

Livro do Mago da Ilha

O Grimório de Nur Al-Ratkin

Uma abordagem para o uso de magia em RPGs.

João Pedro Torres



Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> ou envie um pedido por escrito para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Você tem a liberdade de:



Compartilhar - copiar, distribuir e transmitir a obra.



Remixar - criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição - Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).



Uso não-comercial - Você não pode usar esta obra para fins comerciais



Compartilhamento pela mesma licença - Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

SOBRE ESTE MATERIAL DO *FUDGE ROLEPLAYING GAME*

O conteúdo deste material é distribuído sob os termos da Licença de Jogo Aberto (*Open Game License*), que pode ser encontrada em <http://fudgerpg.com/about/legalities/ogl.html> e está aqui incorporada por referência.

SOBRE O FUDGE:

O Fudge é um RPG escrito por Steffan O'Sullivan, com extensivo apoio da comunidade da Usenet em rec.games.design e outros fóruns online. As regras básicas de Fudge estão disponíveis gratuitamente na Internet em <http://www.fudgerpg.com> e outros sites. Fudge foi concebido para ser personalizado, e pode ser usado com qualquer gênero de jogo. Mestres e autores de jogos são encorajados a modificar o Fudge para atender às suas necessidades, e a compartilhar suas modificações e adições com a comunidade de Fudge.

O sistema de jogo Fudge tem todos os direitos reservados ©2000, 2005 pela Grey Ghost Press, Inc., e está disponível para uso sob a Licença de Jogo Aberto (*Open Game License*). Veja o site [Fudgerpg.com](http://fudgerpg.com) para mais informações.

De acordo com a Licença de Jogo Aberto, seção 6 "Aviso de Licença de Direitos Autorais", segue atualização requerida para a seção 15 "Aviso de Copyright":

15. AVISO DE COPYRIGHT

Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Autores: Steffan O'Sullivan e Ann Dupuis, com material adicional de Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

"Livro do Mago da Ilha – O Grimório de Nur Al-Ratkin" Copyright 2011, João Pedro Torres

De acordo com a Licença de Jogo Aberto, seção 8 "Identificação", segue designação de Conteúdo de Jogo Aberto e Identidade do Produto:

CONTEÚDO DE JOGO ABERTO E IDENTIDADE DO PRODUTO:

Nenhuma parte deste material é Conteúdo de Jogo Aberto sendo, ao invés disso, distribuído sob uma Licença Creative Commons – Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0).

Obrigado a:

Jarbas Moraes Neto,
Danilo “Mamangava” Tomesani,
Hélio Xavier,
Eduardo Caetano,
Lucas Torres
(por me emprestarem suas ideias)

Henrique Bueno,
Henrique Sena,
Samuel Martins,
Gustavo Fialho,
Vinícius Petrucelli,
Gabriel Rajão,
Carla Kuchenbecker,
Sérgio Araújo,
Igor Dias Gomes,
Gustavo Kamino
(por incontáveis co-criações)

Chico Napolitano,
Mariana Boujadi,
Daniel Boujadi,
Mozart Prado,
Natanael Torres,
Pedro Ivo Torres
Luana Torres,
André Torres,
Leonardo Torres,
Marcos Rodrigues
(por terem sido minhas cobaias)

e ao Garagem RPG.

ANTES DE MAIS NADA...

1. Este é um trabalho de ficção para uso em *Role-Playing Games*. Neste jogo, os jogadores interpretam personagens que flertam com forças ocultas em cenários de mistério e perigo. Os métodos aqui descritos para o uso de magia - bem como as verdades universais aqui reveladas - não tem qualquer outra utilidade prática. Tentar isto em casa não trará maiores consequências.
2. Esta é uma tradução imperfeita da obra de Nur Al-Ratkin, mutilada e adaptada para atingir a finalidade exposta acima. Escritos de outros estudiosos do passado foram incorporados em caráter ilustrativo.
3. Este não é um RPG completo. Ao invés disso, pretende-se municiar mestres e jogadores entediados com uma nova abordagem para o elemento mágico em seus jogos, que eles possam facilmente incorporar em seu conjunto de regras favorito. Portanto, a mecânica de jogo proposta pode ser modificada para se encaixar em um determinado sistema ou cenário, ou pode mesmo ser completamente ignorada.
4. Apesar de ser passível de adaptação, o sistema aqui descrito é funcional, isto é, está pronto para ser aplicado em um jogo imediatamente. Trata-se de um sistema de magia planejado para *Fudge*, que por sua vez é um RPG abrangente escrito por Steffan O'Sullivan e disponibilizado gratuitamente, em inglês, em www.fudgerpg.com. Para aqueles que não estiverem dispostos a lê-lo só para poder usar este sistema, foi incluída no final deste livro uma tradução do resumo original das regras. *Fudge* descreve uma forma básica de jogo e incentiva o mestre a criar, a partir dali, uma estrutura de regras que melhor convier à sua narrativa em particular. A abordagem utilizada aqui é, portanto, apenas uma das inúmeras possibilidades de como lidar com magia em um jogo usando o *Fudge*, e por isso está sujeita às melhorias e reinterpretações que seus usuários acharem necessárias.
5. Esta é uma obra original que tira partido de ideias consagradas provenientes de diversas fontes, inclusive de outros RPGs. Louvados sejam o *Ars Magica*, de Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen e edições subsequentes; *Mage: The Ascencion*, de Stewart Wieck e *Mage: The Awakening*, ambos publicados pela White Wolf; e também o *Authentic Thaumaturgy*, de Isaac Bonewits e *Trevas*, de Marcelo Del Debbio.

ÍNDICE

O Grimório de Nur Al-Ratkin	7
Introdução	15
Mecânica de Jogo	17
Termos de Jogo.....	17
Criação de Personagem	21
Lançando Magias.....	22
Das Técnicas.....	24
Compondo uma Magia.....	30
O Custo da Magia	34
Magia em Conflitos.....	40
Dos Rituais.....	42
Fetiches e Encantamentos.....	49
Das Disciplinas.....	52
Descrição das Disciplinas	54
Água.....	55
Gelo	58
Ar.....	60
Som.....	63
Espaço	65
Fogo.....	69
Luz.....	72
Qi.....	75
Magia	79
Mente	79
Morte	83
Tempo	87
Terra.....	91
Relâmpago	96
Vida	98
apêndice I: Guia de Tradução	102
apêndice II: Fudge Expresso.....	103

TÁBVLA SMARAGDINA

Tábua de Esmeralda

I. Verum sine mendacio, certum et verissimum:

É verdade, certo e muito verdadeiro:

II. Quod est inferius est sicut quod est superius, et quod est superius est sicut quod est inferius, ad perpetranda miracula rei unius.

O que está embaixo é como o que está em cima, e o que está em cima é como o que está embaixo, para realizar os milagres de uma única coisa.

III. Et sicut omnes res fuerunt ab Uno, mediatione unius, sic omnes res natae fuerunt ab hac una re, adaptatione.

E assim como todas as coisas vieram do Um, assim todas as coisas são únicas, por adaptação.

IV. Pater ejus est Sol, mater ejus Luna; portavit illud Ventus in ventre suo; nutrix ejus Terra est.

O Sol é o pai, a Lua é a mãe, o vento o embalou em seu ventre, a Terra é sua alma;

V. Pater omnes Telesmi totius mundi est hic.

O Pai de toda Telesma do mundo está nisto.

VI. Vis ejus integra est, si versa fuerit in Terram.

Seu poder é pleno, se é convertido em Terra.

VII. Separabis terram ab igne, subtile a spisso, suaviter, cum magno ingenio.

Separarás a Terra do Fogo, o sutil do denso, suavemente e com grande perícia.

VIII. Ascendit a terra in caelum, interumque descendit in terram et recipit vim superiorum et inferiorum.

Sobe da terra para o Céu e desce novamente à Terra e recolhe a força das coisas superiores e inferiores.

IX. Sic habebis gloriam totius mundi.

Desse modo obterás a glória do mundo.

X. Ideo fugiet a te omnis obscuritas.

E se afastarão de ti todas as trevas.

XI. Hic est totius fortitudinis fortitudo fortis: quis vincet omnem rem subtilem omnemque solidam penetrabit.

Nisso consiste o poder poderoso de todo poder:

Vencerás todas as coisas sutis e penetrarás em tudo o que é sólido.

XII. Sic mundus creatus est.

Assim o mundo foi criado.

XIII. Hinc erunt adaptationes mirabiles quarum modus est hic.

Esta é a fonte das admiráveis adaptações aqui indicadas.

XIV. Itaque vocatus sum Hermes Trismegistus, habens tres partes philosophiae totius mundi.

Por esta razão fui chamado de Hermes Trismegistos, pois possuo as três partes da filosofia universal.

XV. Completum est quod dixi de Operatione Solis.

O que eu disse da Obra Solar está completo.

O GRIMÓRIO DE NUR AL-RATKIN

Revelação da natureza das Artes Arcanas, de suas fontes e limites de sua força, das práticas dos magos e da proteção contra eles. Procede de obstinada e prolongada pesquisa desempenhada por terras incontáveis e dedica-se ao investigador audaz da verdade.



*P*or toda parte os homens estremecem diante da terrível ideia do invisível e do inexplicável; pois não há defesa contra aquilo que não pode ser avistado, e não há domínio sobre aquilo que não pode ser compreendido. A ignorância é a amante do medo, e isto apraz àquele que conhece a verdade, pois o homem temeroso pode ser facilmente subjugado. E este tem sido o ofício daqueles que vislumbraram o poder da Magia. Pois aos antigos foi legado o conhecimento do mundo oculto, para que o utilizassem em seu próprio benefício, e eles enxergavam além do que seus olhos podiam ver, operavam além do que seus braços podiam alcançar, se transformavam naquilo que não eram e conduziam o seu próprio destino, conforme sua própria vontade. Infalível, no entanto, é a mesquinhez do homem, e mesmo os mais nobres padecem desta doença. Os grandes magos de outrora geraram filhos medíocres, e estes produziram ainda mais infame prole. Geração após geração, os aprendizes falharam em se equiparar à grandeza de seus mestres. Agora, ainda possuidora dos segredos que revelam o mundo oculto e permitem operar seus poderes, esta corja se esconde em seus santuários e se ocupa de explorar seus irmãos, iludir sua fé, tomar seu ouro e brincar com suas vidas. Não se pode nominá-los, mas não é necessário: o astuto perceberá sua mão sombria por trás do poder mundano de irmandades, bispos, califas e mesmo reis, fantoches de seus descaminhos. Sentirá também seu fedor na trilha das histórias de vampiros, lobisomens, bruxos e outras ameaças sombrias que atemorizam caipiras pobres em ouro e em espírito. Feliz será aquele que souber penetrar suas defesas e roubar-lhes os segredos. Pois as chaves do poder absoluto foram há muito dispersas, perdidas em infundáveis disputas e mesquinhas. Àquele que as reunir e compreender lhes os mistérios, não haverão opositores, pois ao seu mestre a Magia provê possibilidades infinitas!

Isso bastará de história. Estes escritos não vão se ocupar do passado, tampouco da detração dos que se utilizam de poderes mágicos para fins vis. Trata este livro do estudo da Arte. Os conhecimentos aqui reunidos se prestarão ao estudante para compreender a essência da Magia, e disso ele se valerá conforme lhe convier. Tornar-se um mago, no entanto, depende de talento adequado, da prática dolorosa e de disciplina férrea. Fique alertado o presunçoso de que não existe aprendiz de magia sem um mestre, assim como não será nunca capaz de fazer pão uma criança que disponha apenas de trigo. O que será aqui revelado é o artifício do mago. Sim, pois ao contrário do que alguns deles tentam fazer crer, seus poderes não são divinos, nem demoníacos, nem feéricos. O mago não é nada mais do que um homem comum que aprendeu a manipular o mundo invisível, da mesma forma que o padeiro manipula o trigo e o transforma em pão. Ocorre que o arado, a foice, a mó, o fermento e o forno da Magia não podem vistos ou tocados, porque o mago não opera com as mãos: sua ferramenta é tão somente a sua mente.

Sobre os magos.

s filósofos debatem acerca das habilidades dos praticantes da Magia. Alguns creem que os magos apenas trilham um caminho obscuro, mas que pode ser alcançado por qualquer um que se disponha a tal. A estes lhes parece que a criação divina não está de todo completa, e cabe à vontade dos homens expandi-la e, de certa forma, moldá-la. Bastaria para isso que os homens removessem o véu que os impede de ver o mundo oculto e os prende ao mundo visível. Assim os magos alcançariam a bem-aventurança: ao abraçar seu verdadeiro papel de operários da criação. Outros acreditam que os magos vêm ao mundo já imbuídos de sentidos peculiares, que os permitiriam atuar no mundo oculto. Eles seriam, então, enviados do Criador, atrelados aos seus desígnios e guardiões de sua glória. Ou então, como muitos preferem crer, eles seriam aberrações, filhos, amantes, ou os próprios demônios, travestidos em forma de gente, e colocados entre os homens apenas para causar o mal. Não há resposta conhecida e certa para estas indagações, razão pela qual elas são amplamente evitadas pelos homens com juízo. Não se pode negar, todavia, que existem os homens que fazem o que a outros homens parece impossível. E a estes homens é que se dá o nome de Mago.

*Primeiro Segredo:**A vontade de um mago é a sua espada.*

*I*sto, muitos vão negar, mas porque não haveriam de fazê-lo? A razão não admite que um simples pensamento afete um objeto, sólido ou líquido. Contudo, assim o é. Não consiste a prece do beato um simples pensamento? E não é na confiança que o jogador tem na sua vitória que reside o segredo do seu sucesso? E não pregaram os profetas, inúmeras vezes, diante de acontecimentos fortuitos, que na fé obstinada repousa a salvação? Pois que a intenção dos homens é, sim, capaz de influenciar os fatos, ainda que com dificuldade. E está certo que a mera vontade do homem comum não lhe basta para tudo o que queira, mas a influência de uma mente treinada sobre o mundo é tão maior quanto maior a força de seu pensamento. Esta é a primeira lição de um mago: tudo o que pode ser concebido, pode se manifestar. A compreensão desta verdade é o que os separa dos homens comuns. E este conhecimento também lhes causa terrível angústia, pois se o concebível é mais forte do que o que é natural, então não há conhecimento ou segurança absolutos, e os homens andam às cegas. A ignorância também é a mãe da paz.

A primeira tarefa de um aprendiz de magia, portanto, consiste em dominar sua própria força de vontade. Qualquer um que tenha tentado pode atestar o quanto é difícil sustentar um único pensamento durante mais do que alguns instantes. Enquanto a mente vaga como uma folha seca ao vento, entre o que é, o que foi e o que será, é difícil que uma intenção, por mais forte que seja, se mantenha. Exige-se do mago, então, que seja capaz de encontrar o vazio e o silêncio dentro de si, alheio a tudo que o cerque. Quando atinge o homem este marco, abre-se o terceiro olho, e a realidade lhe aparece de forma distinta: as forças que constantemente moldam o mundo lhe são reveladas. Não será fácil descrever com palavras o mundo como ele lhe parecerá então, mas nenhum homem ficará indiferente à glória da criação descortinada. Ele ouvirá as árvores louvando o sol e a terra se partindo sob suas raízes enquanto elas depositam sua força em suas sementes. Ele verá o laço entre os amantes e a confusão na mente dos homens. O vento lhe trará rumores longínquos, a água terá o sabor da terra por onde ela passou e ele verá em tudo a marca das areias do tempo. Uma vez que disponha de tal habilidade, o aprendiz pode, então, aspirar ao controle destas forças, intento que ele só alcançará cultivando a sua própria força de vontade. Leva muito tempo, e nesta tarefa a virtude da paciência é fundamental; mas, sendo perseverante, o aprendiz conseguirá eventualmente elevar a sua intenção, dando-lhe a intensidade da vontade do próprio Deus. Quando sua intenção for forte o suficiente para se manifestar sobre o mundo, ele terá obtido êxito.

Com a prática, os magos adquirem meios de rapidamente acessar com suas mentes o mundo oculto e imprimir de forma resoluta sua vontade sobre a realidade. As palavras tem o poder de evocar pensamentos, assim como os gestos representam vividamente as ações, então eles são usados frequentemente pelos magos como selos, chaves que libertam sua força de vontade e canais que conduzem sua intenção para que atue sobre as forças do mundo. Tais selos têm sido passados de mestre para aprendiz por gerações incontáveis, e servem como baluartes para vontades inseguras, guiando uma magia para o seu efeito desejado de forma eficaz. Muitas fórmulas existem, algumas se encadeiam em complexos rituais, algumas são mais eficazes do que outras, mas o mago que as estuda com afinco pode aprimorar em muito sua habilidade. Por esta razão as irmandades guardam com muito zelo suas fórmulas, temerosas de virem a se

somar ao arsenal de algum desafiante. E, não raro, encontram-se histórias de aprendizes afoitos que, com um ritual mais forte do que sua capacidade, desencadearam forças que eles não puderam controlar, tendo assim provocado muito dano ou mesmo perecido. Algumas vezes, a vigília exercida sobre a magia e as reservas dos velhos mestres não são, de todo, infundadas.

Segundo Segredo:

A magia nasce do mundo como a erva nasce da terra.



Magia brota do invisível para atuar sobre o que é visível. Contudo, não se pode confundí-la com o irreal, já que seus efeitos coadunam com a realidade. Muitos magos podem mesmo criar ilusões, mas eles o fazem apenas operando as forças que formam a própria realidade. Ora, se a intenção dos homens tem efeito sobre o que é real, e o místico do mago consiste em ampliar o efeito de suas intenções, então a magia mais extraordinária não passa de uma extrapolação da própria natureza. O mago é capaz de manipulá-la, distorcendo, esticando e pervertendo até submetê-la à sua vontade, mas ele só é capaz de fazer isso depois de compreender do que ela é feita. Por isso, forçosamente, cada mago é um estudioso. Ele estuda os metais, sua origem, suas propriedades, para, assim, poder transformar chumbo em ouro. Ele estuda o vagar dos astros e o desenrolar dos acontecimentos sobre a terra, para assim poder prever o futuro. Alguns estudam os mortos, na esperança de poder revivê-los. Inevitavelmente, para obter algo através de magia, é preciso dominar a força por trás daquilo. Portanto, é preciso desvendar as raízes do mundo, ir além do que é visível e palpável, já que muito da realidade escapa aos sentidos comuns dos homens.

Embora não seja possível a nenhum homem reclamar a sabedoria sobre tudo o que há, posso testemunhar acerca das forças fundamentais que estão ao alcance dos magos. Por diversos que sejam os efeitos que eles conseguem obter ao manipulá-las em diferentes graus e de diferentes formas, toda magia se filia, inevitavelmente, a uma de dez disciplinas. Cinco delas lidam com os elementos e compõem o círculo terrestre: a Terra, a Água, o Ar, o Fogo, e o Éter.¹ Cinco outras lidam com forças da criação e compõem o círculo superior: o Espaço, o Tempo, a Vida, a Morte e a Mente.²

¹ do original: *Gaia, Hydor, Aer, Pyr, Aitheras.*

² do original: *Koros, Kronos, Zoé, Thanatos, Noos.*

O céu decai sem forma. Fugaz, agitado, penetrante e mutável ele é, e por isso é chamado de Luz Suprema. O caminho começa com a iluminação do Vazio. A iluminação do Vazio produz o universo. O universo produz Qi. Qi foi delimitado. O claro era etéreo, então formou o Céu. O pesado e turvo era congelado e contido e então formou a terra. A conjunção do claro era fluida e Fraca. A conjunção do pesado e turvo era tensa e áspera. Portanto o céu foi formado primeiro e a terra logo em seguida. A essência impregnada do céu e da terra torna-se Yin e Yang. As essências concentradas de Yin e Yang tornam-se as quatro estações. As essências dispersas das quatro estações se tornam a miríade de criaturas. O Qi quente de Yin, ao se acumular, produz fogo. A essência do fogo torna-se o Sol. O Qi frio de Yin produz água. A essência da água torna-se a Lua. As essências produzidas pelo coito do Sol e da Lua se tornam as estrelas e os planetas.

do *Huai-Nan-Zi*, compilado por Liu An, príncipe de Huai-Nan

Terceiro Segredo:

Tudo está unido pelo éter sutil, e na essência de cada coisa está a fonte de sua força.



Qual o segredo da semente diminuta, que traz dentro de si um carvalho gigante? Por que a mulher não pode conceber sem a companhia de um homem viril? Por que é que a aguardente se inflama facilmente enquanto a água extingue o fogo? Os sábios há muito ensinaram que todas as coisas sobre a terra são o que são por causa da essência que carregam. Esta essência pode ser transferida, como a de um ser vivente para seus descendentes, e com ela se transferem as qualidades de seu gerador. Pode também ser retirada, e todas as coisas que perdem a sua essência definham, se partem e deixam de existir. Conclui-se, portanto, que esta essência, a que se deu o nome de Éter e também de Qi, está na base de tudo e todas as coisas só podem existir por força dela.

Como ensinaram os mestres, o Qi está em movimento perpétuo, fazendo a criança crescer e o velho envelhecer, o sol subir para transformar a noite em dia, transformando o inverno em primavera, depois esta em verão radiante, que se encolhe no outono para dar lugar a novo inverno. O Qi está no furor dos amantes e no ódio dos combatentes. Ele toma a forma das forças do mundo, e carrega sua marca. É pesado quando Terra, fluido quando Água, sutil quando Ar, quente e brilhante quando Fogo, que o transforma. Estas formas unidas e equilibradas formam a Vida, e a Morte é responsável pela sua separação. Antes de tudo, ele é delimitado pelo Espaço e evolui no Tempo, e como bem aprenderam os magos, é o meio pelo qual a Mente produz a ação e exerce seu poder sobre o mundo.

Através de seus sentidos aprimorados, o mago é capaz de perceber o Qi, e vislumbrar seus movimentos. O Qi de cada coisa soa como uma nota em uma sinfonia, e estando o mago atento à música da criação ele pode perceber muitas coisas. Um acorde dissonante indica ao curandeiro a essência enfraquecida de uma pessoa ou animal, revelando uma doença. Uma melodia fluida e distante indica a um viajante no deserto a essência da água, e perseguindo-a ele pode encontrar a fonte onde ela aflora. Identificando o ritmo de um arranjo, o adivinho pode prever o destino de uma pessoa. Prestando atenção à essência sutil de cada coisa os magos podem identificar veneno em uma taça de vinho, o ovo infecundo, o ouro de tolo, o embuste em um elogio. Sendo o pensamento a música de nosso espírito em movimento, o mago treinado pode ouvir o que se passa em nossas cabeças! É possível precaver-se disso, e a defesa consiste em treinar a própria mente para perceber o Qi do feiticeiro a cercar-se de si. Se cada coisa ressoa como uma nota em uma música, cada mente é uma voz.

Mais do que perceber os movimentos do Qi sob o manto do mundo visível, o mago também é capaz de manipulá-lo. Colocando sua mente no tom daquilo que pretende afetar, o mago modifica a música à sua maneira. Alcançar os acordes precisos é tudo o que ele precisará para obter o efeito desejado, mas é preciso conhecer o tom exato daquilo que será afetado. Se for uma pessoa, há muitas nuances possíveis. Só de ver uma pessoa, o mago já pode captar o tema geral e a afetá-la superficialmente. Ao tocá-la, ou cruzar com ela seu olhar, mais clara a ária será ouvida, e mais o mago poderá influenciá-la. Se o mago conhecer bem aquela pessoa ou tiver à sua disposição um objeto de seu uso ou, ainda mais perigoso, um pouco de seu sangue, a essência desta pessoa estará totalmente sujeita à sua manipulação. Se um mago poderoso o suficiente puder estender seu domínio sobre aquele Qi ele não só poderá afetar aquele homem sem tocá-lo como poderá, também, se fazer passar por ele!

Nem todo mago, no entanto, é capaz de exercer sua influência sobre qualquer coisa. Mais do que conhecer a essência do seu alvo, é preciso soar no mesmo timbre das forças que levarão a magia a cabo. Assim, o poder de um mago advém da harmonia entre seu próprio Qi e a força do mundo oculto que ele pretende sujeitar com o seu intento. Considere a lenha que queima na lareira: o qi da madeira, que cresce e se expande enquanto ela está viva, é transformado pelo fogo quando queima, e resulta em qi do fogo, que dá luz, calor e fumaça. Por fim, restam apenas as cinzas, que devolvem o Qi à terra, de onde havia sido arrancado do solo pela madeira. Assim, o mago que vai afetar o fogo, tem que ter dentro de si o Qi de fogo fortalecido. Ele terá poder sobre as chamas, mas não sobre a madeira viva e nem sobre as cinzas frias. Se, no entanto, ele tiver dentro de si o Qi da vida fortalecido, ele terá poder sobre a madeira viva, mas não sobre ela enquanto estiver queimando. O homem, sendo ele feito de todos os elementos ao mesmo tempo, tem dentro de si todas as formas de Qi. O exercício do mago consiste, portanto em encontrar em seu interior a harmonia com aquilo que ele pretende afetar. Felizmente para os seus inimigos, a maioria dos magos apenas consegue afetar umas poucas forças, sendo que apenas os grandes mestres dominam todas as disciplinas. Além disso, não é difícil para um bom examinador determinar as capacidades de um mago com quem ele se encontre, já que ele trará a marca do Qi predominante dentro de si.

Para harmonizar-se com uma força em particular, e assim fazer sua própria voz soar como ela, há muitos rituais diferentes, e as diferentes disciplinas de magia indicam diferentes formas de obter o estado de espírito necessário. Mas o mago precisará sempre do contato com o elemento em questão, e precisará ser capaz de colocar-se em meditação profunda. Esvaziando sua mente, o mago abre-se para o mundo oculto e deixa crescer, dentro de si, o Qi daquilo que pretende controlar, entrando em comunhão com aquela força. Se for privado deste exercício fundamental, o mago será privado de seu poder.

Quarto Segredo:

O destino repousa sobre o equilíbrio dos opostos.



e o poderes que formam o mundo podem ser manipulados pelos homens, ainda que isto exija ciência e perseverança, seria de se esperar que a imperfeição da humanidade acabasse por macular o feitio da criação. O que impede um mago que, tendo dominado o fogo, comande as chamas para que devastem toda a terra de seus desafetos? E porque cada feiticeiro não tem, ao seu redor, um exército de escravos encantados?

Ocorre que, apesar de terem fortalecido sua vontade para equiparar-se a tal, os magos não são deuses, e a força de sua mente tem limites. Em primeiro lugar, o limite da concentração: ainda que possa ser ampliado, ele não é infinito, nem mesmo para os grandes mestres. Além disso, as próprias forças de que se vale o mago, aquelas que compõem o mundo e o mantêm, estão limitadas umas pelas outras, sendo ao mesmo tempo complementares e contrárias. Assim como a água extingue o fogo, ela também alimenta a madeira, que por sua vez volta a alimentar o fogo. Da mesma forma, o lobo mata sua presa para dar a vida à suas crias, mas elas inevitavelmente se encontrarão novamente com a morte, no final. Água e Fogo, Vida e Morte, essas forças sobrepujam umas às outras à sua própria maneira e em seu devido tempo e são, assim, justas e equivalentes.

Desta forma, a intenção aplicada em uma magia pode deformar a realidade, mas a natureza da criação é muito mais forte do que qualquer mente contida dentro dela, e as forças que a compõem continuarão seu trabalho, apesar do mago. Eventualmente, toda deformação criada através de magia sucumbirá. E prevalecerá, sempre, o equilíbrio.

Uma magia é como uma represa que retém um rio. A força da represa se equipara à das águas atrás dela. Enquanto se mantiver a represa, o rio vai se acumular, enchendo um lago até a sua altura. Abaixo dela, o leito secará e poderá ser cultivado. Contudo, se o peso da água retida no lago se tornar mais forte do que a represa, ela se romperá, e o campo será varrido por uma torrente de água revolta, uma corrente muito mais forte do que o rio era originalmente. Não só o leito será inundado, como também os campos adjacentes. Só quando o lago formado pela represa for esvaziado é que o rio voltará às margens que tinha antes. A mente que sustenta uma magia é como uma represa, edificada na harmonia do mago com o Qi que ele está controlando. Quando a intenção vacila, a harmonia é quebrada, e as forças contidas voltam ao seu estado natural. A magia se desfaz, e na torrente das forças que estava contendo, o mago perde seu domínio sobre aquele Qi, sua mente retornando ao estado equilibrado e impotente do homem comum. Desta forma aquele que aspira a um poder infinito é traído por sua própria natureza, obrigado a reconhecer em si mesmo que a obra divina é inexorável. Aos magos, portanto, recomenda-se prudência no uso de seus poderes, já que eles dependem de uma harmonia que, uma vez quebrada, será obtida novamente com dificuldade. E àqueles que os enfrentam, recomenda-se atacar apenas depois de exaurir-lhes as reservas de força.

INTRODUÇÃO

Para os construtores do RPG, tanto os autores quanto para os mestres que recriam o jogo a cada sessão, nunca foi simples incorporar a magia como um elemento fantástico ao alcance do jogador. Não é como simular um duelo de espadas ou a dinâmica social, cujos mecanismos podem, sem muita dificuldade, serem transpostos a partir do mundo real. A magia também acaba sendo derivada de algo que existe de fato, mas suas regras não são, de forma alguma, claras. Embora ela seja excelente como um recurso dramático; sendo capaz de trazer à trama ares de mistério, de possibilidades ilimitadas e sabores exóticos; como uma ferramenta que os jogadores-personagens possam utilizar em busca de seus objetivos ela pode se tornar bastante complicada. Na maioria das vezes, em nome do jogo como um todo – e da diversão de todos os envolvidos – delega-se a um conjunto de regras a tarefa de manter o controle sobre o que os personagens mágicos podem ou não fazer. Mas impor limites em excesso à atuação mágica dos jogadores dentro da trama geralmente tem o efeito de desestimulá-los, ou de diminuir o brilho que se esperaria do elemento fantástico no cenário. Ao mesmo tempo, possibilidades infinitas nas mãos de jogadores criativos fazem com que o jogo que tenha que ser cuidadosamente calibrado para eles, reduzindo a margem de atuação para personagens que não utilizem magia. É preciso buscar um novo arranjo capaz de equilibrar estas duas necessidades.

Configurando-se como uma narrativa compartilhada entre pessoas, que muitas vezes tem pontos de vista conflitantes sobre como as coisas deveriam ser, a primeira tarefa de um jogo de RPG é estabelecer um modo de pensar comum, sobre o qual o enredo será criado, um padrão lógico sobre o qual se assentam as regras do jogo, isto é: um *paradigma*. Quando se transporta algo do mundo real para a narrativa, o paradigma do jogo traduz como aquilo será simulado, em geral com declarações de ações, rolagens de dados e alguns cálculos. Mas quando não há um modelo claro a ser seguido, uma tradução não é possível, e caberá ao paradigma *conceber* aquela mecânica. Na minha opinião, no que tange à magia, é aí que surgem as maiores inconsistências dos sistemas de RPG. Um paradigma voltado para o aspecto tático da simulação gerará um panorama mágico restrito e excessivamente pragmático. Um paradigma que busque uma leitura apenas simbólica do mundo resultará em regras difusas e subjetivas. Este livro nasce da intenção de buscar um paradigma conciso o suficiente para dar margem à extrapolações sem que sejam necessários limites arbitrários, e suficientemente calcado em um pensamento mágico histórico com o qual os jogadores possam se identificar, e dentro do qual consigam se orientar com facilidade. Portanto, a forma exata como este paradigma se aplica em um jogo, ou seja, o sistema de regras, é secundário, e fica “ao gosto do freguês”. O sistema aqui apresentado, baseado em *Fudge*, pode ser usado literalmente, pode ser usado como modelo e pode ser totalmente ignorado. Os elementos que compõem o paradigma, no entanto, serão suficientes para embasar um jogo:

- a. a noção de disciplinas da magia que encopassam, cada uma, uma força da natureza, e as fronteiras que dividem estes campos;
- b. as definições das técnicas que, combinadas com as disciplinas, produzem todos os efeitos que estão ao alcance dos magos;
- c. a noção de uma essência universal que compõe todas as coisas e explica todos os fenômenos, e que reage à vontade dos magos, dando origem, assim, aos seus poderes;
- d. o princípio de que esta essência não pode ser criada nem destruída, apenas transformada;

- e. a noção do universo como um sistema em equilíbrio, que portanto resiste à manipulação mágica e reage a ela devolvendo o manipulador a um estado de impotência;
- f. a noção de que uma variação de poder não é necessariamente linear, e de que magias poderosas estão ao alcance de qualquer um com um mínimo de conhecimento, desde que possa arcar com as consequências;
- g. a noção de que o poder de uma magia pode facilmente ser traduzido em termos de jogo se decomposto em quatro componentes, e a classificação destes componentes;
- h. finalmente, a forma como estes elementos foram arranjados.

Se nem todas estas premissas são inéditas em RPGs, sua combinação o é, e isto justifica a existência deste livro. Oxalá ele prove sua utilidade!

A proposta está descrita em duas partes: **Mecânica de Jogo** e **Das Disciplinas**. Esta última reúne as definições e detalhamento das dez disciplinas de magia, constituindo um material de referência para ser usado durante o jogo; enquanto a primeira contém o núcleo do sistema, que deve ser de conhecimento prévio. Este núcleo está assim subdividido:

Em **Termos de Jogo** encontra-se um glossário dos termos específicos utilizados, destinado a esclarecer aqueles comumente utilizados em RPG e estabelecer uma ponte para aqueles acostumados com outros sistemas.

Em **Criação de Personagem** são lançadas as diretrizes que visam orientar os mestres a estabelecer os parâmetros para a construção de personagens em seu jogo.

Em **Lançando Magias** o procedimento básico para esta ação é delineado.

Em **Das Técnicas** são descritas as cinco formas de atuação dos magos, capazes de gerar qualquer magia.

Em **Compondo uma Magia** são dadas as diretrizes para quantificar o poder de uma magia lançada.

Em **O Custo da Magia** a forma da contrapartida do mago por usar seu poder é detalhada, bem como o modo como ele pode ser recuperado.

Em **Magia em Conflitos** são delineados os parâmetros para a atuação mágica em mecânicas de simulação de conflitos usadas durante um jogo.

Em **Dos Rituais** são descritos os artifícios usados para incorporar uma atmosfera mística na narrativa.

Em **Fetiches e Encantamentos** são detalhados os procedimentos para criar objetos de poder e engenhos mágicos, e seu uso em jogo é detalhado.

No final, o **Guia de Tradução** se encarrega de registrar a forma como foram traduzidos os termos retirados do *Fudge*, em sua edição de 1995 e em **Fudge Expresso** encontra-se uma síntese do sistema.

MECÂNICA DE JOGO

Este é um arranjo de regras destinado a um cenário onde a magia é poderosa, mas rara e de difícil acesso. Os parâmetros podem ser afrouxados em ambientações mais despreocupadas com o poder colocado à disposição dos personagens praticantes de magia, mas em geral uma narrativa se beneficia da tensão oferecida por obstáculos colocados diante dos protagonistas. Se o uso do elemento mágico exigir planejamento, criatividade e compromisso de seu praticante, ele tende a se tornar um tema interessante para uma história e, ao contrário, se ele for vulgar, não passará de um adorno colocado sobre a narrativa. Pode até ser que o papel da magia acabe sendo *ênfático* em uma história onde praticá-la tenha custos e consequências maiores do que as aqui descritas. Espíritos malignos que fornecem poder em troca de favores, rituais que exigem materiais de difícil obtenção, realidades extra-resistentes à manipulação mágica, irmandades que ensinam magia somente sob juramentos de devoção irrestrita, forças mágicas instáveis que facilmente se voltam contra seus conjuradores, ou mesmo um estigma social que recai sobre os bruxos e os obriga a viver de forma clandestina ou sofrerem uma perseguição implacável: todos são exemplos de restrições que geram temáticas riquíssimas. É claro, recomenda-se que maiores restrições sobre a magia venham acompanhadas de magias mais poderosas, para que o esforço valha a pena! Além disso, é mais fácil manter o equilíbrio entre magos e personagens mundanos quando os primeiros tem alguma restrição para seus poderes, e se for este o caso, o sistema aqui proposto será adequado.

Portanto, os magos, aqui, serão limitados por seu talento, por seu treinamento, e pela disponibilidade de Qi, além, é claro, da resistência natural do universo à manipulação. Afora isso, as possibilidades da magia são irrestritas, e os candidatos a mago estão convidados a embarcar em uma jornada pessoal em busca do poder ilimitado.

Termos de Jogo

Enquanto componente para um outro jogo, este sistema será descrito tanto quanto possível em termos genéricos, de modo que seus jogadores possam adaptá-lo com maior facilidade ao sistema de regras que utilizem. A proposta, entretanto, seria generalizada *demais* se não houvesse um exemplo de como aplicá-lo. Portanto, será apresentado um sistema viável, desenhado para ser usado com o *Fudge*, que por sua vez é flexível e completo o suficiente para ser moldado a qualquer forma de RPG.

Todas as regras propostas que se refiram especificamente ao sistema para *Fudge* serão destacadas desta maneira. As palavras em *itálico* são termos usados em *Fudge*, traduzidos de acordo com o Guia de Tradução. Esta síntese das regras também funcionará como resumo do sistema proposto em cada seção.

Fora isso, serão usados alguns termos que são comuns a muitos RPGs:

Atributos

Estatísticas básicas que definem as capacidades de um personagem dentro de um sistema de jogo. Em alguns jogos também são chamados de “habilidades”, embora aqui esta palavra signifique outra coisa. Quantificáveis, os atributos variam de personagem para personagem, mas são sempre os mesmos para todos. Quando existem, estão intimamente ligados ao sistema de resolução e simulação de personagens em um RPG, e geralmente, uma vez criado o personagem, evoluem com dificuldade.

Nenhum atributo específico será sugerido aqui, eles só serão usados quando se aplicarem à mecânica normal de definição ou rolagem de habilidades e quando se tratar de determinar o efeito de uma magia lançada sobre um personagem.

Bônus

O oposto de uma *Penalidade*.

Dano

Trata-se de um método arbitrário para registrar a extensão de ferimentos ou outros impactos sofridos pelo personagem que o afastem da sua melhor forma. Cada golpe é deduzido de um valor total, ou adicionado em uma progressão fatal. Como estatística, é um bom método para indicar o momento em que, depois de muitas agruras, um combalido personagem já não pode mais ficar de pé. Como representação da realidade, ou mesmo recurso dramático, é altamente questionável. Porém, ainda não há substituto.

Fudge sugere a adoção de uma escala de 7 pontos, começando com ileso e terminando com perto de morrer, mas também adverte que ela pode ser muito grosseira. Os valores de dano aqui mencionados estão calibrados para essa escala, mas recomenda-se a adoção de uma escala mais precisa, de 10 pontos.³ Com mais pontos, é mais fácil adotar um método de redução de dano que simule o uso de armaduras, por exemplo, ou diferentes capacidades entre os personagens de tolerarem ferimentos e resistir à ataques mágicos. Assim, por favor, pondere os valores de danos aqui sugeridos para se adequarem à escala em uso em seu jogo, especialmente a Tabela 1: Componentes da Magia.

Dificuldade

É um número mínimo que o jogador deve atingir em um *teste* para obter o resultado desejado para uma determinada ação. Em uma *ação disputada* nada mais é do que o resultado obtido pelo adversário. Em se tratando de uma *ação independente*, é geralmente determinado pelo mestre baseado em como ele situa aquela ação entre as possibilidades dentro da narrativa. Subir um penhasco, por exemplo, pode ser considerado uma ação difícil, mas se o penhasco for muito inclinado a dificuldade será maior ainda. Em geral, o grau de dificuldade de uma tarefa é avaliado dentro de uma escala que vai do trivial ao praticamente impossível, correlacionando cada grau com um número.

Em *Fudge*, a dificuldade de uma tarefa é igual à habilidade mínima necessária para completá-la, e é determinada pela escala geral que pode ser encontrada no Guia de Tradução. Uma tarefa muito simples não deve ser obstáculo mesmo para uma teste de resultado *fraco* (-1), uma tarefa significativa talvez requeira um teste *médio* (0), uma difícil, um resultado *bom* (1), e assim por diante. Aqui, vencer um obstáculo com dificuldade 3 já será um feito excepcional!

No lançamento de uma magia, a *dificuldade* será igual ao nível do seu componente mais caro. Mais detalhes em Lançando Magias.

Dons e Defeitos

Características inerentes a um personagem, geralmente utilizados como indicativos para sua caracterização e, ao mesmo tempo, de certas capacidades ou deficiências suas. Também conhecidos como “vantagens” e “desvantagens” ou “traços” (*traits*), podem

³ Sugere-se a adoção de penalidades sobre os testes a partir do 6º ponto de dano recebido até o 9º, quando o personagem estaria totalmente incapacitado.

também ser parte de um arquétipo ou classe de personagem que deve ser escolhido pelo jogador em certos sistemas. Nesta conjuntura os dons e defeitos costumam ser implícitos, fazendo parte do arquétipo escolhido. Se não for este o caso, se recomendará acrescentar um *dom* à lista dos disponíveis aos jogadores: “talento para magia”. Mais detalhes em Criação de Personagem.

Habilidades

Capacidades adquiridas, isto é, representativas do que foi aprendido pelo personagem de acordo com seu histórico ou durante o jogo. São testadas constantemente durante uma sessão para simular o grau de sucesso de um personagem em realizar ações que dependam de treinamento. Ao contrário dos atributos, podem melhorar rapidamente à medida que se joga, o que consiste na forma mais comum de representar a evolução de um personagem e de recompensar o jogador com aumento do seu “poder”.

Em um dado sistema, elas podem ser bastante especializadas (“crochê”), moderadamente especializadas (“tecelagem”) ou amplas (“trabalhos manuais”), podendo também coexistir habilidades com especializações e custos diferentes. Comumente as regras são feitas para tornar especializadas as habilidades mais relevantes para o jogo e amplas aquelas consideradas menos relevantes. Como se trata aqui de incorporar magos no jogo, sugere-se a utilização de uma habilidade diferente para cada uma das disciplinas de magia. Este esquema poderia ser ainda mais especializado, dividindo-se os efeitos de cada disciplina de acordo com sua potência ou abrangência, ou mesmo introduzindo-se um conjunto de habilidades em separado representando as técnicas. Além do teste da disciplina, poderia ser necessário um teste da técnica apropriada para lançar cada um dos tipos de magia. Porém, pelo bem da clareza e da agilidade nos testes durante o jogo, propõe-se uma abordagem moderada, ou seja, *uma* habilidade para cada disciplina. Mais detalhes em Criação de Personagem.

Mago

Qualquer personagem capaz de lançar magia.

Margem de Sucesso ou Falha

É a diferença entre o resultado de um *teste* e a *dificuldade* exigida para aquela tarefa. Em um teste bem-sucedido, é uma margem de sucesso, se a dificuldade não foi superada, é uma margem de falha. Em *Fudge*, quando se trata de uma *ação disputada*, é chamado de *grau relativo*. Este sistema sugere que o dano provocado por uma magia ofensiva em uma *ação disputada* seja determinado pela sua margem de sucesso, e que a margem de falha indique resultados inesperados para uma magia. Mais detalhes em Lançando Magias.

Narração

Além de “descrever um acontecimento”, é o termo usado para se referir à história conduzida pelo mestre e ditada pelas atitudes dos personagens dos jogadores.

Penalidade

Representa uma condição desfavorável que afeta uma ação testada, de forma que o personagem não tem um desempenho tão bom quanto teria em condições normais. Em geral é um número que aumenta o grau de *dificuldade* da tarefa dentro da escala utilizada, ou seja, a tarefa é *dificultada*. A penalidade, no entanto, não advém da tarefa em si, mas sim das condições do personagem ou de outras circunstâncias externas. Subir um penhasco é uma coisa, fazer o mesmo estando cansado, carregando muito

peso ou durante uma tempestade é muito mais difícil, e cada uma destas condições poderia acrescentar uma penalidade, isto é, aumentar em um grau a *difficuldade* da tarefa.

Teste

Uma rolagem de dados cujo resultado, somado, subtraído ou comparado às estatísticas apropriadas do personagem, modificado pelos fatores de penalidade ou bônus determinados para a tarefa e confrontado com um número-alvo escolhido pelo mestre (frequentemente denominado “difficuldade”) ou com outra rolagem de dados atribuída a um oponente, determina o resultado de uma ação no jogo. Este resultado, de acordo com o sistema utilizado e a situação do teste, pode significar: um ferimento ou vantagem em uma luta; uma vitória ou derrota em um combate, ou em uma perseguição ou concurso de poemas; um objeto encontrado; uma pessoa persuadida; ou mesmo um sono profundo. Nos bons jogos, o resultado de um teste leva a narrativa para um rumo surpreendente e emocionante, imprevisto por mestre e jogadores.

O resultado de um teste, em *Fudge*, é obtido adicionando o valor obtido nos dados (que varia entre +4 e -4) ao valor da habilidade ou atributo testado, obtendo-se, assim o chamado *grau rolado*, de acordo com a escala.

Há dois tipos possíveis de teste para um jogador: aquele em que sua ação não é influenciada por mais ninguém e cujo sucesso depende apenas de seu personagem, chamada de *ação independente*, e aquele que consiste em uma oposição entre dois personagens em uma *ação disputada*. Aqui, serão sugeridos testes para as habilidades dos magos quando eles lançarem magias, o que pode ser tanto uma *ação independente* quando *disputada*, em se tratando de confrontar alguém. Em ambos os casos o personagem mago estará testando sua habilidade na disciplina usada, sendo que seu opositor pode ser outro mago em disputa, também usando uma habilidade, ou alguém tentando resistir a uma magia usando um atributo. Mais detalhes em Magia em Conflitos.

Os testes são sugeridos para determinar o resultado das magias lançadas pelos personagens – e não simplesmente para ver se eles conseguiram ou não lançar seu encanto! Em *Fudge* os resultados dos testes são expressos com um adjetivo que vai do *Péssimo* ao *Excepcional*, então é fácil imaginar o que aconteceu. Em sistemas baseados em testes de resultado *sim* ou *não*, o mestres deverão encontrar formas de avaliar mais detalhadamente o desempenho do mago.

Criação de Personagem

A magia surge da compreensão e da manipulação da essência que constitui o universo e que dá origem a todas as coisas.⁴ Interferindo na essência das coisas é que o mago obtém poder sobre elas. A magia age, portanto, de forma indireta, ou seja, exige que o mago: (a) seja capaz de acessar um aspecto oculto do universo, ainda que inerente a todas as coisas, e (b) seja capaz de manipular as forças que o constituem a ponto de desviá-las para seu intento.

Antes da criação dos personagens para este jogo, o mestre deve definir se a capacidade de acessar a magia será, de alguma forma, restrita. Se nem todos os personagens dos jogadores forem capazes de lançar magias, recomenda-se que os magos tenham que, de alguma forma, gastar pontos de personagem para obter seus poderes mágicos. Isto pode ser um *dom*, “talento para magia”, que dá acesso a qualquer habilidade mágica. Ou então, se desejar limitar a atuação dos jogadores, o mestre pode definir que o acesso a cada uma das dez disciplinas dependa de um poder separado. No outro extremo, se todos os personagens tiverem o potencial de aprender a lançar magias (mesmo que este potencial não seja imediatamente realizado), ou se todas as pessoas tiverem esse potencial, a exigência de investimento em poderes é desnecessária. Observe-se que, nestas circunstâncias, utilizar magia para resolver quaisquer conflitos no jogo será tentador, e personagens com outros campos de atuação poderão se sentir desestimulados.

A capacidade de lidar com a magia é um *poder sobrenatural*, o qual se recomenda que seja equivalente a um ou dois *dons*, conforme a distribuição da magia no cenário pretendido e também o equilíbrio de poder com outros dons disponíveis.

A não ser que a magia no cenário seja extremamente rara e dispendiosa e que a narrativa esteja protegida de efeitos muito poderosos (por exemplo, por exigência de contrapartida proporcional ao poder da magia), os personagens devem investir pelo menos parte de seus pontos de *habilidade* em *habilidades mágicas*, uma para cada disciplina a que tiver acesso. Estas habilidades representarão o treinamento que o personagem recebeu e seu domínio sobre aquelas formas de *qi*.⁵ Elas são em todos os aspectos semelhantes às habilidades comuns, exceto que só podem ser usadas por aqueles que possuam talento para magia.

Habilidades mágicas, ao contrário das comuns, não podem ser tentadas por personagens que as desconhecem, sendo por padrão *inexistentes*.

Mais uma vez, o mestre pode limitar o alcance do personagem ao restringir quais habilidades estão disponíveis, podendo elas serem adquiridas apenas dentro de um determinado grupo ou mesmo sendo uma escolha única: cada mago pode aprender apenas uma *habilidade mágica*. A restrição pode ser definitiva ou pode se aplicar apenas ao personagem iniciante, sendo que ao longo do jogo o mago poderia adquirir novas capacidades. De qualquer maneira, depois de criado o personagem, suas *habilidades mágicas* devem ser evoluídas da mesma forma que as outras habilidades, conforme o esquema de progressão de personagem adotado.

Com este intento, o mestre pode adotar um dos diagramas aqui apresentados que dispõem as disciplinas em um mapa de correlações: o da capa deste livro é baseado no Pentáculo de Pitágoras, usado pelos alquimistas, enquanto o apresentado junto às

⁴ Além do Qi oriental, muitos conceitos cabem nesta descrição: Éter, Mana, Prana, Axé, Orenda.

⁵ Daqui por diante, a palavra ‘qi’, com minúscula, será usada para se referir à substância essencial que pode assumir diversas formas, enquanto *Qi*, em itálico, vai se referir à disciplina que a estuda e ‘Qi’ à essência individual de alguma coisa ou alguém.

descrições das disciplinas se baseia na tradição chinesa. Em ambos, o círculo interno contém as disciplinas elementais, enquanto o externo abriga as forças superiores. Ao jogador pode-se requerer que opte apenas por disciplinas interconectadas ou que, para ter acesso a uma disciplina do círculo externo, domine antes as duas disciplinas elementais correspondentes.

Em resumo:

Poder Sobrenatural: Talento para magia = 1 *dom*

Habilidades: Água, Ar, Espaço, Fogo, Mente, Morte, Qi, Tempo, Terra, Vida.

opções:

- “Talentos para magia” custa 2 dons (magia restrita) ou nenhum (irrestrita);
- Ao invés de habilidades, cada disciplina requer um Poder Sobrenatural separado;
- Acesso às disciplinas é restrito a uma, um grupo, ou de acordo com um diagrama.

Lançando Magias

O objetivo deste sistema de magia é dar aos jogadores possibilidades amplas de criação de efeitos mágicos, ao mesmo tempo em que essa amplitude possa ser dosada para enriquecer a narrativa ao invés de invabilizá-la. Sua aplicação depende, portanto, da criatividade do jogador tanto quanto da capacidade de improvisação do mestre. Para definir uma magia este sistema adota uma lógica de verbo e objeto. O objeto é a *disciplina*, ou seja, aquilo que o mago vai afetar com o seu poder, o elemento ou força que vai responder ao seu comando. O verbo é a *técnica*, ou seja, uma ação que é escolhida pelo jogador e que sintetiza aquilo que ele pretende que o objeto faça. As *técnicas* são: *sentir*, *controlar*, *alterar*, *criar* e *destruir*, descritas adiante. As *disciplinas* estão melhor explicadas em seu próprio capítulo. A combinação de *técnica* e *disciplina* é que define quais os efeitos obtidos.

Para invocar uma magia, o jogador deve primeiro descrever o que quer que ela faça. Ele deve indicar qual elemento ou força seu personagem vai acessar com sua respectiva disciplina, dentro do espectro que lhe cabe, e ele tem que explicitar qual técnica será usada nesta interação. Na maior parte das vezes a escolha deve ser óbvia: para fazer ventar, *controlar ar*; para transformar água em vinho, *alterar água*; para determinar se um objeto é oco, *sentir espaço*; para restaurar uma mão perdida, *criar vida*; para apagar uma memória, *destruir mente*. Para efeitos mais complicados pode ser necessária uma leitura detalhada das capacidades de cada técnica, e algumas vezes mais de uma disciplina pode estar envolvida. Mestre e jogador devem conversar para determinar, de comum acordo, o que será necessário para cada magia pretendida.

Uma vez escolhidas técnica e disciplina, será preciso estabelecer seus parâmetros para poder saber qual seu custo para o mago e qual o tamanho do seu impacto no jogo. Para isso, alguns indicadores serão usados, o jogador terá algumas escolhas a fazer e o mestre terá a palavra final. Para o personagem, no entanto, tudo o que ele saberá é a sua intenção e quão forte ele se concentrará nela. Não estrague a narrativa colocando termos de jogo na boca de seu mago! Como a magia funciona é um mistério, e assim deve permanecer!

Como fazer esses “cálculos” também será descrito adiante. Por ora, é preciso saber que eles resultarão em um nível de *dificuldade* para um teste de *habilidade*, sendo a habilidade exigida a *disciplina* usada pelo mago. Declarada a ação pelo jogador e

estabelecida a dificuldade da tarefa, o jogador rola os dados e seu resultado determina o que aconteceu. Algumas considerações sobre isso:

Falhas

É fácil se frustrar com um jogo se em um dia de azar todas as suas tentativas de lançar magias resultam em falha, e falha signifique que nada acontece. Ao invés disso, propõe-se que falhas resultem em efeitos inesperados que alteram o curso da narrativa. Quer lançar uma bola de fogo? Ela explode na sua cara. Quer moldar metal em forma de uma lâmina? Ela fica sem corte. Quer entrar na mente do príncipe? Fique preso lá dentro. Quer se transformar em uma águia para voar até seu destino? Certo, mas você não consegue retomar sua própria forma. Quer prever o futuro? Você quase acerta. Quer eliminar a proteção mágica de um anel? Você desencadeia uma maldição. Magias descontroladas, insuficientes ou totalmente opostas à intenção; forças e entidades que despertam e causam problemas ou então são simplesmente irritantes; magias que drenam mais forças do que o esperado ou causam outros efeitos colaterais; todos são exemplos de falhas divertidas. A maioria delas terá incômodos temporários, mas de vez em quando uma falha pode criar toda uma história nova! É claro que o mestre sempre pode dizer “você perdeu sua concentração e nada aconteceu” ou “você demorou muito e foi surpreendido”, mas não faça isso todas as vezes, reserve para quando a rolagem não passa nem perto nem longe da dificuldade. Nestas circunstâncias não haverá custo pela magia. Resultados próximos devem gerar magias que são quase aquilo que se planejou, enquanto as falhas mais graves resultam em efeitos inesperados e desmedidos. Desta forma, lidar com forças ocultas no jogo terá um risco envolvido e será, portanto, mais emocionante.

Adaptações e Balanceamentos

Em situações de conflito, em que as ações dos personagens tem que ser organizadas em rodadas, lançar uma magia deve ser considerado uma ação que preenche uma rodada. Se o sistema utilizado considera fazer um ataque com uma espada uma ação que preenche uma rodada, lançar uma magia será equivalente. Se não for permitido fazer um ataque e beber uma poção na mesma rodada, assim também será com uma magia: ela requer concentração! Se uma ação permite três disparos de um revólver ou fazer uma chamada no celular, mas correr até uma janela e pular por ela for uma movimentação considerada livre, o mago também poderá lançar sua magia e depois pular a janela. Se um conflito inteiro se resume a uma única rodada, e os jogadores escolhem sua ação como uma aposta no seu ponto forte, lançar uma magia será uma estratégia válida para um mago vencer aquele obstáculo. A regra de “uma magia, uma ação”, vai impedir que o jogador de um mago obstrua a dinâmica da narrativa tomando muito tempo para definir e rolar suas ações, e ao mesmo tempo impedirá que ele fique entediado enquanto seus companheiros mundanos resolvem o conflito antes que ele consiga terminar de se concentrar. Acerte o passo deste sistema para se encaixar em seu jogo, não o contrário!

Há uma exceção para essa regra: quando o jogador estiver utilizando um ritual, que em geral é desenhado exatamente para tomar muito tempo. Rituais são ótimos para acrescentar um pouco de tensão quando um inimigo se aproxima e o tempo está acabando. Também são bons para encadear uma série de testes em que o jogador deve ser bem-sucedido para obter o que deseja. Nestes casos, o lançamento da magia pode, e deve, levar mais que uma rodada.

Mais algumas coisas devem ser bem equilibradas para não estragar uma sessão de jogo: a velocidade com que o jogador consome os poderes de seu personagem e elimina seus oponentes. Uma magia fará com que o mago “gaste” pontos de qi. Se lhe for permitido lançar muitas magias por sessão, pode ser que ele gaste tudo rápido demais, ou pior,

fique economizando muito. Se seu jogo for assim, considere aumentar a quantidade de *qi* à disposição dos magos (mais detalhes em *O Custo da Magia*). Por razões parecidas, a quantidade de dano que um mago é capaz de produzir com uma única ação também deve ser balanceada (ver *Compondo uma Magia*).

Testes para tarefas complexas

Em algumas situações testes múltiplos podem ser requeridos para representar tarefas mais complicadas ou simplesmente para tornar as coisas mais emocionantes. Para magias que envolvem mais de uma disciplina ou técnica, um teste é requerido para cada etapa, mesmo que todas elas correspondam a uma única ação. Neste caso, falha em um teste significa que a magia foi incompleta (e o resultado, inesperado!). Um ritual poderoso ou o encantamento de um objeto também pode requerer alguns testes sucessivos, talvez o acúmulo de uma certa margem de sucesso em um certo número de rolagens. E é claro, fazer coisas mais complicadas custa mais!

Em resumo:

Para lançar uma magia: teste da *habilidade* correspondente vs. *dificuldade* estabelecida. Falha resulta em efeitos inesperados, conforme margem de falha. Ação requer 1 rodada. Tarefas complexas requerem rolagens múltiplas.

Das Técnicas

Cinco são as perícias do magos em sua influência sobre as forças ocultas: *Sentir, Controlar, Alterar, Criar e Destruir*.⁶ Todos os prodígios de que são capazes derivam destas técnicas, que são ensinadas a todos os aprendizes, cada uma a seu tempo. O *Sentir* dá ao mago seu terceiro olho, que lhe permite ver o que está oculto. Com o *Controlar* o mago assume as rédeas das carruagens que movem o mundo para que ele possa conduzi-las e desafiar os deuses. O *Alterar* lhe permite comandar as forças ocultas para que reflitam a sua vontade como um espelho. Com o *Criar* ele converte o Éter impalpável e invisível para conjurar a substância que quiser. E com o *Destruir* ele faz desvanecer aquilo o que desejar. Todas estas faculdades o mago possuirá dentro da disciplina em que tiver ciência, daí sua sede por aumentar seus conhecimentos. Àquele que é capaz de reconhecer sua própria ignorância está reservado grande poder!

A seguir serão descritas as técnicas, incluindo o que elas significam em termos de poder dos magos e como isso os afeta, quais são suas aplicações e o que acontece com cada uma quando as coisas dão errado. Serão mencionados os componentes de uma magia: alcance, duração, escopo e magnitude, mas a explicação de como articulá-los está na seção seguinte.

⁶ do original: *Aisthánomai, Ago, Allázo, Dimiourgó, Kaló*

感 ^{gan} sentir

αισθάνομαι

Conhecer seu elemento é um aprendizado básico para todas as disciplinas. Antes que possa interferir em uma força da natureza, o aspirante deve ser capaz de abrir sua mente para toda a sua dimensão oculta. Quando faz isso, ele descortina um espetáculo vibrante com o qual os homens comuns sequer sonham. Como um cego que passa a enxergar, ele ganha a capacidade de distinguir as cores e suas nuances, o dia da noite, o brilhante do opaco, o feio do belo. Ele poderá perceber alguém que se aproxima antes de poder escutá-lo, poderá ler símbolos no papel e a ideia de escrita terá um novo sentido. Tendo vivido a vida inteira às escuras, poder admirar o sol, as estrelas e lua, e ver um sorriso em um rosto amigo não serão coisas triviais. Voltar às limitações dos seus sentidos normais lhe será doloroso. Mas ele terá ganho toda uma nova compreensão a respeito do universo, e em particular ele perceberá que as fronteiras que o separam daquilo que está fora dele não são assim tão rígidas.

Pode ser difícil transmitir as impressões de um sentido tão ampliado em uma narração, ainda mais quando trata-se de dez novos sentidos. Mas imaginar uma visão de raios-x ou a ideia de uma camada oculta sobre nosso mundo não é totalmente indescritível. Para ajudar, estes novos sentidos podem ser imaginados como extrapolações dos sentidos comuns. Para as disciplinas elementais, os magos descreveriam sensações bastante físicas: sabores para a *Água*, cheiros para o *Ar*, texturas para a *Terra*. Temperatura para o *Fogo* e *Luz* e cores para o *Qi*. Para o Tempo, há o conceito de premonições, como algo que pode ser lido. Para o Espaço pode-se imaginar uma consciência que não está contida em um corpo, mas está em todos os lugares ao mesmo tempo. Para a Vida e a Morte, vibrações. A Mente é a mais fácil, já que os pensamentos alheios não devem ser muito diferentes dos nossos.

Sentir é, portanto, uma poderosa ferramenta para um mago. Há basicamente três utilidades para esta técnica: localizar alguma coisa, identificar alguma coisa e canalizar impressões à distância.

Localizar é o mais simples dos efeitos, já que é preciso apenas usar um novo sentido. O mago poderá farejar como os cães, enxergar como as águias, ou poderá tocar com sua mente um veio de ouro na terra ou um acontecimento no passado de um castelo. Note que na maioria das disciplinas o sentido mágico será difuso, requerendo um pouco mais de esforço para determinar as coisas com precisão. O alcance da magia, neste caso, será sempre *pessoal*, já que se trata de um efeito que age sobre o mago. O alcance da percepção mágica, por sua vez, pode ser determinado com base no sentido a que ele se sobrepõe⁷, ou tomando-se como referência um animal que possua aquele sentido naturalmente⁸, ou ainda, de acordo com instruções específicas contidas na descrição de cada disciplina. Algumas indicarão o escopo da magia como uma referência para este alcance, enquanto em outras o escopo será irrelevante.

Identificar significa ser capaz de determinar a composição, a qualidade, a origem ou mesmo a posse de algo. Isto é possível porque com uma percepção avantajada do universo os magos simplesmente enxergam detalhes que são imperceptíveis para outros. Você saberia a idade de um animal só de olhar pra ele se sua cor mudasse com o passar

⁷ Se uma magia permite ver através das paredes, por exemplo, o mago enxergará até onde ele enxergaria com olhos mundanos se não houvesse paredes.

⁸ Um olfato ampliado seria como o de um cão farejador, e detectar cargas elétricas seria fazer o que os tubarões fazem naturalmente.

dos anos! Desta forma, líquidos envenenados e comida podre podem ser desmascarados, um objeto encantado pode ter seus segredos revelados, um rio pode ser identificado com uma amostra de sua água, assim como o que está sendo queimado pode ser denunciado pela sua fumaça. Há uma distinção, no entanto, entre aquilo que pode ser diretamente percebido e aquilo que pode ser inferido com base na percepção aumentada do mago. No segundo caso, o mago simplesmente dispõe de dados invisíveis aos olhos mundanos, mas para interpretá-los e dar-lhes um sentido o mago ainda depende da sua experiência. Estes casos estão discriminados nas descrições de cada disciplina, e quando o personagem fizer uso de uma magia daquela forma, o jogador deverá realizar um teste de um *atributo* ou *habilidade* relacionada àquele conhecimento para obter a informação que deseja. Este teste deve acontecer depois do teste regular da magia, e será facilitado com um bônus igual à *margem de sucesso* no lançamento dela. Assim, um mago que persegue sua caça poderá se beneficiar do calor que o animal deixou em cada pegada, um ocultista terá mais chances de conhecer o mago que criou um encantamento em particular e um curandeiro ampliará sua capacidade de fazer um diagnóstico acurado. Habilidades como “Geografia” e “Geologia” serão úteis para determinar a origem de uma amostra e atributos como Círculos poderão ser úteis para identificar uma pessoa. Na falta de algo específico, atributos genéricos como Inteligência ou Sabedoria serão uma base muito plausível para este teste.

O uso mais avançado do sentir é quando o mago torna difusos os limites entre ele mesmo e o objeto de sua magia. Com este grau de desprendimento, o objeto pode conduzir até a mente do mago sons, imagens e outras impressões do lugar onde está e que vão além do sentido associado àquele disciplina. A transmissão de imagens através da água é um exemplo notório. Canalizar expressões do mago pelo mesmo canal também é possível, embora ainda mais difícil, já que envolve uma manipulação.

O fascínio de um sentido novo e a mistura entre mago e elemento são boas fontes para falhas em magias de sentir. Ficar oprimido por uma quantidade muito grande de estímulos, ou mesmo ficar fascinado e intoxicado por eles pode ser interessante. Ser privado dos sentidos normais durante algum tempo depois do fim da magia também. A falha mais clássica é simplesmente o erro em uma tentativa de localização ou identificação, que pode ser justificado por inexperiência em um determinado assunto ou por uma super ou subestimativa.

道 ^{dao} CONTROLAR _{ἀγω}

O primeiro passo de um aprendiz que estende seu domínio sobre uma força oculta é tentar desviá-la para seus próprio propósitos. E seu primeiro sucesso é sempre ao dominá-la dentro de suas próprias regras. Todas as forças estão constantemente em movimento: o que é vivo cresce e morre, e o que está morto apodrece; o fogo floresce na seca e os trovões nas nuvens carregadas; os pensamentos seguem seus próprios padrões, assim como os corpos celestes, os ventos e a água em seus respectivos ciclos. Mesmo a terra se move lentamente, acumula tensão nas falhas geológicas, enquanto os cristais crescem e os metais oxidam. Ao dominar aquele processo o mago pode agir como um titereiro, conduzindo-o conforme sua vontade, acelerando ou desacelerando e dando-lhe forma e direção. E mais ainda, submetendo o objeto à sua vontade ele pode controlar suas propriedades naturais, mudando sua cor e sua forma. Esta ainda é uma manipulação marginal da realidade, mas já é o suficiente para causar espanto e até

medo. Neste ponto, o aprendiz pode ter certeza de que se tornou um mago, e sua fome de poder desperta.

Com esta técnica o minério de ferro pode ser moldado em uma lâmina, e depois ela pode ser enferrujada até virar pó. O fogo não pode ser criado, mas pode ser espalhado em qualquer direção, ter seu apetite multiplicado e mesmo sua cor manipulada. A água pode se tornar gelo, e vice-versa. O vento pode ser induzido a impelir um barco, dissipar uma névoa e mesmo formar um tornado e destruir uma cidade. Os pensamentos podem ser sutilmente desviados. Objetos podem ser movidos no espaço e o qi pode fluir de uma coisa a outra, ou de uma pessoa a outra. O limite desta técnica é quando a intenção pretende transformar alguma coisa naquilo que ela não é e nunca será, já que para isso é preciso *alterar*.

Além de ocasiões em que o mago erra a mão na dose, falhas em *controlar* incluem processos invertidos (o fogo se enfraquece e apaga, o qi flui na direção oposta, etc.) e reações embaraçosas (um pessoa além de convencida, apaixonada, ou um animal que tem crescimento acelerado e fica extremamente agitado).

gai
 **ALTERAR**
 ἀλλάζω

Esta forma poderosa de magia permite manipular o próprio Qi de um objeto para que ele adquira propriedades não-naturais ou se comporte de forma que seja naturalmente impossível. Chumbo pode ser transformado em ouro, água em vinho, ar em veneno, príncipe em sapo. Uma memória pode ser mudada e também um objeto de lugar, instantaneamente.

Em princípio, as alterações são temporárias e obedecem à duração da magia, voltando o elemento ao seu estado natural quando ela acaba. Neste caso, qualquer coisa alterada manterá sempre seu peso, resistência e, no caso de seres vivos, suas faculdades mentais.⁹ Alguns efeitos, entretanto, são permanentes, ficando o qi em uma forma estável mesmo depois do fim da atuação do mago, a exemplo do objeto teletransportado. Efeitos assim são mais poderosos, e estão devidamente assinalados. Independentemente da duração da magia, entretanto, depois da transformação, será mantida a coesão da coisa transformada.¹⁰ No caso da alteração de um material em outro, a forma do objeto também se manterá.¹¹ Se a transformação for permanente, uma magia subsequente ou um processo natural poderá afetar aquele material posteriormente.

Efeitos indiretos produzidos por um objeto enquanto ele estava alterado independem da magia e passam a pertencer à realidade: o que foi queimado permanece queimado, ferimentos cicatrizam de forma normal (e ferimentos adquiridos quando o mago tinha forma de urso continuam lá!) e nutrientes ingeridos continuam cumprindo seu papel.

⁹ Uma pessoa transformada em sapo continuará pesada e inteligente como uma pessoa, e um chute neste sapo causará tanto dano quanto causaria a uma pessoa.

¹⁰ Ou seja, uma pessoa não poderá ser transformada em um enxame de abelhas; e para ser convertida em uma pilha de pedras ela primeiro deve ser transformada em uma estátua (o que, inclusive, manterá suas faculdades mentais!), de forma permanente, para depois ser estilhaçada.

¹¹ Como na hipótese da transformação de carne em pedra, ou quando um cajado de madeira é transformado em marfim: ele ainda será um cajado, e não uma escultura! Note que o cajado não pode ser transformado em uma cobra, a não ser que o mago o tenha cuidadosamente esculpido na forma de uma e ainda seja capaz de dar-lhe a vida!

A transmutação costuma exigir um pouco mais do mago, mas com esta técnica ele pode quebrar algumas das barreiras da natureza e deixar suas próprias marcas no mundo. Seria insuficiente descrever os efeitos que isso pode ter sobre seu ego porque esses magos podem literalmente transcender sua própria humanidade! Um mago voltaria a se interessar pelos assuntos dos homens se ele pudesse assumir a forma de uma árvore magnífica e desfrutar as maravilhas do sol, da terra e da chuva até o final dos tempos? Ele ainda teria compaixão quando estivesse com sua mente fundida ao oceano? Ele não se sentiria como um deus se pudesse fazer-se imortal? Falhas desastrosas nesta técnica podem fornecer excelente material para o desenvolvimento de um personagem.

Falhas menos drásticas incluem a óbvia transmutação para a forma errada, pelo tempo errado ou com o alvo errado: em vez de desmoralizar o príncipe, o mago pode tornar-se ele mesmo um batráquio!

zao
造 **CRÍAR**
 δημιουργώ

Esta é a técnica mais prodigiosa à disposição de um mago, ela permite trazer à existência os seus pensamentos mais extravagantes. Todavia, em alguns casos, fazer algo materializar-se equivale a investir seu próprio Qi na criação, o que pode facilmente exaurir as forças de um mago e até matá-lo. O uso de cautela é sempre recomendado aos principiantes.

Quando se trata de trazer à existência alguma substância, o conceito de *criar* é fácil de imaginar. Nestes casos, mais comuns nas disciplinas de *Água, Ar, Terra e Vida*, mas também em *Qi*, o qi investido na magia relativo ao componente *escopo* é permanentemente vinculado àquela substância criada, e, portanto, é deduzido do Qi total do mago (ver O Custo da Magia). O mesmo não acontece quando se trata de uma forma de energia: quando *Criar* é usado em conjunção com *Som, Fogo, Luz* ou *Trovão*, a magia não está produzindo a fonte, mas sim a própria energia. Portanto, o fogo criado queimará apenas enquanto tiver combustível, a luz mágica será emitida apenas pela duração da magia, bem como as ilusões, e as cargas elétricas durarão somente até serem descarregadas. Nestes casos, não há investimento permanente de qi.

Algumas vezes, no entanto, o conceito de *criar* deve ser expandido para “produzir de forma determinante uma condição, inovação ou revolução”. Neste sentido, o efeito pode se assemelhar aos de *alterar*, exceto que o elemento criado tem uma existência independente do mago, sendo, portanto, permanente. Bons exemplos estão nas disciplinas de *Vida e Morte*, que podem respectivamente curar e produzir enfermidades. Assim como a água criada permanece, os ferimentos ou doenças curados não retornam quando a atuação do mago termina, da mesma forma que os causados não cessam. O mesmo acontece, por exemplo, com uma memória criada: sua existência passa a depender da mente que a possui. Esta situação se observa nas disciplinas *Mente, Morte, Tempo e Vida*.

Exceto quando usada para produzir energia, ou na disciplina *Espaço*, um caso especial, os efeitos desta técnica serão sempre permanentes. Apesar disso, as magias de *criar* serão sempre *instantâneas*. Além disso, qualquer coisa criada a partir das mãos do mago implica em uma magia de *alcance* pessoal (ver *Compondo uma Magia*).

Falhar em um teste de *Criar* pode resultar no seu efeito contrário, *Destruir*. Pode também resultar em criações incompletas, corrompidas ou de alguma outra forma desfavoráveis. Uma criação pode, além disso, consumir mais do mago do que ele

esperava, obrigando o jogador a dissipar seu Qi e mesmo causando-lhe algum dano, o que é sempre uma cena bem dramática: depois de trazer à existência sua criação, o criador desfalece e é obrigado a sair de cena! Afinal, um mago não deve sair impune ao brincar de deus!

滅 ^{mie} DESTRUÍR _{χαλώ}

O oposto simétrico de *Criar*, esta técnica surge exatamente para produzir o efeito contrário: eliminar algo da existência. Não há, entretanto, troca de qi nesta técnica, já que a ação do mago é justamente dissipar o que está condensado naquilo que ele pretende destruir. Não obstante, é uma técnica poderosa, que ultrapassa o processo natural da entropia para obliterar o seu alvo!

Em todos os aspectos *Destruir* pode ser tratado como o oposto de *Criar*. Inclusive, *destruir vida* tem exatamente o mesmo efeito de *criar morte*. Mas a técnica pode ser usada também em efeitos mais prosaicos: para secar uma roupa ensopada, encurtar uma distância, escavar um túnel e até produzir um pouco de silêncio, por favor! Na verdade são bastante amplas as possibilidades de negar alguma coisa e os jogadores criativos a acharão muito útil.

As destruições também são permanentes, à exceção de quando a técnica é usada para suprimir energias (*Som, Fogo, Luz* ou *Trovão*), quando usada na disciplina *Espaço*, ou quando usada para bloquear uma conexão mental em *Mente*. Ressalvados estes casos, a magia será *instantânea* (ver *Compondo uma Magia*).

Da mesma forma que em *Criar*, falhas podem produzir o efeito exatamente oposto ao desejado ou apenas incompleto: tentar destruir a armadura de um soldado pode apenas torná-la mais fina, por exemplo. A tentativa de causar um ferimento também sempre pode voltar-se contra os desastrados, estejam eles usando um canivete ou uma magia. Um interessante efeito inesperado com *Destruir* pode acontecer com a formulação imprecisa do pensamento que gera a magia: ao invés de destruir alguma ameaça, o mago pode simplesmente enviar aquilo para outro lugar, o que vai apenas adiá-la e, em se tratando de uma pessoa, deixá-la ainda mais furiosa!

Compondo uma Magia

Então o jogador já definiu o que pretende com sua magia e o mestre já concordou com a técnica e a disciplina envolvidas, já fazendo uma ideia de qual será o efeito daquela ação. E agora, o que fazer? Algumas regras serão propostas para extrair desta ideia geral uma *dificuldade* para o teste de lançamento da magia e gerar algum tipo de impacto para o mago.

O procedimento consiste em estabelecer os *componentes* daquela magia com base na descrição feita pelo jogador. Toda magia pode ser decomposta em quatro partes: a extensão do seu *alcance*, o limite de sua *duração*, a abrangência do seu *escopo* e a sua *magnitude*. Com o uso da tabela presente no final desta seção e das tabelas de *escopo* de cada disciplina, cada componente poderá ser situado de acordo com uma referência. O *custo* da magia será, então, igual à soma dos custos equivalentes a cada um de seus componentes, enquanto a sua *dificuldade* será igual ao custo do componente mais caro. A forma como o *custo* afetará o mago será discutida na seção seguinte. Por ora, é preciso compreender cada um dos *componentes*:

O Alcance

Para um mago dizer se pode ou não atingir um alvo com sua magia, antes de qualquer coisa ele precisa saber a que distância este alvo estará. Muito embora alguns magos sejam capazes de manipular o próprio *Espaço*, mesmo eles não estão imunes aos seus efeitos distanciadores.

- ◆ O alcance será *pessoal* se o mago estiver afetando a si mesmo, ou se estiver usando *criar* a partir de suas mãos. Quando não há distância também não há custo. O mesmo se aplica a um *círculo* mágico, que deve ser traçado para a execução de alguns rituais. Neste caso, tudo o que estiver dentro do círculo será afetado.
- ◆ Com um *toque* o mago poderá afetar qualquer coisa com um esforço mínimo. O objeto da magia deve estar em contato direto com a pele do mago (ou seja: vestir-se dos pés à cabeça pode prevenir ataques mágicos diretos). Para dar um sabor à narrativa, o mestre pode requerer que efeitos de identificação de *Água* ou algumas outras disciplinas necessitem de contato com o paladar do mago. Quase tão íntimo quanto isso é cruzar o *olhar* com sua vítima, um método popular entre os feiticeiros. Olhar direto dentro dos olhos do mago é o mesmo que deixar-se tocar!
- ◆ O alcance *sensorial normal* abarca tudo o que o mago pode perceber com seus sentidos inatos. Tudo o que ele pode ver, ouvir ou mesmo cheirar, e discernir como um alvo está em sua esfera de influência. Note que condições atmosféricas, posição geográfica e ambientes fechados podem reduzir ou ampliar este alcance.
- ◆ *Sensorial ampliado* é tudo aquilo que o mago pode perceber usando meios não-naturais, incluindo meios mágicos como magias de *Sentir* e dispositivos tecnológicos como telefones e câmeras.
- ◆ Um magia de alcance *simpático* obedece a antigos princípios da bruxaria. É aquela em que o mago afeta um alvo mesmo à grande distância, porque ele o conhece bem ou porque ele dispõe de algo capaz de representar-lhe a essência. Lançar magias com este alcance só é possível no contexto de um ritual, e um conjunto de condições deve ser observado:
 - Para pessoas ou seres, o mago poderá reclamar um alcance *simpático conhecido* quando conhecê-lo pessoalmente, souber o seu nome completo e verdadeiro (razão pela qual homens públicos ocultam alguns sobrenomes e os nobres enchem seus filhos com eles) ou quando dispõe de um objeto seu de uso pessoal

(ou mesmo dejetos); e *simpático íntimo* quando a pessoa faz parte do círculo íntimo de amigos e familiares do mago, ou quando ele dispõe de uma parte sua, seja uma gota de sangue ou um fio de cabelo.

- Para objetos, o alcance *simpático conhecido* requer uma de suas partes componentes ou que seja um objeto de uso pessoal do mago, e o *simpático íntimo* não é possível (objetos não chegam a ter um Qi tão facilmente localizável).
- Para afetar lugares, estes só poderão ser aqueles com que o mago está muito habituado: sua casa, seu local de trabalho ou sua cidade natal; e estes estarão em um alcance *simpático conhecido*.
- Praticantes da disciplina *Mente* poderão usar as memórias de alguém que atenda a uma das condições acima, mas as memórias devem ser acessadas durante o ritual. Este é o fio mais tênue capaz de conduzir uma magia ao seu alvo.

A Duração

É o tempo durante o qual o mago pretende que sua magia sustente seus efeitos. Quanto mais tempo ele quiser que ela dure, maior será o seu custo. Ainda, quanto mais dilatada a magia, mais gradual será seu fim. Também serão lentas para se estabelecer as magias de algumas disciplinas, especialmente o *Ar*.

- ♦ Uma magia *instantânea*, aquela que é fugaz como uma estrela cadente, não representa nenhum custo. É também a duração de alguns rituais cujos efeitos levam alguns minutos para terminarem. Da mesma forma, o efeito de um ritual que envolve um *círculo* mágico durará até que este seja quebrado (a não ser que a descrição do ritual indique o contrário). Algumas magias usando *alterar*, *criar* e *destruir*, apesar de produzirem efeitos permanentes, também serão consideradas *instantâneas*, conforme descrição da técnica.
- ♦ As magias feitas para durar tanto quanto a *concentração* do mago resistir têm um custo mínimo. A concentração de um mago dura enquanto ele não realizar outra ação, enquanto ele não for ferido, cair ou não falhar em um teste de um atributo apropriado, a critério do mestre.
- ♦ Uma *hora* é o máximo que uma magia pode durar com o dobro do custo mínimo.
- ♦ Além disso, a magia considerada *solar* manterá seu efeito por aproximadamente o mesmo tempo que o sol leva para completar seu ciclo, ou seja, um dia inteiro.
- ♦ Uma magia *lunar* pode durar o mesmo do que ciclo da lua, ou seja, aproximadamente 1/13 de um ano, e só poderá ser invocada por um ritual.
- ♦ Uma magia *anual* pode durar um ano inteiro, e também só pode ser invocada através de um ritual.

O Escopo

Uma consideração elementar para o mago é quanto, ou quantos, ele pretende afetar com sua magia, já que quanto maior o tamanho do alvo, ou o número de alvos, maior o esforço. Para algumas disciplinas, a abrangência da magia pode ainda ser definida em termos de força (quando se trata de criar vento, fogo, som ou relâmpagos), velocidade, distâncias, tempo ou mesmo em uma medida de qi ou de dano. Independentemente de alcance e de duração, é preciso delimitar uma quantidade a ser afetada, e isso é o escopo da magia. Como varia largamente dependendo do contexto, o escopo é definido separadamente para cada disciplina. No capítulo que as descreve encontra-se uma tabela diferente de gradações para cada uma, com algumas apresentando mais de uma tabela, para fornecer referências para diferentes aplicações de uma mesma disciplina.

- ♦ *parcial* refere-se a uma quantidade inferior à mínima, e que não acarreta custo;

- ♦ o escopo *base* é a quantidade máxima que pode ser afetada com um custo mínimo;
- ♦ o *restrito* é da ordem de cinco, dez ou cem vezes o básico, conforme a disciplina;
- ♦ o *expandido* é da ordem de cinquenta, cem ou mil vezes o básico;
- ♦ o *abrangente* é da ordem de quinhentas, mil, ou dez mil vezes o básico;
- ♦ e o *titânico* refere-se a uma quantidade absurda.

Note que os valores indicados nas tabelas não determinam linhas divisórias precisas, servindo mais como ordem de grandeza. Para cada valor marcado, é razoável admitir que algo com a metade daquela quantidade ainda está dentro da mesma categoria, e menos que isso pertence à gradação anterior.

Nem sempre, contudo, estará em jogo apenas a quantidade afetada. Seja ela em metros lineares, quadrados, cúbicos, ou em número de indivíduos, ou qualquer outra medida, muitas vezes jogadores criativos terão bons argumentos para obter grandes efeitos com um pequeno escopo. Enfraquecer apenas a base de uma coluna para fazer um prédio inteiro cair é um bom exemplo. Para evitar este tipo de abuso, o mestre pode lançar mão das seguintes restrições quando a área afetada pela magia corresponder a uma parte de outro objeto, isto é, quando o mago deseja afetar apenas uma parcela do material a que tem direito dentro de um mesmo alvo:

1. A área afetada deve ser contígua e convexa.
2. O efeito será homogêneo, isto é, todo o material dentro do perímetro da área afetada estará sujeito aos efeitos da magia.
3. Quando os efeitos diretos ou indiretos de uma magia causarem dano ao funcionamento de uma estrutura, organismo ou dispositivo mecânico, o escopo exigido poderá ser ampliado para englobar toda a unidade funcional.

Estas restrições poderão ser aplicadas em conjunto ou separadamente, e a critério do mestre. Recomenda-se bom-senso: a coerência não deve se sobrepor à diversão!

Algumas vezes, porém, a única pergunta em relação à quantidade em certas situações de jogo é: “Quanto dano isso vai causar?”. Para evitar maiores cálculos e simplificar o jogo, propõe-se adotar a sexta coluna da Tabela de Componentes para todas as disciplinas. Ela lista o *dano direto* que pode ser causado por magias em cada gradação. Para responder, então, àquela pergunta, o jogador só tem que escolher qual o custo que ele está disposto a pagar, e a despeito do método usado para gerar o dano, sua quantidade será correspondente à indicada na tabela. Claro que a descrição de como os danos serão provocados deve ser concisa o suficiente, e que outros danos decorrentes da magia, tais como o do fogo que continua a queimar, devem ser arbitrados pelo mestre. Sobre como computar dano, consulte Dano em Termos de Jogo.

A Magnitude

A intensidade de uma magia é determinada por quão drasticamente o mago está distorcendo a natureza (e não pela quantidade de “natureza” sendo distorcida, o que seria o *escopo*). Quanto mais longe de seu estado normal ele leva aquele elemento, mais violentamente a realidade será rompida e mais esforço ele dispenderá em seu intento. Nas descrições das disciplinas, os efeitos exemplificados estão distribuídos de acordo com a sua *magnitude*:

- ♦ as magias *brandas* mudam muito pouco a natureza e quase passariam despercebidas;
- ♦ as *moderadas* desafiam a razão humana;
- ♦ as *fortes* produzem efeitos assombrosos;
- ♦ e as *graves* produzem efeitos que poderiam fazer um mago se passar por um deus.

Uma recomendação útil

Uma vez criada uma magia, anote os seus componentes, custo e dificuldade para não precisar perder tempo quando for repetir a mesma coisa!

Usando Rituais

O método descrito acima é eficaz para quantificar qualquer magia concebível. Ele permite que, diante de um obstáculo inesperado, o mago seja capaz de inventar novas formas de usar seus poderes a seu favor. Mas será que, no seu cotidiano, um mago não repetiria com frequência uma mesma magia e, com a prática, aquele efeito em particular não se tornaria mais fácil para ele? Supondo que sim, será que não seria possível que ele transmitisse esta prática aos seus aprendizes, através de atalhos para a formulação dos comandos e procedimentos padronizados? Se o mestre responde “sim” a essas perguntas, os *rituais* poderão ser usados para tornar as coisas um pouco mais fáceis para os magos e ao mesmo tempo dar ao jogo uma aura maior de misticismo.

Um ritual é uma fórmula que se utiliza de *signos*: gestos manuais, palavras, cânticos e símbolos mágicos capazes de abrir a mente daquele que os manipula e conduzi-la no processo de desencadear as forças ocultas. Pode também exigir materiais, que vão fornecer *qi* para produzir a magia ou para identificar um alvo. Quando corretamente executado, pode produzir magias mais complexas do que aquela pessoa seria normalmente capaz de fazer. Observe que esta definição pode abranger inclusive personagens mundanos, que só assim seriam capazes de fazer alguma magia! Se houver jogadores com personagens assim, esta é uma opção que interessa ao equilíbrio do jogo, porque com rituais os magos terão seu poder incrementado.

Em termos de jogo, em comparação com a magia lançada de forma “improvisada”, o uso de um ritual pode reduzir o grau de dificuldade para aquele efeito. A redução poderá ser de 1 grau para *rituais comuns*, 2 graus para *rituais raros* e até de 3 graus para *rituais extraordinários*. Mais detalhes serão dados na seção Dos Rituais, onde também serão encontradas regras para o seu aprendizado, criação, bem como serão sugeridas algumas fórmulas para o uso em jogo.

Tabela 1: Componentes da Magia

custo	alcance	Escopo	duração	magnitude	dano direto ¹²
+0	pessoal/ círculo	parcial	instantânea/ círculo	branda	1
+1	toque/olhar	base	concentração	moderada	2 (3)
+2	sensorial normal	restrito	hora	forte	3 (6)
+3	sensorial ampliado	expandido	solar	grave	4 (9)
+4	<i>simpático íntimo</i>	abrangente	<i>lunar</i>	-	5 (12)
+5	<i>simpático conhecido</i>	<i>titânico</i>	<i>anual</i>	-	6 (15)

Em resumo:

Custo da Magia = magnitude + alcance + duração + escopo *ou* dano direto

Dificuldade: determinada pelo componente mais caro – bônus de *Ritual* (opcional)

O grau rolado necessário será equivalente ao custo: 0 = *médio*

1 = *bom*

2 = *ótimo*

3 = *excepcional*

4 = *lendário (excepcional +1)*

5 = *excepcional +2*

¹² Se adotar a escala de 10 pontos de dano, utilize os valores entre parêntesis.

O Custo da Magia

O limite da atuação do mago, afora o recorte de seus conhecimentos na arte da magia e a resistência natural do universo à manipulação, é a sintonia de sua mente com as forças ocultas. De acordo com *Nur Al-Ratkin*, para comandar o fogo, é preciso harmonizar-se com o qi do *Fogo*, para a água, como qi da *Água*, e assim por diante. E uma vez desencadeado um comando, a natureza reagirá trazendo a mente do mago de volta à sua neutralidade humana. Portanto, para os que trilham o caminho do poder, é preciso mais do que conhecimento e habilidade, é preciso dedicação e treinamento constante. O mago deve ser capaz de manter sua mente fluida e elástica para ser capaz de imbricar-se com as forças do universo, e só assim poderá controlá-las.

Isso significa que nossos magos deverão manter uma estatística para representar a sua sintonia com os elementos, que será um retrato do seu próprio Qi. A cada vez que lançarem uma magia esta sintonia será um pouco perdida, de acordo com o *custo* calculado. Para recuperá-la, eles deverão buscar novamente a quietude e o equilíbrio, a fim de abrir novamente o canal que os conecta com o cosmos, em um processo que chamaremos *comunhão*. Observe que o Qi do mago não varia, a princípio, em quantidade, e sim em qualidade: um mago pleno de potencial para lançar magias tem tanto qi quanto um homem comum. A diferença é que o mago é capaz de substituir sua essência humana por uma essência universal, o que o coloca em harmonia com as forças ocultas e lhe permite comandá-las.

Este desprendimento de si mesmo, entretanto, não é isento de riscos. Há um limite a partir do qual adquirir mais potencial mágico também sujeitará o mago a perder sua sanidade, dissipada junto com sua essência humana. Quando este limite for atingido, o jogador poderá perder o controle de seu personagem caso ele falhe em um *teste de humanidade*. Este teste pode ser de um atributo a critério do mestre, com a dificuldade igual à habilidade do mago naquela disciplina (isto é, quanto mais habilidoso, mais difícil é manter sua humanidade!). A perda de controle pode ser temporária ou permanente, mas sempre levará o mago a se comportar de forma insana, substituindo sua vontade pela motivação inumana da força que ele pretendia controlar, ou então fazendo com que a sua mente perca a noção da realidade e se afunde em ilusão e paranóia. Para representar este desarranjo, o mestre poderá tomar as rédeas do personagem, e devolvê-lo ao jogador apenas quando o mago volta a si, de preferência imerso em uma situação absurda provocada por suas próprias ações ensandecidas.

Há duas maneiras de lidar com o Qi e o limite para o *teste de humanidade*, e elas se distinguem pela flexibilidade dada aos jogadores:

Qi como uma reserva

No modo mais simples, não há restrições quanto à escolha de magias, o Qi do mago pode ser aplicado em qualquer disciplina a que ele tem acesso. Mas sua mente só entra em ressonância com um elemento específico, da primeira disciplina que ele aprendeu. Qual disciplina será esta é uma escolha sem volta que o jogador deve fazer quando cria o personagem. Depois disso, ele estará permanentemente ligado àquele elemento e sua capacidade de recuperar poder dependerá de sua *comunhão* com ele. Apesar dessa restrição, o poder do mago crescerá à medida que ele amplia suas habilidades e aprende novas disciplinas.

O Qi de um mago será igual a 3 vezes os pontos de habilidade investidos em habilidades mágicas, ou seja, 3 para cada habilidade *média*, 6 para cada *bom*, 9 para cada *ótimo*, 12 para cada *excepcional*, e daí por diante.

Neste esquema, o *custo* de cada magia lançada é debitado do total de Qi de que dispõe o personagem. Além disso, o jogador deve anotar quanto de qi foi aplicado a cada disciplina, e este será o indicativo do grau de sanidade de seu personagem. No momento em que o valor creditado a uma disciplina ultrapassar a quantidade de Qi que ela fornece, ele estará sujeito ao *teste de humanidade*. Se o jogador obtiver sucesso e depois decidir aplicar ainda mais Qi naquela mesma disciplina, o mestre pode pedir um novo teste com uma *penalidade* ou pode decidir pela insanidade automática daquele personagem. Esta ressonância acumulada persistirá até que o mago entre novamente em *comunhão*, que é quando ele é capaz de pacificar sua mente e retomar seu autocontrole. Essa é uma opção para jogos em que os magos não precisam planejar com antecedência as magias que vão lançar, bastando que sejam capazes de realizar a *comunhão* com seu elemento para abastecer-se de potencial mágico. Mas enquanto a ligação permanente com um elemento pode ser explorada em uma trama de modo positivo, alguns jogadores podem achá-la restritiva demais, e o uso de poder de uma disciplina em outra pode parecer pouco verossímil para alguns.

Qi como um recurso

A outra possibilidade requer que os jogadores planejem com antecedência como os seus personagens vão utilizar os poderes adquiridos durante a *comunhão*. Neste caso, o Qi do mago é tratado como uma capacidade que não aumenta apenas com suas habilidades. Aperfeiçoar-se em uma disciplina, deste modo, significaria ser capaz de emprestar uma parte cada vez maior de si àquela força, enquanto que para aumentar o Qi seria necessário desenvolver algo mais profundo. Ele poderia refletir uma característica inerente ao personagem, funcionando mais como um atributo, ou então representar uma crença ou outra forma de ligação com o universo. O Qi do mago poderia até mesmo variar dependendo do lugar onde ele se encontre!

Neste esquema, o valor do Qi humano médio seria de 30 pontos. Se o mestre decidir incorporar a ideia de Qi variável em seu jogo, este número pode ser aumentado ou diminuído conforme as circunstâncias, mas a forma como isto acontecerá deve ser combinada com antecedência. O valor também pode variar conforme algum atributo do personagem. Em uma abordagem simples, é permitido ao mago aumentar esse valor à taxa de 3 pontos para cada nível adicional aplicado em seu “talento para magia”.

Uma vez determinado o valor do Qi, ele deverá então ser alocado às disciplinas a que o mago tem acesso durante um ritual de *comunhão*, com um limite equivalente ao seu domínio de cada disciplina.

Para cada ponto de habilidade, o mago poderá aplicar 5 pontos de qi naquela disciplina, ou seja, 5 pontos para cada habilidade *média*, 10 para cada *bom*, 15 para cada *ótimo*, 20 para cada *excepcional*, e assim por diante.

Então, o *custo* de cada magia será debitado da ressonância na disciplina utilizada, e, até que possa realizar outra *comunhão*, o mago estará restrito às forças com as quais se sintonizou. Quanto mais qi investido em uma disciplina, porém, mais a personalidade do mago se rende àquela força, sendo o limite de ressonância ultrapassado quando mais de um terço do total de seu Qi (arredondado para cima) estiver em uma única disciplina. A única forma de evitar isso é alocar uma quantidade igual de qi na disciplina diametralmente oposta ou então nas duas disciplinas opostas do mesmo círculo, usando um dos dois diagramas apresentados. Um exemplo poderá ajudar na compreensão deste esquema:

Andreas, o mago, é o personagem de André. Trata-se de um homem médio, e André gastou parte de seus pontos de personagem com o dom “Talento para Magia”, então Andreas possui um Qi de 30 pontos. Além disso, André distribuiu suas

habilidades para que Andreas tenha Mente excepcional (4 pontos gastos), Fogo ótimo (3 pontos), Terra ótimo (3 pontos), Água médio (1 ponto) e Qi médio (1 ponto). Ele pretende encantar algumas pessoas para roubar um banco, então decide alocar o máximo de seu Qi em Mente. Andreas entra em meditação profunda. Como sua habilidade nesta disciplina é ótima, ele pode aplicar até 20 pontos em Mente, dois terços de sua capacidade total, mas o mestre avisa que se ele tentar aplicar mais que 10 pontos sem equilíbrio, Andreas corre o risco de enlouquecer. André consulta então o pentagrama chinês que está sendo usado no jogo e declara que seu mago vai buscar com sua mente o chão sob si, e vai alocar 15 pontos na disciplina Terra, de forma que ele possa colocar também 15 em Mente. Ele também poderia distribuir estes 15 pontos entre Tempo e Morte para obter o equilíbrio, mas são disciplinas que ele não domina. Agora Andreas tem poder suficiente para despistar a atenção do vigia e entrar no banco com uma arma [Controlar Mente, olhar / base / concentração / moderada, custo 4], pode usar arma para fazer o assalto e logo em seguida ele pode apagar a memória de todas as testemunhas (Alterar Mente, sensorial normal / expandido / solar / forte, custo 10) e escapar incólume. Depois, usando Terra para manipular o metal, ele ainda pode pensar em uma forma de eliminar a arma do crime. Na verdade, se ele não fizer isso logo terá que abdicar de alguns pontos alocados, ou se arriscará a perder o equilíbrio para o outro lado!

Com este esquema, os jogadores estarão sempre ocupados tentando planejar quais magias eles vão precisar lançar e procurando o equilíbrio entre seus poderes, o que pode ser interessante ou simplesmente chato, dependendo da disposição deles. Em compensação, com mais pontos disponíveis, as possibilidades de magia são maiores, e se o jogador se dispuser a planejá-las poderá obter grandes efeitos. Sua capacidade de improviso, entretanto, será menor.

Comunhão

Qualquer que seja o esquema adotado, uma vez gastos seus poderes, para recuperá-los o mago sempre precisará voltar-se para dentro de si e encontrar seu canal com o universo. Trata-se de um ritual que deve levar cerca de uma hora (talvez mais para para magos mais poderosos), em que o mago não deve ter sua atenção interrompida. A presença do elemento em questão é obrigatória: magos de *Água* deveriam tocá-la ou de preferência submergir, os de *Fogo* deveriam acender ao menos uma vela, os de *Vida* devem procurar um lugar selvagem, e assim por diante. O requisitos específicos estão discriminados nas descrições de cada disciplina. O ritual é equivalente a uma magia de *sentir*, mas sem custo, em que o mago abre sua mente para o universo que existe lá fora. Um pouco como um vício, esta é uma contrapartida ao poder colocado à disposição dos jogadores, um estímulo para que planejem bem suas ações e também uma oportunidade para o mestre incluir na história elementos do mundo oculto. É a hora perfeita para o mago se comunicar com as entidades que lhe estão por trás de seus poderes, se esta opção estiver em uso, ou para perturbações nas engrenagens do universo serem notadas.

Durante esse processo, o mago poderá trabalhar sua ressonância com os elementos, preparando seu potencial para suas próximas magias. Se for criterioso, o mestre pode requerer um tempo mínimo para cada ponto de Qi, e mesmo um teste de habilidade para essa recuperação. Mas nesta hora o jogador deve ser recompensado se estiver ativamente perseguindo essa necessidade essencial do seu personagem: na presença massiva de seu elemento, ou seja, imerso no oceano para *Água*, na cratera de um vulcão para *Fogo* e dentro da mais antiga das florestas para *Vida*, o mago entrará em ressonância muito mais rápido e receberá um bônus em qualquer teste. O contrário

também é verdadeiro: a escassez do elemento à volta do mago resultaria em uma ressonância incompleta, lenta e com uma penalidade associada.

Mas além de adquirir a ressonância que ele pretende carregar consigo, a conjunção de forças de uma *comunhão* pode ter outros usos. A critério do mestre, enquanto estiver no estado de união com os elementos, o mago será capaz de lançar uma magia ignorando o limite de sanidade, isto é, utilizando a totalidade de pontos aplicáveis naquela disciplina. Isto colocará mais poder nas mãos dos jogadores, mas há uma compensação: nesta situação, uma falha do teste de habilidade para a magia faria com que o jogador imediatamente perdesse o controle do personagem, sem direito ao *teste de humanidade*. O personagem será então tomado por aquela força e estará à mercê do mestre.

Outra atividade possível apenas na comunhão é recuperar Qi que o mago por ventura tenha perdido. A seguir este processo será detalhado.

Investindo Qi

O método acima descreve como os magos adquirem e renovam seu poder de manipular o universo. Até então, a quantidade total de qi que eles possuem não diminui, apenas aumenta, à medida que eles evoluem. Outros procedimentos utilizados pelos magos, todavia, são capazes de *reduzir* esse valor. Trata-se de medidas extremas, mas não irreversíveis. Porém, não há outros meios para realizar certas coisas, e às vezes esta perda faz sentido como um investimento. Perder o qi que o constitui, contudo, enfraquecerá o mago: ele sofrerá um ponto de dano para cada ponto de Qi reduzido. Penalidades normais para ferimentos se aplicam, e curar-se da fraqueza decorrente só será possível com a volta do qi perdido.

Em primeiro lugar, o mago pode querer aplicar a técnica *criar* para produzir uma substância. Gerar água em um deserto escaldante para que alguém não morra de sede, produzir um gás venenoso para escapar à força, ou mesmo apaixonar-se perdidamente e gerar uma pedra preciosa para sedimentar um compromisso são circunstâncias em que pode fazer sentido abrir mão de um pouco de poder. Também é o caso para *criar vida* e *criar mente*, quando uma entidade absorve parte da essência do mago para existir. Além disso, este é o método utilizado para criar *fetiches*, objetos que carregam a essência do mago e lhe trazem algumas vantagens (veja Fetiches e Encantamentos).

Pode ser também que o mago deseje usar a técnica *Alterar* com efeitos permanentes, quando de outra forma eles seriam limitados à duração da magia. É como funcionam as maldições e os encantamentos mais poderosos. Neste caso, o mago deve deixar parte de si para prevenir que a realidade retorne aos trilhos.

Em ambas as ocasiões, a perda de qi será igual o custo do *escopo* da magia usada para produzir a substância, entidade ou transformação. É o custo de participar efetivamente da criação!

Outra possibilidade é a de durante um conflito o mago perder completamente sua ressonância. Para evitar a derrota eminente ele pode lançar mão de um último recurso: forçar seu próprio Qi a se manifestar, e usá-lo em uma derradeira magia. Isto é possível porque o qi dos seres vivos é uma combinação de todas as formas existentes, constituindo, de fato, uma reserva para as mentes treinadas. O mago terá de abrir mão de tantos pontos de Qi quanto necessários para atender à magia que pretende lançar. O maior perigo disso é ele falhar no teste e o mestre determinar que a falha significa um custo maior do que o calculado. Sem uma reserva de ressonância para absorver o excesso, ele será obrigado a reduzir ainda mais seu Qi, e como isto implica em ainda mais dano, o mago pode ser surpreendido pela sombra da morte!

Recuperando Qi

Uma vez resolvida a situação que obrigou a ceder seu Qi, o jogador provavelmente vai querer restabelecer seu poder perdido, bem como recuperar-se do dano associado a isso. Felizmente, há mais de uma maneira de fazê-lo.

Se tiver gasto seu Qi criando ou transformando alguma coisa e tiver acesso a ela, quer dizer, a exatamente aquela massa ou entidade que ele concebeu ou transformou, o mago pode reabsorvê-la em um ritual de *comunhão*. Será necessário um teste com *dificuldade 0* na mesma disciplina usada na magia original. Se ele falhar, ainda será capaz de reabsorver aquele *qi*, mas com um desconto de pontos igual à margem de falha. Em se tratando de uma substância, o *qi* não-reabsorvido continuará em sua forma elemental como um *fetichê* permanente. Considera-se, nestas circunstâncias, que a fronteira entre mago e elemento foi rompida para sempre. Em se tratando de uma transformação, o objeto transformado voltará à sua forma original, mas o *qi* não-reabsorvido terá sido dissipado para sempre, consumido em um custoso remendo no tecido da realidade. Mas ainda há esperança para o desafortunado jogador, já que esta não é a única forma de reaver Qi.

Seja qual for a forma com que o mago perdeu parte de sua essência, o vazio formado entre seu Qi reduzido e sua capacidade total pode ser preenchido com *qi* exterior. Ao permitir, durante uma *comunhão*, que o *qi* do elemento circundante funda-se ao seu próprio, o mago recuperará pontos de Qi até o limite de sua capacidade. Fazendo isso ele estará efetivamente drenando a essência do meio que o circunda, e se a presença do elemento escolhido for escassa o mago pode não preencher sua cota (até a metade dos pontos disponíveis pode ser absorvida desta maneira, da mesma forma que um processo de osmose). O efeito disso sobre a fonte de *qi* usada é visível: fogueiras se apagam, plantas murcham e morrem, objetos perdem suas propriedades e se desintegram, água evapora, etc. A partir daí, sua essência estará para sempre vinculada à origem daquele *qi* e estes pontos *incorporados* serão parte indivisível do mago. Se o esquema de *Qi como um recurso* estiver sendo usado, estes pontos não poderão ser convertidos em substância nem alocados a outros elementos. Eles poderão ser usados em magias de ressonância apropriada e serão neutralizados no processo, mas ao serem novamente harmonizados não adotarão outra tonalidade que não a original. É claro que o mago terá que lidar com esse bloqueio para manter-se equilibrado, mas é o preço a pagar por ter abandonado sua essência original! Se o esquema de *Qi como uma reserva* estiver em uso, estes pontos devem ser marcados para só serem utilizados na disciplina-mestre do mago.

Uma possibilidade interessante para o esquema de pontos de *qi incorporado* é a de ele provirem não de um elemento natural, mas de um *fetichê* de outro mago, quiçá um mago já falecido! O que acontece quando a essência de dois magos se mistura? Parte de suas memórias será fundida também? E suas consciências? Um mestre esperto não deveria deixar de explorar essa oportunidade em sua trama.

Em resumo:

Teste de humanidade: atributo relevante – (nível da *habilidade* correspondente)

- quanto mais habilidade em uma disciplina, maior a chance de perder humanidade
- falha significa perda do controle sobre o personagem.
- aplicado quando ultrapassado o limite de ressonância, conforme o modelo adotado em jogo.
- não se aplica quando o mago lança uma magia durante a *comunhão*, mas neste caso uma falha no teste da magia tem o mesmo efeito (opcional).

“Qi como reserva”

Poder de um mago: $Qi = 3 \times$ pontos aplicados em habilidade mágicas

Cada mago possui uma ligação com uma disciplina primária.

Comunhão: em um longo ritual realizado em contato com seu elemento primário, o mago adquire ressonância. Opcionalmente um teste na *habilidade* correspondente pode ser requerido.

Limite se ressonância: para magias utilizando uma determinada disciplina, até $3 \times$ os pontos aplicados naquela habilidade podem ser acumulados.

“Qi como recurso”

Poder de um mago: $Qi = 30$ (atributo de um humano médio)
+ $(3 \times$ pontos adicionais em “Talento para magia”)

Comunhão:

- para adquirir ressonância, o mago realiza um ritual em contato com o elemento desejado. Opcionalmente um teste na habilidade correspondente pode ser requerido.
- Qi ressonante = até $5 \times$ pontos aplicados da habilidade correspondente.

Limite se ressonância: $1/3$ do Qi total do mago *ou* valor igual aplicado em disciplina oposta.

Redução do Qi:

- Investimento em magia usando *Alterar* ou *Criar*, gerando um *fetichê*;
- Como combustível para magia se não há mais ressonância.
- 1 ponto de Qi perdido = 1 ponto de dano

Recuperação do Qi:

- **Reincorporar um *fetichê*:** teste simples na habilidade correspondente. Margem de falha = Qi não-reabsorvido.
- **Drenar Qi externo:** pontos recuperados não podem mais ser usados em disciplina outra que não a daquele elemento.

Magia em Conflitos

Durante o jogo, inevitavelmente surgirão situações de conflito, em que o mago aplicará seu poder contra alguém. Estas circunstâncias podem requerer algumas definições de regras adicionais, conforme o esquema adotado pelo mestre para conflitos. Ele deve alertar os jogadores sobre as condições de uso de magia neste casos.

Acertando o Alvo

Algumas vezes, ao invés de usar a magia para afetar seu alvo diretamente, será mais vantajoso para o mago conjurar um projétil com uma magia de alcance *toque* ou mesmo *pessoal*, que depois será arremessado. Nestas circunstâncias, além de passar no teste para criar o projétil mágico, o mago deverá executar um teste para atingir seu alvo, usando alguma habilidade como *arremesso*, e ao atacado deve ser permitido defender-se da mesma forma que faria se estivessem lhe atirando uma pedra. Não é o que acontece com um disparo de energia, como quando o mago evoca um relâmpago ou uma onda sonora de choque. Neste caso, a própria habilidade mágica é usada de maneira ofensiva, e o defensor tem que lidar da mesma forma que faria contra um tiro.

Um ataque com magia será uma *ação disputada* entre a defesa do atacado e a *habilidade de arremesso* ou equivalente do mago ou sua *habilidade* mágica, conforme o método usado pela magia. A defesa será, portanto, contra um projétil arremessado ou contra o equivalente a um disparo de arma de fogo.

Outras vezes, para obter o que quer, o mago deverá tocar seu alvo. Se sua vítima estiver pronta para se defender de qualquer golpe, para atingi-la o mago deverá ter sucesso em um teste de briga ou habilidade equivalente, da mesma forma que teria de fazer caso quisesse golpeá-lo. Se o objetivo do mago não for tocar um ponto específico do alvo, como por exemplo uma pequena parte de pele descoberta no intuito de afetar o próprio corpo ou mente da vítima, o mestre poderá conceder um bônus neste ataque. Tal ação seria eficaz apenas para aplicar uma magia sobre as vestimentas da vítima. Só depois de ter conseguido o toque é que o mago testará sua magia, e neste caso a vítima ainda pode ter direito a resistir, conforme explicado adiante.

Um ataque veiculado através de um toque requer sucesso em uma *ação disputada* de *briga* ou *habilidade* equivalente antes do lançamento da magia. A não ser que este toque esteja destinado a uma parte específica do corpo da vítima, esta tarefa deveria ser *facilitada* (+1), já que o dano não será advindo do golpe em si.

Resistindo à magia

Possuindo poderes para tal, muitas vezes os magos recorrerão à magia para afetar diretamente as pessoas ou outros seres que estiverem em seu caminho. É o que acontece quando um mago pretende mudar a disposição de um soldado para que não o ataque, ou para que caia imediatamente em um sono profundo, ou quando pretende inflamar as roupas de alguém ou fazer sua arma derreter (objetos pessoais que estão sendo usados são considerados dentro da esfera de influência do Qi de uma pessoa), ou fazer alguém sufocar, ou quando quer mudar o curso de uma manada que debandou, ou forçar a comunicação com um espírito. Em todos estes casos ele não deveria conseguir o que quer apenas com o sucesso em sua *habilidade*, alguma coisa a mais está em jogo. Para estas situações, o destino da vítima do mago estará vinculado à sua *resistência à magia*.

Desta forma, quando o mestre estabelecer que é procedente, ele deverá selecionar um atributo ou habilidade da vítima para representar sua capacidade de resistir. Possíveis candidatos são atributos como “Constituição”, “Resistência”, “Inteligência”, “Força de Vontade” (especialmente em se tratando de magias de dominação) ou mesmo “Qi”, ou “Aura”; enquanto habilidades adequadas seriam “proteção mental” ou “controle da

dor”. Em se tratando de disputas entre magos, o mago atacado deveria poder escolher resistir na mesma moeda, isto é, com sua habilidade mágica naquela disciplina ou na oposta (ver Disciplinas Opostas)! De qualquer maneira, escolhida a estatística a ser usada, mago e vítima deverão confrontar-se em uma *ação disputada*. Para o mago, este teste será também o teste para o lançamento da magia: se seu resultado for inferior à dificuldade estabelecida para aquele efeito, a magia falhará, como sempre. Os dados para a vítima devem ser rolados apenas se o mago tiver obtido sucesso. Se seu resultado for melhor do que o do mago, ela resistiu, e o mago terá gasto sua ressonância em vão. Caso contrário, a magia foi bem-sucedida, sem possibilidade de empate. Se a margem de sucesso for muito pequena, o mestre pode estabelecer um efeito parcial. Se o objetivo da magia era causar dano, à critério do mestre, este pode ser limitado à margem de sucesso, dando uma pequena vantagem a quem esteja confrontando um mago poderoso.

Em resumo:

Em situações de combate, o mago deverá ser bem-sucedido em uma *ação disputada* contra o defensor, usando:

- habilidade de *arremesso* ou equivalente para atingir com projéteis;
- habilidade de *briga* ou equivalente para tocar o alvo, com um bônus +1 se não for necessário alcançar uma parte específica do alvo;
- apenas a habilidade mágica, em caso de disparos de energia.

Resistência à magia: a vítima terá direito à resistir quando for afetada diretamente. Se o mago obteve sucesso em lançar a magia, a *resistência* será uma *ação disputada* do *atributo* ou *habilidade* escolhidos vs. aquela mesma rolagem.

Opções (recomendadas):

- Um *grau relativo* pequeno (+1) resultará em um efeito incompleto.
- Se o *grau relativo* for menor que o dano intencionado para a magia, este será seu limite.

Dos Rituais

O processo de conceber uma magia e depois manipular com sua mente as forças ocultas no intuito de fazê-la acontecer representa um esforço razoável para a força de vontade de um mago. É como um atleta que aprende um movimento novo e complexo: requer auto-conhecimento, clareza de intenção e muita repetição até que a técnica seja completamente dominada. O equivalente mental a uma sequência de movimentos calculados e executados com uma finalidade específica é o que chamaremos de *Ritual*. Trata-se de uma fórmula, uma receita de como o mago deve usar sua mente para conseguir aquele objetivo. Uma vez que ele se familiarize com o Ritual, o mago será capaz de executá-lo com facilidade, e em termos de jogo aquela magia poderá ser lançada com a sua *dificuldade* reduzida. E é claro, todo mago que tenha dedicado grande esforço para aprender um ritual tratará este conhecimento com muito cuidado, e o revestirá de muito respeito, que certamente exigirá de qualquer um a que se disponha a ensiná-lo. Assim, da mesma forma que surgiram as escolas de samurais no Japão feudal, as academias na Grécia antiga e as universidades na Europa Renascentista, a tendência é que surjam escolas de magia ao redor do conhecimento dos grandes mestres. O conjunto de conhecimentos ensinados por estes mestres pode ser representado em termos de criação de personagem como uma *habilidade*. Esta que pode ser genérica (“taumaturgia” ou “ocultismo”) ou específica, ligada à escola de magia em que o personagem foi treinado (como “necromancia” ou “Tradição de Avalon”). Quanto mais versado naquele conhecimento, mais rituais o personagem dominará.

Como sugestão, o mestre pode estabelecer que para cada nível em sua escola de magia o personagem conhece dois *rituais comuns* e um *ritual raro*, e para cada dois níveis ele aprendeu, um *ritual extraordinário*.

Quais os rituais o personagem conhece e o que eles fazem deve ser combinado previamente entre jogador e mestre, e sua função e parâmetros devem ser anotados na ficha de personagem para referência durante o jogo. Ao longo do desenvolvimento de uma trama, o personagem pode ter acesso a novos rituais, em forma escrita ou através de mestres (ou encontrar novos rituais pode ser a própria trama!) e estes podem ser adicionados ao seu rol de conhecimentos. Para representar seu treinamento, o mestre pode requerer um *teste* da habilidade que o personagem possui naquela escola para determinar se ele aprendeu aquele ritual. Mais adiante serão fornecidos alguns exemplos de rituais que podem ser usados.

Componentes Ritualísticos

Toda fórmula deve representar uma magia com *alcance*, *escopo*, *duração* e *magnitude* definidas, já que se referem a um efeito em particular. Mas os componentes da magia são parâmetros de jogo, e não é só disso que vivem os místicos! E sobre o sangue das virgens, os ossos de dragão, as velas, os cânticos e as poses estranhas? Bem, no mundo real estes elementos nos evocam significados precisos, e não deve ser diferente em um cenário de magia. A estes elementos daremos o nome genérico de *signos*.

Já que a magia é uma resposta do universo a uma imagem imperativa gerada na mente do mago, qualquer elemento onde sua mente possa se fixar para criar essa imagem lhe será de grande valia. Assim funciona um *signo*: servindo como canal que conduz o poder da mente do mago ao seu intento, um catalizador para a magia. Há dois tipos de *signos*: os materiais, abrangendo todo tipo de objeto, material e substância aplicada no

ritual; e os efêmeros, abrangendo: palavras, sons e cânticos; danças e gestos; e diagramas e símbolos.¹³ Aqui, sua função será distinta.

O *signos* de natureza efêmera extraem da cultura do mago elementos simbólicos que o ajudam a associar a sua mente à força que ele pretende controlar. Eles são condicionamentos, algo que a mente de um aprendiz associou a determinado estado de espírito que por sua vez é necessário à magia. Imprimir em seus aprendizes essa associação constitui o objetivo do treinamento oferecido por um mestre. Isto não significa, porém, que para cada ritual aprendido o personagem deve passar vários anos praticando. O aprendizado de qualquer sistema simbólico principia pelo conhecimento de elementos básicos, que, combinados formam estruturas mais complexas, dentro de uma semântica particular. Assim, para entender uma palavra é preciso conhecer as letras, e para uma frase é preciso saber as palavras. Para dominar uma tática de vôlei é preciso antes dominar seus fundamentos, e o mesmo vale para qualquer arte marcial. Com um ritual acontece o mesmo: uma vez familiarizado com as bases de uma escola de magia, um mago pode rapidamente dominar um ritual novo que use as mesmas bases. Assim, através da percepção do mago, o ritmo de uma dança, o equilíbrio de uma pose ou o som de uma palavra adquirem o poder de desencadear uma magia, para o espanto dos observadores incrédulos.

Os *signos* de natureza material também podem agir da mesma forma, como elementos evocativos. Especialmente os que podem ser associados a sensações, como os que emitem cheiro (tais como o incenso), os que emitem som (como um tambor ou um gongo específicos) ou mesmo os que devem ser consumidos para provocar estados de transe. Estes são capazes de evocar condicionamentos e estados de espírito específicos na mente de um mago. Paramentos específicos e pinturas corporais também se encaixam nesta categoria. Mas alguns materiais usados nos rituais não estão lá pelo que representam, e sim pela essência que encerram. Ou seja, alguns rituais são concebidos para que o mago possa tirar proveito de outro Qi que não o seu próprio. Estas são fórmulas especialmente interessantes.

Em primeiro lugar, esses materiais podem ser amostras. Mesmo em magias “improvisadas”, sempre que quiser transmutar alguma coisa em outra com a qual não está familiarizado, o mago vai precisar de uma pequena porção que contenha a essência do material, objeto ou ser que ele pretende copiar. Da mesma forma, em uma magia de alcance *simpático*, que só pode ser realizada através de um ritual, será necessária uma amostra que contenha a essência do alvo. Nos dois casos, o *mudra* serve para que a magia “sintonize” uma frequência particular, para que possa ser dirigida até o seu destino ou para que replique aquele padrão. Este é o princípio básico do *vodu*, e de muitas outras tradições esotéricas e simpatias.

Enfim, um material também pode ser usado como *combustível*: uma fonte de Qi que poupa o mago de envolver o seu próprio na magia. Muitos materiais encerram quantidades de Qi concentrado que podem ser aproveitadas. Na descrição de cada disciplina, está indicada uma substância essencial, que pode fornecer Qi para um ritual que envolva aquele elemento. Também há uma pedra preciosa associada a cada disciplina. Considera-se que, já que os minerais não passam de qi densamente concentrado, não há porque um mago não ser capaz de utilizá-lo (o que acrescenta um novo motivo para o seu valor!). E além disso, ocasionalmente, alguém pode dispor de um *fetichê*, uma porção do Qi de um mago desprendido de si. Todos estes itens podem ser usados como fontes de força adicionais em rituais, desde que tragam o qi correto para seu intento.

¹³ Respectivamente *mantras*, *mudras* e *yantras* ou *mandalas*, na tradição Védica indiana.

Além dos *signos*, os rituais também podem requerer circunstâncias especiais para serem realizados. *Circunstâncias* podem ser: lugares genéricos, (como “à beira mar”) ou específicos (como “no Templo de Apolo”); épocas determinadas (“durante o dia”, “na lua cheia”, “no solstício de verão”) ou ações (“correr três voltas em torno da casa”, ou “copular”). Neste caso não se trata de *signos*. As circunstâncias necessárias para um ritual podem ser bastante raras, e incluí-las na fórmula só para evocar um estado de espírito não seria prático. Portanto, elas tem um outro papel: o de facilitar o acesso a certas ressonâncias, ajudando a mente do mago a fazer uso daquela forma de qi. Assim, lugares são úteis pela concentração de uma determinada forma de qi, da mesma forma que o seriam para o ritual de *comunhão*, épocas e horas específicas estão associadas a determinadas disciplinas e certas ações potencializam o qi necessário para um determinado efeito. As descrições de cada disciplina trarão indicações de circunstâncias que favorecem seus rituais, e o mestre deve se sentir livre para incorporar outras que ele julgue apropriadas.

Note que o uso de *signos* e *circunstâncias*, à exceção de materiais usados como *combustível*, não concedem nenhum tipo de *bônus* adicional ao ritual, sendo os seus benefícios precisamente o que torna um ritual efetivo. Pelo contrário, tentar executar um ritual na ausência de um *signo* ou *circunstância* requeridos poderá acarretar em uma *penalidade*, isto se se o mestre determinar que isto sequer é possível.

Quantidade de Qi

Quando um material é usado como fonte de força em um ritual, a quantidade de qi que ele contém deve ser considerada. Uma magia sempre pede um certo nível de Qi de uma determinada tonalidade para que aconteça – o seu *custo* – e o *combustível* pode prover todo ou parte desde custo. O ritual deve descrever que tipo de qi deve ser adicionado, e a fórmula deve ser específica para usar Qi que não o do mago, mas exatamente de onde ele virá deve ficar a cargo do jogador. A quantidade de qi que seu *combustível* não for capaz de fornecer será deduzida de sua própria reserva.

Quando se tratar de um *fetichê* a quantidade necessária será determinada pelo seu próprio tamanho (veja Fetiches e Encantamentos). Quando usando gemas ou substâncias essenciais, será necessário avaliar quanto qi estará disponível usando o princípio da raridade: quanto mais difícil de obter, mas concentrado o qi. A tabela de escopo de cada disciplina fornecerá uma referência da quantidade de qi que pode ser aproveitada de acordo com a quantidade de material usada no ritual (que será igual ao custo necessário para *afetar* aquele material), e isto fornecerá uma base de cálculo. A tabela a seguir indica o quanto esse valor básico aumenta quando o material é mais raro, com exemplos para algumas disciplinas:

Tabela 2: Substâncias Essenciais em Rituais

raridade	Água	Fogo	Vida	multiplicador
ordinário	marinha	carvão	amêndoas e ovos	×1
incomum	de uma nascente	incenso e pólvora	sangue	×3
escasso	neve eterna	carvão mineral	placenta	×5
raro	de uma caverna profunda	petróleo	ovo de um pinguim	×7
único	da Fonte Mãe	Óleo de Dragão	chifre de um unicórnio	×10

Mais uma vez a tabela funcionará apenas como um guia, mestre e jogador devem usar o bom senso e se entenderem para estabelecer o valor de cada coisa.

A tabela de escopo da disciplina *Terra* indicará o valor para as gemas essenciais.

Observe que as consequências da perda de ressonância não são as mesma para o mago e para os materiais *combustíveis*. Enquanto uma magia devolve o mago ao seu estado neutro natural, o estado natural de um material essencial já é ressonante. Ao perder essa

ressonância o material perde sua essência e é, portanto, consumido, se desintegrando. As gemas perdem suas propriedades e se tornam opacas e quebradiças.

Classificação dos Rituais

Rituais podem ser simples e rápidos, se limitando um gesto, por exemplo, ou complexos e demorados. Recomenda-se que sua complexidade esteja vinculada à sua força, mas o tempo exato de conjuração e quantos passos ele possui ficarão a cargo do mestre e do jogador que o propõem. Uma regra, no entanto, rege a relação entre a raridade do ritual e a sua força:

- ♦ Um *ritual comum* é bastante difundido entre os seguidores daquela tradição. Um ocultista médio tem grandes chances de saber se precaver contra ele, e provavelmente usará um ou dois em seu dia-a-dia. Não obstante, já são capazes de dar algum poder a quem os utiliza, e dificilmente serão ensinados em vão. Reduzem a dificuldade da magia em 1 grau.
- ♦ Um *ritual raro* será considerado uma técnica avançada em qualquer escola de magia. Geralmente utiliza mais de um *signo* e requer pelo menos alguma preparação por parte de seu executante, e talvez também uma *circunstância*. É suficiente para surpreender um ocultista médio, e apenas os magos bem treinados podem executá-los com eficácia. Reduzem a dificuldade da magia em 2 graus.
- ♦ Um *ritual extraordinário* é uma complexa fórmula que envolve múltiplos *signos* em uma sequência precisa e provavelmente também uma ou mais *circunstâncias*. Geralmente utilizado para magias de grande poder, pode exigir muito qi, e é muito perigoso nas mãos de aprendizes insensatos. Por estes motivos, são segredos guardados a sete chaves, e os mais poderosos ganham o status de lenda. São capazes de reduzir a dificuldade de uma magia em 3 graus.

Criando Rituais

Fórmulas místicas funcionam muito melhor quando estão intimamente ligadas ao cenário de jogo e ao seu enredo, então aqui serão encontrados apenas alguns exemplos. Parte da preparação para usar este jogo estará em fazer alguma pesquisa e escrever alguns rituais. Parece divertido? Se a resposta for afirmativa, parabéns! Este é o espírito de um mago de verdade.

para o personagem

Dominar uma força oculta ao ponto de torna-la uma extensão de seu próprio ser é o objetivo de muitos estudantes de magia. Um objetivo que requer muita dedicação, disciplina e, frequentemente, a graça de um bom e paciente mestre. Na escalada para o poder, mais cedo ou mais tarde, o mago sentirá que tem tanta fluência em um certo tipo de magia que o procedimento para produzi-la começará a lhe parecer natural. Neste ponto, com o conhecimento de alguma tradição simbólica, ele será capaz de codificá-la com mudras, e assim criar o seu próprio ritual. Muitos meses passarão entre o lampejo e o momento em que a fórmula é certificada como infalível, e durante esse tempo o mago precisará realizar diversos testes, em diferentes situações e com muitas variações. Ele precisará avaliar bem o resultado, aguardar para ver como ele progride no tempo. Em se tratando de uma magia com longa duração o tempo necessário se multiplica, podendo alcançar anos. E mesmo assim, no final, o ritual pode nunca funcionar.

Para representar o esforço de seu mago neste período de pesquisa, o jogador deverá fazer um ou múltiplos testes de suas habilidades envolvidas, tanto a da disciplina escolhida quando da tradição mágica usada. Falha significa que o ritual ainda não pode

ser usado para efeito de redução da dificuldade. Com um sucesso, a fórmula estará criada, e o jogador pode adicionar o novo ritual em sua ficha.

O mago pode guardar este conhecimento para si ou pode escolher compartilhá-lo. Muitos magos antigos são conhecidos pelos livros que preencheram com fórmulas, estudos e conselhos. Mas mesmo que não escreva o ritual, as instruções podem ser ensinadas e, se a magia resultante for útil, seu trabalho pode sobreviver na tradição oral por gerações incontáveis.

para mestres e jogadores

O primeiro passo para criar um ritual é determinar qual magia ele codifica. Um ritual desencadeia um efeito específico, então é preciso determinar *disciplina, técnica, alcance e magnitude*. O *escopo* e a *duração* podem ser fixos ou variáveis, mas se não forem pré-definidos o mago deverá escolhê-los no momento em que executa o ritual, e com isso seu *custo* e sua *dificuldade* também serão variáveis. Estimar estes dois valores é importante para se ter uma ideia de em quanto a dificuldade será reduzida e em quanto um *combustível* amenizaria o esforço do mago.

A seguir, será preciso imaginar como o ritual se integra ao panorama místico do cenário. A qual tradição mágica ele se filia? Levando isso em consideração, quais são os *signos* de que ele se utiliza? O executante deverá realizar uma dança? Fazer um gesto específico com as mãos? Pronunciar uma palavra de poder, ou um *mantra*, ou fazer soar um instrumento? Há *signos* materiais? São evocativos, como uma vestimenta ou um odor, ou servem a outros propósitos? O que deve ser feito com eles? Trata-se de uma amostra do alvo ou algo para servir como *combustível*? O procedimento envolve *circunstâncias*, isto é, um lugar ou uma fase da lua ou época ou hora do dia específica? Qual a classificação final do ritual? Quanto mais poder a magia desencadeada pelo ritual representar, mais requisitos ele deve ter.

Respondidas estas perguntas, o ritual estará delineado e poderá ser descrito. A descrição deve ser curta e objetiva, incluir os parâmetros da magia, o procedimento do ritual e seus efeitos. Um nome solene também é recomendado!

Exemplos de Rituais

Os seguintes rituais servirão de exemplo para o mestre e os jogadores delinearem os seus próprios, baseados no cenário de seu jogo:

Canção do Marinheiro Impaciente

Controlar Ar, comum. Alcance: sensorial normal / escopo: restrito / duração: concentração / magnitude: moderada / custo: 6 / dificuldade reduzida: 1 (bom)

Este ritual simples consiste de uma canção - ou uma melodia para ser tocada em uma flauta - que ajuda o mago a controlar o ar para que se mova, produzindo um vento na direção que ele quiser. O vento é forte o suficiente para mover uma embarcação pequena.

Lapso Coletivo

Alterar Mente, comum. Alcance: sensorial normal / escopo: expandido / duração: solar / magnitude: forte / custo: 10 / dificuldade reduzida: 2

Capaz de bloquear momentaneamente as memórias de um grupo de até cerca de 50 pessoas. Elas esquecerão durante um dia inteiro algo que tenham visto ou ouvido, o que elimina os efeitos de um vexame ou a suspeita de que o mago tenha cometido algum crime, ao menos temporariamente. O mago deve atrair a atenção de suas vítimas e hipnotizá-las com um mantra de sonoridade persistente. Depois de dizer-lhes o que devem esquecer deve estalar os dedos, e será como se nada tivesse acontecido.

Suborno para Thanatos

Destruir Morte, raro. Alcance: círculo / escopo: base / duração: variável / magnitude: grave / custo: 4 + material / dificuldade reduzida: 1 (se duração solar)

Concebido para trazer de volta à vida, ainda que temporariamente, pessoas que tenham desencarnado a menos de um dia. O corpo primeiro deve limpo e purificado, e depois colocado sobre um intrincado diagrama desenhado no chão, que conforma um círculo. Depois de um procedimento que envolve incenso e um longo cântico, uma adaga especificamente fabricada para este ritual é consagrada ao morto. Imediatamente, um animal deve ser sacrificado com essa adaga, e seu sangue coletado. Dado de beber ao morto, este sangue o trará de volta à vida.

O tempo pelo qual sua vida será prorrogada depende de qual animal foi sacrificado. Quanto mais jovem e de espécie mais próxima ao ressurgido, mais tempo lhe será concedido. O Qi do animal sacrificado, o seu sangue, servirá como combustível para a magia, abastecendo a duração da mesma. A tabela de escopo de Vida pode servir como referência de quanto qi fornece um animal, e portanto qual duração ele assegura, mas os valores devem ser ponderados para animais mais jovens e de espécie mais próxima do morto.

Maldição do Leito Infernal

Alterar Fogo, raro. Alcance: simpático conhecido / escopo: base / duração: instantânea / magnitude: moderada / custo: 7 / dificuldade reduzida: 3

Com um pedaço do lençol da cama de algum desafeto, o mago pode atear fogo em seu leito enquanto ele dorme, mesmo à distância. O procedimento envolve a

montagem de uma fogueira ritual, cuidadosamente arranjada pelo próprio mago que se acende magicamente quando ele pronuncia uma frase ritual. Enquanto ele assiste ao fogo atingir o ponto certo, ele segura o pedaço de pano e deixa sua mente focalizar sua essência. Atirado às chamas no momento preciso, o pedaço de pano pegará fogo junto com o lençol e sua respectiva cama, provocando grandes queimaduras ou mesmo a morte de seu ocupante, dependendo, é claro, do seu sucesso em um teste de resistência.

Dança dos Titãs

Destruir Terra, extraordinário. Alcance: sensorial ampliado / escopo: titânico / duração: instantânea / magnitude: forte / custo: 10 / dificuldade reduzida: 2

Este ritual começa com uma comunhão do mago com a terra sob seus pés, durante a qual sua mente sonda a geologia do lugar onde ele se encontra. Ele busca as tensões que se acumulam sobre aquela placa, e as fissuras existentes na rocha que, se ampliadas, poderiam provocar uma ruptura e um conseqüente terremoto. É uma pesquisa meticulosa e que pode levar horas. Quando está satisfeito com o que encontrou, o mago se levanta e, ainda com a mente ligada à Terra, começa a tamborilar um pequeno tambor, dando início a uma estranha dança solitária. A música e a dança gradualmente aumentam de intensidade, até que, no seu auge, cada salto do mago desencadeia um abalo, e a terra treme aos seus pés. No final de sua dança enlouquecida, se ele ainda estiver vivo, estará no centro de uma catástrofe.

Fetiches e Encantamentos

Nas histórias de magos e magias, sempre há lugares encantados ou objetos que possuem propriedades ou poderes mágicos de forma independente de um mago. Sejam armas mágicas que levam os heróis à vitória, portais que permitem ver ou viajar a outros mundos, ou a proteção que mantém um santuário oculto e protegido, supõe-se que estes encantamentos foram criados por magos poderosos para exercer sua função de forma autônoma. Eles também são cercados de segredos para que sejam ativados ou desativados: palavras mágicas, ou funcionamento seletivo (apenas para os puros de coração, ou apenas contra criaturas sobrenaturais). Em jogo, para uma determinada trama, pode ser que a necessidade de explicar e justificar um encantamento desses seja um balde de água fria. O mestre realmente não deveria ter que explicar um componente fantástico e misterioso da história: é para ser fantástico e misterioso! Mas se ele decidir fazê-lo, ou se um jogador decidir que seu personagem mago quer deixar um legado, esta seção proverá os meios para isso.

Em primeiro lugar, há que se estabelecer como algo inanimado pode realizar uma magia que requereria, da mente treinada de um mago, um grande investimento de força-de-vontade e comprometimento. A resposta é que não é possível, a não ser que por trás do poder daquele objeto encantado esteja, de alguma forma, a própria mente do mago que o criou. Se sua essência puder ser destacada de si, e carregar consigo uma parte de sua mente, capaz ainda de comandar uma força oculta e sustentar uma magia, então o mago poderá conferir a um objeto parte de seu poder. Este objeto deverá ser composto da própria essência do mago, seu Qi, condensado em forma material, ou então deve ser algo capaz de contê-lo. Este fragmento de seu próprio ser, a que chamaremos de *fetich*,¹⁴ poderá lhe ser muito útil, e poderá ser programado para carregar sua intenção e executar uma magia em seu nome, mas também poderá ser muito perigoso nas mãos erradas.

Criando e usando um Fetich

Sempre que usar a técnica *criar* para produzir uma substância, aquela massa criada carregará parte da essência do mago, e portanto seu Qi será reduzido, transferido para o fetich e vinculado, a partir daí, àquela ressonância. Algumas disciplinas, no entanto, são incapazes de gerar substância: *Espaço, Fogo, Qi, Mente, Morte e Tempo*. O único jeito de criar um fetich com estas ressonâncias é associando uma magia de *criar Terra*,¹⁵ capaz de produzir matéria sólida com qualquer forma de qi. Na verdade, usar a disciplina de *Terra* é mais recomendado para fetiches de qualquer natureza, uma vez que substâncias que não são sólidas podem se dispersar ou serem diluídas a ponto de o mago perder seu domínio sobre ela.

As vantagens de investir seu Qi em um objeto são muitas. Em primeiro lugar, o fetich é considerado uma parte do próprio mago, e serve como um canal para o seu sentido quando ele usa uma magia de *sentir*. As impressões que chegariam ao mago através de seu sentido mágico também chegam através de seu *fetich*. Além disso, estando conectados, o fetich está dentro de seu *alcance* pessoal, podendo ser usado para lançar magias. E recebe-las também: usar um fetich para afetar a um mago permite um *alcance simpático íntimo*.

¹⁴ O termo em francês se origina do português 'feitiço', que foi usado para descrever objetos inanimados a que os africanos atribuíam poderes. O conceito também foi apropriado por Freud para descrever um comportamento sexual, favor não confundir!

¹⁵ Sobre como associar diferentes técnicas, ver Testes para tarefas complexas.

Mas não é tudo. O fetiche pode perdurar apesar da morte do mago, e continuar retendo sua essência e uma parte de sua mente, permitindo assim que ele continue com uma existência fantasmagórica! Além de útil em uma ressurreição, esta característica fornece aos magos uma possibilidade interessante: se ao invés de transferir uma parte de si para o fetiche o mago transferir todo o seu Qi, toda sua mente e, porque não, seu espírito, também poderão ser contidos em um objeto. É claro que com o dano sofrido neste processo seu corpo morrerá, mas o mago continuará existindo pelo tempo que o objeto permanecer. O limite de ressonância também será, inevitavelmente, cruzado, então dependendo do resultado do *teste de humanidade* a mente do mago pode não permanecer exatamente intacta. Mas a possibilidade existe.

Outra forma de fetiche é quando o mago transfere parte de sua essência não para um objeto, mas para outro ser. Neste caso, a magia deve ser associada a *criar Mente*, e uma espécie de conexão mental será estabelecida. Como todo fetiche, esta conexão poderá servir como canal para o mago, com a vantagem de que as impressões percebidas pelos sentidos normais daquele ser poderão também chegar a ele. A seu critério, o mago poderá também permitir que o oposto aconteça, e assim transmitir impressões e pensamentos seus ao seu fetiche. Observe que este é o método para a criação de um *familiar*: um animal ou outro ser que pode agir como servo e espião à serviço de seu criador. Além disso, o portador da essência do mago reterá também parte de seu poder, que pode ser associado a uma magia específica, podendo lhe ser benéfica ou prejudicial. E assim funciona uma maldição!

Realizando um Encantamento

Então seu mago pretende criar um efeito mágico que funcione de forma autônoma? Ótimo! O primeiro passo, então, será a criação de um *fetiche*. Ele fornecerá três coisas: a capacidade analítica para reconhecer uma situação e determinar quando desencadear a magia, a intenção necessária para comandar uma força oculta e realizar o efeito e a ressonância requerida para isto. Estes três elementos deverão ser pré-determinados pelo mago no momento da criação do fetiche, e depois disso estarão cristalizados e não poderão ser alterados.

As Pedras Ferventes de Boyang, quando molhadas, recorrem ao qi do Fogo para se aquecerem sozinhas.

A capacidade analítica determinará o *gatilho* que desencadeia o efeito, caso ele não seja simplesmente permanente. Qualquer coisa que o próprio mago seja capaz de perceber poderá servir para este fim: 'quando for tocado', 'quando for tocado por uma mulher', 'ao ouvir a palavra Ftagn', 'ao ouvir a melodia do Fantasma da Ópera', 'quando exposto à luz da lua', 'quando for aberto', 'ao ser vestido', etc. O gatilho não pode ser muito complexo, devendo se resumir a apenas uma condição, a não ser que o mago esteja investindo a maior parte de seu Qi. Neste caso, grande parte da capacidade analítica de sua mente será transferida para o fetiche.

A Pedras Ferventes de Boyang percebem que estão molhadas por tato, então funcionarão se imersas em qualquer líquido.

Se a percepção que aciona o gatilho depender de um sentido mágico, a ressonância apropriada deve estar disponível. Para funcionar 'quando alguém conta uma mentira', por exemplo, o fetiche deve conter ressonância de *Mente*. O gatilho pode ser também uma medida de tempo, programado para disparar 'em algumas horas', 'ao cair da noite' ou 'na lua cheia'.

A intenção do mago determinará como aquela magia vai funcionar, exatamente como acontece quando o mago lança uma magia qualquer. Ele deverá escolher a técnica a ser utilizada e determinar de que forma ela vai agir.

As Pedras Ferventes de Boyang utilizam criar Fogo em uma magnitude moderada, aquecendo cerca de 50° por rodada enquanto estiverem em contato com um líquido.

Ao criar o fetiche, o mago deverá ser bem-sucedido em um teste normal de lançamento da magia, e o resultado daquele teste se repetirá toda vez que o efeito for desencadeado. Nesta ocasião, também, a magia deverá dispor de todos os elementos que normalmente utilizaria, então qualquer efeito de alcance *simpático* vai requerer uma amostra, assim como a maioria das transmutações e todos os rituais com *signos* materiais.

O custo calculado para a magia deverá ser suprido pela quantidade de qi investido no fetiche. O mago pode decidir, entretanto, investir mais qi do que o necessário para aquele efeito, o que permitiria que a magia fosse desencadeada mais de uma vez. Assim como ocorre com o Qi de um mago, o qi contido no *fetiche* perderá sua ressonância toda vez que a magia for desencadeada. Para que volte a funcionar, ele deve ser novamente harmonizado com a força a que foi dedicado, o que pode ser feito simplesmente colocando-os em contato por tempo suficiente.

A magia das Pedras Ferventes de Boyang tem um custo calculado de 2 pontos [criar Fogo, pessoal / parcial / concentração / moderada], e esta foi a quantidade de qi investida em cada uma delas.¹⁶ A cada vez que são utilizadas, devem ser atiradas ao fogo para que recuperem seus poderes.

Usando a técnica *controlar Qi* essa limitação pode ser contornada, já que um *fetiche* pode ser programado para lançar sua magia utilizando ressonância externa, preservando assim a sua própria. Veja a descrição da disciplina para maiores detalhes.

Note que a fração de mente contida em um *fetiche* é incapaz de manter sua concentração indefinidamente. Isto significa que um efeito de duração *concentração* durará apenas um número de rodadas equivalente à quantidade de qi investido.

¹⁶ Se Boyang tivesse reduzido a magnitude da magia para *branda*, produzindo menos calor, poderia ter produzido incontáveis dessas pedras sem gastar nenhum ponto de seu Qi, e ganhado a vida vendendo-as no mercado de Beijing.



DAS DISCIPLINAS

Em um jogo em que os jogadores interpretam magos que assumem o controle das forças do universo, antes de mais nada é preciso estabelecer que forças são essas. A ciência ensina que nosso mundo é governado pela gravidade, movido por diferentes formas de energia, e que os seres vivos são um produto de reações químicas cuidadosamente administradas por genes auto-replicantes. Antes de chegar a esse ponto, no entanto, a filosofia humana se enveredou por uma paisagem muito mais simbólica, e o pensamento mágico surge de uma concepção bastante diferente do universo. Talvez não seja possível conciliar as visões moderna e primitiva, mas houve um ponto em que, antes da idade da razão, os antigos sábios tinham uma explicação bastante plausível para os fenômenos naturais. Esta concepção “intuitiva” do universo, descrita em linhas gerais no começo deste livro, servirá de base para nossa classificação dos poderes à disposição dos estudantes de magia. Assim, dez *disciplinas* representarão dez aspectos do universo que podem ser manipulados através da magia, e ao mesmo tempo representarão dez *habilidades* que os personagens magos podem aprender.

Quatro disciplinas estão baseadas nos elementos clássicos: *Terra*, *Ar*, *Água* e *Fogo*. Estas lidam com as essências constituintes de toda matéria. *Terra* e *Água* são substâncias palpáveis, enquanto *Ar* e *Fogo* são entendidas como substâncias sutis.

Seguindo a tradição grega, a elas se junta um quinto elemento¹⁷, o Éter, que representa o elemento-base. Sua disciplina adota o nome de seu correlato chinês, *Qi*, e é uma disciplina que lida exatamente com aquilo que os magos usam para lançar magias, e portanto trabalha com a magia em si. Estas cinco disciplinas elementais estão agrupadas no *círculo terrestre* ou *inferior*.

As outras cinco disciplinas não se associam com elementos, e sim com conceitos abstratos. *Vida e Morte* lidam com os seres vivos, seja em sua existência física ou em sua dimensão sobrenatural. *Tempo e Espaço* manipulam as leis fundamentais da existência. E, por fim, *Mente* se dedica à manipulação da consciência dos seres pensantes. Estas disciplinas estão agrupadas no *círculo superior*.

Disciplinas Derivadas

Além das dez disciplinas principais, outras quatro abarcam fenômenos de menor relevância, mas que ainda resultam em efeitos interessantes: *Relâmpago* (ou Eletricidade), *Luz*, *Som* e *Gelo*. Conforme a proposta do jogo elas podem funcionar de forma autônoma, mas aqui elas pertencem ao domínio das disciplinas elementais, como uma extensão ou especialização. Portanto, *Ar* também engloba *Som*, *Água* também engloba *Gelo*, *Fogo* também engloba *Luz* e *Terra* engloba *Relâmpago*. Estas *disciplinas derivadas* já são de manipulação um pouco mais difícil do que do que suas disciplinas maternas, mas para efeito de desenvolvimento de personagem, o mestre também pode trata-las como habilidades à parte.

Outra forma de lidar com elas em jogo é trata-las como uniões de outras duas disciplinas. Lançar uma magia derivada, neste caso, requereria dois testes. Ou então elas poderiam ser habilidades separadas, acessíveis para o personagem depois que ele dominar as duas disciplinas que a compõem. Neste caso:

$$\begin{aligned} \text{Água} + \text{Terra} &= \text{Gelo} \\ \text{Terra} + \text{Ar} &= \text{Relâmpago} \\ \text{Ar} + \text{Fogo} &= \text{Som} \\ \text{Fogo} + \text{Água} &= \text{Luz} \end{aligned}$$

Progressão de Habilidades

Os dois mapas de disciplinas aqui apresentados servem como sugestão para orientar a progressão do personagem no aprendizado da magia. O mapa da capa deste livro é baseado no Pentáculo de Pitágoras, enquanto o diagrama da abertura deste capítulo é baseado na tradição chinesa. Ambos indicam quais disciplinas são pré-requisitos para o acesso a outras, ou seja, o jogador deveria optar apenas por disciplinas interconectadas. Pode-se exigir também que o personagem comece seu aprendizado em magia por uma das disciplinas do círculo terrestre, e só seja autorizado a alocar pontos em uma disciplina superior depois de dominar os dois elementos ligados a ela.

Como toda restrição aqui descrita, esta é apenas uma sugestão. O mestre pode ignorá-la e autorizar os jogadores a escolherem as habilidades que lhes apeteçam, e pode também aumentá-la, determinando que um mago só pode ter acesso a *uma* disciplina por toda a vida, ou a um grupo delas.

Agrupando Disciplinas

Para um jogo com menos tempo gasto na construção de personagens, o mestre pode definir grupos de disciplinas que configuram “escolas” de magia, e requisitar que os jogadores definam a qual grupo seus personagens se afiliam. Este também é um modo de modular o poder dado aos personagens magos, já que eles não serão capazes de *tudo*.

¹⁷ Ou “quintessência”, como nos legaram os alquimistas medievais.

Uma possibilidade de agrupamento é pareando as disciplinas elementais com as do círculo superior. Neste caso, a disciplina superior pode ser tratada como um conhecimento avançado que só pode ser acessado depois de atingido certo nível na disciplina de base. Uma sugestão:

Terra > *Espaço*
Ar > *Mente*
Água > *Tempo*
Fogo > *Morte*
Qi > *Vida*

Disciplinas Opostas

Os diagramas circulares também são úteis para indicar oposições entre disciplinas. Adotando-os como mapa para progressão de habilidades, ao iniciar-se por uma determinada disciplina, naturalmente será mais difícil o mago aprender aquela diametralmente oposta. O mestre pode também *proibir* o acesso a ela (ou às três disciplinas opostas), mais uma vez como forma de limitar o poder do personagem.

Ao invés das posições relativas no diagrama, no entanto, pode-se adotar uma abordagem mais simbólica para definir quais são as disciplinas que configuram pares opostos:

Água × *Fogo*
Terra × *Ar*
Vida × *Morte*
Espaço × *Tempo*
Mente × *Qi*¹⁸

Descrição das Disciplinas

As descrições a seguir reúnem as informações necessárias para uso em jogo de cada uma das quatorze disciplinas. Para cada disciplina, estão descritos os efeitos da interação com cada uma das cinco *técnicas*, o que resulta em uma grande gama de efeitos possíveis. Utilizando os parâmetros de *escopo* e *magnitude* também contidos nessa descrição, o jogador poderá quantificar o custo e a dificuldade da magia que pretende lançar, e o mestre terá uma referência da sua força.

O *escopo* é definido de forma genérica para cada disciplina, e colocado no cabeçalho de cada descrição. Algumas técnicas, entretanto, abrangem objetos que não cabem no escopo geral da disciplina, e por isso elas trazem um escopo próprio. Conforme o efeito que o jogador propuser, também pode ser necessário o mestre criar uma escala apenas para aquele caso.

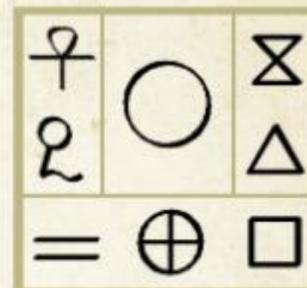
A *magnitude* é a principal ferramenta de equilíbrio do poder dos personagens magos, e os mestres também devem ter liberdade para arbitrar que um determinado efeito tem uma gradação diferente da aqui determinada.

Além disso, os efeitos aqui descritos não pretendem ser definitivos. Explorando a combinação de *técnica* e *disciplina*, mestre e jogador podem chegar a conclusões ilimitadas sobre o que aquela magia pode significar em uma narrativa. Especular isso é parte da diversão, e a escolha do que vai acontecer em um jogo deve se basear no que é mais divertido, e não no que é mais fiel ao aqui previsto.

¹⁸ Ou seja, interior vs. exterior.

shui
ÁGUA
 ύδωρ

base (+1): uma poça (10 L)
 restrito (+2): um barril (100 L)
 expandido (+3): um riacho (1.000 L)
 abrangente (+4): um lago
 titânico (+5): um mar



Hydor é a essência líquida que irriga e purifica a criação. Compõe o círculo terrestre, é mãe da Vida e do Tempo e irmã do Qi e do Fogo. Tempera o Espaço e os seus pais, o Ar e a Terra. Sua essência se concentra onde quer que a água brote cristalina, mas principalmente no oceano. É o auspício do inverno. Suas pedras são a água-marinha e as pérolas.

A água é uma bênção do céu e o sangue da terra. Por onde passa ela traz a vida, e sem ela a vida não se perpetua. É a força que purifica, que dissolve as impurezas e carrega tudo para o mar. O mar, uma enormidade inconcebível, detentor de uma força descomunal e venerável. Que segredos as águas não guardaram em suas profundezas, onde os homens não sonham alcançar? Os discípulos da Água são os guardiões destes mistérios. Eles comandam não apenas as águas de lagos, rios e do mar, mas também tudo o que pode ser bebido. O mestre da água pode encontrar o cálice envenenado, pode transformar água podre em vinho, ou qualquer outra bebida, e também pode arruinar o sabor da mais refinada aguardente. Ele pode falar com a água e ela lhe diz onde encontrá-la, o que traz em si, por onde correu e o que viu. Podem convencê-la a sair de seus abrigos subterrâneos para irrigar a superfície, e podem fazê-la saltar pelos ares em forma de vapor. Podem mesmo fazê-la escorrer para cima e subir as paredes! Mas nem todo líquido lhes obedece, já que óleo ou metal derretido escapam ao seu domínio. Não obstante, poderoso é o mago que se alia à substância sagrada.

Para privar estes magos de seu poder é necessário mantê-los longe do mar ou de qualquer água fresca. É como se sua sede fosse maior que a do homem comum, não bastando água de um odre ou de um jarro: eles precisam beber na fonte. Por este motivo, eles serão sempre encontrados junto a um grande rio, um grande lago ou à beira-mar, onde se sentem confortáveis e onde representam grande ameaça aos seus inimigos.

Sua fraqueza está em seu coração. Quando a essência fria lhes preenche, não há mais calor para queimar suas mágoas. Sua mente se torna saturada de memórias, e arrasta seus pensamentos para o passado, que sempre parece muito mais vivo que o presente. Seu humor se desfaz e a tristeza toma conta de si. Aliado a um poder que preenche as profundezas, o mago passa a contemplar cada vez mais sua própria insignificância. Até que um dia, atraído pelo abismo, ele mergulhará, e não voltará mais.

Sentir Água

感

Esta técnica abre a mente do mago à fluidez da água, permitindo que a sua consciência se derrame e se dissolva. Em harmonia com este elemento, o mago será, em primeiro lugar, atraído para qualquer corpo d'água que esteja dentro de seu alcance. Seu sentido será capaz de lhe apontar a direção e a quantidade de água líquida presente, e ainda, indicar se ela corre, como em um rio, ou está parada, como em um lago.

Já quando for lançada sobre uma quantidade qualquer de líquido – contanto que seu solvente seja água – permitirá ao mago identificar com precisão o que está dissolvido ali: o sabor da água ganhará uma definição espantosa. O mago perceberá com clareza qualquer substância, orgânica ou mineral, e poderá assim determinar

facilmente o grau de pureza de qualquer mistura. Conhecer o nome de cada substância, no entanto, pode exigir alguma habilidade: enquanto a maioria das bebidas e outros líquidos familiares serão distinguidos com facilidade, substâncias estranhas só poderão ser classificadas como “estranhas” a menos que o mago já tenha tido contato com elas. Denunciar uma dose de vinho envenenado, no entanto, não será um problema, já que basta desconfiar de qualquer coisa que não seja vinho puro. Na verdade, essa técnica é poderosa o suficiente para indicar ao bom conhecedor até mesmo a fonte de onde uma gota d’água é proveniente!

Além disso, o mago pode mesclar-se tanto com a água a ponto de poder usá-la como usa seus próprios olhos. Cristalina, a água é excelente meio para transmitir imagens, e com poder suficiente um discípulo da água não poderá ser surpreendido por nada que esteja em uma margem.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Localizar qualquer corpo d’água, desde que em estado líquido.

moderada (+1): Determinar a qualidade e a composição de qualquer solução baseada em água.

forte (+2): Canalizar imagens através da água.

導 Controlar Água

Permite comandar a água a se comportar de forma não-natural. O mago poderá controlar a solubilidade da água, comandando-a a dissolver algo que não seria facilmente solúvel ou a precipitar qualquer coisa dissolvida, uma aplicação muito útil para purificar água não-potável.

Também é possível comandar o líquido a se mover em um fluxo antinatural, mesmo contra a gravidade. Embora a água não possa se despregar de forma duradoura de seu corpo principal, ou de uma superfície já molhada, ela pode ser comandada a saltar, o que gera um jato direcionado para onde o mago quiser.

Por fim, pode-se alterar o estado de uma porção de água de forma instantânea e sem a necessidade de injetar ou retirar calor. A água pode ser comandada a se dissipar em forma de vapor ou a congelar-se. No caso do congelamento o gelo resultante será frio ao toque, mas o vapor não será quente, já que toda a energia investida pelo mago terá sido aplicada tão somente na mudança de estado. Além disso, tanto o gelo quanto o vapor fogem ao escopo desta disciplina, de forma que uma vez transformada, aquela água estará fora do domínio do mago até que se condense ou derreta novamente.

A *magnitude* define a congruência com o comportamento normal da água:

branda (+0): Alterar solubilidade para desfazer ou forçar uma solução.

moderada (+1): Produzir um fluxo antinatural.

forte (+2): Converter água líquida em gelo ou vapor.

改 Alterar Água

Usando esta técnica o mago é capaz de fazer com que, a partir de uma amostra, um líquido assuma todas as características de outro. Quaisquer características podem ser copiadas, embora algumas sejam mais simples que outras: cor e sabor podem ser

facilmente imitados, enquanto viscosidade, acidez e teor alcoólico exigem um pouco mais do mago. Além disso, como estão fora do escopo da disciplina, óleos e metais líquidos não podem ser imitados.

A *magnitude* define a congruência com as características normais do líquido:

moderada (+1): Alterar sabor, cor e aspecto de uma forma geral.

forte (+2): Alterar características específicas.

造

Criar Água

Dá ao mago a capacidade de converter parte de seu próprio Qi em água pura. O volume criado será equivalente ao qi investido, de acordo com a tabela de escopo, e preencherá um recipiente definido pelo mago ou se espalhará pelo chão.

Alternativamente, o mago poderá investir seu Qi em uma fonte. Neste caso não é substância em si que é criada, e sim um canal que permite que ela aflore, a essência da água transcende o mero elemento e assume mais a tarefa de uma força da criação. A presença de uma reserva subterrânea é obrigatória, e o ponto exato onde a nascente vai aflorar depende mais da geologia local do que do desejo do mago, mas em compensação a quantidade de água que pode ser obtida é muito maior: equivalente ao volume previsto no escopo *por rodada*. Neste caso, quando o mago reclama de volta o seu Qi, a fonte seca, mas a água produzida por ela permanece.

A *magnitude* define a autonomia do objeto criado:

forte (+2): Verter água.

grave (+3): Despertar nascentes.

滅

Destruir Água

Anulando o qi da água, o mago é capaz de secar sem precisar de evaporação. O volume de líquido anulado é igual ao escopo. A mesma técnica pode ser usada para secar uma nascente, e neste caso o escopo necessário será igual ao volume produzido pela nascente *por rodada*.

A *magnitude* define a força da intervenção:

forte (+2): Secar qualquer líquido.

grave (+3): Anular nascentes.

氷

Disciplina Derivada

GELO

bing

base (+1): 1 kg

restrito (+2): 10 kg

expandido (+3): 100 kg

abrangente (+4): 1 t

titânico (+5): 10 t

Sendo sua forma sólida, o *Gelo* também está sujeito ao controle dos Mestres da Água (ao contrário do vapor, que escapa para o domínio do Ar). As técnicas operam o gelo da mesma forma do que a água líquida, porém o gelo não flui, e por isso é mais resistente à manipulação mágica. Ainda assim, nem sempre é vantajoso ao mago torná-lo líquido para utilizá-lo, e esta disciplina tem as suas utilidades.

Assim, *Controlar Gelo*, permite moldar a substância, ao invés de fazê-la correr, e *Criar Gelo* não permite despertar nascentes.

Sentir Gelo

感

Opera exatamente como a *Sentir Água*, exceto pela dificuldade em lidar com ela em seu estado sólido.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

moderada (+1): Localizar qualquer corpo de gelo.

forte (+2): Determinar a qualidade e a composição de qualquer solução congelada baseada em água.

grave (+3): Canalizar imagens através do gelo.

Controlar Gelo

導

Privada de sua fluidez, a água não é capaz de obedecer a este comando da mesma forma. Ele é suficiente, porém, para trazê-la de volta ao seu estado líquido natural, se esse for o desejo do mago. Mas, além disso, esta técnica pode ser usada para manipular a forma de um bloco de gelo: ela dá ao mago a capacidade de moldá-lo como se fosse argila, sem que com isso ele perca sua resistência.¹⁹ Adicionalmente, quando aplicada a pedaços ou partículas de gelo, tais como a neve, pode ser usada para soldá-las em um único bloco, embora o caminho inverso não seja possível.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *moderada*.

Alterar Gelo

改

Opera exatamente como *Alterar Água*, exceto pela dificuldade do gelo e pelo resultado congelado.

A *magnitude* define a força da intervenção:

forte (+2): Alterar sabor, cor e aspecto de uma forma geral.

grave (+3): Alterar características específicas.

¹⁹ Um efeito análogo ao de *Controlar Terra*.

造

Criar Gelo

Dá ao mago a capacidade de converter parte de seu próprio Qi em gelo puro. O volume criado será equivalente ao qi investido, de acordo com a tabela de escopo, e terá a forma definida pelo mago. Uma vez que o Qi é aplicado em gelo, e não em água, cristais criados assim não derreterão a não ser se submetidos a *Controlar Gelo*.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *grave (+3)*.

滅

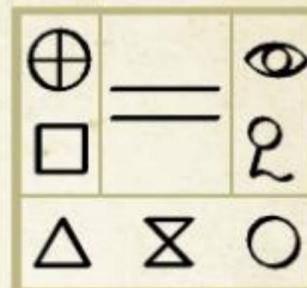
Destruir Gelo

Desintegra blocos de gelo, em volume igual ao escopo.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *grave (+3)*.

風 feng
AR
αέρ

base (+1): Brisa (1.000 m³)
restrito (+2): Ventania (1 hm³)
expandido (+3): Tempestade (1 km³)
abrangente (+4): Tornado (1.000 km³)
titânico (+5): Furacão (1.000.000 km³)



Aer é o elemento primordial do céu. Compõe o círculo terrestre, é pai do Espaço e da Mente e irmão da Terra e do Qi. Tempera o Tempo e os seus pais, o Fogo e a Água. Sua essência está concentrada no vento que sopra, e na chuva e na neve quando caem. É o auspício da primavera. Suas pedras são o Topázio e a Safira.

O Ar é a essência etérea e fugidia que traz a vida ao que é estéril. Em suas asas viajam as águas que vêm do sul e fertilizam a terra, mas também o frio do norte, que a cobre de gelo. É a essência do equilíbrio, das tempestades que abrem o verão e encerram o dia quente, e da ponderação, do suspiro que dissipa a angústia ou precede o esforço. É o elemento do movimento perpétuo, essencial a tudo o que vive. O mestre do Ar tem domínio sobre os ventos, as nuvens, as neblinas e as tempestades, pode comandá-los a iniciar ou cessar. Mas também pode afetar o sopro que dá a vida a todas as criaturas, fazendo o ar se tornar pestilento e sufocante ou o contrário, dissipando qualquer fumo e tornando-o puro.

Sua fonte de poder está em todo campo aberto. Para imbuir sua mente das forças aéreas, basta que ele inspire uma brisa fresca. Tanto maior será seu ganho quanto mais forte for a ventania, sendo que estes magos costumam receber as tempestades de braços abertos, como uma grande bênção. Um discípulo do ar pode se perder em um furacão, mas sempre retornará ileso, e muito fortalecido.

Contemplar o céu inspira a calma em qualquer homem, e o mestre do ar muito se beneficia de sua ligação com o etéreo. Mesmo a fúria de uma tormenta pode ser descrita como bela, e ele certamente pensará assim. Ocorre que imbuir-se do movimento inexorável do vento acaba por desprender a atenção do mago sobre as coisas da terra. Enquanto sua mente divaga nas alturas, sua vida pode acabar sem rumo. Os grandes mestre do Ar são dificilmente encontrados pois eles vagueiam pelo mundo ao sabor do vento, sem posses, sem amigos e sem ambições outras que não deixar suas mentes flutuarem no vazio. Lentamente suas memórias se esvaem, até que não reste mais nada digno da figura de um homem de poder, e a carcaça vazia possa ser lavada na próxima chuva.

Sentir Ar

感

Ao integrar sua mente à atmosfera ao seu redor o mago é capaz de discernir com clareza os processos que nela ocorrem. Correntes de ar, zonas de pressão, umidade, precipitação e outros fenômenos ficam evidentes. Com alguma experiência o mago poderá prever o clima. Usada nesta maneira, o componente de alcance da magia é irrelevante.

Outra aplicação para a técnica é a de determinar a composição de certa quantidade de gases. Na prática o olfato do mago será incrivelmente ampliado permitindo não só que ele distinga gases mesmo em concentração mínima como, com conhecimento acerca do que ele está procurando, perceba qualquer coisa que emita algum cheiro e determine a direção em que se encontra.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

moderada (+1): Perceber condições atmosféricas de uma determinada localidade, centrada no mago (neste caso, o componente alcance é irrelevante).

forte (+2): Ampliar o olfato do mago, na prática, permitindo determinar a composição do ar.

導

Controlar Ar

Assumir o controle das dinâmicas da atmosfera dá ao mago muitas possibilidades de ação. A mais simples delas é a de comandar o ar a dissipar gases, tais como tóxicos, ou partículas, tais como fumaça ou neblina, que o estejam permeando, efetivamente purificando o ar. Um mínimo de possibilidade de ventilação é necessário. Um efeito oposto, um pouco mais complicado, mas possível, é fazer com que o vapor d'água presente se condense em uma neblina, que será tão densa quanto maior a umidade presente.

Outra aplicação da técnica é a de produzir movimentos artificiais da atmosfera. O movimento mais simples é o literal: vento, direcional ou em redemoinhos, com intensidade variando de acordo com o escopo. Mas outros fenômenos também podem ser obtidos: nuvens, chuva, granizo, neve e mesmo relâmpagos! Considera-se que ao se manifestarem na atmosfera, todos os outros elementos estão sujeitos ao controle dos discípulos do Ar, mesmo que lhes falte a precisão de quem lida com algo tão rarefeito e em volumes tão grandes.

Note-se que, pelo mesmo motivo, as mudanças na atmosfera nunca são imediatas. Magias lançadas com duração *instantânea* podem levar algumas rodadas para se concretizar, mas em compensação também duram pelo mesmo período de tempo.

A *magnitude* define a congruência com o comportamento normal da atmosfera:

branda (+0): Dissipar contaminações.

moderada (+1): Produzir vento ou neblina onde houver umidade.

forte (+2): Produzir fenômenos atmosféricos complexos, desde que em condição meteorológica apropriada: em céu claro podem ser produzidas nuvens, havendo nuvens elas podem ser adensadas, e havendo nuvens carregadas podem ser induzidos precipitação e relâmpagos, sendo que estes últimos cairão de forma aleatória.

grave (+3): Produzir fenômenos atmosféricos em qualquer condição meteorológica.

改

Alterar Ar

Esta técnica permite manipular as propriedades íntimas de um gás para que ele aja contra sua própria natureza. Um gás inócuo pode se tornar fétido, sufocante, corrosivo, e vice-versa. Gases explosivos, entretanto, não podem ser produzidos desta maneira, nem terem esta sua propriedade alterada, já que isto afetaria o qi do *Fogo*. Um potente recurso para purificação, esta disciplina trata da própria substância do elemento, e não da dinâmica da atmosfera, e por este motivo pode agir mesmo sobre porções confinadas de gás, dentro de recipientes ou câmaras.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *moderada (+1)*.

造 Criar Ar

Converte o Qi do mago em gás. O uso de um recipiente é recomendado, ou o gás produzido se dissipará facilmente. O caráter do gás produzido será derivado da forma do Qi aplicado: o qi de *Fogo* é necessário para produzir gases explosivos, de *Água* para produzir vapor e de *Vida* para compostos orgânicos. O qi de *Ar* será suficiente apenas para gases naturalmente presentes na atmosfera.

A *magnitude* define a complexidade do gás produzido:

moderada (+1): Produzir gás com o qi do *Ar*

forte (+2): Produzir gás com o qi de outras disciplinas.

Destruir Ar

滅

Esta técnica produz vácuo, suficiente para implodir objetos frágeis e sugar o ar à sua volta.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *forte (+2)*.

音

Disciplina Derivada**SOM**

yin

base (+1): voz humana
restrito (+2): trombeta
expandido (+3): órgão de tubos
abrangente (+4): trovão
titânico (+5): voz divina

Ainda mais impalpável que o Ar é o som que viaja por ele. Uma disciplina avançada para os discípulos do Ar lhes confere a capacidade de manipulá-lo. Ao compreender a forma como as ondas de som se propagam pelo seu elemento, eles podem aprender a produzi-las e manipulá-las, ganhando a habilidade de enganar ouvidos alheios. Mais do que isso, um mago arrojado pode tirar proveito da natureza energética do som e adicionar mais uma arma ao seu arsenal mágico.

感

Sentir Som

Esta técnica tem o efeito de ampliar enormemente a sensibilidade da audição do mago, ou mesmo conferir-lhe uma caso seja ou esteja surdo. O sentido mágico lhe permitirá captar os mais fracos murmúrios, sejam eles reduzidos pela intenção de quem os pronuncie ou pela distância que o separa do mago. O mago também ganha em capacidade de discernimento, devida à clareza amplificada, e torna-se capaz de identificar com facilidade a origem do som, o método pelo qual foi produzido, inclusive se mágico, e uma habilidade preciosa aos músicos e imitadores de vozes: sua tonalidade precisa. Obter algumas destas informações pode requerer conhecimento específico, tal como o de *Música*.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Confere um sentido equivalente à audição normal, mesmo em seres desprovidos dela.

moderada (+1): Confere uma audição aprimorada, capaz de vencer distâncias e perceber diversas sutilezas. É suficiente para detectar manipulações (*alterações* ou *controles*) de magnitude *branda*.

forte (+2): Detectar manipulações de magnitude *moderada*.

grave (+3): Detectar manipulações de magnitude *forte*.

導

Controlar Som

Permite manipular a tonalidade de uma fonte de som. Assim, é possível fazer um trompete soar como uma tuba, mas seu timbre continuará metálico. Aplicada à voz de alguém, pode fazê-la soar como outra pessoa, desde que o mago conheça bem a voz que se pretende imitar.

A *magnitude* define o grau de controle do mago:

moderada (+1): Alterar aproximadamente a tonalidade de uma fonte sonora.

forte (+2): Alterar com precisão a tonalidade de uma fonte sonora.

改

Alterar Som

Com esta técnica é possível aumentar ou reduzir artificialmente a magnitude de uma onda sonora, efetivamente aumentando ou reduzindo o volume do som. A magia é

aplicada sobre a fonte do som e se propagará com ele onde ele for. Alternativamente, o mago pode definir uma direção precisa em que o som sofrerá a alteração, o que permite canalizar, por exemplo, uma fala para um ponto distante.

A *magnitude* define a força da magia:

moderada (+1): Ampliar ou reduzir o volume do som em um grau de *escopo*.

forte (+2): Ampliar ou reduzir o volume do som em dois graus de *escopo*.

grave (+3): Ampliar ou reduzir o volume do som em três graus de *escopo*.

造

Criar Som

Com esta técnica o mago pode produzir qualquer tipo de som, com potência equivalente ao escopo. O som criado se propagará naturalmente a partir do alvo da magia, mas também poderá ser canalizado em uma direção específica. Usando poder suficiente, o mago poderá gerar uma onda direcionada de grande impacto, capaz de gerar dano.

A *magnitude* define a força da magia:

moderada (+1): Produzir qualquer tipo de som.

forte (+2): Produzir dano usando som.

滅

Destruir Som

Permite ao mago produzir o mais perfeito silêncio. Pode usada para silenciar completamente uma fonte de som específica ou pode ser aplicada a uma região do espaço dentro da qual não se propagará qualquer ruído. Ao ser usada desta forma, o escopo definirá o volume de espaço silenciado, de acordo com a tabela de escopo de *Ar*:

A *magnitude* define a extensão do efeito:

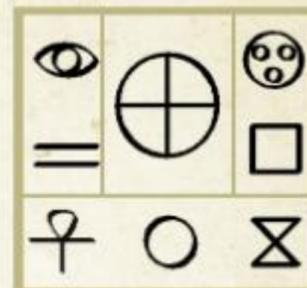
moderada (+1): Silenciar uma fonte de som.

forte (+2): Prevenir a propagação de som em uma região definida (escopo de volume de *Ar*).

距 ^{ju} espaço

χώρος

base (+1): 1 m
 restrito (+2): 10 m
 expandido (+3): 100 m
 abrangente (+4): 1 km
 titânico (+5): 10 km



Khoros é a medida do mundo. Compõe o círculo superior, é filho do Ar e da Terra e irmão da Mente e da Morte. Tempera a Água e os seus filhos, a Vida o Tempo. Sua essência está concentrada onde a vista alcança o horizonte: o topo das colinas, os picos das montanhas, e as grandes planícies. Sua pedra é a iolita.

A distância talvez seja a mais facilmente compreendida força da criação. Contra ela se esticam as plantas, se arrastam os vermes, voam os pássaros e caminham os homens, para alcançarem o que desejam. O espaço a tudo envolve, e mantém cada coisa em seu lugar; mas ainda que óbvio, falha a mente humana em captar sua verdadeira natureza. Todas as coisas semelhantes estão, de fato, próximas. O espaço não é nada além de uma força, e como tal, pode ser pervertido através da magia.

Seus discípulos são capazes de adivinhar tudo o que está ao seu redor, mesmo sem enxergar. São peritos em localizar ou localizar-se. Eles também adquirem o poder de mover as coisas à distância, podendo arrastar objetos só de olhar para eles, ou mesmo fazê-los voar pelos ares! Isto torna muito difícil atirar-lhes qualquer coisa e acertar, quando estão preparados. Como se não bastasse, também podem mover-se de maneira inumana, elevando-se no ar e sendo capazes de voar. E ainda mais assombroso: podem desaparecer em pleno ar para reaparecer, no mesmo instante, a poucas jardas ou muitas milhas dali! Podendo entrar e sair sem ser vistos, a única forma de proteger um cômodo de sua intrusão é mantê-lo secreto, já que eles só podem viajar desta maneira para lugares que conhecem.

Como se pode imaginar, estes magos são incrivelmente esquivos, praticamente só sendo possível encontrá-los quando eles desejam ser encontrados. Frequentemente, entretanto, eles viajam aos lugares altos, os picos das montanhas e os topos das colinas, especialmente se estes se encontram em meio a grandes planícies ou em ilhas em mar aberto. É nestes sítios que eles podem entrar em comunhão com os grandes vazios que lhes conferem força. Nada pode ser pior para um discípulo do Espaço do que ser trancado em uma cela exígua. Todavia, grande astúcia ele exigirá de seus captores.

Quanto aos riscos que se sujeitam o mago que pretendem dominar o espaço, estes podem ser dois. Em primeiro lugar, de tanto exercitar sua mente e corpo para que estejam em todos os lugares ao mesmo tempo, isto pode acabar acontecendo de fato. O mago pode perder-se nos caminhos sombrios que percorre com sua magia, e para os habitantes do espaço normal ele estará desaparecido. De maneira oposta a isso, o mago pode deixar crescer dentro de si uma ideia de território mais mesquinha do que a de um leão. À medida que suas raízes crescem e ele se apega a cada coisa que há em seu território, ele não permitirá que ninguém o profane, e acabará por se tornar, ele mesmo, um elemento perpétuo do local.

Sentir Espaço



Permite que a mente do mago se dissolva no espaço ao seu redor, encontrando tudo o que é sólido, vazio, ou está no meio-termo, e determine a posição de todas as coisas

ali contidas. Na prática, dá ao mago um sentido similar a um sonar, mas mais refinado e que independe de qualquer emissão de som. Se aplicado a um objeto específico, seja uma caixa ou uma construção, permite determinar seu arranjo interno. O escopo definirá o alcance desta percepção do mago.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

moderada (+1): Sentido difuso, suficiente para determinar se uma casa tem ou não um porão, ou se um objeto é oco.

forte (+2): Sentido refinado, capaz de estabelecer a disposição de volumes dentro do porão ou de um objeto oco, e talvez de reconhecer alguns deles por sua forma ou densidade.

grave (+3): Sentido extraordinário, permite não só reconhecer com precisão a forma de uma pessoa oculta como até mesmo denunciar a sua postura.

導

Controlar Espaço

Permite ao mago puxar as linhas invisíveis que prendem cada coisa em seu lugar no espaço, efetivamente movendo-as apenas com a força da mente. O mago pode fazer objetos arrastarem-se pelo chão ou voarem pelos ares, pode fazê-los girar, e pode mesmo mover suas partes independentemente, de forma a parti-los, comprimi-los, ou fazê-los se abrir ou fechar. É claro, o mago pode afetar o próprio corpo e assim voar para onde quiser! Agir contra a gravidade, no entanto, é um pouco mais difícil do que mover objetos sem ignorá-la.

O escopo define quanto o mago pode afetar o espaço, então ele será uma medida da distância que o alvo da magia poderá percorrer em apenas uma rodada, ou seja, a sua velocidade.

A *magnitude* define, simultaneamente, a força do movimento produzido e o grau de controle do mago. Pouco controle se traduz em movimentos bruscos, em uma única direção, e incapacidade de manipular partes móveis; enquanto controle máximo indica possibilidades ilimitadas, mas com apenas uma fração da força. Assim, para as massas definidas abaixo, considere que o controle máximo só pode ser exercido a 1/10 daquele valor.

branda (+0): Mover cerca de 30 kg, ou 3 kg contra a gravidade.

moderada (+1): Mover cerca de 300 kg, ou 30 kg contra a gravidade.

forte (+2): Mover cerca de 3 toneladas, ou 300 kg contra a gravidade.

grave (+3): Mover cerca de 30 t, ou 3 t contra a gravidade.

Alterar Espaço

改

base (+1): 1 m
restrito (+2): 10 m
expandido (+3): 1 km
abrangente (+4): 1.000 km
titânico (+5): o mundo

Esta técnica também permite ao mago mover o alvo da magia, só que sem percorrer distância entre origem e destino, isto é, teletransportando-o. O efeito é sempre instantâneo e permanente. Esta subversão completa das leis naturais obedece a um escopo específico, que determina a distância máxima a que o alvo pode ser transportado. Porém, a dificuldade principal do uso desta técnica é estabelecer um destino. Com exceção de lugares que o mago for capaz de alcançar com uma magia *simpática*, ou seja, que sejam conhecidos dele ou do qual disponha de uma amostra

da essência, o destino deve obrigatoriamente estar dentro do alcance sensorial do mago, o que exclui a possibilidade de transportar qualquer coisa para dentro de um corpo sólido.

A *magnitude* define a massa que pode ser teletransportada:

branda (+0): Mover cerca de 10 kg.

moderada (+1): Mover cerca de 100 kg.

forte (+2): Mover cerca de 1 tonelada.

grave (+3): Mover cerca de 10 toneladas.

造

Criar Espaço

Esta técnica permite ao mago distender o espaço que separa dois pontos, sem, no entanto, afetar as dimensões de nada. Ela poderá ser aplicada a qualquer espaço claramente delimitado em todas as direções, tal como uma sala, uma caixa, ou mesmo uma garrafa. Ele deverá estar contido em uma esfera de diâmetro aproximadamente igual ao escopo. O efeito da magia não mudará em nada seu aspecto ou dimensões externas, mas o volume interior será ampliado em um fator determinado pela *magnitude*. Produzir espaço desta forma é algo que requer o investimento de Qi, e é permanente.

Sem a delimitação física, necessária para burlar a realidade, o mago ainda pode distender distâncias temporariamente, mas apenas em uma direção. Desta forma ele pode evitar um disparo, aumentando a trajetória do projétil, ou fazer um caminho ficar mais longo para quem anda por ele. Estas são algumas das mais instáveis deformações da realidade, e o mestre deve se sentir livre para lançar mão das piores consequências que puder imaginar em caso de falha do mago.

A *magnitude* define o fator de ampliação do espaço, e, portanto a força da intervenção do mago:

moderada (+1): Ampliar o espaço em 2×.

forte (+2): Ampliar o espaço em 5×.

滅

grave (+3): Ampliar o espaço em 10×.

Destruir Espaço

O efeito oposto a *criar Espaço* não pode ser estabilizado e só pode ser temporário. Ele permite que o mago encurte distâncias em uma direção, tornando curto um longo corredor, reduzindo a trajetória de um projétil ou fazendo seu braço alcançar algo que está longe.

A *magnitude* define o fator de redução do espaço, e, portanto, a força da intervenção do mago:

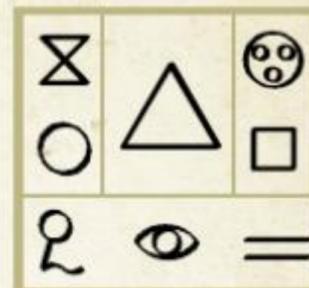
moderada (+1): Encurtar uma distância em 2×.

forte (+2): Encurtar uma distância em 5×.

grave (+3): Encurtar uma distância em 10×.

火
huo
FOGO
πυρ

base (+1): 1 kg
restrito (+2): 10 kg
expandido (+3): 100 kg
abrangente (+4): 1 t
titânico (+5): 10 t



Pyr é a força destrutiva que mantém a criação em movimento. Compõe o círculo terrestre, é pai do Tempo e da Morte e irmão da Água e da Terra. Tempera a Mente e os seus pais, o Éter e o Ar. Sua essência está concentrada em tudo que é inflamável: o carvão, o incenso e o óleo. É o auspício do verão. Suas pedras são o rubi e a opala de fogo.

O Fogo principia no sol, que arde, e desce à terra no raio, ou brota de suas entranhas, nas termas e nos vulcões. Mas são os seres vivos sua mais perfeita manifestação: a fome, a paixão e a ira. O fogo dorme em sua carne, assim como na lenha, e também no óleo, aguardando apenas uma faísca para se manifestar, e daí alastrar-se para transformar tudo em cinzas. É assim que toda mácula é purificada, para que o mundo possa começar de novo. O Fogo é violento e bravo, e é com dificuldade que seu discípulo lhe coloca o cabresto, mas quando o alinha à sua vontade torna-se senhor da força mais destruidora que há.

O mestre do Fogo pode enxergar as chamas onde elas ainda não brotaram. Todas as coisas inflamáveis lhe parecem mais brilhantes: a madeira, o linho e a carne quente dos animais e dos homens. Por isso torna-se um caçador formidável. E claras também lhe parecem as cinzas, já que nelas ele pode ler o que foi queimado. Pouca sorte terá alguém que ele persiga. E também aqueles que lhe opõem em uma batalha, pois o fogo lhe obedece e atira-se sobre seus inimigos, poupando-o de qualquer queimadura. Mesmo que não haja fogo, seu mestre pode fazê-lo despertar, sem lâmpada ou pederneira, e carvão, madeira, panos, óleo e aguardente serão envolvidos em chamas ao seu comando. Também, ele é capaz de retirar a essência do fogo, gerando um frio nefasto no mais quente dos verões.

Exauridas as suas forças, entretanto, não causará ele mal algum enquanto for mantido afastado do fogo. Sob a influência da mais tímida vela ele é capaz de extrair poder. Para se encher de fúria flamejante, entretanto, não lhe bastarão grandes fogueiras, ele deve buscar os lugares em que a terra cospe fogo. Nestas bocas do inferno, sua paixão encontrará seu ápice, e seu desvario pode fazê-lo perder o juízo ao ponto de arremessar-se para a morte.

Mesmo que não vá tão longe, o discípulo do fogo deve aprender desde cedo a controlar sua cólera, pois o fogo correndo em seu sangue em muito a fortalecerá. À medida que ganha poder, virão a paixão, a exaltação e a ira. Em sua mente crescerá o prazer que todo menino sente ao observar uma fogueira, e ele se multiplicará. A ambição do fogo é a tudo queimar, e o mago que o corteja corre o risco de perder qualquer pudor de preservação, e entregar-se por completo à loucura de Nero.

Sentir Fogo

感

Permite que o mago perceba os estado do qi do Fogo no objeto da magia. Esta essência é percebida como algo que a tudo permeia, mas que em certa concentração em um determinado material pode produzir uma combustão ou um derretimento ou evaporação. Materiais inflamáveis podem ser identificados assim, bem como aqueles resistentes ao fogo: estes apresentarão uma essência “dormente” ou desativada. O calor, entretanto, poderá ser distinguido em qualquer material, o que dá ao mago a mesma capacidade de uma câmera de infravermelho. A visão, no entanto, talvez não seja uma boa metáfora para este sentido, que se trata mais de uma sensação térmica amplificada.

Usos mais apurados deste sentido dependem de alguma experiência e implicam em o mago ser capaz de identificar o combustível que alimenta ou alimentou uma chama. Poder dizer o material de que se trata, de forma genérica, é fácil: madeira, óleo, carne, até pelo cheiro podem ser apontados. Determinar uma espécie mais exatamente dentro destas categorias requer um pouco mais de atenção e conhecimentos.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Perceber o calor como se fosse possível enxergá-lo.

moderada (+1): Identificar fonte de calor (sol, fogo, corpo) ou identificar o combustível de uma chama acesa, mesmo através de sua fumaça.

forte (+2): Identificar o combustível a partir de suas cinzas.

Controlar Fogo

導

base (+1): uma fogueira

restrito (+2): o incêndio de uma cabana

expandido (+3): o incêndio de um palácio

abrangente (+4): o incêndio de uma vila

titânico (+5): o incêndio de uma floresta

Permite manipular as chamas de qualquer material em combustão. O mago pode direcioná-las ou pode influir na própria combustão, acelerando-a ou tornando mais lenta, e mesmo forçando-a a poupar algo que tenha sido lançado

ao fogo. As chamas podem ser usadas para produzir dano, usando-se o escopo de dano direto, mas o alvo deve estar próximo ao fogo. Fora isto, o escopo pode ser definido pela tabela acima.

A *magnitude* define a congruência com o comportamento normal das chamas:

branda (+0): Acelerar ou atrasar a queima, manipular as cores das chamas.

moderada (+1): Manipular direção e intensidade das chamas.

forte (+2): Moldar chamas de forma não-natural; prevenir a queima de algum material.

Alterar Fogo

改

Aplicada a um material combustível, este comando é capaz de despertar o qi do fogo ali presente. Dependendo do seu potencial, o objeto da magia pode explodir em chamas; sendo o carvão, o óleo e similares especialmente destrutivos. Uma vez iniciada a combustão mágica, o fogo seguirá seu comportamento normal e vai se alastrar ou não de acordo com as condições locais. A técnica é ineficaz, entretanto,

para interromper qualquer processo de combustão. Seus efeitos são sempre permanentes, e não requerem investimento do Qi.

A magnitude define a congruência com o comportamento normal das chamas:

moderada (+1): Inflamar materiais combustíveis que estejam a seco.

forte (+2): Inflamar materiais combustíveis, mesmo úmidos (mas não imersos em água!).

grave (+3): Inflamar carne viva.

造

Criar Fogo

Esta técnica não necessariamente produz combustão, mas se aplicada a um material combustível ele certamente ele se inflamará. Ela é usada para induzir o qi do fogo mesmo onde ele não existe, e como resultado obtém-se um aumento da temperatura do alvo. Todos os efeitos normais disto se seguirão: uma temperatura de 50° C produzirá dor ao toque, água ferverá a 100° C e o ferro fundirá a 1538° C.

A *magnitude* define o fluxo de calor produzido pelo mago, e, portanto, a variação de temperatura que ele é capaz de produzir em uma única rodada.

branda (+0): Aumentar temperatura do alvo em 10°/rodada.

moderada (+1): Aumentar temperatura do alvo em 50°/rodada.

forte (+2): Aumentar temperatura do alvo em 100°/rodada.

grave (+3): Aumentar temperatura do alvo em 1000°/rodada.

滅

Destruir Fogo

Usada para suprimir o qi do fogo, esta técnica tem o efeito de reduzir a temperatura do alvo. Todos os efeitos normais disto se seguirão, incluindo interrupção de processos de combustão e mesmo congelamento.

A *magnitude* define o fluxo de calor suprimido pelo mago, e, portanto, a variação de temperatura que ele é capaz de produzir em uma única rodada.

branda (+0): Reduzir temperatura do alvo em 10°/rodada.

moderada (+1): Reduzir temperatura do alvo em 50°/rodada.

forte (+2): Reduzir temperatura do alvo em 100°/rodada.

grave (+3): Reduzir temperatura do alvo em 1000°/rodada.

光

Disciplina Derivada**Luz**

guang

base (+1): uma lanterna
restrito (+2): um farol
expandido (+3): um holofote
abrangente (+4): a Lua
titânico (+5): o Sol

Depois do calor, o segundo produto do Fogo é a *Luz*. Ela também está sob o domínio dos discípulos do Fogo, mesmo que provenha de outras fontes, mas lidar de forma eficiente apenas com o componente luminoso de seu elemento é muito difícil. Esta é a arte dos ilusionistas, que a utilizam para moldar imagens capazes de enganar olhos mundanos. Trata-se de uma poderosa ferramenta, mas assim como aquele que tenta usar tinta e pincel para fazer um quadro, o ilusionista precisa ser habilidoso para tornar sua obra verossímil. Também é um meio para produzir luz sem a necessidade de um combustível e é o caminho para produzir sombras mágicas, bem como para exceder as limitações da visão humana. Portanto, trata-se de um conhecimento bastante versátil.

Sentir Luz

感

Permite usar um sentido mágico para reproduzir um sentido mundano que é a visão. A não ser que o mago seja ou esteja cego, pode ser considerada de pouca utilidade. Porém, olhos mágicos são mais facilmente enganados, e podem perceber anomalias que denunciam a maior parte das ilusões. Além disso, podem ter uma capacidade maior do que a visão comum, sendo capazes de perceber objetos à grande distância, de tamanho microscópico, ou em condições de baixíssima iluminação.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Confere um sentido equivalente à visão normal, mesmo em seres desprovidos dela.

moderada (+1): Confere um sentido de visão aprimorada, tal qual seria com um instrumento ótico, ou seja, de longa distância (de acordo com o *alcance*) ou microscópico. É suficiente para detectar ilusões (*alterações* ou *controles*) de magnitude *branda*.

forte (+2): É possível amplificar a percepção para um mínimo de luz, permitindo visão noturna em campo aberto, isso é, quando há estrelas e lua. Detectar ilusões de magnitude *moderada*.

grave (+3): Detectar ilusões de magnitude *forte*.

Controlar Luz

導

base (+1): 2 m
restrito (+2): 10 m
expandido (+3): 50 m
abrangente (+4): 250 m
titânico (+5): 1 km

Lida com o fluxo de luz em uma determinada região do espaço, permitindo manipular sua trajetória. O escopo determinará a área de efeito, que deverá estar contida em uma esfera com o diâmetro de acordo com a tabela ao lado.

Uma vez que a visão de todas as coisas depende da luz que reflete delas, trata-se de uma técnica com grande potencial para dissimulação. O mago pode fazer com que a luz se desvie, criando uma espécie de sombra artificial, ou pode refletir os raios completamente, como em um espelho. Embora difícil, é possível fazer com que o fluxo de luz desviado retome sua trajetória depois de contornar o alvo da magia, tornando invisível tudo o que estiver dentro desta bolha. Esta região no espaço é imóvel a princípio, mas ela pode comandada a

acompanhar alguma coisa, acrescentando-se um grau de *magnitude* ao efeito desejado.

A *magnitude* define o grau de controle do mago:

moderada (+1): A luz se desvia e cria uma sombra, ou é totalmente rebatida, criando um espelho.

forte (+2): A luz pode contornar o alvo, mas não retoma seu arranjo perfeito depois de passar por ele e a imagem fica distorcida.

grave (+3): A luz contorna o alvo, formando uma imagem perfeita do outro lado.

Alterar Luz

改

base (+1): um cão
restrito (+2): um homem
expandido (+3): um elefante
abrangente (+4): um galeão
titânico (+5): um palácio

Permite manipular a luz por meio de um objeto, alterando a forma como ele a reflete e, com isso, efetivamente afetando a sua imagem. Em se tratando de um objeto emissor de luz, como uma lanterna, o mago poderá também alterar a luz que ele produz. As propriedades que podem ser alteradas são as que

definem o aspecto daquela luz ou imagem: manipulando sua frequência, a cor mudará; enquanto a forma como uma superfície absorve e dissipa luz definem em grande parte a percepção do material de que é feita.

Usada de forma simplória, esta técnica não fará mais do que tornar um chapéu verde vermelho, ou uma lanterna de luz amarelada lançar uma luz branca brilhante. Porém, podendo afetar a superfície de um objeto de forma complexa, e tendo a sua disposição uma paleta ilimitada, um mago habilidoso, capaz de visualizar vivamente algo que não existe, não obterá um efeito muito diferente de um pintor realista, exceto que sua arte é instantânea e pode estar sobre qualquer coisa. É claro que fazer isso a ponto de enganar os olhos alheios requer uma habilidade específica não relacionada à magia, tal como *pintura*.

O escopo para esta técnica define aproximadamente o tamanho do objeto que pode ter sua imagem alterada. No caso de uma fonte de luz, utilizar o escopo geral da disciplina.

A *magnitude* define a precisão da interferência do mago:

moderada (+1): Cor pode ser alterada de uma forma genérica, bem como a refletividade de um material, tornando possível fazer um material se passar por outro.

forte (+2): Padrões complexos de cor e material podem ser criados, com a ilusão atingindo o nível de uma pintura perfeita.

Criar Luz

造

Traz à existência uma fonte emissora de luz, na tonalidade, forma e direção que o mago desejar. Lançada em um ponto qualquer do espaço, será um fenômeno etéreo. Aplicada sobre um objeto, fará com que ele emita a luz, e com alcance *pessoal* o próprio corpo do mago brilhará. Quando usada desta maneira, o escopo define a intensidade da fonte de luz produzida. Mas há outras aplicações para esta técnica.

Ela pode ser usada para aumentar a intensidade de uma fonte de luz já existente. Quando usada desta forma, a fonte de luz a ser amplificada deve ser localizada na

tabela de escopo, e o custo associado àquela gradação será o necessário para ampliar aquela luz em um grau, ou seja: uma lanterna se torna equivalente a um farol, um farol a um holofote, e assim por diante.

Outra aplicação possível que um mago pode fazer desta técnica é o de usar luz direcionada para cegar temporariamente um oponente. O escopo de dano direto pode ser usado neste caso como uma referência ao tempo que o oponente levaria para se recuperar.

A *magnitude* define a ordenação dos raios de luz criados:

branda (+0): A luz se espalhará em todas as direções a partir de um único ponto de origem.

moderada (+1): A luz pode ser distribuída, formando linhas, superfícies ou volumes luminosos.

forte (+2): A luz pode ser ordenada a seguir uma direção específica, formando um fecho como o de uma lanterna ou mesmo concentrando-se como um raio laser.

滅 Destruir Luz

<i>base (+1)</i> : 2 m	Permite efeitos opostos ao de <i>criar luz</i> , isto é, permite obscurecer totalmente uma fonte de luz equivalente ao escopo ou reduzi-la em até um grau. Porém, não é imprescindível que o objeto da magia inclua <u>toda</u> a luz produzida por uma determinada fonte, podendo apenas uma direção ser afetada. E neste caso, a fonte de luz também não
<i>restrito (+2)</i> : 10 m	
<i>expandido (+3)</i> : 50 m	
<i>abrangente (+4)</i> : 250 m	
<i>titânico (+5)</i> : 1 km	

precisa estar dentro do alcance do mago, apenas o ponto a partir do qual a luz é destruída. Deste modo, mesmo que o sol se encontre longe demais, a sua luz que entra por uma janela pode ser anulada, ainda que isto implique em uma magnitude *titânica*, dada a sua intensidade. Reduzir seu brilho para algo equivalente à Lua, entretanto, é apenas *abrangente*. Note-se que esta técnica oferece uma outra maneira para um mago cegar seu oponente!

Ao invés de ser aplicada em relação à fonte de luz, no entanto, esta técnica também pode ser usada para anular de forma indiscriminada todo e qualquer fluxo luminoso em uma determinada região do espaço, criando uma escuridão profunda e, para o observador externo, uma sombra inexplicável. Neste caso, a área de efeito será igual a uma esfera de diâmetro determinado pela tabela de escopo.

A *magnitude* define a força da magia:

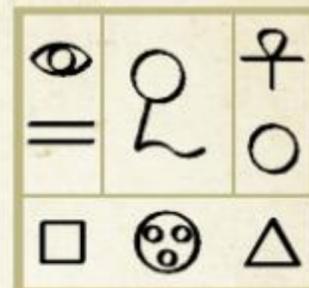
moderada (+1): anular toda a luz emitida por uma fonte luminosa.

forte (+2): anular parte da luz emitida por uma determinada fonte.

grave (+3): anular toda a luz em uma determinada região do espaço, conforme o escopo específico para esta técnica.

Chi
Qí
αιθέρας

base (+1): 3 pontos
restrito (+2): 6 pontos
expandido (+3): 9 pontos
abrangente (+4): 12 pontos
titânico (+5): 15 pontos



Aitheras é o sopro divino que preenche o vazio, e a luz que ilumina a escuridão. Compõe o círculo terrestre, é pai da Mente e da Vida e irmão do Ar e da Água. Tempera a Morte e seus pais, a Terra e o Fogo. Concentrado, é a essência que origina todas as coisas. Sua pedra é o diamante.

Tudo é de Éter. Ele é pesado quando Terra, fluido quando Água, sutil quando Ar, quente e brilhante quando Fogo, que o transforma. Estas formas unidas e equilibradas formam a Vida, e a Morte é responsável pela sua separação. Antes de tudo, ele é delimitado pelo Espaço e evolui no Tempo, e como bem aprenderam os magos, é o meio pelo qual a Mente produz a ação e exerce seu poder sobre o mundo. Não há transformação que não tenha o movimento do Éter em sua raiz, e portanto não há magia que não obedeça às suas leis. Estudá-lo é o caminho para aqueles que pretendem dominar todos os processos da magia, e ao lograr êxito neste intento terão adquirido enorme poder.

O discípulo do Éter aprende a enxergar mais fundo do que qualquer outro mago. Ele pode ver sob a superfície de todas as coisas, e mesmo sob a pele dos homens. Assim ele pode saber do que cada um e cada coisa é feita, e nenhum embuste é capaz de enganá-lo. O Mestre do Éter pode facilmente denunciar uma ilusão, revelar uma mandinga ou mesmo reconhecer um mago. Esta disciplina também o ensina a defender-se deles, e a desfazer qualquer artifício mágico. E também a fazer uso de alguns encantamentos a seu favor. Eles são os mais indicados para tirar proveito de sortilégios deixados por outros magos, já que podem colocar a seu serviço o poder de outrem. Podem também tirar proveito de forças concentradas em lugares de poder, tendo treinado sua mente para usar as forças ocultas que o rodeiam, quaisquer que sejam. Conhecedores íntimos da essência de todas as coisas, e capazes de afetá-la, e ao mesmo tempo oportunistas para manipular poderes maiores que os seus próprios, são inimigos formidáveis se tiverem a chance de se prepararem bem. Não se aconselha, portanto, enfrenta-los onde estejam familiarizados.

Diferentes dos discípulos das demais disciplinas, os do Éter não obtém sua força em um único elemento. Não há em toda criação um lugar que possua mais Éter do que outro, ele apenas se distribui de forma desigual, em seus diferentes estratos. Alcançar a harmonia com o Éter significa alcançar o equilíbrio perfeito entre Fogo, Ar, Água e Terra, Morte e Vida, com a dose certa de Espaço, Tempo e clareza de Mente. Um tênue equilíbrio, que estes magos perseguem na composição de suas moradas ou oficinas, e que pode facilmente ser perturbado. Basta que um elemento esteja em abundância enquanto que seu oposto seja escasso. Uma cela apertada em uma torre, por onde o vento corre todo o tempo; uma alta árvore, que se afasta da terra em uma floresta exuberante, e um lugar frio, e ao mesmo tempo inquieto são todos sítios em que os opostos são assimétricos, e nestes lugares este mago teria dificuldades em reaver seus poderes.

Raros, entretanto, são aqueles que perseguem este caminho, já que não é uma prática de resultados fáceis. Aqueles que o fazem aprendem a exceder os limites de sua mente mais que nas demais disciplinas. Apesar de nenhuma força predominar, todas elas são cortejadas, e embora dificilmente um mago deixe sua mente se render a uma das forças ocultas durante a

prática da disciplina do Éter, ele ainda poderá deparar-se com algo com o que não consegue lidar. O homem é neutro, mas ele tem consciência de tudo o que lhe cabe naturalmente. Quando ele tenta estender sua consciência para muito além de si ele pode romper os limites da percepção, de tal forma que ele não seja mais capaz de voltar atrás. Além da capacidade do homem jaz um mundo avassalador, encontrar-se imerso nele é um passaporte certo para a loucura.

感

Sentir Qi

Este é o mais próximo que alguém pode chegar de remover completamente o véu que oculta o mundo mágico. Com esta técnica o mago pode enxergar a essência de todas as coisas, um panorama indescritível que lhe permite obter as mais diversas informações, imperceptíveis a olhos mundanos. Ele pode ver os elementos que compõem cada substância: o fogo, o ar, a água e a terra. Ele pode perceber como os seres vivos são um amálgama desses elementos: pode enxergar a falta de água e excesso de fogo na madeira seca, o ar penetrando e sendo expelido dos animais através de sua respiração, a terra se sobressaindo na personalidade do camponês rústico, assim como o fogo na ira de uma mulher enfurecida. Ele pode perceber como a mente fica mais forte e mais complexa na medida da evolução de um ser, e pode farejar os vestígios que ela deixa sobre aquilo sobre o que atua. Ele pode ouvir a entropia da morte silenciosamente tomando conta do que é vivo, e no fundo de tudo, ele pode sentir o impacto do tempo e as marcas do espaço. Nenhum sentido pode claramente ser associado a essa percepção, e ao mesmo tempo todos podem. É algo avassalador, com o que nenhuma mente humana é capaz de lidar completamente. O mago perscruta o objeto de sua análise sobretudo observando a reação de sua própria essência. Por isto, é uma percepção extremamente difusa, ainda que confiável.

Além de denunciar os movimentos naturais do Qi, esta técnica é útil para detectar as suas anomalias. Isto é: com este sentido, o mago pode revelar a obra de outro mago, identificando uma magia em curso e percebendo sua natureza. Mais do que isso, ele pode ser capaz de reconhecer o autor daquela anomalia! Uma vez que o Qi de cada coisa carrega a sua particularidade, ser capaz de percebê-lo é uma ferramenta poderosa para identificar em qualquer coisa sua procedência: no produto o seu produtor, no fruto o seu pomar, no filho o pai. É claro, para ser capaz de reconhecer a fonte de algo o mago deve estar familiarizado com a mesma.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

moderada (+1): Enxergar o padrão do qi, permitindo discernir as forças e os elementos que o compõem e detectar anomalias.

forte (+2): Identificar particularidades em um determinado qi, possibilitando ligá-lo à sua origem.

導

Controlar Qi

Com esta técnica o mago coloca sua mente em um grau de abertura tal que ele dissolve os limites entre si mesmo e o que está fora dele, de forma a obter a ressonância de uma fonte externa e canalizá-la em uma magia mesmo que ele não tenha ressonância interna para realizá-la. Ou seja: está técnica age como um catalizador para outra magia, a ser lançada a seguir, permitindo ao mago acessar reservas de qi que estejam fora de si para criar um efeito que ele não poderia fazer sozinho. Uma fonte externa pode ser um *fetich*e, um lugar especialmente rico em

uma determinada forma de qi ou mesmo outra pessoa. Outro mago pode fornecer qi na ressonância apropriada, enquanto forçar o Qi de um ser vivo a se manifestar lhe acarreta em dano, conforme descrito em Investindo Qi. A quantidade de ressonância acessada desta forma é definida pelo *escopo*. Esta técnica é semelhante ao que pode ser feito lançando uma magia dentro de um ritual de *comunhão*, e da mesma forma o mago é dispensado do *teste de humanidade*. Porém, da mesma forma, ele está sujeito a um limite máximo de qi que pode ser aplicado em uma única disciplina, bem como uma falha na magia pretendida resulta em perda automática do controle do personagem, sua mente sendo dragada pela força que ele pretendia controlar.

Uma vez lançada esta magia, sua *duração* determinará por quanto tempo o mago pode acessar uma fonte externa. Assim, se ela for maior do que *concentração*, ele poderá se beneficiar da reserva externa em mais de uma magia subsequente. Durante este tempo, o *alcance* deverá ser suficiente para mantê-lo em contato com aquela fonte.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *forte*.

Alterar Qi

改

Permite ao mago manipular a ressonância de uma certa quantidade de qi definida pelo escopo, para que ela adquira outra tonalidade. Assim, o qi de fogo contido na madeira seca pode ser transformado em essência da água, tornando-a madeira úmida. O qi de uma porção de água, por sua vez, pode ser transformado em fogo e daí surgirá um óleo inflamável. O qi de um ser vivo pode ser transformado em Qi de Terra, e assim ele será petrificado, enquanto uma estátua pode ser transformada em uma pessoa de carne e osso! Para realizar estes prodígios, o mago deve ter acesso tanto à disciplina que rege o qi do alvo quanto àquela que rege o qi que ele pretende produzir, e deve ser bem sucedido em um teste de *Alterar* em cada uma delas, além do teste para esta disciplina. Ainda que bem sucedido, o resultado não é muito preciso e tende a ficar em algum lugar no meio do caminho de uma transformação completa. A particularidade de uma essência, por exemplo, sempre é mantida. Por isso, não é possível usar esta técnica para gerar uma substância específica. Na prática, apenas formas de qi materializadas em substâncias sofrerão mudanças visíveis, enquanto qi de natureza mais difusa não podem ser forçados a se materializarem desta forma.

A não ser que a transformação seja feita permanente, com o investimento do Qi do mago, o qi alterado não será capaz de fornecer ressonância alguma que possa ser aproveitada em uma magia. Por este motivo, esta técnica também pode ser usada contra um mago, ou uma magia, para privar-lhe de sua fonte de poder. É claro, conhecimento prévio acerca da natureza dessa fonte é necessário para saber qual a disciplina de partida, na qual um teste será necessário, como já explicado. Se a alteração for permanente, entretanto, ela pode ser aplicada com eficácia a um *fetich*, para converter uma reserva de poder para uma forma de qi mais conveniente para o mago.

Em uma aplicação menos drástica, esta técnica também pode ser usada para mascarar outras propriedades de uma essência, como a sua particularidade. Um objeto pessoal, por exemplo, pode ser alterado para não revelar a essência de seu proprietário, e assim protegê-lo de uma magia simpática perigosa. Para conseguir isto, o uso do escopo *base* será sempre suficiente. Da mesma forma, um objeto encantado pode ter sua verdadeira natureza disfarçada, podendo passar incólume por uma tentativa de detecção. Para isto, o escopo deve ser equivalente ao poder investido naquele *fetich*. Detectar tais subterfúgios exige a aplicação de *sentir Qi*

com magnitude maior do que a usada para gerá-los. Para este uso, não é necessário investimento de Qi, e o efeito é sempre permanente.

A *magnitude* define a força da intervenção:

moderada (+1): disfarçar a anomalia produzida por uma magia.

forte (+2): disfarçar a particularidade de uma essência.

grave (+3): alterar a tonalidade de uma quantidade de qi.

造

Criar Qi

Permite ao mago investir seu Qi, seja neutro ou carregando uma ressonância, no alvo da magia, que pode ser um objeto, um lugar ou outro ser. Isto permite a criação de um *fetich* sem que nenhuma substância seja criada, e sem a necessidade de um teste adicional (todas as outras regras se aplicam, veja Criando e usando um Fetich). O alvo da magia deve ser capaz de suportar a carga extra de qi que vai receber, sendo o limite máximo determinado pelo qi que o compõe normalmente. Assim, para um mago, não seria possível investir mais do que um ou dois pontos de seu Qi em um boneco de madeira, mas lhe seria possível migrar toda sua mente para dentro de uma árvore.

Aplicada a outro mago, esta técnica é capaz de restaurar lhe Qi perdido. Mas assim como ocorre com investimento de Qi em qualquer outro ser, uma conexão mental será estabelecida, e o mago que recebe pode ter que lidar com efeitos colaterais.

A *magnitude* para este efeito será sempre *grave*.

滅

Destruir Qi

Embora não permita efetivamente a anulação do componente universal que é o qi, já que ele é eterno; e nem permita dissipá-lo em qualquer forma que se apresente, já que para isso seria necessário aplicar *destruir* na disciplina apropriada; esta técnica é eficaz em desarranjá-lo. Ao aplica-la a uma determinada quantidade de Qi, o mago quebra as conexões que a ligam a algo ou alguém, efetivamente borrando suas particularidades, e com isso a evidência de sua origem. Isto pode requerer a associação de um teste de *destruir* também na disciplina apropriada, ou seja, na disciplina que seria necessária para revelar aquela informação, mas é mais eficiente do que *alterar* para proteger um objeto ou encantamento do escrutínio de outros magos.

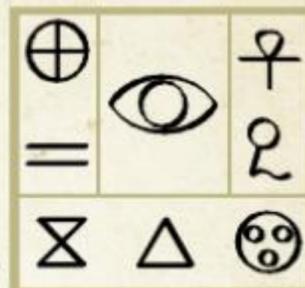
Ainda mais que isso, esta técnica é útil para remover o domínio de um mago sobre uma determinada porção de qi, efetivamente anulando uma magia em curso. Assim ele pode desativar um encantamento, suspender uma magia cuja duração ainda não expirou, ou mesmo, se tiver capacidade de prevê-la, defender-se de uma magia lançada contra ele. Para isto, esta magia será sempre uma *ação disputada*, e deverá se equiparar em *magnitude* e *escopo*.

Note que, lançada sobre um *fetich*, esta técnica não o destrói e nem envia aquele qi de volta ao mago que o criou. Apenas neste caso esta técnica tem um efeito temporário, seus efeitos inibidores se resumindo à sua duração. Depois disso, a essência contida no *fetich* reestabelece suas conexões e seu proprietário volta a ter controle sobre ele.

A não ser quando usada para contrapor outra magia, esta técnica tem sempre *magnitude grave*.

德 de mente vous

base (+1): um indivíduo
 restrito (+2): uma família (5)
 expandido (+3): um pelotão (50)
 abrangente (+4): uma aldeia (500)
 titânico (+5): um exército (5000)



Noos é a força que molda e ordena a criação. Compõe o círculo superior, é filha do Ar e do Qi e irmã do Espaço e da Vida. Tempera o Fogo e seus filhos, o Tempo e a Morte. Sua essência se concentra nos seres inteligentes, quanto mais afastados de seus impulsos animais mais Mente eles portam. Sua pedra é a ametista.

A Mente surge nos seres vivos, e ao mesmo tempo está fora deles. É o instrumento pelo qual a criação é moldada, seja nos desígnios divinos ou nos artificios humanos. Ela é instável e poderosa, malévola e benigna, capaz de produzir o caos e a ordem, o horrendo e o sublime. É a sede de toda razão e de toda emoção. Está espalhada, dividida em minúsculas unidades independentes que frequentemente sequer se reconhecem, mas misteriosamente ainda agem em conjunto. É uma força magnífica e incrivelmente complexa, que para tornar-se mago todo homem deve aprender a domar. Os discípulos da Mente, porém, aprendem a romper as fronteiras de sua própria consciência para tocar as de outros e impor-lhes sua vontade. É uma manobra arriscada, mas que lhes confere a mais ardilosa e devastadora das armas: aquela que atinge os pensamentos de seus inimigos.

Diante de um discípulo da Mente, o intelecto de um homem comum estará totalmente despido, bem como o de qualquer outro ser que lhe seja inferior. A não ser que seja confrontado com uma força de vontade pétrea, o que torna uma mente inviolável, o mago será capaz de ouvir-lhe os pensamentos, enxerga-los, despertar suas lembranças e arrancar-lhe os segredos. Mais do que isso, o mago poderá sem muito esforço seduzir-lhe e enredar-lhe em seus intentos, ou ainda mais grave: fazê-lo crer em algo que nunca ocorreu e se esquecer do que de fato houve. Um filho pode ser induzido a duvidar da própria mãe se o mago assim quiser, e os amigos podem ser levados a atacar uns aos outros.

Além de provocar a cizânia, entretanto, os poderes destes magos têm outros usos. Como podem ler pensamentos, eles podem se comunicar sem palavras com quem quiserem, e podem facilmente revelar mentiras e trapaças. Podem também ajudar as pessoas a se livrarem de lembranças indesejáveis, ou fazê-las aprenderem aquilo que não sabem. Eles podem auxiliar um ator ou um orador a ganhar a atenção ou o coração das pessoas, e como amantes eles podem ser assaz encantadores e prazerosos. Enfim, um discípulo da Mente aliado é a melhor defesa contra outro.

Estes magos estarão privados de sua fonte de força se estiverem longe de outros seres pensantes. O burburinho produzido pelo incessante fluxo de pensamentos é o que lhes alimenta, e por esta razão ficam mais à vontade em grandes cidades ou viajando com grandes contingentes, procurando evitar períodos prolongados de isolamento.

O hábito de perscrutar as mentes alheias, entretanto, não é isento de consequências. À medida que o mago apura sua habilidade em exceder os limites de sua própria mente, esta fronteira se dissolve, e logo ele poderá encontrar dificuldade em fechá-la de novo. Enquanto ouvir o que os outros pensam pode ser útil, e até divertido, uma torrente descontrolada de pensamentos que

lhe invada a cabeça sem cessar pode levar à loucura. Mais perigoso ainda é invadir a mente de alguém e, de repente, ver-se preso ali dentro, como, diz-se, é comum acontecer-lhes.

感

Sentir Mente

Esta técnica abre para o mago as mentes de outros seres, permitindo que ele veja o que se passa dentro delas. É uma técnica que não resulta em um sentido difuso como em outras disciplinas, mas requer sempre a definição de um alvo: a mente a ser sondada. Se pretender descobrir se um objeto inanimado oculta uma mente, portanto, o mago deve partir já de uma suspeita e lançar a magia sobre um objeto. Quanto ao contato obtido, ele pode ser raso, permitindo que o mago apenas apreenda as emoções vivenciadas pelo seu sujeito naquele momento; pode ser mais profundo, e permitirá ao mago ouvir ou até ver pensamentos; e pode ser penetrante, dando ao mago acesso às memórias do examinado, mesmo às mais profundas. Em todos os casos o sujeito perceberá o contato da mente do mago, e terá, é claro, direito a um teste de resistência. Se desejar, o mestre pode tratar isto como um conflito, requerendo mais de um “ataque” por parte do mago para vencer as defesas da vítima. De qualquer forma, quando acessa a mente de alguém o mago sempre abre as próprias defesas, expondo sua própria mente à sondagem caso o sujeito também seja um mago, e tenha escolhido usar suas próprias habilidades em *Mente* para se defender.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Perceber estado emocional.

moderada (+1): Ler pensamentos.

forte (+2): Ler memórias conscientes.

grave (+3): Ler memórias inconscientes ou bloqueadas.

導

Controlar Mente

Conhecendo o funcionamento de uma mente, a estrutura de um pensamento, um mago pode encontrar uma maneira de direcioná-lo aos seus propósitos. Projetando sua vontade com cuidado sobre outra mente, o mago pode induzi-la a adotar um determinado estado emocional, tornando-a suscetível a sugestões e manipulações. Associada a certa habilidade de convencimento, é uma magia avassaladora. Mas mesmo sem que sujeito tome conhecimento do mago, este é capaz de atrair-lhe a atenção para qualquer coisa, ou mesmo impedir que se concentre em uma tarefa.

Cessado o efeito da magia, o sujeito poderá se arrepender do que fez e até não compreender a razão de ter agido como agiu, mas isso não será suficiente para denunciar a ação do mago. A não ser que ele tenha fortes motivos para suspeitar que foi enfeitiçado, sua autoconfiança prevalecerá.

A *magnitude* define o grau de controle exercido pelo mago:

branda (+0): Manipular estado emocional e reação a algo ou alguém.

moderada (+1): Conduzir ou dispersar a atenção.

改

Alterar Mente

Permite ao mago manipular diretamente as emoções, pensamentos e memórias do alvo da magia. Uma interferência mais drástica do que *controlar*, permite ao mago

induzir ações e reações totalmente incoerentes com o contexto do sujeito, sobrepujando os valores mais arraigados e plantando as ideias mais irreais. Não é possível fazer com que o manipulado veja ou ouça algo que não existe, mas sua percepção da realidade pode ser amplamente distorcida. Também não é possível, com magia, induzir alguém a abandonar o instinto básico de autopreservação, muito embora seja possível convencê-lo de uma invencibilidade ilusória. Na prática, quase qualquer comando dado pela mente do mago será obedecido como se fosse uma ideia própria.

Ao voltar a si, entretanto, o sujeito imediatamente reconhecerá que foi manipulado por uma voz externa, e reconhecerá o mago como sendo a origem dela; a não ser que sua memória também seja alterada, que é o outro efeito possível da técnica.

O mago poderá fazer pequenas alterações nas memórias de alguém se já as tiver lido. Nada poderá ser acrescentado nem apagado, mas as relações entre as coisas registradas podem ser mudadas. A memória de alguém entrando pode mudar para a pessoa saindo, o resultado de um jogo pode ser alterado, as lembranças de um ataque e um contra-ataque podem ter a ordem invertida, etc. Qualquer memória já acessada pode ser manipulada.

A *magnitude* define a profundidade, e portanto a força da intervenção do mago.

moderada (+1): Induzir ideias e ações.

forte (+2): Alterar memórias.

造

Criar Mente

Permite ao mago transmitir seus próprios pensamentos, e também forjar memórias completas. Esta técnica versátil é capaz de romper qualquer barreira de comunicação para o mago, permitindo que seus pensamentos sejam claramente entendidos por qualquer um. É claro, nem todos vão receber esta comunicação invasiva de bom grado, mantendo-se o teste de resistência para os que estejam indispostos. Este medo não seria de todo infundado, já que ao reproduzir suas ideias na mente alheia o mago está a um passo de poder também escrever no livro da memória. Enquanto esta habilidade pode ser até útil, por exemplo, para difundir conhecimentos, ela também pode ser usada para causar confusão e manipular o sujeito, fazendo-o crer no que não existe e duvidar daquilo que ele já conhece.

A quantidade de dados transmitida está limitada à capacidade da mente receptora de assimilar informações. Transmitir uma imagem é instantâneo, enquanto um acontecimento complexo ou um diálogo levará apenas um pouco menos tempo do que levaria para acontecer de fato, dada a conexão direta.

Os efeitos desta técnica são sempre permanentes. Mas quando houver investimento de Qi ela criará uma conexão mental permanente entre o mago e a mente receptora permitindo canalizar pensamentos e impressões. Esta conexão pode ser em apenas um sentido ou bidirecional, a critério do mago que investe seu Qi. Veja Fetiches e Encantamentos para mais detalhes.

A *magnitude* define a complexidade da ideia transmitida.

branda (+0): Transmitir impressões vagas e imagens estáticas.

moderada (+1): Transmitir pensamentos completos e linguagem articulada.

forte (+2): Implantar memórias comuns.

grave (+3): Implantar memórias complexas, tais como as relacionadas à identidade, cultura e relações familiares.²⁰

滅

Destruir Mente

Esta técnica permite bloquear ou apagar as memórias de um alvo. O mago deve ser capaz de acessá-las na mente de sua vítima, mas não obstante o resultado do teste de resistência para fazê-lo, a vítima tem direito a um novo teste para evitar perder suas memórias. Se o mago obtiver um sucesso por uma margem pequena, e estiver tentando apagar uma memória, ela pode acabar apenas bloqueada, sem que ele se dê conta disso. A quantidade de memória apagada depende do tempo investido na tarefa, já que elas só podem ser eliminadas à mesma velocidade em que foram formadas. Bloqueá-las, no entanto, deve ser mais simples. Quando usada desta forma, os efeitos desta técnica são permanentes.

Em uma aplicação menos drástica, esta técnica também permite perturbar os pensamentos da vítima, enfraquecendo sua mente e tornando-a confusa. Trata-se de um efeito um pouco imprevisível, já que também depende da capacidade de concentração do sujeito, mas pode ser muito útil, especialmente para impedir que outros magos lancem magia. Aplicada sobre um *fetich*e, esta técnica tem o efeito de anular a capacidade daquele fragmento de mente se conectar ao seu criador, o que efetivamente bloqueia algumas de suas propriedades. Neste caso, por se tratar de uma fração de uma mente, o escopo será sempre *parcial*. Estes efeitos são temporários, e obedecem à duração da magia.

A *magnitude* define a força da magia.

moderada (+1): Perturbar pensamentos ou anular uma conexão mental.

forte (+2): Bloquear memórias comuns.

grave (+3): Apagar memórias comuns e bloquear memórias complexas, tais como as relacionadas à identidade, cultura e relações familiares.

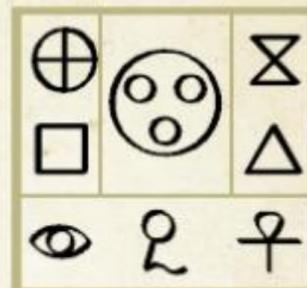
²⁰ Haverá conflitos sérios se as memórias originais correspondentes não forem bloqueadas antes.

si

死 MORTE

θάνατος

base (+1): um indivíduo
 restrito (+2): uma família (5)
 expandido (+3): um pelotão (50)
 abrangente (+4): uma aldeia (500)
 titânico (+5): um exército (5000)



Thanatos é a onda sombria que arrasta os vivos para o limbo. Compõe o círculo superior, é filho da Terra e do Fogo e irmão do Espaço e do Tempo. Tempera o Qi e seus filhos, a Mente e a Vida. Sua essência se concentra onde a vida se esvaiu: as cinzas, os ossos, os cadáveres, os cemitérios e o sangue. Sua força é maior durante o crepúsculo, no inverno, e na lua nova. Sua pedra é o ônix.

Antes de vir ao mundo, tudo o que é vivo passa pelo limbo, a escuridão que rodeia a criação. Nascer é rompê-la. O ímpeto de viver, porém, não é eterno, e eventualmente toda erva, besta e homem será arrastada novamente para a escuridão. Enquanto sua substância morta se espalha pela terra, a centelha que os animava vaga pelo limbo, à deriva. O seu rastro, contudo, permanece no mundo, e pode ser seguido. A isto se dedicam os discípulos da morte, aqueles que se aventuram entre os vivos e os mortos. Eles se confrontam com o vazio para buscar o que já não há, e, vivos, vislumbam o limbo e compreendem a morte.

Viajando pela fronteira final, os mestres da morte são capazes de falar com os espíritos que habitam o além, sendo mesmo capazes de invocá-los, se for preciso, e emprestar-lhes o corpo! Podem também fazer-se eles mesmos, de espíritos, e desta forma viajar para onde quiserem, sem que seu corpo saia do lugar. Eles também são capazes de dominar a onda da morte, podendo eles mesmos drenar a vida de outros, causando podridão, doença e dor; mas também podendo afastá-la e com isso realizar curas impossíveis. Sendo seu poder sobre a própria vida, é temerário estar sob sua mercê, sendo melhor permanecer sob sua graça, e nisto constitui a melhor defesa contra eles. Um necromante ofendido pode até mesmo levantar os mortos para coloca-los a seu serviço. Estando morto, nenhum homem pode negar-lhe obediência!

Para estes funestos magos, o ápice de seu poder ocorre onde a vida cessa, no repuxo da maré sombria da morte. Como os abutres, eles apreciam os matadouros e os campos de batalha, onde o sangue escorre e a vida se desfaz em carne; e os cemitérios, onde os restos se acumulam e formam uma ponte para o limbo. Aí é onde são mais perigosos. Embora possam chegar a qualquer lugar em espírito, ainda é possível enfraquecê-los mantendo seu corpo cercado de vida e saúde, por estranho que pareça.

Thanatos é generoso com aqueles o servem, concedendo grande poder e permitindo que seus discípulos ignorem as leis da vida. Mas também ele é ardiloso, pois o homem que flerta com a morte arrisca-se a se apaixonar por ela. Se a fronteira é permeável, porque restringir-se a ela? Se pode lançar-se no limbo sem medo, se ali encontra-se poder, porque teme-lo? Cego em sua arrogância, o amante da morte pode começar a pensar que seu corpo é um fardo, pesado demais, restrito demais. Cedo ou tarde, ele se lançará nos braços da mesma força que pretendia controlar.

Sentir Morte

感

Confere ao mago uma percepção do plano sobrenatural que permeia o mundo físico. Através desta janela para o outro lado da vida ele poderá interagir com os seres que lá habitam, seja os que atravessaram a fronteira da morte ou seja os que fazem do plano sobrenatural sua morada. Estando preso ao mundo físico, pode ser um pouco difícil para a mente do mago dar este salto, e a resposta que ele recebe depende também da vontade do ser buscado em se mostrar. De um modo geral, sentir uma presença é mais fácil do que de fato vê-la, que por sua vez é mais fácil do que se comunicar com ela.

Não são só seres este sentido revela, entretanto. Ver através da fronteira da vida também permite ao mago perceber os laços que ligam os seres vivos ao seu destino inevitável. Quando aplicada a um ser vivo, esta técnica pode revelar a sombra da morte pairando sobre ele. Quando aplicada a um cadáver, o mago será capaz de dizer há quanto tempo ele passou para outro lado, e mesmo a causa da sua morte. Direcionado à vizinhança do mago, este sentido permitirá que ele encontre restos mortais ocultos.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Detectar a presença de espíritos mundanos ou ver espíritos propensos a tal.

moderada (+1): Detectar a presença de espíritos elevados, ver espíritos mundanos e comunicar-se com espíritos propensos a tal. Detectar a sombra da morte sobre um ser vivo, o tempo em que um cadáver está morto e encontrar restos mortais.

forte (+2): Ver espíritos elevados e detectar a *causa mortis* de um cadáver.

導

Controlar Morte

Manipular a morte significa ser capaz de movimentar os seres entre o plano físico e o sobrenatural sem que suas amarras sejam soltas. Aplicada sobre um ser vivo, permitirá que seu espírito vague enquanto seu corpo dorme. A seu critério, o mestre pode dar ao espírito mobilidade semelhante à que possui sua forma corpórea, pode permitir que ele voe livremente para onde quiser ou pode retirá-lo completamente do plano físico e colocá-lo em uma narrativa subjetiva. Os poderes de um mago em sua forma espiritual podem, da mesma forma, serem negados, mantidos, restringidos ou ampliados. Dada a natureza particular do que venha a ser o plano sobrenatural no cenário, esta decisão deve se submeter à proposta do jogo.

A mesma técnica pode ser aplicada sobre um espírito para invoca-lo e forçar uma comunicação. Para isto, evidentemente, o mago deve utilizar algo que ainda tenha um laço com o espírito, seja seu próprio cadáver ou a memória de um parente próximo. Além de revelar-se, o espírito invocado pode ser incorporado pelo mago ou outra pessoa. Esta é outra aplicação desta técnica, que permite espíritos ou formas astrais trocarem de corpo com seres vivos. O mago pode fornecer o próprio corpo para esta troca mas também pode induzi-la sobre outros, e tanto o espírito quanto o recipiente têm direito a testes de resistência para se oporem à operação. Note que, se for permitido ao mago manter seus poderes enquanto estiver em forma astral, ele mesmo poderá incorporar outros corpos.

A *magnitude* define qual plano a magia pode alcançar.

moderada (+1): Descolar o espírito do corpo.

forte (+2): Incorporar espíritos ou formas astrais.

grave (+3): Invocar espíritos.

改

Alterar Morte

Esta técnica profana permite ao mago ganhar controle sobre cadáveres e animar seus corpos vazios da mesma forma como faziam seus próprios espíritos enquanto ainda eram vivos. Não se trata de ressurreição, pois o espírito original não retorna, tampouco seu estado de decomposição é revertido. O corpo passa a se mover apenas através do Qi do mago, embora não como uma marionete de que se possa controlar cada movimento. Apesar de não ser capaz de se comunicar e de manter o aspecto cadavérico, o morto-vivo manterá certa independência e será capaz de agir mecanicamente, retendo a memória das habilidades e hábitos que possuía enquanto vivo. Sua vontade própria, entretanto, já não existe mais, e será substituída pela do mago, que pode assim comandá-lo.

Já que o comando mais usado provavelmente será “atacar”, cabe estabelecer que as habilidades de um morto-vivo são equivalentes as de quando estava vivo, mas em um dia ruim, ou seja, bem piores. Em compensação, sem dor, sangramentos ou psique de uma forma geral, sua resistência é provavelmente maior. A magia que o mantém de pé, entretanto, tem limites, e pode não ser suficiente para evitar o colapso de uma estrutura muito danificada.

A quantidade de corpos que o mago pode controlar obedece ao escopo geral da disciplina. A *magnitude* define o tempo de morte dos corpos que o mago consegue animar.

moderada (+1): Mortos há menos de uma semana.

forte (+2): Mortos há menos de um ano.

grave (+3): Qualquer cadáver.

造

Criar Morte

base (+1): cão (10 kg)

restrito (+2): homem (100kg)

expandido (+3): búfalo (1 t)

abrangente (+4): elefante (10 t)

titânico (+5): baleia (100 t)

Permite ao mago atuar como um agente da morte, causando decomposição, dor e sofrimento aos seres vivos diretamente, afetando a própria força vital. Em geral, aplica-se o escopo de *dano direto*, conforme a Tabela de Componentes, mas também há a possibilidade de magia resultar na morte instantânea de seu alvo. A morte, porém, é sempre imprevisível, e o mago não define exatamente por que meios sua magia acontece. A vítima pode morrer de uma doença pré-existente, pode sofrer um infarto súbito, pode ser atropelada ou pode mesmo ser assassinada.

Aplicada sobre matéria orgânica morta, esta técnica acelerará sua decomposição. Aplicada sobre um ambiente, ela terá o efeito de torná-lo estéril, fazendo plantas murcharem e afugentando animais. Para estes efeitos, aplica-se o escopo específico da disciplina.

A *magnitude* define a força da intervenção:

branda (+0): Induzir a decomposição de matéria orgânica.

moderada (+1): Infligir ferimentos e doenças moderadas.

forte (+2): Incapacitar membros ou órgãos específicos, infligir doenças graves.
grave (+3): Matar instantaneamente.

滅 Destruir Morte

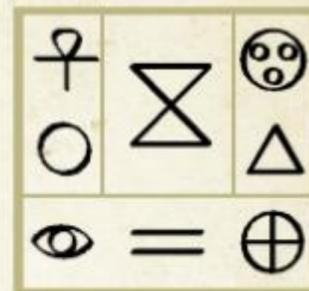
base (+1): dia
restrito (+2): semana
expandido (+3): mês
abrangente (+4): estação
titânico (+5): ano

Com esta técnica, é possível trazer de volta qualquer ser que tenha sido morto, por um processo natural ou não, desde que a maior parte dos seus restos mortais possa ser reunida. O escopo será definido pelo tempo passado desde a sua morte, conforme a tabela ao lado. O ser voltará nas mesmas condições em que estava quando morreu, exceto pela causa imediata de sua morte. Em caso de morte devida à doença, ela estará curada caso o mago tenha capacidade para tal, caso contrário ela apenas regressará em um estágio e não estará totalmente removida, ficando o ressurgido sujeito a uma segunda morte a não ser que obtenha um tratamento eficaz. De qualquer forma, a ressurreição não será permanente, e ao fim do tempo de duração da magia o ceifador voltará para cobrar sua dívida!

A *magnitude* para esta técnica será sempre *grave (+3)*.

shí
時 tempo
 χρόνος

base (+1): uma rodada
 restrito (+2): uma hora
 expandido (+3): um dia
 abrangente (+4): um mês
 titânico (+5): um ano



Kronos é música eterna que embala a dança do mundo. Compõe o círculo superior, é filho da Água e do Fogo e irmão da Vida e da Morte. Tempera o Ar e os seus filhos, a Mente e o Espaço. Sua essência se concentra nas coisas antigas, as que acumulam as marcas da passagem do tempo: nos mais antigos objetos e nas mais vetustas ruínas. Sua pedra é a olivina.

A mais implacável força da criação, o tempo a tudo arrasta e corrói. Jazem em seu rastro altivos reis, sólidas fortalezas e intransponíveis montanhas. Sobre tudo o que há paira apenas uma certeza imutável: o fim. E com o fim, sempre há o começo de algo novo, que toma o lugar daquilo que se foi. A mesma lei vale para a terra, para a natureza, e para o homem. O tempo revolve constantemente a criação, faz decair o velho e depois o sepulta, e faz emergir o novo só para derrubá-lo em seguida. É um movimento eterno, mas aos homens ele sempre parece inesperado e injusto. Em busca de entendê-lo surgiu, em eras primordiais, a magia, e ainda os magos se dedicam a isto. Mas mesmo que lhes escape à compreensão todas as dimensões do destino, já são eles capazes de antever alguns de seus movimentos, e predizer o futuro dos homens. Mais do que isso, foram capazes de desafiar-lhe as leis, detendo a onda do inexorável e fazendo-a retroceder. Feitos verdadeiramente espantosos lhes são atribuídos, mas mais espantosa é sua natureza elusiva. Pois como um mago pode influenciar seu próprio destino ou o de outrem sem que sua atuação seja por nenhum meio percebida? Pois que este é o atributo de seus poderes!

Sabe-se que o discípulo do tempo aprende a ver o passado através de algo ou alguém que tenha lá estado. Depois, o futuro, por algo que lá estará. Tais adivinhações lhe são corriqueiras, mas nem sempre claras ou confiáveis, especialmente quando se trata do que está por vir. Além disso, diz-se que são capazes de dispor de todo o tempo que desejarem. Mesmo que passem poucas horas eles podem viajar várias milhas, e em alguns instantes podem ler grandes tomos. Da mesma forma, uma vez dominado, o tempo lhe será gentil, prolongando sua vida, conservando sua casa e mesmo fazendo sua vela queimar mais devagar. Favorecem-lhe também as circunstâncias, e de alguma forma ele sempre parece sempre estar no lugar onde surgirá a melhor oportunidade para o que quer que seja, enquanto a seus inimigos sempre impõe a surpresa e a frustração. Estas faculdades lhe tornam um adversário formidável e imprevisível. Sendo inevitável uma contenda, a melhor estratégia é manter-se oculto e agir sem dar-lhe conhecimento de si.

Sua fonte de força é o eterno, e na terra são as obras que mais se aproximam da eternidade que lhe conferem poder. Todas as coisas que o homem produziu e que persistem, revoluções de outrora marcadas com firmeza na paisagem do tempo, são as âncoras que lhe desafiam a corrente e permitem ao mago navegar. Portanto ele se sente à vontade em palácios e templos ancestrais, ou mesmo em meio a suas ruínas, e também lhe apetece as relíquias e artefatos antigos.

O perigo para o discípulo do tempo é que, em seu apego, ele se prenda demasiado ao passado. Sendo capaz de revivê-lo em minúcias, o mago pode perder-se do tempo presente e começar a acreditar que habita o que já não há. Seu sonho do passado torna-se a realidade e a realidade

lhe parecerá um sonho. Lidar com o futuro também não o isenta de risco, já que o mesmo pode acontecer às avessas. Pior do que ter a mente encarcerada no passado, que ao menos é conhecido por outros, é ficar preso a um destino hipotético que pode nunca vir a acontecer. Eis a ameaça que paira sobre aqueles que desafiam Kronos.

Sentir Tempo

感

base (+1): um fragmento
restrito (+2): um fato crucial
expandido (+3): alguns fatos
abrangente (+4): uma sequência
titânico (+5): toda a existência

A mais primordial função da magia é a de prever o futuro e esta é uma das aplicações para esta técnica. Ela também pode ser usada para buscar fatos passados, já que permite ao mago descolar sua mente do tempo presente e contemplar a quarta dimensão. Desta perspectiva, o movimento

de todas as coisas no tempo lhe parecerá claro, e será fácil determinar o que foi e o que será.

Para fazer isso, a mente do mago precisa de um fio condutor: um objeto, um lugar ou uma pessoa ou outro ser. Contemplando este objeto do ponto de vista temporal o mago será capaz de descobrir fatos relevantes em sua história e localizá-los no tempo. Para um objeto, o lugar onde foi fabricado, ou as mãos pelas quais passou ou passará. Para uma construção, quando ela foi erguida e o que aconteceu ou acontecerá entre suas paredes. Para uma pessoa, a sua idade, a sua história e o seu destino. Como toda adivinhação, as informações devem ser vagas, difusas e baseadas em imagens, focada nos fatos que deixam marcas mais profundas. Para o futuro, será, ainda, duvidosa, válida apenas para um determinado curso de ação. O mestre deve ter autonomia para limitar o que será percebido pelo personagem.

A tabela de escopo para esta técnica servirá como guia do *quanto* o mago descobriu, isto é, do número de informações obtidas. O escopo geral de disciplina pode ser usado como um guia para quando o mago deseja *clareza* sobre o passado recente ou futuro próximo do alvo, significando neste caso até *quando* ele pode determinar com certeza o que aconteceu ou acontecerá.

A *magnitude* da magia, por sua vez, determinará qual a relevância que os fatos devem ter, no passado ou futuro do alvo, para serem percebidos pela mente do mago. Por exemplo, determinar se uma pessoa qualquer já esteve, ocasionalmente, em uma casa, deve ser mais difícil do que descobrir quem foi seu último morador. Da mesma forma, saber se uma pessoa já foi casada deve ser mais fácil do que descobrir a cor da roupa que usou em seu casamento. Ou seja, a *magnitude* define a sensibilidade do mago:

branda (+0): Determinar apenas os fatos mais relevantes no passado do alvo, tais como a sua idade, origem ou, para objetos, seus donos.

moderada (+1): Descobrir fatos específicos no passado, ou então descobrir fatos muito relevantes no futuro do alvo.

forte (+2): Perceber detalhes em fatos passados ou fatos específicos no futuro.

grave (+3): Perceber detalhes em fatos futuros.

導

Controlar Tempo

base (+1): 2×
restrito (+2): 5×
expandido (+3): 10×
abrangente (+4): 20×
titânico (+5): 50×

Usando esta técnica o mago desafia a noção de que o tempo passa na mesma velocidade para todas as coisas. Lançada sobre um objeto, lugar ou ser ela criará uma ruptura no arranjo do tempo, fazendo com que aquele experimentado pelo alvo da magia seja diferente do tempo experimentado fora dele, efetivamente passando mais rápido ou mais devagar. Todos os efeitos da passagem normal do tempo, como o envelhecimento de seres vivos ou o funcionamento de um relógio serão, conseqüentemente, acelerados ou desacelerados. O escopo desta disciplina define o fator em que a ruptura acontece: a duração da magia, sempre contada em termos do tempo externo, deverá ser dividida por este fator para tempo acelerado e multiplicada por ele para tempo atrasado. Note que quando o alvo da magia inclui outra magia em andamento, digamos, uma maldição com duração prolongada que foi lançada sobre uma pessoa, uma aceleração do tempo que age sobre ela também acelerará o fim da maldição. É claro que a pessoa ainda experimentará a agonia causada pelo encantamento por toda a sua duração, já que, do seu ponto de vista, o mundo é que vai passar mais devagar!

A *magnitude* definirá, aproximadamente, o tamanho do objeto que pode ser encompassado pela ruptura no tempo:

branda (+0): Algo bem pequeno, como a folha de uma árvore ou um relógio de bolso.

moderada (+1): Uma pessoa.

forte (+2): Uma sala, ou talvez uma pequena casa.

grave (+3): Uma vila inteira.

改

Alterar Tempo

O efeito proposto para esta técnica se baseia em especulações da física quântica. Sugeriu-se que para cada evento com probabilidades de diferentes resultados, ou “eventos não-determinísticos”, o universo se desdobraria em uma realidade diferente e sobreposta para cada resultado provável. Assim, existiriam infinitas linhas do tempo distintas, uma para cada probabilidade que já existiu, e todos esses universos coexistiriam simultaneamente sem poderem se comunicar.

Extrapolando essa noção, o mago que utiliza esta técnica seria capaz de vencer esta barreira, podendo transportar a si mesmo ou o alvo de sua magia entre as diferentes linhas do tempo, efetivamente alterando o resultado de um evento de forma instantânea. Mas não um evento qualquer: o mago seria capaz de navegar entre linhas do tempo geradas a partir de uma escolha pessoal. Assim, ele poderá se transportar a um universo em que, ao invés de tomar o caminho da direita, ele tomou o da esquerda. Ou ao invés de dizer não, ele disse sim. Será mantido todo o tempo decorrido entre a decisão e o lançamento da magia - que, aliás, não deverá exceder o escopo da disciplina - e o mago se encontrará subitamente no local em que estaria *naquele caso*. Ele terá a memória de tudo o que aconteceu na nova linha do tempo, e uma estranha sensação de saber como as coisas *poderiam ter sido* na linha do tempo antiga. Seu Qi também estará alterado a partir deste ponto como conseqüência da magia, então o mago saberá que “veio de outro lugar”. Entretanto, qualquer outra decisão tomada durante esse tempo decorrido e não especificada pelo jogador antes de lançar a magia, será escolhida pelo mestre. Se decidir, depois disso,

rever aquela decisão, a única saída para o mago será tentar manipular o tempo novamente. Os efeitos desta técnica são sempre permanentes, e não requerem o investimento do Qi.

O mago também poderá escolher transportar outra pessoa baseado em uma escolha dela, mas o efeito será o mesmo que o de transportar a si mesmo baseando-se naquela mesma escolha. Na verdade, o que será transportado será o enredo do jogo narrado. Como os universos se sobrepõem, todos os jogadores poderão manter seus personagens na nova situação (a não ser que algum deles tenha morrido em decorrência da opção escolhida) e a eles deverá ser permitido escolher como seus personagens reagiram às novas circunstâncias. Dependendo do que aconteceu na nova linha do tempo, podem ser necessárias novas rolagens, a critério do mestre. Se dois magos estiverem tentando levar o jogo para realidades conflitantes, recomenda-se uma disputa em teste de *ação disputada*, com o perdedor sendo obrigado a jogar na realidade determinada pelo vencedor.

Contrariamente às outras técnicas de *Tempo*, esta não poderá ser aplicada sobre um objeto. O mago não poderá determinar, por exemplo, que o arquiteto que criou uma sala determinou que a porta de saída fosse em outro lugar, ou que o confeitiro escolheu fazer um bolo de passas ao invés de nozes, a não ser que ele esteja lançando a magia sobre o próprio arquiteto ou o confeitiro.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *forte* (+2).

Criar Tempo

造

base (+1): um ano
restrito (+2): uma década
expandido (+3): um século
abrangente (+4): um milênio
titânico (+5): dez mil anos

Com esta técnica poderosa o mago pode projetar o alvo da magia no futuro. Ela pode ser lançada sobre um ser ou um objeto, e este deixará de existir no tempo presente e passará a existir no tempo futuro, conforme o escopo específico para esta técnica. Todas as implicações e paradoxos comumente associados à viagem no tempo serão aplicáveis, a critério do mestre.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *grave* (+3).

Destruir Tempo

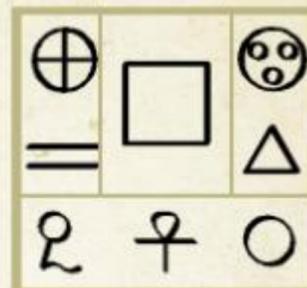
滅

Tem o efeito exatamente oposto a *criar tempo*, isto é, permite viagens ao passado. Em todos os outros aspectos, inclusive o escopo específico e a *magnitude* sempre *grave* (+3), as técnicas se assemelham.

tu

TERRA
 γαία

base (+1): 1 kg de ferro
 restrito (+2): 10 kg de ferro
 expandido (+3): 100 kg de ferro
 abrangente (+4): 1 t de ferro
 titânico (+5): 10 t de ferro



Gaia é a essência e o peso da terra. Compõe o círculo terrestre, é mãe do Espaço e da Morte e irmã do Ar e do Fogo. Tempera a Vida e seus pais, o Qi e a Água. Sua essência se concentra em todos os minerais sólidos, mas é mais intensa nos metais, especialmente o ouro, e nas pedras cristalinas, sobretudo no quartzo. É o auspício do outono.

Todos os movimentos principiam e terminam na Terra. Ela é alimento, solidez, posse, recurso e repouso. É a base da árvore, do palácio e do homem, mas mais do que aquilo sobre o qual se erguem, a terra é matéria-prima para tudo o que fazem e do que são feitos, o elemento primordial. Com potencial infinito nas mãos do artífice capaz, ela se apresenta em muitas variedades, cada qual com suas qualidades. Da poeira vulgar e da argila mole à prata brilhante e ao rubi faiscante, esta disciplina lida com as essências congeladas nos minerais. Qualquer substância extraída do solo, bruta ou trabalhada, está sob o domínio de seus discípulos, seja terra, pedra ou metal. Em verdade, toda forma de qi quando sólida o bastante, é Terra.

Dominar esta disciplina dá ao mago a consciência de tudo o que jaz sob seus pés. Mas não só à mineração ele se tornaria útil: um discípulo da Terra pode fazer com as próprias mãos o que o ferreiro tem de recorrer à forja e ao martelo para alcançar. E não só os metais lhes obedecem, de tal feita que também um escultor dispensaria o cinzel e um joalheiro a lixa. Eventualmente esses magos poderiam causar o caos ao ignorar os usos comuns dos minerais, já que são mesmo capazes de transmutar um no outro, incluindo qualquer pedregulho ordinário em ouro! Felizmente para as casas reais de moedas, eles não desperdiçam de forma tão banal os seus poderes e de fato riem-se dos homens ricos que se esforçam em acumular montanhas de ouro e prata sem saber o poder que de fato reúnem. Pois os metais preciosos, bem como as gemas, não são valorosos somente pelo seu brilho, eles encerram grandes quantidades de qi. Não guardassem bem seus segredos os discípulos da Terra, e mais homens fossem capazes de tirar proveito deste qi, muito mais valioso seria cada grama de ouro.

Os discípulos da Terra ficam mais à vontade no subsolo, nos túneis e nas grutas. Não raro, se enterram para meditar. Mas apesar de retirarem seu poder do chão, não encontram plenitude em qualquer terreno, sua preferência é por aqueles em que abundam minerais ricos em poder. Pedreiras, minas de sal, de ferro ou outros metais, de cobre, de prata, de ouro e de diamantes são, nesta ordem, os lugares onde um discípulo de Terra é mais perigoso. Ele estará mais vulnerável sobre areia ou no mar, situação esta que lhes provoca incrível ansiedade.

Estes homens tendem a se apaixonar pelas artes que produzem com metais e pedras, já que eles podem admirar como ninguém a perfeição de uma joia, uma espada ou uma torre. Porém não é a forma ou o uso de um objeto que o atraem, e sim a qualidade, a raridade e a pureza daquilo que o constitui. Em busca do mais raro e do mais puro, frequentemente estes magos devotam suas vidas às profundezas da terra, em minas secretas escavadas com a ajuda de magia. O risco que correm ao perseguir sua paixão é a de deixar sua mente se prender à frieza eterna da rocha: perfeita, mas imóvel.

Escopo para diferentes minerais²¹

Não é com a mesma facilidade que os discípulos da Terra manipulam os diferentes minerais. O escopo completo da disciplina está representado nesta tabela, cujos valores podem ser usados com referência para todo o espectro de abrangência. Note que eles não determinam linhas precisas, servindo mais como ordem de grandeza. Para cada valor marcado, é razoável admitir que algo com a metade ou pouco mais que o dobro daquela quantidade ainda está dentro da mesma categoria.

<i>escopo:</i> <i>custo:</i>	<i>base</i> <i>+1</i>	<i>restrito</i> <i>+2</i>	<i>expandido</i> <i>+3</i>	<i>abrangente</i> <i>+4</i>	<i>titânico</i> <i>+5</i>
Argila e Areia	100 kg (50 tijolos)	1 t (1 m ³)	10 t	100 t	todo o exército de terracota do Imperador Qin
Rocha	10 kg (uma pedra de calçamento)	100 kg	1 t	10 t (5 m ³)	um <i>moai</i> da Ilha de Páscoa
Ferro ou Sal	1 kg (uma espada)	10 kg (uma cota de malha)	100 kg	1 t	a âncora de um transatlântico
Cobre ou Bronze	½ kg (50 <i>asses</i>) ²²	5 kg	50 kg	½ t	o Touro de Wall Street
Prata	50 g (12 <i>dracmas</i>) ²³	½ kg	5 kg	50 kg	os <i>Gangajelies</i> do Marajá Sawai Madho Singh II, de Jaipur
Ouro	5 g (1 <i>solidus</i>) ²⁴	50 g	½ kg	5 kg	o sarcófago de Tutancâmon
Gemas	5 k = 1 g	10 g	100 g	1 kg	10 kg
Diamante	1k	5 k = 1 g	10 g	100 g	1 kg

²¹ Por 'mineral', entenda-se mineral sólido, uma vez que gases e líquidos são objeto de outras disciplinas.

²² Moeda básica romana que, na época de Augusto, passou a ser feita inteiramente de cobre. Também uma medida de peso, mas à mesma época a moeda pesava 1/30 do *ás*.

²³ Padrão grego para moedas em prata, imitado depois pelos romanos no *denarius*.

²⁴ Moeda bizantina, padronizada por Constantino e que se manteve inalterada por sete séculos. Foi copiada no *dinar* do mundo árabe. Na Europa, deu origem aos termos *saldo*, *soldo* e *soldado*.

感

Sentir Terra

Dá ao mago a capacidade de distinguir o qi que compõe qualquer mineral, ou, de forma genérica, o solo que está ao seu alcance. Embora possa ser altamente apurado, é um sentido sobretudo físico, associado ao tato e, quando se trata de propriedades mais sutis, ao paladar e à visão. O mago poderá descrever o objeto de sua magia como liso ou áspero, duro ou macio, viscoso ou quebradiço, translúcido ou opaco, ou por seu sabor: ácido, amargo, salgado. Mesmo sem conhecimento racional, ele poderá determinar a densidade, a pureza, o estado de oxidação e a resistência. Ele poderá determinar a localização de um veio, uma fissura na rocha, a profundidade de uma camada, mas de forma difusa, necessariamente geológica. Também poderá perceber os movimentos geológicos em curso, inclusive tensões que possam desencadear terremotos e desmoronamentos, mas não será eficiente em detectar diretamente depósitos de água ou gás. Com experiência, ele poderá dizer a origem de um objeto mineral cuja fonte lhe seja familiar, bem como inferir o tempo a que uma porção de rocha ou metal foi separada de seu veio materno.

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Localizar qualquer mineral, exceto gases ou água.

moderada (+1): Determinar a composição ou a presença de qualquer mineral.

forte (+2): Expandir tato do mago para toda a superfície de terra dentro do alcance, permitindo sentir o que ela toca como se lhe tocasse a própria pele.

導

Controlar Terra

Permite manipular algumas propriedades do objeto sem alterá-las completamente. Metal polido pode assumir uma aparência fosca, um vidro pode ficar um leitoso e uma camada de ferrugem pode ser comandada a se despregar de uma barra. Mas possivelmente a mais útil aplicação desta técnica é a que permite ao mago tornar um material maleável à sua vontade, permitindo que ele molde qualquer mineral como se fosse argila. A resistência de qualquer coisa, no entanto, não pode ser minada, já que isso seria uma alteração de propriedade, então uma lâmina de aço que o mago está afiando com os dedos permanece tão resistente quanto o aço! Soldar peças quebradas, no entanto, é possível.

A *magnitude* define a flexibilidade que o mago impõe ao material:

branda (+0): Pedra e metal reagem como borracha, ferrugem pode ser raspada.

moderada (+1): A maioria dos minerais reage como argila e pode ser moldado em qualquer forma; argila reage como líquido; cristais reagem como borracha e os transparentes podem ficar embaçados ou cristalinos; lâminas podem ser afiadas, ferrugem pode ser soprada como pó.

forte (+2): A maioria dos minerais reage como líquido, cristal reage como argila e pode ser tornar leitoso e metal e pedra podem se tornar translúcidos.

Alterar Terra

改

A meta final dos alquimistas pode ser realizada com esta técnica. Ela permite obter qualquer mineral a partir de outro, desde que o mago possua uma amostra da substância desejada para desencadear o processo. Chumbo transmutado em ouro, entretanto, só será uma riqueza perene caso o mago invista seu próprio Qi para materializar sua ganância. A não ser que faça isso, quaisquer diferenças de volume, massa ou resistência não serão copiadas, ou seja, ouro falso feito a partir de argila terá o peso de argila. Se a alteração for tornada permanente, a massa do material se altera conforme a tabela de escopo. A coesão da massa afetada não se altera: transformar uma montanha de barro com uma pedrinha de granito resultará em uma montanha de granito, e não em uma montanha de brita. Por fim, gemas e outros materiais que contenham qi de outras escolas que não *Terra* não podem ser obtidos desta forma, a menos que o qi específico seja utilizado.

A *magnitude* define a congruência com a natureza:

moderada (+1): A transmutação deve estar contida dentro de uma das seguintes categorias, de acordo com a tabela de escopo:

- terra e argila;
- rocha, sal, metais comuns (incluindo ferro, chumbo, estanho, zinco, alumínio, e suas ligas);
- metais nobres (incluindo cobre, prata, ouro, platina, mercúrio e suas ligas)²⁵ e
- cristais (incluindo gemas e diamantes).

forte (+2): A transmutação pode abranger um salto de até duas linhas dentro da tabela de escopo.

grave (+3): Transmutação sem limites.

Criar Terra

造

Permite converter qi em qualquer mineral conhecido pelo mago. Necessariamente ele será uma substância, então o mago deverá abdicar do seu próprio Qi. A massa criada será equivalente ao qi investido e ao material criado, de acordo com a tabela de escopo, e terá a forma definida pelo mago. Ele também poderá aplicar Qi com o matiz de outras forças, desde que tenha acesso a elas e seja bem-sucedido em um teste de Criar naquela disciplina também. Neste caso, o material criado será sempre uma pedra associada àquela disciplina, conforme sua descrição. O Qi investido pelo mago nesta operação corresponde apenas ao da magia de *Terra*, sendo o custo para a outra disciplina simplesmente a perda de ressonância.

Uma aplicação mais sutil desta técnica é a de reparar objetos cuja resistência nominal foi de alguma forma minada. Quando *controlar* não é suficiente para consertar alguma coisa, *criar* poderá preencher fissuras, desentortar e desamassar e, em qualquer caso, restaurar o objeto à sua forma original. Nestes casos, todas as partes do objeto partido devem estar presentes, mas não é necessário o investimento de Qi.

A *magnitude* define a autonomia do objeto criado:

²⁵ Esta categoria pode incluir, a critério do mestre, quaisquer metais cuja manipulação possa desequilibrar o jogo em um determinado cenário, tal como o urânio em um cenário contemporâneo.

forte (+2): Restaurar completamente um objeto existente.

grave (+3): Trazer à existência uma substância. Requer investimento de Qi.

滅

Destruir Terra

Aplicada intensivamente, esta técnica desintegra o alvo da magia, em quantidade determinada pela tabela de escopo. Porém, ela não precisa necessariamente afetar o objeto de forma tão drástica. Aplicada de forma mais difusa, pode ser usada para enfraquecer a estrutura microscópica de um mineral, enfraquecendo-o. Desta forma, uma ponte pode ruir, uma armadura se tornar frágil, sal grosso pode ser refinado e mesmo um metal pode ser enfraquecido para derreter mais facilmente.

A *magnitude* define a força da intervenção:

forte (+2): Minar a resistência de um mineral. O escopo deve ser determinado pelo dano direto produzido.

grave (+3): Desintegrar uma substância.

雷

Disciplina Derivada

RELÂMPAGO

lei

Poucos sabem que, apesar de os relâmpagos caírem do céu, sem a terra para atraí-los eles não chegariam até nós. Os discípulos da Terra sabem disso, pois, conhecendo intimamente os minerais, eles são capazes de *Sentir* as cargas elétricas que os compõem, e, sendo capazes de manipulá-los, também podem mover estas cargas. Isto, é claro, não é uma tarefa trivial, mas está ao seu alcance. Que um mago afeito à alquimia e à mineração também seja capaz de fazer o céu despejar um relâmpago sobre a cabeça de seus inimigos é um grande trunfo.

No fim das contas, esta disciplina lida com *eletricidade*, e por isso poderia ter um impacto amplificado em cenários de equipamentos eletroeletrônicos abundantes, tais como o mundo moderno. Um jogador criativo certamente poderia tirar bastante proveito disso. Entretanto, dada à complexidade da questão, não serão dados aqui detalhes para tais usos de *Relâmpago*. O escopo para esta disciplina, portanto, bastará se medido apenas em termos de dano gerado.

感

Sentir Relâmpago

Apurando seu sentido mágico para detectar cargas elétricas, o mago torna-se capaz de determinar sua localização e intensidade, desde que estejam dentro do seu raio de alcance. Isto significa que durante uma tempestade, por exemplo, o mago será capaz de perceber as cargas positivas sendo induzidas pelas nuvens acima, e com alguma experiência, poderá facilmente dizer onde um raio cairá.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *moderada (+1)*.

導

Controlar Relâmpago

Com esta técnica o mago pode mover elétrons como se fosse um fluido, induzindo cargas elétricas em objetos e superfícies, desde que sejam de natureza mineral. Como está usando seu próprio *Qi* para provocar campos elétricos, o próprio corpo do mago também pode receber cargas. Note que o simples fato de estar eletricamente carregado não produz dano sobre ninguém (a não ser sobre o penteado), o que produz dano é a descarga de uma corrente elétrica passando de um ponto ao outro *através* de alguém. Se for dano que o mago pretende produzir, ele deve estudar como criar cargas de forma a produzir corrente.

A melhor forma para fazer isso é atrair um relâmpago. Produzindo uma carga positiva no solo sob seus alvos, um relâmpago pode ser induzido a passar por eles produzindo dano equivalente à carga descarregada. Esta aplicação depende, é claro, da existência de uma nuvem carregada sobre o alvo e constitui uma manipulação um tanto quanto difusa das cargas sobre a superfície da Terra. Com mais apuro, porém, o mago pode induzir um campo elétrico entre dois pontos, o que produzirá uma descarga elétrica. Um arco elétrico pode surgir, mas a rigor o caminho percorrido pela descarga será o que apresenta menor resistência. Forçá-la romper a resistência do ar e passar exatamente pelo seu alvo requer alguma habilidade por parte do mago, e por isso a *magnitude* para isto é maior.

A *magnitude* determina a precisão da magia.

moderada (+1): Induzir uma carga sobre um objeto de material condutor, desde que este esteja em contato com a terra ou com o mago. A carga produzida será descarregada ao toque.

forte (+2): Induzir difusamente uma carga no solo suficiente para atrair um relâmpago; ou sobre qualquer objeto de natureza mineral, desde que este esteja em contato com a terra ou com o mago, e que será descarregada ao toque.

grave (+3): Induzir um campo elétrico entre dois objetos ou superfícies de natureza mineral, ou entre eles e o mago, de forma a produzir um arco elétrico.

Alterar Relâmpago

改

Permite manipular a essência de um material condutor para torná-lo isolante, e vice-versa. Para a quantidade de material afetada, aplica-se o escopo geral de *Terra*. Já que as outras técnicas de *Relâmpago* são influenciadas pela condutividade dos materiais, é uma técnica útil para defesa contra outros magos. É também um recurso útil para armazenar cargas elétricas para uso posterior: um objeto metálico carregado pode ser manipulado normalmente, mas quando expira o efeito que suspende suas propriedades condutivas, sua carga está pronta para procurar o caminho até a terra através de qualquer coisa que a leve até lá!

A *magnitude* para esta técnica será sempre *moderada (+1)*.

Criar Relâmpago

造

Possibilita a criação de cargas elétricas sem a necessidade de mover elétrons de um corpo ao outro. O mago rompe as leis da natureza e o objeto afetado está instantaneamente carregado, pronto para produzir uma corrente.

A *magnitude* determina a congruência da intervenção do mago.

forte (+2): Induz uma carga sobre um objeto constituído de material condutor.

grave (+3): Induz uma carga sobre um objeto constituído de material isolante.

Destruir Relâmpago

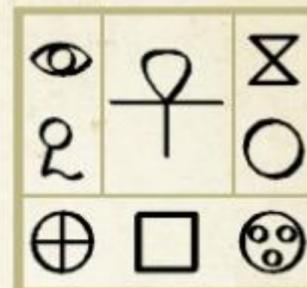
滅

Permite anular cargas elétricas quaisquer, proporcionalmente ao escopo de dano que ela poderia produzir.

A *magnitude* para esta técnica será sempre *forte*.

huo
活 vida
 ζωή

base (+1): cão (10 kg)
 restrito (+2): homem (100kg)
 expandido (+3): búfalo (1 t)
 abrangente (+4): elefante (10 t)
 titânico (+5): baleia (100 t)



Zoé é a força de tudo o que está vivo. Compõe o círculo superior, é filha da Água e do Qi e irmã da Mente e do Tempo. Tempera a Terra e os seus filhos, o Espaço e a Morte. Sua essência se concentra onde a vida é maior em potencial: sementes, especialmente as selvagens; ovos, fêmeas prenhas e sangue. Sua força é maior durante o coito, no verão, e na lua cheia. Suas pedras são a esmeralda e a granada.

Planta e animal carregam a essência do crescimento, do movimento, da dor e do amor. O qi da vida é sonolento e vagaroso nas plantas, mas estas servem de alimento aos animais e ao homem, e neles ele desperta em toda a sua força, para depois perecer e retornar à terra. Apesar da razão e da consciência dos homens, eles ainda estão presos às necessidades e à pulsão da vida, têm fome e sede, desejam, amam, cuidam de sua prole e, por fim, definham e morrem, como tudo o que está vivo, e inevitavelmente voltam à terra para alimentar outras sementes. O mestre da Vida tem, portanto, domínio sobre uma das mais poderosas forças do mundo, e pode afetar as ervas, as árvores, todos os tipos de animais, o homem, e tudo o que é extraído destes: madeira, ossos, marfim, couro, e qualquer alimento cru.

Quanto às suas capacidades, o discípulo da Vida, em primeiro lugar, ganha um controle invejável sobre seu próprio corpo. Não apenas sobre as suas funções – fome, sede, sono, desejo, frio, calor – como sobre a própria morte, da qual podem esquivar-se indefinidamente. Pode também ampliar suas capacidades normais: aumentar sua força ou sua velocidade, por exemplo. Mais do que isso, não está restrito à forma humana, podendo apresentar-se como uma coruja, um urso ou, até onde se sabe, mesmo uma esfinge! Representa, portanto, formidável inimigo, que não devem ser subestimado.

Conforme sua vontade, tudo o que ele pode fazer a si mesmo ele pode atribuir também a outros seres vivos. Contudo, só por isto estes não serão compelidos a lhe obedecer, e qualquer favor oferecido de bom grado não é necessariamente perigoso. De fato, esses magos são os melhores curandeiros que pode haver, sendo capazes de rapidamente eliminar quase qualquer doença, aflição e ferimentos, inclusive podendo emendar ossos partidos e restaurar membros e outras partes perdidas. E evidente que se desejaram fazer mal, lhes valerão os mesmos poderes.

A derradeira esfera de influência do discípulo da Vida é sobre os materiais crus provenientes de animal ou planta. Se a substância não foi cozida, queimada, diluída ou digerida, ela ainda contém qi da Vida e pode ser, portanto, transformada em outra. Por exemplo, madeira pode se tornar osso, osso pode virar resina, resina se torna carne e carne volta a ser madeira.

Apesar de desafiarem-lhe as regras, a fonte de força destes magos é a roda da vida, como ela é naturalmente. Para eles, um campo de cevada cultivada não é como um campo selvagem de ervas indômitas. Muito embora uma bela plantação possa nos parecer viçosa, a eles a ausência dos vermes, das ervas daninhas e dos roedores representaria menos vida. Não que eles sejam descuidados com seus próprios jardins, muito pelo contrário, mas o que lhes dá força não é a própria vida que carregam ou que eles semeiam, e sim a Vida como a força que está fora deles, crescendo sem governo e eternamente se alimentando de si mesma. O pior castigo para um discípulo da Vida é ser encerrado entre os homens, que tudo sujeitam aos seus desígnios. Eles

estarão confortáveis apenas longe das cidades e dos campos cultivados, embrenhados profundamente em florestas e pântanos, e aí que seu poder atinge seu auge.

Não raro, entretanto, os mestres da Vida perdem-se em seus santuários para nunca mais serem vistos entre homens. Não que sejam acometidos pelos perigos que rondam os lugares selvagens, já que eles dominam feras, doenças e plantas venenosas, mas quando sua própria natureza humana torna-se um incômodo, já não há motivo para deixar os faunos e as dríades. À medida que se envolve mais e mais com a Vida fora dele, o mago vai se tornando também mais selvagem. Quando Zoé se apossar de sua mente, emergirá o animal primordial, e o mago se perderá dentro de uma besta ocupada apenas com sua própria existência.



Sentir Vida

Permite acessar o fluxo da vida, ver onde ela se concentra e cresce, e onde ela escasseia e definha. O mago também ganha uma compreensão dos processos orgânicos em andamento, que ele talvez não possa descrever claramente, mas que percebe com exatidão. É um sentido associado com os mais primitivos: a empatia e o olfato. Porém, como provém da mistura entre as duas essências, o mago pode acabar compartilhando de algumas sensações experimentadas pelo objeto de sua magia, como a dor, por exemplo, que se refletirá em seu próprio corpo. Em uma falha, essa ligação pode acabar indo além do que o mago consegue controlar, sendo mais profunda ou persistindo por mais tempo que o previsto.

Direcionada à vizinhança do mago, esta técnica lhe dará uma imagem do ecossistema que estiver presente, permitindo-lhe compreender seu funcionamento e encontrar seres específicos. Aplicada a um organismo, lhe permitirá compreender aquele metabolismo, e com alguma experiência o mago poderá fazer um diagnóstico. Aplicada a um material orgânico, mesmo que fora de um organismo vivo, esta técnica permitirá o mago compreender a composição daquele material, como foi formado e em que estado ele está comparado com quando estava vivo, algo muito útil para detectar comidas estragadas ou venenosas.²⁶

A *magnitude* define a sensibilidade do sentido do mago:

branda (+0): Ampliar o olfato do mago para permitir encontrar seres vivos ou farejar doenças.

moderada (+1): Determinar condições de saúde e estado geral do organismo. Compreender um ecossistema. Identificar alimentos venenosos, desde que estejam crus.

forte (+2): Identificar precisamente doença e inferir modo de cura. Obter informações a partir de um ecossistema. Identificar a origem de uma substância orgânica

²⁶ O mago poderá entrar em ressonância com substâncias orgânicas mortas desde que elas não tenham sofrido um processo industrial muito intenso, como o cozimento.

導

Controlar Vida

<i>base (+1):</i> 2×	Permite manipular o metabolismo de um organismo vivo, acelerando ou desacelerando algo que aconteceria de qualquer forma ou induzindo, fazendo cessar ou extrapolando um processo natural.
<i>restrito (+2):</i> 5×	
<i>expandido (+3):</i> 10×	
<i>abrangente (+4):</i> 20×	
<i>titânico (+5):</i> 50×	

Acelerar ou desacelerar um processo natural significa poder apressar uma cura ou cicatrização, antecipar uma ovulação ou a maturação de um fruto, apressar o crescimento de uma criança ou conter o de um tumor. Quando usada desta maneira não importa o tamanho do ser afetado, o escopo utilizado é o da tabela ao lado. A velocidade do processo será multiplicada ou reduzida por estes fatores durante o tempo de duração da magia.

Os efeitos são menos sutis quando a técnica é utilizada para extrapolar a natureza dos organismos, excedendo sua capacidade natural e fazendo-os se comportarem de forma que não fariam normalmente. É possível forçar expulsão de substâncias, induzir liberação de hormônios, fazer adultos crescerem, aumentar ou diminuir massa muscular rapidamente, comandar órgãos ou contrair músculos, entre outros. Força, velocidade, sentidos e outras capacidades podem ser aumentadas, apuradas ou diminuídas desta forma, de forma limitada. Para isto, deve ser utilizado o escopo normal da disciplina e nestes casos os efeitos da magia cessam após seu término.

A *magnitude* define a congruência com a natureza:

- branda (+0):* Manipular um processo natural usando o escopo específico
- moderada (+1):* Induzir processo não natural, cessar processo natural,²⁷ ou duplicar alguma capacidade.
- forte (+2):* triplicar alguma capacidade ou reduzi-la pela metade

Alterar Vida

改

Transformar um organismo naquilo que ele não é. É possível modificar sua estrutura para que adquira garras, pelos, penas, espinhos, ou outras características estranhas, ou para modificar sua forma completamente, transformando-o em outro ser. Também pode ser aplicada sobre substâncias orgânicas mortas para transmutá-las em outras substâncias orgânicas, desde que o mago possua uma amostra da substância desejada para desencadear o processo.²⁶

A *magnitude* define a congruência com a natureza:

- moderada (+1):* Modificar estruturas de forma simplificada, alterando existentes – unhas se transformam em garras, dentes em presas, um fruto em outro - ou acrescentando outras, como pelos, chifres ou espinhos. Transmutar substâncias orgânicas mortas.
- forte (+2):* Alterar estruturas complexas, como transformar um braço em uma asa, ou transformar completamente um ser vivo dentro do mesmo Filo.²⁸ O escopo indicará a massa que pode ser alterada ou a massa final, o que for maior.
- grave (+3):* Mudar a forma sem limites, a não ser pela variação de tamanho determinada pelo escopo.

²⁷ Cessar um processo não-natural é uma disputa com o mago que o criou.

²⁸ Artrópodes, Cordados e Moluscos são exemplos de filos animais, enquanto Musgos, Coníferas e Plantas com Flor são filos vegetais.

造

Criar Vida

base (+1): dia
restrito (+2): semana
expandido (+3): mês
abrangente (+4): estação
titânico (+5): ano

Com esta técnica, é possível trazer de volta qualquer ser que tenha sido morto, por um processo natural ou não, desde que a maior parte dos seus restos mortais possa ser reunida. O escopo será definido não pelo tamanho do ser ressuscitado, mas pelo tempo passado desde a sua morte, conforme a tabela ao lado. O ser voltará nas mesmas

condições em que estava quando morreu, exceto pela causa imediata de sua morte. Em caso de morte devida à doença, ela estará curada caso o mago tenha capacidade para tal, caso contrário ela apenas regredirá em um estágio e não estará totalmente removida, ficando o ressurgido sujeito a uma segunda morte a não ser que obtenha um tratamento eficaz. De qualquer forma, a ressurreição não será permanente, e ao fim do tempo de duração da magia o ceifador voltará para cobrar sua dívida!

Aquém da ressurreição, entretanto, esta técnica tem outros usos. Pode ser usada para operar curas, já que permite ao mago injetar vida onde ela já não há. Ferimentos fecharão instantaneamente, qualquer doença pode ser curada e até membros perdidos serão regenerados. Da mesma forma, a decomposição de matéria orgânica também pode ser impedida. Estes efeitos não dependem do qi do mago para existirem e são, portanto, permanentes.

Aplicada a um ambiente, esta técnica produz fertilidade: o qi da vida investido tomará a forma de plantas de um ecossistema apropriado ao lugar, que crescerão instantaneamente até na mais dura rocha, e atrairão com o tempo insetos e outros animais. De forma semelhante, ela pode ser aplicada a um objeto inanimado para que ele ganhe vida! Porém, este experimento ousado deverá atender a algumas condições para lograr êxito, e elas serão descritas no ritual do *Golem*, no capítulo de Rituais. Estes efeitos também dependerão de investimento de qi para se manterem.

A *magnitude* define a força da intervenção:

branda (+0): Desfazer a decomposição de matéria orgânica.

moderada (+1): Curar ferimentos moderados e doenças incipientes.

forte (+2): Regenerar membros ou órgãos perdidos, curar doenças em estágio avançado.

grave (+3): Ressuscitar, conforme escopo específico.

滅

Destruir Vida

Permite exatamente os efeitos opostos a *criar vida*. Porém, em se tratando de causar ferimentos, doenças, ou, de outra forma, produzir a morte em um ser vivo, aplica-se o escopo de *dano direto*, conforme a Tabela de Componentes.

A *magnitude* define a força da intervenção:

branda (+0): Induzir a decomposição de matéria orgânica.

moderada (+1): Infligir ferimentos e doenças moderadas.

forte (+2): Incapacitar membros ou órgãos específicos, infligir doenças graves.

grave (+3): Matar instantaneamente.

APÊNDICE I: GUIA DE TRADUÇÃO

+4 lendário	+4 legendary
+3 excepcional	+3 superb
+2 ótimo	+2 great
+1 bom	+1 good
0 médio	0 fair
-1 fraco	-1 mediocre
-2 ruim	-2 poor
-3 péssimo	-3 terrible
ação independente	unopposed action
ação disputada	opposed action
defeito	fault
dificuldade	difficulty level
dom	gift
grau relativo	relative degree
grau rolado	rolled degree
habilidade	skill
inexistentes	non-existent
padrão	default
poder sobrenatural	supernatural power
arranhão	scratch
ferido	hurt
muito ferido	very hurt
incapacitado	incapacitated
agonizante	near death

APÊNDICE II: FUDGE EXPRESSO

Embora Fudge tenha sido projetado para ser personalizado por cada mestre, há algumas decisões de desenho de jogo em Fudge que são usadas pela maioria dos mestres.

Personagens e Características de Personagem

Personagens em Fudge são descritos por “Características”, incluindo atributos (qualquer característica que todos no cenário do jogo tenham), habilidades (qualquer característica que não seja um atributo e que pode ser aprimorada pela prática), dons (qualquer característica que não seja um atributo ou habilidade mas é algo positivo para o personagem), e defeitos (qualquer característica que limite as ações de um personagem e evoquem reações ruins em outras pessoas). Poderes sobrenaturais são tratados como dons poderosos.

Fudge usa palavras comuns para descrever algumas características, especialmente atributos e habilidades. Em uma sequência de sete níveis, os seguintes termos são sugeridos²⁹:

Excepcional
Ótimo
Bom
Médio
Fraco
Ruim
Péssimo

Há um nível adicional, não listado acima: *Legendário*, que está acima de *Excepcional*. Os mestres podem restringir *Legendário* a seus personagens.

Criação de Personagem

Há dois meios básicos para criar personagens em Fudge: os sistemas “subjetivos” e “objetivos”.

No sistema subjetivo, mestre e jogador trabalham juntos para descrever o personagem em termos de Fudge, a partir de um conceito forte de personagem.

No sistema objetivo, as características de um personagem começam no nível padrão (*Médio* para atributos; *Fraco* para a maioria das habilidades) e o mestre concede “níveis” livres para serem alocados. Ele pode também conceder dons, ou requerer um ou mais defeitos. O jogador por então gastar dois níveis livres para elevar um atributo de *Médio* para *Ótimo*, por exemplo, ou sacrificar um número de níveis para ganhar um dom; ou dar ao seu personagem um defeito em troca de níveis para aplicar em algum outro lugar.

Os “valores” das diversas características e níveis de características são:

1 nível em atributo = 3 níveis em habilidades
1 dom = 6 níveis em habilidades
1 dom = 2 níveis em atributos
1 dom = 1 defeito

²⁹ Os termos sugeridos na edição original de Fudge, em inglês, são: *superb, great, good, fair, mediocre, poor, terrible*.

Escala – Força e Massa

Alguns personagens ou criaturas têm certos atributos que estão muito além do padrão humano. Exemplos imediatos incluem Força, Massa e Velocidade. Tais atributos são graduados em uma Escala, que atua como um modificador em interações entre criaturas ou itens de escalas diferentes.

Em um jogo baseado em humanos, a Escala Humana é 0. Uma espécie com força média maior que a humana seria Escala de Força +1 ou mais, enquanto uma espécie com menor força média seria Escala de Força -1 ou menos. Indivíduos podem ser então classificados como tendo força Média ou Boa, ou etc., em relação à sua própria escala.

Em um jogo de “Coelhinhos”, onde os jogadores interpretam coelhos, a Escala de Coelho seria 0, enquanto a Escala Humana poderia ser +7. Em um jogo de “Mechas”, onde os jogadores são robôs gigantes, a Escala Mecha seria 0, enquanto a Escala Humana dependeria da diferença de tamanho entre os Mechs e os humanos: uma Escala Humana de -15 em comparação com a Escala Mecha de 0 seria bastante razoável.

Para calcular os valores apropriados nas escalas de Força/Massa, considere que cada nível na Escala de Força representa um aumento de aproximadamente 1,5 vezes a Força e Massa do nível anterior. Isto é porque as regras de Fudge definem cada nível de Força (de *Péssimo* a *Excepcional*) como sendo 1,5 vezes maior do que o nível anterior. (Esta progressão não é necessariamente verdadeira para outros atributos. Destreza Excepcional é apenas cerca de duas vezes melhor que Destreza Média, e cada nível de Velocidade é 1,2 vezes mais rápido que o nível anterior.) A Escala de força progride à mesma razão: um indivíduo de Força Média Escala 1 é 1,5 vezes mais forte que um indivíduo de Força Média Escala 0.

Note que Força Média Escala 1 não é exatamente igual à Força Boa Escala 0 – a Escala mede mesmo é a Massa, ou a Densidade, e influencia em quão facilmente uma criatura pode se ferir. Um guerreiro de Força Boa Escala 1 tem uma vantagem sobre um guerreiro de Força Boa Escala 0, mesmo que suas Forças sejam iguais. O guerreiro de Escala 1 é menos afetado pelo dano do outro graças à sua massa maior.

Resolução de Ações

Para qualquer ação que o personagem do jogador queira executar, o mestre deve determinar qual característica é testada (o que normalmente será uma habilidade ou um atributo). Se a ação é independente, o mestre determina o nível de dificuldade. Algumas ações são tão fáceis que o personagem é automaticamente bem-sucedido; outras são impossíveis (não são necessárias rolagens).

Ações Independentes

Quanto um personagem executa uma ação que não é influenciada por mais ninguém, ela é uma ação independente. Exemplos incluem saltar uma fenda, escalar um penhasco, etc.

Nível de Dificuldade: O mestre vai determinar um nível de dificuldade quando o personagem tenta uma ação independente. Geralmente, o nível de dificuldade será *Médio*, mas algumas tarefas são mais fáceis ou mais difíceis.

Grau Rolado: Representa o quão bem um personagem se saiu ao desempenhar uma tarefa em particular. Se alguém é *Bom* em Escalar em geral, mas a rolagem de dados mostra um +1 à habilidade do personagem, então o grau rolado é um nível maior que o nível de habilidade do personagem – *Ótimo*, neste caso. Graus rolados de *Excepcional +1* a *Excepcional +4* são possíveis, portanto um mestre pode determinar o nível de dificuldade além de *Excepcional* para ações quase impossíveis. Da mesma forma, há graus rolados de *Péssimo -1* até *Péssimo -4*. O mestre deve usar sua imaginação para determinar as consequências de tais falhas catastróficas.

Ações Disputadas

Ações são disputadas quando outros podem afetar o resultado da ação. Neste caso, o jogador de cada um dos disputantes rola seus dados, e os resultados são comparados para determinar as consequências.

Grau Relativo: Representa o quão bem um personagem se saiu comparado a outro participante em uma ação disputada. O Grau Relativo é expresso em um número de níveis. Se um jogador obtém um grau rolado de *Bom* em uma luta, e seu oponente obtém um grau rolado de resultado *Fraço*, o personagem do jogador ganha por dois níveis – o grau relativo é +2 da sua perspectiva, -2 da de seu oponente.

Dados Fudge e outros geradores de aleatoriedade.

Dados de Fudge são dados de seis lados com dois lados marcados com +, dois lados marcados -, e dois lados deixados em branco. Rolar quatro dados Fudge (4dF) dá resultados de -4 (*sub-Péssimo*) a +4 (*trans-Excepcional*). Para determinar o resultado de uma ação, role os dados e use o resultado para modificar o nível da característica que está sendo testada. Por exemplo, um resultado de dados de +3 somado a uma característica *Média* é um grau rolado *Excepcional*; um resultado de -1 somado a uma característica *Média* indica um resultado *Fraço*.

Método alternativo com 3d6: role 3 dados de seis faces. Some os números e compare com a seguinte tabela:

rolado:	3-4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16	17-18
resultado	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

Ao determinar Níveis de Dificuldade, pode ser útil manter em mente os resultados estatísticos da rolagem de quatro dados Fudge:

	Chances de rolar exatamente em 4dF:	Chances de rolar o alvo ou maior:
+4	1,2%	1,2%
+3	4,9%	6,2%
+2	12,3%	18,5%
+1	19,8%	38,3%
0	23,5%	61,7%
-1	19,8%	81,5%
-2	12,3%	93,8%
-3	4,9%	98,8%
-4	1,2%	100,0%

Ferimentos

Danos de combate sofridos por um personagem podem ser descritos com um de sete estágios de severidade:

Ileso (na prática, nenhum ferimento)

Só um arranhão (nenhum efeito no jogo)

Ferido (-1 em todas as características)

Muito Ferido (-2 em todas as características)

Incapacitado (permitidas só as ações mais básicas)

Agonizante (inconsciente, morte sem alguma ajuda médica)

Morto

Determinando níveis de Ferimento: Fudge oferece muitas formas de anotar danos de combate. O Sistema de Dano Objetivo presume que cada personagem terá um Fator de Dano Ofensivo (o total de modificadores, incluindo quaisquer bônus aplicáveis de Força e Escala, que reflita a letalidade da arma utilizada) e um Fator de Dano Defensivo (o total de modificadores, incluindo Escala e armadura, que reflita a habilidade do personagem em sofrer ou evitar dano). Para determinar quanto dano é feito em uma determinada rodada de combate, a seguinte fórmula pode ser usada:

Grau relativo do vencedor + Dano Ofensivo – Fator de Dano Defensivo do perdedor

dano:	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
ferimentos:	arranhão	ferido	muito ferido	Incapacitado	Agonizante

A maioria dos personagens pode tolerar três *arranhões*, um *ferido*, e um *muito ferido*. Mais *arranhões* são marcados como *ferido*, mais *feridos* são marcados como *muito ferido*, etc. Para jogos mais cinematográficos, os mestres podem ajustar a quantidade de marcas de ferimento, permitindo dois níveis de ferido ao invés de um, por exemplo.

Jogos de Fudge vão variar, é claro. Mas muitos têm estas regras simples de criação de personagens e resolução de ações em sua essência.

About This Fudge Roleplaying Game Document:

The text content of this document is released under the terms of the Open Game License, which can be found at <http://fudgerpg.com/about/legalities/ogl.html> and is incorporated here by reference.

About Fudge:

Fudge is a roleplaying game written by Steffan O'Sullivan, with extensive input from the Usenet community of rec.games.design and other online forums. The core rules of Fudge are available free on the Internet at <http://www.fudgerpg.com> and other sites. Fudge was designed to be customized, and may be used with any gaming genre. Fudge gamemasters and game designers are encouraged to modify Fudge to suit their needs, and to share their modifications and additions with the Fudge community.

The Fudge game system is copyrighted ©2000, 2005 by Grey Ghost Press, Inc., and is available for use under the Open Game License. See the *Fudgerpg.com* website for more information."

The Fudge logo is a trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agyris.net.

Open Game License Compliance:

In accordance with the Open Game License Section 6 "Notice of License Copyright" the following is the required and updated Section 15 "Copyright Notice."

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

"Book of the Isle's Mage – The Grimoire of Nur Al-Ratkin" Copyright 2011, João Pedro Torres

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN GAME CONTENT and PRODUCT IDENTITY

No part of this document is declared Open Game Content, being distributed instead under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License (CC BY-SA 3.0).