Voudoun e da Santeria, a África virou uma casa para os Verbena que voltaram a procura de suas raízes e do entendimento dos primordiais Wyck que uma vez andaram pelas florestas, morros e savanas deste lugar. Estes seguidores encontraram e compartilharam com Oradores dos Sonhos e discrepantes na África e trouxeram alguns deles para os Verbena.

Ásia: Os Verbena não têm muita presença na Ásia, além de alguns indivíduos e bosques isolados aqui e ali. A maioria dos Verbena asiáticos se encontram nas proximidades da Rússia e nas Balcãs, seguindo a antiga tradição de seus ancestrais. Verbena russos viveram por muito tempo nas sombras da bruxa Baba Yaga, mas contos recentes do legado da “pequena vovó” vieram da Mãe Rússia, deixando alguns dos seguidores de Baba Yaga em conflito com os guardiões Verbena da terra.

Austrália: A presença Verbena na Austrália tende a ser limitada a cidades e fazendas afastadas, embora alguns Verbena procurem os Oradores dos Sonhos dos Outbacks como aliados e professores. Os Verbena têm apoiado esforços para proteger o meio ambiente e os locais sagrados da Austrália e regiões próximas.

CRÔNICAS HISTÓRICAS

Uma opção para crônica Verbena é usar algum material do Capítulo Um e colocar o jogo em alguns pontos da longa história da Tradição, talvez até antes da fundação dos Verbena modernos no século XV. Uma crônica na Idade Mítica poderia se focar nos feitos dos lendários Wyck ou Aeduna, interagindo com personalidades importantes, criaturas e lendas. Jogadores podem experimentar a divisão dos Aeduna gregos e o Círculo Cosiano ou o Flagelo Relâmpago dos magos romanos contra os druidas célticos e fadas. O narrador pode ainda usar as regras e sistema do **Dark Ages: Mage** para essas crônicas ou adaptar as regras do mundo moderno de **Mago** como achar necessário.

Para crônicas durante o Renascimento, **Mago: Cruzada dos Feticeiros** é uma fonte de recursos sem preço, permitindo aos jogadores experimentarem os primeiros dias de Tradição. Talvez iniciando com a fundação dos Verbena e a luta para incorporar muitos caminhos e culturas diversos numa só bandeira, representado no Conselho dos Nove.

Finalmente, a cisma entre o Círculo de Ferro e os Verbena durante a Segunda Guerra Mundial e a turbulenta e nova experiência da década de 60 são cenários para uma crônica de **Mago** centrada nos Verbena.

Uma crônica histórica pode passar inteiramente numa era em particular ou pode progredir por várias eras diferentes, possivelmente culminando nos dias atuais. Já que os Avatares de magos reencarnam de uma vida para a próxima, os personagens de cada era podem estar ligados pela posse dos Avatares de seus “ancestrais,” lhes dando memórias de vidas passadas e laços cármicos aos

outros personagens do grupo.

Esse tipo de crônica pode servir como um prelúdio mais profundo de uma crônica Verbena, dando aos jogadores uma forte noção da história da Tradição, já que eles foram parte dela. Também pode fornecer ganchos de enredo prontos para os personagens, pois

CABALA: FAZENDA NOVA ESPERANÇA



Numa área rural não muito distante de uma cidade importante está uma das muitas cooperativas de fazendas orgânicas localizadas na América do Norte. Esta fazenda em particular é diferente graças a ser o lar de um círculo Verbena que não é dedicado somente a colher o fruto da terra enquanto vive em harmonia com ela, mas também encontrar e ensinar novos membros em potencial para a Tradição. Eles fazem o que podem para ajudar a natureza enquanto mantém os Antigos Costumes vivos frente ao poder crescente da Tecnocracia.

HISTÓRIA

As sementes da Fazenda da Nova Esperança foram plantadas quando seis iniciantes em potencial foram unidos e treinados pelos Verbena, iniciados na Tradição depois de seu Despertar. Embora eles viessem de passados diferentes, todos se tornaram amigos durante os desafios de sua iniciação e experiências como novos membros da Tradição. Dois eles ficaram particularmente próximos.

Jon Fairmont e Kameria Shula se tornaram amantes na primeira cerimônia de Beltane que participaram juntos, incorporando os jovens Deus e Deusa em sua união no Grande Ritual. Seu relacionamento floresceu em amor e eles foram unidos um ano depois numa cerimônia conduzida pelos seus colegas de capela. Jon, um estudante de ecologia, sugeriu a ideia de iniciar uma nova capela Verbena baseada no cultivo orgânico em cooperativa, algo que ele havia pensado algumas vezes em fazer. O casal reuniu a ajuda de seus amigos e, com um pouco de ajuda magia, acharam a localização ideal para a Fazenda Nova Esperança.

A perda de muitos dos Mestres da Tradição e o derradeiro fim da Guerra da Ascensão significaram problemas para a Fazenda Nova Esperança. A Fazenda se tornou um abrigo para os magos da Tradição que precisavam de proteção, mas isso também colocou em perigo a segurança da fazenda. A magia estava desaparecendo do mundo, abrandada pela crescente apatia dos Adormecidos. Então Jon Fairmont tomou a decisão de proteger seu sonho, de seus amigos e família, ao custo de sua própria vida. Seu sacrifício dramático reacendeu o Nodo debaixo da terra e, desde então, a Fazenda Nova Esperança não tem sido só uma fortaleza da mágica num mundo cada vez mais terreno, mas

seus Avatares têm conexões com certos eventos e personagens do passado. Talvez a antiga rivalidade entre o mago Aeduna e o médico Cosiano seja retratada num Verbena atual e sua contraparte Progenitora (ou talvez foi o Avatar Cosiano que encarnou como Verbena nesta vida e o anterior Aeduna que é agora um Progenitor!).

também um lugar realmente sagrado para os outros membros do Círculo Nova Esperança, que honram o sacrifício de Jon ao continuar seu sonho.

MISSÃO

Os propósitos da Fazenda Nova Esperança são muitos. É uma fazenda cooperativa orgânica de sucesso que usa técnicas ecológicas modernas e antigas em harmonia com a terra e a natureza. Serve como um exemplo para os outros de um modo de vida mais ecológico, como também ajuda a comunidade de pessoas que vive lá. A fazenda serve ainda de base principal para o Círculo Nova Esperança, um local de treinamento para iniciantes Verbena e um refúgio para os Verbena (e, por extensão, qualquer outro mago de Tradição) precisando de abrigo. O círculo quer que a fazenda sirva de símbolo de esperança para seus colegas magos e um lugar onde os Antigos Costumes ainda são praticados e honrados.

O dia a dia prático toma muito do tempo do Círculo Nova Esperança. Todos vivendo no lugar, incluindo membros do círculo, estudantes e conselheiros, trabalham para manter a fazenda realizando tarefas diversas. Estas tarefas passam por lavar, capinar até adubar, colher, fazer comida, limpar e outros trabalhos domésticos de rotina. A fazenda vende frutas e ervas em maior número do que o necessário para sua subsistência a mercados e restaurantes locais. A fazenda usa técnicas orgânicas de crescimento e nenhum pesticida ou fertilizante químico. Pouca magia de verdade é usada no processo do cultivo, além das magias do trabalho duro e do cuidado.

Todos os que vivem em período integral na fazenda estão cientes da existência do Círculo Nova Esperança e do fato deles serem magos, embora saibam muito pouco sobre as Tradições ou até mesmo sobre os Verbena como um todo. Eles estão cientes da Guerra da Ascensão, mas felizmente, não foram muito afetados por ela. A fazenda está muito fora do caminho para a Tecnocracia se importar com ela, principalmente depois do início da Tempestade de Avatares. O círculo é cuidadoso ao manter a segurança da fazenda e sua existência como uma capela Verbena não é muito conhecida.

O Círculo Nova Esperança aceita um pequeno número de aprendizes a cada ano, mas raramente tem mais de nove deles na fazenda ao mesmo tempo. A estes magos em potencial é ensinado como trabalhar com a terra e eles estudam com os membros do círculo em suas

áreas particulares de experiência. Alguns deles Despertaram e são iniciados dos Verbena, mas outros não. Eles ou encontraram seu caminho de outra forma ou permanecem como ajudantes da fazenda. Alguns novos estudantes já são Despertados, nestes casos o círculo cuida para que eles recebam treinamento em como lidar com sua nova consciência e habilidade.

Os Verbena do Círculo Nova Esperança são relativamente jovens e inexperientes (comparado aos mestres que praticaram o Ofício por décadas, até centenas de anos). Eles também estão bem conscientes de que a maioria destes professores experientes não estão mais disponíveis e que está nas mãos deles passar as tradições Verbena adiante. Eles fazem o melhor que podem com o tempo e recursos disponíveis, mas existe a preocupação de se estão prejudicando ou não os magos neófitos ao treiná-los. Até agora nenhum dos estudantes do círculo reclamou que a educação é deficiente. (Eles reclamam desenfreadamente sobre muitas outras coisas, mas não sobre isso).

A Fazenda Nova Esperança também serve como um “abrigo” para os magos Tradicionalistas em necessidade de refúgio ou simplesmente de um lugar para fugir do mundo lá fora por um tempo, se eles estiverem dispostos a fazer a sua parte do trabalho. O círculo é cuidadoso sobre quem eles permitem que fique, já que manter o sigilo da fazenda e a segurança de seus estudantes e conselheiros é um dos interesses primários. Ninguém quer algum guerreiro da Ascensão renegado liderando um esquadrão de HIT Marks para suas portas. Do mesmo modo, o círculo tenta não deixar na mão aliados em necessidade. Um pouco de discrição e voluntariedade de seguir as regras é geralmente o suficiente para ganhar a hospitalidade da Fazenda Nova Esperança, pelo menos por um tempo.

ORGANIZAÇÃO E POLÍTICA

A Fazenda Nova Esperança é uma cooperativa, o que significa que ela pertence e é operada pela união dos membros do Círculo Nova Esperança (que são membros titulares da cooperativa), e por seus estudantes e conselheiros (que também têm voz no modo em que a cooperativa é dirigida) embora só membros plenos do círculo tenham voto.

A grupo da Nova Esperança se reúne pelo menos uma vez por semana para discutir negócios da fazenda e lidar com quaisquer problemas que possam aparecer. Essas reuniões geralmente são tranquilas, embora algumas acabaram resultando em conflitos pessoais no passado. Aos membros da comunidade é permitido e esperado que falem o que pensam nas reuniões e assembleias, então as coisas podem esquentar um pouco.

As tarefas da fazenda são divididas igualmente entre os membros da comunidade, incluindo o círculo, que não é excluído das tarefas mais usuais. Os membros do círculo tendem a ter tarefas e papéis fixos, mas eles se metem em qualquer lugar e qualquer coisa que for

necessário.

O estatuto da fazenda diz que a maioria das decisões são aprovadas com uma simples maioria dos votos dos membros do círculo, mas um membro novo para o círculo precisa de um voto unânime, como também tirar um membro dele e fazer qualquer mudança significativa no próprio estatuto.

⊕ CÍRCULO

O coração do Círculo Nova Esperança consiste nos cinco fundadores Verbena remanescentes, que foram iniciados e estudaram juntos. Eles são todos considerados iguais na hora de conduzir a cooperativa, embora cada um tenha um papel próprio na organização do círculo. Debates entre os membros do círculo podem às vezes esquentar, mas eles são amigos íntimos e, em primeiro lugar, seus laços vão muito além do que simples amizade ou companheirismo.

Kameria Fairmont: Nascida concurda com uma má formação na espinha, Kameria foi levada de sua casa na África quando tinha seis anos de idade. Missionários cuidaram dela e eventualmente colocaram-na em um lar adotivo, mas ela nunca se sentiu em casa com sua nova família. Ela sempre se sentiu deslocada, uma aberração, ciente sobre sua própria deformidade. Seu treinamento como Verbena realmente a transformou. Despertaram memórias de vidas passadas primordiais e um talento para metamorfose em Kameria, qualquer um que a visse hoje nunca reconheceria nela a garota envergonhada e desajeitada que uma vez foi. Agora, por obra de magia de Vida, ela é ereta e alta, uma impressionante mulher africana com longos cabelos negros usualmente num rastafari enfeitado, com uma chama ardente em seus olhos negros. Kameria mudou em espírito também, com a morte de seu marido e o nascimento de seu filho, ela passou da agitada e inocente donzela para a ardente e poderosa figura materna do Círculo Nova Esperança.

Teague O'Connel: Teague foi outra alma ferida curada pelos Verbena. Teague sempre sentiu ter nascido centenas de anos tarde demais. Ele sonhava em ser um bardo irlandês na época em que estes poetas eram sagrados guardiões dos conhecimentos e teve de se acostumar em ser um harpista em várias feiras renascentistas. Ele se tornou distante de sua família por ser gay, então seus amigos de feira se tornaram sua nova família. Na metade dos anos 90, Teague contraiu o HIV e desenvolveu AIDS, não muito antes dos Verbena o encontrarem. Seu treinamento como mago permitiu que ele não só curasse a si mesmo completamente da sua infecção, mas também permitiu cumprir seu sonho de vida. Teague é o bardo residente e guardião do conhecimento. Ele é um homem alto e gracioso com longos e lisos cabelos castanhos que passam dos seus ombros. Ele prefere usar uma capa quando está na rua ao invés de uma jaqueta ou casaco sempre que pode, ele raramente se distancia de sua harpa celta feita à mão.

Takoda Urso-Que-Anda: O Avô de Takoda,

Kohana, era um Verbena e sonhava em ensinar seu neto a seguir seus passos, sentindo o potencial nele. Mas Kohana morreu antes de conseguir ensinar Takoda, então ele preparou para que um amigo iniciasse o neto nos Antigos Costumes. A inabilidade de Takoda com visões o levou a fazer a Dança Nativo Americana do Sol, aonde ele teve uma visão de seu avô. Depois disso, ele foi iniciado como um Verbena e se tornou um hábil curandeiro. Takoda toma conta das plantas e das ervas medicinais da fazenda, ele regularmente entra em comunhão com os espíritos. Ele é também o chefe curandeiro do círculo, perito em tratar muitas doenças com ervas, remédios homeopáticos e mágica. Takoda é um nativo americano alto, de ombros largos e longos cabelos compridos. Ele geralmente veste-se de roupas de

serviço confortáveis, como jeans e camisa flanela.

Deborah Gray: Deborah (“Deb” para os íntimos) admite procurou o Ofício em busca de poder e que isto ainda é importante para ela. Deborah sempre se sentiu impotente e furiosa com o mundo, então quando um conhecido lhe ofereceu uma chance de ter poder, ela aproveitou. A iniciação de Deborah nos Verbena não foi fácil e ela rapidamente recordou memórias de vidas passadas, sendo queimada na fogueira, que apareciam nas suas visões e sonhos. Seu Avatar tinha feridas profundas dessa experiência, mas Deborah clamou seu poder e já curou muitas dessas feridas (embora seja de se duvidar o fato de elas desaparecerem por completo um dia). A raiva se transformou em confiança, embora ela ainda tenha um comportamento cáustico e uma linha

USANDO A FAZENDA NOVA ESPERANÇA

Narradores podem usar a Fazenda Nova Esperança de várias formas para atender as necessidades da crônica. A fazenda pode ser uma base para diferentes tipos de jogos de **Mago**, um local de refúgio ou apenas um lugar para os personagens visitarem de tempos em tempos.

Uma crônica apenas de, ou quase de, Verbena pode ser colocada dentro da Fazenda Nova Esperança facilmente. Os jogadores podem assumir os papéis dos membros do Círculo Nova Esperança, seja usando os personagens já existentes, trocando por outros ou suplementando ele com novos personagens. Qualquer círculo relativamente jovem e amplo pode conduzir a fazenda e o Narrador pode permitir aos personagens controlar o Nodo localizado na propriedade como um recurso.

Alternativamente, os jogadores podem descrever estudantes para a Fazenda Nova Esperança, permitindo ao Narrador introduzi-los aos Verbena e ao mundo de **Mago** a medida que seus personagens aprendem de seus mentores e professores. Os estudantes podem ser adultos de vários estilos de vida trazidos para aprender ou eles podem ser jovens (adolescentes ou até mesmo mais jovens), permitindo um tipo de crônica diferente. Por exemplo, a fazenda pode oferecer um “programa de aprendizado de verão” para um colégio e estudantes visando jovens “dotados”. Isso permite aos Verbena a oportunidade para tutelá-los e possivelmente orientá-los rumo ao Despertar, bem como auxiliar aqueles que já sejam Despertos.

Magos Tradicionalistas amistosos aos Verbena podem conhecer a respeito da existência da Fazenda Nova Esperança e usá-la como refúgio se as coisas esquentarem demais para os personagens. Isso torna um bom local para magos Tradicionalistas se esconderem, repousarem e recuperarem sua força (principalmente com o auxílio curativo de Takoda). O Círculo Nova Esperança certificar-se-á se os personagens não

conduzam ninguém até a fazenda, mas eles não darão as costas para aqueles em necessidade. Se os inimigos dos personagens os **seguirem** até a fazenda, então os magos devem se sentir responsáveis para ajudar na defesa da fazenda — no mínimo.

Finalmente, a Fazenda Nova Esperança pode simplesmente ser um local onde os personagens o visitam por várias razões. Talvez eles estejam familiarizados com alguém ou alguns do Círculo Nova Esperança e apareçam para uma visita. Eles podem precisar de conselhos ou inspirações de algum dos Verbena da fazenda ou eles podem ser solicitados para uma “leitura do visitante” de um tópico em particular para o círculo de estudantes. Se o círculo encontrar problemas (mágicos ou não) além da capacidade de lidar, eles podem chamar os personagens para ajudar, especialmente se eles estiverem em débito.

A fazenda existe para salvaguardar uma tradição de vida em particular e o sacrifício de Jon Fairmont tornou o local profundamente mágico. A terra da fazenda oferece ao Narrador a oportunidade de várias coisas maravilhosas e mágicas na crônica para os personagens que a encontrarem. Um baixio dentro da Umbra poderia se formar, permitindo aos desavisados entrarem no mundo espiritual. (Talvez alguns invasores mudanos ou visitantes também o fizessem e os magos precisassem resgatá-los.) Do mesmo modo, Antevos podem aparecer nas terras da fazenda ocasionalmente, atraindo fadas ou outros espíritos, tantos os bondosos quanto os nocivos.

Note que a localização exata da fazenda está deliberadamente vaga, permitindo ao Narrador colocá-la onde for necessária para adaptar-se a sua crônica. De forma ideal, ela deve ser uma área rural e distante das grandes cidades, mas pode ser adaptada facilmente em qualquer lugar, incluindo uma localização fora da América do Norte (apesar de alguns ajustes serem necessários neste caso).

vingativa. Ela não tem medo de fazer o que precisa ser feito para proteger-se e ao círculo, e não se desculpa por fazer isso com ninguém. Deborah é uma mulher magra, meio pálida com uma feição comprida e longos cabelos lisos que ela geralmente usa num rabo de cavalo.

Aileen Wilkinson: Aileen cresceu em uma rígida família protestante de classe média. Quando sua irmã gêmea, Kathy, foi estuprada e assassinada, Aileen não viu compaixão em seu pai severo (ele culpava Kathy por sair sozinha vestida de modo “provocativo”). Sozinha e

cheia de mágoa, Aileen esbarrou numa celebração pagã e encontrou um pouco de conforto. Mais tarde, o homem que matou sua irmã espreitou e a atacou, mas ela lutou e o espantou. Quando a única preocupação de seu pai foi as aparências diante do ocorrido, Aileen decidiu deixar sua casa e procurar os pagãos que a haviam ajudado. Eles a apresentaram aos Verbena, onde ela procurou clamar seus próprios poderes e se tornar uma modelo para mulheres, jovens e velhas, que se sentiam impotentes.

LENDAS DA ANTIGA FÉ



As raízes dos Verbena são realmente antigas e muitas histórias foram passadas de geração para geração da Antiga Fé, existindo por toda a história até os dias modernos. Alguns Verbena acreditam que esses contos são literalmente verdade, enquanto outros os consideram metáforas para uma verdade mais profunda ou apenas contos populares que oferecem sabedoria e discernimento. Se esses eventos e pessoas descritas realmente existiram, não é tão importante assim para estes Verbena.

LILITH

Alguns Verbena consideram a Mãe Bruxa Lilith uma dos Wyck, os Primeiros. Certamente, Lilith é uma personificação das energias sombrias femininas que os Verbena honram, um modelo de feminilidade poderosa, o qual os Verbena clamam ser o motivo de ela ser tão frequentemente vista como má pela história. Possuindo livre arbítrio iluminado, Lilith escolheu não continuar servil a Adão no jardim do Éden, preferindo viver sozinha ao invés disso. Privada do paraíso, Lilith teve de criar o seu próprio, exercendo sua vontade no mundo. Entre outras coisas, Lilith entalhou reinos na Umbra, alguns dos quais ainda são conhecidos pelos Verbena.

Várias histórias associam Lilith com a criação de monstros, embora estas histórias possam ser interpretações erradas (E novamente, elas podem não ser, como alguns Verbena apontam). Lilith pode ter laços com os antigos ancestrais das Feras, o povo metamorfo e com a criação dos vampiros. Lendas dizem que ela apiedou-se de Caim e o ensinou a sobreviver e usar os poderes inerentes em seu sangue, dando aos vampiros modernos seus poderes. Verbenas honram Lilith como um aspecto sombrio da Deusa, associado com Hécate, Kali, Macha e outras Mães Sombria que eram honradas por sua força e temidas por seu poder.

Além do mais, alguns Verbena acreditam que Lilith é imortal e que ainda caminha pelos distantes confins da Umbra, de onde ela protege e guia muitos filhos. A Mãe Sombria é certamente um poder a ser levado em conta, embora suas motivações não necessariamente incluam a Ascensão universal. Alguns acreditam que os Nefandi corromperam Lilith (ou talvez o contrário), enquanto alguns dizem que ela está além do bem e do mal, pelo menos da maneira como a maioria entende os conceitos. Embora outros digam ter encontrado a Dama Sombria, ou seus feitos, ninguém pode dizer com certeza se ela ainda anda entre os vivos. **Se** ela existe, e **se** ela é uma maga, Lilith é com certeza um dos Oráculos mais poderosos atualmente.



FOLHAS DA ÁRVORE MUNDO



Os Verbena estão entre os mais diversos de um grupo diversificado. A despeito dos melhores esforços dos tradicionalistas, os Verbena têm incluído uma gama de pessoas e de trilhas mágicas através dos séculos desde que a própria formação da

Tradição a partir de diversos credos pagãos da Europa. A diversidade dos Verbena é uma fonte tanto de força quanto de tensão dentro da Tradição e as páginas seguintes oferecem apenas uma pequena amostra dos muitos artífices que seguem os Antigos Costumes, de uma forma ou de outra.



ATIVISTA AMBIENTAL

Mote: *Foda o planeta e o ele vai foder você.*

Prelúdio: Você sempre teve um profundo amor pelo mundo natural. Mesmo quando criança você adorava caminhar pelas matas e pelo campo. Durante a adolescência você desenvolveu um forte senso de certo e errado, e pela conservação da preciosa vida selvagem. No colégio, você decidiu especializar-se em estudos ambientais, apesar de seus pais acharem isso perda de tempo. Você também tornou-se politicamente envolvido, organizando protestos contra a destruição das florestas tropicais, o envenenamento do solo e a extinção de várias espécies. Isso despertou você para um estilo de vida totalmente diferente, em harmonia com o planeta ao invés de ser apenas outro parasita que lentamente o mata.

Seu ativismo ecológico também trouxe a você o contato com um grupo de neopagãos: wiccanos, xamãs modernos, restauracionistas celtas e por aí vai. Através deles você encontrou uma espiritualidade para adequar-se as suas crenças políticas e sociais, uma conexão mais profunda e espiritual com a Terra. Entretanto, nem todas as suas conexões eram necessariamente espirituais. Alguns de seus amigos eram muito radicais e, apesar de você ser contra o uso de violência para levar sua mensagem, você tem dividido seu tempo entre árvores centenárias e um pouco de sabotagem em seu tempo.

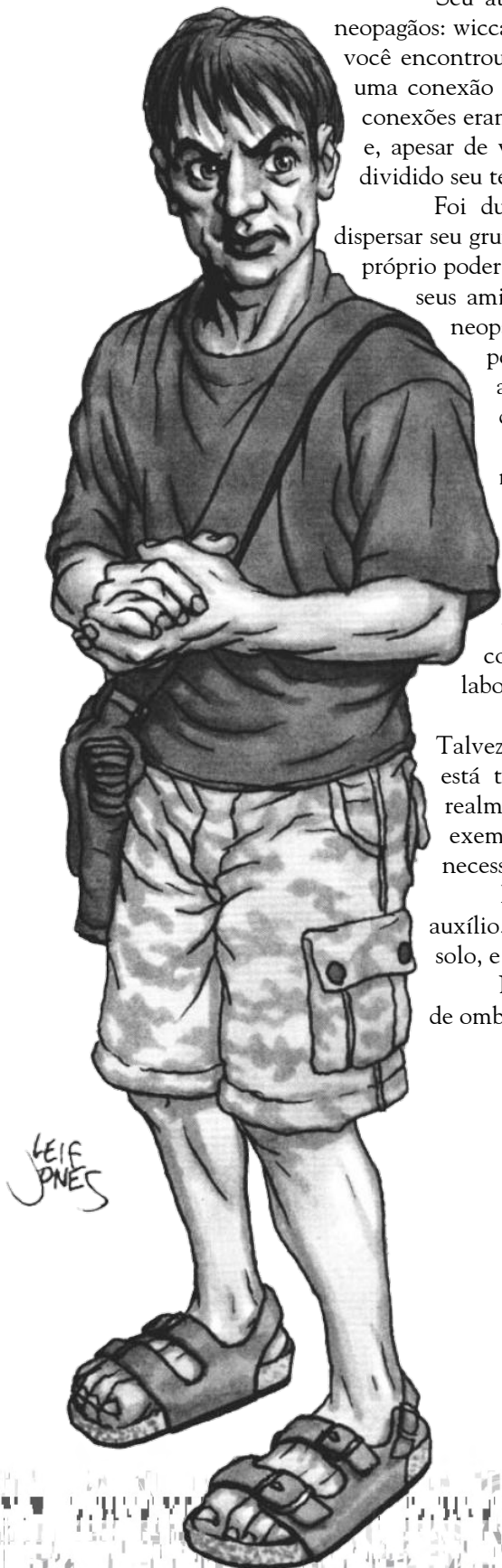
Foi durante um protesto, quando um policial usou gás lacrimogênio para dispersar seu grupo, que você realmente abriu seus olhos para o choro da Terra e para seu próprio poder e seu potencial. Coisas **aconteceram** ao seu redor que protegeram você e seus amigos protestantes, fazendo os policiais recuarem. Alguns de seus amigos neopagãos disseram que você precisava encontrar algumas pessoas quem poderiam ensinar a você a respeito de épocas antigas, quando seus ancestrais viviam como verdadeiras crianças da Terra. Agora era sua vez de salvá-La.

Conceito: Você é uma parte do mundo moderno e você está muito ciente de seus problemas. Você não necessariamente quer que as coisas voltem a ser como na Era Dourada, visto que sabe que a inocência não pode ser recuperada. Mesmo assim acredita com firmeza que algo tem que ser feito para mudar ou a Guerra da Ascensão não valerá nada visto que o mundo estará morto. A maior ameaça que os TecnoCratas representam não é contra a magia, mas a vida em si. Eles não estarão contentes até que tudo esteja estéril e que toda a vida venha de um laboratório. Você não permitirá que isso aconteça.

Dicas de Interpretação: Você é apaixonal a respeito do que você crê. Talvez apaixonal demais em certos momentos para as outras pessoas, mas você está tirando elas de sua complacência e tornando-as mais cientes do que realmente está acontecendo com o mundo. Você tenta ensiná-las através do exemplo também, vivendo através de um estilo de vida que você acha necessário para estar em paz com a Terra.

Magia: Sua magia invoca a Mãe Terra e as forças da natureza para seu auxílio. Você prefere ferramentas naturais como ervas, galhos, brotos, água e solo, e você não teme sujar suas mãos. Você é sensível ao ciclo da vida.

Equipamento: Roupas leves de algodão, sandálias de maconha, mochila de ombro contendo componentes para feitiços e focos, e colar de contas.



VERBENA

NOME: _____
 NATUREZA: **Arquiteto**
 FACCÃO: **Alteradores do Destino**
 ESSENCIA: **Padrão**
 CRÔNICA: **Ativista Ambiental**
 CABALA: **Pedagogo**

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●○○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão ●●○○○	Ofícios ●●○○○	Acadêmicos ●●○○○
Esportes ●●○○○	Condução ●●○○○	Computador ●●○○○
Consciência ●●○○○	Etiqueta ●●○○○	Cosmologia ●●○○○
Briga ●●○○○	Armas de Fogo ●●○○○	Enigmas ●●○○○
Esquiva ●●○○○	Meditação ●●○○○	Investigação ●●○○○
Expressão ●●○○○	Armas Brancas ●●○○○	Direito ●●○○○
Intimidação ●●○○○	Performance ●●○○○	Linguística ●●○○○
Liderança ●●○○○	Furtividade ●●○○○	Medicina ●●○○○
Manha ●●○○○	Sobrevivência ●●○○○	Ocultismo ●●○○○
Lábia ●●○○○	Tecnologia ●●○○○	Ciências ●●○○○

ESFERAS

Correspondência ●●○○○	Vida ●●○○○	Primórdio ●●○○○
Entropia ●●○○○	Maré ●●○○○	Espírito ●●○○○
Forças ●●○○○	Mente ●●○○○	Tempo ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Aliados ●●○○○	●●○○○○○○○○	Escoriado 0 <input type="checkbox"/>
Avatar ●●○○○		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
Contatos ●●○○○		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
Nodo ●●○○○		Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
Recursos ●●○○○		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Dinâmica	●○○○○
Entropia	●○○○○
Estrática	●●●●●

RESSENCIA

EXPERIÊNCIA

HABILIDADES

Expressão	_____
Performance	_____
Linguística	_____
Meditação	_____
Ciência (Geologia)	_____
Furtividade	_____
Sobrevivência x2	_____

MENTAL

Ornitivo	_____
Paciente	_____
Dedicado	_____

SOCIAL

Encantador	_____
Expresivo	_____
Comandante	_____

FÍSICO

Ligeiro	_____
Musculoso	_____
Incansável	_____

ESFERAS

Iniciante em Forças	_____
Iniciante em Vida	_____
Iniciante em Matéria	_____

ANTECEDENTES

Aliados x2	_____
Avatar x2	_____
Contatos x2	_____
Nodo x2	_____
Recursos	_____

ROTINAS

_____	_____
_____	_____
_____	_____

VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: **Ativista Ambiental**
 CRÔNICA: _____
 FACCÃO: **Alteradores do Destino**
 ESSENCIA: **Padrão**
 CABALA: **Arquiteto**
 NATUREZA: **Arquiteto**
 COMPORTEMENTO: **Pedagogo**

ARETE

●●○○○○○○○○

FORÇA DE VENTADE

●●●●●●●●

□□□□□□□□

⊕QUINTESSÊNCIA/PARADOXO

RESSENCIA

DINÂMICA: _____

ENTRÓPICA: _____

ESTÁTICA: **Terrana**

EXPERIÊNCIA

BRUXO DA TEMPESTADE

Mote: *O clima parece bem ruim esta noite. Melhor você ir embora antes que fique muito pior.*

Prelúdio: Você cresceu em Catskills, zona rural de Nova York. Você não lembra de um dia sequer onde não soubesse que a magia era real. Quando criança, seus pais a usavam regularmente. Nunca foi uma questão de *se* você se tornaria um mago, mas *quando*. Sua família — um grupo imenso — é descendente de uma longa linhagem de bruxos e eles praticamente dominavam a cidade. É por isso que, de todas as cidades vizinhas, a sua é a única que não demonstra sinais folclóricos de decadência e degeneração. Seus ancestrais se certificaram que as “maravilhas da industrialização” nunca pusessem o pé ali, independente do dinheiro que poderia vir. Agora, quase 70 anos mais tarde, sua família pode não estar tão bem de vida, mas sua cidade também não sofre de doenças de nascença, hepatite e insuficiência real, além dos vários tipos de câncer que as cidades vizinhas enfrentam. Graças a vidência e a um pouco de feitiçaria, as maçãs dos pomares de sua família estão as frutas mais suculentas e mais saudáveis do estado de Nova York.

Seu Despertar veio quando você tinha 17 anos. Alguns garotos da cidade vizinha haviam causado problemas. Eles haviam ouvido que sua família era um pouco estranha e talvez houvesse alguns bruxos confessos entre eles. Quando eles descobriram quem você era, eles apenas ficaram mais ansiosos em mostrar a você o que bons cristãos faziam com bruxos. Você, em contrapartida, estava apenas muito feliz em mostrar que bons bruxos faziam com hipócritas como eles.

O legista (seu primo de segundo grau) e o editor do jornal da cidade (seu tio avô) reportaram as fatalidades como mortes por causas naturais. “Apesar de tudo, aqueles raios de primavera podem surpreender você e os garotos deviam ter algo de metal com eles...” E assunto encerrado.

Sua iniciação no ofício da família aconteceu na semana seguinte.

Conceito: Você é um bruxo da tempestade de uma longa e ilustre linhagem de bruxos Verbena. Sua família o tornou guardião dos pomares. É seu dever que as chuvas sejam abundantes e o frio não seja. Você agita as nuvens quando você precisa e empurra os ventos na direção correta para polinização.

Você sente seu lugar no ciclo maior e isso é bom.

Dicas de Interpretação: Tudo o que você quer é viver bem, viver a vida da mais plena maneira e mostrar as outras pessoas a como fazer o mesmo. Você não crê em moderação, mas você acredita em qualidade de vida e você aprendeu da forma mais difícil que abusos podem ocasionalmente diminuir isto. Você usa suas habilidades para saber o que as outras pessoas querem, descobrir o que as tornam confiantes e influenciá-las sutilmente.

Magia: Sua magia é amplamente feita de rituais para afetar o clima. Você assobia pelos ventos, cospe três vezes por chuvas e vaia para a neve. Sua família inteira está dispendo-se a ensinar a você mais rotinas, mas seu interesse é apenas em sentir, moldar e influenciar o clima.

Equipamento: Ferramentas de poda, pequeno caldeirão de ferro e uma, ou duas, maçãs frescas.



VERBENA

NOME: _____
 NATUREZA: **Arquiteto**
 FACCÃO: **Jardineiros da Árvore**
 ORIGEM: **Primordial**
 CÊNICIA: _____
 COMPORTEMENTO: **Solitário**
 CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●○○○ Percepção ●●○○○
 Destreza ●●○○○ Manipulação ●●○○○
 Vigor ●●○○○ Aparência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○ Ofícios ●●○○○ Acadêmicos ●●○○○
 Esportes ●●○○○ Condução ●●○○○ Computador ●●○○○
 Consciência ●●○○○ Erueta ●●○○○ Cosmologia ●●○○○
 Briga ●●○○○ Armas de Fogo ●●○○○ Enigmas ●●○○○
 Esquiva ●●○○○ Meditação ●●○○○ Investigação ●●○○○
 Expressão ●●○○○ Armas Brancas ●●○○○ Direito ●●○○○
 Intimidação ●●○○○ Performance ●●○○○ Linguística ●●○○○
 Liderança ●●○○○ Furtividade ●●○○○ Medicina ●●○○○
 Manha ●●○○○ Sobrevivência ●●○○○ Ocultismo ●●○○○
 Lábia ●●○○○ Tecnologia ●●○○○ Ciências ●●○○○

CONHECIMENTOS

Acadêmicos ●●○○○
 Computador ●●○○○
 Cosmologia ●●○○○
 Enigmas ●●○○○
 Investigação ●●○○○
 Direito ●●○○○
 Linguística ●●○○○
 Medicina ●●○○○
 Ocultismo ●●○○○
 Ciências ●●○○○

ESFERAS

Correspondência ●●○○○ Vida ●●○○○ Primórdio ●●○○○
 Entropia ●●○○○ Matéria ●●○○○ Espírito ●●○○○
 Forças ●●○○○ Mente ●●○○○ Tempo ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Avatar ●●○○○
 Contatos ●●○○○
 Sonhos ●●○○○
 Recursos ●●○○○

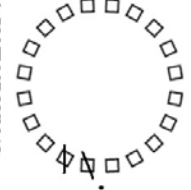
ARETE

Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Alejado -5
 Incapacitado

VITALIDADE

Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Alejado -5
 Incapacitado

QUINTESSÊNCIA



OUTRAS CARACTERÍSTICAS
 Dinâmico ●●○○○
 Entropia ●●○○○
 Estrática ●●○○○
 Estática ●●○○○

RESONÂNCIA

Dinâmico ●●○○○
 Entropia ●●○○○
 Estrática ●●○○○

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

PARADOXO

VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: **Brujo da Tempestade**
 CRÔNICA: _____
 FACCÃO: **Jardineiros da Árvore**
 ESSÊNCIA: **Primordial**
 CABALA: _____
 NATUREZA: **Arquiteto**
 COMPORTEMENTO: **Solitário**

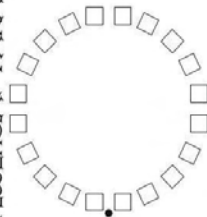
ARETE

●●○○○
 FORTITUDE ●●○○○
 ●●○○○

FORÇA DE VENTADE

□□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□
 □□□□□

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO



RESONÂNCIA

DINÂMICA: **Tempestuosa**
 ENTROPICA: _____
 ESTÁTICA: _____

ANTECEDENTES

Avatar x2
 Contatos
 Sonhos x2
 Recursos x2

ESFERAS

Discípulo em Forças
 Iniciante em Vida
 Aprendiz em Primórdio

ROTINAS

FÍSICO

Habil _____
 Saudável _____
 Rito _____
 Enganador _____
 Intimidante _____
 Digno _____
 Social _____
 Magnético _____
 Insinuante _____
 Vivaz _____
 MENTAL _____
 Sábio _____ Observador _____
 Malicioso _____
 Perspicaz _____
 HABILIDADES _____
 Prontidão _____
 Consciência x2 _____
 Etiqueta _____
 Meditação x2 _____
 Ocultismo _____
 Lábia _____
 Sobrevivência _____

SACERDOTISA VODU

Mote: *Odeio arruinar seu dia, filho, mas os Loas querem chutar sua bunda.*

Prelúdio: Sua avó passava horas contando a você histórias sobre a rainha vodu Marie Laveau. Sua cabeça estava tão repleta de Marie Laveau que você implorou para sua mãe para levar você a Nova Orleans, mas sua mãe (apesar de seu contatos ocasionais com magia) achou melhor mantê-la longe dessa “coisa louca”.

Não rolou. Sua avó poderia levar você em Nova Orleans durante o dia, enquanto sua mãe estava trabalhando.

Ela achou mais importante manter os talentos mágicos da família afiadados. Você foi a cada loja farjuta de vodu no French Quarter e mais algumas. Você viu cada uma das tumbas reputadas a Marie Laveau e, então, você viu algo que ninguém sabia que era real. Você viu um antigo amigo de sua avó erguer um zumbi em plena luz do dia.

E você sabia que você queria ser quando crescer.

Em tempo, sua mãe descobriu o que estava acontecendo (visto que ela não podia ajudar) e decidiu que o único meio de proteger você da influência da sua avó era mudar-se. E ela o fez. Para Seattle.

Sua avó ainda enviava a você cartas ocasionais, visitando você em seus sonhos, mas você não tem a visto fazem alguns anos.

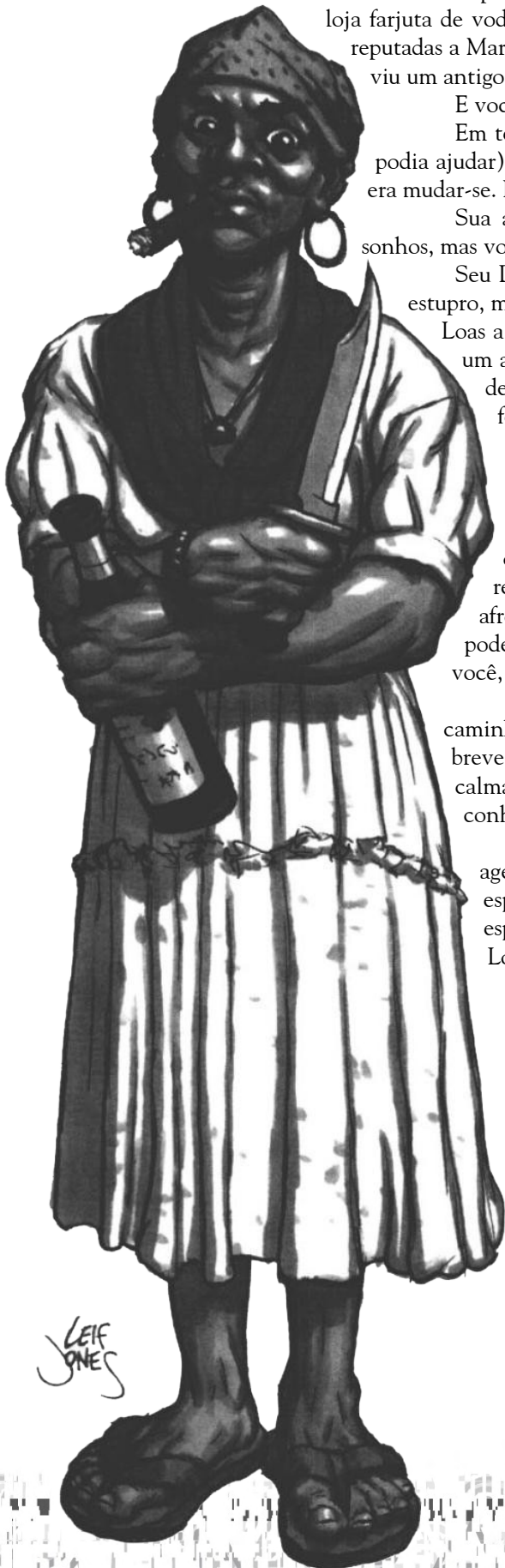
Seu Despertar foi particularmente traumático. Você quase foi vítima de um estupro, mas ao invés de estar em seu corpo quando aconteceu, você convidou os Loas a assumirem seu corpo. E eles fizeram. Os Loas, aparentemente, tinham um alcance muito além das redondezas de Nova Orleans. Você foi chutada de seu corpo e o Loa da vingança, Erzulie Toho, assumiu. Quando ele o fez, seu agressor sofreu de terríveis e devastadoras convulsões. Os músculos de suas costas foram rsgados até quase sua espinha e, quando o Loa se foi, você ficou para chamar a ambulância.

Conceito: Você é a única sacerdotisa vodu em Seattle. Foi o destino, quanto qualquer coisa, que tornou você uma Verbena. Em circunstâncias um pouco diferentes, os Bata'a certamente teriam reivindicado você como uma dos seus. Você estudou o ofício afrocaribenho desde que começou a ler. Sua avó a treinou o melhor que pode e a educou através dos Loas. Você permite os Loas cavalgarem em você, como se você fosse um cavalo, ocasionalmente.

Dicas de Interpretação: Você herdou sua magia de sua avó. Os caminhos do vodu estendem-se até a África e você estuda esses costumes. Em breve, você até mesmo espera ensinar esses caminhos. Embora você esteja calma a maior parte do tempo, você assume seu papel como guardião do conhecimento vodu muito a sério.

Magia: Você vê espíritos. Além disso, você enxerga como os espíritos agem nas pessoas e animais, aprendendo em algum nível a canalizar espíritos. Você pode ver como o mundo espiritual funciona e como os espíritos afetam a carne. E quando você precisa, você pode invocar os Loas para fazer as coisas acontecerem.

Equipamento: Facão, cigarros, garrafa de rum e galinha viva.



VERBENA

NOME: _____
 NATUREZA: Perfeccionista FACCÃO: Jardineiros da Árvore
 LEGADOR: _____ ESSENCIA: Investigadora CONCEITO: Sacerdotisa Vodú
 CRÔNICA: _____ COMPORTEAMENTO: Bon Vivant CABALA: _____

ATRIBUTOS

SOCIAIS

Força: ●●●●● Carisma: ●●●●● Percepção: ●●●●●
 Destreza: ●●●●● Manipulação: ●●●●● Inteligência: ●●●●●
 Vigor: ●●●●● Aparência: ●●●●● Raciocínio: ●●●●●

HABILIDADES

PERÍCIAS

Prontidão: ●●●●● Ofícios: ○○○○○ Acadêmicos: ●●●●●
 Esportes: ○○○○○ Condução: ●●●●● Computador: ○○○○○
 Consciência: ●●●●● Eruqueta: ●●●●● Cosmologia: ○○○○○
 Briga: ○○○○○ Armas de Fogo: ●●●●● Enigmas: ●●●●●
 Esquiva: ●●●●● Meditação: ●●●●● Investigação: ○○○○○
 Expressão: ●●●●● Armas Brancas: ○○○○○ Direito: ○○○○○
 Intimidação: ●●●●● Performance: ●●●●● Linguística: ●●●●●
 Liderança: ○○○○○ Furtividade: ○○○○○ Medicina: ○○○○○
 Manha: ●●●●● Sobrevivência: ●●●●● Ocultismo: ●●●●●
 Lábia: ●●●●● Tecnologia: ○○○○○ Ciências: ○○○○○

TALENTO

Correspondência: ○○○○○ Vida: ●●●●● Primórdio: ○○○○○
 Entropia: ●●●●● Matéria: ○○○○○ Espírito: ●●●●●
 Forças: ○○○○○ Mente: ○○○○○ Tempo: ○○○○○

ESFERAS

Correspondência: ○○○○○ Vida: ●●●●● Primórdio: ○○○○○
 Entropia: ●●●●● Matéria: ○○○○○ Espírito: ●●●●●
 Forças: ○○○○○ Mente: ○○○○○ Tempo: ○○○○○

VANTAGENS

ARETE

Antecedentes: ●●●●● VITALIDADE: 0
 Avatar: ●●●●● Escoriado: Machucado: -1
 Mentor: ●●●●● Ferido: -1
 Recursos: ○○○○○ Ferido Gravemente: -2
 ○○○○○ Espancado: -2
 ○○○○○ Aleijado: -5
 ○○○○○ Incapacitado:

FORÇA DE VENTADE

●●●●● ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○

QUINTESSÊNCIA



OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○

RESSONÂNCIA

Dinâmica: ○○○○○
 Entrópica: Assombrada ●○○○○
 Estática: ○○○○○

EXPERIÊNCIA

PARADOXO

VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Sacerdotisa Vodú
 CRÔNICA: _____
 FACCÃO: Jardineiros da Árvore
 ESSENCIA: Investigadora
 CABALA: _____
 NATUREZA: Perfeccionista
 COMPORTEAMENTO: Bon Vivant

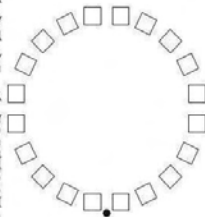
ARETE

●●●●● ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○

FORÇA DE VENTADE

●●●●● ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO



RESSONÂNCIA

Dinâmica: _____
 Entrópica: Assombrada _____
 Estática: _____

ANTECEDENTES

Avatar x3 _____
 Mentor x3 _____
 Recursos x2 _____

ESFERAS

Discípulo em Vida _____
 Iniciante em Entropia _____
 Aprendiz em Espírito _____

ROTINAS

FISSO

Flexível _____ Incansável _____
 Bruto _____ Firme _____
 Veloz _____

SOCIAL

Atraente _____ Amigável _____
 Elegante _____ Comandante _____
 Carismático x2 _____ Vistoso _____

MENTAL

Atento _____ Criativo _____
 Observador _____ Versado _____
 Vigilante _____

HABILIDADES

Prontidão _____ Manha _____
 Consciência _____
 Cosmologia _____
 Etiqueta _____
 Armas de Fogo _____
 Meditação _____
 Ocultismo _____

BRUXA NEW AGE

Mote: *Minha Deusa deu à luz ao seu pequenino Deus irritante.*

Prelúdio: Quando era criança, você acreditava em coisas como Papai Noel, na Fada do Dente e em mundos mágicos. Quando tornou-se adulta, você não acreditava em nada além de si mesma. Um amigo convidou você para dar uma olhada num festival pagão e você sentiu algo lá. Aquilo era como uma conexão real, algo que você não sabe o que é até você perder e ter de volta. Você conversou com algumas das pessoas do festival e eles indicaram a você alguns livros para aprender mais. Você devorou a informação e rapidamente descobriu que apenas alguns daqueles livros haviam algo a dizer para você (o resto era apenas lixo). Você ficou atraída particularmente pela ideia do culto à Deusa, de honrar o divino tanto como feminino quanto masculino.

Quando alguns de seus colegas cristãos descobriram isso, sentiram a necessidade de “resgatar” você. A ignorância deles não parecia conhecer limites, bem como o zelo excessivo. Eles não apenas oraram para você, como entregaram panfletos e tramaram para você ir a igreja. Quando essas táticas não funcionaram, eles começaram a atormentar ativamente você. Uma hora eles desistiram, mas sua reação deixou você com um grande desgosto de cristãos desde então.

Você procurou por mais orientação, então achou um tutor de verdade. Você teve algumas aulas na livraria local e se juntou a um grupo de debates na internet. Você ia a mais festivais e não tardou a você declarar-se bruxa, mesmo sem saber o que realmente isso implicava. Você descobriu quando se uniu a uma convenção, apenas para descobrir que aquilo estava cheio de mesquinhez, egos inflados e tarados. Desiludida, você deixou o grupo, decidida a perseguir sua trilha sozinha.

Então, certa noite, você louvou à Deusa sob a luz da lua cheia, e Ela falou a você e disse que você **não** estava sozinha, que

nunca realmente esteve. Algum tempo depois, você festejou seu novo poder. Você procurou os cristãos fanáticos e debateu com eles e, às vezes, fazia **coisas** para tornar suas vidas um pouco mais miseráveis.

Eventualmente, o significado real do Juramento Wicca cobrou e você parou de perseguir cristãos (a maioria deles). Você ainda vê a si como estando em uma trincheira de uma grande guerra entre os Antigos Costumes e essa religião agressiva que sequer tem dois milênios de idade.

Conceito: Após seu Despertar você descobriu que haviam outros como você e que eles eram um grupo diverso, mesmo que a mesquinhez que você encontrou em sua primeira convenção ainda fizesse parte de alguns deles. Você aprendeu a supervisioná-los e lidar com eles quando necessário, imaginando que isso não muda quem você é ou o no que você acredita.

Dicas de Interpretação: Você se esforça para ser uma verdadeira bruxa em seu coração, independente do que pensem sobre isso. Para os que dizem que a linhagem importa, você retruca dizendo apenas que a Deusa e o Deus podem tornar alguém um bruxo de verdade e que eles nunca erram quando escolhem. Você quer aprender com seus colegas, mas não tem paciência para sua arrogância ou pretensão. Se isso funcionar, use, se não, não use, ao menos você tentou com uma mente aberta. Essa é a sua maior virtude e, talvez, o seu maior defeito.

Magia: Você descreve seu estilo como “ecléctico” (apesar dos outros chamá-lo de “remendado” ou “disperso”). Você usa as tradicionais ferramentas (varinha, athame, cálice etc) mas também cristais, óleos, unguentos, chás, carrilhões, cartas de tarô e o que mais aparecer.

Equipamento: Vestidos longos e largos, além de roupas casuais, túnica cerimonial, varinha (toda decorada com cristais), maços de tarô (de vários estilos diferentes), athame (adaga cerimonial)



VERBENA

NOME: _____
 TITULO: _____
 CRIANÇA: _____

NATUREZA: Celebrante
 ESSÊNCIA: Dinâmica
 COMPORTEAMENTO: Excêntrico CABALA: _____

FACÇÃO: Seguidores da Lua
 CONCEITO: Bruxa New Age

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Carisma <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Percepção <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Destreza <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Manipulação <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Inteligência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vigor <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Aparência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Raciocínio <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ofícios <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Acadêmicos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esportes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Condução <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Computador <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Consciência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Etiqueta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cosmologia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Briga <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Armas de Fogo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Enigmas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esquiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Meditação <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Investigação <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Expressão <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Armas Brancas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Direito <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Intimidação <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Performance <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Linguística <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Liderança <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Furtividade <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Medicina <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Manha <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sobrevivência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ocultismo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Lábia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Tecnologia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ciências <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ESFERAS

Correspondência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Vida <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Primórdio <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Entropia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Matéria <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Espírito <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Forças <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mente <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Tempo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Escoriado <input type="checkbox"/> 0
Contatos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Machucado <input type="checkbox"/> -1
Sonhos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido <input type="checkbox"/> -1
Recursos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido Gravemente <input type="checkbox"/> -2
		Espancado <input type="checkbox"/> -2
		Aleijado <input type="checkbox"/> -5
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS	RESSONÂNCIA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dinâmica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Entrópica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Estrática <u>Suave</u> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXPERIÊNCIA

PARADOXO



Habil <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Duro <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Flexível <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Gracioso <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Energico <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Empático <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SOCIAL <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vistoso <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Amigável <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Expressivo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

HABILIDADES

MENTAL	SOCIAL
Experto x2	Observador
Criativo	Versado
Intuitivo x2	

HABILIDADES

Acadêmicos x3
Prontidão
Consciência x2
Cosmologia
Enigmas x2
Meditação
Ocultismo x3

HABILIDADES

Avatar x2
Contatos x2
Sonhos x3
Recursos x2

ESFERAS

Correspondência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Vida <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Primórdio <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Entropia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Matéria <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Espírito <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Forças <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mente <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Tempo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VANTAGENS

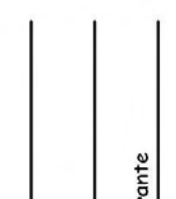
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Escoriado <input type="checkbox"/> 0
Contatos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Machucado <input type="checkbox"/> -1
Sonhos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido <input type="checkbox"/> -1
Recursos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido Gravemente <input type="checkbox"/> -2
		Espancado <input type="checkbox"/> -2
		Aleijado <input type="checkbox"/> -5
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS	RESSONÂNCIA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dinâmica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Entrópica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Estrática <u>Suave</u> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXPERIÊNCIA

PARADOXO



Avatar x2
Contatos x2
Sonhos x3
Recursos x2

ESFERAS

Correspondência <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Vida <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Primórdio <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Entropia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Matéria <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Espírito <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Forças <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mente <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Tempo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VANTAGENS

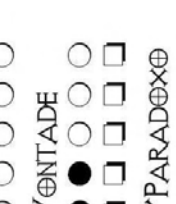
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Escoriado <input type="checkbox"/> 0
Contatos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Machucado <input type="checkbox"/> -1
Sonhos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido <input type="checkbox"/> -1
Recursos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Ferido Gravemente <input type="checkbox"/> -2
		Espancado <input type="checkbox"/> -2
		Aleijado <input type="checkbox"/> -5
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS	RESSONÂNCIA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dinâmica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Entrópica <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Estrática <u>Suave</u> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXPERIÊNCIA

PARADOXO



TALHADOR DE RUNAS

Mote: *As runas mostram a mim a forma do futuro. Não há muito para você.*

Prelúdio: Quando você era uma criança, o Caolho veio até você num sonho e ensinou a amarrar uma força a partir de um pedaço de corda. Ele sussurrou certos nomes antigos em seu ouvido e disse que eram importantes, apesar você não saber o motivo. Ele ensinou a você como lançar esse nomes em um alfabeto rústico e angular que ninguém mais reconhecia — as runas. Você aprendeu certas coisas ao ouvir aos corvos grasnantes. Você aprendeu o que eles estavam dizendo um ao outro e suas intuições perturbavam as pessoas, incluindo você. Você aprendeu a não comentar a respeito de seus sonhos e das coisas que sabia. Você fez o melhor para ignorá-los, mas eles simplesmente não iam embora. Você foi diagnosticado como sendo esquizofrênico e os médicos prescreveram medicação antipsicótica para entorpecer seu cérebro, mas fazer o mesmo com os outros parecia fácil. Se você ainda tivesse os sonhos, você não lembraria deles.

Certa noite, seu Clozaril acabou, sua medicação prescrita, você foi até a farmácia de plantão para comprar mais. Você escolheu a noite certa. Quatro pessoas foram baleadas naquela noite. Você perdeu seu olho direito durante um brilhante e explosivo momento de dor, e você permaneceu deitado no chão observando com seu outro olho seu sangue espalhar ao eu redor, o Caolho estava com você mais uma vez. Ele olhou para você das sombras de seu chapéu de aba larga e disse, “É hora.”

Inesperadamente, no piso quadriculado, no chão e nas marcas de sangue, você viu coisas — significados, padrões, conexões — que você nunca havia visto antes. Você desenhou runas com seu sangue no piso — antigas palavras de grande poder. Palavras de cura. Palavras de vingança. O paramédico disse que foi um milagre você ter sobrevivido. Ele disse que isso era bastante curioso você ter vivido enquanto o ladrão que atirou em você ter perdido o controle do carro, colidindo, dois quarteirões adiante e queimado até a morte na explosão. Você tinha tanto uma ironia quanto uma boa risada.

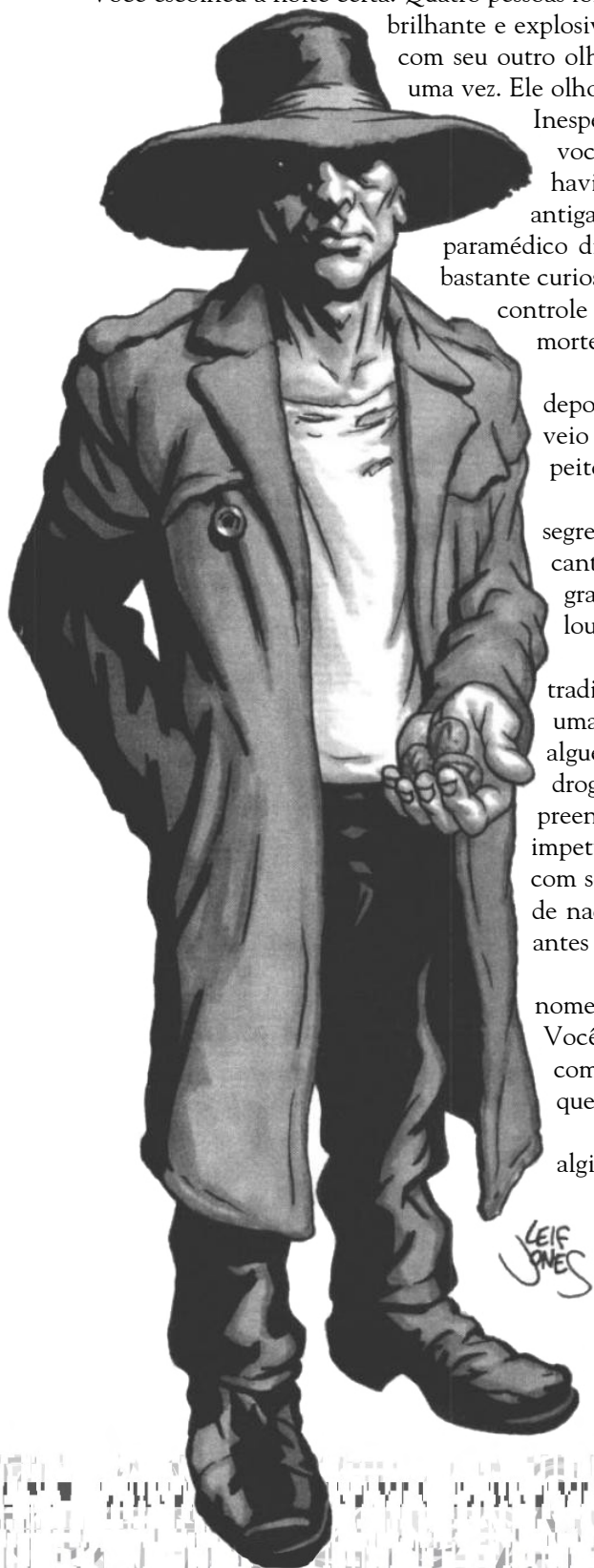
Você parou de tomar Clozaril — e qualquer medicação — depois disso. Você não precisava porque você não era louco. Então alguém veio até sua porta e mostrou a você as runas que ele havia feito em seu peito, contando a você que ele também havia tido uma visão.

Conceito: Desde o seu Despertar, você tem aprendido os segredos das ruas. Você sabe como desenhar seu poder ao entalhá-las ou cantar seus nomes. Você aprendeu a história e o conhecimento dos grandes talhadores de runas e abraçou o que os outros chamam de loucura (algo que você chama de entendimento).

Dicas de Interpretação: Você é um produto de épocas e tradições ancestrais. Alguns chamam você de louco, mas você apenas viu uma verdade maior e você abraça a vida com a firmeza e dedicação de alguém que desperdiçou tempo demais caminhando moribundo meio a drogas antipsicóticas e estabilizadoras de humor. Sua experiência foi preenchida com uma nova convicção e inabalável confiança. Você é impetuoso e enérgico. Embora você seja verdadeiramente gentil e generoso com seus amigos, você é *terrível* contra seus inimigos. Você não tem medo de nada, exceto, talvez, do tipo de lento sufocamento que você enfrentou antes de seu Despertar.

Magia: As runas são sua fonte de magia. Você canta seus nomes. Você as entalha na madeira, na pedra ou até mesmo na carne. Você as desenha com tinta ou com sangue. Você usa pedras entalhadas com suas imagens. Você apenas começou a explorar suas profundezas e quer dominar todos os seus segredos.

Equipamento: Casaco comprido, chapéu de aba larga, algibeira com runas, facão, olho de vidro (sutilmente gravado com runas)



VERBENA

NOME: _____ FACCÃO: Alteradores do Destino
 ORIGEM: Primordial CONCEITO: Talhador de Runas
 CRÔNICA: _____ COMPORTEMENTO: Masquista CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS Força ●●●● Carisma ●●●● Percepção ●●●●
 Destreza ●●●● Manipulação ●●●● Inteligência ●●●●
 Vigor ●●●● Aparência ●●●● Raciocínio ●●●●

HABILIDADES

TALENTOS **PERÍCIAS** **CONHECIMENTOS**
 Promptidão ●●●● Ofícios ●●●● Acadêmicos ●●●●
 Esportes ●●●● Condução ●●●● Computador ●●●●
 Consciência ●●●● Erueta ●●●● Cosmologia ●●●●
 Briga ●●●● Armas de Fogo ●●●● Enigmas ●●●●
 Esquiva ●●●● Meditação ●●●● Investigação ●●●●
 Expressão ●●●● Armas Brancas ●●●● Direito ●●●●
 Intimidação ●●●● Performance ●●●● Linguística Rúnico ●●●●
 Liderança ●●●● Furtividade ●●●● Medicina ●●●●
 Manha ●●●● Sobrevivência ●●●● Ocultismo ●●●●
 Lábia ●●●● Tecnologia ●●●● Ciências ●●●●

ESFERAS

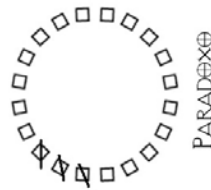
Correspondência ●●●● Vida ●●●● Primórdio ●●●●
 Entropia ●●●● Matéria ●●●● Espírito ●●●●
 Forças ●●●● Mente ●●●● Tempo ●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES **ARETE** **VITALIDADE**
 Avatar ●●●● Escoriado □
 Destino ●●●● Machucado □
 Sonhos ●●●● Ferido □
 Recursos ●●●● Ferido Gravemente □
●●●● Espancado □
●●●● Aleijado □
●●●● Incapacitado □

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS **RESSONÂNCIA**
●●●● Dinâmica ●●●●
●●●● Entrópica Vazio ●●●●
●●●● Estática ●●●●
 EXPERIÊNCIA



Briga
 Ofícios
 Esquiva
 Enigmas x2
 Intimidação
 Linguística (Cultura Rúnica) x2
 Armas Brancas

HABILIDADES

Expertise x2
 Observador
 Versado

MENTAL

Criativo
 Intuitivo x2

FÍSICO

Corpulento
 Robusto
 Tenaz

SOCIAL

Expressivo
 Temível
 Magnético

BRUTAL

Hábil x2
 Firme
 Sinistro (Negativo)

ESFERAS
 Iniciante em Entropia
 Iniciante em Vida
 Aprendiz em Matéria
 Iniciante em Primórdio

RETTINAS

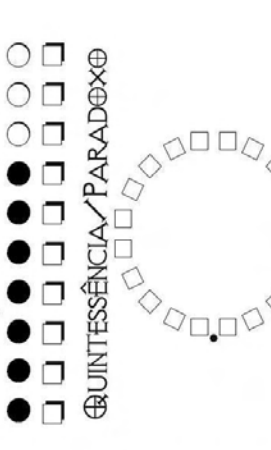
ANTECEDENTES

Avatar x2
 Contatos x2
 Sonhos x3
 Recursos x2

VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Talhador de Runas
 CRÔNICA: _____
 FACCÃO: Alteradores do Destino
 ESSÊNCIA: Primordial
 CABALA: _____
 NATUREZA: Sobrevivente
 COMPORTEMENTO: Masquista

ARETE ●●●●
FORÇA DE VENTADE ●●●●
QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO ●●●●



RESSONÂNCIA
 DINÂMICA: _____
 ENTRÓPICA: Vazia
 ESTÁTICA: _____

DESCENDENTE DOS WYCK

Mote: *Eu descendo dos Sábios. Seu sangue e poder fluem através de mim.*

Prelúdio: Os outros Verbena, os outros magos, Despertaram para seu poder e aprenderam magia e Ascensão após viver suas vidas mundanas, mas não você. Sua linhagem se estende até a aurora da história dos Verbena, junto aos lendários Aeduna e os Wyck do mundo antigo. Sua família tem seguido a Antiga Fé e mantido os Antigos Costumes por séculos, através da ascensão e da queda de impérios e dos perigos dos Tempos das Fogueiras. Muitos deles sofreram por suas crenças, muitos morreram. Você aprendeu tudo isso quando era apenas uma criança e seus pais mostraram a você muitas maravilhas. Quando as outras crianças passavam as férias na Disney, você visitava Reinos do Horizonte e via fadas *de verdade* e unicórnios.

Sua família sempre esperou grandes coisas de você. Você tinha uma herança nobre a desenvolver. Mais que qualquer outra coisa, você queria que eles se orgulhassem de você, sendo assim você trabalhou duro para estudar magia e aprender tudo o que pudesse sobre os Antigos Costumes. Houve uma época que você temia nunca compreender, que você pudesse estar fadada a ser uma feiticeira de merda, mas seu sangue era verdadeiro. Você Despertou para seu poder durante uma discussão familiar sobre algo banal. Seu uso de magia foi considerado um excelente sinal que a briga deveria parar e a celebração começar.

A perda de Horizonte e de muitos grandes mestres das Tradições fez com que todas as pessoas importantes para seu povo, como você, permanecerem fiéis a sua herança. Os Verbena testemunharam tempos assim antes e sobreviveram, e você assim o fará. Sua herança e todos os sacrifícios de seus ancestrais dependem disto.

Conceito: Você é uma verdadeira

Verbena, nascida e criada. Magia é sua herança e sua grande responsabilidade. É seu dever manter os Antigos Costumes e ensiná-los aos outros, nutrir as raízes da Árvore Mundo para mantê-la forte e viva. Essa é uma grande responsabilidade, mas você sabe que é capaz de suportá-la enquanto for necessário. Você se orgulha disso.

Dicas de Interpretação: Você nunca perde uma oportunidade para educar, visto que através do ensino os Antigos Costumes sobrevivem. Se os outros não abrirem caminho para você irá oferecê-los a eles, você não necessariamente desistirá deles. Normalmente leva tempo para a compreensão penetrar através daqueles que não cresceram numa vida de magia. E pode ser difícil para alguns deixar para trás os preconceitos mundanos. Seja paciente, porém firme, ao lidar com eles. Nunca esqueça que a sua linhagem é honrada e nobre (também não permita que alguém esqueça disso).

Magia: Você executa magia da forma que sempre tem sido praticada, usando ferramentas rituais e feitiços passados dentro de sua família através de um livro das sombras.

Você recita seus feitiços em línguas difíceis de serem ouvidas no mundo moderno e você segura sua varinha e seu athame com grande autoridade. Você estudou antigas receitas para preparar poções e elixires em seu grande caldeirão.

Equipamento: Ferramentas mágicas (varinha, athame, caldeirão, pentáculos, cálices etc), coleção de ervas secas, livro das sombras da família (copiado a mão, obviamente)



LEIF JONES

VERBENA

NOME: _____
NATUREZA: Tradicionalista
FACÇÃO: Jardineiros da Árvore
ESSENCIA: Padão
CABALA: _____
CRÔNICA: _____
COMPORTAMENTO: Pedagogo

ATRIBUTOS

FÍSICOS
Força ●●●●●● Percepção ●●●●●●
Destreza ●●●●●● Manipulação ●●●●●●
Vigor ●●●●●● Aparência ●●●●●●
Raciocínio ●●●●●●

HABILIDADES

TALENTOS
Pronúncia ●●●●●● Ofícios ●●●●●● Acadêmicos ●●●●●●
Esportes ●●●●●● Condução ●●●●●● Computador ●●●●●●
Consciência ●●●●●● Eriqueta ●●●●●● Cosmologia ●●●●●●
Briga ●●●●●● Armas de Fogo ●●●●●● Enigmas ●●●●●●
Esquiva ●●●●●● Meditação ●●●●●● Investigação ●●●●●●
Expressão ●●●●●● Armas Brancas ●●●●●● Direito ●●●●●●
Intimidação ●●●●●● Performance ●●●●●● Linguística ●●●●●●
Liderança ●●●●●● Furtividade ●●●●●● Medicina ●●●●●●
Manha ●●●●●● Sobrevivência ●●●●●● Ocultismo ●●●●●●
Lábia ●●●●●● Tecnologia ●●●●●● Ciências ●●●●●●

ESFERAS

Correspondência ●●●●●● Vida ●●●●●● Primórdio ●●●●●●
Entropia ●●●●●● Matéria ●●●●●● Espírito ●●●●●●
Forças ●●●●●● Mente ●●●●●● Tempo ●●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES
Avatar ●●●●●● Arete ●●●●●● Vitalidade 0
Biblioteca ●●●●●● Ferido -1
Recursos ●●●●●● Ferido Gravemente -2
●●●●●● Espancado -2
●●●●●● Alejado -5
●●●●●● Incapacitado

QUINTESSÊNCIA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS
Dinâmica ●●●●●● Ressonância
Entropia ●●●●●● Estrática Cíclica ●●●●●●
EXPERIÊNCIA

Gracioso
Tenaz
Vigoroso x2
Eloquente
Genial
Eloquente
Paciente
Versado x2
Criativo
Acadêmicos x2
Consciência
Cosmologia
Enigmas
Liderança
Linguística x2
Medicina

HABILIDADES

Intelectual
Paciente
Persuasivo
Digno
Sábio
Ocultismo x2

FÍSICO

SOCIAL

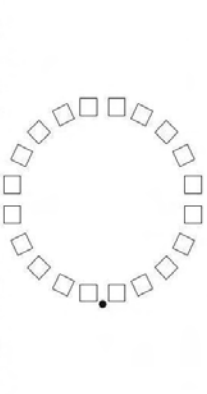
VERBENA

NOME: _____
PERSONAGEM: Descendente dos Wyck
CRÔNICA: _____
FACÇÃO: Jardineiros da Árvore
ESSENCIA: Padão
CABALA: _____
NATUREZA: Tradicionalista
COMPORTAMENTO: Pedagogo

ARETE

●●●●●●
FORÇA DE VENTADE
●●●●●●
●●●●●●

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: _____
ENTRÓPICA: _____
ESTÁTICA: Cíclica

ANTECEDENTES

Avatar x3
Biblioteca x2
Recursos x3

ESFERAS

Iniciante em Forças
Iniciante em Vida
Aprendiz em Primórdio
Aprendiz em Espírito

ROTINAS

METAMORFA

Mote: *Há muito mais para todos do que os olhos podem ver.*

Prelúdio: Você cresceu num subúrbio de classe alta em Chicago. Seus pais esperavam muito de você. Você era culta, educada e, é claro, bonita.

Você nunca esteve muito certa desse último.

Mesmo estudando, frequentando aulas de dança três vezes por semana, você queria se soltar. Você queria ser outra pessoa — alguém menos séria e mais viva — mas você estava presa.

Você se formou em sua escola chata e de classe alta, e foi para uma universidade chata e de classe alta, e de lá você entrou no mercado de trabalho como mais uma. Você tentou namorar, mas os caras que você conheceu eram todos estúpidos e as coisas nunca funcionavam. Você temia simplesmente não ser bonita o bastante para encontrar um homem para sair ou realmente amar você.

Certa noite, você foi até o centro de Chicago para explorar a vizinhança ao redor de Belmont e Clark. Era para lá onde as crianças malvadas iam. Aqueles caras tatuados e com piercings. Aqueles caras que usam jaquetas de couro e dizem coisas como “ninfeta” ou “Dor é Apenas a Fraqueza Saindo do Corpo.”

Você conheceu um cara de uns 30 anos e você gostou muito dele. Ele era radicalmente diferente de qualquer um que você já havia conhecido e você estava encantada. Havia algo magnético sobre ele. Talvez fosse seus cílios longos longos, seus grandes olhos castanhos ou seus músculos mostrados através das roupas. Ele a levou para jantar em um restaurante etíope (você nunca havia ido a um desses antes) e ele contou a você várias histórias sobre passeios pela Nova Escócia e como as folhas tornavam-se laranja cor de fogo e sobre banhos em águas termais em Oregon, enquanto os flocos de neve caíam preguiçosamente do céu e dissolviam a medida que o vapor subia.

Você começou a dirigir pela cidade com mais frequência. Ele nunca parecia ter a mesma aparência quando o via novamente, mas você sabia quem ele era. Você sentia que conhecia sua alma. Quando você rejeitava suas investidas sexuais, você pensava que nunca mais o veria novamente, mas você estava errada.

Ele disse que estava indo para o oeste e perguntou se você queria ir junto.

Um mês depois, você foi acampar no deserto além de Santa Fé e ele disse que tinha coisas para mostrar a você. Você pensou que ele estava falando de sexo, mas ao invés disso ele transformou-se num lobo. Depois uma águia. Depois ele transformou-se em você.

“Você também pode fazer,” disse o sócia para você.

Ele voltou a sua forma e estava em você como um animal na forma humana. O tempo todo ele estava se despindo para você, sussurrando coisas estranhas e excitantes em seu ouvido. No momento em que ele tomou sua virgindade, você sentiu algo mudar em você,

não apenas de forma simbólica. Seu corpo tornou-se fluido e mudou com seu corpo, e vocês fizeram amor como panteras, como martas e como raposas.

E nada sobre você seria a mesma coisa novamente.

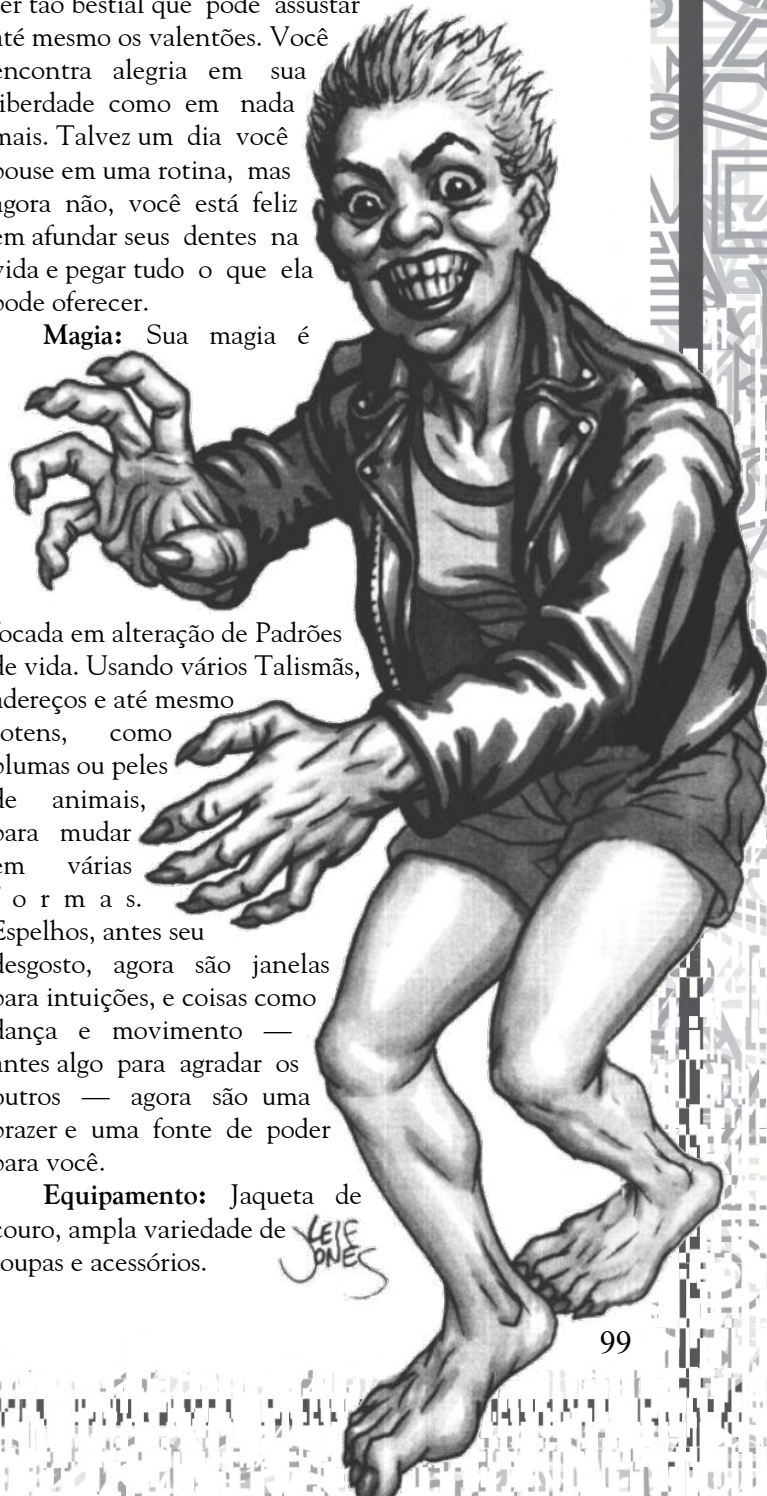
Conceito: Como um animal doméstico torna-se uma besta selvagem, você aprecia a liberdade como poucos. Não há nada na vida que você não queira experimentar, incluindo sua própria forma. Você aprendeu a assumir seu próprio Padrão e modelá-lo em praticamente o que desejar. Você agora entende o que a palavra “selvagem” realmente significa. Você está constantemente tentando novas formas e identidades, você começou a trabalhar em mudanças permanentes em seu Padrão em formas para melhor lhe servirem.

Dicas de Interpretação: Você se adapta a qualquer lugar. Você pode ser surpreendentemente bela ou pode ser tão bestial que pode assustar até mesmo os valentões. Você encontra alegria em sua liberdade como em nada mais. Talvez um dia você pouse em uma rotina, mas agora não, você está feliz em afundar seus dentes na vida e pegar tudo o que ela pode oferecer.

Magia: Sua magia é

focada em alteração de Padrões de vida. Usando vários Talismãs, adereços e até mesmo totens, como plumas ou peles de animais, para mudar em várias formas. Espelhos, antes seu desgosto, agora são janelas para intuições, e coisas como dança e movimento — antes algo para agradar os outros — agora são uma prazer e uma fonte de poder para você.

Equipamento: Jaqueta de couro, ampla variedade de roupas e acessórios.



VERBENA

NOME: _____
 NATUREZA: Solitário
 FACCÃO: Tecelões da Vida
 ORIGEM: Dinâmico
 CONCEITO: Metamorfa
 CRÔNICA: Caçador de Emoções
 CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●●○	Carisma ●●●○	Percepção ●●●○
Destreza ●●●○	Manipulação ●●●○	Inteligência ●●●○
Vigor ●●●○	Aparência ●●●○	Raciocínio ●●●○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Promptidão ●●●○	Ofícios ●●●○	Acadêmicos ●●●○
Esportes ●●●○	Condução ●●●○	Computador ●●●○
Consciência ●●●○	Etiqueta ●●●○	Cosmologia ●●●○
Briga ●●●○	Armas de Fogo ●●●○	Enigmas ●●●○
Esquiva ●●●○	Meditação ●●●○	Investigação ●●●○
Expressão ●●●○	Armas Brancas ●●●○	Direito ●●●○
Intimidação ●●●○	Performance ●●●○	Linguística ●●●○
Liderança ●●●○	Furtividade ●●●○	Medicina ●●●○
Manha ●●●○	Sobrevivência ●●●○	Ocultismo ●●●○
Lábia ●●●○	Tecnologia ●●●○	Ciências ●●●○

ESFERAS

Correspondência ●●●○ Vida ●●●○ Primórdio ●●●○
 Entropia ●●●○ Matéria ●●●○ Espírito ●●●○
 Forças ●●●○ Mente ●●●○ Tempo ●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES
 Avatar ●●●○
 Contatos ●●●○
 Recursos ●●●○

ARETE
 ●●●○○○○○○○

VITALIDADE
 Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

QUINTESSÊNCIA
 ○○○○○○○○○○

RESSONÂNCIA
 Dinâmica Selvagem ●○○○○
 Entrópica ●○○○○
 Estrática ●○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS
 ●○○○○
 ●○○○○
 ●○○○○
 ●○○○○
 ●○○○○

EXPERIÊNCIA

Feroz _____
 Incansável _____
 Flexível _____
 Rijo _____
 Veloz _____

SOCIAL
 Intimidante _____
 Atragente _____
 Sedutor _____
 Insinuante _____

MENTAL
 Esperto _____
 Intuitivo _____
 Astuto _____

HABILIDADES
 Acadêmicos x2 _____
 Consciência _____
 Medicina _____
 Cosmologia _____
 Enigmas _____
 Liderança _____
 Linguística x2 _____
 Ocultismo x2 _____

FÍSICO
 Vigoroso _____
 Ligeiro _____

SOCIAL
 Intimidante _____
 Atragente _____
 Sedutor _____
 Insinuante _____

MENTAL
 Esperto _____
 Intuitivo _____
 Astuto _____

VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Metamorfa
 CRÔNICA: _____
 FACCÃO: Tecelões da Vida
 ESSÊNCIA: Dinâmica
 CABALA: _____
 NATUREZA: Solitário
 COMPORTEMENTO: Caçador de Emoções

ANTECEDENTES
 Avatar x3 _____
 Contatos _____
 Recursos x3 _____

ESFERAS
 Discípulo em Vida _____
 Iniciante em Mente _____
 Aprendiz em Espírito _____

RETTINAS

ARETE
 ●●●○○○○○○○

FORÇA DE VENTADE
 ●●●●●●●●●●
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO
 ○○○○○○○○○○

RESSONÂNCIA
 Dinâmica Selvagem _____
 Entrópica: _____
 Estática: _____

RESERVA
 ●●●○○○○○○○

FORÇA DE VENTADE
 ●●●●●●●●●●
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO
 ○○○○○○○○○○

RESSONÂNCIA
 Dinâmica Selvagem _____
 Entrópica: _____
 Estática: _____

RESERVA
 ●●●○○○○○○○

FORÇA DE VENTADE
 ●●●●●●●●●●
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○

QUINTESSÊNCIA/ PARADOXO
 ○○○○○○○○○○

RESSONÂNCIA
 Dinâmica Selvagem _____
 Entrópica: _____
 Estática: _____

CURANDEIRA SÁBIA

Mote: *Relaxe, está parecendo ser bem pior do que realmente é.*

Prelúdio: Você sempre teve um talento especial para cuidar das coisas, desde a primeira vez que você encontrou um pássaro ferido e devolveu-lhe a saúde. Quando você era criança, você sempre soube que queria ser uma médica e ajudar as pessoas a melhorarem. Você se esforçou muito por esta oportunidade, visto que o colégio e a faculdade de medicina eram caros. Infelizmente, você descobriu que a realidade de tornar-se uma médica não correspondiam suas expectativas. Havia poucos médicos, ou mesmo alunos, interessados em ajudar a curar as pessoas. Todos estavam mais interessados em quanto poderiam ganhar e se como protegerem contra repercussões legais. A faculdade de medicina parecia feita para alienar a humanidade do processo de tratamento de pacientes, e você ficou doente e cansada em ouvir como você tinha que ser objetiva quando seus pacientes estavam em jogo.

Você também não se importou com as restrições impostas a você, então você decidiu abrir uma pequena clínica para as pessoas que precisavam de sua ajuda e que não podiam pagar. Você ainda recrutou alguns colegas para ajudá-la. Quando a administração da faculdade descobriu, vocês foram expulsos e acusados de prática ilegal de medicina. As acusações foram deixadas de lado, mas você foi banida da faculdade. Seu sonho de virar médica estava acabado, ou assim você pensou.

Você começou a procurar formas alternativas de cura: herbalismo, cura holística, acupuntura, aromaterapia e outras. Entre elas, você encontrou o que estava buscando, uma abordagem focada na compaixão e no tratamento do paciente como uma pessoa. Você também encontrou uma conexão com memoráveis técnicas antigas de cura e remédios populares de séculos atrás. Através de seus estudos, você encontrou alguém que disse que você tinha um grande potencial. Você poderia ser uma curandeira excelente, se estivesse à altura do desafio, mas seus resultados ainda eram mínimos.

Certa noite, você estava abrindo suas próprias portas da percepção (com a ajuda de cogumelos psilocibina), quando dois jovens pais trouxeram seu filho que havia sido atropelado por um carro. Você reconheceu a gravidade assim que o viu e não achou que o garoto tivesse muitas chances. Pior, você estava no pico da lombra dos cogumelos e não estava em condições de atendimento (ou assim você pensou). Então, de repente, todas as teorias — de técnicas de cura espiritual, e similares, que você estava lendo — se encaixaram. A linha de ação necessária estava clara como o sol. Algumas ervas e alguma energia canalizada depois, e o garoto estava sentado e sorrindo.

Com o tempo, os efeitos da psilocibina passaram, mas a compreensão que chegou naquela noite não. Agora você está se tornando a curandeira que queria ser desde o início.

Conceito: Você não é uma doutora, sua vocação é sagrada. Você é parte médica, parte conselheira e parte terapeuta — o que seus clientes precisarem para ajudá-los no caminho para a cura. Você aprendeu muito sobre como a mente e o espírito influenciam o corpo e vice versa, bem como a forma de usos simples de métodos confiáveis de harmonizá-los para tratar doenças e enfermidades num nível mais profundo.

Dicas de Interpretação: Você é compassiva e cuidadosa, com a necessidade de ajudar os outros que estão sofrendo. Você desdenha a medicina ocidental moderna, que entende como cega e insuficiente. Ajudar as pessoas a tornarem-se realmente saudáveis no corpo, mente e espírito é sua vocação em vida e você cumpre com zelo e atenção consideráveis.

Magia: Misturas de ervas, chás, infusões e poções são os focos primários de sua magia. Você também usa sons, meditação, aromas e massagens para estimular as muitas propriedades ocultas do corpo.

Equipamento: Bolsa médica (contendo ervas, pomadas e outros remédios), caderno de pesquisas.



VERBENA

NOME: Filantropo
 NATUREZA: Padrão
 ESSENCIA: Mártir
 CRÔNICA: Alteradores do Destino

PERSONAGEM: Curandeira Sábia
 CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força Carisma
 Destreza Manipulação
 Vigor Aparência

MENTAIS

Percepção
 Inteligência
 Raciocínio

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão Ofícios
 Esportes Condução
 Consciência Erueta
 Briga Armas de Fogo
 Esquiva Meditação
 Expressão Armas Brancas
 Intimidação Performance
 Liderança Furtividade
 Manha Sobrevivência
 Lábia Tecnologia

CONHECIMENTOS

Acadêmicos
 Computador
 Cosmologia
 Enigmas
 Investigação
 Direito
 Linguística
 Medicina
 Ocultismo
 Ciências

ESFERAS

Correspondência Vida
 Entropia Matéria
 Forças Mente

Primórdio
 Espírito
 Tempo

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Avatar
 Contatos
 Sonhos
 Recursos

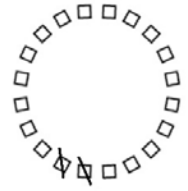
ARETE

VITALIDADE

Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

FORÇA DE VONTADE

QUINTESSÊNCIA



OUTRAS CARACTERÍSTICAS

RESSONÂNCIA

Dinâmica Vital
 Entrópica
 Estrática

EXPERIÊNCIA

PARADOXO

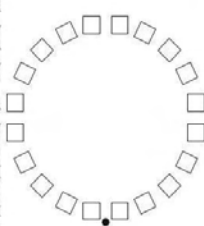
VERBENA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Curandeira Sábia
 CRÔNICA: _____
 FACÇÃO: Alteradores do Destino
 ESSENCIA: Padrão
 CABALA: _____
 NATUREZA: Filantropo
 COMPORTAMENTO: Mártir

ARETE

FORÇA DE VONTADE

QUINTESSÊNCIA/PARADOXO



RESSONÂNCIA

DINÂMICA: Vital
 ENTRÓPICA: _____
 ESTÁTICA: _____

ANTECEDENTES

Avatar x2
 Contatos x2
 Sonhos x2
 Recursos _____

ESFERAS

Discípulo em Vida _____
 Iniciante em Entropia _____
 Aprendiz em Espírito _____

ROTINAS

FÍSICO

Hábil _____
 Duro _____
 Incansável _____
 Carismático _____
 Diplomático _____
 Empático _____
 Atento _____
 Intuitivo _____
 Versado _____
 Acadêmicos x3
 Prontidão _____
 Esquiva _____
 Medicina x4
 Ocultismo x2
 Ciência _____
 Sobrevivência _____

SOCIAL

MENTAL

HABILIDADES

Amigável _____
 Genial _____
 Observador _____
 Racional _____
 Sábio _____

EPÍLOGO: CÍRCULO ININTERRUPTO



Tom estava arrumando a bagagem quando Kamera entrou no quarto, ele estava tão concentrado em seus pensamentos que ela simplesmente esperou e o observou por um momento antes que ele percebesse que ela estava ali. Ele parou quando ia colocar algumas roupas dobradas dentro de uma mochila, como uma criança flagrada fazendo algo que não deveria.

“Ovi que você vai embora,” Kamera disse. Não era uma pergunta.

“Não posso ficar,” disse Tom, forçando as roupas dentro da mochila e observando desocupadamente em volta, procurando por qualquer outra coisa que ele precisasse levar, qualquer coisa para não encarar o olhos escuros e fixos de Kamera em sua direção, para ter que pensar a respeito...

“Se houver algo que possamos fazer para ajudar...” ela ofereceu, mas Tom apenas sacudiu a cabeça.

“Não, está tudo bem. Apenas... eu... Eu apenas não posso lidar com isso.”

“Com o que?” ela perguntou inocentemente.

“Com o que? Kamera, ele está morto! Jon está morto e você...” Tom mordeu o lábio enquanto as lágrimas se acumulavam em seus olhos e ele torcia uma velha camiseta em suas mãos.

“E eu o matei,” disse Kamera. “É isso que você estava tentando dizer?”

“Como pôde fazer aquilo?” Tom soluçou, afundando na beira de sua cama, olhando, em direção a Kamera, parecendo mais um garoto triste e perdido ao invés de um universitário formado. “Vocês eram amigos dele. Ele era seu marido.”

“Foi por isso que havia de ser eu.”

“Como você pode estar tão calma quanto a isso?”

“Eu sabia que isso poderia acontecer algum dia,” Kamera respondeu, “e eu tive a chance para ficar em paz com isso, como você fará.” Ela engoliu suas próprias lágrimas e sorriu. “É isso que Jon tinha que fazer.”

“Mas por que?” ele perguntou.

“Por nós, pela fazenda, pelo círculo, pelos Verbena... por você.”

Tom levantou-se num pulo e arremessou a

camiseta de lado. “Nem mesmo tente me dizer que ele morreu por nossos pecados.”

“Não,” disse Kameria. “Jon não é um mártir, Tom. Ele não morreu para redimir ninguém. Ele morreu pelo que acreditava. Ele morreu para dar a este lugar e a nós uma chance. Ele fez o que os verdadeiros Verbena sempre têm feito, se sacrificado pelo bem de sua gente e pela vida!”

Tom começou a dizer alguma coisa mas Kameria o interrompeu, chegando um passo mais próximo, até que ela ficou praticamente face à face com ele, olhando em direção ao jovem mais alto.

“E direi isso a você: Se você não pode lidar com isso, se essa vida não é para você, então você deveria ir e achar qualquer coisa que seja o que você precise, mas não culpe o sacrifício de Jon por isso. Não descarte displicentemente o que ele lhe deu. Se você realmente se importasse com ele e com seu sacrifício, então o honraria nos ajudando a levar em frente seu trabalho!”

“Eu... eu não sei se posso,” disse Tom em tom sereno. Kameria repousou a mão suavemente sobre seu braço.

“Se ele pensasse que você não poderia, Jon não o teria convidado para se juntar a nós.”

“Estou com medo,” disse, começando a tremer ante o toque dela. Ela pegou seu rosto com as mãos, forçando-o a olhar fundo em seus olhos.

“A vida é assustadora, Tom,” ela disse. “A vida é arriscada. Não fuja de seus sentimentos, não viva a vida com medo. Jon se foi, mas isso não significa que você não possa viver.”

Soluços surgiam do corpo do jovem homem e seus joelhos dobraram. Kameria guiou-o suavemente até o chão, mantendo-o em seus braços e o deixando chorar, como uma mãe segura sua criança. Ela pensou na criança, sua e de Jon, crescendo dentro dela, e ela acariciou o cabelo de Tom. Ela sentiu as lágrimas lavarem seus olhos e seu espírito ganhar asas. Ela o sentiu Despertar e ela sorriu enquanto suas próprias lágrimas vinham. As “águas da vida,” Jon as tinha chamado.

“Não acabou, meu amor,” ela sussurrou. “É apenas o começo, novamente.”

O paganismo está bem vivo e prosperando no mundo moderno. Convenções reais, de bruxas reais acontecem em cidades pequenas em cada estado dos Estados Unidos, Inglaterra, Nova Zelândia e lugares ainda mais distantes. Como os adesivos dizem: A Deusa está viva e a magia está a um passo daqui.

Obviamente, a Tradição Verbena é baseada nas práticas e tradições dos pagãos modernos. Contudo, estas práticas e tradições são melhoradas com ficções para seu divertimento em jogo. Aqueles que estão procurando uma alternativa as religiões patriarcais — alguns diriam autoritárias — religiões ocidentais podem querer

enxergar o paganismo com maior profundidade. Embora ler um livro de rpg não fará de você um bruxo, alguns dos títulos abaixo poderiam.

RECURSOS SUGERIDOS

Narradores e jogadores encontrarão os seguintes recursos abaixo úteis como fonte de informação e inspiração para personagens e crônicas Verbena num jogo de **Mago: A Ascensão**. Perceba que há muitos, muitos recursos adicionais por aí, para aqueles que estão procurando saber mais sobre paganismo, bruxaria e tópicos relacionados. Uma visita à loja esotérica local ou loja New Age irá mostrar a você mais livros do que você poderia sequer precisar ler no assunto. Contudo, por clareza e objetividade recomendamos os livros de não ficção que listamos.

FICÇÃO

Bradley, Marion Zimmer, *As Brumas de Avalon (The Mists of Avalon)*. Um longo romance que oferece uma simpática visão de Morgan Le Fay (“Morgaine” aqui) como uma sacerdotisa pagã lutando contra o avanço da Cristandade (representado e defendido pelo Rei Arthur). A adaptação para tv (estrelada por Julianna Margulies como Morgaine) também vale a pena ser vista.

Kurtz, Katherine, *Lammas Night*. Um romance sobre uma convenção de bruxas inglesas na década de 40, trabalhando para coordenar a grande convenção e um ritual para manter os nazistas (apoiados pelos seus próprios místicos de runas) de invadir a Inglaterra. Útil para inspirações dos Jardineiros da Árvore, a ideia do sacrifício e como uma inspiração para uma crônica Verbena numa era de Segunda Guerra Mundial.

Lackey, Mercedes. *The Diana Tregarde Mysteries*. A personagem principal dessas histórias de detetive do oculto poderia facilmente ser Verbena. Os três livros desta série são *Children of the Night*, *Burning Water* e *Jinx High*.

Starhawk, *The Fifth Sacred Thing*. Esse romance apresenta um governo totalitário contra uma ecotopia neopagã. Uma boa inspiração para o conflito entre a Tecnocracia e as Tradições, particularmente no que se aplica aos Verbena.

NÃO FICÇÃO

Adler, Margot, *Drawing Down the Moon*. Um condensado sobre o paganismo na América, cobrindo muitas tradições e histórias de históricos diferentes. Mesmo sendo um pouco antigo, fornece uma boa ideia do tipo de diversidade que a tradição Verbena inclui.

Cunningham, Scott. *The Truth About Witchcraft Today*. Provavelmente o mais simples e mais acessível guia para o Ofício, disponível para os não pagãos.

Frazer, James. *The Golden Bough*. Se você gosta de sua história pagã um pouco no lado mítico poético da

coisa, este é o livro para você. Frazer escreveu o livro (inicialmente dividido em 13 volumes) em 1922, com intenção de ser um estudo histórico dos mitos e folclores pré cristãos na Europa, e ele inadvertidamente acabou por promulgar a noção de um culto as bruxas de dimensões continentais. Os Verbena apresentados em **Mago** têm muito mais a ver com a visão de Frazer da bruxaria do que com, digamos, Cunningham.

Starhawk, *The Spiral Dance*. Um dos mais vendidos livros sobre paganismo, um eterno clássico de Starhawk, agora sendo impresso por quase 25 anos, foi uma introdução para a Wicca para muitas pessoas. Cobre a história, divindades e festivais do paganismo, fazendo algumas recomendações muito sensíveis para a incorporação da bruxaria na vida cotidiana.

FILME

The Wicker Man. Este brilhante filme de 1973 é uma história memorável sobre um policial que se vê numa ilha fora da costa da inglesa que acabou por ser controlada inteiramente por pagãos. As pessoas de Summerisle representam os Jardineiros da Árvore bem e o filme como um todo dá uma grande sensação de como seria uma cidade totalmente pagã. E Christopher Lee faz um trabalho excelente representando o sacerdote supremo da ilha. O final é legal também.

ONLINE

The Witches' Voice (www.witchvox.com) é um dos maiores sites e recursos online sobre paganismo e Wicca.



VERBENA

NOME:
 JOGADOR:
 CRÔNICA:

NATUREZA:
 ESSÊNCIA:
 COMPORTAMENTO:

FACÇÃO:
 CONCEITO:
 CABALA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ 00000	Carisma _____ 00000	Percepção _____ 00000
Destreza _____ 00000	Manipulação _____ 00000	Inteligência _____ 00000
Vigor _____ 00000	Aparência _____ 00000	Raciocínio _____ 00000

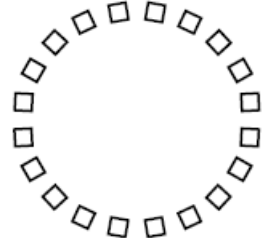
HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ 00000	Ofícios _____ 00000	Acadêmicos _____ 00000
Esportes _____ 00000	Condução _____ 00000	Computador _____ 00000
Consciência _____ 00000	Etiqueta _____ 00000	Cosmologia _____ 00000
Briga _____ 00000	Armas de Fogo _____ 00000	Enigmas _____ 00000
Esquiva _____ 00000	Meditação _____ 00000	Investigação _____ 00000
Expressão _____ 00000	Armas Brancas _____ 00000	Direito _____ 00000
Intimidação _____ 00000	Performance _____ 00000	Linguística _____ 00000
Liderança _____ 00000	Furtividade _____ 00000	Medicina _____ 00000
Manha _____ 00000	Sobrevivência _____ 00000	Ocultismo _____ 00000
Lábia _____ 00000	Tecnologia _____ 00000	Ciências _____ 00000

ESFERAS

Correspondência _____ 00000	Vida _____ 00000	Primórdio _____ 00000
Entropia _____ 00000	Matéria _____ 00000	Espírito _____ 00000
Forças _____ 00000	Mente _____ 00000	Tempo _____ 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
_____ 00000	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado 0 <input type="checkbox"/>
_____ 00000		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____ 00000	FORÇA DE VONTADE	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____ 00000	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____ 00000	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____ 00000		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____ 00000	QUINTESSÊNCIA	Incapacitado <input type="checkbox"/>
_____ 00000		RESSONÂNCIA
OUTRAS CARACTERÍSTICAS		Dinâmica _____ 00000
_____ 00000		Entrópica _____ 00000
_____ 00000		Estática _____ 00000
_____ 00000		EXPERIÊNCIA
_____ 00000	PARADOXO	<input type="text"/>

VERBENA

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	TIPO	CUSTO	DEFEITO	TIPO	BÔNUS

MAGIA

EFEITOS PREFERIDOS	RÔTINAS

COMBATE

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano/Efeito

Arma	Dano	Dificuldade	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

ARTIADURA:

VERBENA

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

BIBLIOTECA

CONTATOS

MENTOR

DESTINO

NODO

INFLUÊNCIA

RECURSOS

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

FOCOS

MARAVILHAS

FAMILIAR

ENCARNAÇÕES PASSADAS

VERBENA

HISTÓRICO

DESPERTAR

OBJETIVOS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Data de Nascimento: _____

Data do Despertar: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____ Aparência/Natureza do Avatar: _____

Nacionalidade: _____

Peso: _____

Altura: _____

Sexo: _____

VISUAIS

COMPOSIÇÃO DA CABALA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

AS NOVAS SENTIENTES SE ABRIRAM



É maravilhoso enxergar como todas as coisas neste mundo obedecem a uma única lei comum: o Ciclo. Não importa se estamos lidando aqui com coisas viventes ou não, com ideias ou qualquer outra coisa. Todas as coisas que um dia nasceram, morrerão, e voltarão a nascer algum dia. Todas dançando a mesma música rodopiante desse Ciclo.

No passado isso me assustava [e muito], confesso. Saber que todas as nossas nobres criações [e nós mesmos] um dia pereceremos... Mas não posso viver assustado, saber do desfecho das coisas deve ser um meio para exaltarmos todos os nossos trabalhos, todo o nosso esforço, para que ele supere o tempo e, só assim, e somente assim, nos traga a imortalidade.

Vi o Rogue Council nascer, recebi pessoalmente várias pessoas nesta casa e, embora estas mesmas pessoas não estando mais lá para desfrutarmos de suas nobres companhias, é muito agradável em saber que hoje são pessoas que estão levando consigo algo de nós, algo do projeto de traduções, dentro de si.

Porém, o tempo passou e foi cruel conosco, isto é algo que eu não posso deixar de pensar. Lentamente, a primavera deu lugar ao verão e, este por sua vez, ao outono. E quando imaginávamos que poderíamos conquistar ali mesmo o mundo com nossas próprias mãos e pensamentos, algo aconteceu e o frio do inverno soprou a nossa porta.

Ninguém sabe ao certo como isso acontece, mas é algo que inevitavelmente chega, de forma lenta e disfarçada, e quando voltamos a enxergar depois de piscar os olhos mais longo não sabemos explicar como caímos tanto, como pudemos ser tão negligentes conosco e com nossos próprios sonhos.

No entanto, a vida tem uma capacidade inata de extrema teimosia e, através dessa perseverança, a comunidade demonstra que embora não seja tão frondosa quanto o majestoso carvalho que um dia já foi, deixou cair algumas sementes ao seu redor.

Muitos dos nossos estão seguindo suas vidas, deixaram a inspiração levá-los a lugares ainda mais distantes. São folhas seguindo o sabor do vento agora.

E apesar de não estarem aqui neste momento, afirmo sem dúvidas que sem eles este livro seria mais um sem tradução. Felizmente, essa história triste não é real e o que temos agora é o livro de uma das Tradições mais bonitas a disposição dos jogadores.

Eu, principalmente, não quero desistir, não quero ter que deixar as coisas seguirem rumos que vão por estradas sem saída. Existe um desejo silencioso que pertence as várias pessoas que e, mesmo que algumas sejam anônimas, essa energia vai aos poucos se condensando nessa esperança que de tão ingênua chega a ser infantil, por isso é tão pura.

Se a Magia é realmente uma porta que nunca mais pode ser fechada completamente depois de aberta, então nós nunca perderemos esse brilho que nossos espíritos ganharam. O fato de estarmos *aqui* é mais que suficiente para provar que isto nos toca de alguma forma. E que isso parece bastar para fazermos coisas assim, incríveis.

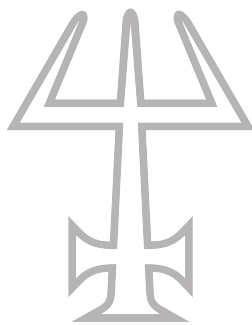
É muito fácil crer em algo quando tudo está indo bem, sorrir quando tudo é generoso em nossa frente, porém é em momentos assim que colocamos à prova o que realmente queremos. Sei que é triste ver as coisas indo embora, a inspiração sumindo aos poucos, quando levamos vidas comuns e distantes do que imaginamos para ela.

Ao termos aprendido o valor disso, ao entender tal equilíbrio, é que o chamado para regar esta nova semente ressoa. Até podemos falhar novamente, mas caso sequer tentemos vencer, nunca sabemos como poderia ter sido e todas as experiências boas que isso possa causar nunca serão conhecidas!

Esta é uma mensagem que vem sendo contada através dos livros que a cada estação vão sendo adicionados à lista de material traduzido que os jogadores do Brasil têm a sua disposição. É algo dito nas entrelinhas ou assim, abertamente, como está sendo feito agora. Esta insistência, esta teimosia, é parte da vida, é parte de minha vida. Esta mensagem não irá parar, mesmo que não seja ouvida a todo o momento, ela não irá parar.

Isso, para mim, para nós, é Ascensão.

— Folha do Outono



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕ :

VERBENA Δ

Δ MAGIA SELVAGEM DOS BRUXOS...

Os bruxos Verbena são os herdeiros dos segredos dos druidas, do poder da natureza e da sabedoria da Grande Deusa e do Deus Cornífero. Deles são a fúria da tempestade, a resiliência do carvalho e a astúcia da raposa. Iludidos eles não são. Amorais como a natureza, as convenções Verbena se reúnem em seus bosques sob a luz do luar, praticando magia para acelerar o retorno dos Antigos Costumes. Que assim seja.

INDOMÁVEIS. LIVRES. DESPIDOS.

Com um recurso de nova magia para aqueles que interpretam bruxos Verbena, o Livro de Tradição: Verbena esclarece a história da tradição mágica de sua Tradição e a atualiza até os dias de hoje através dos recentes eventos do Mundo das Trevas. Especificamente para Mago: A Ascensão, muitas das ideias contidas aqui também serão valiosas para os jogadores de Dark Ages: Mage.

MAGO

A ASCENSÃO ⊕

Mind's Eye Theatre

