

BUTCHINO · KENSON · MARSH · SULLIVAN · GREEN RONIN

MUTANTES & MALFEITORES

O LIVRO DA MAGIA



JAMBÔ

"QUEM DENTRE NÓS PODE RESISTIR AO ENCANTO DAS HISTÓRIAS QUE TRAZEM MISTÉRIO, FANTASIA, FICÇÃO, AÇÃO, PERIGO E MAGIA, TUDO EM UMA TRAMA COESA E AMEAÇADORA, INCRIVELMENTE LIGADA AO MUNDO DO SOBRENATURAL?"

- STAN LEE, DOUTOR ESTRANHO: MESTRE DAS ARTES MÍSTICAS.





MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação **D.T. Butchino, Joseph Carriker, Steve Kenson, Steven Marsh e Aaron Sullivan**

Desenvolvimento **Steve Kenson**

Edição **Joanna Hurley**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

Arte da Capa **Attila Adorjany**

Arte Interna **Chris Balaskas, Dan Breton, Storn Cook, Talon Dunning, Scott James, Jonathan Kirtz, Octographics.net, Tony Parker, Ramon Perez e Uko Smith**

Revisão **Evan Sass e Bob Russ**

Jogadores da Fase de Testes **Jason Orman e Aaron Sullivan**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Evan Sass, Robert J. "Dr. Evil" Schwalb, Marc Schmalz e Bill Bodden**



O LIVRO DA MAGIA

O Livro da Magia é conteúdo registrado ©2008 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Agentes da Liberdade, Mutantes & Malfeitores, Freedom City, Green Ronin e seus logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os nomes e descrições de personagens e lugares, todas as ilustrações e imagens, pontos de poder e pontos heróicos.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todas as regras e blocos de estatísticas, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



O Livro da Magia foi composto nas tipografias ITC Quay Sans, criada por David Quay em 1990, e HTF Gotham Condensed, criada por Tobias Frere-Jones em 2002.

Green Ronin Publishing

PO Box 1723
Renton, WA 98057-1723
custserv@greenronin.com
www.greenronin.com
www.mutantsandmasterminds.com

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Agents of Freedom

Tradução: Gustavo Brauner e André Rotta

Revisão: Gustavo Brauner

Diagramação: Tiago H. Ribeiro

Chefe de Tradução: Leonel Caldela

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Publicado em outubro de 2010

ISBN: 978858913449-1

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO.

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

K36i Kenson, Steve
O livro da Magia/ Steve Kenson; tradução de André Mendes Rotta. -- Porto Alegre: Jambô, 2010.
128 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Kenson, Steve. II. Rotta, André Mendes. III. Título.

CDU 794:681.31

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

S U M Á R I O

INTRODUÇÃO	5	<i>Espíritos da Vingança</i>	89
<i>Como Usar Este Livro</i>	5	<i>Exterminadores de Monstros</i>	90
<i>O Que Este Livro Não É</i>	5	<i>Investigadores do Estranho</i>	90
CAPÍTULO 1: O MUNDO MÍSTICO	6	CAPÍTULO 4: O MUNDO MÍSTICO DA LIBERDADE	91
Magia nos Quadrinhos	6	Poderes e Principados	91
<i>A Era de Ouro: o Nascimento da Magia</i>	6	<i>O Mago Mestre</i>	91
<i>A Era de Prata: Heróis Multidimensionais</i>	8	<i>O Portador da Luz e os Tocados pelas Sombras</i>	92
<i>A Era de Bronze: Jornada ao Inferno</i>	8	<i>O Porteiro</i>	92
<i>A Era de Ferro: Realidade da Magia, Magia da Realidade</i>	9	História Oculta	93
<i>A Era Moderna: o Velho Revisitado</i>	11	<i>Pré-história</i>	93
Caminhos Místicos	11	<i>O Mundo Antigo</i>	94
Dimensões Místicas	22	<i>A Idade das Trevas</i>	95
<i>Dimensões de Transição</i>	22	<i>O Novo Mundo</i>	95
<i>Dimensões Divinas</i>	25	<i>A Era Moderna</i>	95
<i>Dimensões Primordiais</i>	29	Reinos Místicos	96
<i>Dimensões da Pós-Vida</i>	33	<i>Dimensões Transitórias</i>	96
<i>Dimensões dos Sonhos</i>	35	<i>Dimensões Primordiais</i>	97
<i>Dimensões de Poder</i>	36	<i>Dimensões Divinas</i>	98
CAPÍTULO 2: HERÓIS MÍSTICOS	38	<i>Dimensões Infernais</i>	99
<i>Nível de Poder</i>	38	<i>A Dimensão dos Sonhos</i>	99
<i>Habilidades</i>	39	<i>Dimensões Etéreas</i>	100
<i>Perícias</i>	39	<i>Dimensões Antinaturais</i>	100
<i>Feitos</i>	41	Aliados Místicos	101
Poderes	44	<i>A Ordem da Luz</i>	101
<i>O Poder Magia</i>	44	<i>Arkano</i>	102
<i>Estilos de Magia</i>	46	<i>O Porteiro</i>	104
<i>Maestria Mágica</i>	49	<i>Koradjí</i>	105
<i>Desvantagens do Poder Magia</i>	49	<i>Thomas Rhymer</i>	106
Entidades e Pactos	50	<i>Bretanha</i>	107
Itens Mágicos	58	<i>Outros Aliados Místicos</i>	108
<i>Criando Itens Mágicos</i>	58	Adversários Místicos	108
<i>Construindo Itens</i>	59	<i>Os Arcanos</i>	108
<i>Exemplos de Itens Mágicos</i>	60	<i>Os Mayombe</i>	109
<i>Textos Místicos</i>	64	<i>Capitão Sangue</i>	112
<i>Santuários: Quartéis-Generais Místicos</i>	66	<i>Maître Carrefour</i>	113
Artífice	68	<i>Malador, o Místico</i>	114
Cavaleiro Místico	69	<i>Una, Rainha do Mundo Etéreo</i>	115
Elementalista	70	<i>Outros Adversários Místicos</i>	116
Infernalista	71	Lugares Místicos	116
Investigador do Oculto	72	<i>Atlântida</i>	116
Mestre da Magia	73	<i>Lemúria</i>	117
CAPÍTULO 3: A SÉRIE MÍSTICA	74	<i>A Mesa Mágica</i>	117
Arquétipos de Vilões e Capangas	74	<i>Vale Shambala</i>	118
<i>Variações e Aventuras</i>	74	<i>Uluru</i>	119
Amador Poderoso	76	A Série Mística	119
Cavaleiro dos Pesadelos	77	<i>Aprendizes de Arkano</i>	119
Conquistador Dimensional	78	<i>O Esquadrão Fantasma</i>	119
Demônio do Medo	79	<i>Herdeiros do Manto</i>	120
Mal Ancestral	80	<i>Magia de Rua</i>	120
Matador de Magos	81	<i>Os Portadores da Luz</i>	121
Necromante	82	<i>Rebeldia contra o Senhor das Trevas</i>	121
<i>Elenco de Apoio</i>	83	<i>O Templo Shambala</i>	121
Monstros e Capangas	85	<i>O Véu Arcano</i>	121
Estruturas de Séries Místicas	89	ÍNDICE	122
<i>Aprendizes</i>	89	BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES	124
<i>Avatares dos Elementos</i>	89	OPEN GAME LICENSE	125

INTRODUÇÃO

Muito antes dos quadrinhos, antes dos raios cósmicos ou de sobreviventes de planetas condenados visitarem a Terra, as histórias de heróis míticos eram sobre magia. Recebidas como direito de nascença, presentes dos deuses ou duramente conquistadas através de estudo e prática, forças sobrenaturais conferiam aos heróis poderes e habilidades muito além daqueles de meros mortais. Magia é, de muitas formas, o mais antigo dos “super-poderes”, presente desde o momento em que contamos nossas primeiras histórias.

A magia também tem uma longa história nos quadrinhos, e alguns dos mais antigos e bem sucedidos super-heróis estão ligados ao que é místico e sobrenatural. *O Livro da Magia* é um suplemento de magia e misticismo em quadrinhos para jogos de *Mutantes & Malfeitores*, que dará a você todas as informações necessárias para incluir em seu jogo todos os personagens e elementos místicos das HQs.

O Livro da Magia também é útil como um suplemento e guia para misticismo e magia para o cenário de *Freedom City*, com uma boa quantidade de modelos de personagem, feitiços, itens mágicos, entidades e locais para que os heróis visitem e explorem. Qualquer que seja o estilo super-heróico que você esteja usando para seu jogo de *M&M*, encontrará algo nestas páginas que acrescentará um pouco (ou muito) mais de magia a suas aventuras.

COMO USAR ESTE LIVRO

O Livro da Magia é dividido em quatro capítulos principais.

CAPÍTULO 1: O MUNDO MÍSTICO

O **Capítulo 1: o Mundo Místico** começa com um panorama geral de como a magia e o misticismo têm sido representados nos quadrinhos, seguido de dicas de como você pode incorporar estes aspectos em seu jogo de *M&M*. Inclui convenções do gênero, interação entre místicos e a realidade “mundana” nos quadrinhos e dimensões místicas e seu lugar no cenário.

CAPÍTULO 2: HERÓIS MÍSTICOS

O **Capítulo 2: Heróis Místicos** tem tudo sobre como criar seu personagem místico, desde magos cheios de feitiços até seres sobrenaturais. O capítulo passa por vários aspectos da criação de personagem, com ênfase na escolha de características relacionadas ao misticismo. Você encontrará uma variedade de características vistas do ponto de vista místico, algumas opções novas para personagens, uma seleção de poderes pré-prontos, dispositivos mágicos e arquétipos heróicos que você pode usar para criar novos personagens rapidamente.

CAPÍTULO 3: A SÉRIE MÍSTICA

O **Capítulo 3: a Série Mística** é direcionado para o mestre, e traz informações que auxiliam na criação uma série de *M&M* baseada em personagens místicos, ou que simplesmente os inclua. Aqui vamos examinar séries em que todos os personagens são místicos, ou em que apenas um ou dois místicos fazem parte de uma equipe. O capítulo também inclui coadjuvantes e arquétipos de vilões, assim como um bestiário de criaturas místicas para seus jogos.

CAPÍTULO 4: O MUNDO MÍSTICO DA LIBERDADE

O **Capítulo 4: o Mundo Místico da Liberdade** analisa o sombrio lado sobrenatural de *Freedom City*, fornecendo um cenário pronto para aventuras místicas em *M&M*. Aqui você encontrará informações sobre os mais importantes personagens na comunidade mística, a cosmologia das dimensões e das diversas forças sobrenaturais em ação no Mundo da Liberdade, assim como terríveis ameaças místicas para assombrar os heróis e o mundo.

O QUE ESTE LIVRO NÃO É

Nós tentamos tornar *O Livro da Magia* um guia completo para magia em quadrinhos, mas desejamos explicitar que deixamos algumas coisas de fora. O leitor deve manter em mente o seguinte:

- *O Livro da Magia* não é um guia para magia tradicional em geral. Em especial, não tenta cobrir a grande variedade de magia na fantasia, de histórias de espada e magia à literatura de fantasia clássica. Você não encontrará muitos magos barbudos vestindo mantos e carregando cajados retorcidos neste livro, muito menos clérigos fervorosos de um vasto panteão.
- *O Livro da Magia* não lida com magia do gênero de horror em si, exceto da forma encontrada em quadrinhos de horror dos anos 1970 em diante, e em quadrinhos de horror mais modernos, como *Monstro do Pântano* e *Hellblazer*, da DC Comics. Normalmente, nos quadrinhos de super-heróis, os heróis derrotam ameaças místicas em vez de sucumbirem a elas – diferente dos protagonistas de histórias de horror, que normalmente falham. Se Deuses Ancestrais Indescritíveis existem em um cenário de super-heróis, os personagens muito provavelmente irão enfrentá-los ao invés de enlouquecer!
- Por fim, e talvez o mais importante, *O Livro da Magia* não trata do mundo real, de ocultismo ou crenças espirituais, mesmo que por vezes as mencione ou utilize-as como inspiração. Este é um livro sobre o estilo de magia usada em quadrinhos. As divindades aqui apresentadas são os “deuses” criados por autores de quadrinhos como William Marden, Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, Neil Gaiman e incontáveis outros. Sua cosmologia é apropriada para jogos de super-heróis, e não um modelo de como o cosmos realmente funciona. Suas antigas tradições espirituais são fontes para poderes fantásticos e não para iluminação espiritual. O leitor deve manter tudo isto em mente antes de levar esta cosmologia a sério, seja para aceitá-la ou criticá-la.

No final das contas, a “magia” da qual o livro trata é aquele sentimento do maravilhoso, de quando olhamos para um fantástico mundo onírico ou lemos o primeiro encantamento heróico. Quando vibramos com o feiticeiro solitário que guarda o estreito vão entre o nosso mundo e o do desconhecido, ou a empolgação que sentimos ao ver o sinistro vilão sobrenatural ser revelado pela primeira vez. É a magia dos quadrinhos em si, que nós capturamos e transmutamos, que incorporamos em nossas histórias em jogos como *M&M*. Então, por meio deste livro e todos os outros, que seus jogos sejam sempre mágicos!

CAPÍTULO 1: O MUNDO MÍSTICO

O mundo de um místico é repleto de perigo e de entusiasmo pelo desconhecido. Místicos lidam com forças e poderes além da compreensão normal, que geralmente possuem suas próprias regras e cultura. Seu mundo é feito de sombras, coexistindo com a realidade mundana, mas diferente e com suas próprias características.

Pode ser um mundo solitário, onde você pode contar apenas com outros místicos, desde que possa confiar em suas motivações. É uma realidade em que tudo tem seu preço, cada palavra e promessa têm significado, e você deve ter muito cuidado para garantir que não caia em um abismo sem fundo de onde não há escapatória.

Estranho, sombrio, solitário, este pode ser o mundo de um místico, mas também é o caminho para o poder e a iluminação. A jornada através das trevas leva ao entendimento, e o conhecimento leva ao poder

e à escolha definitiva: o que você fará com este poder? Alguns místicos escolhem responsabilidade e devoção, enquanto outros buscam exaltar a si mesmos e controlar os demais. Mesmo assim, estes adeptos das artes arcanas vêem uns nos outros certa semelhança, pois vivem em um mundo que outras pessoas não podem entender.

Este capítulo examina o mundo dos místicos do ponto de vista da história da magia nos quadrinhos, pela perspectiva do místico em si e das convenções do gênero, chegando a dimensões místicas, níveis de realidade e a forma com que contribuem para um mundo místico mais amplo, maravilhoso e perigoso.

Entre neste mundo, se ousar, e aprenda seus segredos. Mas esteja avisado: aqueles que trilham o caminho são para sempre mudados... E, uma vez que você comece, não há como voltar atrás!

MAGIA NOS QUADRINHOS

A história da magia nos quadrinhos começou milênios antes do primeiro gibi ser impresso. Os mitos de todas as civilizações apresentam personagens grandiosos que se envolvem em façanhas épicas. Estes heróis quase sempre se valiam de poderes mágicos ou enfrentavam entidades mágicas, fossem eles aventureiros que dependessem de sua própria astúcia e recursos (Odiseu); seres sobrenaturais por natureza, tendo o poder como parte de sua rotina (Hera), ou mesmo entidades divinas que descessem dos céus para caminhar na Terra. Todos compartilham semelhanças com heróis como Superman, Batman e os Inumanos.

Talvez a maior diferença entre estas histórias antigas e suas irmãs modernas (dentro dos últimos 100 anos) é que aqueles que criaram e contavam os contos míticos aceitavam a magia como parte do dia-a-dia. Da mesma forma como o público de hoje em dia aceita o contato com extraterrestres como base para uma história (como em *Contato* de Carl Sagan), o "público" escandinavo aceitava que uma ponte formada por um arco-íris ligava seu mundo ao mundo dos deuses.

A revolução científica no século XVI acabou com a idéia do misticismo como uma força comumente aceitável. Com isso, a "magia" ficou restrita a histórias do irreal, improvável e fantasioso. É claro que o universo ainda era um lugar enorme, com infinitas áreas esperando para serem estudadas, mas à medida que o mundo adentrava o período Vitoriano, parecia que o "desconhecido" tornara-se finito e o incompreensível, um paradoxo: até mesmo interesses místicos com o mínimo de evidências concretas recebiam nomenclatura, pesquisas e investigação. Deste período vêm a maioria das formas semi-científicas de misticismo: PES, projeção astral, regressão a vidas passadas e assim por diante.

À medida que o fim da era Vitoriana tornava-se o início do mundo *pulp* (nas revistas baratas *pulp*, os heróis não tinham poderes), a percepção vitoriana de conhecer o que não pode ser conhecido mesclou-se com a idéia americana de que a maioria dos problemas podia ser resolvido com uma jaqueta de couro e um soco bem dado... Um sentimento encorajado pelo papel dos EUA na "guerra que acabaria com todas as guerras". No início do século XX, essas histórias tornaram-se populares, com personagens de mente científica, como Doc Savage e o Fantasma, que enfrentavam ou utilizavam misticismo asiático, magia usada por povos "primitivos" e assim por diante. Um personagem muito popu-

lar, o Sombra, acabou desenvolvendo "o poder de nublar a mente dos homens", fazendo dele o precursor dos heróis dos quadrinhos.

Um último detalhe: 1934 presenciou o início das tirinhas de *Mandrake, o Mágico*. Criado por Lee Falk (criador do Fantasma), este herói feiticeiro chegou aos quadrinhos no início da Era de Ouro. Muitos afirmam que ele é, na verdade, o primeiro herói de quadrinhos com super-poderes. Com certeza, sua aparência cheia de estilo (bigode, fraque e tudo o mais) pode ter servido de inspiração para muitos heróis magos posteriores.

A ERA DE OURO: O NASCIMENTO DA MAGIA

A Era de Ouro dos quadrinhos foi por si só uma era mágica. Cada idéia que agraciava as páginas destas novas e coloridas revistas *pulp* era um conceito novo, capturado pela primeira vez naquele formato. *Action Comics* nº 1 (abril de 1938) deu ao mundo seu primeiro super-herói, mas também um dos primeiros magos de quadrinhos: Zatara, o pai da personagem de quadrinhos da Era de Prata Zatanna, que foi um fator instrumental na reformulação de Era Moderna.

Nesta era vimos a criação de personagens com poderes realmente místicos. Além de Zatara (que conjurava seus feitiços pronunciando-os de trás para frente), havia o Espectro (fevereiro de 1940), o vingador morto-vivo (co-desenvolvido pelo co-criador do Superman, Jerry Siegel) incumbido pela "Voz" de livrar o mundo do mal, e o Senhor Destino (maio de 1940), filho de um arqueólogo que encontrou o elmo mágico de um feiticeiro egípcio. Havia também personagens com origens místicas, como Johnny Trovoadá (janeiro de 1940), um personagem relativamente sem importância, que podia evocar uma entidade mágica que lembrava um relâmpago ao dizer "Cei-U" (equivalente a dizer as palavras em inglês "say you"); o Lanterna Verde, o herói com um anel mágico que era inútil contra madeira (mais tarde a cor amarela), e o Vingador Fantasma (1952), o prototípico místico de manto que iria virtualmente definir a magia do universo DC.

Também se presenciou na Era de Ouro a criação dos primeiros "universos". Apesar de, tecnicamente, cada personagem pertencer a sua própria continuidade (antes de Superman e Batman se encontrarem pela primeira vez, apesar de serem publicados pela mesma empresa),

algumas continuidades introduziam mais conceitos e coesão que outras. Por exemplo, a Mulher Maravilha (dezembro de 1941) fazia parte de um universo inteiro construído em torno de idéias amplamente (e livremente) baseadas na mitologia grega das amazonas. A Mulher Maravilha tinha seu próprio lar (Themyscira), uma mãe mágica (Rainha Hipólita) e armas mágicas (braceletes indestrutíveis e o Laço da Verdade). Junto com Superman e Batman, é considerada um dos três heróis ícones do universo moderno da DC Comics, e molda e define o aspecto mitológico inteiro deste mundo da mesma forma com que o Superman representa a ficção científica e Batman, o mundo "real". A empresa que se tornou conhecida como Marvel possuía seus próprios personagens baseados em mitologia nessa época. Por exemplo, *Venus*, de 1948, apresentou a personagem do título, baseada na mitologia greco-romana, que mais recentemente reapareceu na mini-série de 2006 *Agents of Atlas*.

O segundo personagem notório por estabelecer sua própria cosmologia mística durante essa era foi o Capitão Marvel (que apareceu pela primeira vez em *Whiz Comics* n° 1, de fevereiro de 1940, e que não deve ser confundido com o personagem de mesmo nome da Marvel, que apareceu pela primeira vez em 1967). Na história original, o garoto Billy Batson, de doze anos, descobre um mago ancestral chamado Shazam. Quando Batson pronuncia o nome do mago (um acrônimo de seis personagens lendários: Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio), recebe poderes associados a eles — sabedoria, força, vigor, poder, coragem e velocidade. Esta talvez seja a mais famosa interpretação para esta "palavra mágica", valendo-se dos mitos de antigamente. As histórias do Capitão Marvel eram notórias por ser muito imaginativas, especialmente aquelas baseadas em magia. Por fim, uma cosmologia inteiramente baseada em outros heróis com poderes concedidos por Shazam enfrentou inimigos de ficção científica ou mágicos, incluindo Adão Negro (com poderes e origem similares aos do Capitão Marvel) e um brutamonte fortalecido por magia chamado Ibac. Havia inclusive um coelho com poderes mágicos chamado Hoppy. Algo interessante sobre o Capitão Marvel aparece na *Whiz Comics* n° 2, na qual é apresentado Doutor Silvana (ou Dr. Sivana), o arquiinimigo de Capitão Marvel. A rivalidade estabeleceu o primeiro confronto entre um herói com poderes mágicos e um inimigo de mente científica, e permanece como uma fórmula relativamente rara, até mesmo hoje em dia.

É na Era de Ouro que a interação entre personagens não mágicos e o mundo do sobrenatural começa. Saindo da era *pulp*, algumas histórias incluíam elementos do oculto que haviam recentemente se tornado populares, incluindo fantasmas, vampiros e hipnotismo. Por exemplo, uma antiga história do Batman (*Detective Comics* n°s 31 a 32) coloca-o frente a frente com um híbrido de vampiro e lobisomem chamado "o Monge". Batman atira nele e em sua assistente, Dala, enquanto eles dormem durante o dia. É nesta era também que a vulnerabilidade do Superman a magia é estabelecida, apesar de não ser tão forte ou definitiva quanto suas outras fraquezas (e de ainda hoje haver debate entre os fãs sobre o que esta "vulnerabilidade a magia" realmente significa).

A partir de 1944, esta vulnerabilidade foi explorada pelo Senhor Mxyzptlk (que se tornou Mxyzptlk na Era de Prata), um ser mágico da Quinta Dimensão que adorava pregar peças no Superman, e que era mandado para casa se pronunciasse seu nome de trás para frente. Batman também foi agraciado com seu próprio duende irritante, na forma de Bat-Mirim, ou Duende Morcego (maio de 1959), outro duende interdimensional que causou muitos problemas — apesar de, ou devido a, sua fanática obsessão por seu herói Batman.

Os primeiros super-grupos foram formados na Era de Ouro, com heróis mágicos nas equipes principais da Sociedade da Justiça da América (Senhor Destino e Espectro) e os Sete Soldados da Vitória (Cavaleiro Brillhante) no início dos anos 1940. Esses grupos estabeleceram a tradição de nichos em um grupo de heróis, garantindo lugar para heróis



mágicos na maioria dos super-grupos daquele momento em diante. Outra tendência que surgiu na Era de Ouro começou com Sargon, o Feiticeiro (maio de 1941), que foi talvez o primeiro personagem a fingir que seus poderes mágicos eram na realidade ilusionismo.

Havia também, na Era de Ouro, dois outros tipos de histórias que repercutiriam no futuro dos personagens mágicos. No início da década de 1950, um dos tipos mais populares de gibi eram os de horror, especialmente aqueles publicados pela EC Comics (*Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* e *The Haunt of Fear*, publicados no Brasil sob o título *Cripta do Terror*). Esses gibis acabaram sendo esmagados pela implementação do Código de Ética (ver a página 188 do módulo básico de *M&M*), que teve conseqüências duradouras no desenvolvimento de personagens mágicos por décadas. Além disso, no final da Era de Ouro (ou início de Era de Prata), gibis de monstros tornaram-se populares na Marvel, onde muitos destes personagens tinham origens místicas ou mágicas condizendo com as tradições *pulp*. Apesar de não estarem diretamente relacionados com gibis de super-heróis, ambos esses tipos de histórias colocariam tijolos importantes nas fundações da Era de Prata (onde a Marvel usou muito de seu estoque de monstros) e da Era de Bronze (quando os elementos de horror popularizados na década de 1950 seriam reapresentados a uma nova geração de leitores como parte do universo dos super-heróis). A DC Comics também possuía seus próprios gibis de horror nesta época. Um dentre estes, *House of Mystery*, não possuía uma personagem titular e servia como campo de testes, o que viria a ter um papel mais importante em décadas posteriores.

No final da Era de Ouro, o interesse por histórias de super-heróis começou a diminuir, e até mesmo grandes nomes em vendas como Superman e Batman encontravam-se cada vez mais envolvidos em histórias fora do comum, geralmente envolvendo elementos de "ficção

JUDAÍSMO, CRISTIANISMO E QUADRINHOS

A Era de Bronze começou a reforçar a idéia de que, em geral, os quadrinhos tratam os aspectos judaico-cristãos da cultura — especialmente “cristãos” — como sendo mais “verdadeiros” do que outras culturas e crenças. Mesmo que freqüentemente outras crenças fossem apresentadas, especialmente mitologias mortas, estas eram geralmente trazidas como manifestações não divinas (alienígenas, poderes cósmicos, etc.). Em contrapartida, personagens com fundo cristão, como Mefisto, eram dificilmente mostrados como “falsos” ou até mesmo indeterminados. Um aspecto curioso deste foco no cristianismo é o fato de que havia muitas histórias de “milagre de Natal” envolvendo elementos sobrenaturais escritas e desenhadas por judeus.

O escritor Alan Moore e outros seguindo seu exemplo começaram a construir as fundações para outras crenças. Ainda assim a norma vigente no universo dos quadrinhos era de que, quando aspectos da pós-vida eram apresentados, estes eram geralmente o paraíso, inferno, anjos e demônios da Bíblia, A Divina Comédia de Dante e tradições judaico-cristãs.

científica” (no estilo “alienígenas em roupa de borracha”). Somente com a Era de Prata que uma nova geração de talentos imbuiria os ideais heróicos com magia... De mais de uma maneira.

A ERA DE PRATA: HERÓIS MULTIDIMENSIONAIS

Se a semente da Era de Prata foi plantada com o renascimento científico do Flash e do Lanterna Verde no fim da década de 1950, a árvore que se tornou a Era de Prata foi adubada pela Marvel e o aparecimento do Quarteto Fantástico em 1961. Entretanto, quatro meses antes outro personagem criado por Stan Lee e Jack Kirby apareceu nas páginas de *Amazing Adventures* n° 1: *Doctor Droom*, que aparece em cinco dos seis primeiros números da revista, servindo de ferramenta de trama para algumas das histórias de monstros. Mais tarde, Doctor Droom foi trazido de volta com o nome de Doutor Druida (*Doctor Druid*). Podemos dizer então que toda a Era de Prata começa com um personagem místico.

O segundo grande passo no desenvolvimento místico da Era de Prata foi a criação de Thor, em agosto de 1962. Seguindo o exemplo da Mulher Maravilha, na trilha de Thor veio um universo místico inteiro, livremente baseado na mitologia nórdica com um estilo de fala shakespeariano. Este foi o primeiro universo místico de Era de Prata, e definiu muitas das convenções usadas até hoje para mundos místicos (mundos místicos têm grande interesse pela Terra, podem ser alcançados por diversas e difíceis maneiras e assim por diante). Talvez o principal personagem trazido por este universo seja Loki, apresentado em outubro de 1962 (a não ser que se considere a aparição de uma personagem de mesmo nome em outra revista da Marvel em 1949).

Da mesma forma com que Thor estabeleceu o padrão da mitologia para universo Marvel, o surgimento do Doutor Estranho definiu o aspecto místico daquele mundo. Por ser o místico mais poderoso do universo Marvel, muitos aspectos do herói místico foram definidos por ele, incluindo feitiços fictícios (“Pelas Faixas Escarlates de Cyttorak!”), ameaças de outros mundos (Dormammu; Shuma-Gorath, o Senhor do Caos) e lugares estranhos (a Dimensão dos Demônios, Raggadorr). Através de seus criadores, Stan Lee e Steve Ditko, estas histórias eram um crescendo de aventuras pelo universo. Diferente dos personagens da Era de Ouro, Doutor Estranho não tinha seus poderes inspirados em uma mitologia existente; eles eram criados a partir do zero.

Um interesse renovado em equipes de super-heróis caracterizou a Era de Prata, e magia tornou-se a razão mais comum para unir um grupo de heróis contra um inimigo comum. Entretanto, foi apenas depois do segundo número da *Liga da Justiça da América* (na quinta aparição do grupo) que magia foi um fator importante (*O Segredo dos Feiticeiros Sinistros*, no Brasil publicada na revista *Justiceiros* n° 16), tornando-se uma ameaça consistente que foi usada repetidas vezes. Mais impressionante ainda, em setembro de 1963, a formação dos Vingadores — o mais importante grupo de heróis da Marvel da Era de Prata — foi motivada pelo arquiinimigo de Thor, Loki.

A Era de Prata testemunhou os primeiros vislumbres de universos de quadrinhos coesos. O universo Marvel, por exemplo, teve seus heróis interagindo entre si desde o início, e tentar encaixar todas as peças díspares que formavam o mundo era parte da diversão para os fãs. No universo da DC, a Sociedade da Justiça da América existia em seu próprio mundo, chamado Terra-2 (isso ainda na década de 1940), enquanto que no mundo “real” — a Terra-1 — havia a Liga da Justiça. Os dois grupos juntavam forças e incluíam outras equipes da época, como parte de uma tradição anual. Em uma ocasião, por exemplo, o feiticeiro Mordru enfrentou a Liga da Justiça, a Sociedade da Justiça e a equipe de heróis futuristas do século XXX, a Legião dos Super-Heróis. Mordru continuaria sendo um inimigo dos séculos XX e XXX por décadas.

Muitos personagens desta era, especialmente da Marvel, misturavam origens místicas, científicas ou cósmicas. Alguns personagens que se destacam desta forma incluem o Mandarim (fevereiro de 1964), o inimigo do Homem de Ferro que portava anéis com poderes semelhantes à magia, encontrados nos destroços de uma nave alienígena; a Feiticeira Escarlate (março de 1964), uma mutante capaz de manipular a probabilidade, que anos mais tarde se tornaria uma feiticeira de verdade, e Mefisto (dezembro de 1968), uma entidade cósmica que primeiramente causou problemas ao viajante interestelar Surfista Prateado, mas depois direcionou sua atenção para a Terra. Não devemos confundir Mefisto com Lúcifer, personagem da Marvel, um alienígena que apareceu pela primeira vez em 1965 e tentou conquistar a Terra diversas vezes (além de aleijar Charles Xavier), imbuindo seres humanos com energia iônica; ele foi por fim substituído pelo computador Dominus.

Infelizmente, como os casos de Mefisto e Lúcifer (ou até mesmo quando magos enfrentam heróis dos anos 40 e do século XXX) mostram, as histórias desta época — tanto na Marvel como na DC — dividiam problemas com as que se seguiriam na Era de Bronze. Tinham o objetivo de empolgar, e não criar uma continuidade coerente para gerações futuras, o que levava a contradições, repetições (demônios em ambos universos apresentavam origens diferentes, por exemplo) e inconsistências. Estes problemas não começariam a ser resolvidos até o fim da Era de Bronze, e não foi até a Era de Ferro que as coisas começariam a ser organizadas com o objetivo de se criar universos realmente coesos.

A ERA DE BRONZE: JORNADA AO INFERNO

O fim da Era de Prata é um período nebuloso. Mas, quando falamos do mundo místico dos quadrinhos, um bom momento para definirmos como início da próxima é a introdução do Monstro do Pântano, na edição de número 92 de *House of Secrets*, em 1971. Nesse ano também houve uma revisão no Código de Ética, que permitiu o uso de figuras de horror, como vampiros e lobisomens. Zumbis ainda eram proibidos, mas falhas na legislação permitiam que cadáveres animados dessem o ar da graça nos quadrinhos. Nos títulos da Marvel, por exemplo, tais entidades chamavam-se “zuvembies”.

O ressurgimento de elementos sobrenaturais permitiu um novo tipo de criaturas místicas de horror como personagens. O Motoqueiro

Fantasma (1972) talvez fosse um dos mais importantes representantes deste grupo, assim como Irmão Voodoo (setembro de 1973), Lobisomem (fevereiro de 1972) e outros. Esta fusão do horror da Era de Ouro com idéias da Era de Prata levou a muitas histórias interessantes. Estes não eram os heróis charmosos e capazes de tecer feitiços da Era de Ouro, ou os trágicos heróis coloridos que conjuravam feitiços fictícios com nomes mirabolantes. Eram almas atormentadas e amaldiçoadas — algumas vezes literalmente — com referências ao inferno, Satanás e outros aspectos da tradição judaico-cristã. Durante este período, o arquiinimigo do Quarteto fantástico, Doutor Destino, tornou-se um vilão que unia o mundo da magia ao mundo da ciência, e desenvolveu uma sub-trama na qual tentava resgatar a alma de sua mãe das garras do inferno.

Neste período, o Vingador Fantasma e Zatanna tornaram-se membros da Liga da Justiça da América e, ao fazê-lo, começaram a definir os moldes de como a magia funcionaria naquele universo (da mesma forma com que a Mulher Maravilha definiu seus aspectos mitológicos). Durante esta era no universo DC, magia foi primeiramente definida como uma força incompatível com a ciência em um nível fundamental. Por exemplo, a origem do heróico grupo galáctico, a Tropa dos Lanternas Verdes, está diretamente relacionada à decisão de seus criadores — os Guardiões do Universo — de tentar isolar muita da energia mágica do universo dentro de uma esfera chamada Coração Estelar.

Perto do fim da Era de Bronze, a reestruturação do Código de Ética deu novas liberdades aos criadores de quadrinhos. Dentre as alterações estava a remoção da cláusula que impunha que vilões fossem trazidos à justiça em todas as histórias, e que a divisão entre o "bem" e o "mal" fosse clara. Isto abriu caminho para as histórias de espada e feitiçaria de Conan, o Bárbaro (1970) e o Guerreiro (1975). Enquanto Conan vivia em seu próprio universo (sem super-heróis), o Guerreiro existia dentro do universo DC, assim como Arion da Atlântida, um mago poderoso que apareceu primeiramente em 1982, como um coadjuvante do Guerreiro, e acabou estrelando sua própria série, que durou até 1985.

Da mesma forma com que o Guerreiro e Arion abriram as possibilidades da magia nos quadrinhos, havia também várias possibilidades de histórias mistas. Um exemplo pôde ser visto em janeiro de 1983, no número 53 de *DC Comics Presents* (a revista mensal na qual o Superman unia forças com outros heróis). Superman, um personagem baseado em ficção científica, participou de uma história baseada em terror da *House of Mystery*, na qual enfrentou as traquinagens de Mxyzplk.

Outro passo dado na Era de Bronze foi *Jack Kirby's Fourth World* (O Quarto Mundo), que interligava títulos para a DC criados por um dos maiores responsáveis pela Era de Prata da Marvel. Apesar de não serem diretamente místicos (tendo um caráter muito mais cósmico), os personagens eram carregados de idéias mitológicas e arquétipos junguianos, e muitos aspectos — incluindo os Novos Deuses e os planetas Nova Gênese e Apokolips — apresentavam fortes tons mitológicos.

A ERA DE FERRO: REALIDADE DA MAGIA, MAGIA DA REALIDADE

A Era de Ferro trouxe a aspereza da realidade para os universos principais dos quadrinhos — e também para seus universos místicos. Não é de se espantar que o início da Era de Ferro tenha sido marcado da mesma forma que a era anterior: com o Monstro do Pântano abrindo o caminho. Neste caso, Alan Moore reapresentou o personagem — começando no número 21 de *Saga of the Swamp Thing* em fevereiro de 1984 — como uma força da natureza (mais tarde uma força elemental da Terra em si), no lugar de um homem coberto de sujeira vegetal, como era apresentado em anos anteriores.

Em junho do ano seguinte, Alan Moore criou John Constantine (*Saga of the Swamp Thing* n° 37), o inveterado fumante britânico, especialista



MAGIA: DC X MARVEL

Se pararmos para contar eventos mágicos que sacudiram o mundo, veremos que aparentemente a magia é uma força muito mais presente no universo DC do que no da Marvel. Isto pode ser visto como um exemplo de como a Marvel aderiu a uma visão mais “realista” (que tomou forma primeiramente na ficção científica da Era de Prata), mas é mais provável que a razão esteja na forma como magia é definida em universos de quadrinhos.

É possível definir personagens em super-universos baseando-se em seus arquétipos. Em outras palavras, a primeira (ou mais popular) versão de um tipo de herói tende a “fazer o molde” para aquele nicho, delimitando-o para aquele mundo. Assim, o primeiro herói dentro de uma armadura tecnológica de um mundo tende a definir como todos os heróis dentro de uma armadura tecnológica funcionarão naquele mundo. Dentro deste pensamento, a Marvel se depara com um problema ao estabelecer seu mundo mágico logo de cara: o primeiro personagem deste tipo – Doutor Estranho – é também o mais poderoso. Não é difícil de imaginar que ele funcione mais como uma ferramenta de trama do que um personagem em si.

Em contrapartida, heróis feiticeiros nunca foram uma força realmente poderosa no universo DC. Senhor Destino, talvez o mais poderoso místico da DC, e Zatana, talvez a mais conhecida feiticeira, geralmente têm papéis menores, de apoio, e nenhum dos dois manteve uma revista própria por muito tempo. Isto faz com que ameaças místicas sejam mais preocupantes, já que não há um “Feiticeiro Supremo” para resolver estes problemas.

em ocultismo, que iria se tornar o modelo de mago esperto e cheio de subterfúgios (Neil Gaiman, através de Constantine em *Livros da Magia*, nomeou o grupo da DC de místicos que se vestiam de forma similar de “a Brigada dos Encapotados”). Esta mitologia, junto com as obras de Neil Gaiman, remodelaria a visão do universo DC a respeito da magia no fim da Era de Ferro.

Apesar de não se enquadrar muito bem com o movimento realista da Era de Ferro, o acontecimento que talvez tenha afetado a magia nos quadrinhos de forma mais contundente neste período foi a *Crise nas Infinitas Terras*, o evento de um ano que começou em abril de 1985 e procurou simplificar e codificar o universo DC, consolidando mundos, trazendo coerência para personagens e polindo meio século de manchas das personagens icônicas da companhia. Um dos efeitos colaterais resultantes deste esforço foi redefinir e codificar a magia de forma mais

rígida, tentando unificar suas muitas e divergentes formas em um todo mais coeso. Infelizmente, a natureza de colcha de retalhos dos relançamentos pós-*Crise* fez com que, de alguma forma, este universo acabasse sendo *mais* complicado e confuso do que o anterior. Por exemplo, a Mulher Maravilha, uma personagem que, essencialmente, define um aspecto inteiro da magia do universo DC, não recomeçou até fevereiro de 1987. Um exemplo perfeito desta tentativa de corrigir o caos deste mundo foi *Crônicas Atlantes*, uma série composta de sete publicações por Peter David e Esteban Maroto, que tentou unir várias visões do que haviam sido muitas Atlântidas díspares.

Na Era de Ferro, dois arcos históricos com ligações místicas foram vistos na Marvel. O primeiro foi um grande evento místico chamado *Inferno* (1989), que girava em torno de demônios invadindo a Terra. O segundo apresenta uma conexão menos clara com o misticismo. Em *Atos de Vingança* (1989 a 1990), muitos vilões atacaram alvos que não os seus adversários principais, na esperança de pegar os heróis desprevenidos. Por fim descobriu-se que Loki estava por trás de tudo. Além destes arcos, o universo Marvel apresentava pouco envolvimento com assuntos místicos; as histórias do Doutor Estranho apareciam em revista de venda média, e o ressurgimento do Motoqueiro Fantasma, apesar de vender bem no início, acabou sendo cancelado no meio de uma história (número 93) em 1998, que só foi resolvida quase dez anos depois.

Já na DC, a Era de Ferro trouxe quatro grandes eventos com relações místicas. O primeiro, *Guerra dos Deuses*, de 1991, mostrou um conflito entre os deuses gregos e romanos que envolveu o resto do universo (especialmente a Mulher Maravilha e o Capitão Marvel); este evento acabou chamando pouca atenção devido a *Armageddon 2001*, um evento com tons científicos que tratava de um futuro alternativo para 2001. O sucesso de *Armageddon 2001* levou a *Eclipse: the Darkness Within*, onde vários heróis foram possuídos por fragmentos do espírito Eclipse, um vilão de segunda classe que surgiu na Era de Prata. Alguns anos depois, em 1995, *Underworld Unleashed* trouxe o demônio Neron, que deu poder e renovou muitos vilões (e alguns heróis) em troca de suas almas; o conflito final girou em torno da batalha pela inocência do Capitão Marvel.

Por fim, em 1997 temos o evento *Genesis*, fortemente ligado aos Novos Deuses. A ideia central desta trama foi a introdução da Onda Divina, uma onda de energia que encobriu a Terra eras atrás e criou os deuses gregos e romanos (junto com outras entidades sobrenaturais), que “ricocheteou” de volta no limite da Criação e criou uma segunda onda que deu poderes a uma segunda geração de heróis modernos. Magia, portanto, estava ligada a uma fonte de poder com tons cósmicos e científicos, mas esta trama foi amplamente ignorada.

A Era de Ferro foi também uma era de expansão além do mundo quatro-cores das linhas principais da DC e da Marvel. Primeiramente através do surgimento de títulos independentes, cujo crescimento no



fim da década de 1980 alterou o cenário dos quadrinhos por uma década. De um ponto de vista místico, uma série importante desta era foi *Elementals* de Bill Willingham (1983 a 1997), estrelado por heróis ressuscitados que estavam ligados aos elementos que os mataram.

Conforme a Era de Ferro progredia, a quantidade de leitores de histórias mais adultas envolvendo o sobrenatural crescia. A DC capitalizou neste interesse que, embora estivesse ligado ao universo principal da editora, criou seu próprio nicho. O início deste movimento começou com *Orquídea Negra*, em 1988, por Neil Gaiman e Dave MacKean, que reinventou a vigilante Orquídea Negra da Era de Prata como um amálgama de ser humano e planta, ligado à mitologia do Monstro do Pântano. O apoio dos fãs levou Neil Gaiman à criação de *Sandman*, uma série de fantasia moderna baseada em sonhos, horror e no poder das histórias. A série começou em janeiro de 1989 e durou 75 números, além de várias outras histórias relacionadas, até ser aposentada a pedido de seu criador. Sua influência era tão grande (e as reimpressões de *Sandman* eram tão lucrativas) que a DC concordou em terminar a série. *Livros da Magia* (1990 a 91), também de Gaiman, é provavelmente a redefinição essencial da magia no universo DC, focada em Timothy Hunter, um jovem de óculos pretendente a mago, forçado a escolher o caminho entre a magia e a ciência, bem e mal, luz e escuridão.

A força destes títulos (e outros) levou à criação de uma linha separada na DC: Vertigo. Mesmo que a Vertigo esteja inserida no universo DC (e influencie fortemente sua parte mais realista), em sua maior parte permanece em seu próprio canto, raramente interagindo com o resto do universo, muito menos com outras revistas. Entretanto, o selo Vertigo realmente exemplifica o aspecto "guerra sombria" da história moderna de magia, em que eventos colossais acontecem por trás das cenas sem que o público tenha a menor idéia.

A ERA MODERNA: O VELHO REVISITADO

A Era Moderna é difícil de definir, especialmente porque está acontecendo agora. De qualquer forma, misticismo exige simetria e simbolismo, então talvez seja melhor creditar o início desta era a Alan Moore. Neste caso, à fundação de sua linha de quadrinhos, a *America's Best Comics*, que debutou em abril de 1999 com *Tom Strong* n° 1. Através de seus títulos, Alan Moore pegou os instintos de reconstrução do fim de Era de Ferro e os retrabalhou, produzindo quadrinhos que homenageavam

ou se inspiravam em uma variedade de fontes, de aventuras da era vitoriana (*A Liga Extraordinária*) ao estilo *pulp* da década de 1930 (*Tom Strong*) e até a uma polícia com super-poderes (*Top 10*). Para os fãs de magia, o título mais importante é *Promethea*, uma série de 32 números (1999 a 2005) que é tanto uma história sobre a personagem-título quanto um porta-voz metaficcional da visão de Alan Moore sobre quadrinhos, filosofia e misticismo.

A Era Moderna viu uma mistura das eras anteriores, permitindo que as mentes criativas selecionassem os elementos que queriam em suas histórias. Com a linha *Millennium* da Marvel e *Grandes Astros* da DC, universos "alternativos" começaram a mostrar personagens icônicos refeitos para uma nova geração. Muitas vezes, estas versões alternativas vendem mais que suas versões "originais".

O crescimento da internet e de outras formas de comunicação entre os fãs exigiu uma visão coesa da magia no universo dos quadrinhos. Por exemplo, *Dia de Julgamento*, uma série de 1999 da DC centrada no Espectro, em que ele é possuído e liberta o Inferno na Terra. Os elementos desta trama têm laços com outros eventos importantes (incluindo aqueles centrados em ciência e poderes cósmicos) do universo DC, sendo possível ver as narrativas destes últimos anos como uma história que vem progredindo por mais de uma década. Um exemplo é uma das tramas de *Crise de Identidade*, que gira em torno da heroína Zatana usando seus poderes mágicos para apagar a memória do vilão de ficção científica Doutor Luz, assim como a do herói realista *pulp* Batman.

Por fim, a Era Moderna viu o crescimento e a aceitação de um funcionamento mais complexo da magia. Enquanto na Era de Ouro misticismo consistia em colocar alguns nomes mitológicos na origem de um super-herói, a Era de Prata trabalhava com mitos prontos e a Era de Bronze concentrou-se no inferno, os anos recentes trouxeram cosmologias baseadas em pesquisas reais e com desenvolvimento consistente. Basta examinar o *Irmão Voodoo* de 1973, com seu linguajar exagerado e pouco relacionado com a religião em que se baseia, e compará-lo com a *Voodoo* de *WildC.A.T.s* (quando escrita, sem grandes surpresas, por Alan Moore), com uma pesquisa extensa das reais práticas e crenças da religião, para notar suas diferenças. Assim como as crenças nos deuses do Olimpo e de Asgard moldaram histórias memoráveis milênios depois, o respeito pela idéia da magia tornou possível que estas histórias sejam vistas com admiração pelo público nos séculos seguintes.

CAMINHOS MÍSTICOS

Imagine tentar explicar para um alienígena telepático o que é som, com o pequeno detalhe de o alienígena ser completamente surdo, incapaz de perceber estímulos auditivos ou vibração. Você pode mostrar uma mãe com um rosto preocupado olhando a babá eletrônica. Ou pode mostrar uma xícara vibrando em cima de uma mesa de madeira fina na qual também há uma potente caixa de som, ou uma danceteria, com jovens parados que de repente começam a dançar.

Agora imagine o alienígena perguntando coisas como: "Você pode usar este 'som' para alterar a resposta da mãe?" ou "Você pode fazer a xícara se mover mais rápido?" ou "Você pode fazer os jovens se mexerem mais vigorosamente?". Se você não puder usar expressões como "vibração" ou "mais alto", suas respostas serão parecidas: "Eu posso alterar a resposta da mãe, mas isso depende de uma força externa que você não conhece, e que não pode compreender". Ou "Eu posso fazer a xícara se mover mais rápido, mas se eu exagerar na fonte de movimento, posso danificar o objeto". E também "Eu poderia intensificar seu vigor, se eu invocar o poder deste iPod para reproduzir *Love Shack* do B-52s".

Da mesma forma, é assim que encaramos o poder mágico: perguntas sem respostas, respostas sem justificativa, justificativas que usam termos que simplesmente não entendemos. O mundo fora da magia pode perceber o efeito do que um místico provoca, mas não o que está por trás disso tudo. E o pior é que nem todas as explicações do mundo trarão a maioria das pessoas mais perto de entender a magia.

Mesmo assim, talvez a melhor forma de entender como um místico interage com um mundo de super-heróis é observar quatro aspectos diferentes dessa interação: como ele interage consigo mesmo, com seus amigos, com estranhos e com inimigos.

O ÚNICO ALIADO DE UM MÍSTICO É ELE MESMO

Desde o momento em que o místico nasce até sua morte, o "eu" (e o sentido de "eu") é provavelmente o aspecto mais importante da canalização de poderes mágicos. Outros chamam-nos de egoístas, mas



aqueles que não mantêm um forte sentido de si acima de tudo podem acabar consumidos completamente pelas forças arcanas do universo.

AGINDO DE FORMAS MISTERIOSAS

Se existe uma palavra que define a forma com que o místico se relaciona com os outros em um universo de super-heróis, é — não surpreendentemente — “mistério”. Mais do que qualquer outro indivíduo uniformizado, aqueles que lidam com poderes mágicos fazem do mistério sua profissão... Intencionalmente ou não.

Como foi explicado anteriormente, a maior parte do mundo não faz idéia dos poderes com que um místico lida, ou como esses poderes são usados para afetar humanidade. Talvez até mais frustrante (pelo menos para os magos que ainda se importam com o que mortais pensam deles) seja quando o herói místico se vê pressionado a explicar quem são os inimigos que enfrenta ou as conseqüências de suas façanhas. Imagine como um cidadão comum de um universo de super-heróis reagiria ao ouvir um homem em roupas extravagantes dizer: “Eu impedi o tirano de sete faces de mil mundos de matar a Personificação do Amor”.

Nem todos os místicos são distantes. Alguns aceitam sua humanidade e trabalham duro para se manter afáveis. Mas, para a maioria, a necessidade de permanecer nas sombras a maior parte do tempo faz com que fiquem lá o tempo todo.

EGO GIGANTESCO

Muitos magos são considerados egoístas, distantes ou até mesmo “cafajestes”. Nem todos os místicos são arrogantes — alguns são bem agradáveis, e até amigáveis — mas a maioria é.

A própria natureza de seus poderes é parcialmente culpada por isso. Enquanto outros podem explicar suas façanhas impossíveis como “Meus poderes vêm de implantes cibernéticos” ou “Sou um mutante

que absorve energia solar”, aqueles que lidam com os poderes místicos do mundo freqüentemente se vêem dizendo coisas como “Eu lido com poderes além de sua compreensão” ou “Lidar com a menor parte das forças que possuo indubitavelmente iria levá-lo à insanidade”.

Entretanto, a natureza da magia em si é a causa mais provável. Na maioria dos cenários, aprender magia não é algo que qualquer um pode fazer. Magia quase sempre envolve impor a sua vontade sobre o tecido do universo de alguma forma, o que obviamente é mais difícil para alguém com problemas de auto-estima. Muitos místicos se vêem como adultos em um mundo de crianças; até podem ser pacientes e compreensivos, mas é muito mais fácil simplesmente fazer o que precisa ser feito, sem ter que explicar para as mentes infantis da humanidade o que está acontecendo: “Estes assuntos não lhe competem” significa, na língua dos magos, “Não, não. Só o papai pode mexer”.

QUANTO MAIS AS COISAS MUDAM

Um dos conceitos do universo que os místicos conhecem é que magia é uma força de mudança. Até as formas mais estáticas de magia, como aquelas que promovem a Ordem, são na verdade uma forma de resistir a mudanças, que não é nada mais que um jeito de mudar o que poderia vir a ser. Seja quando se tenta buscar conhecimento ou ao tentar dobrar o mundo à sua vontade, magia necessita de mudanças, e as gera. “Tudo que magia é, é mudança”, como se diz por aí.

Muitas vezes, os místicos debatem sobre a natureza da magia e sua relação com a mudança. A magia é como o fogo aprisionado dentro de um pedaço de carvão, invisível e esperando para ser libertado? Ou é como o vento, sempre presente e percebido por todos por onde passa, esperando ser canalizado através de um moinho?

Independente de qual metáfora seja “verdadeira” em um universo qualquer (se alguma das metáforas estiver correta), o místico sábio percebe que mudanças vêm com um preço. Uma vez que o carvão for queimado, não poderá ser queimado outra vez. Quando derrubamos árvores para limpar uma área e construir um moinho na vã tentativa de capturar o vento, podemos destruir uma parte da natureza.

O PODER DA METÁFORA

Até esta parte do livro usamos muitas metáforas. Os místicos em um mundo de super-heróis também fazem isso. Nos quadrinhos, isso serve para ajudar o leitor, já que magia é uma força que (presumivelmente) a maior parte dos leitores não conhece ou pode entender. Toda explicação sobre ela precisa ser feita na forma de algo que eles *possam* entender.

Além disso, metáforas são usadas para refletir a forma como os místicos percebem a natureza da magia em si. A maneira com que o mago arranja seus pensamentos (pois é muito provável que ele não tenha nascido capaz de perceber e compreender a magia) pode refletir sua aparência, e — na verdade — sua habilidade de moldar a magia. Por exemplo, um místico pode considerar o uso de magia semelhante a canalizar uma fonte de energia no mundo não mágico; de qualquer maneira que seja, isto é de alguma forma destrutivo à ordem natural. Alguns métodos (como moinhos de vento e coleta de energia solar) são menos destrutivos que outros (minas de carvão). Outro místico pode ver a magia como um pacto entre duas entidades de maior e menor poder, com os dois lados tentando conseguir a melhor barganha que puderem, geralmente resultando em o ser de maior poder enganando o de menor poder, já que o segundo tem menos com que barganhar.

Em um jogo de RPG, o uso da metáfora pode ser muito útil para um jogador que interpreta um místico. Isto é essencial para o clima do gênero, e ser capaz de largar algo como “Nossas mentes irão girar no plano astral como uma rolha em um redemoinho” ajuda muito a estabelecer o clima. Da mesma forma, é uma ótima ferramenta para ajudar o mestre a dar informações sobre a natureza do universo, ou outros tópi-

cos sobre misticismo. Uma série em que se diz "A Terra não é nada mais que um grão de areia nas praias do cosmos", passa algo bem diferente que outra, em que se afirma "A Terra é o centro da realidade, de onde todos os outros pensamentos, mentes, padrões e a vida se estendem para dentro do chão e em direção aos céus".

SENSO DE DEVER

A maioria dos heróis não místicos nos quadrinhos tem um forte senso de dever. Eles geralmente estão no meio das crises, esperando fazer o que é certo. Muitos místicos vão um passo além, tendo um grande dever a cumprir. Seja por um título, posição ou encargo, alguma força externa espera que estes heróis cumpram suas responsabilidades com toda dedicação. A natureza deste trato varia de místico para místico, mas está geralmente relacionada a um conceito de uma a três palavras, como "Ordem", "Equilíbrio", "Vingança", "Mago Mestre", "Protetor da Natureza" e assim por diante. Tais místicos devem equilibrar as necessidades de seus mestres (de quem recebem parte ou a totalidade de seus poderes) com seus próprios desejos e objetivos.

Um jogador que queira capturar o clima deste tipo de relação deve definir o conceito a que o místico serve, e descrever como o herói entende esta relação. "Entende", porque o mestre pode ter uma idéia diferente de como a relação realmente funciona. Por exemplo, um "protetor da natureza" pode ver seres humanos como parte da ordem natural, mas seus mestres podem ter uma visão um pouco diferente, fazendo com que o místico tenha menos poder em certas situações, ou precise convencer seus superiores de que sua causa é justa para conseguir uma exceção.

AGORA NÃO É O MOMENTO DE AGIR

A natureza dos deveres místicos — assim como os pactos que o herói, seus predecessores, ou seus mestres tenham feito (ver **Pactos dos antigos**) — é a razão pela qual heróis místicos são geralmente obrigados a não se envolver em conflitos. Por exemplo, os mais poderosos magos da Ordem do cosmos podem ver uma invasão alienígena como parte da estrutura natural da galáxia, e portanto não impedi-la. Eles podem até mesmo resmungar algo a respeito de como as peças de um tabuleiro de xadrez devem lutar para encontrar seu próprio lugar no universo. Mais provavelmente, nem irão oferecer uma desculpa, fazendo com que sua não-interferência aumente sua aura de mistério... E reforce seu estereótipo de egoístas e arrogantes.

Para muito jogadores, não é divertido interpretar um personagem que tem que ficar no banco de reservas olhando a grama crescer. Sendo assim, é melhor para a série, para o mestre e para o jogador se o nível de não-interferência do herói seja delimitado com antecedência, principalmente se mestre estiver dando importância a este aspecto do universo de super-heróis. Considere as seguintes opções:

- O místico simplesmente não está sujeito às regras que prendem outros místicos (talvez ainda não seja poderoso o suficiente).
- O místico deveria seguir um conjunto de regras, mas opta por não fazê-lo (este aspecto rebelde é atraente para muitos).
- O mago se manteve distante no passado e pode voltar a manter-se distante no futuro, mas agora, por alguma razão, não precisa abster-se de agir.
- Na maioria das aventuras, o herói é forçado a não interferir, e só pode agir em certas circunstâncias limitadas, geralmente quando a magia está envolvida. Com esta opção, o jogador pode optar por criar um personagem (não místico) secundário, que pode resolver os problemas que não forem místicos. Esse tipo de elenco "de acordo com competências" é bom para muitas séries de super-heróis.

- A série foca os eventos nos quais o personagem místico pode agir, deixando os eventos nos quais o místico não se envolveria de lado, fora das câmeras, onde nem o mestre ou jogadores precisam se preocupar. Este é um ótimo jeito de lidar com séries focadas em misticismo. Eventos que normalmente acontecem em séries de super-heróis ainda acontecem, mas os místicos não lidam com eles.

É claro que um personagem preso a um labiríntico código de conduta pode ser um desafio interessante, e se todos estiverem dispostos a tentar algo assim, pode ser possível construir um conceito de herói que gira em torno da idéia de ajudar da forma mais sutil e clandestina possível. Neste caso, o jogador e o mestre devem delimitar exatamente até onde o herói pode interferir, o que ele pode ou não fazer, quais as consequências quando ele ultrapassar os limites e quais as chances de ele ser descoberto. Personagens que cumprem suas responsabilidades devem receber pontos heróicos quando suas complicações aparecerem.

SIM NÃO CLARO NUNCA

Místicos precisam de outras pessoas, mas ainda assim as mantêm afastadas. Preservam a liberdade do mundo tornando-se presos a pactos e favores. Ensinam outros, mas temem aqueles com conhecimento demais. Místicos costumam abraçar a contradição como parte de sua existência, e não têm problema em fazê-lo (já que seu ego é grande o suficiente para manter duas idéias contraditórias em sua mente ao mesmo tempo). Um místico pode lutar contra Loki em uma semana e contra Lúcifer na outra... E ambos existem como "o Príncipe das Mentiras", mesmo pertencendo a cosmologias diferentes.

A tendência em direção ao paradoxo manteria a maioria das mentes menores choramingando num canto. O místico não tem essa dificuldade. Ao invés disso, ele toma uma decisão, convence a si mesmo de que está certo e faz o que deve ser feito. Não há tempo para questionamentos ou conjecturas filosóficas quando vidas estão em jogo.

PROGRAMA DE MILHAGENS MÍSTICO

Enquanto o vigilante mascarado pode deslocar-se a diferentes partes de sua cidade para protegê-la, um mago pode viajar por todo o universo conhecido... E por alguns desconhecidos, também. Místicos tendem a viajar mais do que os outros tipos de heróis, com exceção de entidades cósmicas. E até isso é discutível: como podemos comparar a distância até Alfa Centauri com a distância até a Terra dos Sonhos Esquecidos?

Essas viagens podem abranger lugares na Terra — ruínas místicas, reinos subaquáticos, encontros secretos — assim como outras dimensões. Curiosamente, a maioria dos místicos não viaja para fora da Terra dentro desta dimensão; é possível que a magia esteja conectada à humanidade, e viajar fora da esfera humana não sirva pra muita coisa.

A maioria dos místicos possui uma pequena lista de lugares para onde viaja com frequência. Isso inclui quaisquer reinos que façam parte de seus domínios (tais como Atlântida para um mago atlante ou o Mundo dos Sonhos para um mentalista) e quaisquer reinos comuns à maioria dos místicos (como o plano astral). Dependendo do nível de poder do místico, ele pode ter acesso a outros mundos que tenham sido pouco (ou nunca) visitados. A magnitude de possibilidades é muitas vezes difícil de ser transmitida para não-iniciados, fazendo com que os místicos se tornem irritadiços quando questionados sobre as razões pelas quais não impediram um tirano de uma dimensão pouco visitada ou não tentaram achar um poderoso artefato mágico que foi perdido no plano astral. Como um místico uma vez disse: "Aqui na Terra existem dúzias de ditadores e loucos que ocupam posições de poder. Por que não fizeram nada para impedi-los? Resmunguem o quanto quiserem sobre as implicações ou dificuldades de intervir, ou sobre como tinham coisas mais importantes para fazer. Esta esfera compreende apenas

510 milhões de quilômetros quadrados de superfície, e menos de um terço disto é terra firme. Multipliquem isto por incontáveis dimensões, cada uma se estendendo ao infinito, e terão uma idéia da vastidão de minhas responsabilidades. Resumindo, eu estive ocupado”.

Apesar de a maioria dos heróis místicos não hesitar em impedir crimes que aconteçam por perto em uma cidade, magos poderosos tipicamente não “patrulham” pessoalmente, como um herói mundano. Em vez disso, tendem a usar feitiços de vigilância, familiares e (se for algo mais pessoal) sua forma astral para examinar grandes áreas rapidamente. Assim, dependendo do poder do místico, ele pode ser chamado ao cumprimento do dever tanto em um beco escuro na cidade quanto nas ruínas do Vale da Dor, nas profundezas do Inferno, com a mesma facilidade. Místicos geralmente possuem sentidos sobrenaturais para alertá-los sobre perigos iminentes, ou seres superiores que os chamam para agir quando for necessário. Mestres podem fazer o papel de ambos, e usá-los como ganchos para envolver místicos em uma história.

O INIMIGO INTERIOR

Aqueles envolvidos em magia frequentemente descobrem que seus piores inimigos são eles mesmos... Literalmente. Mesmo que mestres místicos não sejam possuídos ou controlados mentalmente com maior frequência que outros tipos de heróis, deparam-se com versões “sinistras” deles mesmos com certa regularidade. Seja um “gêmeo maligno” que nasceu de uma de suas visitas a outra dimensão, uma versão sua de um futuro alternativo, algo que tenha nascido de alguma faceta indesejável de sua alma, um construto moldado por algum inimigo poderoso ou qualquer outra coisa, místicos devem estar cientes que os piores inimigos que eles — ou seus aliados — enfrentarão são eles mesmos.



PODER INTERIOR, FOCO EXTERIOR

Aqueles que canalizam os poderes do oculto tendem a usar acessórios e maneirismos mais extravagantes que aqueles com super-poderes “comuns”. Pode ser uma estilização de fala ou gestos, como pronunciar cada feitiço em rima ou fazer gestos antes de produzir um efeito mágico. Quem sabe um item que o místico sempre carrega, como uma capa estilosa ou uma varinha com desenhos intrincados. De qualquer forma, quem testemunha um místico em ação fica convencido de que esses itens ou técnicas são essenciais para o uso de poderes místicos.

Ocasionalmente, são realmente essenciais (e o poder tem a desvantagem apropriada). Mas é mais provável que a maioria daqueles que canalizam poderes arcanos se valha de um pouco de enganação e distração. Além de gestos e frases, um bom número de místicos parece ter um foco tangível para seus poderes. Em termos de jogo, o jogador compra os poderes do personagem normalmente, mas define um “Dispositivo” (usando as diretrizes para o poder Dispositivo). Na verdade, este “Dispositivo” não é um Dispositivo (apesar de poder ter o efeito menor “Dá a impressão de ser o foco de um poder”), e o místico não precisa realmente dele para lançar feitiços. Pode ser um elemento surpresa em situações difíceis, quando o místico pode usar seus poderes quando estiver aparentemente “desarmado”.

Como alternativa, o místico pode adquirir algumas graduações de poder através de um Dispositivo e ter outras graduações de poder em si mesmo. Isso representa um feiteiro que melhora seus feitiços com um foco mágico, mas não depende completamente dele.

É claro que, se o místico — vilão ou herói — usar este tipo de distração, só deve revelar este segredo em situações de grande risco. Afinal, a menos que o místico use força letal para manter seus segredos, a revelação de tal engodo acabaria com a utilidade do foco, principalmente se a vítima do truque revelar este conhecimento para outros.

CAPOTES OU TALISMÃS

Nos quadrinhos, a maioria dos uniformes de heróis evoca adjetivos como “icônico”, “utilitário” ou “militar”. Em oposição, a maioria dos místicos tende a gravitar em direção a um de dois extremos: aqueles que usam roupas comuns, como o terno de um professor ou o capote de um protagonista de uma história de detetive, e aqueles que parecem escolher suas roupas de olhos fechados, aleatoriamente, de dentro de um armário de figurino de show de Las Vegas da década de 1970.

De onde vem tanta discrepância?

As regras da moda não se aplicam à comunidade mística. Normalmente, místicos não fazem parte de equipes, e assim uniformes não se encaixam. Além disso, os reinos mágicos e o mundo normal são quase completamente separados, sendo possível que algumas vestimentas sejam visíveis somente a algumas pessoas ou planos de existência. Por fim, místicos preferem se esconder nas sombras a maior parte do tempo e, quando são vistos, preferem permanecer despercebidos — ou então querem causar a maior impressão possível.

Então que tipo de figurino um aspirante a místico deve escolher? Se parte de sua parafernália é uma grande e reluzente jóia mística — como o Elmo Dourado — não há razão para manter o resto de suas vestimentas discretas. Se não houver nenhuma razão para que o místico se vista de forma espalhafatosa, então fica a cargo dele como se apresentar. A maioria das razões pelas quais super-heróis comuns usam uniforme — inspirar as massas, manter uma identidade secreta ou porque todos os outros usam — não necessariamente se aplica a heróis místicos. Para complicar mais, ainda há a possibilidade de que os poderes do místico alterem sua forma; no fim das contas vai depender da preferência do místico por andar com um gigantesco olho brilhante saindo do meio de seu peito, com um capote ou com o Manto dos Magos Anciões.

NÃO É BEM UM MÍSTICO

Apesar de este livro tratar primeiramente de místicos — em outras palavras, especificamente daqueles capazes de lançar feitiços, realizar rituais ou lidar com as artes arcanas de qualquer outra forma — boa parte deste material também se aplica a personagens de origem mística que não necessariamente lançam feitiços (em outras palavras, aqueles que não têm especificamente o poder Magia).

Como exemplo vamos considerar dois velocistas (sem poderes mágicos). O primeiro é o corredor padrão, que pode romper a barreira do som, correr pelas paredes, vibrar através de objetos sólidos e assim por diante. O segundo é um “mestre da essência da velocidade”, e pode fazer tudo que o primeiro pode, mas também pode transferir sua velocidade para outros, remover a energia inercial de outros e assim por diante.

Vamos supor que, de alguma forma, ambos utilizem a mesma “essência da velocidade”. O primeiro apenas recebe dela seus poderes, enquanto que o segundo é um “mestre” desta essência. Em teoria, o primeiro velocista poderia chegar ao nível de conhecimento do segundo algum dia.

O mesmo acontece com heróis que recebem seus poderes por meios místicos. Apesar de não ser muito comum, um personagem que “simplesmente” recebeu seus poderes de uma fonte mística pode se “eivar” a um nível superior de entendimento. Por exemplo, um herói que recebeu seus poderes ao ser atingido por um relâmpago mágico pode vir a descobrir que pode aproveitar melhor o poder de seu relâmpago, quem sabe ao invocá-lo para que atinja seus inimigos ou para começar um fogo.

Esta é uma situação ideal para usar pontos heróicos para receber uma façanha de poder. Se o jogador decidir seguir este caminho de evolução para seu personagem, pode pedir ao mestre para mudar o descritor de alguns ou todos os seus poderes para “magia”, fazendo a transição aos poucos. Isto pode até permitir uma daquelas tramas estilo “Tudo que Você Sabe sobre o Herói Fulano Está Errado!” e o completo remodelamento do personagem.

Mesmo que um personagem melhorado por magia dificilmente chegue ao poder bruto de um místico de verdade, ainda pode se tornar um agente poderoso do misticismo, especialmente se mantiver seus poderes antigos. (Mas este não é um salto impossível, pois o personagem poderia se afastar da série por algum tempo para treinar, ou ir para uma daquelas dimensões bem úteis, nas quais o tempo passa de forma diferente e o herói pode ter cinco anos de treinamento em uma semana de férias). Esta estratégia é útil para um jogador levar um herói a uma nova direção.

ISSO É MAGIA?

Há uma questão difícil quando lidamos com o sobrenatural: o que é realmente “magia”? Por exemplo, um herói católico pode usar poderes de cura e adivinhação, mas não considera esses poderes mágicos, e sim como dons divinos ou — se for pressionado — “milagres”. Outro exemplo, uma raça humanóide de “Deuses do Amanhã” pode acreditar que o que fazem é algum tipo de super-ciência, mesmo que seus nomes, poderes e inspirações venham de fontes mitológicas: Ur-Thor, os Zeuzianos e assim por diante. Estes seres são místicos ou não?

Podemos analisar esta questão por dois ângulos diferentes. Primeiro, podemos olhar do ponto de vista de jogo: o jogador quer que os poderes de seu personagem sejam mágicos? Obviamente, o mestre deve concordar com a decisão do jogador. Além disso, o mestre deve determinar a mesma coisa para os PNJs da série. Em termos de jogo, todos os poderes mágicos têm “magia”, “místico” ou “divino” como descritor.

Para o personagem, a resposta sobre a origem de seus poderes pode ser diferente. Neste caso, tudo é geralmente uma questão de *ambiente*; o herói acredita que seu poder vem de qualquer que seja a fonte que as outras pessoas com quem ele convive acreditem que seja. Portanto, se um herói for criado por druidas que ensinaram-no a conjurar escudos feitos de folhas de árvore e lançar rajadas de espinhos, ele pode vir a acreditar que seu poderes sejam “naturais”, e que qualquer um que receba o mesmo treinamento possa fazer o mesmo, mesmo que em termos de jogo estes poderes sejam considerados “mágicos” e funcionem com a mesma mecânica de um feitiço que tenha sido aprendido em um grimório arcano.

Quando se trata de criar obstáculos apropriados para uma aventura, a crença do herói deve ser levada em consideração, e não a mecânica do jogo. Um demônio ardiloso seria capaz de convencer um personagem devoto de que o Todo-Poderoso abandonou-o, independente de qual seja a verdadeira fonte do poder em termos de jogo.

Escolher magia como fonte de poder para o seu personagem não significa que todos os seus poderes devam ser mágicos. É possível que diferentes poderes tenham fontes diferentes. Por exemplo, os talentos de um tecnomago podem vir primariamente de seus estudos de ocultismo, mas ele pode possuir nano-robôs em seu sangue que lhe permitam

vibrar na frequência necessária para atravessar a fronteira para o plano astral (o poder Forma Astral com o descritor tecnologia). Um visitante de outro plano pode ter o descritor “alienígena” para a maioria de seus poderes, mas se seus olhos foram trocados por um xamã pelos olhos encantados de um corvo, seus Super-Sentidos terão o descritor “magia”.

QUAL O CUSTO DA MAGIA?

Na maioria das eras dos quadrinhos, super-poderes não apresentam um custo muito grande. Os personagens nascem com seus poderes, ou se deparam com eles por acaso, ou recebem-nos em um treinamento que aparece em alguns *flashbacks*, sem que o herói se preocupe muito com isso. Na Era de Prata houve algumas tentativas de criar heróis um pouco mais “realistas” ou trágicos, como personagens poderosos presos em um alter ego frágil. Mesmo assim, estas origens não passavam de contratempos menores na divertida vida de super-herói.

Místicos, por outro lado, quase sempre carregam um fardo maior com seus poderes, independente da era. Em primeiro lugar, a maioria dos magos competentes precisa de muito treinamento, quase sempre anos ou mais. Estes estudos geralmente acontecem longe dos olhos de simples mortais, muito possivelmente dando início ao inevitável processo de distanciamento da sociedade que a vida de místico traz.

Além do período prolongado de treinamento, magia geralmente exige estudo constante. Para o místico que procura aumentar seus poderes, a maior parte de seu tempo ocioso será usado em pesquisa solitária e experimentos com novos feitiços. Relações interpessoais são normalmente a primeira vítima de uma vida devotada ao misticismo, algumas vezes de forma literal para aqueles que continuam ou desenvolvem amizade com um místico (veja **Amizades**, neste capítulo).

Como se o tempo gasto não fosse o bastante, o uso da magia muitas vezes exige sacrifícios exóticos e até horríveis. Alguns exemplos incluem:

- O místico é forçado a alimentar um familiar com um pouco de seu próprio sangue uma vez por dia, semana, ou mês.
- A necessidade sobrenatural do mago por vingança faz com que ele ataque seu inimigo de escolha (agentes do caos, aqueles que agri-dem mulheres, etc.) em qualquer oportunidade possível.



- Os patronos místicos do feiticeiro exigem um sinal de devoção na forma do sacrifício de uma criança ou ente querido, ou então este ato é necessário para a realização de um feitiço ou ritual. Obviamente não recomendamos isto a um herói em uma série remotamente otimista ou quatro-cores. A *possibilidade* de que o herói tenha que fazer tal escolha pode ser a base de uma busca para evitar esta obrigação, ou até mesmo um teste de caráter: "O ritual dos Antigos é somente para as mais dignas das almas, e ao recusar-te a perpetrar um ato tão vil, provaste tua dignidade..."

Por fim, como discutimos anteriormente, magia é uma força de mudança, e o mero ato de usá-la faz com que as coisas fiquem diferentes do que eram. Levando em consideração todos os prováveis custos e possíveis conseqüências de se usar magia, os místicos mais sábios sempre pesam suas ações cuidadosamente. É claro que aqueles que servem às trevas não se importam muito com as repercussões de suas decisões — muito menos com as vidas de inocentes.

ENCANTAMENTOS PARA INICIANTES

Ainda que a maioria dos heróis místicos passe muitos anos aperfeiçoando suas habilidades antes de colocá-las em prática, é possível um conceito de personagem místico com pouco treinamento, lutando para dar seus primeiros passos. Seja um aluno em uma escola para jovens com poderes (mágicos ou não) ou um prodígio autodidata, a idéia de um aprendiz em treinamento é comum para muitos personagens místicos. Estes heróis enfrentam desafios consideráveis: se vilões místicos geralmente são desafios épicos para um mago treinado, imagine para um iniciante... Mas aprendizes podem ser ótimos membros de equipe, e manter o equilíbrio para jogadores que querem um personagem que possua poderes mágicos, mas que ainda funcione em grupo.

Este tipo de personagem é na verdade muito parecido com a maioria dos "heróis inexperientes", apesar de ser baseado em magia. Por

exemplo, um místico adolescente talvez ainda precise se preocupar em chegar à escola no horário, manter seus dons (identidade secreta) em segredo e assim por diante. De um ponto de vista de interpretação, isto é um desafio muito interessante para o jogador, que deve definir o ponto de virada da personagem: em que momento o herói deve fortalecer seu ego? Quando, como e até que ponto ele deve se afastar de suas preocupações humanas? Ele poderá manter amigos (super-heróis ou não) à medida que seus poderes e conhecimento distanciam-no enormemente de seus conhecidos?

AMIZADES

São necessários dois seres humanos para fazer um; as raízes da árvore genealógica de cada pessoa geram ramos e se entrelaçam, até sumir da vista. Ninguém começa a vida só, e a solidão não é natural. Mas os místicos fazem o que não é natural todos os dias e, para alguns, as relações que forjam (ou não) com seus amigos os definem de forma tão importante quanto seus poderes.

QUEM PRECISA DE AMIGOS?

Dada a necessidade de ficar nas sombras — por imposição ou escolha — alguns místicos se perguntam se deveriam ter alguém em suas vidas. De fato, o "solitário estóico" é provavelmente o arquétipo mais presente no mundo místico, e até os místicos mais geniais podem contar nos dedos de uma mão o número de pessoas que realmente podem chamar de amigos. Paradoxalmente, o elenco de apoio de alguns místicos solitários preencheria uma lista telefônica de bairro. De onde vem a discrepância?

Em primeiro lugar, ser amigo de um místico é uma das vocações mais perigosas do mundo: provavelmente pelo menos um terço daquela "lista telefônica" consiste de pessoas que já morreram, geralmente devido a sua relação com o místico. Sendo assim, aqueles que se aprofundam no mundo da magia tendem a manter os outros a certa distância, para próprio bem deles. Na verdade, muitos místicos consideram qualquer

conhecimento sobre seu mundo algo muito perigoso, chegando ao ponto de apagar a memória de seus amigos que descobrem demais.

Todos estes cuidados se reduzem quando se trata de outras pessoas com poderes. Místicos preferem a companhia de outros místicos, já que eles possuem mais em comum, e o desconforto causado pela distância de conhecimento e entendimento não existe (ou é menor, entre aqueles com especialidades em diferentes campos da magia).

Ainda assim, místicos ocasionalmente se associam a indivíduos que receberam seus poderes de outras fontes, e estas pessoas geralmente se tornam grandes aliados. É claro que, mesmo que seja possível que a verdadeira amizade surja, ela é geralmente dificultada pelos problemas de ego que discutimos anteriormente, pelo fato de místicos viverem em mundo diferente, e assim por diante.

LIGA DE HERÓIS: PRECISA-SE DE MÍSTICOS

Nos quadrinhos, místicos eram figuras fundamentais na maioria dos grupos da Era de Ouro. Na Era de Prata, eles estavam ausentes da maioria das super-equipes (apesar de alguns heróis apresentarem origens místicas e vilões místicos serem comuns), mas houve um ressurgimento de heróis místicos na Era de Bronze. De qualquer forma, místicos nunca foram a base de uma super-equipe, como costumava ser na década de 1940. A razão para isso vem do aumento da complexidade dos universos de quadrinhos que se iniciou na Era de Prata. A evolução da magia de apenas mais uma origem legal para uma força poderosa nestes universos distanciou estes tipos de personagens das preocupações humanas, e gerou uma falta de interesse em fazer parte de grupos.

Mesmo assim, na Era de Bronze surgiu um novo interesse em se associar — muitos super-grupos desta era tinham como fundadores seres com poderes ou origens místicas. Em eras posteriores, grupos formados apenas por entidades mágicas apareceram, e muitos grupos modernos incluem pelo menos um místico (apesar de raramente mais de um).

Apesar das desvantagens para um místico em se juntar a um grupo — falta de entendimento, arriscar o grupo, necessidade de dedicar tempo ao grupo, etc. — há também vantagens consideráveis. Primeiramente está o acesso a aliados. Contrário ao que algumas traças de livro intelectuais queiram que os outros acreditem, místicos ainda possuem laços com o mundo físico, e ter alguns amigos de punho pesado que possam dar conta de cientistas malucos, conquistadores alienígenas ou quaisquer outras ameaças não místicas permite ao místico focar sua atenção em assuntos mais importantes para ele. Além disso, apesar de aliados não místicos estarem em desvantagem quando enfrentam desafios mágicos, podem ser muito úteis; alguém que pode erguer um prédio de escritórios enquanto voa no mundo real pode manter um castelo voador no ar quando o místico que o controla decide jogá-lo ao chão.

Outra alternativa para o místico, que vem sendo adotada desde a Era de Bronze, é fazer parte de um grupo como “reserva” ou “membro honorário”. É claro que a equipe da qual o místico é um pseudo-membro, não virá em seu auxílio com tanta frequência ou rapidez como faria para um membro de carteirinha, mas também não esperará que o místico esteja à disposição para resolver qualquer probleminha de fusível em uma estação espacial. Em um jogo de RPG, o estilo “reserva/membro honorário” permite que o personagem mantenha o estilo misterioso, tão importante para muitos conceitos de místicos, enquanto também permite que o herói esteja ceno no início de qualquer sessão de jogo.

SENTINDO OS EFEITOS DA MAGIA

Muitos amigos de heróis magos possuem vulnerabilidade à magia. Entretanto, é importante saber o que, exatamente, isso significa. Nos quadrinhos, há geralmente duas possibilidades. Na primeira, algumas ou todas as defesas do herói são diminuídas na presença de magia. Na segunda opção, a magia afeta o herói de forma *mais* intensa do que

afeta outras pessoas. Neste caso o herói é mais “alérgico” à magia do que vulnerável. Em alguns casos mais extremos, a mera presença de magia pode causar alguma dificuldade ao herói, como o sol causa a um vampiro, mesmo que não esteja sendo direcionada diretamente a ele.

Para facilitar o entendimento de como a magia afeta um personagem vulnerável a ela, tente imaginar de que forma certos eventos afetam-no. Por exemplo, se o herói é imune a dano normal, uma espada mágica seria capaz de feri-lo? Um feitiço do sono afetaria sua força de vontade com mais eficiência que um gás sonífero? Os socos de um vilão super forte, que extrai sua força sobrenatural de uma fonte mística, machucam mais do que os de alguém que recebeu sua força por exposição à radiação? E assim por diante.

Em termos de jogo, Perda de Poder (das características defensivas do herói) e possivelmente a desvantagem menor Vulnerável se aplicam melhor à primeira opção. A segunda opção é mais bem representada pela desvantagem Vulnerável moderada ou maior, Perda de Poder (outras características, especialmente de cura acelerada) e possivelmente Fraqueza (principalmente se a mera presença de magia faz mal ao herói). A última opção pode ser muito perigosa, e deve ser considerada com cuidado, especialmente se o misticismo tiver parte importante na série. Não será muito divertido se todos os heróis estão impressionados com as maravilhas da Dimensão dos Sonhos Futuros, enquanto um dos PJs está em posição fetal, chorando e vomitando.

ENSINAR É APRENDER

Desde os primórdios dos quadrinhos a idéia de “parceiro” está presente: geralmente um jovem justiceiro que segue o herói e tenta aprender o que pode com ele. Esta idéia se traduz ao herói místico na forma de um aprendiz ou discípulo que o místico aceita. Esta relação é semelhante à relação herói-parceiro, com algumas diferenças.

Primeiramente, aprendizes de místicos são colocados em grande perigo com certa frequência, tanto para o discípulo quanto para o mestre. Pode levar muito tempo para que o aprendiz possa lançar seu primeiro feitiço mais básico. Até lá, ele estará indefeso. Pior ainda, sua proximidade a seu mestre faz dele o candidato perfeito para possessões, corrupção, armadilhas e assim por diante, colocando ambos em perigo.

Vale lembrar que o aprendizado de magia é um processo sem fim. Sendo assim, mesmo aqueles que aceitam um aluno são também alunos de alguém, e não é incomum para um místico experiente retornar a seu mestre para um pouco mais de treinamento ou informações.

Finalmente, a relação aluno-professor é mais íntima para místicos do que para outros, e não é estranho ouvir casos sobre alunos que se tornam amantes de seus mestres (ou amantes que se tornam alunos). Tais relacionamentos podem ser vistos de forma questionável por outros super-heróis, mas aqueles que vivem a vida de místicos já estão acostumados a olhares repreensivos e falta de entendimento.

SEXO E O MÍSTICO SOLTEIRO

A partir da Era de Bronze, a sexualidade se tornou muito mais presente nos quadrinhos, desde os carismáticos super espíões da década de 1970 acordando na cama de beldades até os modernos heróis voadores que proliferam as vantagens da falta de inércia de movimentos horizontais. Este efeito seja talvez mais aparente nos místicos: súcubos e íncubos (demônios do sexo) são ameaças reais, a natureza próxima de encontros entre heróis e vilões aumenta as oportunidades para sedução e algumas formas de magia (especialmente rituais tântricos) requerem a canalização (ou supressão) de energias sexuais.

O místico em um universo de super-heróis deve entender que cada ação pode levar a conseqüências elevadas: mechas de cabelo tornam-se talismãs poderosos, pichações nas paredes podem ser runas de poder e o simples ato de atravessar uma porta pode ser o gatilho para um pode-

roso feitiço de transporte. Da mesma forma, a união entre dois seres se torna muito mais que um ato físico, podendo representar algo primal. Obviamente, as implicações podem ser cósmicas. Um místico certa vez foi confrontado com uma observação curiosa sobre varinhas pontudas que perfuravam círculos mágicos: “Tudo que tem a ver com magia é uma simbologia para o sexo?”. O místico respondeu: “Como você sabe que o sexo não é uma simbologia para magia?”.

Devemos lembrar que é importante que os jogadores e o mestre estabeleçam o nível de conforto do grupo em relação a assuntos sexuais. Na verdadeira tradição dos quadrinhos, é perfeitamente esperado que longos cabelos e um roupão irão cobrir todas as partes íntimas do corpo, e que a súcubo simplesmente lançará um feitiço do sono e toda a ação irá acontecer longe das câmeras.

ESTRANHOS

Não há ninguém mais estranho do que aqueles que lidam com magia. Ainda assim, para aqueles que o fazem, a maior parte da humanidade é composta de olhos estranhos ligados a mentes preconceituosas. Há muitas formas como um místico pode lidar com aqueles que não são próximos o suficiente para serem amigos, ou distantes o bastante para serem inimigos, mas nenhuma delas é completamente satisfatória.

NO MUNDO REAL, INFELIZMENTE

A maioria dos heróis místicos não se preocupa com os problemas do mundo “real”. Se eles têm algum emprego, é algo geralmente relacionado ao oculto: são donos de um sebo, especialistas em ocultismo, videntes, etc. Difícilmente místicos ostentam sinais óbvios de riqueza (carros caros, jóias não-mágicas, etc.), mas isto é uma escolha e não uma regra. Muitos místicos fazem questão de avisar seus pupilos desde cedo que uma ligação forte às facilidades do mundo físico apresenta, na melhor das hipóteses, uma barreira contra a verdadeira iluminação e, na pior, um caminho sombrio que leva à ruína.

UMA IDENTIDADE DE SEGREDOS

Na maioria das histórias místicas — principalmente em um universo de super-heróis — pessoas com poderes místicos não se preocupam muito em proteger suas “identidades secretas”, ou se o fazem, é da forma mais tênue possível. Um professor de faculdade chamado Arthur Arcane pode se aventurar sob o nome de Professor Arcane, por exemplo. Impressionantemente, esta fachada fina como papel costuma funcionar.

Embora seja fácil imaginar que isto aconteça devido ao modo místico de ser (de fato, alguns magos chegam a usar seus poderes para frustrar tentativas de revelar suas vidas pessoais ao público), freqüentemente podemos encontrar uma resposta mais simples: grande parte dos personagens mágicos é desconhecida do mundo em geral (ou, pelo menos, não mais conhecida que sua identidade pública). Estes heróis evitam a publicidade, e jornais de outras dimensões têm uma circulação limitada no mundo físico... Mesmo que alguém descobrisse a verdade, esta informação não ajudaria muito, ou seria ignorada. “Arthur Arcane da Universidade de Freedom City é na verdade o mago Professor Arcane!” “Uau! Mas... quem é Professor Arcane?”

Mesmo que os inimigos do místico descubram quem ele é — e parece possível que entidades de outros mundos tenham acesso a feitiços de adivinhação — eles parecem não usar este recurso para prejudicar a vida mundana do místico. Isto pode ser uma consequência de muitos magos tratarem sua vida mundana de forma descartável. Se Arthur Arcane precisar desaparecer de Freedom City para se tornar R. Cain em outro lugar, talvez ninguém note. Muitos dos adversários mais poderosos do místico provavelmente vêem suas vidas mundanas como algo curioso mais do que qualquer outra coisa, e — se virem o místico como uma ameaça real — provavelmente dedicam seus esforços a algo mais sinistro do que

atrapalhar sua vida pessoal. É difícil imaginar Domakku, Conquistador de Sete Faces de Mil Mundos, acreditando que a melhor forma de prejudicar seu amaldiçoado inimigo é fazer com que sua senhoria lhe cobre o aluguel a toda hora ou atrapalhar sua vida amorosa, por exemplo.

De qualquer forma, os amigos e entes queridos de um místico são alvos tentadores para alguns inimigos, e o herói sábio — místico ou não — tenta garantir que todos à sua volta estejam protegidos.

SABER PARA CRESCER

Apesar de um número pequeno de místicos tentar espalhar o conhecimento sobre o arcano para a maioria da população, a maioria está feliz em permitir que o resto da humanidade continue alegremente ignorante. O motorista de táxi pode notar a horda de demônios atacando a cidade, mas para ele, eles não são diferentes do exército de robôs da semana passada ou dos atlantes com seus tridentes da semana anterior.

O mistério que envolve a magia em geral está ligado ao problema de que pouca compreensão pode ser extremamente prejudicial (veja **Um pouco de conhecimento**). Além do mais, definir a melhor forma de ensinar o uso generalizado de magia é uma tarefa absurdamente difícil. Muitos magos são ótimos professores quando ensinam um único aluno, mas tentar ensinar magia de forma globalizada seria a mesma coisa que tentar controlar os danos se, repentinamente, todas as crianças de cinco anos de idade recebessem uma submetralhadora. Sendo assim, místicos freqüentemente se sentem compelidos a mascarar os usos menos discretos de seus poderes (e de poderes dos outros). Felizmente, o desejo da maioria da população de continuar ignorante ajuda muito os conspiradores místicos a manter seus segredos.

Seja como for, todos os místicos entendem que conhecimento é poder, e consideram até o mais trivial dos fatos de uma importância que confunde pessoas fora de seu mundo. Até mesmo saber que a Rainha Fada nunca olha sua imagem no espelho pode acabar salvando o mundo.

VOCÊ PODE FAZER MAGIA?

Outra verdade desconfortável com a qual os místicos devem lidar é que a magia não é para todos. Mesmo que quase qualquer um que treine e estude consiga, quem sabe, desenhar com certa habilidade ou fazer cálculos moderadamente complexos, nem todo mundo pode fazer magia, não importa o quanto tente ou deseje. O pior é que a verdadeira *razão* pela qual magia permanece elusiva pode ser tão misteriosa quanto a magia em si. Alunos dedicados podem simplesmente não conseguir alcançar seu pleno potencial, ou nem mesmo aprender qualquer coisa.

A natureza do universo e sua relação com a magia variam de série para série. Em muitos mundos, é provável que todos os seres inteligentes possam acessar magia de alguma forma, mas apenas alguns poucos percebem isto. Em outros mundos, talvez apenas uns poucos — aqueles de sangue atlante ou nascidos em certa hora ou dia — podem usar magia. Indiferente de qual seja a razão, esta seletividade por parte da magia — seja por designio cósmico, coincidência ou destino cruel — mantém uma parte significativa da humanidade longe da magia. Este abismo é parte do que produz a alienação e separação de magos de bom coração. Este cisma pode também ser razão pela qual magos tornam-se vilões depravados: magos poderosos sentem-se superiores às massas, enquanto que aqueles que não chegam ao seu pleno potencial usam o poder que têm de forma irascível e cruel.

PACTOS DOS ANTIGOS

Muitos heróis magos se encontram protegidos por pactos, arranjos, favores, obrigações e regras extremamente elaboradas (veja **Senso de dever**). Por exemplo, um demônio colecionador de almas pode possuir poderes incríveis, mas está preso por um antigo pacto que só lhe permite matar um inimigo se ele especificamente desistir de toda

esperança. Em um universo de super-heróis, nenhum outro tipo de personagem tem um tipo tão específico de código de conduta quanto um místico. Este código em muitos casos aparentemente não tem sentido ("aparentemente" porque, é claro, faz muito sentido para os místicos... Na maioria das vezes). Pessoas de fora — especialmente aliados heróicos com super-poderes — freqüentemente acham estas obrigações irritantes, mas elas geralmente ajudam os místicos (e o mundo) tanto quanto os prejudicam. Então, por exemplo, um místico pode ter de entregar uma pessoa voluntária ao Reino das Fadas a cada dez anos e, em troca, o Reino concorda em não invadir o mundo ao qual o místico pertence. Aliados e inimigos podem entrar em conflito com o místico quando ele tenta cumprir sua obrigação, ou podem tentar ajudá-lo em sua busca.

Jogadores que tentarem simular estes pactos têm duas opções. Primeiro, devem listar todos os pactos aos quais estão comprometidos. Por equilíbrio de jogo, normalmente estes pactos não afetam o herói diretamente (para ajudar ou atrapalhar), mesmo que as consequências de seu descobrimento sejam significativas. Por exemplo, o místico não deve fazer parte de um acordo no qual seu pior inimigo é destruído em troca de um pacote de bolachas (a não ser que sejam bolachas *muito* especiais). Mas ele pode ser parte de um acordo que diz que a Dimensão dos Pesadelos não atacará a Terra a menos que alguém da Terra ataque primeiro. Da mesma forma, o místico pode ter um pacto com a Corte Seelie, no qual ela defenderá a Terra dos ataques da Corte Unseelie se, em troca, ele ficar à disposição da Corte por 33 horas a cada 333 dias. Até mesmo um pacto como este pode deixar espaço para um jogador criativo, e é muito bom para tramas secundárias: as 33 horas são contínuas? Se o místico fizer um favor para a Corte Seelie sem que eles peçam, isso conta como horas de serviço? Para manter o jogo equilibrado, estes pactos não devem causar muito impacto na série, a não ser que o jogador invista alguns pontos de poder nisto.

De forma mais interessante, o jogador pode definir certo nível de envolvimento com um pacto e fazer disso uma das complicações do personagem. Então o mestre pode lançar mão de quaisquer tipos de desafios para o herói: "É o solstício de verão e você prometeu dançar com a Rainha Élfica à meia-noite". Na verdade, isso não deve ser mais difícil para o místico do que as complicações de heróis não mágicos. Deve ser tão difícil quanto levar os remédios da Tia Mary até o meio-dia ou chegar ao Central Park antes da meia-noite. Um jogador que escolha esta opção deve ser encorajado a gastar alguns pontos de poder em feitos sociais como Bem-Relacionado ou Contatos. O jogador pode até mesmo discutir com o mestre a possibilidade de gastar pontos heróicos para cobrar um favor ou pacto até então desconhecido para receber um benefício menor dentro do jogo: "Domakku, eu agora invoco o Pacto da Guerra e da Lua Nova, para exigir cinco minutos para me reunir com meus amigos em tranqüila reflexão antes que você nos mate".

Por fim, se o grupo está tentando criar este tipo de clima na série, os heróis podem tentar forjar novos pactos e favores durante o jogo. Por exemplo, um herói pode libertar um inimigo derrotado sob a promessa de nunca mais invadir esta dimensão enquanto a linhagem do místico existir, gerando assim uma trama para uma futura aventura.

ENCONTRANDO FONTES DE PODER MÁGICO

Nos quadrinhos, há muitas entidades que parecem pertencer à ampla categoria de "seres mágicos", mesmo que sejam todos diferentes. A página dupla mostra o Feiticeiro Extremo ao lado de Judas, o Andarilho, ambos acompanhados do alterador de probabilidades Bruxo Sanguinário. Isso equivale a juntar os maiores "doutores" do mundo e mostrar um radiologista, um professor de arqueologia e o Dr. Dre. Da mesma forma, quadrinhos geralmente mostram uma tensão entre três classificações amplas de poder: científica, mística e cósmica. Portanto, magos insanos tentam aprisionar a personificação cósmica da Morte,



viajantes cósmicos tentam impedir os cientistas de desvendar os poderes escondidos da galáxia e vilões tecnológicos usam separadores de átomos para quebrar as barreiras dimensionais entre mundos mágicos.

Então qual fonte de poder é a "certa" ou mais poderosa?

A resposta óbvia é, definitivamente, a que o mestre decidir. A resposta menos óbvia é que, dependendo do foco da série, esta decisão pode afetar profundamente o cenário.

A maior parte dos universos de quadrinhos parece apoiar a idéia de que todas essas forças são equivalentes, pelo menos em algum nível. Portanto é possível para um cientista louco canalizar forças místicas, ou para um mago suplicar a entidades cósmicas. De fato, alguns quadrinhos mostram todas as energias sendo canalizadas a partir da mesma fonte ou tendo as mesmas origens; Arthur C. Clarke disse que "Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia". E isto poderia certamente ser aplicado aqui. É claro que, por uma questão de praticidade, a maioria dos seres poderosos — supers, mágicos ou cósmicos — não se preocupam muito com a classificação das forças que concedem seus poderes, da mesma forma que um pescador não está nem aí para o fato de que sua isca contém uma quantidade de energia igual à sua massa vezes a velocidade da luz no vácuo ao quadrado.

Por outro lado, é possível que uma fonte seja a "correta". Por exemplo, as leis do mundo podem funcionar de tal forma que a magia nada mais é do que uma forma mais complexa de outra energia mundana. Da mesma forma que matemáticos usaram de artimanhas e palpites para determinar como o mundo funcionava antes das leis de Newton, pode ser que energias místicas estejam sendo simplificadas ou reduzidas da mesma forma. No futuro, estas energias podem vir a ser canalizadas de forma mais fácil e lógica. Esta busca por uma "Equação Unificada das Forças" poderia ser a base de uma trama que chacoalharia o uni-

verso, ou a meta de uma personagem (seja a busca de conhecimento de um PJ ou a sede de poder de um tirano insano). Se uma força for mais poderosa que as outras, deve haver uma razão para que ela não se torne comum demais, de um ponto de vista de equilíbrio de jogo. Talvez a magia seja a força mais poderosa no universo, mas lidar com suas energias seja um caminho certo para loucura. Sendo assim, energias cósmicas apresentam um modo de acessar uma fração de poder mágico, mas de forma segura, racional e sustentável.

É possível também que estas forças estejam alinhadas de tal forma que nenhuma domine as outras, ou que algumas sejam mais poderosas em certas situações. Da mesma forma que a força gravitacional é relativamente fraca, mas conecta dois objetos no universo, uma força pode ser mais fraca, porém mais útil. Usando esta analogia, as forças cósmicas podem sobrepujar forças místicas, mas estão limitadas a um universo, enquanto que forças místicas podem conectar quaisquer objetos ou seres através de múltiplos planos de existência.

É possível para o mestre arranjar estas três forças em um padrão cíclico, indicando qual é superior em qual momento. Em uma série mais astrológica, poderíamos trabalhar com a ideia de que magia é uma força "feminina" e o poder cósmico, algo "masculino", enquanto que a ciência seria neutra. Desta forma, a magia poderia ter um ciclo de 28 dias, as forças cósmicas, um ciclo de 365 dias, e a ciência, relativamente constante, ser representada por uma linha reta. Supondo que os ciclos comecem no mesmo ponto em 1º de janeiro, vemos que no 273º dia do ano (30 de setembro em um ano que não seja bissexto), ambas as forças cíclicas estarão em seu ponto de menor poder; neste ponto, o mestre pode decidir que um cientista louco com ambição suficiente pode usar seu conhecimento científico para tentar assumir o controle sobre as energias místicas e cósmicas do universo... A não ser que alguns heróis tentem impedi-lo, é claro.

Para finalizar, a designação de "mística, cósmica e científica" é arbitrária, e representa três grupos presentes nos quadrinhos. É possível que um cenário apresente forças diferentes competindo pela supremacia. "Mística" poderia ser subdividida em "arcana" e "divina", ou "ordem", "caos" e "equilíbrio"; "cósmica" poderia ser dividida em "intergaláctica" e "intragaláctica", representando uma força que pode afetar um universo inteiro, em oposição àquelas que estão limitadas a apenas uma galáxia.

INIMIGOS

Energias são definidas por suas energias opostas: não pode haver som sem silêncio, luz sem escuridão, ordem sem caos. O mesmo é verdadeiro quando falamos de místicos; sempre haverá oposição àqueles que lidam com poderes místicos. A maneira com que o místico lida com a oposição define-o como herói. Sua habilidade para lidar com esta oposição também pode vir a defini-lo como um cadáver.

OS IGUAIS SE ENFRENTAM

Os inimigos de um herói místico são geralmente místicos também. Embora seja comum que heróis mundanos ou tecnológicos enfrentem vilões místicos, o contrário raramente é verdadeiro. A exceção está no personagem super científico, que se vale do conceito de que "tecnologia suficientemente avançada equivale à magia", o que coloca este tipo de personagem no mesmo patamar de um místico.

Se o mestre desejar incluir vilões tecnológicos, é bom ter uma boa ideia de como magia e tecnologia interagem entre si. Doutor Tobor, criado por uma ordem mística de monges tibetanos, pode usar seus poderes mágicos dentro de um traje de combate? Raios elétricos místicos afetam máquinas de alguma forma especial? Se o herói decide fugir de um confronto indo para o plano astral por meios místicos, o vilão tem alguma chance de segui-lo por meios tecnológicos? Todos estes fatores, e outros, devem ser considerados antes de começar uma aventura.

ESFERA DE INFLUÊNCIA

Mesmo que a maioria dos inimigos de um herói místico seja de origem também mística, isto não quer dizer que o herói sempre saiba o que está enfrentando. Na verdade, é comum que o herói não tenha muita ideia do aspecto da magia que uma ameaça engloba. Isto é diferente do que acontece em histórias de heróis tecnológicos, mesmo que seus adversários tenham uma fonte de poder diferente da sua — digamos, um herói blindado que enfrenta um mestre da química. É provável que o herói tenha algum conhecimento sobre as forças que o vilão utiliza.

Este não é necessariamente o caso quando se trata de um herói que dedicou sua vida às artes místicas. Pode ser que ele enfrente perigos que, apesar de "místicos" em um sentido mais geral, não tenham quase relação nenhuma com a esfera de influência ou área de conhecimento místico do herói. Por exemplo, o Príncipe Demônio dos Pesadelos pode começar a atacar o místico ou seus aliados no reino dos sonhos, sem que o herói faça ideia do que esteja acontecendo. Da mesma forma, se um vilão retira seus poderes de uma dimensão de horror cósmico, do inconsciente coletivo que une a humanidade ou da Biblioteca das Palavras Não Escritas, pode ser que o mago não saiba como bloquear os poderes deste adversário ou desfazer os estragos causados por estas forças. Isto pode ser frustrante para os aliados do místico, que não entendem que "magia" é algo bem abrangente. Até mesmo místicos costumam não entender outros místicos, e as batalhas que eles travam contra seus inimigos são apenas superficialmente compreendidas (na melhor das hipóteses) pelo mundo não místico.

TERRIVELMENTE MISTERIOSOS

Assim como os heróis, os vilões místicos costumam ser mais misteriosos que outros bandidos em um mundo de super-heróis. Isto é especialmente verdadeiro quando estamos falando de inimigos de outros mundos. Eles raramente são "capturados" (para serem entregues às autoridades mortais); é mais comum que sejam banidos, subjugados, mortos e assim por diante. A maioria dos inimigos místicos age nas sombras, podendo fazer com que heróis místicos percebam que, de muitas formas, eles não são tão diferentes assim dos seus adversários; devido à necessidade de manter a população geral às escuras, seguir regras antigas, buscar mais conhecimento e poder, etc. Alguns argumentam que outra razão para heróis místicos serem tão misteriosos é o mistério que envolve seus vilões, ou vice-versa. Essa pode ser uma conversa de boteco interessante.

Uma possibilidade para os místicos, que não está disponível para outros super-heróis, é a interação pessoal entre o mago e as ameaças que ele enfrenta. Isto é muito significativo se considerarmos a natureza dos pactos e acordos que ocorrem dentro da comunidade mística. Muitos encontros envolvem um poderoso adversário místico aparecendo para o herói (e seus aliados) para provocar, discutir ou fazer propostas àqueles que podem vir a enfrentá-lo: "Apesar de não poder atacá-lo em seu santuário, venho aqui com uma proposta...".

OBJETIVOS OSCUROS

Exceto por um mago muito iniciante ou alguém que se deparou com um segredo arcano por acidente (veja **Um pouco de conhecimento**), não se ouve falar em magos de verdade apelando para crimes comuns: assalto a bancos, roubo de tecnologia, etc. Um inimigo arcano não chantageia o prefeito para que ele faça sua vontade; ele injeta uma criatura horrível em seu peito e o torna sua marionete de carne e osso, ou aprisiona sua mente em uma gema de sete lados no plano astral. Além disso, a maioria dos vilões místicos não mata suas vítimas com um tiro ou quebrando seu pescoço; preferem transformá-las em insetos e esmagá-las sob seus pés, ou remover seus órgãos de forma sanguinolenta e desenhar padrões místicos com seu sangue.

Objetivos de magos malignos geralmente tendem a ser nebulosos e misteriosos, como “colocar a cidade sob uma chuva eterna que drena energia vital” ou “descobrir o ritual secreto de Shakespeare que permite que a escrita eleve a alma”. Tais metas não precisam alterar o mundo; um arqui-mago semi-onipotente de uma pequena dimensão poderia estar tão interessado em corromper uma única alma a renunciar suas crenças e ser tragada pela escuridão quanto em converter milhões de almas terrenas para uma fé de mentiras e assim libertar uma divindade há muito aprisionada para que possa ser forçada a obedecer a ele.

A natureza destes crimes geralmente leva os dois lados para as sombras, como discutimos anteriormente. Aqueles que servem à escuridão preferem o elemento surpresa que o segredo traz, enquanto que aqueles que trabalham para a luz não desejam alimentar o pensamento negativo que o conhecimento geral da existência de tais horrores traria.

UM POUCO DE CONHECIMENTO

Um problema comum entre místicos é o feiticeiro amador, uma pessoa normal em todos os aspectos que encontra um artefato místico e utiliza-o para um fim nefasto. Na verdade, alguém que encontrou um artefato mágico é muito mais comum como adversário do que alguém que encontrou uma tecnologia maravilhosa. Uma varinha mágica desenterada é mais fácil de decifrar — superficialmente falando — do que uma pistola de raios ou um caça F-11 abandonado. Não é incomum, de fato, que o artefato místico seja consciente o bastante para ensinar seu descobridor a usá-lo. Entre místicos mais experientes, tais novatos causam certa exasperação: “Qualquer tolo que encontra um cristal brilhante ou um tomo pulsante acredita que será o próximo governante do cosmos”.

Ainda assim, inimigos ignorantes de seu poder em geral são incrivelmente perigosos. Sua inexperiência significa que não eles não se

deixam levar por limitações ligadas à auto-preservação ou a coisa que “A Humanidade Realmente Não Deveria Saber”. Usando um exemplo mais mundano, um super-gênio não detonaria uma bomba nuclear no meio de uma cidade (a não ser que fosse um sujeito muito revoltado); da mesma forma que um místico experiente prefere não mexer com conhecimento e dispositivos mágicos que não conhece. Contudo, amadores com pouco bom senso podem desencadear todo tipo de problemas sobre o mundo sem saber realmente o que estão fazendo, ainda mais quando se sabe que artefatos e feitiços são criados justamente com este propósito em mente. Sendo assim, um mago inexperiente pode acabar lançando um feitiço proveniente do Inenarrável Tomo de Pandaro, que promete tornar quem o lançou “a pessoa mais forte no mundo”, sem saber que na verdade o feitiço foi criado para destruir toda a vida no planeta com exceção de quem o lançou.

CULTOS SÃO GRUPOS DE AMIGOS QUE MATAM

Outro tipo de inimigos que possui apenas um pouco de conhecimento arcano é o culto místico — aqueles que servem a alguma força como um grupo. Podem ser devotos crentes profundamente ligados aos dogmas do culto ou simplesmente peões de uma força maior que oferece aos seus membros o que eles querem (“Nós não sabíamos que o astro do rap K-Thul era mau!”). O último caso pode gerar um dilema para místicos de valores morais altos, já que esses “capangas” não são realmente culpados “maldade”, mas de “falta de discernimento”... E às vezes nem isso, se o líder do culto for um poderoso mentalista.

Nos quadrinhos, o objetivo de um culto é geralmente nefasto, mas não precisa ser sempre assim. De acordo com algumas definições, uma antiga ordem incumbida de proteger segredos sombrios contra forças sinistras seria considerada um “culto”, assim como grupos com objetivos



mais incomuns (uma organização devotada a manter todas as evidências de efeitos místicos afastadas de olhos mundanos, por exemplo).

Mesmo que cultistas sejam individualmente mais fracos do que outras ameaças que um místico enfrente, eles ainda assim apresentam um perigo considerável. Em primeiro lugar, costumam ser fundamentais em ameaças tipo “uma vez a cada milhão de anos”, que veremos a seguir em **A misteriosa natureza do tempo**. Em segundo lugar, geralmente não possuem poderes mágicos (e quase nunca feitiços muito poderosos), o que lhes concede mais liberdade que a maioria das ameaças místicas. É mais fácil infiltrar-se em lugares freqüentados por mortais sendo uma pessoa mal vestida do que tendo o torso de uma cobra.

A MISTERIOSA NATUREZA DO TEMPO

Inimigos místicos podem ter uma relação com o tempo diferente daquela de adversários normais. A passagem do tempo pode ser mais rápida ou lenta para eles. Além disso, inimigos mágicos geralmente são imortais, ou vivem mais que humanos comuns. Estes inimigos podem ser muito mais pacientes em seus esforços, fazendo que, quando os heróis percebam suas intenções, eles se dêem conta de que este se trata de um plano que foi concebido muito antes de seus avós nascerem.

Um lado irônico deste aspecto aparece quando o herói se depara com uma trama no meio de seu desenrolar, sem que possa realmente entender o que está acontecendo ou como impedi-la. Isto pode se tornar um dilema moral para um herói ocupado. Se ele descobre um plano que não irá se concretizar nos próximos dezessete anos, a tentação de não fazer nada a respeito, principalmente se houver assuntos mais urgentes, pode ser grande. Para séries na Era de Bronze que enfoquem tramas de “relevância social”, tais ameaças de longo prazo podem ser uma alegoria para problemas globais que põem a humanidade em risco.

Místicos também encontram tramas que se resolvem em frações de segundo: conjunções astrais nas quais estrelas devem estar *exatamente* alinhadas, rituais programados para o momento da morte (ou nascimento) de alguém específico, um feitiço poderoso que só pode ser executado a cada 666 anos e assim por diante. Planos tão cuidadosamente orquestrados quase sempre são direcionados a um grande objetivo: pouquíssimas pessoas usariam um feitiço que só pode ser lançado uma vez por milênio para mudar a cor de seus olhos (apesar de um vilão excêntrico que tivesse esta meta pudesse gerar uma aventura diferente e engraçada). Normalmente, entretanto, estes planos envolvem frases como “alcançar controle total sobre...” ou “canalizar o poder infinito de...”.

Um lado positivo disto — para o místico e seus aliados — é que estes planos são vítimas de sua própria grandeza. Se os heróis falharem, as conseqüências podem ser catastróficas, mas derrubar o castelo de cartas que são estes planos pode ser algo relativamente descomplicado, ou até fácil. Se alguma grande maquinação de algum mago maligno depende de um feitiço ser lançado exatamente à meia-noite, por exemplo, uma simples maldição que atrase seu antigo relógio de bolso pode ter sucesso, quando um imenso combate falharia.

A SOMA DAS PARTES

Personagens místicos podem ser simplesmente seres com poderes mundanos que têm magia como parte incidental de sua composição. A roupagem e os desafios de homens e mulheres de valor se aplicam a estes heróis, e podem fazer deles heróis comuns. Mas, ao usar as informações neste capítulo, os jogadores podem ir além de uma experiência comum, e colocar seus personagens místicos em um patamar diferente, plenos de deveres únicos, segredos, inimigos e conflitos.

DIMENSÕES MÍSTICAS

Nas páginas dos quadrinhos, super-heróis visitam uma grande quantidade de mundos. Alguns são planetas alienígenas em órbita de estrelas distantes. Heróis místicos costumam lidar com mundos extradimensionais, e não extraterrestres, difíceis de encontrar e acessíveis somente através de certos feitiços ou itens. Nestes mundos, os místicos encontram aventura e perigo, enfrentam conquistadores dimensionais, descobrem estranhas civilizações e aprendem antigas magias consideradas perdidas para sempre.

Alguns heróis viajam entre planos usando uma forma astral, separando suas consciências de seus corpos em sua busca por conhecimento, enquanto que outros usam feitiços ou artefatos poderosos para abrir passagens entre os mundos. Em *M&M*, isto é geralmente conseguido com o poder Super-Movimento (movimento dimensional), muitas vezes com o modificador de poder Portal, ou usando o poder Forma Astral com o feito de poder Dimensional. Dimensões místicas oferecem aos jogadores uma chance de reviver algumas de suas façanhas favoritas dos quadrinhos, e dão ao mestre incontáveis ganchos de aventuras para uma série mística.

DIMENSÕES DE TRANSIÇÃO

Algumas dimensões místicas estão “entre” lugares, e levam de um reino para outro, ou para muitas outras dimensões ou realidades místicas. Elas são chamadas de *dimensões de transição*, e podem ser lugares perigosos e cheios de aventuras por si só, assim como passagens até outros reinos para os heróis místicos.

O PLANO ASTRAL

Provavelmente a dimensão mais importante para qualquer místico é o plano astral, que existe entre os mundos e permitindo acesso a muitos outros reinos. O plano astral é o campo de batalha ideal para místicos resolverem suas diferenças longe de olhos mundanos (e, para magos bondosos, longe de observadores inocentes que poderiam se ferir no fogo cruzado).

Normalmente o plano astral é descrito como um campo vazio enevado. Mas, para o super-herói dos quadrinhos, é um pouco mais exótico, similar ao vazio do espaço sideral, mas geralmente inundado de raios de luz psicodélicos e fachos de cores, num clima dos anos 1970. Ilhas de solidão flutuam por este reino caótico, algumas relativamente achatadas, muitas carregando montanhas ou espirais rochosas enquanto planam ao acaso, como se à deriva em um oceano. Devido à sua natureza inerente, há algo respirável neste plano, embora chamar isto de ar seja presumir demais, já que qualquer um que entre neste plano pode respirá-lo, mesmo aqueles que vivem em outros tipos de ambientes. Gravidade também é uma força questionável no plano astral, já que suas ilhas tendem a produzir algo que lembra gravidade, mas isto está mais relacionado à crença do visitante na necessidade da existência desta força do em sua real existência.

Entrar no plano astral pode ser tão fácil ou difícil quanto o mestre desejar. A maneira mais comum é através do poder Forma Astral, que permite ao usuário separar seu espírito de seu corpo e existir em um estado semi-fantasmagórico. Para que isto funcione como nos qua-

drinhos, o jogador pode aplicar o feito de poder Dimensional, o que permite que a forma astral do herói cruze dimensões. Alguns mestres podem permitir que qualquer personagem com o poder Forma Astral possa chegar ao plano astral sem precisar do feito de poder Dimensional, reservando o uso deste feito para o acesso a outros planos místicos. Isto explicaria a razão de muitos heróis e vilões nos quadrinhos parecerem ter a capacidade de adentrar este reino com tanta facilidade através do uso de poderes mentais e místicos.

Outra possibilidade é o uso de Super-Movimento (movimento dimensional), mudando o corpo para uma forma astral e permitindo que o herói vague pelo plano. O maior benefício neste caso é que o herói não precisa deixar seu corpo no plano físico. Em jogos com nível de poder baixo, o mestre pode decidir que viajantes astrais têm um "cordão de prata" conectando sua forma astral ao seu corpo no mundo físico. O cordão funciona como uma "trilha de migalhas", e pode criar uma conexão vital entre corpo e alma. Se o cordão for rompido, o viajante astral pode morrer ou simplesmente ficar perdido no plano astral, à deriva até que encontre outro caminho de volta para o mundo físico.

Alguns místicos vão ao plano astral em busca de conhecimento, enquanto outros usam-no como um campo de batalha seguro. Outros ainda mantêm santuários lá, em busca de privacidade para seus experimentos. Como a maioria das dimensões, o plano astral tem seus habitantes, nativos ou não. Sendo assim, um místico pode vir a este plano para encontrar conhecimentos de que possa precisar. É claro que nem todos estes seres estão dispostos a dividir seus conhecimentos, fazendo com que o mago precise usar de um pouco de força ou subterfúgio de vez em quando. O plano astral também pode alojar artefatos ou tomos perdidos, deixados lá por feiticeiros há muito esquecidos.

Um místico pode ter que entrar em combate contra algo ou alguém no plano astral. Como é mostrado em muitos gibis, os magos ocasionalmente são desafiados para o equivalente místico de um duelo de pistoleiros. Em vez de duelar na rua principal ao sol do meio-dia, os místicos levam seus vastos poderes ao plano astral para acertar suas diferenças. Nesses casos, os feiticeiros podem liberar todo o seu poder místico, destroçando poderosos escudos com gigantescas rajadas de poder extradimensional. Em muitos casos, o objetivo do herói é subjugar a forma astral de seu inimigo e forçá-lo a bater em retirada. Por outro lado, o vilão raramente demonstra a mesma gentileza, tentando destruir a forma astral do rival e obliterá-lo de uma vez por todas. Em uma virada de trama ocasional, o vilão pode tentar subjugar seu inimigo heróico, na esperança de usar o corpo sem espírito do rival e arruinar sua reputação como herói.

Um místico pode manter um santuário no plano astral. Dentro desta fortaleza extraplanar, pode conduzir experimentos com feitiços, estudar tomos poderosos e até mesmo ter uma "Sala de Perigo" mística para aperfeiçoar suas habilidades. Mesmo que muitos destes santuários pareçam uma moradia comum, o mago tem bastante liberdade dentro do plano astral, o que permite construções mais excêntricas ou até primitivas. Em alguns casos um herói pode criar um "Partenon" em diversas camadas para satisfazer suas necessidades, enquanto outro pode preferir uma caverna ou floresta densa. Qualquer que seja a aparência, a não ser que esteja perdido no plano astral, o místico sempre mantém um ponto de acesso ao seu mundo nativo dentro de seu santuário. Para alguns isto pode ser uma simples porta, outros podem preferir uma fonte de energia líquida. Como demonstração de poder, um místico pode manter passagens para diversas outras dimensões em seu santuário, como uma Dimensão de Portas. Nestes casos, o proprietário de um lugar assim é geralmente um mestre da magia, capaz de cruzar as barreiras dimensionais com um pensamento. Para mais informações sobre quartéis-generais, veja o fim do **Capítulo 2**.



CHEGANDO AO PLANO ETÉREO

A forma mais fácil de chegar ao plano etéreo é através de Super-Movimento (movimento dimensional). Porém, já que este é um reino de matéria incorpórea, entrar nele pode ser um problema. Então, a menos que o herói seja capaz de voar ou flutuar de alguma forma, caminhar em algo sólido pode não ser uma escolha aceitável. Entretanto, existem outras formas de se deslocar neste plano. A primeira e mais fácil seria o poder Forma Astral. Usando seu corpo astral, você pode planar por esta dimensão enevoada e investigar o que quer que você precise. Outra maneira seria usar o poder Intangibilidade. Quando alguém usando o poder Intangibilidade entra no plano etéreo, recebe os benefícios do poder Super-Movimento (andar no ar) enquanto estiver nesta dimensão. Alguns místicos acreditam que isto se deve à ligação natural desta forma com este plano. Por fim, qualquer feitiço ou poder que coloque o herói em um estado etéreo pode fazer com que ele entre e se movimente neste plano, da mesma forma que um espírito. Nesta forma, o herói em questão entraria facilmente neste plano e iria rapidamente se adaptar ao ambiente desta dimensão.

O PLANO ETÉREO

Às vezes confundido com o plano astral, o plano etéreo é na verdade um plano entre estados da forma. Para alguns, a forma etérea é a forma de um fantasma incorpóreo; para outros, não é nada além de um substituto da forma astral. Em qualquer caso, o plano etéreo está intimamente ligado ao plano físico, às vezes permitindo que olhos mundanos vejam coisas dentro do plano onde ele toca o mundo normal.

Mas o que há no plano etéreo? Muitos diriam que é um plano de espíritos, fantasmas que não completaram a jornada ao Mundo dos Mortos e ainda tentam interagir com o mundo físico. Neste caso, não existe muito mais que névoa nesta dimensão. Quem viaja neste reino corre o risco de provocar a ira de algum espírito preso lá, ou pior ainda, libertar algo de lá. Este é o tipo de plano etéreo retratado em quadinhos focados em super-heróis místicos. Em alguns casos, o plano etéreo penetra em outras dimensões, incluindo alguns dos reinos divinos, o Mundo dos Mortos e até o limbo. Também é possível que personagens



com características como o poder Intangibilidade na verdade passem por esta dimensão quando usam seus poderes, permitindo que desviem a matéria de seus corpos por este reino por tempo suficiente para que passem por objetos sólidos, assim como um fantasma. Outros poderes que podem se valer desta dimensão são Invisibilidade, Teleporte, Morfar e Forma Alternativa – poderes que permitem que o herói mova algo sólido através do plano etéreo e de volta ao plano físico.

A DIMENSÃO DAS PORTAS

A Dimensão das Portas é um lugar de onde os místicos podem chegar a vários mundos e dimensões. Chamado de Nexo em alguns círculos, este plano é uma grande cidade construída em um afloramento rochoso que pode ser alcançada tanto através de um meio astral ou de transporte dimensional. O céu que cobre esta cidade é um esplendoroso céu noturno cheio de estrelas multicoloridas arranjadas em uma miríade de constelações, apesar de por vezes, em tempos de grandes distúrbios na Ordem Cósmica, o céu tornar-se cinzento, tristonho e vazio. Embora esta dimensão seja apenas uma cidade cheia de portas, existem alguns que chamam-na de lar. Alguns guardiões solitários mantêm vigília, mas na maior parte do tempo, a cidade é povoada por viajantes que usam seus portais. A identidade dos criadores da Dimensão das Portas se perdeu com o tempo, mas a Mestra Feiticeira los é conhecida por ter descoberto e remodelado grande parte deste reino. Ela teceu os feitiços que mantêm os portais e caminhos aqui estabelecidos e criou os Porteiros para vigiar tudo. Os Porteiros são uma ordem de místicos recrutados de todos os planos para cumprir o dever sagrado de proteger esta dimensão e guardar as chaves que abrem muitas das portas. Eles ajudam e guiam viajantes pela dimensão, principalmente aqueles que estão perdidos.

PORTEIRO

NÍVEL DE PODER 6

For 14	Des 13	Con 15	Int 10	Sab 14	Car 11
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 (+6), Conhecimento (história) 6 (+6), Desarmar Dispositivo 8 (+8), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 4 (+6), Profissão (porteiro) 8 (+10).

Feitos: Ambiente Favorito (Dimensão das Portas) 2, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Benefício (Porteiro), Equipamento 2, Rastrear, Segunda Chance (testes para saber onde está ou localizar objetos na Dimensão das Portas).
Equipamento: armadura (Resistência +2), espada (dano +3).

Poderes: **Compreender 2** (idiomas), **Dispositivo 1** (chave – veja página ao lado), **Magia 6** (raio místico; alguns Porteiros também conhecem outros feitiços).

Combate: Ataque +6, Dano +2 (desarmado), +4 (espada), Defesa 16 (13 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +4, Reflexo +3, Vontade +4.

Habilidades 17 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 9 + Poderes 20 + Combate 24 + Salvamentos 6 = 85.

O QUE A SUA DIVINDADE ESTÁ FAZENDO NA MINHA MITOLOGIA?

Você pode se perguntar: "Mas como aquele deus existe se este também existe?". Bem, existem algumas respostas para isso. Em primeiro lugar, eles não precisam existir. Se o seu grupo não está interessado em uma grande cosmologia de deuses, não dê tanta importância para a religião. Existem muitos heróis nos quadrinhos que raramente confrontam-se com questões de fé, e nunca são afetados por isso. Entretanto, em alguns grupos a religião pode ser um fator relevante — então é melhor usar religião apenas como pano de fundo, o que permite que os heróis lidem com suas crenças, mas que elas não sejam tão importantes a ponto de afetar diretamente o jogo.

Outras campanhas podem usar uma grande cosmologia, incorporando todos os tipos de divindades presentes neste capítulo, e talvez até outras. Neste caso, é melhor seguir o exemplo das grandes empresas de quadrinhos e reconhecer que pode haver um pouco de verdade em todas as mitologias. Talvez o governante do Reino do Além seja realmente um deus, enquanto que todos os outros "deuses" sejam na verdade seres dimensionais, considerados deuses no passado devido a seus poderes naturais. O, talvez eles existam de uma forma que permita que se sobreponham, fazendo com que seres como Zeus, Odin e Rá sejam na verdade três aspectos do mesmo deus ou ser.

No fim das contas, é função do mestre criar um ambiente de jogo divertido para os jogadores. Se alguém se ofender com o uso de diversos panteões, a melhor escolha é diminuir o fator religião em seu jogo, ou torná-la mais parecida com os dias modernos, onde existe diversidade de crenças.

Viajar pela Dimensão das Muitas Portas é mais difícil do que se imagina. Diversas portas podem levar a diferentes dimensões, e aí está o problema. O viajante precisa saber exatamente que porta leva a que dimensão. Se o viajante escolher a porta errada, pode acabar em uma dimensão não muito agradável.

Como saber qual porta escolher? A primeira opção se resume a uma simples sintonia mística. Qualquer personagem com o poder percepção mística pode fazer um teste de Procurar (CD 15) para se deslocar dentro da Dimensão das Portas. A CD do teste de Procurar pode variar de acordo com porta procurada. Algumas dimensões são simplesmente mais fáceis ou difíceis de se encontrar que outras.

Outra forma de escolher a porta correta é com um teste de Conhecimento (arcano) contra uma CD básica de 15, modificada pela porta procurada. Diferente do método que se baseia em sintonizar-se com o plano, este teste pode ser auxiliado por mapas e indicações, ambos podendo oferecer um bônus para encontrar a porta certa.

CHAVES

Por fim, existem as chaves, dispositivos místicos sintonizados à Dimensão das Portas. A maioria se parece com chaves normais, mas existem outras de aparência mais exótica. Alguns exemplos são pedaços de giz capazes de desenhar "passagens" que se abrem para outras dimensões, um pedaço de madeira retorcido que abre um portal quando encosta em uma porta normal ou um cartão magnético que abre portas para outras dimensões. O Porteiro é em muitos aspectos uma "chave viva", capaz de cumprir o mesmo papel usando poderes mágicos inatos.

CHAVE

DISPOSITIVO (1 A 4 PONTOS)

Difícil de perder; Restrito: Super-Movimento 2 (dimensional, dimensões místicas).

LIMBO

Outra dimensão que às vezes confundimos com o plano astral é o limbo. Tecnicamente, "limbo" é um tipo de dimensão, já que existem muitos limbos diferentes. Todos são lugares onde o tempo flui de forma diferente da Terra. Alguns limbos chegam a parar o tempo, fazendo com que quem esteja lá pare de envelhecer; outros podem fazer com que o tempo passe mais devagar ou mais rápido. Assim, um visitante poderia passar dias, meses ou até anos no lugar, enquanto que na Terra apenas alguns minutos se passaram. Estes são os lugares onde um jovem místico pode treinar e voltar à Terra mais velho e sábio, somente para descobrir que pouco ou nenhum tempo se passou em sua ausência.

Algumas dimensões de limbo não passam de um vazio sem fim, com nada mais além do que entra na dimensão vindo de outros lugares. Em

alguns limbos isolados pode ser que não haja realmente nada, e alguns outros reinos não passam de depósitos de lixo para alguma civilização extradimensional, cheios de dejetos à deriva. Outros limbos são reinos infernais cheios de demônios e outras criaturas desagradáveis. É até mesmo possível haver um tipo de limbo dentro de um quartel-general místico, permitindo que o herói místico tenha todo o tempo de que precisa para seus estudos (veja **Santuários**, no **Capítulo 2**).

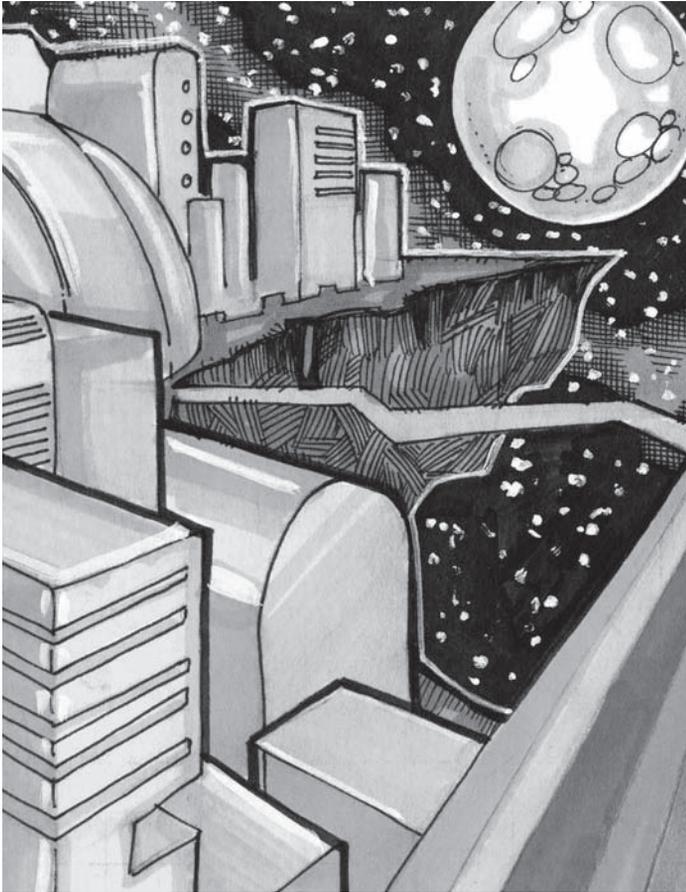
DIMENSÕES DIVINAS

Divindades de várias religiões sempre tiveram um papel importante nos quadrinhos. De alguma forma, os heróis de roupa colante de hoje em dia podem ser vistos como deuses pelos poderes que possuem e pelas histórias contadas sobre eles. Mas mesmo entre super-heróis existem divindades lendárias de panteões do passado e do presente. Thor e Hércules têm uma longa história nos quadrinhos, com histórias tanto sobre suas façanhas mitológicas quanto sobre suas aventuras modernas. Outros heróis receberam seus poderes de deuses, para servir como campeões em reinos terrenos. Até mesmo conceitos de religiões monoteístas modernas estão presentes em histórias de super-heróis, com anjos e agentes celestiais fazendo o trabalho de seu deus na Terra.

Mas e quanto a suas dimensões natais? Enquanto algumas divindades agem no mesmo mundo em que seus adoradores vivem, outras vêm e vão de acordo com suas necessidades, observando o mundo dos homens de suas moradias divinas. Dimensões divinas são, por definição, reinos onde os deuses vivem. Algumas dimensões divinas são multidimensionais, muitas vezes apresentando várias divisões. Podem incluir dimensões infernais e de pós-vida, como os reinos dos deuses nórdicos, que possuem os reinos divinos de Asgard e Vanirheim, assim como o reino de pós-vida de Hel e o reino infernal de Muspelheim, por exemplo.

ASGARD

Além da ponte de arco-íris Bifrost repousa a lendária terra de Asgard, morada dos deuses nórdicos. Um mundo de histórias e batalhas épicas, este reino foi descrito nos quadrinhos como uma grande cidade com impressionantes castelos e picos, cercada áreas rurais em uma terra que parece flutuar sobre um céu estrelado. Através da ponte de arco-íris os deuses vêm e vão desta cidade flutuante de Asgard para a Terra e outros reinos. Qualquer um que queira atravessar a ponte deve estar preparado para enfrentar Heimdall, o guardião de Bifrost. Passar despercebido por este guardião é uma tarefa quase impossível, já que seus sentidos aguçados deixam-no sempre alerta e pronto para qualquer ameaça. É preciso ser bem-sucedido em um teste de Furtividade contra CD 40 para passar despercebido por Heimdall. Contudo, ser descoberto mais tarde garante punição aplicada por alguns dos guerreiros mais ferozes de Asgard.



ASGARDIANOS

Os asgardianos tendem a ser um pouco mais robustos que outros deuses. Endurecidos pela guerra e prontos para o combate, os deuses de Asgard geralmente se vestem com peles de animais e armaduras, e carregam espadas, martelos e lanças para o combate.

ASGARDIANO (MODELO)

14 PONTOS

Perícias: Conhecimento (tática) 4.

Feitos: Ataque Imprudente, Fúria.

Poderes: **Força Aumentada 4**, **Imunidade 1** (envelhecimento), **Proteção 4**, **Super-Força 1**.

GIGANTE DO FOGO

Criaturas poderosas feitas de magma superaquecido e fogo, gigantes do fogo são uma visão impressionante. Com mais de nove metros de altura, essas criaturas são belicosas e não querem nada mais do que o Ragnarok, quando irão incendiar Yggdrasil, a árvore do mundo, e destruir o mundo do povo de Asgard.

GIGANTE DO GELO

Nascidos na frígida Niflheim, os gigantes do gelo de Asgard não são tão agressivos quanto seus primos do fogo — mas, como quase tudo neste reino, gostam de uma boa briga. Estas criaturas enormes variam sua aparência, de grandes humanos azuis até monstruosas fusões de homem e gelo. Apesar de serem normalmente retratados como brutos, gigantes do gelo também aparecem como sábios, oferecendo conselhos valiosos a quem estiver disposto a ouvir.

GIGANTE DO FOGO

NÍVEL DE PODER 10

For 28	Des 11	Con 18	Int 10	Sab 11	Car 9
--------	--------	--------	--------	--------	-------

Perícias: Escalar 2 (+8), Intimidar 6 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Equipamento 1, Presença Atterradora 5.

Equipamento: machado gigantesco (dano +5).

Poderes: **Aura Energética 8** (fogo; Inato; Permanente), **Crescimento 8** (Inato; Permanente), **Imunidade 10** (calor e dano por fogo), **Raio 8** (fogo).

Combate: Ataque +6 (inclui -2 tamanho), Agarrar +23, Dano +14 (machado), Defesa 14 (inclui -2 tamanho, 12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +6, Reflexo +0, Vontade +0.

Habilidades 3 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 9 + Poderes 76 + Combate 28 + Salvamentos 2 = 120 PP.

GIGANTE DO GELO

NÍVEL DE PODER 9

For 28	Des 11	Con 20	Int 10	Sab 11	Car 9
--------	--------	--------	--------	--------	-------

Perícias: Escalar 2 (+8), Intimidar 6 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Equipamento 1, Presença Atterradora 5.

Equipamento: espada gigantesca (dano +5).

Poderes: **Aura Energética 8** (frio; Inato; Permanente), **Crescimento 8** (Inato; Permanente), **Imunidade 10** (dano por frio), **Proteção 4** (Impenetrável).

Combate: Ataque +4 (inclui -2 de tamanho), Agarrar +21, Dano +9 (desarmado), +14 (espada), Defesa 14 (inclui -2 tamanho, 12 desprevenido), Recuo +6, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +9, Fortitude +5, Reflexo +0, Vontade +0.

Habilidades 5 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 9 + Poderes 68 + Combate 24 + Salvamentos 0 = 108 PP.

VALQUÍRIA

NÍVEL DE PODER 9

For 16	Des 16	Con 15	Int 13	Sab 15	Car 13
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Cavalgar 7 (+10), Diplomacia 6 (+7), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 5 (+7), Medicina 5 (+7), Notar 5 (+7), Procurar 6 (+7).

Feitos: Ataque Defensivo, Atraente, Avaliação, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Segunda Chance (testes de Procurar).

Poderes: **Dispositivo 2** (armadura mágica, difícil de perder), **Dispositivo 2** (espada mágica, fácil de perder), **Imunidade 3** (acertos críticos, envelhecimento), **Super-Sentidos 2** (detectar almas dignas; Distante).

Armadura mágica: **Proteção 5** (Impenetrável).

Espada mágica: **Golpe 6** (Afeta Intangível 2, Pujante).

Combate: Ataque +9, Agarrar +12, Dano +3 (desarmado), +9 (espada), Defesa 19 (15 desprevenido), Recuo -6, Iniciativa +7.

Salvamentos: Resistência +7 (+2 sem armadura), Fortitude +4, Reflexo +3, Vontade +4.

Habilidades 28 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 7 + Poderes 19 + Combate 36 + Salvamentos 4 = 104 PP.

VALQUÍRIA

As donzelas guerreiras de Odin, tipicamente representadas vestindo armaduras e cavalgando cavalos ou lobos alados. Apesar de parecerem sempre prontas para batalha, a verdadeira função das valquírias é guiar as almas merecedoras até o Valhalla, o Salão dos Heróis de Asgard. É

aconselhável cautela ao cruzar o caminho de uma valquíria, pois elas não permitem que nada se interponha entre elas e os mortos que vieram buscar. Aqueles que tentam impedi-las acabam geralmente sendo mandados para Hel.

OLIMPO

A lenda diz que o Olimpo, morada dos deuses gregos, fica no topo do Monte Olimpo. Mas, na maioria dos gibis, o Monte Olimpo existe em outra dimensão, aonde só se pode chegar através de portais místicos em antigas ruínas gregas. Alguns representam o Olimpo como seria durante a era clássica, enquanto outros representam-no com muitas facetas diferentes, incluindo sub-reinos em seu interior.

Mesmo que sua aparência possa variar dependendo de quem o represente, a influência da arquitetura clássica grega sempre está presente. Quase sempre podemos encontrar luxuosas colunas de mármore branco, assim como pisos de pedra e vários relevos característicos da era clássica. Em alguns casos, os pilares são cobertos de hera; em outros, estão limpos e sem sinais de desgaste. Também pode-se encontrar grandes piscinas e locais de banho, assim como locais para debates públicos e adoração aos deuses, muitos dos quais também possuem seu próprio "sub-reino" dentro do Olimpo.

Para alcançar a morada dos deuses gregos é preciso encontrar a passagem certa ou ser capaz de caminhar entre as dimensões. O primeiro caso é basicamente uma ferramenta de trama, e normalmente está nas mãos do mestre — embora perícias como Conhecimento (arcano) possam ser úteis. No segundo caso, o personagem só precisa do poder movimento dimensional adequado.

OLIMPIANOS

Os habitantes do Olimpo, diferente dos de Asgard, sempre estiveram mais interessados no comportamento humano e na forma como isso pode beneficiá-los, apesar de terem sua cota de batalhas. Estes deuses são manipuladores e mesquinhos, freqüentemente usando seres humanos como peões em suas tentativas de alcançar seus objetivos. Apesar de serem geralmente apresentados vestidos em togas ou armaduras, os olímpianos são engenhosos, estudam todos os objetos que chamam sua atenção e podem aparecer na forma que quiserem.

OLIMPIANO (MODELO)

18 PONTOS

Perícias: Conhecimento (arte) 2, Conhecimento (teologia e filosofia) 2.

Feitos: Avaliação, Atraente, Fascinar.

Poderes: **Imunidade 1** (envelhecimento) **Morfar 3** (qualquer forma), **Super-Movimento 2** (dimensional).

AMAZONA

Uma parte marcante dos quadrinhos, as amazonas são uma comunidade formada somente por mulheres guerreiras. Conhecedora de todas as formas de combate, a amazona típica trabalha duro em busca do auto-aperfeiçoamento. Apesar de guerreiras, elas também produzem arte, praticam agricultura e esportes clássicos, características comumente associadas aos deuses do Olimpo. A clássica capital das amazonas, a bela cidade de Temiscira, pode ser tanto parte do Olimpo quanto uma dimensão separada, ou até mesmo estar escondida na dimensão terrena.

CICLOPE

Os ciclopes são gigantes de um olho só, que podem ter mais de quatro metros e meio de altura. De forma humanóide, estes seres geralmente

AMAZONA

NÍVEL DE PODER 7

For 15 | **Des 17** | **Con 15** | **Int 13** | **Sab 15** | **Car 13**

Perícias: Acrobacia 5 (+8), Cavalgar 7 (+10), Conhecimento (tática) 8 (+9), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 5 (+7), Medicina 2 (+4), Notar 5 (+7), Procurar 6 (+7).

Feitos: Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Atraente, Avaliação, Duro de Matar, Equipamento 3, Fascinar, Iniciativa Aprimorada, Mira Aprimorada, Prender à Distância, Saque Rápido 2.

Equipamento: arco (dano +4), armadura (Resistência +4), espada (dano +3).

Poderes: **Imunidade 1** (envelhecimento).

Combate: Ataque +9, Agarrar +11, Dano +5 (espada), +4 (arco), Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +7.

Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +5, Reflexo +3, Vontade +4.

Habilidades 28 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 14 + Poderes 1 + Combate 34 + Salvamentos 5 = 93 PP.

CICLOPE

NÍVEL DE PODER 9

For 26 | **Des 11** | **Con 18** | **Int 10** | **Sab 11** | **Car 9**

Perícias: Escalar 5 (+5), Intimidar 6 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Equipamento 1, Presença Aterradora 4.

Equipamento: porrete (dano +4).

Poderes: **Crescimento 8** (Inato; Permanente), **Proteção 10**.

Combate: Ataque +4 (inclui -2 por tamanho), Agarrar +20, Dano +7 (desarmado), +11 (porrete), Defesa 14 (inclui -2 por tamanho, desprevenido 12), Recuo -7, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +14, Fortitude +4, Reflexo +0, Vontade +0.

Habilidades 1 + Perícias 3 (11 graduações) + Feitos 8 + Poderes 35 + Combate 24 + Salvamentos 0 = 71 PP.

GÓRGONA

NÍVEL DE PODER 9

For 12 | **Des 17** | **Con 17** | **Int 10** | **Sab 11** | **Car 9**

Perícias: Blefar 4 (+3), Escalar 4 (+5), Intimidar 6 (+5), Notar 3 (+3), Procurar 4 (+4), Sobrevivência 3 (+3).

Feitos: Ambiente Favorito (Olimpo) 3, Assustar, Equipamento 3, Especialização em Ataque (petrificação), Foco em Ataque (à distância), Presença Aterradora 3.

Equipamento: arco (dano +3 mais veneno [Drenar Constituição 5]).

Poderes: **Proteção 6**, **Transformação 10** (carne em pedra; Contínua, Percepção; Dependente de Visão).

Combate: Ataque +6 (+7 Distante), Agarrar +7, Dano +1 (desarmado), +3 (arco), Defesa +6, Recuo -4, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +9, Fortitude +3, Reflexo +3, Vontade +0.

Habilidades 16 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 12 + Poderes 46 + Combate 24 + Salvamentos 0 = 104 PP.

servem a Hefesto em suas forjas. Porém, assim como acontece com humanos, existe sempre uma chance de que estes gigantes saiam em busca de outras coisas, e alguns já o fizeram no passado. Apesar de não serem agressivos por natureza, têm um pavio curto que, combinado com sua grande força física, pode resultar em bastante prejuízo.

MINOTAURO**NÍVEL DE PODER 8****For 20** | **Des 11** | **Con 18** | **Int 10** | **Sab 11** | **Car 9****Perícias:** Escalar 4 (+5), Intimidar 6 (+7), Sobrevivência 2 (+2).**Feitos:** Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Equipamento 1, Rastrear.**Equipamento:** machado (dano +4).**Poderes:** **Crescimento 4** (Inato; Permanente), **Golpe 2** (chifres; Pujante), **Proteção 5**, **Super-Sentidos 1** (faro).**Combate:** Ataque +6 (inclui -1 por tamanho), Agarrar +15, Dano +7 (chifres), +9 (machado), Defesa 14 (inclui -1 por tamanho, desprevenido 12), Recuo -4, Iniciativa +0.**Salvamentos:** Resistência +9, Fortitude +6, Reflexo +0, Vontade +0.**Habilidades 7 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 6 + Poderes 18 + Combate 24 + Salvamentos 2 = 60 PP.****GÓRGONA**

Amaldiçoadas pela deusa Atena, estas criaturas odeiam tudo que é bom. Uma fusão entre cobra e mulher, as górgonas são guerreiras competentes que se especializam no uso do arco e flecha e possuem um olhar petrificante. Ao escalar o Monte Olimpo, é bem provável que se encontre um grupo de caça formado por górgonas à procura de novas peças para seu jardim de estátuas, um lugar onde a arte realmente reflete a vida!

MINOTAURO

Assim como as górgonas, o minotauro original foi resultado das ações dos deuses, desta vez como punição ao tirânico rei Minos. Ele acabou sendo morto pelo herói mítico Teseu. Desde então houve alguns outros relatos sobre estas criaturas meio-homem, meio-touro que vagam pelo Monte Olimpo sem a inconveniência de estar cercados por um labirinto como o primeiro de sua espécie. Devido à sua natureza taurina, minotauros tendem à violência e não costumam ser grandes pensadores. É possível encontrar um ou dois minotauros atrás de uma refeição no caminho em direção ao Olimpo.

OUTROS PODERES PRIMORDIAIS**REINOS DE LUZ**

Em alguns casos, a luz também é considerada um poder primordial — não só porque nos aquece, mas também porque ajuda a vida a florescer. Em um Reino da Luz, o mundo poder parecer agradável e convidativo, curando e passando uma sensação de segurança. Heróis procuram a luz para curar seus ferimentos ou encontrar respostas. Afinal, a verdade ilumina. Por outro lado, é possível que este sentimento de segurança e conforto seja uma armadilha. Então o herói entra em ação para resgatar aqueles que se deixam levar, ou precisa ele mesmo resistir à tentação.

DIMENSÕES PARA-ELEMENTAIS

Localizadas nas vizinhanças dos poderes primordiais, as dimensões para-elementais estão repletas de misturas entre outros elementos. Fumaça, Lava, Vapor, Pó, Lama e Névoa são as misturas mais comuns que os heróis podem encontrar. Como seus "pais", os seres destas dimensões prosperam em mundos compostos por seus elementos, assim como nos mundos compostos pelos elementos de um dos progenitores, ou ambos.

O NADA

Embora seja chamado de escuridão por alguns, este lugar é conhecido por muitos como o Nada, um reino de sombras e um lúgubre crepúsculo, sempre cercado de penumbra. Muitos vêem este reino como intrinsecamente mau, mas a escuridão tem seu propósito, mesmo que seja apenas como equilíbrio para a luz. Os seres deste reino podem ser apenas criaturas noturnas, com uma visão ajustada à escuridão. Contudo, é possível que este reino esteja ligado aos Reinos de Pesadelos, ou até mesmo a algumas dimensões de Poderes Sombrios. Também é possível que, em alguns casos, este reino não passe de um bolsão de energia sombria de onde heróis e vilões podem canalizar energias. Se o reino estiver conectado a algum Reino de Pesadelo, pode servir como um local de medo e ódio, fazendo até o mais corajoso herói tocado por ele vivenciar seus piores medos.

O ALÉM

Além do véu entre a vida e a morte existe outro reino, a morada de uma divindade solitária e seus servos. Alguns chamam este lugar de Céu, outros chamam-no de Nirvana ou Sião. Nos quadrinhos, o Além geralmente funciona como um lugar para o misticismo divino e oferece ajuda para aqueles realmente bons e heróicos, na forma de servos e locais de descanso. Além da tradicional aparência com nuvens e portões dourados, os quadrinhos apresentam este reino de formas muito variadas. Algumas vezes como uma terra de intermináveis planícies verdejantes, onde relaxam almas de aparência idêntica ao auge de seus corpos vivos. Em outros casos, este reino é cercado por névoa e coberto com montanhas e grandes castelos onde as almas residem, com apenas uma ou outra alma vagando do lado de fora. Na realidade, mais do que qualquer outro reino, o Além é muito maleável, e o mestre deve se sentir livre para criá-lo. É bem possível que esta dimensão reaja às crenças de quem a vê, mostrando a forma que o visitante acredita ser o paraíso.

AGENTES DO ALÉM

Existem místicos que servem ao Poder Maior e, por isso são ocasionalmente vistos como super-heróis. Eles não se vestem com uniformes coloridos ou clamam publicamente ser heróis, mas existem para ajudar os outros mesmo assim. Na verdade, este é o único propósito de suas existências: ajudar os outros a cumprir seus destinos. Sendo assim, às vezes pode parecer que estes agentes estão trabalhando para os dois lados, ao ajudar tanto heróis quanto vilões. Mas, como todos sabemos, o Poder Maior tem um plano cada um de nós, e o vilão que um agente ajuda hoje pode ser o herói de que o mundo precisa amanhã.

AGENTE DO ALÉM (MODELO)**21 PONTOS****Poderes:** **Super-Sentidos 7** (detectar o mal, percepção divina, precognição [Afeta Outros]), **Teleporte 6** (Progressão 2).**ANJOS**

Mensageiros e guerreiros do Poder Maior, anjos geralmente são interpretados como um milagre ou um augúrio do que está por vir. Diferente da maioria dos servos, anjos servem a seu mestre por amor e devoção,

dando suas vidas para passar sua mensagem adiante. Geralmente retratados em mantos brancos esvoaçantes e com grandes asas brancas, anjos no mundo dos super-heróis têm acesso a armaduras e armas de energia que lhes permitem proteger o Além.

ANJO (MODELO)

19 PONTOS

Perícias: Conhecimento (teologia e filosofia) 8, Diplomacia 4.

Feitos: Atraente, Duro de Matar, Equipamento 2, Sem Medo, Trabalho em Equipe.
Equipamento: armadura (Resistência +3), espada (+3 dano)

Poderes: Super-Movimento 1 (dimensional, O Além), Vão 4.

ANJO JURAMENTADO

De todos os tipos de anjo, os mais temidos e reverenciados são os anjos juramentados. Promovidos dos escalões mais baixos da hierarquia angelical, estes anjos recebem a tarefa especial de defender seu juramento. De muitas formas, servem como generais nos exércitos superiores, assim como mensageiros e agentes punitivos para os pecadores. Alguns podem até ser vistos como divindades menores, e isso já inspirou alguns grupos que trabalham em seu nome e em nome de seu juramento.

As características do anjo juramentado aqui descrito presumem que ele esteja relacionado ao fogo, aparecendo como um homem com asas flamejantes, usando uma armadura de bronze e uma espada feita de chamas. Nem todos os anjos juramentados são iguais; seus poderes variam, dependendo do que protegem. Se deixarem de cumprir seus juramentos de alguma forma, anjos juramentados perdem seu posto e devem galgar os degraus da hierarquia desde o início novamente.

ANJO JURAMENTADO

NÍVEL DE PODER 10

For 16 | **Des 16** | **Con 18** | **Int 14** | **Sab 15** | **Car 15**

Perícias: Conhecimento (religião e filosofia) 10 (+12), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 6 (+8), Investigar 6 (+8), Notar 5 (+7), Obter Informação 5 (+7), Procurar 6 (+8).

Feitos: Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Atraente, Avaliação, Duro de Matar, Especialização em Ataque (espada), Golpe Crítico, Presença Aterradora, Sem Medo.

Poderes: Controle de Fogo 9, Dispositivo 2 (armadura, difícil de perder), Dispositivo 4 (espada, fácil de perder), Imunidade 10 (dano por fogo), Vão 4.

Armadura: Proteção 5 (Impenetrável).

Espada: Golpe 8 (Pujante), Nulificar Invocar 8.

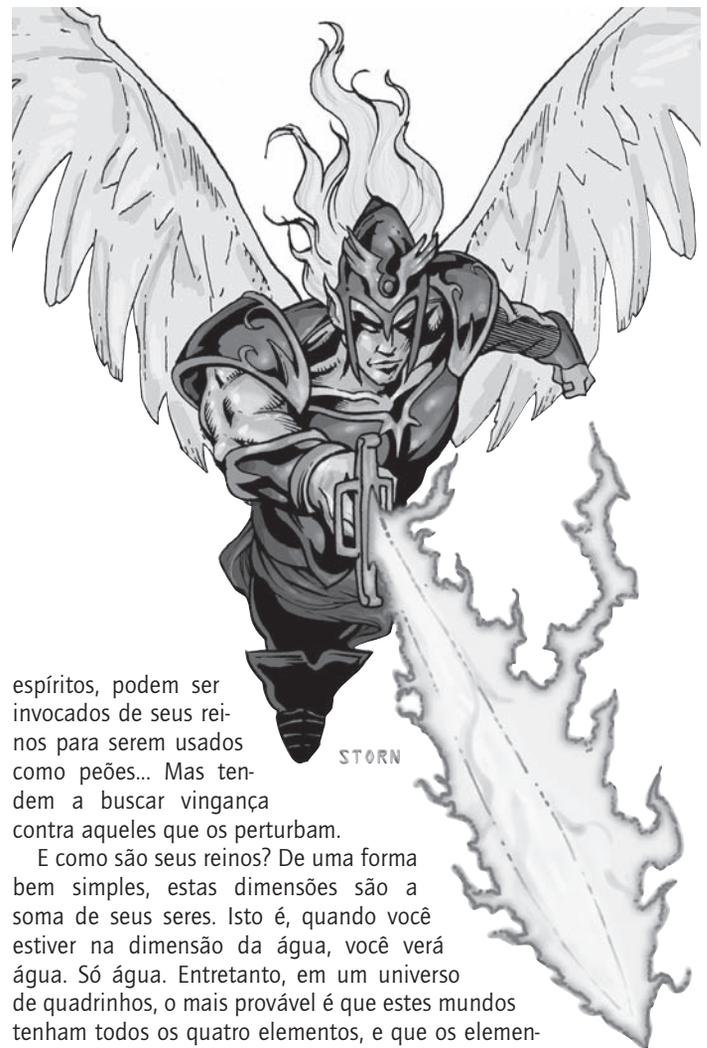
Combate: Ataque +8, Agarrar +11, Dano +3 (desarmado), +11 (espada), Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -7, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +9, Fortitude +4, Reflexo +3, Vontade +2.

Habilidades 34 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 10 + Poderes 56 + Combate 32 + Salvamentos 0 = 143 PP.

DIMENSÕES PRIMORDIAIS

Terra, Fogo, Água, Ar. Certo, parece o slogan de um certo desenho animado ecológico... Mas, em um sentido místico, estes são os poderes primordiais que existiam antes da Terra e das pessoas que a habitam. No mundo dos super-heróis, estes poderes geralmente permanecem em suas dimensões, mas interferem ocasionalmente quando necessário. Na maioria das vezes, estes poderes servem de origem para heróis com capacidades baseadas nos elementos, tornando estes heróis um tipo de avatar do poder. Em outros casos, surgem como uma força da natureza. Neste caso, não são sempre vistos como heróicos, mas como uma ameaça de proporções catastróficas. Por fim, como a maioria dos



espíritos, podem ser invocados de seus reinos para serem usados como peões... Mas tentem a buscar vingança contra aqueles que os perturbam.

E como são seus reinos? De uma forma bem simples, estas dimensões são a soma de seus seres. Isto é, quando você estiver na dimensão da água, você verá água. Só água. Entretanto, em um universo de quadrinhos, o mais provável é que estes mundos tenham todos os quatro elementos, e que os elementos dominantes os chamem de lar. Talvez um plano da água possua pequenas ilhas e um céu. Mas, em grande parte, seja um grande oceano sem fundo. É possível que seja habitado por seres aquáticos reais e fantásticos. Por exemplo, carpas celestiais podem nadar na imensidão do plano da água, ou um dragão chinês pode voar pelos céus do plano do ar. Heróis podem vir de um destes planos, podendo ser nativos ou um experimento de um dos poderes de lá.

Embora estes poderes primordiais sejam vistos como neutros, é possível fazer deles uma força tanto benéfica como maligna no universo.

Seres primordiais são criados quando um elemento tenta criar vida ou imbuir um ser vivo com sua natureza. Isto geralmente acontece quando um elemental está curioso, quando necessita de um servo ou quando há algum desequilíbrio na ordem natural das coisas. Embora seres primordiais sejam ideais na concepção dos elementais, eles nem sempre são vistos com bons olhos pelas pessoas comuns, já que podem ter pele rochosa, viver parcialmente cobertos de chamas, ter características de peixes ou serem cabeças-de-vento... Literalmente!

PRIMORDIAL (MODELO)

20 PONTOS

Perícias: Conhecimento (arcano) 4.

Feitos: Duro de Matar, Tolerância.

Poderes: Controle de (Elemento) 6, Imunidade 3 (acertos críticos, envelhecimento), Super-Sentidos 2 (detectar elemento).



REINO DAS FADAS

Em muitas lendas existem referências a espíritos maliciosos que vêm de um mundo além do nosso. São chamados de duendes, *sidhe* ou *kitsune*. Coletivamente chamamos estes seres de fadas. Embora este termo geralmente se refira a pequenos seres com asinhas transparentes, representa uma espécie inteira de criaturas mágicas que as pessoas aprenderam a amar, e de quem aprenderam a desconfiar.

Embora fadas sejam encontradas na dimensão dos heróis, elas na verdade vêm de um lugar chamado Reino das Fadas. Este reino geograficamente parece o mundo normal – mas, onde haveria grandes

idades, encontramos enormes florestas; vemos cavaleiros em feras aladas no lugar de aviões, e onde havia pessoas, fadas de todos os tipos.

De todos os reinos que um místico pode visitar, surpreendentemente, o Reino das Fadas pode ser o mais perigoso. Embora muitos não saibam (ou não são avisados disso), existem regras que devem ser seguidas por qualquer um que entre neste reino. As regras exatas ficam a cargo do mestre, mas algumas regras possíveis, junto com o teste de Conhecimento (arcano) para descobri-las, podem ser:

- Nem tudo é o que parece no Reino das Fadas. Uma pessoa pode ser outra coisa, e um animal pode ser uma pessoa. Trate tudo com respeito (CD 15).
- Gentileza gera gentileza. Novamente, sempre trate todos os habitantes com respeito... Sua vida pode depender disto (CD 15).
- Algumas comidas e bebidas podem ser mais do que parecem. Seja cuidadoso com o que for consumir, pois isto pode transformá-lo em alguma coisa, fazê-lo dormir por muitos anos, ou pior ainda, colocá-lo em um tipo de coma que só acabará quando alguém fizer algo específico por você (CD 15).
- Não aceite nada de uma fada. Se o fizer, você está em dívida para com elas e pode ter que pagar um preço caro mais tarde, mesmo por algo tão simples quanto um pedaço de fruta (CD 15).
- Seja muito cuidadoso com o que desejar. Algumas fadas são generosas, enquanto outras cumprem seus desejos primeiro e depois exigem pagamento (CD 20).

Estas regras são muito importantes quando se lida com a nobreza das fadas, já que a terra é dividida entre duas cortes: *Seelie* e *Unseelie*. A Corte Seelie é composta por fadas que já passaram algum tempo com os humanos e apreciam suas excentricidades. São as fadas que ajudam e concedem favores à humanidade nas lendas. Apesar dessa generosidade, deve-se lembrar de ser cuidadoso na presença de um membro da corte Seelie. Se as regras não forem cumpridas, os Seelie não hesitarão em exigir compensação, ou até em apoderar-se de um herói.

A Corte Unseelie, embora não tenha amor ou consideração por nada além de seus membros, adora a refinada arte de pregar peças, mesmo quando elas acabam de forma trágica para seus alvos. Diferentes de suas irmãs Seelie, estas fadas têm poucas limitações ao se relacionar com o mundo humano, e são restritas somente por leis estabelecidas por alguns de seus anciões. Apesar de prosperarem baseados em

UMA TERRA DAS FADAS ALTERNATIVA

O Reino das Fadas descrito aqui é uma representação mais ou menos clássica, mas também é possível colocar os heróis em um reino composto por contos de fadas. Embora estejam presentes nas HQs, é raro encontrá-los em papéis mais centrais em histórias de super-heróis quatro-cores. Neste mundo, personagens como João do Pé de Feijão, Chapeuzinho Vermelho e o Príncipe Encantado poderiam ser super-heróis, enquanto que vilões como o Lobo Mau e a Rainha Má serviriam como arquétipos do mal que assola o mundo.

Neste caso, o mundo seria parecido com a Europa medieval, com catedrais, fortalezas e florestas escuras e assustadoras por toda parte. Em algumas áreas pode-se encontrar casas feitas de doce ou deparar-se com cavalos e porcos falantes. Alguns mestres empreendedores podem querer mudar algumas coisas. Quem sabe a Rainha Má é uma vítima das mentiras de Branca de Neve? Talvez João tenha matado o gigante para roubar seu ouro? Mudar estereótipos de vez em quando pode renová-los, além de deixar as coisas um pouco mais interessantes para os jogadores.

Outra variante popular nos quadrinhos é o País das Maravilhas de Lewis Carroll. Em muitas aventuras os heróis encontram-se em um mundo muito parecido com aquele que Alice explorou, tendo que lidar com tipos como a Rainha de Copas, o Chapeleiro Maluco e o Gato Risonho. O importante é lembrar que, quando se trata do País das Maravilhas, quanto mais estranho, melhor. A Rainha de Copas não precisa de nenhuma razão verdadeira para colocar um herói em julgamento, nem o Chapeleiro Maluco precisa ser um vilão para fazer com que uma equipe de heróis sente-se para apreciar uma xícara de chá e não deixá-los sair, já que é sempre hora do chá. O objetivo é fazer a aventura mais surreal possível, dando a oportunidade para que os jogadores achem solução não violentas para estas situações e encontrem o caminho de volta para casa. Um toque interessante seria colocar os entes queridos dos heróis no lugar dos personagens do País das Maravilhas, ou fazer os habitantes serem inimigos enfeitiçados da equipe.

protocolos, assim como os Seelie, este é mais um deboche das regras impostas. Quando encontram seres de fora de seu reino, as Unseelie tentam enganá-los a quebrar todas e quaisquer regras possíveis.

De muitas formas, ambas as cortes lembram a corte da Rainha de Copas descrita por Lewis Carroll ou a corte das fadas em *Sonho de uma noite de verão*, de Shakespeare. Pode ser muito difícil para um grupo de heróis salvar um companheiro vítima de um truque da corte Unseelie. Talvez um julgamento seja necessário, ou um objeto deva ser dado em compensação pela "transgressão". Existem muitos filmes, peças e livros baseados nos contos de fadas, além dos contos de fada em si, que podem servir de inspiração para histórias envolvendo este reino.

MEIO-FADAS

Em algumas lendas, membros de alguma das cortes das fadas (geralmente Seelie, já que a maioria dos Unseelie acharia este tipo de contato com humanos repugnante) tem um filho com um humano, produzindo um ser meio-fada. Estas crianças híbridas costumam parecer muito mais com seus pais humanos do que uma fada, mas quase sempre apresentam alguma habilidade ou característica de fada. Apesar de parecerem pessoas comuns, a maioria das meio-fadas têm pele e cabelos claros, assim como orelhas levemente pontudas. Escondida em seus olhos está aquela centelha de malícia que se acende ocasionalmente quando usam suas habilidades de fada. Meio-fadas costumam compartilhar de algumas das características de personalidade de seu pai ou mãe fada. O filho de uma fada Seelie pode ser generoso, honrado e leal, enquanto que o filho de uma fada Unseelie pode ser uma pessoa egocêntrica, enganadora e inconstante.

MEIO-FADA (MODELO)

26 PONTOS

Perícias: Blefar 6, Conhecimento (arcano) 6.

Feitos: Distrair (Blefar), Fascinar (Blefar).

Poderes: **Ilusão 5** (visual), **Imunidade 1** (envelhecimento), **Super-Sentidos 10** (visão verdadeira).

CRIANÇA TROCADA

Em algumas histórias, as fadas decidem pregar uma peça cruel em uma pessoa (merecedora ou não de tal castigo) e trocar seu bebê por uma fada. Estas fadas cruéis tomam o lugar da criança e assumem sua vida, sendo criadas pelos pais humanos até a hora em que devem retornar ao Reino das Fadas. O momento quando devem retornar depende da missão que estão cumprindo – algumas ficam por anos, enquanto outras permanecem apenas por um pequeno período de tempo.

Em alguns casos raros, a criança trocada está lá para proteger uma criança especial contra algum mal. Pode ser uma ameaça mística ou, na maioria dos casos, uma ameaça Unseelie. Nestes casos a criança trocada fica até que seja descoberta ou até que a criança humana possa se defender. Em outros casos, ainda mais raros, uma criança trocada esquece completamente que é uma fada, e vive a vida da criança humana até começar a notar que é diferente.

KITSUNE

Estas fadas com aparência de raposa são consideradas mestras da enganação, utilizando formas físicas alternativas para seduzir, roubar, humilhar, ou vingarse de algum mal. Em suas formas naturais, as *kitsune* parecem raposas com até nove caudas e um brilho de inteligência sobrenatural nos olhos. Quando usam seu poder de Morfar, geralmente assumem a forma de uma mulher atraente, de uma pessoa velha ou de uma criança.

CRIANÇA TROCADA

NÍVEL DE PODER 6

For 10	Des 11	Con 12	Int 10	Sab 14	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 10 (+12), Disfarce 10 (+12), Furtividade 8 (+8), Intuir Intenção 3 (+5), Notar 3 (+5), Obter Informação 3 (+5), Procurar 4 (+4), Sobrevivência 3 (+5).

Feitos: Distrair (Blefar), Segunda Chance (Disfarce).

Poderes: **Compreender 3** (idiomas), **Imunidade 1** (envelhecimento), **Morfar 8** (humanóides).

Combate: Ataque +4, Agarrar +4, Dano +0 (desarmado), Defesa 14 (desprevenido 12), Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +1, Reflexo +0, Vontade +2.

Habilidades 11 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 2 + Poderes 23 + Combate 16 + Salvamentos 0 = 63 PP.

KITSUNE

NÍVEL DE PODER 6

For 10	Des 16	Con 14	Int 14	Sab 16	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 10 (+13), Disfarce 10 (+13), Furtividade 8 (+11), Intuir Intenção 6 (+9), Notar 3 (+6), Procurar 4 (+6), Sobrevivência 3 (+6).

Feitos: Distrair (Blefar), Esconder-se à Plena Vista, Fascinar (Blefar), Segunda Chance (Disfarce), Zombar.

Poderes: **Compreender 3** (idiomas), **Morfar 8** (humanóides).

Combate: Ataque +4, Dano +0, Defesa +4, Recuo -1, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +2, Reflexo +3, Vontade +3.

Habilidades 26 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 5 + Poderes 22 + Combate 16 + Salvamentos 0 = 80 PP.

POOKA

NÍVEL DE PODER 8

For 10	Des 15	Con 15	Int 10	Sab 14	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 10 (+12), Diplomacia 4 (+6), Disfarce 10 (+12), Furtividade 7 (+13), Intuir Intenção 3 (+5), Notar 3 (+5), Procurar 4 (+4), Sobrevivência 3 (+5).

Feitos: Distrair (Blefar), Segunda Chance (Disfarce), Zombar.

Poderes: **Compreender 5** (animais e idiomas), **Encolhimento 4** (Inato; Permanente), **Metamorfose 6** (apenas animais).

Combate: Ataque +5 (inclui +1 de tamanho), Agarrar +1, Dano +0, Defesa 15 (inclui +1 de tamanho, desprevenido 13), Recuo -1, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +2, Reflexo +2, Vontade +2.

Habilidades 22 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 3 + Poderes 55 + Combate 16 + Salvamentos 0 = Total 107.

POOKA

Assim como as *kitsune* e crianças trocadas, *pooka* também são fadas metamorfas e adeptas da enganação, embora prefiram usar formas animais. Em sua forma natural, que raramente adotam, estas fadas lembram faunos ou sátiros, compartilhando características animais e humanas. Sua forma preferida é a de um cavalo negro de olhos incandescentes e crina flamejante. Também podem assumir a forma de cães, cabras e animais silvestres. Embora gostem de pregar peças, não possuem desejo real de ferir quem atormentam. Afinal, onde está a graça quando não há ninguém por perto para brincar? Estes seres servem perfeitamente como "diabretes mágicos", podendo ser usados até como ferramentas de trama de nível de poder X, se você quiser torná-los adversários desafiadores (e frustrantes).

GORRO VERMELHO**NÍVEL DE PODER 6**

For 16	Des 12	Con 16	Int 10	Sab 12	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blear 10 (+11), Escalar 4 (+7), Furtividade 8 (+13), Notar 3 (+4), Procurar 4 (+4), Sobrevivência 3 (+4).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Equipamento 1, Trabalho em Equipe 2.
Equipamento: faca (dano +2).

Poderes: **Encolhimento 4** (Inato; Permanente), **Imunidade 1** (envelhecimento lento), **Proteção 6**.

Combate: Ataque +6 (inclui +1 de tamanho), Agarrar +5, Dano +5 (faca), Defesa 16 (inclui +1 de tamanho, desprevenido 13), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +3, Reflexo +1, Vontade +1.

Habilidades 22 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 6 + Poderes 10 + Combate 20 + Salvamentos 0 = 66 PP.

GORRO VERMELHO

Alguns dos mais desordeiros dos Unseelie, gorros vermelhos são os capangas das fadas, cumprindo pequenas tarefas e deleitando-se com o pandemônio que podem causar. Encontradas em pequenos grupos, estas fadas terríveis começam brigas sem motivo e pregam peças apenas pelo prazer de atormentar. Se um herói encontrar um gorro vermelho sozinho, deve ficar atento, pois é quase certo que seja uma armadilha.

PERIGOS INFERNAIS

Ao usar uma dimensão infernal, o mestre pode querer algo para colocar no caminho dos heróis. A seguir estão alguns perigos que o mestre pode usar.

MATAGAL ESPINHOSO

Estes matagais são extremamente afiados, e é quase impossível cortá-los. De muitas formas, não passam de cercas de arame farpado. Quando um herói precisa atravessar um matagal, deve ser bem-sucedido em um salvamento de Reflexo (CD 18) para evitar dano equivalente a Golpe 10. Um mestre à procura de um pouco mais de letalidade pode acrescentar veneno aos espinhos, impondo o efeito do poder Drenar Constituição 8 àqueles que forem feridos pelos espinhos (ou seja, aqueles que falharem no salvamento de Resistência).

POÇO DE FOGO INFERNAL

Em um inferno mais flamejante, não seria impossível alguém cair em um poço de fogo infernal. Qualquer um que andar perto de um poço deve ser bem-sucedido em um salvamento de Reflexo (CD 12 a 18, dependendo do terreno). Aqueles que falham são atingidos por um Raio de Fogo Infernal 10. Se o mestre quiser enfatizar como é perigoso andar perto de um poço, pode exigir uma jogada de salvamento de Fortitude (CD 12) para sobreviver ao calor. Uma falha significa que o herói está exausto.

ROCHAS AFIADAS

A paisagem mortal do Inferno pode facilmente apresentar rochas muito afiadas, que podem se mostrar fatais para alguns, ou servir de arma para outros. Se um herói esbarrar em uma delas, sofre dano letal equivalente a Golpe 7 (o mestre pode aumentar o dano se quiser maior letalidade). Por outro lado, se alguém quiser usá-las como arma, elas conferem um bônus de +1 ou +2 nas rolagens de dano.

PENHASCOS

Algumas áreas do Inferno contêm fossos inescapáveis e penhascos. Mas, quando alguns heróis podem escalar paredes ou saltar muito alto, estes lugares não são tão inescapáveis assim. A dificuldade base para escalar um penhasco como este deve ser considerada CD 40. Heróis que tenham poderes como Super-Movimento (escalar paredes) ainda encontrarão dificuldades para escalar, e devem vencer uma CD 25 (usando suas graduações de poder ou a perícia Escalar). A CD pode diminuir mais, dependendo de quão adaptado ao ambiente o herói está.

O TOQUE DOS CONDENADOS

Apesar de parecerem apenas almas atormentadas, os condenados podem atacar os heróis a qualquer momento. E seu simples toque pode machucar. Se os condenados forem entidades corpóreas, podem ser amaldiçoados com um toque de fogo infernal (Aura de Fogo Infernal 8 [Limitado a seres de outros planos]) que fere qualquer um que não seja nativo do plano. Se os condenados forem incorpóreos, seu toque pode ser Drenar 8 (Constituição ou Sabedoria, escolha um). Neste caso, o poder funciona como descrito acima, com o extra Afeta Corpóreo.

DIMENSÕES INFERNAIS

O mal se apresenta de diversas formas. De demônios conquistadores de mundos a criaturas místicas devotadas somente à destruição, os quadrinhos mostram muitos seres vindos de mundos mais sombrios que o nosso, alguns com aparência similar. Contudo, normalmente estes lugares são mostrados como algo saído dos piores pesadelos de um místico. Destes reinos corrompidos magos malignos retiram alguns de seus poderes. Nestes lugares horrendos algumas das mais aterradoras criaturas esperam por uma oportunidade de fazer o mal. Mas qual é a maior ameaça em uma destas dimensões? A terra em si? Ou os heróis devem enfrentar um sem-número de feras malignas?

Geralmente os heróis enfrentam tanto a paisagem quanto o exército de criaturas infernais. Nenhuma dimensão representa isto melhor do que o Inferno. Nos quadrinhos, o Inferno apresenta uma paisagem perigosa, coberta de picos afiados e poças de magma e fogo infernal, cercada de cinzas e despenhadeiros de pedra impossíveis de escalar. Sobreviver nesta terra seria quase impossível na maioria dos casos, com os gases sulfúricos no ar, os lamentos dos condenados e o calor insuportável. E este é o objetivo de um lugar como o Inferno: manter suas vítimas à beira da morte, apenas para poder continuar seu tormento. Contudo, na maior parte do tempo o ambiente é o menor dos problemas de um herói. O objetivo dos habitantes deste reino é atormentar, lutando contra os heróis até que eles não tenham mais forças para resistir. Dos lordes demoníacos até as castas inferiores e até mesmo as almas condenadas, todos neste reino estão prontos para atacar os heróis.

Mas quem disse que um reino como o Inferno precisa ser uma fornalha inextinguível? Uma alternativa que o mestre pode usar para o Inferno seria um lugar onde a paisagem não é uma força agressiva contra os heróis, apenas passiva. Matagais espinhosos, areia movediça ou lama profunda podem atrasar aqueles que caírem nestas armadilhas, que podem acabar funcionando melhor que as ameaças mais óbvias associadas a dimensões infernais. Podemos dizer o mesmo de seus habitantes. No lugar de hordas de horrores demoníacos os heróis podem encontrar algo que pareça mais inofensivo à primeira vista, mas que irá corrompê-los com o tempo. Afinal, qual conquista será melhor para o Inferno do que um herói caído?

DEMÔNIOS

Nem todos os demônios são criados da mesma forma, nem todos são iguais. Mesmo que alguns sejam as tradicionais figuras bestiais com chifres, amedrontando todos que os vêem, outros, à primeira vista, podem parecer humanos comuns. Porém, quando são confrontados ou irritados, sua verdadeira natureza vem à tona, na forma de um fogo em seus olhos que nem mesmo um par de olhos escuros pode esconder. A maioria dos demônios, independente da aparência, apresenta algumas características em comum, como asas de morcego e tendência a disparar fogo infernal contra seus alvos quando em sua forma natural.

DEMÔNIO (MODELO)

27 PONTOS

Perícias: Conhecimento (arcano) 4, Intimidar 4.

Feitos: Assustar, Presença Aterradora 2.

Poderes: Controle de Fogo Infernal 8, Imunidade 3 (envelhecimento, acertos críticos), Vão 2.

Desvantagens: Perda de poder (Vão, se as asas estiverem presas, -1 ponto).

OS MACULADOS

O Inferno também tem seus agentes, os maculados. Seres maculados são geralmente feiticeiros ou ocultistas que buscam poder. Eles vendem suas almas por poderes ou conhecimento e, em troca de um pouco de poder infernal, acabam presos a uma vida de servidão. Este arquétipo apresenta apenas habilidades básicas que alguém pode receber. É muito comum que esses seres possuam ou recebam habilidades mágicas ou armas infernais para ajudá-los em suas missões.

MACULADO (MODELO)

8 PONTOS

Perícias: Conhecimento (arcano) 4.

Feitos: Assustar, Presença Aterradora.

Poderes: Imunidade 3 (envelhecimento, acertos críticos), Super-Sentidos 2 (percepção mística).

CRIATURAS INFERNAIS

Por outro lado, algumas dimensões infernais abrigam criaturas mais bestiais. Nos quadrinhos podemos encontrar dimensões inteiras cheias de criaturas que não desejam nada além de destruir. Em alguns casos, estas criaturas não passam de feras irracionais interessadas apenas em lutar para determinar quem é o mais forte. Outros reinos são povoados por seres ancestrais cujo único propósito é destruir a dimensão dos heróis. Mais parecidos com deuses ou, em alguns casos, forças cósmicas, estes seres têm alguma relação com demônios de casta superior, assim como com criaturas sobrenaturais. Estas são as criaturas invocadas acidentalmente por feiticeiros malignos, ou por algum mago megalomaniaco que

SERVO DOS ANCIÕES

NÍVEL DE PODER 10

For 18	Des 18	Con 20	Int 9	Sab 11	Car 8
--------	--------	--------	-------	--------	-------

Perícias: Escalar 3 (+7), Intimidar 6 (+5).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Presença Aterradora 5, Trabalho em Equipe 2.

Poderes: Camuflagem 4 (visual; Limitado a sombras), Golpe 6 (Pujante), Proteção 6 (Impenetrável), Super-Sentidos 2 (detectar vida [Distante]), Vão 2.

Combate: Ataque +8, Agarrar +12, Dano +10, Defesa 18 (desprevenido 14), Recuo -8, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +11, Fortitude +5, Reflexo +4, Vontade +0.

Habilidades 24 + Perícias 3 (9 graduações) + Feitos 11 + Poderes 29 + Combate 32 + Salvamentos 0 = 99 PP.

se achava capaz de controlá-las. Normalmente o mago que as chama é sua primeira vítima, já que elas apenas usam os vilões para entrar na dimensão terrena e destruir tudo ao seu redor. Às vezes estas criaturas permitem que algum de seus servos, nativo de sua dimensão, seja "usado" por um mago maligno como um batedor.

A dimensão em que estas criaturas vivem não passa de uma terra estéril que se estende por milhões de quilômetros. É possível que esse mundo tenha sido fértil em outra época, e é bem provável que nem mesmo seja o reino original da criatura. Talvez seja um mundo que tenha sido conquistado muitos séculos ou eras atrás, cujos recursos naturais foram totalmente drenados pela criatura desde então. Pode ser esse o motivo do interesse dos anciões pelo mundo dos heróis, um lugar ainda pleno de recursos.

SERVO DOS ANCIÕES

Estes seres negros como a noite têm uma forma aproximadamente humanóide, com braços longos e pernas fortes. Suas faces sem rosto possuem denets afiados que reluzem de muco translúcido, e de suas costas saem duas grandes asas de couro. Em combate eles usam seu poder de detectar vida para caçar suas presas, e usam suas afiadas garras retráteis para cortá-las em pedaços.

DIMENSÕES DA PÓS-VIDA

Heróis mortos são algo comum nos quadrinhos. Desde legiões de mortos trazidos de volta para servir a algum necromante até antigos parceiros que aparecem para dar calafrios até nos heróis mais corajosos, os mortos são presenças constantes. O Reino dos Mortos pode ser um lugar angustiante para qualquer encontro. É neste local que heróis podem reencontrar antigos aliados e inimigos, assim como heróis do passado ou pessoas amadas.

Na sua forma mais comum, este reino é um lugar onde os mortos vagam. Costuma ter o papel de um purgatório, onde as almas esperam algum tipo de julgamento que decidirá seu destino final. A terra é geralmente erodida, com árvores mortas aqui e ali, ou com algum afloramento rochoso decorando o horizonte — pelo menos o horizonte que se consegue ver por de trás da névoa que cobre o chão com sua umidade fria, causando calafrios a todos que não são nativos. Algumas vezes há um rio que corta a paisagem ressecada, sem trazer vida alguma ao solo e aparentemente sem fim. Ao se examinar mais de perto, o rio é na verdade feito de almas que fluem para cima e para baixo no rio. Estas são almas menores condenadas a vagar no Reino dos Mortos. Raramente pode-se encontrar essências heróicas neste rio, principalmente se algo foi feito neste reino.

ENCONTROS NO REINO DOS MORTOS

Há vários tipos de almas diferentes que podem ser encontradas no Reino dos Mortos. Lembre-se de que, dependendo do modo como você quiser apresentar este reino, as almas podem ter várias aparências diferentes, desde como eram em vida até a forma em que morreram. Aqui estão alguns exemplos do que se pode encontrar neste reino.

HERÓIS DO PASSADO

O primeiro tipo de alma que os heróis podem encontrar é uma lenda da comunidade super-heróica. Talvez um herói da Era de Ouro morto há muito tempo, que se oferece para guiar os heróis, ou um antigo mentor, disposto a guiar o herói e oferecer conselhos do além-túmulo.

ANTIGO PARCEIRO

Assim como o herói do passado, os heróis podem encontrar um antigo parceiro de um dos heróis ou de um herói mais velho. Apesar de potencialmente úteis e amistosos, eles podem ser um pouco ressentidos com a posição dos heróis (especialmente se foram substituídos). Alguns oferecem conselhos úteis e orientação, outros não são muito amistosos.

ANTIGO INIMIGO

Assim como na terra dos vivos, os heróis podem encontrar e enfrentar algum inimigo, neste caso algum que tenha morrido recentemente. Uma alternativa interessante pode ser que o inimigo se ofereça para ajudar os heróis, na tentativa de poder seguir em frente em sua jornada espiritual. Neste caso o vilão faria o máximo para ajudar os heróis. Mesmo que eles desconfiem um pouco e precisem ser persuadidos, o vilão pode até mesmo sacrificar-se para salvá-los.

ENTE QUERIDO

A vida dos super-heróis é trágica. O Reino dos Mortos pode abrigar antigos amores, pais, irmãos e outros entes queridos dos heróis, que se oferecem como guias. Os entes queridos compartilham de momentos de ternura com o herói, mas entendem que no fim o herói deve partir e retornar à terra dos vivos.

Também é possível buscar inspiração na mitologia. Talvez a terra dos mortos seja como os Campos Elíseos, da mitologia grega, onde as almas habitam um jardim verdejante com comida e bebida infinitas. Ou, ao contrário, as almas estão presas em algum lugar como o Hades, onde são testadas e julgadas diariamente por suas ações passadas. Melhor ainda, é possível que super-heróis tenham seu próprio reino pós-vida, algo parecido com o Valhalla, onde passam os dias relembando suas façanhas até o Dia do Julgamento, quando serão necessários novamente. Na verdade, é muito comum nas histórias em quadrinhos que heróis mortos apareçam para seus protegidos ou substitutos, oferecendo conselhos em seus sonhos. Assim, os novos heróis podem ajudar o herói morto a descansar, ao completar alguma tarefa inacabada que o esteja prendendo no Reino dos Mortos.

Mas nem todo Reino dos Mortos tem que ser agradável. Hoje em dia alguns quadrinhos e filmes apresentam alguns reinos cheios de mortos famintos, desesperados por uma chance de escapar e se alimentar. Pode não ser comum encontrar um herói morto em um reino destes, mas é possível encontrar vilões ou entes queridos corrompidos. É possível que os heróis neste reino venham de algum mundo alternativo e queiram tomar o lugar do herói verdadeiro. Um reino mais perturbador ainda seria um lugar onde as almas são mais parecidas com sombras do que espíritos. Assim como os mortos famintos, estes espectros buscam causar sofrimento e destruição, e o fazem não por fome ou necessidade, mas por prazer. Este mundo é uma sombra do mundo real, um deboche da vida que conhecemos. Qualquer um de fora que entre neste reino instantaneamente se torna um alvo para essas sombras, que anseiam por usar seu toque gélido na vítima até transformá-la em uma delas.

OS MORTOS

O Reino dos Mortos serve de morada para muitas almas, incluindo entes queridos, inimigos e aliados. Mas, de vez em quando, os espíritos são chamados à terra dos vivos e assumem forma física. Dificilmente

estes seres são chamados por motivos nobres ou para fazer o bem. Normalmente são controlados por algum feiticeiro maligno ou criatura mística como arma contra adversários heróicos.

MORTO (MODELO)

40 PONTOS

Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável).

MORTOS FAMINTOS

Há poucos mortos-vivos mais temidos do que os mortos famintos. Similares a zumbis, estas criaturas macabras estão constantemente à procura de sua comida favorita: a carne dos vivos. Mas aí acabam as semelhanças com o zumbi clássico. Ao se tornarem mortos famintos, estes seres são corrompidos de dentro para fora, mantendo sua inteligência e as habilidades que possuíam em vida, mas desenvolvendo força sobre-humana, velocidade e apetite por carne. Muitas vezes o que quer que cause esta transformação também fortalece seus ossos, permitindo que sua mordida penetre os materiais mais duros para alcançar a saborosa carne dos vivos.

MORTO FAMINTO (MODELO)

51 PONTOS

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2.

Poderes: Força Aumentada 6, **Golpe 5** (Pujante; Penetrante), **Imunidade 30** (Fortitude), **Velocidade 2**.

SOMBRAS

Diferentes dos espíritos mais comuns, estes mortos-vivos só têm um objetivo: drenar a vontade dos vivos e alimentarse dela, transformando suas vítimas em meras sombras do que costumavam ser. Estas criaturas têm a forma de sombras vivas, e poderiam facilmente tomar o mundo dos vivos se conseguissem escapar de seu ambiente nativo.

SOMBRA**NÍVEL DE PODER 9**

For –	Des 18	Con –	Int 10	Sab 16	Car 10
--------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------

Perícias: Furtividade 8 (+12), Intimidar 8 (+8).**Feitos:** Agarrar Aprimorado, Ambiente Favorito (Plano das Sombras) 2, Assustar, Ataque Imprudente, Presença Aterradora 5, Trabalho em Equipe 2.**Poderes:** **Drenar Sabedoria 10** (Afeta Corpóreo), **Imunidade 30** (Fortitude), **Intangibilidade 4** (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 2** (detectar vida; Distante), **Vôo 1**.**Combate:** Ataque +7, Agarrar –, Dano –, Defesa 17 (desprevenido 13), Recuo –0, Iniciativa +4.**Salvamentos:** Resistência +0, Fortitude –, Reflexo +4, Vontade+3.**Habilidades –6 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 12 + Poderes 75 + Combate 28 + Salvamentos 0 = 113 PP.**

DIMENSÕES DOS SONHOS

Alguns já apresentaram a teoria de que, quando dormimos, entramos numa dimensão da mente separada daquela onde vivemos. Dentro deste reino, tudo é possível, mas só quando o corpo está adormecido. De certa forma, este reino é parecido com o plano astral — uma representação do ser em forma de sonho atua como uma forma astral, deixando o corpo físico por trás. Mas, diferente da maioria dos outros reinos, este reino é muito mais mutável, permitindo que algumas pessoas alterem e deformem a paisagem para se encaixar em suas visões. Em alguns casos, isso faz com que outras pessoas assumam vários papéis para o sonhador que está no controle. Pode ser que os sonhadores usem apenas uma fração da dimensão, o que cria um ambiente que podem moldar e usar como precisarem. Em ambos os casos, quando o sonhador despertar, o reino reverte para seu estado original, ou fica sob o controle de outro sonhador.

Embora a paisagem deste reino mude de um sonho para outro, é possível que haja uma paisagem nativa. Mesmo que a maioria de seus visitantes não a vejam, nativos podem ter acesso a ela, mesmo quando um sonho está em andamento. Nos quadrinhos, o Reino dos Sonhos tem algumas variações, duas delas sendo as mais populares. No primeiro caso, a dimensão é muito semelhante ao plano astral. De fato, neste caso é possível ligar as duas dimensões. Assim como o plano astral, a dimensão dos sonhos aparece como um céu noturno com luzes multicoloridas brilhando como estrelas e com ilhas flutuantes no “espaço”. Mas, junto com as estrelas, apenas flutuando a esmo, estão objetos abstratos. Olhos gigantes flutuando de um lugar para outro, examinado outros seres enquanto passam por eles, assim como formas de energia desconhecida faiscando aqui e ali em padrões aleatórios ou qualquer coisa que se possa imaginar. Sem falar em sonhos perdidos que vagam em busca de um lugar onde se assentar ou de uma forma de escapar desta dimensão. De uma forma um pouco surreal, este plano permite visitar muitos mundos diferentes, simplesmente viajando de uma ilha para outra e vivenciando o sonho de alguém.

A segunda variante é mais próxima do plano etéreo. Neste caso os dois também podem estar ligados. A paisagem é desprovida de vida, e o céu está sempre nublado. Há poucas construções dentro do plano, mas muitas colinas, montanhas e lagos. As cores são geralmente menos vivas, até mesmo as cores das roupas dos visitantes são um pouco mais mortíferas que o normal. Nesta variante é bem possível que a paisagem mude de acordo com os desejos de quem sonha, mas é possível que áreas específicas estejam ligadas a certas pessoas. Talvez uma casa no meio do nada funcione como um depósito para os sonhos de alguém, e esta pessoa sempre apareça lá quando sonha.

Algo recorrente nos quadrinhos quatro-cores é o mestre dos sonhos, alguém que governa todos os sonhos e vive na dimensão dos sonhos. Se existir, este personagem pode servir de guia e anfitrião em alguns sonhos. Também pode estar lá para servir de guardião e vigia deste reino, sendo juiz e júri quando necessário e mantendo as criaturas que vagam por este reino na linha. Apesar de geralmente neutra, esta figura pode ser tanto boa quanto má, ou até estar dividida em muitos aspectos diferentes. Quem sabe governando tipos diferentes de sonhos?

Interações com o Reino dos Sonhos podem ser complicadas. Na maioria dos casos o que acontece lá reflete-se no mundo real, fazendo com que quaisquer atitudes drásticas tenham conseqüências (como um ferimento) no mundo real. Apesar de muitos não acreditarem nisso, se alguém morre no mundo dos sonhos, essa pessoa geralmente morre também no mundo físico — seu corpo se torna apenas uma casca vazia, deixando a pessoa em um estado vegetativo.

ANDARILHOS DOS SONHOS

Nem todos os místicos usam magia da forma tradicional, baseada em feitiços e rituais. Alguns possuem dons naturais, semelhantes aos dos super-heróis, permitindo que façam coisas fantásticas sem nunca conjurar um feitiço. Este é o caso dos andarilhos dos sonhos. Eles têm a capacidade natural de entrar no Reino dos Sonhos, usar as energias oníricas para criar efeitos poderosos e assumir o controle dos sonhos de outras pessoas. Alguns usam seus poderes na tentativa de ajudar a humanidade, enquanto outros usam tentam controlar e prejudicar os outros, servindo de matadores de aluguel ou perseguindo suas presas como assassinos em série que matam com pesadelos.

ANDARILHO DOS SONHOS (MODELO)

37 PONTOS**Perícias:** Blefar 2, Conhecimento (arcano) 6, Diplomacia 4.**Feitos:** Ambiente Favorito (Reino dos Sonhos) 2.**Poderes:** **Controle de Sonhos 8, Viagem Onírica 8** (veja o suplemento importado *Ultimate Power*).

REINOS DE PESADELÓS

Também é possível que esses seres sejam apenas os pesadelos de alguém. Nesse caso, pode ser que a própria dimensão esteja atacando o herói, criando inimigos a partir de sua mente adormecida. Reinos de Pesadelos reagem com muito mais intensidade às pessoas que entram neles, independente de seu estado. Assim que um herói adentra a área, o próprio reino elabora seus guardiões e ataca-o com visões saídas de um sonho horrendo. Embora em muitas HQs essas criaturas não passem de ilusões, elas são reais enquanto o herói acreditar, castigando a vítima com ataques verdadeiros. Neste reino o herói também pode visitar um fracasso que o atormente, já que a dimensão usa suas habilidades para enfraquecer a força de vontade. Um truque especialmente malicioso deste reino é conceder ao herói aquilo que ele sempre quis para tornar sua vida perfeita, mas com um detalhe errado. Caso o herói não perceba o erro, a dimensão irá sugar sua vida lentamente, drenando sua vontade e prendendo-o para sempre.

Mas por que uma dimensão faria isso? Qual a sua motivação? Em muitos casos, a dimensão faz isso porque este é o seu propósito, criar medo e desilusão. Também pode ser que a dimensão esteja viva e alimente-se de medo, ou que sinte-se solitária e deseje povoar-se. Outro elemento comum nos quadrinhos é alguém por trás desses pesadelos, uma criatura que, assim como um demônio do Inferno, governa os infernais presos em seu domínio.

Nem todos os Reinos de Pesadelos são grandes. Alguns existem nas mentes das pessoas, enquanto outros podem ser reinos quase físicos.



A MENTE DE UM ASSASSINO

Nada deve ser mais aterrorizante do que ficar preso na mente de um assassino. Livros e filmes retratam assassinos que são mais monstros do que homens, e preso dentro da mente de um deles pode ser mais horripilante do que ser uma vítima na vida real. Para retratar isso, use como ponto de partida a área onde o assassino nasceu ou, no caso de um assassino verdadeiramente monstruoso, o último local onde viveu. Permita que o herói vague pelo plano, mas dê algumas indicações de que algo parece estar observando. Cenas como esta devem ser intensas e um pouco exageradas, dando chance para um pouco de suspense.

MONSTRO NO ARMÁRIO

Toda criança, em algum momento, acha que o Bicho Papão virá pegá-la. Algumas crianças podem ter outro nome para este monstro, mas o medo de que existe algo escondido no escuro, apenas esperando, é o mesmo. Bem, e se realmente existisse? E se o armário ou o espaço debaixo da cama de uma criança fosse uma passagem para o reino místico da criatura? Imagine a surpresa de um grupo de heróis que é chamado por uma criança para impedir o Bicho Papão. De início os heróis acham isso ridículo, mas logo podem perceber que o tormento desta criança pode estar relacionado com o desaparecimento de outras crianças na região.

O REINO DAS ARANHAS

Uma das fobias mais comuns é a aracnofobia, o medo de aranhas. Alguém com esta fobia pode acabar nesta dimensão vítima do truque de algum místico maligno, ou talvez a dimensão procure por pessoas com este medo. A dimensão pode ser repleta de aranhas de diferentes tamanhos e formas. Ou talvez existam aranhas maiores que governam as aranhas menores. Independente do tamanho das aranhas, esta

dimensão pode estar coberta de florestas densas, túneis cavernosos ou grandes picos, todos cobertos de teias e vítimas envoltas em casulos. Um lugar assim seria aterrorizante para alguém com aracnofobia, e também muito perturbador para uma pessoa normal (ou um herói).

O BICHO PAPAÃO

A criatura conhecida como bicho papão se alimenta do medo, deliciando-se com o puro terror das crianças. Em sua forma natural, ele aparece como uma criatura negra como a noite, com sorriso torto cheio de dentes afiados. Sua origem verdadeira é um mistério, mas muito acreditam que seja uma fada, banida do Reino das Fadas.

DIMENSÕES DE PODER

Nos quadrinhos, heróis e vilões místicos estão quase sempre gritando nomes estranhos ao lançar seus feitiços ou fazer seus rituais. Além de conterem rimas inteligentes ou formarem aliterações impressionantes, estas palavras são a forma de um místico invocar uma fonte extradimensional de poder. Nestes casos, para que seus feitiços funcionem, um mago precisa das energias arcanas encontradas nos Reinos de Poder Sobrenatural ou daqueles que habitam aquela dimensão.

Em alguns casos, a dimensão em si funciona como uma fonte de poder, acessível apenas por aqueles capazes de controlar suas energias. Nos raros casos em que a dimensão não é capaz de sustentar vida como conhecemos, as entidades que habitam o lugar usam sua energia abundante para sobreviver, podendo não gostar muito de que seres de outras dimensões usem essa energia. Falhar em usar esta energia corretamente pode invocar um desses habitantes, ou pode ser que eles ativamente procurem os magos que esbanjam sua energia. Isto pode ser uma complicação ou efeito colateral interessante para um usuário de magia.

BICHO PAPÃO**NÍVEL DE PODER 10**

For 15	Des 18	Con 20	Int 15	Sab 16	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Diplomacia 8 (+11), Furtividade 6 (+10), Intimidar 10 (+13), Intuir Intenção 8 (+11).

Feitos: Assustar, Ataque Furtivo 2, Duro de Matar, Presença Aterradora 5, Rolamento Defensivo 4.

Poderes: **Drenar Sabedoria 5**, **Metamorphose 8** (Limitado a coisas que a vítima teme), **Super-Movimento 1** (dimensional, Reino dos Sonhos).

Combate: Ataque +7, Agarrar +9, Dano +2, Defesa 18 (desprevenido 14), Recuo -2, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +5, Reflexo +4, Vontade +8.

Desvantagens: Vulnerabilidade (luz).

Habilidades 40 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 13 + Poderes 63 + Combate 30 + Salvamentos 5 –Desvantagens 4 = 155 PP.

É muito comum que o mago dos quadrinhos não retire seus poderes de uma dimensão, mas de uma entidade poderosa. Muitas vezes o mago suplica para que uma destas entidades conceda-lhe um feitiço, servindo de canal para o poder da entidade. Mas, como ocorre com a maioria dos pactos, lançar feitiços desta forma pode ter um preço. Alguns magos de sorte podem estar ligados a entidades com objetivos similares aos seus, o que significa que o preço a ser pago é pouco mais do que oferecer respeito e lealdade. Entretanto, outras entidades podem exigir algum tempo de servidão, oferendas especiais ou favores indefinidos a serem cobrados no futuro. No caso de alguns seres de Dimensões Sobrenaturais, o herói não oferece nada em troca, mas algo importante precisa ser tomado. É sabido que alguns magos devem vencer torneios e duelos arcanos para ganhar os favores de algumas entidades, e que algumas vezes o vencedor ainda deve derrotar uma entidade de grande poder por seus próprios meios antes que o pacto seja selado.

Também há casos em que o herói vem de uma destas dimensões ou nasceu de suas energias, e pode usá-las naturalmente. Apesar de comum como origem de feiticieiros, isto também pode ser usado como origem de heróis menos místicos. Assim como outros magos, estes feiticieiros invocam as energias, mas no lugar de suplicar por elas a alguma entidade, podem usar seus poderes inatos como condutores das energias de seu reino natal.

Para mais informações sobre súplicas e feitiços veja o **Capítulo 2**.

O REINO DE ZOI, AQUELE QUE TUDO SABE

Está escrito que, no início dos tempos, Zoi foi "o Primeiro", o primeiro ser da existência (apesar de outros clamarem para si este título). Conforme os mundos começaram a se formar e interagir, Zoi assumiu o posto de Aquele que Tudo Sabe, registrando a história e poderes secretos do multiverso no Tomo do Primeiro. Conforme o multiverso crescia, Zoi escolheu uma pequena área e o tomou-a como seu lar, sua grandiosa biblioteca em uma colina com vista para um mar de estrelas multicoloridas.

Com o passar do tempo, Zoi continuou a escrever sua crônica sobre os mundos e os poderes que neles existem. Por isso, muitos magos de diferentes afiliações procuram fazer pactos com ele, mas não antes de passar por um teste de responsabilidade. Aqueles que falham são mandados embora sem esperança de algum dia adquirir o conhecimento que buscavam. Entretanto, aqueles que passam no teste é permitido acesso tanto ao poder que buscam quanto a todo o conhecimento acumulado ao longo da existência. Muitas vezes este teste exige que os participantes mostrem que entendem o peso da responsabilidade que este conhecimento carrega.

Em termos de jogo, Zoi é mais uma ferramenta de trama do que um personagem. Ele não pode ser realmente destruído, controlado ou aprisionado. Ele pode deixar que os outros pensem que isso é possível – mas geralmente é parte de um teste. Zoi pode aparecer na forma que quiser, graças aos seus grandes poderes de ilusionismo, mas costuma preferir a forma de um sábio asiático ou de um grilo falante.

VINOTH

Acessível através do plano astral ou da Dimensão das Portas, Vinoth já foi um reino de grande conhecimento no multiverso. Por milênios feiticieiros e estudiosos procuraram Vinoth para estudar e trocar teorias.

Conforme acumulavam conhecimento, também se tornaram alvos da inveja de Ma'al, o Malevolente. Ma'al infiltrou-se entre eles, seduziu um dos principais estudiosos e assumiu o controle de Vinoth. Sob seu jugo, as orgulhosas torres de marfim e orgulhosa arquitetura tornaram-se ruínas. Somente a Biblioteca Celestial foi poupada da devastação. Hoje os habitantes de Vinoth, escravos de Ma'al, ainda coletam conhecimento – mas para seu mestre, e não para a biblioteca.

Vinoth é coberto de nuvens negras e assolado por relâmpagos, e o som de trovões é constante. As passarelas de mármore estão rachadas, e as antigas pontes em arco são caricaturas distorcidas do que costumavam ser. No centro da cidade fica o único prédio que restou intocado, uma bela estrutura feita de pedras brancas e decorada com ouro. Fora desta construção fica o trono de Ma'al, de onde ele governa cercado de ruínas e dos ossos daqueles que os sobreviventes de Vinoth chamam de "os afortunados".

Ma'al, o Malevolente, é um conquistador dimensional (veja o **Capítulo 3**) com uma grande sede de conhecimento. Seus agentes percorrem os planos para trazer de volta a seu mestre valioso conhecimento arcano, e Ma'al acredita que, acumulando conhecimento suficiente, encontrará o ritual, encantamento ou feitiço que irá lhe conceder o poder supremo que procura.

CAPÍTULO 2: HERÓIS MÍSTICOS



O mago é o mestre do oculto, um usuário de forças arcanas que o resto da humanidade desconhece. Em geral, é mais fácil aceitar outros tipos de heróis: mutantes, inventores, atletas treinados até o ápice da capacidade humana e aqueles que ganharam seus poderes através de acidentes bizarros — todos fazem sentido para a população normal. Certamente podem parecer fantásticos, mas no final das contas “encaixam-se” no mundo, da maneira como o cidadão médio acha que ele funciona.

O mago não é assim. A maioria dos ocultistas é discreta e afeita a segredos, por uma ótima razão. De muitas formas, o mundo oculto é algo à parte, separado do mundo “real”. É um mundo perigoso, e aqueles que se vêem em meio a maldições ancestrais, demônios enlouquecedores e fantasmas de necromantes nativos de Atlântida estão em perigo quase constante. Em geral, a reticência dos magos deve-se a sua vontade de proteger os outros. A maioria dos heróis consegue manter uma identidade secreta, mas um par de óculos e um penteado diferente não engana os poderes arcanos do cosmos.

Assim, os magos muitas vezes levam vidas solitárias, cercados por outros como eles. Isso não significa que um herói místico não possui um elenco de apoio. Apenas significa que os coadjuvantes geralmente sabem quem e o que o herói é, e que podem estar envolvidos em ocultismo. Aprendizes, antiquários, devotos de religiões misteriosas, servos fiéis e raros interesses românticos ou esposos são os coadjuvantes que cercam o herói místico.

Obviamente, nem todos os magos escondem-se em santuários sombrios, observando artefatos de cristal. Muitos são parte de equipes de

super-heróis, utilizando suas habilidades e poder para o bem de todos. Contudo, mesmo nesses casos, os místicos tendem a manter certa distância. Por um lado, pertencer a um grupo de super-heróis é uma camuflagem tão boa quanto esconder-se nas sombras — no meio de um bando de pessoas vestidas em roupas coloridas usando poderes incríveis, o mago é apenas mais um. É claro que, nesses casos, o público muitas vezes presume que o tema místico do herói é apenas uma fachada — e é isso mesmo que o mago deseja.

Este capítulo trata de heróis místicos: seus níveis de poder, os tipos de perícias e feitos mais comuns entre eles e o tipo de poderes únicos que empregam. Fornece todas as informações de que os jogadores precisam para criar seus próprios heróis místicos e diretrizes para o mestre criar jogos e PNJs místicos.

NÍVEL DE PODER

Talvez mais do que na maioria dos arquétipos dos quadrinhos, o nível de poder dos místicos varia tremendamente, de poderes ocultos sutis que exigem muito tempo e esforço até seres quase divinos, capazes de transformar a realidade a seu bel-prazer. Em termos gerais, os níveis de poder dos místicos dividem-se em cinco categorias amplas, descritas a seguir.

MAGIA DE RUA — NÍVEL DE PODER 6

Os místicos menos poderosos costumam orbitar ao redor do nível de poder 6, de forma semelhante a seus antepassados, os heróis *pulp*. A maior parte dos 90 pontos de poder é destinada a características básicas: habilidades, perícias de Conhecimento e interação e o feito

Ritualista, um ou dois Dispositivos místicos ou um ou dois poderes inatos. Alguns heróis de magia de rua podem até mesmo possuir um poder Magia com baixa graduação e um repertório de feitiços.

Estes heróis costumam ser os mais sutis de todos os místicos, por necessidade. Não podem mostrar a verdadeira natureza de seus poderes abertamente, pois têm muitos inimigos em potencial. Místicos de rua são os mais propensos a se vestir em capotes, sobretudo, ternos amarrados ou outras roupas mundanas, em vez de capas com golas altas e túnicas exibindo símbolos arcanos. Na pior das hipóteses, sobretudo têm muitos bolsos para toda a parafernália que estes místicos carregam e usam regularmente.

Místicos de nível de poder 6 costumam depender mais de suas perícias de Conhecimento e interação; é mais provável que sejam hábeis em Blear ou Diplomacia do que apenas em Intimidar (embora a maioria deles também possa ser bem amedrontadora quando quer). Em vez de entrar em ação disparando feitiços, eles pesquisam a situação, descobrindo o que podem sobre as ameaças que enfrentarão e o que podem fazer para vencê-las. Jogam um jogo complexo de manobras e contra-ataques com forças ocultas hostis, mais parecido com uma história de detetive do que com uma batalha super-heróica.

ADEPTOS ARCANOS — NÍVEL DE PODER 8

Místicos com este nível possuem algum poder real à sua disposição. Não são verdadeiros mestres em comparação com a maioria dos magos dos quadinhos, mas certamente são mais poderosos do que um demônio ou morto-vivo genérico, e provavelmente são capazes de lidar com esses tipos sem muitos problemas. É provável que adeptos arcanos possuam o poder Magia e um repertório de feitiços, embora ainda utilizem rituais e Dispositivos mágicos. Sua Magia pode ter desvantagens ou falhas misteriosas, devido a seu domínio ainda incompleto.

Místicos com nível de poder 8 costumam enfrentar inimigos ocultistas em seu próprio terreno, incluindo incursões até outras dimensões e reinos místicos (veja o **Capítulo 1** para mais informações). Podem ter pontos de poder para investir em características mais caras, como Forma Astral. Com este nível de poder, é mais provável que os místicos acabem em equipes, trabalhando em conjunto com outros super-humanos.

MESTRES MÍSTICOS — NÍVEL DE PODER 10

O nível de poder padrão para *Mutantes & Malfeitores* é suficiente para verdadeiros mestres das artes místicas, como demonstra o arquétipo místico (*M&M*, página 20), com todos os poderes essenciais com graduações suficientes para trabalhar ao lado de outros heróis uniformizados. Alguns magos realmente fazem isso, enquanto que outros preferem permanecer solitários, lidando com seus problemas sozinhos. Certamente são mais capazes de fazer isso que a maioria.

Místicos com este NP quase sempre possuem o poder Magia, a menos que suas habilidades especificamente concentrem-se em outro aspecto. Mais importante, sua Magia deve ter a máxima graduação possível, para refletir sua maestria das artes místicas. Mestres místicos tendem a usar o feito Ritualista como os maquinistas de nível de poder 10 usam o feito Inventor: para efeitos rápidos ocasionais, à medida que são necessários. É mais comum que magos de nível de poder 10 gastem pontos heróicos para usar feitiços de uso único como faças de poder.

GUARDIÕES DOS PORTAIS — NÍVEL DE PODER 12+

Com este nível de poder (e além), os magos alcançam o tipo de poder necessário para proteger um mundo inteiro, ou até mesmo uma dimensão. Verdadeiros “mestres” — reconhecidos como os maiores magos de seus mundos — possuem este nível de poder, chegando tão alto quanto você, como mestre, desejar. Às vezes esses adeptos lendários não têm tanto poder bruto quanto seu NP sugere, possuindo o poder Magia em

graduação menor do que seu limite — mas com tremenda versatilidade e flexibilidade, dispondo de uma vasta fama de feitiços ao seu dispor (feitos Poder Alternativo).

Místicos com este nível de poder atuam bem sozinhos, e muitas vezes fazem isso, mas até mesmo eles podem se juntar para lidar com uma ameaça realmente grande. Por exemplo, os maiores magos dos vários mundos habitados de uma dimensão podem formar uma aliança para proteger seu lar contra invasores do além — o que pode significar o espaço sideral, o Inferno ou alguma dimensão paralela. As coisas podem ficar interessantes se suas personalidades entrarem em conflito, e os místicos da aliança nem sempre se dão bem fora dela!

ENTIDADES ONIPOTENTES — NÍVEL DE PODER X

No ápice da hierarquia mística estão seres tão poderosos que poderiam ser chamados de onipotentes, capazes de alterar a realidade em enorme escala. Já que comedimento e responsabilidade são as palavras-chave para o herói mágico, estas entidades são quase sempre patronos distantes dos heróis místicos ou as maiores ameaças ocultas à realidade que conhecemos. Não se prestam para uso como heróis. São forças sob controle do mestre. Veja **Personagens “ferramentas de trama”** em *M&M* (página 211) e no **Capítulo 3** para mais detalhes sobre estes seres e seu uso em uma série mística.

HABILIDADES

Em geral, os magos são conhecidos como indivíduos muito inteligentes e perceptivos. Afinal, são iniciados em mistérios e conhecimentos além do mundo normal. Refletindo isso, muitos místicos possuem altos valores de Inteligência e Sabedoria, muitas vezes chegando a 20 ou mais. Sabedoria em particular é uma habilidade poderosa, já que influencia intuição e capacidade de notar coisas e resistir a influências externas (por meio do bônus em salvamentos de Vontade).

Da mesma forma, muitos místicos são extremamente carismáticos, embora nem sempre sejam eloquentes e bem-educados (isso costuma ser um reflexo de perícias, não do puro Carisma). Costumam ter uma presença e força de personalidade consideráveis, refletida por um alto valor de Carisma. De fato, personagens mágicos às vezes lidam com entidades do além, e devem demonstrar grande força de personalidade para que não sejam destruídos por esses seres. Em uma série mística que utilize a opção de jogada de salvamento de Estabilidade (*Manual do Malfeitor*, página 23), o Carisma é ainda mais importante, para ajudar a refletir a compostura e sanidade do mago.

Místicos raramente são conhecidos por força física bruta ou extrema agilidade. Alguns, contudo, são capazes de suportar enormes rigores físicos em busca de seus objetivos mágicos, como sobreviver em ambientes hostis ou realizar rituais exaustivos durante horas. Também podem demonstrar o vigor para resistir a venenos, contágios e vários horrendos miasmas que cercam as coisas que enfrentam. Assim, de todas as habilidades físicas, a maioria dos magos acha a Constituição mais útil. Contudo, boa parte de sua resistência vem de um ótimo bônus de Concentração, às vezes unido a certos feitos (veja **Feitos**).

Isso não significa que a fragilidade física é obrigatória para os magos. Certos indivíduos dominam as artes místicas através de disciplinas físicas como as artes marciais, por exemplo. É mais correto dizer que os místicos raramente destacam-se por seu físico; tendem a estar em forma, mas são medianos, com habilidades físicas dentro do padrão normal dos humanos.

PERÍCIAS

Os magos demonstram uma grande variedade de talentos, em especial aqueles que se depararam com o ocultismo já no meio de suas vidas. Invariavelmente, magos são pessoas cultas e dedicadas, mesmo antes



COM SUA MENTE CONCENTRADA, ARKANO COMEÇA A ENTOAR O ENCANTAMENTO PROFANO.

de aplicar sua ânsia às artes místicas, e suas perícias refletem isso. As perícias a seguir devem ter papéis particularmente importantes em séries místicas de *M&M*.

CONCENTRAÇÃO

A magia exige uma mente forte e disciplinada. Muitas interrupções e eventos externos podem atrapalhar a concentração de um mago, destruindo seu controle sobre um feitiço, com resultados terríveis. Os magos também dependem de vários feitiços, como escudos místicos, levitação ou feitiços de proteção, que exigem concentração para serem mantidos. Assim, a maioria dos místicos possui pelo menos treinamento básico nesta perícia.

CONHECIMENTO

São raros os magos que simplesmente aprendem as artes mágicas de forma direta. Muitos possuem outros interesses e talentos que se mesclam a esse aprendizado. Isto se reflete através do uso de várias perícias de Conhecimento. Contudo, algumas dessas perícias são particularmente notáveis em relação aos místicos.

ARCANO

Nenhuma perícia é mais apropriada para um místico do que Conhecimento (arcano). Contudo, isto não significa que todos os magos devem possuí-la — alguns podem se virar apenas com talento natural. Assim como descrito nas regras de *Mutantes & Malfeitores*, esta perícia cobre uma compreensão ampla da magia e do ocultismo em geral, uma compreensão que nem todos os magos possuem. Em geral, presume-se que os magos conhecem o bastante sobre a magia para usar seus

poderes e participar de sua própria tradição mágica. Contudo, alguns poderes mágicos exigem maior compreensão do arcano; veja a falha Exige Teste, em **Falhas de poder**.

PESQUISA ARCANO

Assim como descrito na página 50 de *M&M*, escolher 20 em um teste de Conhecimento exige acesso a uma biblioteca ou outro tipo de material de referência. Em alguns cenários, uma biblioteca de livros arcanos e ocultistas pode ser rara o bastante para custar um feito Benefício (biblioteca arcana), permitindo que seu dono (ou qualquer outro usuário) escolha 20 em testes de Conhecimento (arcano). O bônus em Conhecimento do pesquisador representa sua habilidade de usar os recursos da biblioteca — incluindo referências obscuras, informações codificadas e assim por diante — de forma eficiente.

HISTÓRIA

Muitos magos são historiadores experientes, por uma simples razão: muitas das mais poderosas manifestações do ocultismo são relíquias de culturas ancestrais. Um bom conhecimento de história fornece algum contexto e compreensão de elementos das práticas mágicas da cultura em questão. Mais importante, devido à quantidade de ameaças que um mago deve enfrentar advindas de maldições ancestrais, feiticeiros enterados e coisas do gênero, abrir um livro de história é praticamente um exercício de auto-defesa.

TEOLOGIA E FILOSOFIA

Muitas tradições mágicas estão imersas em práticas e simbolismo religioso. Assim, é comum que ocultistas tenham algum conhecimento de várias teologias e religiões, quer acreditem nelas ou não.

DIPLOMACIA

Embora Diplomacia seja um excelente meio de manter boas relações com vizinhos e autoridades locais, fazer amizade com mortais não é a razão principal pela qual muitos ocultistas aprendem esta perícia. É vital ser polido e bem-educado quando se lida com entidades extradimensionais, espíritos e deuses — embora o poder místico possa auxiliar no combate a esses seres, é muito melhor nunca ter de lutar.

IDIOMAS

Quase todo estudante de ocultismo conhece vários idiomas. A maior parte dos sistemas de conhecimento arcano é permeada pela cultura que os criou — existem palavras que descrevem coisas no Xintoísmo que não possuem boas traduções fora da língua japonesa, e conceitos de ocultismo khemético antigo que não existem em idiomas além do egípcio antigo. Mais importante, a maioria dos magos entende o poder da palavra falada, e procuram compreender as nuances dos idiomas humanos para compreender melhor a própria humanidade.

Da mesma forma, os místicos muitas vezes aprendem a ler idiomas antigos ou mortos, ou até mesmo línguas alienígenas, nunca faladas na dimensão da terra. Os mestres que usam a opção de alfabetização mencionada na página 50 de *M&M* devem ter isto em mente ao auxiliar os jogadores a criar heróis místicos.

INTIMIDAR

Assim como Diplomacia, Intimidar pode ser útil a um mago. Embora alguns escolham ter boas relações com as pessoas ao seu redor, outros usam o medo e inquietação que a prática da magia provoca nos outros para tirar vantagem. Mais importante, algumas entidades não estão interessadas em interação amigável, respeitando apenas o poder. Esta perícia é tremendamente útil para convencer certas entidades de que

o mago tem poder suficiente para destruí-las, e está disposto a usá-lo (quer isso seja verdade ou não). Vários místicos já resolveram situações tensas usando somente o que os outros pensavam que eles *pudessem* fazer, ao invés de suas ações reais.

INTUIR INTENÇÃO

O mundo místico muitas vezes é feito de ilusão e enganação: demônios, fadas, espíritos trapaceiros e feiticeiros malignos tentam enganar seus inimigos e levá-los a armadilhas. Assim, muitos místicos adquirem treinamento em Intuir Intenção, desenvolvendo uma intuição forte sobre os objetivos dos outros e resistindo a suas palavras sutis. Em particular, os místicos são hábeis em notar influências externas (com o teste de Intuir Intenção normal contra CD 10 + a graduação do poder influenciador).

INSINUAÇÃO ARCANA

De acordo com o mestre, místicos podem substituir sua perícia Blear por Conhecimento (arcano) quando tentam comunicar-se discretamente com outra pessoa treinada nas artes arcanas (veja **Notando insinuações**, sob **Intuir Intenção**, *M&M*, página 54). Intuir Intenção é usada para entender a mensagem oculta, mas ela é "transmitida" através do tipo de referências arcanas crípticas que os místicos costumam usar.

NOTAR

Um místico sábio é atento ao ambiente ao seu redor e alerta para pistas, augúrios e sinais de perigo sutis. Em geral já possuindo Sabedoria alta, os magos muitas vezes adquirem graduações neste perícia para reforçar sua capacidade de notar coisas importantes antes que seja tarde demais. Costuma ser difícil pegar um mestre do misticismo completamente desprevenido, e o que às vezes parece uma percepção sobrenatural pode ser na verdade uma capacidade treinada de notar o que os outros costumam ignorar.

OFÍCIO

A criação de objetos há muito está associada a artesãos mágicos irlandeses, tecelões do Mediterrâneo, pinturas na areia, bonecos vodu e muitas outras práticas em diversas culturas. Como resultado, muitos mágicos possuem graduações em algum Ofício.

Em especial, místicos podem usar perícias de Ofício em conjunto com o feito Artífice, para produzir invenções mágicas. Veja *M&M*, página 132, e a seção **Itens mágicos** deste capítulo para mais detalhes.

Especialidades artísticas e estruturais de Ofício são as mais comuns para místicos, embora a especialização química também possa refletir um conhecimento de alquimia, e alguns magos possam usar a especialização mecânica para produzir mecanismos arcanos. A especialidade eletrônica surge apenas entre tecnomantes ou magos com interesse no assunto antes de começar a estudar magia.

PRESTIDIGITAÇÃO

Embora as verdadeiras artes arcanas não sejam ilusionismo de palco, muitos magos dos quadrinhos disfarçam seus poderes sob um véu de "magia" de exibição ou aprendem um pouco de prestidigitação para usar a arte da enganação contra seus inimigos. Os místicos que também pretendem ter sucesso como ilusionistas de palco também costumam adquirir graduações em Performance (atuação ou oratória).

CONJURAÇÃO ESCONDIDA

Um mago pode usar Prestidigitação para esconder uma tentativa de lançar um feitiço, sob uma apresentação de ilusionismo ou sob gestos

aparentemente inócuos. Trate isto como um teste de Blear, usando Prestidigitação no lugar de Blear contra o teste de Intuir Intenção do alvo. Um sucesso significa que o alvo não percebe o que o mago está fazendo. Se o efeito do feitiço for Sutil, ninguém pode notar coisa alguma em nenhum momento!

FEITOS

Assim como perícias, os feitos de um místico podem definir o tipo de vida mundana que o personagem levava antes de descobrir a magia. Os feitos também refletem talento, treinamento ou recursos místicos.

Além dos feitos específicos descritos aqui, muitos místicos, em especial aqueles imersos nas tradições orientais, muitas vezes adquirem um ou mais estilos de luta (*M&M*, página 65) como parte de seu treinamento de artes marciais. Tais habilidades de combate desarmado podem fornecer um elemento surpresa útil contra oponentes que pensam que os magos são indefesos em combate pessoal, especialmente para místicos que fiquem sem seus poderes por alguma razão.

ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE

Os magos que costumam viajar a mundos distantes e cruzar barreiras entre dimensões podem usar este feito para melhor atuar nas condições que encontram nesses lugares. Note que este feito não é o mesmo que Imunidade a condições ambientais hostis. Veja a seção **Poderes** deste capítulo para mais informações sobre isso.

ARTÍFICE

Personagens com este feito podem usar Conhecimento (arcano) e Ofício para criar invenções mágicas, usando as diretrizes na página 132 de *M&M*. Artífices podem variar de humildes "bruxos supersticiosos" ou "pajés" que fazem poções e amuletos até magos poderosos, capazes de criar itens mágicos de uso único quando desejam, dependendo do tipo de série. Você pode encontrar mais informações sobre artífices na seção **Itens mágicos**, neste capítulo.

BEM-INFORMADO

Infames como sabichões, os místicos encaixam-se bem com este feito, já que tendem a se manter a par dos acontecimentos em seus círculos.

PERÍCIAS OPCIONAIS

Em vez de usar meios convencionais, os místicos podem ser Bem-Informados através do uso contínuo de adivinhação, vidência e augúrios. Neste caso, você pode permitir o uso de perícias diferentes no lugar de Obter Informação. Cada perícia exige um feito separado, mas funciona da mesma forma, substituindo o bônus de Obter Informação. Perícias apropriadas incluem Notar ou Procurar, para vidência, e Conhecimento (arcano ou teologia e filosofia) para interpretação de augúrios.

BEM-RELACIONADO

Alguns magos possuem pactos ancestrais com tribos de fadas, fantasmas de seus ancestrais ou arautos angelicais de seu deus. Este feito pode ser usado para representar estas ligações, embora o mestre possa vetar qualquer conexão que atrapalhe o jogo. Entidades sobrenaturais muitas vezes têm seus próprios motivos para fazer o que fazem — ou não fazer, como pode ser o caso — e muitas vezes agem de modo misterioso. Assim como ocorre com Empatia com Animais, o mestre pode permitir substituir o teste de Diplomacia por um teste de uma perícia apropriada, como Conhecimento (arcano) ou Performance.

CAPANGAS

Servos espirituais, companheiros animais e hordas de zumbis subservientes são todos típicos de personagens místicos. Diferentes de muitos heróis, os heróis mágicos podem possuir algum tipo de capangas como parte de seus próprios deveres e responsabilidades. Como alternativa, alguns estilos mágicos fazem com que o mago domine entidades menores. Este feito é útil para refletir essas entidades.

Note que capangas *invocados* por magia são representados pelo poder *Invocação* (veja em **Poderes**). O feito Capangas presume que os capangas existam no mesmo mundo que o personagem, e que devem chegar até seu mestre por seus próprios meios. Mesmo no gênero místico, grandes números de capangas tendem a ser típicos de antagonistas ao invés de heróis.

CONTATOS

Assim como ocorre com o feito Bem-Relacionado, muitos magos possuem fontes de informações místicas, usando este feito para refletir tal auxílio. Contudo, como em qualquer uso de Obter Informação, você deve ter um meio de chegar até seus contatos. Para seres místicos, isso pode ser um cristal de vidência ou um portal arcano, em vez de um celular ou conexão com a internet, mas a exigência é a mesma. Da mesma forma, ainda há a chance de que suas perguntas atraiam atenção indesejada, a menos que você aceite uma penalidade no teste de perícia.

EMPATIA COM ANIMAIS

Muitos magos – especialmente aqueles versados em magia espiritual ou natural – parecem ter alguma capacidade de se comunicar com animais. Assim, este feito é natural para tais personagens.



Além disso, como a descrição do feito sugere, um personagem pode aplicar seus efeitos a alvos que não sejam animais, usando uma perícia apropriada no lugar de Diplomacia. Assim, um tecnomante poderia ser capaz de se comunicar com máquinas, usando sua perícia Computadores (Empatia com Máquinas), um druida poderia falar com plantas usando Sobrevivência (Empatia com Plantas), um xamã poderia se comunicar com espíritos locais usando Performance (Empatia com Espíritos) e um necromante poderia lidar com mortos-vivos usando Conhecimento (Empatia com Mortos-Vivos). A capacidade de substituir Diplomacia por uma outra perícia também pode ser um pré-requisito para certos feitiços ou poderes mágicos com a falha Exige Teste de Perícia, como parte de um estilo mágico específico.

EQUIPAMENTO

Os místicos raramente usam equipamentos típicos de outros heróis. *M&M* define equipamento como itens comuns, e as ferramentas dos místicos *não* são encontradas na lojinha da esquina! Como descrito em mais detalhes na seção **Itens mágicos**, os talismãs e ferramentas encantadas de um mago são Dispositivos, não Equipamento. De fato, um cenário onde varinhas mágicas e tapetes voadores são vendidos no comércio seria bem exótico! Neste tipo de jogo, itens mágicos *podem* ser Equipamento, mas a decisão cabe ao mestre.

A única exceção a esta regra é o quartel-general: pontos de equipamento originários desse feito podem e devem ser usados para adquirir quartéis-generais místicos, da mesma forma que as bases modernas e super-tecnológicas de outros heróis. Veja a seção **Itens mágicos** para mais detalhes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ATAQUE

O mestre deve decidir se o poder Magia constitui uma gama de ataques suficientemente estreita para se adequar a este feito. Já que a descrição na página 62 de *M&M* exige “um ataque ou arma específicos”, a resposta provavelmente é não, mas o mestre pode decidir o contrário. Pelo menos, um mago *pode* se especializar em um ataque de Magia específico, como um feitiço de Raio ou Armadilha, sem dificuldades.

MUDANÇA RÁPIDA

Um “simples feitiço de transformação” é uma habilidade comum de magos dos quadrinhos, trocando suas roupas mundanas pelos suntuosos trajes místicos com um aceno da mão. Na verdade, isso é tão comum que o mestre talvez nem precise exigir este feito em uma série apenas com místicos! Num jogo desse tipo, você pode simplesmente presumir que tarefas mundanas como trocar de roupa podem ser feitas instantaneamente, como uma ação livre, por alguém com o poder Magia. Caso contrário, este feito encaixa-se perfeitamente para heróis místicos.

OPONENTE FAVORITO

Magos que juram defender um local ou povo contra uma ameaça específica muitas vezes possuem este feito. Magos sagrados que enfrentam demônios, campeões ecológicos que lutam contra poluidores e magos que juram defender a Terra contra as incursões de uma dimensão hostil podem representar esses juramentos e experiência com este feito.

PARCEIRO

Assim como Capangas, este feito pode refletir servos poderosos e outros ajudantes, desde espíritos presos em crânios até fiéis empregados djinns ou poderosas criaturas lendárias presas por um juramento de servidão. Quando um mago adquire um aprendiz ou discípulo de algum tipo, suas capacidades também podem ser refletidas por este feito. Assim

OPÇÃO: FEITO SORTE

Já que façanhas do poder Magia são um elemento comum no gênero, o feito Sorte torna-se particularmente valioso em uma série mística. O mestre pode se deparar com jogadores que desejam adquirir tantas graduações de Sorte quanto for possível, pelos pontos heróicos adicionais.

Neste caso, você pode usar esta abordagem opcional, dividindo o feito Sorte em vários feitos relacionados. Em essência, cada novo feito fornece um "ponto heróico virtual", utilizável apenas para *um* dos múltiplos usos de pontos heróicos. Assim, o feito Improvisação é utilizável apenas para façanhas de poder, Contra-Ataque Instantâneo é utilizável apenas para contra-atacar instantaneamente, e assim por diante. A seguir estão os novos feitos sugeridos.

- **Determinação:** pontos heróicos utilizáveis para melhorar rolagens.
- **Recuperação Determinada:** pontos heróicos utilizáveis para recuperação.
- **Escapar da Morte:** pontos heróicos utilizáveis para escapar da morte.
- **Improvisação:** pontos heróicos utilizáveis para cancelar a fadiga de realizar façanhas de poder.
- **Inspiração:** pontos heróicos utilizáveis para inspiração. Para místicos, isto pode representar verdadeira "inspiração" de um poder superior ou entidade mística (veja a seção **Poderes** deste capítulo para mais detalhes).
- **Feito Inspirado:** pontos heróicos utilizáveis para utilizar um feito que o personagem não possui.
- **Contra-Ataque Instantâneo:** pontos heróicos utilizáveis para contra-ataque instantâneo.
- **Esquiva de Sorte:** pontos heróicos utilizáveis para esquivar.
- **Segundo Fôlego:** pontos heróicos utilizáveis para cancelar fadiga, *exceto* fadiga provocada por façanhas de poder (que exigem o feito Improvisação).

O mestre pode dividir os usos dos pontos heróicos de maneira diferente, ou em menos categorias, tornando os verdadeiros pontos heróicos mais valiosos e forçando os jogadores a escolher exatamente as capacidades de seus personagens por seus feitos. Contudo, isto gera vários feitos adicionais e mais complexidade à construção de personagens, e o mestre deve pensar com cuidado antes de adotar esta opção.

Assim como ocorre com o feito Sorte, você não pode possuir mais graduações em um destes feitos do que o nível de poder da série. Por outro lado, você pode chegar até este limite em *cada* feito, se o mestre permitir e se você estiver disposto a gastar os pontos. Isto permite maior customização, como Determinação 3, Inspiração 2 e Feito Inspirado 1, por exemplo.

como ocorre com Capangas, Parceiro não representa aliados conjurados sob o controle do mago; isto é representado pelo poder Invocação.

PRESEÇA ATERRADORA

Como foi mencionado na perícia Intimidar, os magos muitas vezes usam sua presença ameaçadora para obter vantagem. Este feito representa uma evolução a partir da mera intimidação, chegando a um mago tão inquietante que inspira terror.

ESCONJURO ATERRADOR

Uma variação deste feito, como opção para o mestre, é a habilidade de "esconjurar" um tipo específico de criatura, como mortos-vivos, demônios, inimigos de sua fé e outros. O Esconjuro Aterrador funciona apenas contra essas criaturas, mas afeta até mesmo alvos normalmente imunes a efeitos de interação e mentais (considere que alvos sem bônus de salvamento de Vontade têm um modificador de +0).

RITUALISTA

Embora muitos magos poderosos possuam e utilizem este feito, ele pode servir a outro propósito em uma série mística. Um dos arquétipos deste gênero é o ocultista amador, alguém que conhece magia suficiente apenas para se meter em problemas. Outro arquétipo é o bando de cultistas, talvez liderados por um "sumo-sacerdote", que não são magos, mas que possuem conhecimento suficiente para realizar rituais desastrosos, como a convocação de horrores ancestrais, e que devem ser detidos por heróis ocultistas. Esses personagens atuam por meio do feito Ritualista e das diretrizes para rituais mágicos (*M&M*, página 131).

O feito Ritualista é uma habilidade "intermediária" para conceder aos místicos alguma flexibilidade adicional, sem tornar seus poderes amplos demais: em vez de usar esforço extra ou pontos heróicos para façanhas do poder Magia, os personagens com este feito podem criar rituais para certos efeitos. De fato, você pode *exigir* rituais para alguns

feitos mágicos no jogo, para que os personagens partam em busca de ingredientes exóticos ou textos arcanos obscuros necessários para realizar o ritual. A maior parte dos conselhos a respeito de poderes mágicos na seção a seguir também se aplica aos efeitos produzidos por rituais.

PERÍCIAS OPCIONAIS

O mestre pode permitir outras perícias de Conhecimento em conjunto com este feito. Cada permutação exige um feito separado, mas isso pode expandir drasticamente o potencial destrutivo e interpretativo do feito no jogo. Assim, um grupo de monges que preservou um conjunto de rituais mágicos ao longo dos séculos pode usar Conhecimento (teologia e filosofia), um consultor de feng shui especializado em linhas ley pode usar Conhecimento (ciências da Terra), um ritualista urbano acessando o poder da sabedoria das ruas e das lendas urbanas pode encontrar poder em Conhecimento (cultura popular) ou Conhecimento (manha) e o grupo de *hackers* que descobriu o Espírito da Máquina pode usar Conhecimento (tecnologia) para "hackear" a realidade.

Você pode até mesmo expandir o feito Ritualista além das perícias de Conhecimento, para perícias como Concentração (para transe zen), Performance (teatro, dança e música são associados com magia em muitas culturas) ou Prestidigitação (para magia de palco que gera efeitos mágicos reais).

TRANSE

Este feito é comum para místicos adeptos da meditação e das disciplinas esotéricas, também utilizado por eles para meditar (ou projetar-se astralmente, veja **Forma Astral**, em **Poderes**) por longos períodos de tempo sem necessidade de comida ou água, e consumindo menos ar. Até mesmo magos que não parecem possuir este feito podem adquiri-lo através de esforço extra e o gasto de um ponto heróico, recordando-se de lições quase esquecidas sobre meditação ou criando a técnica espontaneamente em um momento de necessidade.

PODERES

Os místicos possuem talvez o mais amplo espectro de poderes entre todos os personagens de *M&M*, simplesmente porque a magia tem o potencial para fazer qualquer coisa. Mesmo assim, os usuários de magia dos quadrinhos demonstram alguns limites em seus poderes, e o mestre deve exercer algum controle sobre o uso de poderes mágicos no jogo, da mesma forma que quaisquer outros poderes.

Esta seção examina os vários super-poderes utilizados pelos místicos, com foco específico no poder Magia e os efeitos associados a ele. Também explora outros poderes com descritores místicos ou mágicos, e a forma como podem entrar em jogo para um personagem místico. Fornece inúmeros exemplos de poderes para heróis e vilões místicos, usando o cenário de Freedom City, descrito no **Capítulo 4**, como exemplo para seu estilo e descritores.

O PODER MAGIA

Naturalmente, o poder de *M&M* mais importante para os místicos é Magia (*M&M*, página 91). Tecnicamente, Magia não é um "poder", mas o que o suplemento importado *Ultimate Power* chama de "estrutura de poderes", um modo de organizar vários efeitos de poderes. Especificamente, Magia é um repertório de poderes, um poder básico em uma coleção de feitos Poder Alternativo, cada um representando um "feitiço" específico que o personagem domina e pode lançar à vontade. Esta seção examina o poder Magia em detalhes, e o modo como pode ser utilizado e modificado em uma série focada em misticismo.

CONTRA-FEITIÇOS

Magia pode contra-atacar outros efeitos mágicos, representando a habilidade de um mago de "desfazer" os feitiços de outros.

CONTRA-ATACAR OU NULIFICAR MAGIA

Devido ao grande número de efeitos mágicos, o mestre pode considerar a habilidade de Magia de contra-atacá-los como um efeito de Nulificar de 1 ponto, capaz de contra-atacar qualquer poder mágico, um de cada vez. Para uma habilidade mais ampla, capaz de contra-atacar *todos* os efeitos mágicos ao mesmo tempo, veja o feitiço Dissipar Magia, em **Exemplos de feitiços**, o equivalente a um efeito de Nulificar de 2 pontos, e a descrição do poder Nulificar em geral (*M&M*, página 97).

CONTRA-ATAcando OUTROS DESCRITORES

De acordo com o mestre, feitiços com descritores adicionais também podem contra-atacar certos efeitos. Por exemplo, um feitiço Raio de Fogo (com o descritor fogo, além do descritor magia) poderia contra-atacar (e ser contra-atacado por) efeitos de frio, gelo ou água. O mestre deve lidar com esses casos individualmente.

CONTRA-ATAQUES E DESCRITORES

Em um jogo com muita ênfase na magia, o mestre pode limitar a capacidade de Magia de contra-atacar, para apenas o mesmo estilo ou um



estilo oposto (veja **Estilos de magia**). Por exemplo, magia axiomática pode contra-atacar seu próprio estilo e magia caótica (seu oposto). Da mesma forma, magia natural pode contra-atacar ela mesma e talvez tecnomancia. Um efeito de Nulificar de 1 ponto contra-atacaria apenas um estilo específico de magia, enquanto que o efeito de 2 pontos seria necessário para contra-atacar *todos* os poderes mágicos. Isto significa que magos de tradições diferentes não podem contra-atacar os poderes uns dos outros com a mesma facilidade ou eficiência.

EXEMPLOS DE FEITIÇOS

A seguir estão alguns feitiços (Poderes Alternativos) apropriados para um repertório de Magia, embora não sejam os únicos efeitos apropriados para o poder. Os feitiços exatos adequados a um repertório de Magia específico dependem do estilo do mago e dos outros descritores do poder (por exemplo: magia natural, vodu, tecnomancia, etc.).

CAMUFLAGEM

Um feitiço de camuflagem esconde coisas da percepção dos outros. Um exemplo típico é invisibilidade, um efeito de Camuflagem Visual (exigindo 8 pontos, ou 4 graduações de Magia, para ser lançado). Afeta Outros e Área são extras comuns. Os magos também costumam usar feitiços como Camuflagem contra PES para esconder-se de feitiços de vidência de inimigos místicos. Cada tipo ou combinação de efeitos de Camuflagem é um feitiço separado.

CONTROLE ELEMENTAL

Magos — especialmente druidas, bruxas e outros “magos da natureza” — podem lançar feitiços para controlar os elementos. Os poderes de Controle de Ar, Controle de terra, Controle de Fogo, Controle de Plantas, Controle de Água e Controle do Clima — e todos os seus Poderes Alternativos — estão disponíveis como feitiços individuais.

DISSIPAR MAGIA

Este feitiço contra-ataca todos os efeitos mágicos em uma área igual a (graduações em Magia x 1,5 m) a partir de você — um efeito de Nulificar Magia com alcance de toque e área de estouro. Uma versão alternativa afeta um personagem específico, contra-atacando todos os efeitos mágicos ativos no personagem ou produzidos por ele em alcance normal (um efeito de Nulificar Magia normal À Distância).

ENCANTAR

Este feitiço muda a postura do alvo em relação a você, como o efeito de amor de Controle Emocional com a sua graduação no poder Magia. Os alvos tornam-se amigáveis em relação a você, sua postura melhorando para prestativo se o salvamento de Vontade falhar por 5 ou mais, e fanático, se falhar por 10 ou mais.

ILUSIONISMO

Você pode enganar os sentidos e criar imagens e aparições. Este é um efeito de Ilusão com metade das suas graduações em Magia, afetando todos os sentidos, com os modificadores Ataque Seletivo e Alucinações (veja o poder Ilusão para mais detalhes).

INVOCÇÃO

Muitos magos possuem a habilidade de invocar demônios, elementais ou outras criaturas para servir a eles. Isto é normalmente um efeito de Invocar com graduação igual à da sua Magia. Alguns magos podem ter vários feitiços de Invocção com vários feitos de poder e modificadores. Um feitiço para invocar uma Horda de criaturas menores (capangas demoníacos, por exemplo) é comum para feiticeiros malignos.

MÃO MÍSTICA

Tentáculos ou uma “mão” (ou garra) de energia mística estendem-se para manipular objetos, como um efeito de Mover Objeto com a sua graduação em Magia.

MESMERISMO

Você pode dominar magicamente a vontade de outras pessoas, forçando-as a obedecer a você, como o poder Controle Mental com a sua graduação em Magia.

NÉVOA DO ESQUECIMENTO

Névoas espiralantes erguem-se ao redor do alvo e apagam uma memória específica se o alvo falhar em uma jogada de salvamento de Vontade (CD 10 + graduação) contra este efeito de Transformação Mental em Área. Magos bondosos costumam usar este feitiço para proteger inocentes de verdades terríveis demais ou perigosas demais, enquanto que magos malignos usam-no para apagar seus rastros.

OBSCURECER

Místicos muitas vezes obscurecem os sentidos. Versões comuns deste feitiço incluem efeitos de Obscurecer Visual (névoas espiralantes ou escuridão) e efeitos de Obscurecer Auditivo (útil para silenciarmos magos inimigos). Um efeito de Obscurecer específico para Magia é Obscurecer PES, usado para proteger uma área contra vidência (veja a seguir).

PASMAR

A versão mais comum deste feitiço libera um raio ou padrão cegante de luz como um efeito de Pasmal Visual com a sua graduação em Magia. Um feitiço semelhante é capaz de Pasmal sentidos mentais, “cegando” habilidades como Percepção Mágica ou PES durante algum tempo.

PASSAGEM MÍSTICA

Este feitiço teleporta você por uma distância, como um efeito de Teleporte com a sua graduação em Magia. Um feitiço adicional comum para magos é uma variação de Passagem Mística com o modificador Portal, funcionando com metade da graduação do mago em Magia (mas útil para transportar grupos).

PORTAL DIMENSIONAL

Você abre um portal para outra dimensão, através do qual qualquer um pode passar (uma ação de movimento). Este é um efeito de Super-Movimento (dimensional) com o modificador Portal, para um custo de 12 pontos de poder (6 graduações de Magia necessárias).

PRISÃO MÍSTICA

Grilhões de energia mágica prendem o alvo deste feitiço, como um efeito de Armadilha com a sua graduação em Magia.

RAIO MÍSTICO

Uma rajada brilhante de força mágica dispara, como um ataque à distância, causando dano igual à sua graduação em Magia.

TRANSFORMAÇÃO

Os magos muitas vezes têm a habilidade de transformar algo em outra coisa: carne em pedra, humanos em porcos, chumbo em ouro e assim por diante. Em geral, cada feitiço de Transformação é um efeito individual de 3 pontos de Transformação, mas alguns magos podem ter um feitiço mais amplo (mas mais limitado) para transformar seus alvos (na prática, um efeito de Transformação de 5 ou até mesmo 6 pontos como um Poder Alternativo).

VIDÊNCIA

Você pode enxergar lugares distantes como se estivesse lá, um efeito de PES para todos os seus sentidos, operando com metade da sua graduação em Magia (já que PES para todos os sentidos custa o dobro de Magia). Você pode usar efeitos mentais por meio de seu feitiço de vidência, mas normalmente apenas se os efeitos forem Dinâmicos, ou se os efeitos adicionais forem adquiridos fora do seu repertório de Magia (veja o feito de poder Dinâmico para mais detalhes).

ESTILOS DE MAGIA

Embora "magia" e "feitiçaria" possam ser descritores apropriados para o poder Magia por si só, alguns jogadores e mestres podem desejar outras maneiras de diferenciar os vários estilos de magia, especialmente em um jogo muito centrado nesse elemento, onde essas distinções podem ser importantes para determinar a forma como os poderes interagem. A seguir estão alguns estilos de magia que podem ser incluídos como descritores no seu cenário.

ANTINATURAL

A realidade dos mortais e dos deuses inclui muito que está além da compreensão daqueles que não praticam ou entendem as artes ocultas. Mas mesmo estes não são oniscientes. Há muitas coisas que existem fora desta realidade, coisas que distorcem a sanidade e nossa própria realidade quando vazam até nós. Os magos dos



reinos mortais são, por sua própria natureza, incapazes de compreender o fluxo, as dobras e a trama desses estranhos não-lugares.

Obviamente, isso não impede que muitos magos tentem. Minúsculos segredos, fragmentos de conhecimento, escaparam para o mundo ocultista através das eras. Partes de nomes antigos e enlouquecedores, estranhos sussurros balbuciados no vento frio da noite, visões testemunhadas pelos loucos nos padrões coloridos que seu sangue forma nas paredes acolchoadas de suas celas: todos são fontes de conhecimento.

Aqueles que buscam esses segredos devem ter cautela, pois podem enlouquecer devido a eles. Isso não impediu magos através das eras de buscar esses conhecimentos, pois o poder que oferecem é mesmo formidável. Afinal, como pode alguém prever que um inimigo possa entoar palavras arcanas incompreensíveis que levam quem as escuta à beira da insanidade, ou que cães de uma realidade antinatural possam surgir de um simples ângulo de noventa graus?

A Magia antinatural geralmente envolve efeitos de caos e loucura. Confusão é um poder-chave, assim como Transformação. Muitos magos antinaturais podem Invocar estranhas criaturas de outra realidade, embora não possam controlá-las muito bem.

AXIOMÁTICA

Esta é a magia da ordem e da lei, muitas vezes focalizada em restaurar as coisas à sua forma e equilíbrio apropriados, assim como em proteger o mundo das forças do caos. A magia axiomática tira seu poder do Grande Equilíbrio do universo, das forças da justiça, lei e ordem. Esses não são meros conceitos filosóficos para o mago; são emanações tangíveis e poderosas do equilíbrio universal. Os magos que utilizam magia axiomática em geral preocupam-se com derrotar o caos e restabelecer a ordem no mundo ao seu redor.

Contudo, note que "ordem" não é a mesma coisa que "bem". De fato, a lei é uma coisa poderosa, que pode ser usada para propósitos benéficos ou malignos, e o mago axiomático deve ter cuidado ao usar esses poderes — existe a tentação de aplicar a mão severa da ordem a tudo, mesmo às coisas que geram paz e felicidade com seu caos.

Poderes típicos da Magia axiomática envolvem defesa, restrição e restauração, como Armadilha, Campo de Força, Controle Mental, Cura, Escudo, Escudo Mental, Escudo Sensorial, Nulificar e Paralisia.

CAÓTICA

Caos. O Movimento Eterno. Loucura e Criação. Há milênios os magos voltam-se ao caos primordial que existiu antes que qualquer Inteligência sopsasse ordem em seu puro potencial criativo. Afinal, se os Deuses da Criação acharam que o caos era uma tela onde pudessem criar, como um mago poderia deixar de seguir seu exemplo? Por eras o caos foi algo de medo e terror. Por boa parte da história do mundo, a civilização e a humanidade penderam de um precipício: um passo em falso e tudo despencaria de novo ao caos. Aqueles que mexiam com os poderes do caos convidavam a destruição e a extinção total, e as forças da lei e da ordem não vêem tais ameaças com bons olhos.

Contudo, nos últimos anos, este não é bem o caso. Seria necessária algo muito grande para ameaçar a existência da humanidade. Alguns magos do caos afirmam que a humanidade e sua preciosa civilização cresceram tanto que ultrapassaram até mesmo as barreiras da ordem, absorvendo o caos em si mesmas. Hoje em dia, existe caos na compreensão que a humanidade tem da ordem. Lógica duvidosa, dinamismo social, individualismo, evolução de subculturas e a filosofia de aceitação e liberdade — tudo isso são manifestações do caos no mundo. Não é o bem ou o mal. Apenas o caos: liberdade e ferocidade. Criação e destruição. Psicopatas e santos espontâneos.

É quase uma contradição afirmar que existem "poderes típicos" para Magia caótica, já que o estilo é muito individualizado. Contudo, a

magia caótica costuma lidar com a mudança acima de tudo, com poderes como Alongamento, Metamorfose, Morfar, Separação Anatômica, Transformação e outros poderes de alteração.

DIVINA

Magia divina é o domínio da fé. O ocultista sabe que existe um preço para tocar os poderes da magia divina: adoração. O mago divino deve encontrar em si mesmo reverência genuína pelo Poder que o ajuda — isto deve ser algo além de uma mera fonte de poder em sua vida. Assim, magos divinos procuram personificar as virtudes pregadas pelo Poder que reverenciam, para que usem os poderes que lhe são concedidos.

O mago divino é mais do que um mero arcano que usa o nome de Deus (ou dos deuses) para seus próprios fins. É um santo moderno, um herói à moda antiga e talvez até mesmo um mártir daquilo que acredita ser sagrado. O mago divino não se permite o orgulho que outros magos possuem — este é o maior sacrifício que ele deve fazer no altar da fé. Mesmo assim, magos divinos enfrentam esse orgulho durante a vida inteira; é difícil o bastante usar magia com humildade, ainda mais quando se sente o toque do Sagrado.

A magia divina não é necessariamente boa ou má (tais distinções são parte da magia moral, explicada abaixo). Existem poderosos deuses do bem, e também terríveis divindades malignas. "Divino" (e infernal) é uma distinção que se refere a uma categoria de poderes, e à maneira como se relacionam com a alma humana. Os poderes da divindade — bondosa ou maligna — sustentam e acolhem a alma dos humanos, de alguma forma. Os poderes infernais — quer sejam monstruosos ou apenas incompreendidos — degradam e destroem a alma humana.

Poderes de Magia divina incluem tanto Cura quanto a capacidade de ferir (através de Golpe, Raio e outros) para punir os inimigos da fé. Poderes de proteção, como Campo de Força e Escudo, são comuns, assim como aqueles que melhoram as capacidades, como Fortalecer.

HERMÉTICA

Embora este estilo de magia seja batizado em honra a Hermes Trimegistus — ou Hermes Três Vezes Grande —, patrono dos magos, ele inclui mais do que apenas os textos do patrono. Em seu âmago, a magia hermética é um estudo de sincretismo acadêmico. Codificação, compreensão de correspondências ocultas e a melhora da Divindade Interior são os objetivos desta magia. O mago hermético entende que sua própria alma é um fragmento da divindade, e que a habilidade de nomear e comandar o mundo ao seu redor é sua herança.

Através de estudo rigoroso das ciências mágicas, o mago hermético procura acessar seu direito de nascença. A iluminação vem através da compreensão, e a compreensão vem através do estudo cuidadoso e da prática. À medida que o mago torna-se mais culto, torna-se mais sábio — este é o fundamento do pensamento hermético.

"Assim Acima como Abaixo" é a Grande Verdade, e o mago hermético entende que, em algum nível, todas as coisas estão conectadas. Tudo na existência pode ser um símbolo de outra coisa, que por sua vez é o símbolo de algo mais. Através da manipulação dos símbolos — runas, nomes, pedras, cores, metais — e imposição da vontade divina do mago a magia é feita.

Poderes de Magia hermética incluem efeitos de alteração como Transformação, assim como Invocação (para convocar e comandar entidades mágicas) e efeitos mentais, desde Comunicação até Controle Mental.

INFERNAL

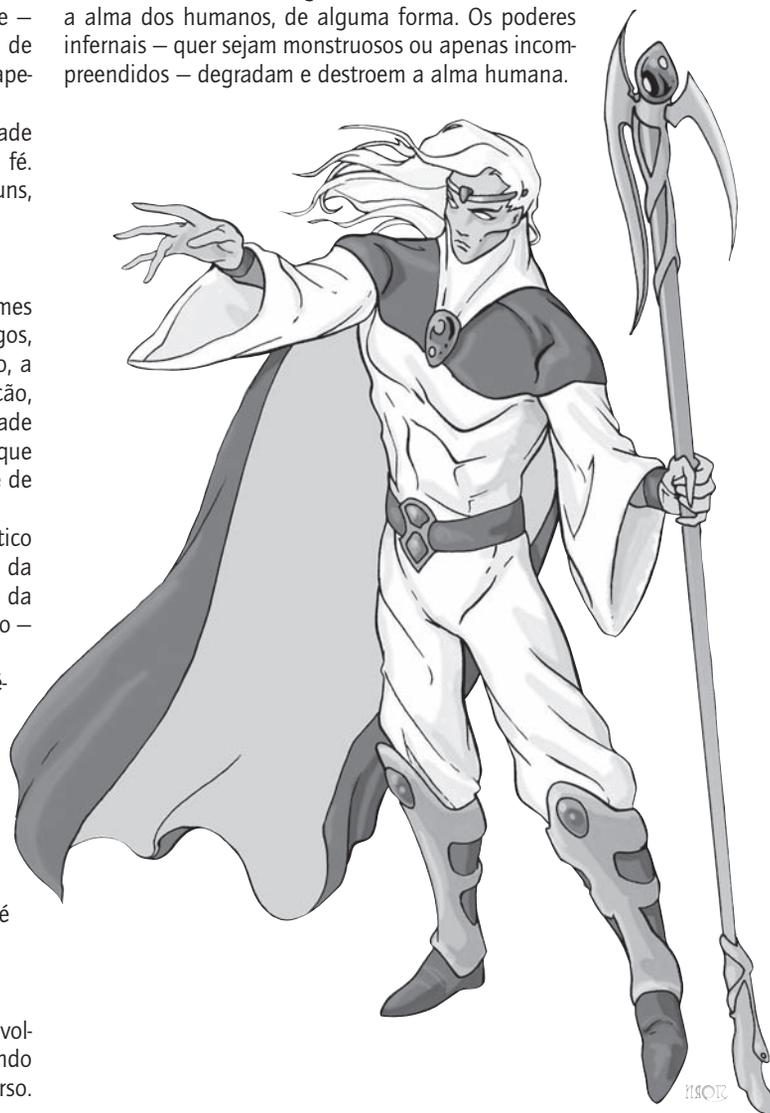
Os Poderes Abaixo esperam por mortais tolos o bastante para se envolver com as Artes Sombrias. O mago infernal entende que um tremendo poder esconde-se nos locais mais escuros e profundos do multiverso.

Para alguns magos, isto é um desafio, para roubar o fogo infernal do trono do Adversário sem se queimar, para enfrentar a inteligência dos grandes demônios lendários e sair ileso. Cada cultura possui suas lendas sobre mortais que enganam demônios e espíritos malignos, e estes magos vêm tais arquétipos como sua inspiração, comandando por força de vontade ou enganando por astúcia os poderes do inferno, fingindo cair em tentação apenas para traír os demônios com quem lidam.

Para outros magos, o inferno é digno de reverência e submissão. Eles acreditam, por alguma razão, que o dia em que os lordes demônios se erguerão e derrubarão a ordem natural, tomando o mundo para si, está próximo, e pretendem cair nas boas graças do inferno para colher recompensas em vez de destruição. Ou então são raras almas que têm certeza de que estão condenados depois da morte, e pretendem assegurar-se de algum tipo de recompensa por seus serviços.

A despeito das razões e crenças dos magos sobre sua interação com os Poderes Sombrios, eles envolvem-se com a mais negra das artes. Fogo infernal, demônios, tentação, pecado e danação compõem esses poderes, e sua arte é sempre aterradora.

A magia infernal em si não é necessariamente boa ou má, inerentemente (tais distinções são parte da magia moral, abaixo). "Infernal" (e divino) é uma distinção que se refere a uma categoria de poderes, e à maneira como se relacionam com a alma humana. Os poderes da divindade — bondosa ou maligna — sustentam e acolhem a alma dos humanos, de alguma forma. Os poderes infernais — quer sejam monstruosos ou apenas incompreendidos — degradam e destroem a alma humana.



Controle de Fogo Infernal é talvez o mais típico poder de Magia infernal (sendo ele mesmo um repertório de poderes relacionados). Raios de fogo infernal, juntamente com a habilidade de Criar Objetos a partir da substância, são comuns. Também é comum a capacidade de Invocar Demônios, quer o mago sirva aos poderes infernais ou procure prendê-los e usá-los para o bem.

MORAL

Os conceitos de bem e mal são ancestrais — ancestrais e onipresentes. Cada cultura já acreditou em alguma versão destes conceitos, mesmo que tenham sido incapazes de concordar sobre o que os define. As culturas também há muito discordam sobre sua origem. Muitas civilizações acreditavam que tais conceitos vinham de fontes divinas ou infernais, enquanto outras viam-nos como criações humanas. Até hoje os magos não conseguem responder definitivamente estas perguntas. Na verdade, a maioria concorda que os conceitos de bem e mal são solitários e únicos — não se originam de outras fontes, mas são fontes por si só.

Muitas filosofias ocultistas ensinam que o bem e o mal não são coisas diferentes, mas facetas da mesma essência. Embora a maioria dos magos busque aprender apenas um desses dois caminhos, ocasionalmente algum mago interessa-se pela maneira como eles se relacionam, procurando entender seu equilíbrio. Um mago como esse poderia tentar dominar ambos os tipos de magia moral.

A magia moral também afeta outros estilos, especialmente poderes divinos e infernais associados a certos códigos morais (ou à quebra de tais códigos). A magia moral é quase sempre dualista, já que existe por definição como uma divisão entre certo e errado, bem e mal.

Poderes de Magia moral concentram-se na mente e na alma, para discernir a verdade através de detecção e outros Super-Sentidos, Leitura Mental para conhecer as verdadeiras intenções de alguém ou Controle Mental e até mesmo Rajada Mental, para impor um julgamento moral. Também há muita interação com poderes divinos e infernais.

NATURAL

Quer um mago entenda a natureza como fonte de inspiração e beleza ou veja os lugares selvagens do mundo como a personificação de tudo que é feroz e selvagem, nenhum mago culto despreza o poder da natureza. A humanidade pratica a magia natural desde seus primórdios, com bons motivos — afinal que outra fonte de poder tremendo e inegável apresentava-se tão prontamente aos primeiros xamãs?

Para alguns magos, a magia natural é simplesmente uma fonte eterna e inesgotável de poder, sem qualquer propósito além daquele pretendido por um mago habilidoso. Tais magos costumam aprender a magia natural como a fonte de potentes poderes elementais. Contudo, outros magos naturais vêem o mundo natural como sua responsabilidade. Defender esta fonte de cura e prosperidade eternas é o dever do mago que acessa tais poderes, assim como aquele que bebe de um poço deve se assegurar de que o poço não seja envenenado.

Como seria de se esperar, poderes de Magia natural costumam estar ligados às forças naturais: controle sobre os elementos do Ar, Terra, Fogo e Água, além de poderes lidando com animais, plantas e o clima. Num nível primordial, a Magia natural muitas vezes está ligada à força vital, cura e fertilidade ou crescimento.

NECROMÂNTICA

A experiência humana não acaba quando acaba a vida. Por que as forças da magia deveriam acabar? A necromancia é a arte da interação com os mortos e a pós-vida, assim como com as forças frias e brutas que personificam e causam a morte. Já foi sugerido por alguns magos que a magia natural é a magia da vida, enquanto que a necromancia é seu oposto, personificando e acessando o poder da morte. Outros acreditam

que ambas são apenas extremos do mesmo espectro, e tentam entender e dominar as duas.

Praticantes de magia necromântica são muitas vezes criaturas horrendas, já que até mesmo os não-magos podem sentir a ligação antinatural que eles possuem com o poder da mortalidade. Contudo, nem todos os que praticam as artes da morte são malignos ou depravados. Para cada mago que segue essas artes em busca de domínio sobre os mortos e poder sobre os vivos há outro que simplesmente deseja ajudar os mortos a progredir para sua próxima fase de grandes recompensas, utilizar os poderes que seus ancestrais oferecem ou apenas entender a essência da morte, para que a vida tenha mais sentido.

A Magia necromântica clássica é composta de vários tipos de poderes de Invocar Mortos-Vivos, permitindo que o necromante convoque os serviços dos mortos. Outros poderes incluem manifestações fantasmagóricas para ataque e defesa ou a manipulação direta da força vital. Alguns estilos necromânticos podem ter profundos efeitos de Cura, afastando a morte além de se alimentar dela.

PRIMORDIAL

A magia primordial está fortemente ligada à magia natural — ambas acessam os poderes do plano terreno. Contudo, enquanto a magia natural costuma conceder ao mago poder sobre a “carne” do mundo natural — os elementos físicos, as plantas, os animais e o clima — a magia primordial permite que o mago toque a alma do local. Os praticantes da magia primordial são aqueles que entram em comunhão com espíritos ancestrais da terra: totens, os loa, os daevas e as fadas.

A magia primordial é inquietante para as pessoas modernas. Para a maioria, esses espíritos parecem predatórios, loucos, selvagens e incontroláveis. Isso não está longe da verdade, embora a verdade seja mais complexa. Essas entidades — ou simplesmente o poder que as gerou, de onde a magia primordial também tira sua força — são sábias e antigas. Um complexo sistema de proibições, obrigações e tabus cerca esses poderes, e aqueles que interagem com eles muitas vezes parecem estranhos para os demais, devido à miríade de pequenas coisas que devem evitar fazer ou que são obrigados a fazer, para permanecer nas boas graças das entidades.

O vodu nos quadrinhos tende às lendas urbanas e à cultura pop, com coisas como “bonecos vodu” (ferramentas para efeitos de Alcance de Percepção com PES Mental exigindo algo que pertença ao alvo, como uma mecha de cabelos) e zumbis (Controle Mental ou Invocar Zumbi, dependendo do efeito do poder sobre os mortos ou os vivos).

Assim como o vodu, a bruxaria dos quadrinhos tende ao mítico e ao espalhafatoso, especialmente na forma de encantamentos (efeitos mentais) e efeitos de alteração (principalmente Transformação). Os acessórios da bruxaria incluem vassouras voadoras, caldeirões de poções tóxicas e familiares metamorfos.

TECNOMANCIA

A maioria dos magos presume que a tecnomancia é a mais jovem das tradições mágicas. Na verdade, os magos praticam esta arte — de uma forma ou de outra — há eras. Desde que os homens aprenderam a perceber o mundo de determinada forma, aplicando uma parte do ambiente sobre outra parte, para alcançar resultados novos e fantásticos, os magos acessam este domínio de poder. Embora alguns magos presumam que este é o reino apenas da magia das máquinas e da cybermancia, a tecnomancia é muito mais.

Muitos tecnomantes orgulham-se muito de atuar como ponte para que o ocultismo torne-se uma ferramenta útil para todos. Afirmam que a tecnomancia é o limiar entre os dois mundos, e é difícil discordar de seu ponto de vista. Enquanto a antiga alquimia era domínio apenas de misteriosos homens cultos, agora todos se beneficiam das maravi-

lhas da química. A matemática avançada já foi considerada um dos mais poderosos segredos ocultistas e mesmo agora, nas universidades em todo o mundo, homens e mulheres aprendem a usá-la para realizar maravilhas — incluindo a construção de imensos prédios, algo que por si só já foi um segredo arcano.

Assim, nem todos os tecnomantes estão necessariamente no extremo da tecnologia. Alguns acreditam que as invenções de Leonardo da Vinci ainda podem revelar segredos, e estudam-nas intensamente, esperando descobrir novas facetas. Outros podem pensar o mesmo a respeito da antiga astrologia ou das realizações da engenharia antiga. Em grande parte, contudo, os tecnomantes merecem sua reputação como os predecessores das ondas tecnológicas. Ainda são magos — um cântico antigo pode ter sido reduzido a seus componentes matemáticos e adicionado a uma fórmula que descreve os movimentos de certas estrelas através de certos signos no céu, mas um demônio é invocado da mesma forma, quando o mago executa o protocolo em seu PDA (*Personal Daemonic Assistant*, ou “Assistente Pessoal Demoníaco”) de orichalco com tela de adamantite. Como seria de se esperar, tecnomantes apreciam muito Dispositivos de origem mágica.

MAESTRIA MÁGICA

O poder Magia, em conjunto com as regras normais de *M&M* para façanhas de poder e Poderes Alternativos, já muito amplo e flexível. Com esforço extra, um mago pode fazer praticamente *qualquer coisa* dentro dos pontos de poder disponíveis ao seu repertório de Magia. Contudo, para obter um nível de maestria além de meras graduações adicionais em Magia, você pode implementar uma estrutura de poder variante, apresentada no suplemento importado *Ultimate Power*, para criar um poder “Maestria Mágica”.

Em essência, Maestria Mágica, que custa 6 pontos por graduação, concede ao mago 5 pontos de poder por graduação que podem ser alocados em *qualquer* poder que ele desejar. É necessária apenas uma ação padrão para realocar os pontos, e então o místico pode usar o poder ou poderes normalmente, sempre que desejar, até que os pontos de Maestria Mágica sejam mudados. Se o mago for nocauteado ou atordoado, os pontos de Maestria Mágica voltam a seu estado neutro, e devem ser realocados. Um personagem com este poder essencialmente possui *todas* as façanhas de poder disponíveis o tempo todo, precisando apenas de algum tempo para concentrar seu poder.

Os principais modificadores que se aplicam a Maestria Mágica são o extra Ação e a falha Exige Teste. O extra Ação pode reduzir o tempo necessário para realocar os pontos de poder; uma ação de movimento para um extra de +1, uma ação livre para um extra de +2. A falha Exige Teste não se aplica ao uso dos poderes, mas à *mudança* dos pontos de poder. O mago deve fazer um teste de perícia (CD 10 + metade dos pontos de poder afetados) para realocá-los com sucesso. Uma falha significa que nada acontece e a ação é desperdiçada. As perícias utilizadas em geral são Concentração ou Conhecimento (arcano), embora outras perícias, como um Conhecimento diferente ou especialidades de Performance, possam ser apropriadas para outros estilos de magia.

Maestria Mágica é uma habilidade *muito* poderosa, mais apropriada para Magos Mestres e adeptos igualmente poderosos. É quase uma característica-X (veja *M&M*, página 211), limitada apenas pelos pontos de poder disponíveis e pela imaginação do jogador. Se o mestre permitir este poder, os jogadores devem ser encorajados a criar vários efeitos com antecedência, para diminuir o tempo de jogo gasto realocando os pontos de poder do mago.

DESVANTAGENS DO PODER MAGIA

Certas desvantagens de poder (*M&M*, página 124) são comuns para o poder Magia nos quadrinhos. Assim como estilos, desvantagens podem

ajudar a definir a Magia de um personagem em comparação com outros no mesmo jogo, especialmente em uma série com muitos místicos.

Assim como ocorre com outros repertórios, uma desvantagem de poder deve se aplicar a *todos* os poderes no repertório de Magia para que reduza o custo do poder em si. Caso contrário, simplesmente reduz o custo do Poder Alternativo individual, determinando se vai ou não “caber” nos pontos disponíveis do repertório.

AÇÃO

A desvantagem Ação é notória em alguns poderes Magia, embora feitiços especialmente longos e complexos sejam provavelmente rituais mágicos (*M&M*, página 131, e a seção **Ritualista**, em **Feitos**). É mais comum que a desvantagem Ação aumente o tempo necessário para que o mago mude entre os Poderes Alternativos em seu repertório de Magia. Alguns feiteiros têm versatilidade, mas não conseguem concentrar seu poder com rapidez.

FORÇA TOTAL

Esta desvantagem é mais apropriada para magos novatos ou naturalmente talentosos, que não possuem treinamento ou disciplina necessários para utilizar seus poderes com sutileza. Já que Força Total não se aplica a vários efeitos, provavelmente se encaixa melhor em efeitos de feitiços individuais que o mago ainda não aprendeu a controlar. Para uma versão mais severa, aplique a falha Incontrolável (*M&M*, página 115) ao poder Magia.

INSTABILIDADE

Esta nova desvantagem de poder é semelhante a Força Total: você não tem controle perfeito sobre o poder afetado. Se você falhar em um teste de Concentração para usar ou manter o poder, algo dá errado. O poder não apenas falha ou pára de funcionar, ele “sai pela culatra” de alguma forma. Um raio pode disparar e atingir algum alvo aleatório, enquanto que um efeito de Invocar convoca algo inesperado. O efeito exato é decidido pelo mestre, com base no poder original e na natureza da Instabilidade. Instabilidade também é uma complicação apropriada para certos poderes místicos difíceis que não têm esta desvantagem — nesse caso, o jogador recebe um ponto de poder, como normal.

PERCEPTÍVEL

Alguns poderes normalmente sutis produzem “efeitos especiais” como feitiços, ou até mesmo produzem uma “marca do feiteiro”, mudanças na aparência do mago quando o poder é usado ou está ativo. Essas coisas incluem brilhos nos olhos do mago, clarões inofensivos de luz ou fogo místico, símbolos brilhantes no ar ou o cheiro de flores ou enxofre. Esses efeitos podem ser perceptíveis o tempo todo por aqueles com Percepção Mística, mas isso não é suficiente para esta desvantagem, que presume que o efeito pode ser notado por qualquer um.

PERDA DE PODER

Talvez a desvantagem mais comum para Magia seja algo que tire o poder do mago ou anule-o completamente. O exemplo mais comum é a necessidade de falar e fazer gestos místicos para lançar feitiços: um mago com esta desvantagem não poderia suar Magia enquanto estivesse amarrado e amordaçado (ou silenciado de outra forma). Outros exemplos comuns incluem a necessidade de certos materiais ou acessórios ou a incapacidade de usar magia sob certas condições, como ao tocar em ferro ou contra qualquer um que carregue um talismã protetor (como a erva usada por Odisseus contra a feiticeira Circe).

ENTIDADES E PACTOS

Os magos dos quadrinhos freqüentemente invocam os nomes e títulos de várias entidades místicas, suplicando por seu poder e auxílio com seus feitiços. Esses nomes e frases de ar mágico podem adicionar um elemento divertido a um personagem ou série. Assim, jogadores e mestres são encorajados a usá-los em seus jogos.

Nas páginas a seguir há uma lista de entidades místicas amplamente conhecidas no cenário de Freedom City. Sinta-se livre para tomar qualquer um deles emprestado ou adaptá-los a seu próprio cenário de *M&M*.

ABBRIDON

A LANTERNA CELESTE, A LUZ DA JUSTIÇA

Abbridon é um ser elevado angelical, associado à ordem e à verdade, convocado por magia associada com a revelação da verdade e a expulsão da escuridão e da mentira. Muitas vezes é representado como uma linda figura andrógina com mantos longos e asas com penas de pavão (os "olhos" das penas são seu símbolo), carregando uma tocha ou lanterna. Às vezes é chamado de "Os Abbridon", e alguns místicos sugerem que Abbridon pode ser uma entidade multifacetada ou classe coletiva de seres angelicais, talvez até mesmo um cargo ocupado por um deles. Abbridon também é uma das três entidades que compõem a trindade mística do Modrossus, junto com Heshem e Lamal.



ABJURAÇÕES DE ABBRIDON

Abjurações de Abbridon são vários efeitos de Nulificar, principalmente contra escuridão, prisões e criaturas maléficas invocadas.

AEGIS DE ABBRIDON

Aegis de Abbridon convoca um Campo de Força mágico para proteger o mago. A Aegis de Abbridon é um dos feitiços defensivos mais comuns; até mesmo um místico novato sabe como conjurá-la.

ILUMINAÇÃO DE ABBRIDON

Iluminação de Abbridon é um efeito simples de Controle Ambiental que cria luz tão brilhante quanto a luz do dia normal, embora também possa afetar criaturas especialmente vulneráveis a ela.

FAÇANHAS DE PODER E FEITIÇOS IMPROVISADOS

Um uso adicional para os vários feitiços e pactos descritos nesta seção é como um catálogo de façanhas de poder para personagens com o poder Magia. Embora cada personagem tenha um conjunto de feitiços que domina — os Poderes Alternativos estabelecidos do repertório de Magia do personagem — qualquer mago pode tentar improvisar um pacto com qualquer um dos vários poderes arcanos. De fato, muitos dos feitiços usados por magos dos quadrinhos são usados uma só vez: se exigem preparação ou cerimônia, são rituais (veja **Rituais mágicos**, *M&M*, página 131). Mas, se são feitos no calor do momento, é melhor que sejam considerados façanhas de poder de Magia.

Assim, qualquer mago pode, em teoria, lançar *qualquer um* desses feitiços, desde que o jogador esteja disposto a usar esforço extra. Os magos de todos os lados da moralidade também podem suplicar pelos poderes de praticamente qualquer entidade: em sua carreira, Arkano clamou pelo poder de Bal'Hemoth, o Sonho Uivante e Vhoka, por exemplo. Apenas os Três Poderes do Modrossus (Abbridon, Heshem e Lamal) são realmente limitados a certos feiteiros e mesmo assim, sabe-se que Heshem responde a pactos com bruxas e magos considerados moralmente "cinzentos" na melhor das hipóteses.

Por último, mantendo o tema do preço da magia (veja o **Capítulo 1**), o mestre pode, de vez em quando, ignorar a fadiga causada pelo esforço extra de um feitiço improvisado, impondo em vez disso uma complicação futura por suplicar a uma entidade específica (e o mago não ganhará um ponto heróico por essa complicação, já que este foi "gasto" no feitiço em si). O mestre também pode usar pactos e as relações dos personagens com os vários Poderes da Magia como fonte de futuras complicações no jogo, à medida que os magos encontram augúrios, "sorte" incomum e coisas do gênero.

RAIO REVELADOR DE ABBRIDON

Raio Revelador de Abbridon é um efeito de Nulificar contra todos os efeitos de camuflagem, obscurecer ou ilusão, em geral com Área de Estouro e alcance de Toque (num modificador total de +0), estendendo-se em um raio ao redor do mago.

OLHOS ONISCIENTES DE ABBRIDON

Olhos Oniscientes de Abbridon cria "sensores" místicos para o mago, um efeito de PES para todos os sentidos do mago (a despeito do nome do feitiço). Alguns conhecem uma variação deste feitiço, usando o feito de poder Dimensional, que permite que a vidência do mago se estenda até outros planos.

AHGRAZUL

ARQUIMAGO DE ATLÂNTIDA, O EXPLORADOR

Ahgrazul era um poderoso arquimago na antiga Atlântida, mais conhecido como vidente e adivinho. Foi o primeiro a explorar a Espiral Cósmica e desbravar os caminhos para os místicos que vieram a seguir. Diz a lenda que Ahgrazul predisse a queda de Atlântida, mas partiu para mundos do além antes que a ilha afundasse.



AUGÚRIO AUSPICIOSO DE AHGRAZUL

Augúrio Auspicioso de Ahgrazul é um poderoso ritual, envolvendo profecias do futuro. É um efeito de precognição (Super-Sentidos 4), mas, em vez de fornecer visões, oferece um efeito semelhante a um feito Segunda Chance melhorado: depois que o feitiço for lançado (exigindo uma ação completa), o mago pode gastar um ponto heróico para "desfazer" um único evento, tratando-o como um aviso ou profecia em vez de algo que "realmente" aconteceu. Uma vez que isso seja feito, o feitiço é gasto e deve ser lançado de novo. Isto é essencialmente a opção "Segunda Chance Precognitiva" do suplemento importado *Ultimate Power*.

BÚSSOLA DE AHGRAZUL

Bússola de Ahgrazul é um feitiço de localização, capaz de guiar o mago ao destino que desejar. É tratado como um efeito de PES de 2 pon-

tos, capaz de "procurar" em uma área como uma busca estendida (veja *M&M*, página 54). Uma vez que o alvo seja encontrado, o mago pode manter-se "fixo" nele, mantendo o feitiço como um poder sustentado.

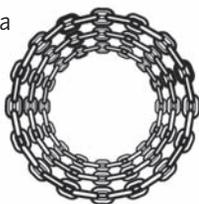
PONTO CARDEAL DE AHGRAZUL

Ponto Cardinal de Ahgrazul guia os viajantes nas voltas da espiral entre os mundos. O feitiço é um efeito de Movimento Dimensional para qualquer dimensão mística na Espiral Cósmica. Além do mínimo de uma graduação de Magia necessária para lançar o feitiço para si mesmo, outros pontos de repertório de Magia em geral são necessários para uma Progressão suficiente para levar outras pessoas.

BAL'HEMOTH

O CARCEREIRO, O SENHOR DAS CORRENTES

O sinistro Bal'Hemoth era adorado na antiga Lemúria como o mestre severo da ordem e da escravidão. Ele ensinava domínio e o poder dos fortes sobre os fracos, embora as doutrinas de Bal'Hemoth tenham caído por terra através de gerações de revoltas de escravos contra o Povo Serpente de Lemúria e seus herdeiros.



BESTA DE BAL'HEMOTH

Besta de Bal'Hemoth invoca um guerreiro demônio guerreiro (*M&M*, página 233) ou uma aranha monstruosa (*M&M*, página 234) para obedecer ao mago. As graduações em Magia acima do mínimo de 6 necessárias para o feitiço são aplicadas na melhoria da postura da Besta em relação ao mago (3 graduações por melhoria) ou no feito de poder Progressão, para aumentar o número de Bestas invocadas.

CHICOTE DE BAL'HEMOTH

Chicote de Bal'Hemoth cria um chicote de energia escura nas mãos do mago. Seu toque não causa dano físico, mas enche o alvo com um terrível sentimento de desespero e indecisão. É um efeito de Paralisia, com Alcance Estendido 2 e o modificador Salvamento Alternativo (Vontade), o que significa que possui um modificador de CD de salvamento igual à graduação do mago em Magia menos um (os pontos restantes cobrem o custo dos feitos de poder).

COMANDO DE BAL'HEMOTH

Comando de Bal'Hemoth prende a vontade da vítima com um efeito de Controle Mental, da mesma forma que as Correntes Torturantes fazem com o corpo.

CORRENTES CRUÉIS DE BAL'HEMOTH

Correntes Cruéis de Bal'Hemoth são correntes metálicas que surgem ao redor do alvo (um efeito de Armadilha). Muitas vezes possuem o modificador Revide, fazendo com que os esforços da vítima para escapar voltem-se contra ela mesma. O modificador Afeta Incorpóreo permite que as correntes também prendam formas astrais e espíritos.

GHORUMMAZ

O DRAGÃO DENTRO DA TERRA, O SENHOR DAS TEMPESTADES, AQUELE QUE PRENDE NA TERRA

Ghorummaz é uma força primordial e elemental, muitas vezes representado como um dragão serpentina feito de pedra e fogo, cuspidando lava. Tem forte conexão com as "linhas do dragão" de força na Terra e com

os elementos. Ghorummaz é o Senhor dos Terremotos Tempestades, e o carcereiro de tudo que não é natural.

DICTUM DE GHORUMMAZ

Dictum de Ghorummaz é uma poderosa abjuração do que não é natural. O feitiço prende criaturas não-naturais (incluindo criaturas de outros planos) em um raio de (graduação no poder x 1,5 m) ao redor do mago, impedindo que se aproximem sem salvamento bem-sucedido de Vontade (CD 10 + graduação em Magia). Quaisquer criaturas dentro da área afetada que falhem no salvamento devem fugir imediatamente. Trate isto como um efeito de Controle Mental com Área de Estouro, Alcance de Toque e Duração Sustentada (1 ponto por graduação).



GARRA DE GHORUMMAZ

Garra de Ghorummaz cria uma mão de pedra com garras, emergindo da terra para agarrar e prender um alvo, como um efeito de Armadilha com a graduação do poder Magia do mago. Algumas versões do feitiço modificam-no com Afeta Incorpóreo, para permitir que a Garra também prenda criaturas fantasmagóricas e espirituais, enquanto que a temida Garra Esmagadora de Ghorummaz aplica o extra Constrictor, presente no suplemento importado *Ultimate Power*, causando dano igual à metade da graduação do feitiço a cada rodada em que o alvo fique preso.

PASSOS TROVEJANTES DE GHORUMMAZ

Passos Trovejantes de Ghorummaz cria um pequeno terremoto ao redor de onde o mago pisa no chão, como o feito de poder Golpe Sísmico de Super-Força (*M&M*, página 104), mas substituindo o bônus de Força pela graduação em Magia.

TEMPESTADE DE GHORUMMAZ

Tempestade de Ghorummaz libera uma poderosa fúria elemental, permitindo que o feiticeiro atinja seus inimigos com relâmpagos, um efeito místico e elétrico de Raio. O feitiço usa o feito de poder Indireto, fazendo com que os relâmpagos desçam do céu em direção ao alvo.

VENTANIA DE GHORUMMAZ

Ventania de Ghorummaz invoca uma poderosa tempestade sobre uma área, o equivalente a um efeito de Controle Ambiental de 4 pontos (Distração e Obstruir Movimento). O mago pode direcionar o efeito da ventania, movendo seu centro dentro do alcance.

HESHM

ELA QUE É TRÊS, A ENCAPUZADA, TRIFORMUS

Heshem é a deusa sombria dos lugares-entre-lugares, em geral representada como uma anciã de mantos e um capuz, levando um cajado ou bengala e uma lanterna brilhante (muitas vezes suspensa na ponta de seu cajado). Os gatos são associados a ela por sua visão noturna e olhos brilhantes. Embora seja severa e feroz, pode ser um poder para o bem maior, levando a luz até a escuridão. Heshem é um dos três Poderes do Modrossus.



CAPUZ DE HESHM

Capuz de Heshem encobre uma área com escuridão impenetrável, um efeito de Obscurecer visual com a graduação do mago em Magia.

ESTRADA DE HESHEM

Estrada de Heshem conjura uma névoa escura que age como portal para o plano astral ou para a dimensão dos sonhos. Exige Magia 3 com o efeito de Movimento Dimensional 2 com o modificador Portal. Tradicionalmente o feitiço é lançado em encruzilhadas, mas pode ser usado em qualquer lugar.

FOGUEIRA SAGRADA DE HESHEM

Fogueira Sagrada de Heshem invoca uma luz dourada ou uma verdadeira chama mística, cuja luz afasta criaturas do mal e da escuridão, um efeito de Repelir (descrito no suplemento importado *Ultimate Power*) com a graduação do mago em Magia.

GANCHO DE HESHEM

Gancho de Heshem é semelhante à Mão de Heshem, mas a extensão sombria da mão do mago possui garras afiadas, num efeito de Golpe Penetrante com a graduação do mago em Magia.

HOSTES SAGRADAS DE HESHEM

Hostes Sagradas de Heshem invoca poderosas forças de banimento na forma de uma tempestade sombria de asas, produzindo um efeito de Nulificar Magia com a graduação do mago em Magia.

MÃO DE HESHEM

Mão de Heshem (às vezes chamada de *Mão Sombria de Heshem*) cria uma extensão ecotoplásmica feita de sombras da mão do mago, um efeito de Mover Objeto com a graduação do mago em Magia.

IDOLON

O ILUSIONISTA, O VÉU DA ILUSÃO, O ENGANADOR

O misterioso Idolon não possui aparência fixa além de um par de olhos brilhantes vistos na escuridão ou nas profundezas sombrias de um capuz. Ele é capaz de assumir qualquer aparência, pois é um poder de ilusão e enganação. Os magos invocam-no por auxílio em esconder-se e na criação astuta de imagens.



CAPA DE IDOLON

Capa de Idolon é um efeito de Camuflagem contra sentidos mentais e PES, dificultando a localização e detecção por meios mágicos de quem "veste" a capa. É uma arma famosa no arsenal de matadores de magos, usada para passar pelas defesas do alvo, e às vezes é usada por magos que fogem de seus colegas, evitando detecção e captura.

ILUSÕES DE IDOLON

Ilusões de Idolon é uma coleção de feitiços com efeitos de Ilusão. O mais comum deles é uma ilusão sensorial completa com os modificadores Ataque Seletivo e Alucinações, com um custo de 4 pontos por graduação — assim, geralmente com metade das graduações do mago em Magia, arredondadas para baixo.

VÉU DE IDOLON

Véu de Idolon é um efeito de Obscurecer contra sentidos mentais e PES, protegendo uma área inteira e deixando-a "escura" para muitos meios de detecção mágica e vidência. Qualquer um que tente alcançar a área afetada com um sentido mental ou efeito de PES não percebe nada, o

que em geral é suficiente para que um adepto místico note que existe um Véu no lugar. Alguns magos usam o Véu em seus santuários e áreas de trabalho rotineiramente, como proteção contra espíões.

IOS

A GUIA, A VIDENTE, IOS DOS OITO OLHOS

Ios era uma antiga arqui-maga que ascendeu a um plano espiritual superior, tornando-se uma guia e guardiã que os místicos passaram a seguir. Ela é mais associada à magia divinatória, conectada com o símbolo do olho e com feitiços que lidam com portais, abrindo-os e fechando-os. Ios era conhecida por sua devoção à busca da verdade e por sua oposição ao antigo Culto de Idolon, cujos membros eram infames enganadores e espíões.



O ENCANTAMENTO DE IOS

O Encantamento de Ios permite que o mago capture e prenda o olhar e atenção de um alvo, por tanto tempo quanto o mago continuar conversando com ele ou exibindo-se em algum tipo de performance. É um efeito igual a Feito Melhorado (Fascinar), uma habilidade presente no suplemento importado *Ultimate Power*. Em geral, os magos familiarizados com as artes de Ios adquirem este efeito como um poder místico separado, em vez de um feitiço.

O OLHO VIGILANTE DE IOS

O Olho Vigilante de Ios literalmente concede ao mago "olhos na nuca", concedendo Sentido de Perigo, Visão Radial e Esquiva Fabulosa, todos visuais. Isto exige Super-Sentidos 4 — assim, o mago precisa de Magia 2 para lançar o feitiço.

OS OITO OLHOS DE IOS

Os Oito Olhos de Ios são um anel de orbes dourados que flutua ao redor da cabeça do mago quando invocado. Os olhos concedem a habilidade de ver através de qualquer efeito de Camuflagem, Ilusão ou Obscurecer, enxergar a verdadeira forma de qualquer criatura disfarçada (incluindo características que concedam um bônus em Disfarce, como Morfar e Metamorfose) e notar qualquer item deliberadamente escondido ou oculto (porta secreta, abertura escondida, etc.), embora o mestre possa exigir um teste de Notar para detectar esses últimos elementos. Isto é o equivalente à habilidade de Super-Sentidos chamada Verdadeira Visão (presente no suplemento importado *Ultimate Power*), exigindo 10 graduações (Magia 5 para ser usado como feitiço).

KAR'KRADAS

AQUELE QUE SUSSURRA NAS SOMBRAS ENTRE OS MUNDOS

Kar'Kradas é um antigo e poderoso demônio, conhecido como Aquele que Sussurra nas Sombras entre os Mundos. Diz-se que foi preso nos "lugares-entre-os-lugares" muito tempo atrás, talvez até mesmo antes do tempo como o conhecemos, e que agora pode acessar o mundo através de sombras, cantos e espelhos, percebido por alguns sensitivos pelo canto dos olhos em um rápido vislumbre. Os magos clamam por Kar'Kradas por poderes de escuridão, enganação e transcendência do



espaço e do tempo. Alguns já tentaram libertá-lo de sua prisão, mesmo que isso significasse a destruição da Espiral Cósmica e de toda a existência que conhecemos.

CÃES DE KAR'KRADAS

Cães de Kar'Kradas convoca um ou mais "cães das sombras", caçadores e rastreadores implacáveis. Este é um efeito de Invocar especializado, com capangas fanáticos, fornecendo uma graduação efetiva igual a dois terços da Magia do mago. Pontos remanescentes podem ser destinados a Progressão e ao feito de poder Elo Mental (para dar ordens e saber o que os cães encontram). Os cães das sombras têm as estatísticas de leões (*M&M*, página 231), com a adição de Camuflagem 2 (visual, Limitada a sombras), Intangibilidade 4 e Super-Sentidos 1 (rastreamento), aumentando o total de pontos para 73.

CHAMADO DE KAR'KRADAS

Chamado de Kar'Kradas é um poderoso feitiço de invocação de demônios — Invocar Demônio, Tipo Amplo — que concede uma graduação efetiva igual à metade da graduação do mago em Magia (arredondada para baixo). Os pontos remanescentes costumam ser usados em Progressão para capangas demônios adicionais, embora alguns prefiram outros modificadores para o feitiço, especialmente Fanático e Heróico, para capangas demoníacos leais e poderosos.

CORRENTES DE KAR'KRADAS

Correntes de Kar'Kradas envolve o alvo em grilhões de escuridão pura, tão fortes quanto correntes de ferro (ou ainda mais fortes), um efeito de Armadilha com a graduação do mago em Magia.

ESTRADA DISTORCIDA DE KAR'KRADAS

Estrada Distorcida de Kar'Kradas permite que o mago entre em uma sombra e desapareça, reaparecendo em outra sombra a uma distância: Teleporte, Exato, Meio (sombras), operando com a metade da graduação do mago em Magia.

KRAKEN UMBRAL DE KAR'KRADAS

Kraken Umbral de Kar'Kradas é mais um feitiço de invocação, convocando das profundezas uma titânica criatura com tentáculos de escuridão. É o equivalente ao arquétipo monstro marinho (*M&M*, página 235), mas com Escavação em vez de Natação, se for invocado em terra. Exige um mínimo de Magia 11.

LAMAL

O JUIZ, O LEGADO, O SÁBIO, O GRANDE EQUILÍBRIO

Lamal, o Juiz, é uma entidade de perfeita ordem. Diferente de seu irmão Weyan, ele preocupa-se com a ordem entre os indivíduos e sociedades, em vez do perfeito funcionamento de um mecanismo bem regulado. Os mortais conhecem Lamal como "o Sábio" e "o Grande Equilíbrio", um criador de leis, guia e juiz sábio. Por isso, ele é muitas vezes um guia e patrono dos magos que buscam usar seus poderes para o bem maior. Lamal é um dos Três Poderes do Modrossus.



LABIRINTO DE LAMAL

Labirinto de Lamal prende misticamente um alvo em um labirinto extradimensional. Isto é tratado como um efeito de Armadilha, com algumas modificações especiais: o alvo é considerado "preso e indefeso" (pe-

menos em relação ao mundo exterior) se o salvamento falhar (um extra de +1), e o alvo faz testes de Procurar para "quebrar" a Armadilha, em vez de usar ataques que causem dano (um extra de +1). Isto concede ao feitiço uma graduação e (modificador de salvamento) igual à metade da graduação do mago em Magia.

LUZ DE LAMAL

Luz de Lamal, também conhecida como "Luz da Lei", invoca um raio puro de luz branca. Aqueles iluminados pelo raio não conseguem mentir. Este é um efeito de Controle Mental Consciente Limitado a fazer o alvo falar a verdade, funcionando com a graduação do mago em Magia. Embora dominar a vontade de outra pessoa seja algo que os magos bondosos raramente façam, este feitiço em geral é considerado ético quando a necessidade é grande (ou quando o alvo concorda).

MÃOS PODEROSAS DE LAMAL

Mãos Poderosas de Lamal são forças fantasmagóricas e invisíveis, capazes de erguer e mover objetos de acordo com a vontade do mago, um efeito de Mover Objeto Preciso e Sutil, com uma graduação igual à graduação do mago em Magia menos um (para compensar o custo dos dois feitos de poder).

PUNIÇÃO DE LAMAL

Punição de Lamal é um poderoso feitiço de atordoamento, utilizável contra criaturas extraplanares do caos, criando um efeito de Atordoar com Área de Estouro Limitado a essas criaturas, com uma graduação igual à graduação do mago em Magia.

MALADOR

O MÍSTICO, O MALÉFICO

Malador (veja na página 114) era um poderoso e respeitado mago em Atlântida, que voltou-se para artes negras e proibidas em sua busca enlouquecida por imortalidade e poder. Ele ironicamente obteve sua "vida eterna" quando seus colegas magos prenderam-no eternamente em uma tumba dentro do Templo de Sirrion. O nome de Malador ainda é invocado por magos que buscam controle sobre a vida e a morte.



BRUMAS DE MALADOR

Brumas de Malador são nuvens de um cinza escuro, semelhantes ao Miasma de Malador (e às vezes confundidas com esse feitiço). Contudo, elas simplesmente criam um efeito de Obscurecer visual que cobre uma área maior.

MIASMA DE MALADOR

Miasma de Malador invoca uma nuvem de vapor tóxico e ácido para queimar e cegar seus alvos. É um efeito de Raio (ácido) com Área de Nuvem, Ligado e um efeito de Pasmal visual com Área de Nuvem, para um valor total de 6 pontos por graduação, tornando a graduação efetiva em geral igual a um terço da graduação do mago em Magia (arredondada para baixo). Os alvos ainda na área da nuvem na rodada seguinte sofrem seus efeitos de novo antes que ela se dissipe.

POTÊNCIA DE MALADOR

Potência de Malador é um simples Raio de energia necromântica, muitas vezes com a aparência de um relâmpago negro surgindo das mãos do mago para atacar seus inimigos.

CONJURANDO SUAS PRÓPRIAS ENTIDADES

As entidades e feitiços apresentados nesta seção são apenas exemplos para uma série mística de *M&M*. Virtualmente qualquer poder no livro básico (e no suplemento importado *Ultimate Power*) pode se tornar um feitiço, sem falar nas variações geradas por feitos de poder, desvantagens, extras e falhas.

Você pode usar os exemplos deste livro como ponto de partida para criar suas próprias entidades arcanas às quais os magos suplicarão na sua série. Tudo que é necessário é um nome marcante, um ou dois títulos impressionantes e alguns feitiços com palavras rebuscadas, e está pronto! Embora sejam chamados de "entidades", os seres que os magos dos quadrinhos invocam para seus feitiços são muito mais semelhantes a ferramentas de trama do que a qualquer outra coisa. Você não precisa se preocupar com suas características de jogo, por exemplo, ou com o número de pontos de poder que eles custam. Acredite, seriam *muitos!*

Os jogadores de outros RPGs têm um pouco de vantagem para criar novas entidades arcanas para sua série: você pode simplesmente pegar algumas emprestadas de outro jogo! Muitos RPGs têm panteões de divindades imaginárias, forças angelicais e demoníacas, mistérios ocultos e assim por diante. Sinta-se livre para "roubá-los" inteiramente ou usá-los como inspiração para o ocultismo em seu jogo de *M&M*. Um exemplo muito simples é o Inominável (e a própria Irmandade do Signo Amarelo) presente em *Porto Livre*.

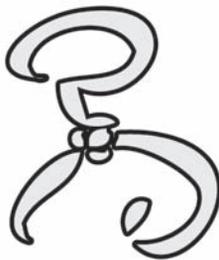
SERVO SINISTRO DE MALADOR

Servo Sinistro de Malador reanima um cadáver como um capanga morto-vivo, um zumbi ou esqueleto, dependendo do estado dos restos mortais (*M&M*, página 235). Este é um efeito de Animar Objeto (1 graduação para zumbis, 2 graduações para esqueletos), Limitado a esses alvos. Graduações adicionais costumam ser empregadas em Progressão para animar e controlar grandes números de capangas mortos-vivos. Pelo menos uma vez Malador já usou uma versão com o extra Horda, para animar um exército morto-vivo de uma só vez.

O INOMINÁVEL

O SENHOR DO SIGNO AMARELO, A RUNA DA LOUCURA

A entidade conhecida como o Inominável é adorada por cultos loucos desde os dias de Lemúria e o Império Serpente. Seu verdadeiro nome é conhecido por poucos, pois diz-se que pronunciá-lo chama sua atenção e, assim, provoca a loucura. O Inominável é uma força de caos primordial, e seus seguidores não querem nada a não ser invocá-lo para o mundo e trazer o "dom" da loucura divina a todos. Alguns com um pouco mais de sanidade procuram usar o poder do Inominável para seus próprios propósitos, mas arriscam-se constantemente a cair no abismo psíquico do qual não há retorno.



CÂNTICO DO CAOS

Cântico do Caos é um cântico oscilante em um idioma alienígena, e seu próprio som é capaz de enlouquecer. É um efeito de Confusão com Área de Estouro e Dependente de Audição, já que os alvos devem ser capazes de ouvir o cântico. A CD do salvamento de Vontade é 10 + as graduações em Magia do mago.

INVOCÇÃO INOMINÁVEL

Invocção Inominável chama uma criatura antinatural do reino do Inominável para servir ao feiticeiro, um Servo Arcano menor (veja o **Capítulo 3**). Supostamente existem versões capazes de invocar Horrores Arcanos maiores, ou mesmo o próprio Inominável, mas tais feitiços são ferramentas de trama (e atos de loucura para qualquer um que sequer pense em utilizá-los).

O SIGNO AMARELO

O *Signo Amarelo* é o mais infame ritual do Inominável, um símbolo capaz de induzir loucura naqueles que o vêem. É um efeito de Confusão

com Área de Percepção (visual), Duração Contínua e Sem Jogada de Salvamento, gerando uma graduação efetiva igual a um quarto da graduação do mago em Magia (arredondada para baixo). Apenas aqueles que evitam olhar o Signo ou têm poderosos escudos mentais escapam da loucura.

O MODROSSUS

O LUMENVIRATO, A MÃO DA ORDEM, OS TRÊS-EM-UM, TRILUMINÁRIO

O Modrossus é um amálgama de três poderosas entidades místicas: Abbridon, Heshem e Mala, muitas vezes representado como um ser luminoso com três cabeças: homem, mulher e andrógina; ou um leão, uma serpente e uma águia, cada um com uma runa brilhante em sua testa. O Modrossus é a maior força de magia positiva e protetora conhecida pelos magos terrenos, e estes muitas vezes invocam seu nome e "a Magia do Modrossus" ou "os Mistérios do Modrossus" em seus deveres. Os lendários Manual e Medalhão do Modrossus são confiados ao Mago Mestre da Terra.



BRUMAS DO MODROSSUS

Brumas do Modrossus são vapores de cheiro doce capazes de apagar as memórias dos não-iniciados que testemunham coisas que não deveriam saber. Quando as rápidas brumas se desvanecem, levam consigo essas lembranças, deixando apenas um vazio. Desde tempos imemoriais os magos consideram este um ato de compaixão para com aqueles que protegem. As Brumas são um efeito de Transformação mental Contínuo com Área de Estouro, Limitado a memórias envolvendo conhecimento mágico proibido (incluindo a verdadeira identidade do mago e informações semelhantes). Lançar este feitiço exige uma ação de rodada completa, e os alvos fazem um salvamento de Vontade contra uma CD igual a 10 + as graduações em Magia do mago.

JULGAMENTO DO MODROSSUS

Julgamento do Modrossus é uma invocação temível, convocando a mais alta ordem mística para que surja e julgue o merecimento e caráter do suplicante. Adrian Arkanos certa vez usou este feitiço para invocar o Lumenvirato para que julgasse um duelo arcano entre ele e um desafiante pelo título de Mago Mestre. O julgamento do poder triplo é justo, mas frio. Em vez de um poder em termos de jogo, este feitiço é mais semelhante a uma ferramenta de trama, embora um jogador possa escolher invocá-lo através do gasto de um ponto heróico, o equivalente a pedir ao mestre por inspiração (*M&M*, página 122).

MAGIA DO MODROSSUS

Magia do Modrossus é uma coleção de feitiços que invocam o poder do Triluminário. Sabe-se que inclui os efeitos listados a seguir.

- Um Raio arcano de luz branca-azulada com a graduação do mago em Magia.
- Conjurar formas sólidas feitas de luz brilhante, incluindo paredes e outras barricadas, estruturas de suporte, pontes e coisas do gênero. Um efeito de Criar Obeto com a graduação do mago em Magia.
- Um feixe cegante de luz branca-azulada, um efeito de Pasmal visual com a graduação do mago em Magia. Algumas versões aplicam os modificadores Área de estouro e Alcance de Toque, para um clarão em todas as direções emanando do mago.
- Um efeito de Nulificar Magia com a graduação do mago em Magia, muitas vezes usado como um contra-feitiço.

SIGNO DO MODROSSUS

Signo do Modrossus é uma poderosa proteção contra criaturas místicas fora de controle, visível como um símbolo brilhante do Triluminário desenhado em fogo e luz branca-azulada. É um Repelir Agressivo (veja o suplemento importado *Ultimate Power*) – o que significa que tem graduação igual à metade da graduação em Magia do mago. Criaturas que falhem em um salvamento de Vontade contra o Signo sofrem dano de acordo com a tabela de jogada de salvamento de Resistência. O mago pode escolher se o Signo causa dano letal ou não-letal quando é usado.

O SONHO UIVANTE

O CAOS QUE GRITA, A TEMPESTADE PRIMORDIAL

O Sonho Uivante é tanto um lugar e um estado de espírito quanto uma entidade. É caos louco e primordial, existindo nos recônditos mais escuros da consciência, o mar tempestuoso de emoções e percepções do qual todos os pensamentos e imaginação surgiram. É a parte da Grande Mente que não pode ser domada ou submetida à ordem. É a encarnação da insanidade. Os magos que suplicam pelo poder do Sonho Uivante flertam eles mesmos com as fronteiras da insanidade.



A ESTRADA CHOROSA

Este feitiço é um caminho para o reino dos sonhos e pesadelos. Abre um portal para a Dimensão dos Sonhos, um efeito de Movimento Dimensional 1 com o extra Portal, exigindo Magia 2 para ser lançado.

DEMÊNCIA ONÍRICA

Demência Onírica convoca imagens de sonhos para a mente desperta, fazendo com que o alvo sofra alucinações. É um efeito de Controle Emocional Seletivo com a falha Alucinações como um extra especial, fazendo com que, se a vítima falhar no salvamento de Vontade contra o efeito, imagens alucinatórias lhe acompanhem. Assim, uma vítima pode ver seu maior medo, perceber o mago como seu verdadeiro amor e assim por diante, dependendo da natureza das emoções envolvidas.

HABITANTES DO SONHO

Habitantes do Sonho conjura criaturas de pesadelo, todas diferentes entre si. É um efeito de Invocar amplo, com uma graduação básica igual

à metade da graduação do mago em Magia (arredondada para baixo). O mestre deve se sentir livre para escolher capangas apropriados dentre aqueles descritos neste livro ou em *M&M*, ou simplesmente inventar algo que se encaixe, com base na graduação do feitiço e nas condições em que ele é lançado.

MALDIÇÃO DA LOUCURA UIVANTE

Maldição da Loucura Uivante arrasta a psique da vítima para as profundezas do Sonho Uivante, um efeito de Confusão Sustentado que causa comportamento errático até que a maldição seja quebrada.

OBROROS

A ESPIRA GRITANTE, O GUARDIÃO DE OBSIDIANA, O VIGILANTE

Obroros é o nome dado a um artefato inteligente ancestral, um obelisco de duas pontas feito de pedra negra brilhante, que serve como guardião dos portais para os antimundos da Espiral Cósmica. Olhos e bocas brilhantes formam-se na superfície da Espira quando ela lida com visitantes ou desafiantes. Ninguém sabe quem colocou Obroros em sua vigília eterna, e a Espira permanece silenciosa sobre esses assuntos. Seus gritos são terrivelmente dolorosos para intrusos dimensionais, afastando-os para o local de onde vieram.



AUGÚRIOS DE OBROROS

Augúrios de Obroros invoca uma extensão do próprio Obroros, um alto obelisco de obsidiana polida que aparece em uma nuvem de fumaça cinzenta. Pode responder perguntas feitas mostrando imagens em suas profundezas. Embora este feitiço possa ser tratado como um efeito de PES (provavelmente com 3 graduações do feito de poder Dimensional), o mestre pode preferir tratá-lo como uma aplicação do efeito inspiração dos pontos heróicos (*M&M*, página 122), fornecendo pistas e informações úteis ao mago.

EXORCISMO OCULTO DE OBROROS

Exorcismo Oculto de Obroros é um banimento contra influências místicas, um efeito de Nulificar contra todos os poderes que influenciam a mente, com a graduação de Magia do mago. Pode expulsar espíritos que possuem os vivos, quebrar controle mental e assim por diante.

ORBE OSCURO DE OBROROS

Orbe Oscuro de Obroros "cega" misticamente a visão e os sentidos mentais dos alvos que o mago escolhe dentro do raio. É um efeito de Obscurecer Seletivo visual e mental, tornando sua graduação igual à metade da graduação em Magia do mago. O mago designa quem é ou não afetado pelo Orbe Oscuro quando o cria.

PHOROS

AS APARIÇÕES ARDENTES, AS CHAMAS FLUTUANTES, AS PODEROSAS LUZES

Os Phoros são seres mágicos imortais e imateriais de um reino de energia pura e caótica. Aparecem como esferas de luz ou fogo flutuantes e brilhantes, e seu poder pleno pode causar dano em criaturas materiais desprotegidas. Alguns já disseram que os Phoros são como "estrelas vivas". Os magos convocam eles e seu reino em busca de energia e poder.



ALUCINAÇÕES DOS PHOROS

Alucinações dos Phoros, também conhecidas como "Phoros Fátuos", formam imagens de luz bruxuleante para criar ilusões visuais. As mais simples parecem globos de luz, semelhantes aos próprios Phoros. Diferentes de muitas ilusões mágicas (e a despeito do nome do feitiço), as imagens são feitas de luz, e não têm o modificador Alucinações. Assim, são visíveis a todos, não existindo apenas na mente do alvo.

CHAMAS DOS PHOROS

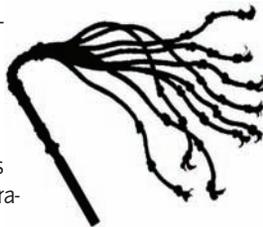
Chamas dos Phoros são na verdade várias aplicações diferentes do poder mágico bruto que é a essência do reino dos Phoros, capaz de vários efeitos separados, incluindo os listados a seguir.

- Um efeito de Raio místico, que envia uma rajada de chamas partindo das mãos estendidas do mago. Uma variante é uma bola de fogo mística, aplicando os modificadores Área de Estouro ou Explosão ao efeito.
- Um efeito de Nulificar Magoa, no qual as chamas "queimam" a magia do alvo, assim como chamas normais consomem oxigênio. No entanto, não ferem o alvo fisicamente.
- Uma aura protetora de chamas mágicas (muitas vezes com cor incomum, como azul, verde ou violeta) ao redor do mago, servindo como um Campo de Força mágico.
- Uma aura mais violenta de fogo mágico ardente, que causa dano em qualquer coisa que entre em contato com o mago, um efeito de Golpe de fogo Sustentado com o modificador Aura (muitas vezes em conjunto com o efeito protetor, listado acima).
- Controle de Fogo mágico, aumentando ou diminuindo chamas já existentes e direcionando-as de acordo com a vontade do mago.

SHATACHNA

A RAINHA DE FERRO, A SENHORA DA DOR, A MESTRA DAS MALDIÇÕES

A Rainha de Ferro e Mestra dos Sete Infernos, Shatachna é um demônio ancestral, associado à dor e ao sofrimento. Aqueles que buscam poder e controle suplicam a ela para causar dor em outras pessoas, e ela já tomou as almas de vários pretensos "mestres arcanos" como seus escravos pessoais.



FLAGELO DE SHATACHNA

Flagelo de Shatachna conjura um chicote de muitas pontas que causa uma dor ardente com cada golpe. Atua como um efeito de Nausear à distância de 6 m (Nausear 1 com Alcance Estendido 4). Os pontos além dos 6 mínimos exigidos são empregados no aumento do efeito de Nausear. Assim, o Flagelo geralmente tem uma graduação efetiva igual à graduação em Magia do mago menos 2.

FOICE DE SHATACHNA

Foice de Shatachna é uma lâmina afiada e curva no extremo de uma longa haste negra, utilizada como uma arma de duas mãos. É sobrenaturalmente afiada e mortal, um efeito de Golpe Penetrante com graduação igual à Magia do mago. O descritor magia também torna-a efetiva contra alvos vulneráveis a ataques mágicos. A Foice pode ser surpreendentemente efetiva contra inimigos que não esperam um feroz ataque físico de um mago.

SELO DE SILÊNCIO DE SHATACHNA

Selo de Silêncio de Shatachna coloca um encantamento no alvo, impedindo que ele fale ou comunique-se de qualquer forma a respeito de uma informação. É um efeito de Controle Mental Sustentado, Limitado a silenciar o alvo sobre um assunto. O alvo ainda está ciente da informação e do feitiço, mas simplesmente não consegue comunicar isso.

SERVOS DE SHATACHNA

Servos de Shatachna é um feitiço de invocação de demônios, capaz de convocar uma dessas criaturas como um efeito de Invocar Demônio com Tipo Amplo, com graduação igual à metade da Magia do mago. Também é um ritual comum para cultos que adoram Shatachna, invocando um de seus muitos escravos demoníacos em busca de auxílio.

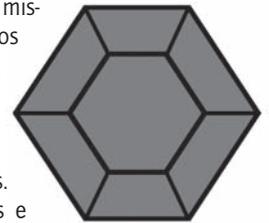
SOMBRA DE SHATACHNA

Sombras de Shatachna são mais do que mera escuridão; são sombras famintas, vindas das profundezas de um antimundo sombrio, uma escuridão que se alimenta do medo assim como o fogo se alimenta de oxigênio. O efeito de Obscurecer visual é Ligado com um efeito de Controle Emocional (medo) em Área de Estouro À Distância, com Progressão para aumentar sua área. Vítimas em fuga muitas vezes dão de encontro a obstáculos na escuridão em seus esforços cegos para escapar dos terrores que sentem estar à espreita na área.

SIRRION

O MAGO VERMELHO, O FEITICEIRO ESCARLATE, O CONJURADOR CARMESIM, O VISITANTE ESTRELADO

Sirriion, o Feiticeiro Escarlata, é uma figura misteriosa, vestida inteiramente em mantos vermelhos, incluindo um turbante e um véu, mostrando apenas um par de olhos brilhantes nas sombras de sua face. Alguns associam Sirriion com Idolon, embora não haja evidências de conexão entre os dois. Sirriion é associado com os céus estrelados e com o sistema solar conhecido como Sirius na história moderna. É conhecido como "o Visitante Estrelado", talvez indicando que era um mago ou entidade de outro planeta ou universo. Os antigos atlantes construíram templos em seu nome. Magos modernos invocam Sirriion em busca de feitiços de invocação, proteção e aprisionamento, entre outros.



DEMÔNIOS ESTELARES DE SIRRION

Demônios Estelares de Sirriion conjura um ou mais seres com asas de morcego, formados de uma profunda sombra avermelhada, com olhos vermelhos chamejantes, que obedecem às ordens do mago que os invocou. Use o arquétipo demônio da sombra do **Capítulo 3** para os Demônios Estelares de Sirriion. Mais graduações em Magia que o mínimo exigido para Invocar um Demônio Estelar geralmente são aplicadas em vários feitos e modificadores para o feitiço.

ESCUDO BRILHANTE DE SIRRION

Escudo Brilhante de Sirriion invoca uma aura brilhante vermelha ou um escudo circular de força escarlata, capaz de defletir ataques. A primeira versão é um efeito de Campo de Força, enquanto que a segundo é um efeito de Deflexão. Os magos muitas vezes têm poder para convocar um Escudo Brilhante separado de seu poder magia (ou seja, não como um Poder Alternativo de seu repertório de Magia), para que possam usá-lo à vontade sem comprometer seus recursos mágicos.

FEITIÇO SONÂMBULO DE SIRRION

Feitiço Sonâmbulo de SIRRION cria uma tênue névoa avermelhada que se ergue do chão ou se derrama das mãos ou pés do mago. É um efeito de Atordoar À Distância com Área de Nuvem, com o modificador Sono, resistido por Vontade ao invés de Fortitude, operando com metade da graduação em Magia do mago.

GRILHÕES BRILHANTES DE SIRRION

Grilhões Brilhantes de SIRRION, também conhecidos como Correntes Escarlates de SIRRION, são correntes de metal vermelho ou faixas vermelhas de energia, criando um efeito de Armadilha no alvo. Algumas variações dos Grilhões de SIRRION aplicam diferentes modificadores de Armadilha ao efeito, especialmente Revide e Bloqueio Sensorial.

SÓIS BRILHANTES DE SIRRION

Sóis Brilhantes de SIRRION convoca uma luz fulgurante, dourada e avermelhada, em geral usada como um efeito de Pasmal visual, embora outros usos do feitiço incluam um Raio de força mística ou um efeito de Nulificar Magia.

SOMBRAS ESCARLATES DE SIRRION

Sombras Escarlates de SIRRION invoca "escuridão vermelha", uma névoa profunda e avermelhada, que cobre uma área com um efeito de Obscurecer visual. Algumas versões do feitiço adicionam outros sentidos ao efeito, especialmente sentidos mentais ou místicos, reduzindo a área mas tornando ainda mais difícil penetrar nas Sombras Escarlates.

VHOKA

O DESTRUIDOR, O DEVORADOR, O ROMPEDOR DE JURAMENTOS

Vhoka, o Destruidor, é o lendário Devorador de Deuses, uma força primordial que destrói tudo em seu caminho, consumindo para que o que é destruído possa renascer. Em geral é representado como um homem de muitos braços, com uma larga bocarra cheia de dentes, como a de um tubarão, brandindo diversas espadas. Embora muitos temam o poder de Vhoka, em muitos aspectos ele é uma entidade além do bem e do mal. Mesmo assim, opõe-se às forças da criação. Assim, os magos aliados à ordem tendem a convocá-lo com grande cautela, nas raras ocasiões em que o fazem, enquanto que aqueles devotados apenas a seu próprio poder têm poucos escrúpulos a respeito de convocar a fúria de Vhoka sobre seus inimigos.



DANÇA DE VHOKA

Dança de Vhoka anima uma arma, permitindo que ela lute por si só. É um efeito de Animar Objeto Limitado a armas. Além disso, a arma adquire a habilidade de flutuar (o equivalente de Vôo 1, gerado pelos pontos remanescentes de Animar Objeto). Os magos tradicionalmente aplicavam este feitiço a espadas, lanças e adagas, mas feiticeiros modernos lançam a dança de Vhoka sobre armas de fogo e outras similares.

MANDÍBULA DE VHOKA

Mandíbula de Vhoka é uma bocarra fantasmagórica cheia de dentes, aparecendo do nada para morder selvagememente um alvo escolhido pelo mago, então desvanecendo-se. O feitiço básico é um efeito de Raio com Teleguiado 3, exigindo Magia 5. Graduações adicionais aumentam a graduação do Raio, e assim o dano da Mandíbula. Algumas versões do feitiço também são Penetrantes.

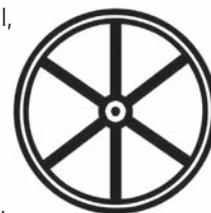
VIL VENENO DE VHOKA

Vil Veneno de Vhoka é uma toxina mortal que drena a força da vítima e pode matá-la. É um efeito de Drenar Força e Constituição com o modificador Doença, tornando-a bastante duradoura. Em geral possui graduação igual à metade da Magia do mago. Se o salvamento de Fortitude inicial falhar, a vítima faz um salvamento adicional a cada dia para evitar perder pontos de poder de sua Força e Constituição em número igual à graduação. Com Força 0, a vítima está paralisada, enquanto que, com Constituição 0, está moribunda. Cura mágica pode ser capaz de curar o Vil Veneno (com uma CD igual a 10 + a graduação do feitiço), mas a medicina mundana nada pode fazer.

WEYAN

O CONSTRUTOR DE RODAS, O VIGIA, A MÃO BRANCA

Weyan, o Construtor de Rodas, é irmão de Lamal, o Juiz, e é ainda mais ordeiro que seu gêmeo divino. Weyan é um artesão, mestre de um vasto e intrincado mecanismo de rodas e engrenagens, sempre trabalhando para expandi-lo e mantê-lo. Diz-se que a propósito do vasto mecanismo é aperfeiçoar a criação de alguma forma. A perfeição é o propósito maior de Weyan, e ele é convocado para melhorar ou aperfeiçoar coisas, ou em busca do tremendo poder contido nas rodas que ele fabrica e movimenta. Contudo, diferente de Lamal, Weyan está menos preocupado com assuntos de justiça, e os magos utilizam seu poder para seus próprios propósitos.



AS RODAS DE WEYAN

As Rodas de Weyan são uma coleção das invocações mais comuns do Construtor de Rodas, em geral conhecidas por seu número. Seu uso cria imagens fantasmagóricas de círculos com runas ou rodas de carroça ao redor do mago.

- *A Primeira Roda de Weyan*, ou a Roda do Funcionamento, pode Animar Objetos como o poder de mesmo nome, com graduação igual a dois terços da graduação em Magia do mago (arredondada para baixo). A Roda do Funcionamento também pode reparar dano causado no mundo por várias forças não-naturais. Magos bondosos usam-na para consertar os danos colaterais depois de suas vitórias.
- *A Segunda Roda de Weyan*, ou a Roda da Vigilância, abre uma "janela" circular através da qual o mago pode observar, usando o poder PES com sua graduação em Magia. A Roda da Observação transmite apenas visões de lugares longínquos, não sons ou outras impressões sensoriais.
- *A Terceira Roda de Weyan*, ou a Roda da Proteção, pode defletir ataques à distância. É um poder de Deflexão contra todos os ataques, operando com dois terços da graduação em Magia do mago.
- *A Quarta Roda de Weyan*, ou a Roda dos Ventos, pode criar poderosos ventos comandados pelo mago, como Controle de Ar igual à graduação em Magia.
- *A Quinta Roda de Weyan*, ou Roda da Espera, pode parar o tempo em uma área limitada. Funciona como um poder Parar o Tempo (do suplemento importado *Ultimate Power*) com duração de Concentração, com graduação igual a um terço da Magia do mago.
- *A Sexta Roda de Weyan*, ou a Roda dos Sussurros, é um efeito de Comunicação que leva as palavras do mago a grandes distâncias.

MECANISMO MARAVILHOSO DE WEYAN

Mecanismo Maravilhoso de Weyan é um encantamento particularmente intrincado — e perigoso. Cria um complexo dispositivo fantasmagórico de engrenagens interligadas ao redor do mago, energizado pela magia no ambiente ao redor. As engrenagens giram mais e mais rápido à medida que o Mecanismo Maravilhoso usa toda a magia da área, temporariamente esgotando o poder místico do local e impedindo que todos os magos e seres mágicos usem suas habilidades por determinado tempo. É um Campo Nulificador com a graduação em Magia contra todos os poderes mágicos, com duração de Concentração e a falha Efeito Colateral. Se o feitiço não funcionar, o mago sofre um "revide" psíquico igual à graduação do maior poder mágico afetado. Trate isto como um Raio Mental com valor em pontos igual à graduação do maior poder.

PROTEÇÃO DE WEYAN

Proteção de Weyan (que não deve ser confundida com a Roda da Proteção, a Terceira Roda de Weyan) é um dictum de lei, afastando todas as criaturas de caos. É Repelir com o extra À Distância (veja o suplemento importado *Ultimate Power*) contra esses seres, com a graduação do mago em Magia.

YIG

O PAI DAS SERPENTES

Yig é o deus do Povo Serpente, o grande ancestral arquetípico, mestre das cobras e dos répteis. É uma criatura de sangue frio, como dita sua natureza, mas concede poder àqueles que servem a ele e a seus esco-

lhidos. Os seguidores de Yig muitas vezes assumem características reptilianas e serpentinadas e convocam-no em busca de magia para lidar com serpentes, veneno e coisas semelhantes.

MALDIÇÃO DE YIG

Maldição de Yig leva a fúria do reino réptil à vítima. Invoca filhos do Pai das Serpentes, em geral víboras venenosas (veja *M&M*, página 232). Magia 3 é suficiente para conjurar uma cobra mortífera, enquanto que graduações adicionais aumentam seus números com Progressão. Existem histórias de feiticeiros poderosos que invocam a Maldição de Yig sobre cidades inteiras, criando uma praga de serpentes venenosas.

PRESAS DE YIG

Presas de Yig concede ao mago um toque venenoso, um efeito de Drenar Força com o modificador Veneno, com a graduação em Magia do mago. Um único toque pode ser suficiente para deixar um adulto normal completamente paralisado.

TRANSFORMAÇÃO INEXORÁVEL DE YIG

Transformação Inexorável de Yig roga uma terrível maldição contra um alvo, transformando uma vítima humanóide em um selvagem homem-serpente. A maldição funciona como um efeito de Transformação, mas a vítima tem direito a três jogadas de salvamento (CD 10 + graduação em Magia): uma contra o feitiço inicial e outra depois de cada dia. Se as três falharem, a vítima é permanentemente transformada em um Homem-Serpente ao longo dos três dias. Apenas um feitiço de Nulificar ou feitiço transformador semelhante pode restaurar a vítima ao que era.



ITENS MÁGICOS

Anéis de poder e terríveis tomos contendo Segredos que o Homem Não Deveria Conhecer, espadas encantadas e tapetes voadores: estes itens são parte dos arsenais arcanos dos místicos das HQs tanto quanto são parte da fantasia em geral. De fato, o primeiro super-herói uniformizado dos gibis — Dr. Oculto, em 1935 — usou bastante seu Símbolo dos Sete. Depois disso, quinquilharias místicas tornaram-se quase obrigatórias para qualquer mago uniformizado. O que seria o Sr. Destino da DC Comics sem seu Elmo de Nabu, ou o Dr. Estranho da Marvel sem seu Manto de Levitação — ou o Olho de Agamoto? Os acessórios são importantes, especialmente quando encarnam sabedoria arcana ancestral ou vasto poderio cósmico.

Nesta seção examinamos o que distingue itens mágicos de maravilhas tecnológicas semelhantes, estudamos algumas considerações de projeto que úteis para construir Dispositivos mágicos e então terminamos com muitos brinquedinhos místicos para divertir os jogadores e mestres que quiserem embarcar nos mistérios e maravilhas mágicas de *Mutantes & Malfeitores*.

CRIANDO ITENS MÁGICOS

Itens mágicos são Dispositivos em todos os cenários de *M&M*, exceto os mais exóticos, já que um Dispositivo é um item que concede efeitos além das capacidades do equipamento normal. Dispositivos carregados ou seguros em mãos em geral são considerados fáceis de perder, enquanto que itens vestidos são, em geral, difíceis de perder (podendo ser removidos apenas se o usuário estiver indefeso).

Itens mágicos grandes e desajeitados demais para serem movidos (exceto, talvez, por seu próprio poder) devem ser veículos ou caracterís-

ticas de quartéis-generais, o único caso em que pontos de equipamento são apropriados para magia. Veja **Santuários** para mais informações sobre quartéis-generais mágicos.

Diferente do que acontece com Dispositivos tecnológicos, o conceito de super-ciência ou explicações pseudo-rationais não é necessário. Afinal, é magia. Seus únicos limites reais dentro do cenário são aqueles impostos pelo mestre. Isso significa que praticamente qualquer poder pode ser utilizado, incluindo aqueles que os descritores tecnológicos não explicam muito bem, como Forma Astral ou Controle de Fogo Infernal, por exemplo.

FEITOS DE PODER

Com um Dispositivo verdadeiramente mágico, certos feitos de poder e modificadores saltam aos olhos. Dispositivos mágicos capazes de afetar oponentes espectrais (Afeta Incorpóreo) ou atingir observadores astrais (Dimensional) são apropriados, assim como armas como lâminas que causam ferimentos incuráveis por meios convencionais (Incurável), arcos ou pistolas que ignoram defesas convencionais (Indireto) ou flechas e balas que não param de perseguir seus alvos até que acertem (Teleguiado). Muitos itens mágicos são completamente idênticos a seus equivalentes mundanos, mas concentram poderosos encantamentos mesmo assim (Sutil 2). Itens muito versáteis podem abrigar efeitos únicos com múltiplos efeitos especiais, como uma varinha capaz de atacar um alvo com vários tipos de projéteis ou energias mágicas (Descritor Variável). E não esqueça de que itens mágicos de grande poder muitas vezes exigem condições especiais até mesmo para que possam sofrer dano (Indestrutível).

EXTRAS

A mesma lógica a respeito de feitos de poder se aplica a modificadores. Um feito de dano com salvamento de Fortitude ou Vontade pode representar uma arma mágica que fere a força vital ou alma do alvo em vez de simplesmente seu corpo físico. Um modificador Área combinado com Ataque Seletivo e Sem Jogada de Salvamento (aplicado a Reflexo) simula uma arma de ataque à distância ou outro foco que nunca erra (embora possa não ferir ou afetar o alvo). Os modificadores Independente e Dissipação Total são feitos sob medida para itens que contêm um conjunto de feitiços "programados", e o modificador Insidioso (veja o suplemento importado *Ultimate Power*) encaixa-se bem com um descritor que não exige presença ou explicação (ou aviso). Aplique o modificador Sem Jogada de Salvamento ao dano da arma e você terá uma arma que *pode* ferir qualquer um que possa ser ferido, a despeito de sua resistência. Esses são apenas exemplos, e o leitor pode facilmente folhear estas páginas e imaginar itens que encaixem-se com todos os modificadores presentes em *M&M*, usando os descritores "mágico" ou "místico".

FALHAS

Algumas das falhas e desvantagens presentes em *M&M* merecem atenção especial em relação a itens mágicos. A falha Exige Teste — com o teste em questão sendo normalmente Concentração ou Conhecimento (arcano) — é apropriada para um Dispositivo que exija alguma experiência para ser usado com segurança ou simplesmente funcionar, particularmente quando combinadas com a falha Efeito Colateral. Adicionar Distração ou aumentar a Ação necessária para uma rodada completa também são formas de simular exigências de técnica ou conhecimento. Itens que tiram seu poder do usuário podem ser Cansativos, e itens que nunca estão sob total controle do usuário, ou mesmo que são amaldiçoados, justificam a inclusão de Incontrolável ou Inconstante. Para simular focos que exigem verdadeiros rituais, a desvantagem Ação pode superar a falha Ação, e Perda de Poder é apropriada para limitações que tornam a magia inútil na presença de substâncias específicas (como madeira, prata ou acônito) ou sob certas circunstâncias (como a clássica necessidade de entoar feitiços em voz alta).

CONSTRUINDO ITENS

O poder Dispositivo lida com itens mágicos permanentes e reutilizáveis, que compõem uma parte regular do arsenal místico de um personagem. Por outro lado, o feito Artífice lida com a criação de encantamentos temporários e de uso único, em geral no momento que são necessários

na aventura. O feito é listado na página 59 de *M&M*, e o processo de construção é descrito nas páginas 131 e 132 do livro básico.

A construção de itens com o feito Artífice usa as mesmas diretrizes das invenções. De fato, é essencialmente o mesmo processo, apenas substituindo a superciência das invenções pela magia. Também serve ao mesmo propósito no jogo, permitindo que artífices criem talismãs, poções e outros itens do gênero de improviso. Em geral, quando a necessidade é grande, o artífice gasta um ponto heróico para acelerar o processo, da mesma forma que faria com uma invenção.

ITENS À MÃO

O feito Artífice *não* deve ser usado como forma de criar um arsenal de itens mágicos de uso único nas "horas de folga" do personagem. É um meio de lidar com criação de itens durante o jogo, quando são necessários. Os jogadores que quiserem um personagem com acesso regular e ilimitado a itens mágicos devem adquiri-los como Dispositivos ou considerar a opção Engenhocas Mágicas (a seguir), se o mestre permiti-la no jogo.

O mestre pode utilizar a diretriz de itens à mão para equipamentos (*M&M*, página 133) também para invenções mágicas. Em essência, se um jogador quiser ter um item específico "à mão" em um determinado momento, afirmando que o personagem havia preparado-o de antemão, o mestre pode permitir isso ao custo de um ponto heróico, desde que se encaixe nas capacidades do personagem e no fluxo da história.

GRUPOS DE ARTÍFICES

Vários artífices podem cooperar para construir um único item. Use as regras para auxílio (*M&M*, página 10) para isso: designe um artífice como o líder. Os assistentes fazem testes de perícia contra CD 10, com

um sucesso concedendo +2 de bônus ao líder. Cada 10 pontos pelos quais o assistente exceder a CD concede +1 de bônus adicional.

O mestre pode limitar o número de assistentes como desejar, mas um máximo de um para cada 5 pontos de bônus de perícia (não graduação) do líder, arredondado para o número redondo mais próximo, é uma boa regra geral. Assim, um líder com Conhecimento (arcano) +12 poderia ter dois assistentes (12 divididos por 5, arredondado para baixo para 2). Assim, o maior grupo de artífices efetivo estaria em torno de nove (oito assistentes para um líder com um imenso bônus de +40).

ENGENHOCAS MÁGICAS

Se o mestre desejar, o poder Engenhocas (presente no suplemento *Manual do Malfeitor*) pode representar uma coleção de itens mágicos, da mesma forma que representa objetos tecnológicos. Isto apenas aplica o descritor "magia" ao poder, no lugar de tecnologia ou super-



ciência. Os efeitos de jogo permanecem os mesmos. Esta abordagem encaixa-se melhor em um "artífice" que possui um arsenal de itens mágicos, em vez de permitir que alguém apenas com o feito Artífice construa uma grande coleção de artefatos.

EXEMPLOS DE ITENS MÁGICOS

Embora alguns destes itens contenham descrições ligadas ao cenário de Freedom City, essas referências podem ser trocadas para que se encaixem em outros cenários. Por exemplo, o Ankh do Vingador representa a arma de uma divindade — mude a descrição e troque o repertório de Controle de Luz por um repertório de Controle Ambiental e você tem a arma clássica de um deus do trovão.

ADAGA BUSCADORA

DISPOSITIVO 2 • 6 PONTOS

Fácil de perder; **Raio 3** (Teleguiado 4).

Embora este tipo de arma tenha sido em geral substituído por armas de fogo com o mesmo efeito mágico, muitos tradicionalistas ainda preferem a velha adaga que é arremessada e retorna magicamente às mãos do usuário. Além disso, esta lâmina persegue um alvo até que atinja-o ou que fique totalmente incapaz de fazê-lo, e então volta ao usuário.

O ANEL DAS ERAS

DISPOSITIVO 22 • 88 PONTOS

Difícil de perder; **Imunidade 10** (efeitos temporais), **Controle Temporal 12**, **Poderes Alternativos: Super-Movimento 3** (temporal; Portal), **Parar o Tempo 12** (Sem Salvamento); **Regeneração 1** (Ressurreição).

Este anel de cristal vermelho lembra um número indeterminado de ouroboros (serpentes engolindo a própria cauda) entrelaçados. Acredita-se que tenha se originado na antiga Lemúria, mas os detalhes de sua origem são desconhecidos. Devido a suas habilidades, é improvável que isso mude. Pode ser que o anel tenha originado a si mesmo, parte de algum paradoxo temporal, ou que venha de alguma história alternativa apagada por um de seus usuários.

O usuário do Anel das Eras é imune aos rigores do tempo e da idade assim como é quase invulnerável a mudanças no tempo. Além disso, pode controlar a passagem do tempo nas imediações, e até mesmo viajar pelo passado e futuro.

O Anel das Eras é considerado um artefato perigoso demais para que possa cair nas mãos erradas, mas muitas vezes parece ter mente própria, desaparecendo das mãos de quem tenta guardá-lo.

ANEL DA SEGUNDA CHANCE

DISPOSITIVO 3 • 12 PONTOS

Difícil de perder; **Regeneração 15** (bônus de recuperação +8, Ressurreição, 1/minuto; Ressurreição Verdadeira; Limitado a um teste de ressurreição).

Este tipo de item já surgiu muitas vezes, na forma de vários tipos de jóias, mas é mais comum como um anel. A despeito de sua forma, concede ao usuário uma oportunidade de escapar do que seria a morte certa e voltar à vida.

ANEL DOS DESEJOS

DISPOSITIVO 20 • 80 PONTOS

Difícil de perder; **Animar Objetos 15** (Progressão 5 [até 50 objetos]; Horda, Tipo Adicional [qualquer]; Perda de Poder quando incapaz de expressar seus desejos verbalmente), **Poderes Alternativos: Criar Objeto 20** (Inato, Preciso, Progressão 10 [tamanho], Sutil; Contínuo), **Invocar 18** (Progressão 5 [até 50]; Fanatismo, Horda, Tipo Amplo [qualquer]), **Transformação 13** (qualquer coisa em qualquer coisa; Contínuo).

Ninguém tem certeza sobre quem criou o primeiro destes anéis, embora as inscrições em árabe e sânscrito sobre sua superfície, assim como a aparência semelhante a um djinn do espírito que responde à invocação do usuário, façam a maioria pensar que os anéis originaram-se na Ásia menor ou na península arábica. Esfregando o anel, o usuário faz surgir um servo que concede desejos — incluindo criar quase qualquer coisa (ou uma imitação), levar a vida a objetos normalmente não-vivos e trazer qualquer pessoa ou coisa (ou uma imitação) às mãos do usuário.

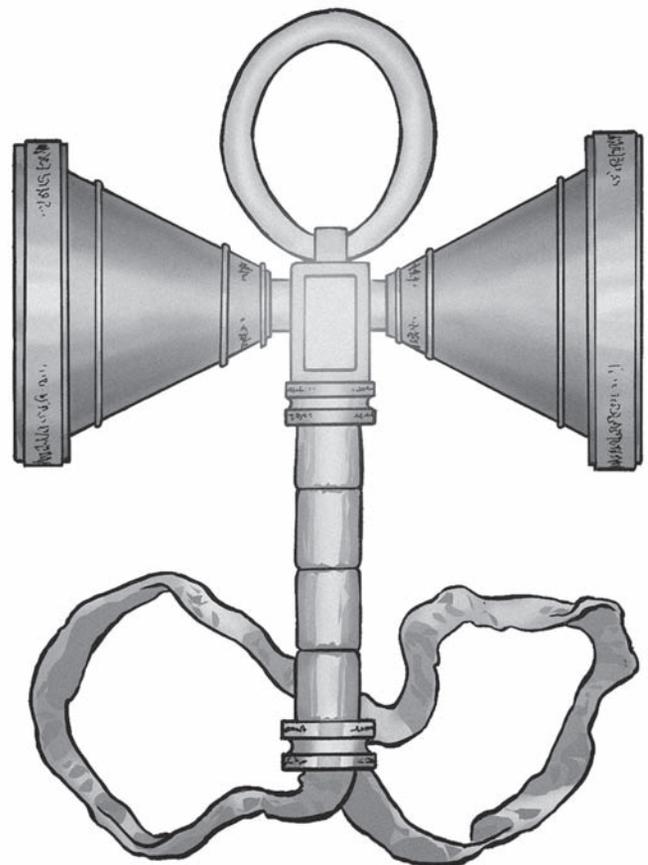
ANKH DO VINGADOR

DISPOSITIVO 23 • 72 PONTOS

Fácil de perder; Indestrutível, Restrito 2; **Feito Aumentado 1** (Mudança Rápida), **Imunidade 9** (suporte vital; Ligado a Viagem Espacial), **Pasmar 15** (visual), **Raio 14** (calor e luz; Acurado 2; Penetrante), **Poderes Alternativos: Controle de Luz 15**, **Golpe 8** (Arremessado, Pujante; Penetrante); **Super-Movimento 2** (dimensional, dimensões místicas; Portal; Progressão 5 [massa x 50]), **Super-Sentidos 10** (visão da verdade), **Viagem Espacial 8**, **Vôo 8**.

A arma do herói Horus, o Vingador, este martelo de guerra tem uma forma que lembra um ankh, de onde recebe seu nome. Possui cabeças na forma de sinos, um aro de metal no topo e brilha com uma luz interior. Enquanto as tiras que envolvem um martelo mundano são feitas de couro, as tiras que recobrem o cabo do Ankh parecem ser feitas de ouro.

Nas mãos de Horus, esta era uma arma terrível, capaz de emitir fogo e despedaçar prédios com seus golpes. O Ankh permitia que Horus voasse e penetrasse em barreiras dimensionais, e diz-se que nenhuma enganação poderia sobreviver em sua presença. Embora o Ankh tenha voltado a Heliópolis com seu usuário quando Horus aposentou-se de suas aventuras no mundo mortal, é possível que ele volte, talvez nas mãos de um usuário digno, escolhido pelo próprio Vingador.



ARMADURA ENCANTADA**DISPOSITIVO 3 • 12 PONTOS**

Difícil de perder; **Imunidade 5** (acertos críticos, calor, doenças, frio), **Proteção 5** (Impenetrável).

No passado, este tipo de magia existia em armaduras de placas e de cota de malha. Hoje em dia, é comum em coletes balísticos.

BOTAS DE SETE LÉGUAS**DISPOSITIVO 3 • 12 PONTOS**

Difícil de perder; **Teleporte 4** (Fácil, Mudar Direção, Mudar Velocidade; Acurado).

Os usuários destas botas (ou sapatos, jóias, capas ou qualquer coisa com este encantamento) parecem desaparecer rapidamente assim que dão um passo, já que cada passo leva o usuário a grandes distâncias.

BRACELETE PROTETOR**DISPOSITIVO 2 • 8 PONTOS**

Difícil de perder; **Campo de Força 10** (Impenetrável; Limitado a um tipo específico de ataque ou atacante).

Outro item que surge como diversas formas de jóias. Sua forma tradicional é um bracelete com símbolos de proteção cobrindo sua superfície.

BRACELETES DA PROTEÇÃO ARCANIA**DISPOSITIVO 13 • 52 PONTOS**

Difícil de perder; **Absorção 12** (aplicado a Cura; Progressão 5 [armazenagem]; Ambos os Tipos, Armazenagem de Energia; Limitado a efeitos mágicos).

Tradicionalmente utilizado pelo Hierarca da Manus Argentum, estes braceletes gêmeos feitos da mais pura prata têm escritos enoquianos ao redor de sua superfície. Os braceletes tornam seu usuário resistente a ferimentos mágicos, já que "consomem" energias mágicas que se aproximam, abastecendo encantamentos de cura que revitalizam o usuário. Desde a destruição da ordem Manus Argentum nas mãos de Una séculos atrás, cópias destes itens chegaram a muitos mundos.

CAJADO DA DOMINAÇÃO**DISPOSITIVO 18 • 54 PONTOS**

Fácil de perder; **Controle Mental 12** (Elo Mental; Ataque Seletivo, Comando Instantâneo, Consciência, Elo Sensorial, Estouro, Sem Esforço; Exige Teste [Conhecimento {arcano}, CD 22]), *Poder Alternativo: Bolsão Dimensional 10* (Progressão 4 [massa x25]; Contínuo, Percepção; Exige Teste [Conhecimento {arcano}, CD 20]).

Um cajado de pedra com espinhos farpados em suas extremidades, esta ferramenta é coberta com vários símbolos, representando o nome e o culto de Bal'Hemoth, um terrível deus-demônio batráquio adorado pelos lemurianos. Um usuário com conhecimento pode invocar o poder do nome de Bal'Hemoth para controlar mentes mortais ou banir seus inimigos para uma sombria dimensão sem nome.

CAPA DA CONJURAÇÃO**DISPOSITIVO 20 • 80 PONTOS**

Difícil de perder; **Bolsão Dimensional 6** (Progressão 10 [massa x 5.000]; Sustentado), **Teleporte 12** (Acurado, Mudar Direção, Mudar Velocidade; Portal), *Poder Alternativo: Super-Movimento 3* (dimensional 3, qualquer dimensão; Portal).

Supostamente criada por aprendizes de los na tentativa de duplicar alguns de suas menores realizações mágicas, a Capa da Conjuração é uma vestimenta com capuz, aparentemente indestrutível, que possui vários encantamentos úteis. Em primeiro lugar, é um portal para uma

dimensão de bolso que pode ser usada para guardar praticamente qualquer coisa, até mesmo pessoas (como o usuário). Entrando nas dobras da capa, o usuário também pode viajar entre continentes, mundos e até mesmo dimensões em um instante. Por último, a capa ignora sujeira, manchas e desgaste por viagens, permanecendo sempre limpa (embora o mesmo não possa ser dito do usuário).

O CETRO DA SERPENTE**DISPOSITIVO 16 • 50 PONTOS**

Fácil de perder; Indestrutível, Restrito; **Controle Mental 20** (Consciência, Estouro, Sustentado; Limitado ao povo serpente, Toque), *Poder Alternativo: Transformação 20* (humano a homem-serpente; Estouro).

O Cetro da Serpente é um artefato do antigo povo serpente de Lemúria. É um cetro de pedra esverdeada, semelhante a jade, com cerca de 60 cm de comprimento, entalhado na forma de uma serpente retorcida.

O cetro possui poder antinatural. Entre outras coisas, o Cetro da Serpente é completamente indestrutível por qualquer força conhecida. Ao longo dos milênios, os guardiões que conheciam o poder do Cetro da Serpente tentaram tirá-lo do alcance de pretensos usuários: esconderam-no no fundo do mar, em catacumbas ancestrais, até mesmo em outras dimensões. O cetro sempre parece encontrar um jeito de chegar às mãos daqueles que deseja corromper com seu poder.

Os poderes do Cetro da Serpente envolvem a habilidade de controlar mentes e transformar criaturas em répteis. Possui os poderes Controle Mental e Transformação com graduação 20, ambos com o extra Área, permitindo que afetem um raio de 30 m. O poder de Transformação do Cetro pode transformar criaturas em diferentes tipos de répteis, ou restaurar criaturas transformadas a suas formas normais.

Qualquer um que use o poder do Cetro deve ser bem-sucedido em um salvamento de Vontade (CD 30) para evitar ser corrompido por ele. Uma falha significa que o personagem apegar-se cada vez mais ao Cetro e torna-se mais e mais disposto a usar seu poder. O personagem torna-se paranóico, pensando que os outros desejam roubar o Cetro, e fará qualquer coisa para impedir que isso aconteça. O usuário do Cetro da Serpente acaba sendo transformado em um homem-serpente.

CHAVE UNIVERSAL**DISPOSITIVO 1 • 3 PONTOS**

Fácil de perder; **Desarmar Dispositivo Aumentado 10** (bônus de +40; Limitado a abrir fechaduras).

Esta chave (ou pequeno sino ou, em pelo menos um caso, varinha de cristal) abre qualquer porta trancada, portal ou obstrução semelhante, com um mero toque.

CORTA-GRAMA**DISPOSITIVO 8 • 25 PONTOS**

Fácil de perder; Indestrutível; **Drenar Constituição 2** (Contínuo, Ligado a Golpe, Sem Salvamento; Perda de Poder se o alvo não sofrer dano do Golpe), **Golpe 14** (Penetrante).

A lendária katana usada por deuses e heróis na mitologia japonesa, Corta-Grama é o pináculo das armas, feita para cortar qualquer obstáculo mortal e capaz de partir aço como se fosse papel. Até mesmo o menor corte é supostamente fatal, já que qualquer um que seja cortado por Corta-Grama começa a sangrar e continua sangrando até a morte ou até a intervenção de magia poderosa, o que vier primeiro.

OS ELEMENTOS PRIMORDIAIS**DISPOSITIVO X**

Os Elementos Primordiais são as essências cristalizadas dos quatro elementos básicos da magia ocidental: Ar, terra, Fogo e Água. Cada um

tem a aparência de uma grande jóia multifacetada, brilhando com poder interior. O elemento ar é claro como diamante. O elemento terra tem um verde profundo, como a esmeralda. O elemento fogo é vermelho como um rubi, e brilha mais do que qualquer um dos outros três, enquanto que o elemento água é uma safira de azul profundo, tremeluzindo como as profundezas do oceano.

Diz-se que o possuidor de apenas um dos Elementos Primordiais recebe controle completo sobre o elemento associado. Isto está muito além de quase qualquer graduação mensurável do poder Controle Elemental; um usuário do elemento água, por exemplo, poderia literalmente controlar toda a água do mundo! Os outros elementos primordiais concedem habilidades igualmente poderosas.

Felizmente para o mundo, é excepcionalmente difícil dominar os elementos primordiais, e os segredos para controlá-los estão perdidos ou escondidos. Uma tentativa de roubá-los transformou um grupo de arqueólogos criminosos nos super-vilões conhecidos como Fator Quatro (veja no suplemento importado *Freedom City*). Desde então, seu líder, o Professor Profundo, procura aprender o bastante sobre os Elementos Primordiais para dominá-los, mas até agora não teve sucesso.

O ESTANDARTE BRILHANTE DE SUSANO DISPOSITIVO 15 • 45 PONTOS

Fácil de perder; **Controle Ambiental 12** (efeitos climáticos; misture as opções, com até 6 pontos por graduação), **Imunidade 1** (próprios poderes).

Originalmente criado por um grupo de sacerdotes dedicados ao deus das tempestades Susano-We, este estandarte de batalha vermelho e dourado recebeu a bênção de seu patrono durante um confronto com um exército de demônios de Schattenwelt. Desde esse dia, o dono do estandarte é capaz de clamar aos céus por mudanças climáticas, variando de induzir uma brisa tranqüila durante a estação das monções até forçar uma nevasca no auge do verão no deserto de Gobi.

LÂMINA DO ASSASSINO

DISPOSITIVO 5 • 16 PONTOS

Fácil de perder; Restrito (membro do culto); **Drenar Constituição 8** (Sutil; Insidioso, Ligado a Golpe), **Golpe 3** (Pujante; Penetrante).

Existem inúmeras armas encantadas para causar mais dano, ou mesmo dano escondido, mas as lâminas *kris* negras do culto da Mão Desperta de Kar'Kradas representam um arquetipo famoso. A Presa de Sobek é quase tão reconhecível quanto elas.

MARCA QUIMÉRICA

DISPOSITIVO 18 • 72 PONTOS

Difícil de perder; **Metamorfose 10** (Ação Livre).

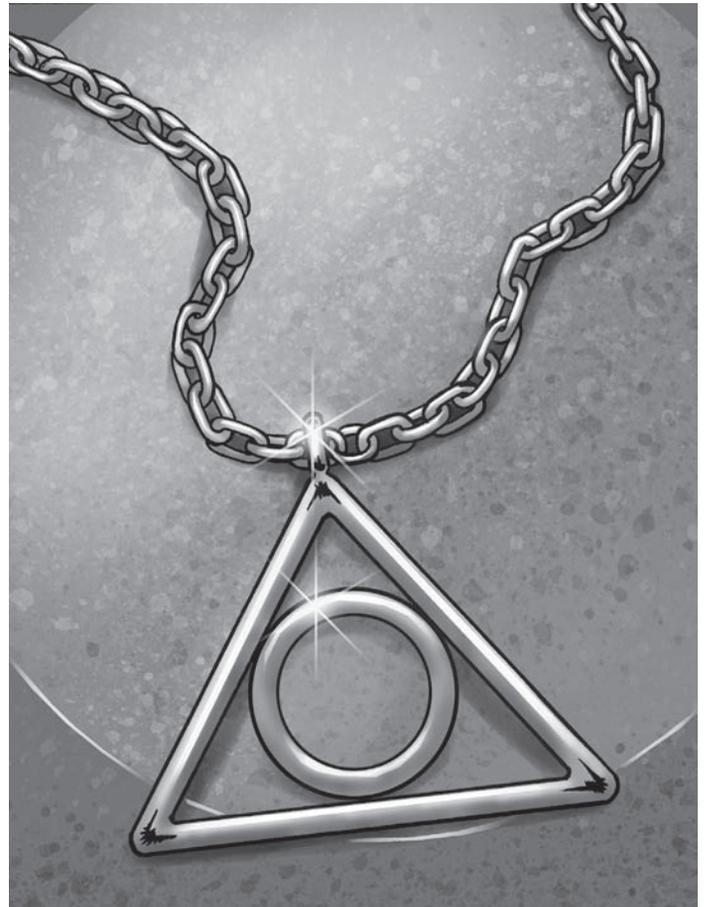
Uma única barra de ferro negro retorcida na forma de uma garra, este ferro de marcar é absorvido pelo corpo de maneira agonizante quando pressionado contra o peito do usuário. Permanece assim até que o usuário fique incapacitado. Então, parece cair de seu peito, no chão. Quando é possuída, a marca quimérica permite que o usuário adquira a aparência e as habilidades de qualquer coisa viva que já tenha visto ou possa imaginar, mudando entre as formas com a velocidade do pensamento.

MÁSCARA DAS MUSAS

DISPOSITIVO 6 • 24 PONTOS

Difícil de perder; **Controle Emocional 10** (Sem Salvamento; Dependente de Visão).

De acordo com a lenda, Hécate criou esta máscara para Hades como pagamento por uma dívida antiga. Por sua vez, ele deu-a a um de seus



muitos agentes, para que a usasse na Terra. Esse agente, nunca nomeado nas histórias, tornou-se confiante demais no poder da máscara, e tentou voltá-la contra seu mestre. Seu destino varia de história para história, mas sempre é terrível.

Uma máscara de prata, semelhante àquelas usadas por atores no antigo teatro grego, a Máscara das Musas muda de expressão para refletir a expressão de seu usuário, e força qualquer um que veja seu "rosto" a sentir a emoção expressada. Diz-se que ninguém que enxerga a face da máscara pode resistir à sua magia — embora, em pelo menos um caso, Hades pareça ter desmentido isso.

MÁSCARA DO MODROSSUS

DISPOSITIVO 20 • 83 PONTOS

Difícil de perder; Indestrutível, Restrito 2; **Característica** (inspiração do Modrossus), **Carisma Aumentado 10**, **Feitos Aumentados 11** (Presença Aterradora 5, Sem Medo, Sorte 5), **Imunidade 20** (efeitos mágicos; Limitado a metade do efeito), **Imunidade 10** (envelhecimento, suporte vital), **Magia Aumentada 10**, **Proteção 8** (Impenetrável 2), **Sabedoria Aumentada 20**, **Super-Sentidos 8** (percepção cósmica, detectar magia [mental; aguçado, analítico, estendido 3]).

O Modrossus raramente intervém diretamente em assuntos mortais, preferindo agir através de vários agentes e peões em sua luta eterna contra o caos. Contudo, em raras ocasiões, inimigos poderosos o bastante já forçaram o Lumenvirato a intervir mais ativamente.

A Máscara do Modrossus é um artefato lendário, tornando seu usuário capaz de encarnar um aspecto dos Três-que-São-Um. Enquanto usa a máscara (que poderia ser descrita mais precisamente como um elmo), a pessoa torna-se quase um avatar do Modrossus, com todo o incrível poder mágico, vontade e presença que isso implica.

Aqueles que tentam usurpar o poder da máscara, usando-a sem a aprovação do Modrossus, arriscam ter suas mentes queimadas. O presunçoso usuário deve fazer um salvamento de Vontade (CD 20) contra um efeito de Rajada Mental a cada rodada em que usar a Máscara. Aqueles que sucumbem e caem inconscientes enlouquecem.

MEDALHÃO DO MODROSSUS

DISPOSITIVO 1 • 4 PONTOS

Fácil de perder, Restrito; **Feitos Aumentados 5** (Poder Alternativo 3: **Leitura Mental** [Dinâmico; ação de movimento/padrão], **Nulificar Invocar** [criaturas sobrenaturais; Percepção]), **Pasmar** [visual, Dinâmico].

Este pendente de prata com a Marca do Modrossus (um círculo dentro de um triângulo) é parte das vestes cerimoniais de vários Magos Mestres há milênios. Atualmente é usado por Adrian Arkano.

O Medalhão é um poderoso instrumento de verdade e luta contra as forças da escuridão e do caos. Com um comando do usuário, emite uma luz branca-azulada capaz de cegar, ler pensamentos ou banir criaturas de maldade sobrenatural. Contudo, seu poder é limitado pelas capacidades de seu usuário, que deve ser experiente nas artes arcanas (ou seja, deve possuir o poder Magia). O usuário também deve ser digno aos olhos do Modrossus para que acesse o poder do Medalhão.

O OLHO DE ARGON

DISPOSITIVO 24 • 96 PONTOS

Difícil de perder; **Ataque Aumentado 8**, **Constituição Aumentada 10**, **Criar Objeto 8** (construtos de energia sólida; Preciso, Progressão 2 [cubo de 60 m]; Móvel), **Defesa Aumentada 8**, **Destreza Aumentada 14**, **Feito Aumentado 2** (Atraente 2), **Força Aumentada 8**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 3** (Impenetrável), **Vôo 6**.

O Olho de Argon é uma gema escura, que data a Atlântida antes do cataclismo. Com uma inteligência maligna própria e desejo de experimentar os muitos prazeres da vida, o Olho possuiu a repórter novata Amanda McKittrick, que cobria a alta sociedade de Freedom City, transformando-a na supervilã Opala nos anos 1940, uma inimiga recorrente da Sereia original e da Liga da Liberdade. A senhorita McKittrick acabou sendo libertada da influência do Olho de Argon, graças a Arkano e à Liga, e o Olho atualmente está guardado em Atlântida, onde aguarda pacientemente, chamando outros que seriam suscetíveis a sua influência.

DISPOSITIVO OU FERRAMENTA DE TRAMA?

É importante lembrar que, em um gênero que inclui deuses, demônios e objetos místicos que podem criar ou destruir mundos com um pensamento (ou engarrafar mundos... Literalmente), nem tudo precisa de estatísticas de jogo. Se existe um gênero de quadrinhos que exige Dispositivos com Nível de Poder X, é o da magia. Quando precisar distinguir entre Dispositivos com regras e ferramentas de trama, tenha em mente algumas perguntas.

- Como os personagens vão interagir com este item?
- É possível resistir ao item, destruí-lo ou escapar de seu poder sem um elemento de história que justifique isso?
- Qual é a frequência com que este item vai surgir em jogo? Existe algo na trama que realmente exija números para quaisquer elementos associados a ele?

Em muitos casos, as respostas a essas perguntas ajudam muito na resolução do dilema do mestre. Para usar exemplos famosos dos quadrinhos, o grimório conhecido como Tomo Negro no universo Marvel seria uma ferramenta de trama. Nenhum personagem jogador teria poder para afetá-lo sem alguma razão explícita na história, e é raramente usado (por bons motivos). Ainda no universo Marvel, a Espada de Ébano do Cavaleiro Negro envolve interação direta com o personagem e, se fosse usada em jogo, provavelmente incluiria jogadas de salvamento (Vontade e Resistência). É possível resistir a ela, os personagens *resistem* a ela e, assim, precisa de números (embora estes possam variar de campanha para campanha e de mestre para mestre).

A mesma lógica é verdadeira para lugares e locais de aventuras, assim como para quinquilharias e brinquedinhos.

Mudando de universo, o Bar Oblivion, da DC Comics, é um local com estatísticas. Aparece frequentemente em *Shadowpact* (Pacto das Sombras) e os personagens (e seus poderes) interagem diretamente com os elementos do bar. Nas circunstâncias certas, o equivalente a um personagem jogador poderia ser dono do bar e controlá-lo. Por outro lado, a Pedra da Eternidade do Capitão Marvel (também conhecido como "Shazam") é uma ferramenta de trama. Seus únicos limites são aqueles ditados pela história, não pode ser destruída ou controlada por qualquer personagem jogador e seus poderes raramente necessitariam de números.

A PEDRA DA VIDÊNCIA DE SIRRIION

DISPOSITIVO 15 • 45 PONTOS

Fácil de perder; **PES 15** (todos os sentidos; Não Conduz [efeitos de percepção não funcionam através dele]; Exige Teste [Conhecimento {arcano}, CD 25]; Dimensional, Sutil 2), **Super-Sentidos 18** (detectar magia, detectar mentiras, detectar o mal, leitura de aura, percepção cósmica, ver o invisível, visão da verdade; Exige Teste [Conhecimento {arcano}, CD 28]).

Muitos acreditam que esta esfera de obsidiana é a precursora de todas as bolas de cristal da terra, o protótipo de toda essa tradição de dispositivos de vidência. Se alguém conhece a verdade sobre isso, mantém-se calado. Seu suposto criador, o lendário arquimago Sirriion, é conhecido por descobrir e implementar muitas das estruturas que mais tarde iriam se tornar fundamentais na magia e aumentar o conhecimento oculto da Terra. Assim, é bem possível que seja verdade. Assim como ocorre com outros itens de poder místico, a Pedra da Vidência atualmente está nas mãos do Mago Mestre da Terra.

A PEDRA FILOSOFAL

DISPOSITIVO 8 • 24 PONTOS

Fácil de perder; **Transformação 10** (elementos; 1.250 kg).

A lendária Pedra Filosofal é o maior sonho de muitos alquimistas. Possui o poder de transmutar os elementos, transformando chumbo em ouro, água em mercúrio ou oxigênio em gás clorídrico. A Pedra em si parece muito simples: uma pedra cinzenta polida que cabe com facilidade na palma da mão. Contudo, para aqueles com Percepção Mística, a Pedra é claramente um poderoso item mágico.

O SELO DO SIGNO AMARELO

DISPOSITIVO 13 • 39 PONTOS

Fácil de perder; **Confusão 12** (Incurável, Reversível; Sem Salvamento, Percepção), **Poderes Alternativos: Invocar Servidor Mágico 19** (Ação Completa), **Transformação Mental 16** (adorar o Inominável; Condicional [possuir fisicamente o Selo]; Sem Efeito contra adoradores do Inominável).

Uma das ferramentas mais perigosas da Irmandade do Signo Amarelo, o Selo é um objeto oval do tamanho da palma de uma mão, feito de jade amarelo, chato e com uma tira de couro em sua parte traseira, ostentando o brasão encantado do Signo Amarelo na parte da frente.

Qualquer alma infeliz que ponha os olhos sobre o signo e não seja protegida como membro do culto enlouquece. Exposição prolongada pode escurecer a alma do alvo e arrastá-lo para o caminho da adoração. Existem histórias sobre usuários poderosos o bastante para invocar os servos de seu mestre, o Inominável, mas esta pode ser a habilidade de um mago poderoso, não do instrumento.

Sabe-se que a Irmandade “perde” o Selo de tempos em tempos, mas esses casos muitas vezes mostram-se planos para colocar o sinistro item nas mãos certas para corromper os incautos e arrastá-los para o culto.

O SELO SERÁFICO

DISPOSITIVO 7 • 24 PONTOS

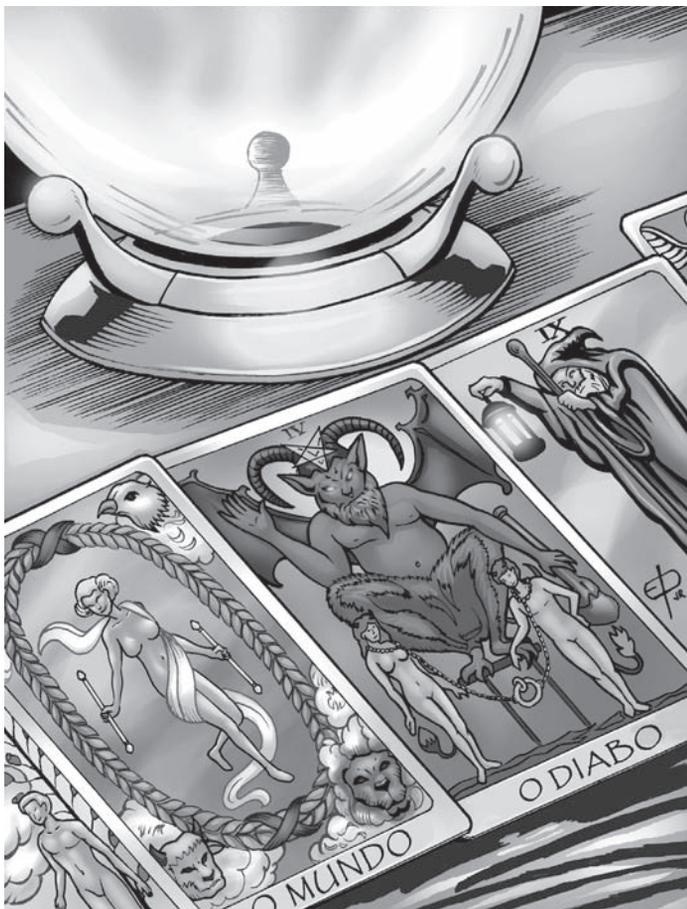
Fácil de perder; Indestrutível, Restrito 2; **Telepatia 15**, *Poderes Alternativos: Pasmarr 15* (visual; Cone; Toque), **Cura 6** (Seletivo; Cone; Total), **Rajada Mental 7**, **Nulificar Escuridão 15** (todos os efeitos; Cone; Toque).

Supostamente presenteado a John Dee por seus aliados angelicais, este Selo é um poderoso auxílio para as forças da luz. Capaz de penetrar qualquer escuridão, enxergar dentro das mentes mais poderosas e atacar as próprias almas daqueles cujo toque corrupto ameaça seu usuário, o Selo Seráfico é uma poderosa arma no arsenal de qualquer mago.

O TARÔ DRIOGANO

DISPOSITIVO 17 • 51 PONTOS

Fácil de perder; **Controle de Probabilidade 10** (Ataque Seletivo, Azarar, Moldável, Sorte), *Poderes Alternativos: Raio 10* (Indireto 3, Sutil 2; Percepção), **Deflexão 10** (todos os ataques; Sutil 2; Ação Livre, À Distância), **Controle de Sorte 4** (Ataque Seletivo, Moldável), **Telecinesia 10** (*carga pesada*: 12 t; Preciso, Sutil 2; Ataque Seletivo, Moldável, Percepção), **Super-Sentidos 4** (pre-cognição; Ação Completa, Exige Teste [Conhecimento {arcano}]).



Um conjunto de antigas e detalhadas cartas de tarô, este baralho já pertenceu a Margali Driogano, auto-intitulada “rainha bruxa” da Toscana durante a Idade Média. Encantado pelas bruxarias ciganas de várias gerações de mulheres Driogano no auge de seu poder, este baralho concede ao usuário formidável controle sobre o acaso, até mesmo distorcendo as probabilidades e causando eventos tão improváveis quanto paredes que subitamente desabam, inimigos que tropeçam uns sobre os outros para interceptar ataques dirigidos ao usuário e outros golpes de sorte inacreditáveis. Também é bastante preciso para predizer o futuro.

TAPETE VOADOR

VEÍCULO 3 • 14 PONTOS DE EQUIPAMENTO

Força 30, Velocidade 3 (vôo), Defesa 9, Resistência 12, tamanho Grande.

Este pode ser qualquer item encantado para uso como um meio de transporte incomum. Sua forma varia de tapetes a vassouras e caldeirões — apenas o nome e a descrição física mudam.

TRIDENTE ABISSAL

DISPOSITIVO 30 • 91 PONTOS

Fácil de perder; Indestrutível; **Controle de Fogo Infernal 13** (Ataque Seletivo, Moldável, Percepção), *Poderes Alternativos: Ilusão 15* (todos os sentidos), **Teleporte 12** (Fácil, Mudar Direção, Mudar Velocidade; Acurado; Meio [indivíduos malignos]), **Transformação Mental 10** (em pessoa maligna; Condicional [tocar o tridente], Sutil 2; Contínuo, Insidioso); **Golpe 10** (Aura, Salvamento de Fortitude, Sustentado).

Uma arma de ferro negro, supostamente forjada das almas dos condenados, o Tridente Abissal parece ter sido moldado e martelado rusticamente. Projeta um campo de fogo sombrio ao redor do usuário e usa poderes infernais para criar ilusões realistas e emitir terríveis chamas. Um usuário pode mover-se através do espaço até muito perto de qualquer alma maculada e, nas mãos de alguém que já não esteja aliado com o Abismo ou condenado a ele, o Tridente lentamente corrompe seu usuário, para que cometa atos de depravação cada vez maiores. Itens semelhantes, nas formas de outras armas, não são desconhecidos, e já foram vistos nas mãos de mais de um Lorde Sombrio dos antimundos. Essas armas também acabam nas mãos dos capitães dos Lordes Sombrios ou de pessoas decentes que podem ser corrompidas.

O TRIDENTE DE POSSEIDON

DISPOSITIVO 8 • 24 PONTOS

Fácil de perder; **Controle de Animais 10** (Elo Mental, Progressão 5 [graduação x raio de 75 m]; Estouro; Limitado a criaturas marinhas), **Golpe 6** (Arremessado, Pujante; Penetrante).

Forjado de orichalco pelos grandes reis-feiticeiros de Atlântida, antes que a ilha-continente afundasse, o Tridente de Poseidon é um foco de poderosas energias arcanas. Ajudou a proteger Atlântida do Povo Serpente e dos servos antinaturais dos Sem Nome. O Tridente sobreviveu à queda de Atlântida e foi passado de geração em geração pelos monarcas atlantes como parte de seus trajes cerimoniais. Raramente deixa o palácio real, exceto quando é usado por um monarca em guerra. Mesmo então, o Tridente é usado com parcimônia, pois seu poder é mais importante para Atlântida do que para qualquer monarca individual.

TEXTOS MÍSTICOS

Um tipo especial de “item mágico” é o texto místico, seja um livro verdadeiro ou uma coleção de pergaminhos e escritos. Tais textos concedem conhecimentos valiosos sobre as artes arcanas e podem ser verdadeiros tesouros de feitiços e rituais.

Possuir um texto místico pode ser um pré-requisito para o gasto de pontos de poder em um feitiço específico para o repertório de Magia, por exemplo. Os magos muitas vezes buscam por pedaços de conheci-

mentos ocultos por esta razão. Da mesma forma, a fase de projeto de um ritual mágico poderia envolver a pesquisa em diferentes textos, com o teste de Conhecimento representando a localização das passagens e diagramas corretos, em vez da criação do conhecimento em si.

Por último, um poderoso texto místico pode ser um Dispositivo por si só, tão poderoso que sua leitura concede poderes ao usuário. Por exemplo, um herói místico poderia tirar seus poderes da leitura de um antigo e poderoso livro, como o Manual do Modrossus. O tomo pode conceder o poder Magia ou simplesmente os feitiços (feitos Poder Alternativo) que utilizam a Magia bruta do leitor.

A seguir estão alguns exemplos de textos místicos e o modo como podem ser usados.

A CANÇÃO DA NOITE

Esta coleção de poemas foi escrita pelo místico árabe do século XVII Azim, o Sábio, com base em mil e uma noites de meditação no deserto, ouvindo os sons do vento e dos animais, dos pássaros e dos insetos — que, segundo Azim, eram as vozes de poderosos espíritos que falavam com ele. Para os ocultistas modernos, parece claro que a obra de Azim foi influenciada pelo contato com o Sonho Uivante; o simbolismo e as descrições são consistentes com as canalizações dessa entidade.

Embora seja pouco mais que uma coleção de poesia obscura para os estudiosos, os versos da Canção da Noite contêm pistas para os magos que buscam invocar os poderes do Sonho Uivante e atravessar o mundo dos sonhos. Infelizmente, o livro tem uma reputação agourenta, já que muitos de seus donos enlouqueceram e tiveram uma morte prematura.

O DICTUM DA BORBOLETA

Causa e efeito. Escolhas ou acidentes aparentemente irrelevantes pode ter resultados dramáticos no final. O Dictum da Borboleta é um conjunto de disciplinas da magia do caos que tratam deste conceito, criando uma cadeia de eventos que resulta no cumprimento da vontade do mago. Este fenômeno é mais conhecido aos não-ocultistas como "efeito borboleta", devido ao artigo de Edward Lorenz intitulado *Previsibilidade: o bater das asas de uma borboleta no Brasil causa um tornado no Texas?*, apresentado à Associação Americana para o Avanço da Ciência em 1972. É interessante notar que, em um artigo de 1963, Lorenz usou o bater de asas de uma gaivota como a base de sua teoria. Alguns magos acreditam que seu interesse pelo conceito fez com que conhecesse o Dictum da Borboleta, levando-o a mudar seu exemplo.

Em muitas culturas, a borboleta é vista como algo estranho, alienígena, intermediário e apenas parcialmente presente neste mundo. O Dictum da Borboleta tem raízes em várias práticas ancestrais, principalmente entre os haida (onde a Borboleta é a companheira sonhadora do Corvo enganador), os japoneses (onde a borboleta é a beleza e o capricho inalcançáveis) e os astecas (para quem a borboleta sempre desempenhou um papel estranho e alienígena). Os mestres que descrevem esta forma de magia usam a borboleta ou mariposa como símbolo do modo como um mago deve abordar o mundo — voejando com leveza de um projeto para o outro, não ficando muito tempo parado em nenhum deles, da mesma forma como uma borboleta se move.

O Dictum da Borboleta também é incomum porque o texto original — aparentemente escrito em uma máquina de escrever — está desaparecido. Ele existe apenas como coleções de páginas fotocopiadas e, atualmente, arquivos digitais. O livro também costuma chegar às mãos daqueles capazes de usá-lo, embora nem sempre estes usem-no bem. O Dictum vai embora com a mesma facilidade com que chega.

As idéias e práticas contidas no Dictum da Borboleta relacionam-se primariamente com a magia do caos como meio de influenciar a sorte e a probabilidade. Um conhecimento casual mostra o potencial para golpes de sorte e períodos de apostas certas, mas uma leitura mais

profunda abre possibilidades virtualmente ilimitadas, já que a influência sobre o possível e o improvável é a essência do texto.

OS DIÁRIOS DE LOCARNO

Os Diários de Locarno são, na verdade, uma coleção de diários escritos à mão pelo mestre relojoeiro suíço do século XVII Hans Locarno, também conhecido como Lorde Deosil, o Mago Mestre de sua época. Weyan favorecia-o, e os Diários estão cheios das meditações e jornadas de Locarno nos mistérios e funcionamento da Mão Branca. Todos os vários feitiços atribuídos a Weyan podem ser encontrados nos Diários de Locarno, juntamente com projetos para vários mecanismos fantásticos, incluindo alguns cujo propósito é desconhecido.

Mais curiosas são as profecias crípticas escritas em cada um dos volumes dos Diários, de estilo semelhante às obras de Nostradamus, um século antes. Muitos místicos encontraram verdades nestas passagens, e afirmam que Lorde Deosil possuía uma profunda habilidade de prever o futuro. Alguns afirmam que ele envolvia suas profecias em metáforas e simbolismo para que apenas os dignos as descobrissem, mas alguns imaginam se a renomada precisão o Mago Mestre pode ser vista mesmo em seus escritos, um tipo de efeito dominó obsessivamente planejado ao longo de séculos, com a intenção de causar certos eventos para garantir ou impedir o acontecimento de certas coisas nos dias atuais.

Adrian Arkano possui o primeiro e o terceiro dos Diários de Locarno, e cópias do segundo e do quarto, cujos originais pertencem a colecionadores particulares. O quinto e o sexto volumes estão desaparecidos, e teriam tremendo valor para qualquer um que os encontrasse.

MANUAL DO MODROSSUS

Este tomo lendário é a mais poderosa coleção de feitiços e rituais do bem conhecida. Suas origens estão ocultas na antiguidade, mas o Manual foi passado às mãos de quase todos (ou todos) os Magos Mestres da Terra, ao longo dos milênios.

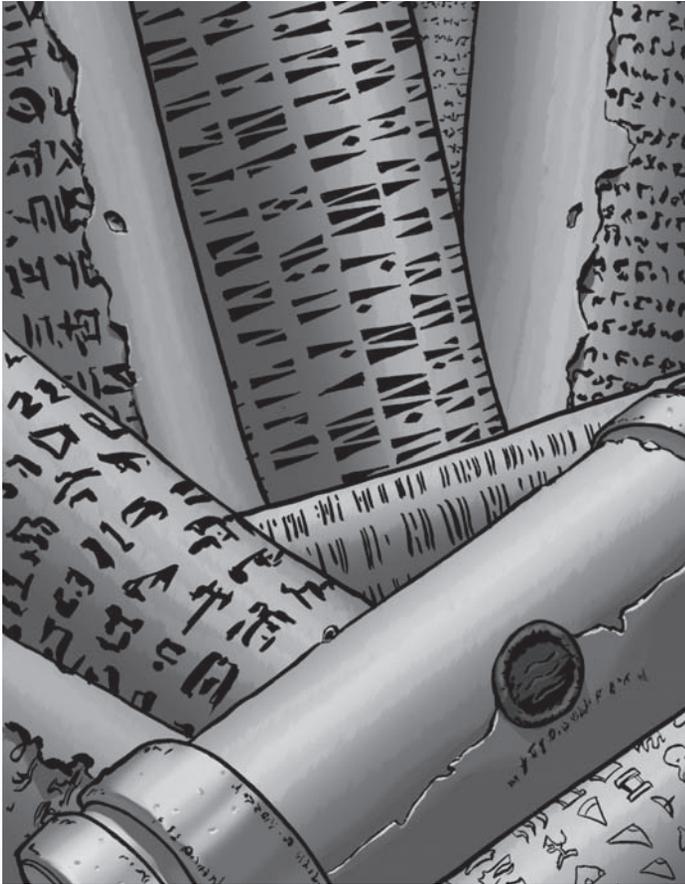
O Manual é um livro pesado com páginas de velocino, cobertas com escrita decorada com iluminuras em vários idiomas, muitos desconhecidos dos estudiosos modernos. Sua capa é de um couro azul profundo, supostamente couro de dragão, com detalhes de latão, uma tranca e o sinal do Modrossus — um círculo dentro de um triângulo — em latão na capa. A despeito de sua idade aparente, o Manual é muito mais velho, e virtualmente indestrutível por meios mortais. Entre suas propriedades exóticas está o fato de que a última página está sempre em branco: sempre parece haver espaço para escrever textos novos, e muitos Magos Mestres adicionaram mais conhecimento ao Manual ao longo dos anos.

O Manual esteve perdido durante algum tempo no final do século XIX e início do século XX, de posse do Culto de Kar'Kradas depois da morte da Maga Mestra Violet Pennyworth. Adrian Arkano mais tarde recuperou-o das garras do Culto, e ele agora repousa em uma câmara protegida em seu santuário em Freedom City.

OS PILARES DE BHÂT

Os Pilares de Bhât são uma coleção de pergaminhos egípcios, babilônicos e sumérios de conhecimento demoníaco, reunidos por feiticeiros árabes blasfemos conhecidos como Bhâti. Mestres da invocação de ifritis e demônios do deserto, os Pilares de Bhât são explicações metafísicas das fontes de maldade natural e tragédia no mundo. Os Bhâti aprenderam a invocá-los para seus próprios fins.

O Primeiro Pilar é chamado *Pilar de Fogo*, pois é a compreensão de que a queima é a fonte da mais pura agonia física e espiritual. No final, o corpo humano torna-se imune a outras dores, mas os Bhâti ensinam que, enquanto o corpo for capaz de sentir dor, a queima continua sendo uma agonia. O fogo é tanto sagrado quanto profano, e deve ser usado com cautela. Sobre o Primeiro Pilar ergue-se o rei-demônio Asakku.



O Segundo Pilar é o *Pilar da Fome*. Fomes de todos os tipos – fome e desejo – levam os homens a toda sorte de depravação. A fome consome e causa a devassidão, e é a manifestação física de um Vácuo espiritual. Ao redor do Segundo Pilar está enrolada Apep, a Devoradora do Sol, e os magos que invocam este poder têm a capacidade de desfazer completamente as coisas do mundo, dando-as de comer a Apep.

O Terceiro Pilar é o *Pilar do Contágio*. A maldade é conhecida por sua habilidade de se propagar do pecador para o inocente, através das gerações. Da mesma forma, como o pecado é o contágio espiritual, a doença – que passa de um hospedeiro ao próximo – é o contágio físico. Sobre o Terceiro Pilar agacha-se Lamastu, a assassina de crianças e portadora da doença, com cabeça de leão e serpentes nas mãos.

O Quarto Pilar é o *Pilar das Tempestades*. A súbita descida do caos à vida ordenada dos fiéis pode causar desespero e pecado. Esse caos muitas vezes gira em torno de um pilar, uma fonte no olho da tempestade. Na natureza, este princípio manifesta-se como uma tempestade vinda do deserto, com ventos devastadores. Pode ser a tempestade de areia, o furacão ou o tornado (todas formas de Controle Ambiental). Sobre o Quarto Pilar estão Pazuzu e Sutekh, ambos deuses-demônios do deserto.

O Quinto Pilar é o *Pilar da Dissonância*. A dissonância, quer sejam as terríveis cacofonias do mundo secular que afogam as palavras dos fiéis ou as dúvidas silenciosas que afastam um homem da fé, é a fonte de boa parte do mal do mundo. A dissonância da mente é a loucura e, dentro do espírito, é a confusão e o pecado. Sobre o Quinto Pilar está Honblas, o demônio trombeteiro, cuja música é a mais pura agonia.

O Sexto Pilar é o *Pilar da Morte*. O fim é um terror para os fiéis, pois é o término do tempo em que podem viver uma vida justa. Com a morte, todas as coisas são postas em dúvida, e mais ainda quando a morte vem sem aviso. Sobre o Sexto Pilar voa Mastema, um portador da morte, o anjo-demônio responsável pela matança dos primogênitos do Egito.

OS SUTRAS DE RAVANA

Uma coleção de pergaminhos de preces e rituais da antiga Índia, os Sutas de Ravana eram usados pelos adoradores dos rakshasa, demônios que buscam prender a humanidade dentro de Maya, a Grande Ilusão do mundo. O praticante dedicado do hinduísmo sabe que, transcendendo esta Grande Ilusão – libertando-se das preocupações do eu e do mundo – é possível alcançar a iluminação. Mas, ao longo da história, houve aqueles que procuravam os rakshasa, buscando maiores prazeres e riquezas dentro deste mundo, mesmo que fossem temporários e falsos. Ao longo dos séculos, os segredos arrancados desses rakshasa foram compilados nos Sutas de Ravana, uma coleção de feitiços de ilusão e falsidade baseados no hinduísmo.

Os feitiços mais famosos dos Sutas incluem o *Maya-Puja*, considerado a mais maligna prece dos Sutas, pois fortalece o mundo ilusório de Maya e permite que um mortal simule o poder dos rakshasa de criar a falsidade. Outro feitiço, chamado simplesmente de Invisível e Profano, ensina os favoritos dos rakshasa a transcender a simples maldade do mundo com a sua própria maldade maior, parecendo desvanecer-se completamente do Maya. Por fim, o praticante pode conceder a outra pessoa a Verdadeira Visão, sussurrando as blasfêmias dos cultos de Ravana ao contrário e arrancando o Maya da mente de um inimigo. Embora este seja o objetivo final da prática espiritual, acaba soterrando a mente com toda a compreensão que deveria ser adquirida através de iluminação lenta e gradual.

SANTUÁRIOS: QUARTÉIS-GERAIS MÍSTICOS

Heróis místicos precisam de um lugar onde possam pendurar suas capas e escapar dos problemas do mundo exterior, para meditar e praticar suas artes arcanas. Ainda mais, os místicos muitas vezes precisam de locais de poder, fortalezas em suas batalhas para proteger o mundo das forças hostis além da compreensão dos mortais. Assim, muitos místicos (ou grupos de místicos) possuem algum tipo de quartel-general.

Quartéis-generais místicos são criados segundo as diretrizes dadas nas páginas 145 a 148 de *M&M*. Quartéis-generais são uma exceção à regra de que itens mágicos são normalmente Dispositivos; QGs místicos podem ter poderes, mas ainda são adquiridos como equipamento.

NOVOS ADICIONAIS

Os adicionais a seguir são apropriados para quartéis-generais místicos, embora possam se aplicar a outros tipos, de acordo com o mestre.

AUTO-CONCERTO

A estrutura "regenera" dano, recuperando-se como se fosse um personagem (*M&M*, página 165). Ela remove uma condição ferido por hora e recupera-se de uma condição desabilitado em um dia. Se este adicional for escolhido duas vezes, a estrutura irá reconstruir-se em uma semana se for destruída! Se não puder ser reconstruída em sua localização original, reaparece no local adequado mais próximo.

LIMBO TEMPORAL

O tempo dentro do quartel-general move-se em uma velocidade diferente! O tempo dentro da estrutura é mais lento ou mais rápido comparado à passagem normal, passando à metade ou ao dobro da taxa normal. Cada aplicação extra deste adicional move a taxa de passagem do tempo um passo para cima na tabela de progressão universal: um quinto ou o quádruplo, um décimo ou dez vezes e assim por diante.

PESSOAL

O quartel-general possui uma equipe condizente com seu tamanho e características. A equipe é composta de personagens criados e contro-



lados pelo mestre, com a tarefa de servir no quartel-general. Assim, os empregados não devem ser considerados capangas dos habitantes do QG. Embora o pessoal do QG possa ajudar a defendê-lo em caso de ataque, não seguirá o dono em suas aventuras ou ajudará exceto por seus deveres. Este adicional simplesmente assegura que haja alguém tomando conta do quartel-general quando o dono não está em casa.

PORTAL DIMENSIONAL

O quartel-general possui um portal ou passagem para outra dimensão ou dimensões. Isto pode variar de uma porta de aparência comum até um portal supertecnológico cercado por equipamento de suporte e monitores. O portal concede viagem de ida e volta à outra dimensão, e pode até mesmo alcançar várias dimensões relacionadas entre si. Se o mestre desejar, pode ser necessário um teste de perícia — em geral Conhecimento (arcano ou tecnologia) — para operar o portal.

SELADO

Semelhante ao adicional Isolado (*M&M*, página 147), mas o QG está isolado do mundo exterior, em vez de estar isolado por sua localização geográfica. Pode estar atrás de uma barreira, ou pode ser uma estrutura sem portas, janelas e outros meios de acesso exterior. Apenas o dono do QG e convidados podem entrar, embora o mestre deva determinar meios pelos quais intrusos possam fazê-lo, incluindo poderes de alteração e movimento, como Intangibilidade e Teleporte.

TAMANHO DUPLO

O quartel-general tem duas categorias de tamanho: sua categoria interior, adquirida normalmente, e a categoria exterior, uma ou mais categorias menor. Em outras palavras, o quartel-general é maior por dentro do que por fora. Assim, uma casa Pequena pode conter o espaço de um castelo Enorme do lado de dentro. Isto custa 3 pontos (por categoria Enorme) mais o custo deste adicional. O mestre pode até mesmo

permitir categorias maiores que Incrível, com cada categoria adicional aumentando segundo a progressão normal (para 3 km, 7,5 km, 15 km, etc.); QGs caros poderiam ser universos em miniatura!

EXEMPLOS DE QUARTÉIS-GERAIS MÍSTICOS

CASTELO ANTIGO

QUARTEL-GENERAL

Tamanho: Enorme; *Resistência:* 10; *Adicionais:* Alojamentos, Biblioteca, Isolado, Laboratório, Sistema de Força, Sistema de Segurança.

Custo: 10 pontos de equipamento.

MANSÃO ASSOMBRADA

QUARTEL-GENERAL

Tamanho: Grande; *Resistência:* 10; *Adicionais:* Alojamentos, Biblioteca, Garagem, Pessoal (servos fantasmas), Sistema de Defesa (defesas arcanas).

Custo: 7 pontos de equipamento.

PRÉDIO URBANO ANTIGO

QUARTEL-GENERAL

Tamanho: Mínimo/Descomunal; *Resistência:* 10; *Adicionais:* Alojamentos, Auto-Conserto, Biblioteca, Camuflado, Oficina, Pessoal, Piscina, Portal Dimensional, Sistema de Força, Sistema de Segurança (CD 30), Tamanho Duplo.

Custo: 18 pontos de equipamento.

TORRE ISOLADA

QUARTEL-GENERAL

Tamanho: Grande/Descomunal; *Resistência:* 15; *Adicionais:* Alojamentos, Auto-Conserto, Biblioteca, Celas de Detenção (masmorras), Comunicações (poço de adivinhação), Oficina, Selado (sem portas ou janelas), Sistema de Força, Tamanho Duplo.

Custo: 15 pontos de equipamento.

ARTÍFICE

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+7	+4	+1
10	16	12	24	18	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+11/+1*	+8	+9	+11

*sem amuleto

Perícias: Concentração 8 (+12), Conhecimento (arcano) 8 (+15), Conhecimento (arte) 4 (+11), Conhecimento (história) 4 (+11), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+11), Desarmar Dispositivo 8 (+15), Notar 4 (+8), Ofício (arte) 8 (+15), Ofício (engenharia) 8 (+15), Ofício (química) 8 (+15), Pilotar 4 (+7), Procurar 4 (+11), Prestidigitação 4 (+7).

Feitos: Armação, Artífice, Ataque Furtivo, Equipamento 3 (sanctum), Ferramentas Improvisadas, Foco em Esquiva 2, Maestria em Perícia (Desarmar Dispositivo, Ofício, Prestidigitação), Esforço Supremo (escolha uma especialização de Ofício).

Sanctum: Mínimo/Descomunal; **Resistência:** 10; **Adicionais:** Alojamentos, Auto-Conserto, Biblioteca, Camuflado, Oficina, Sistema de Poder, Sistema de Segurança (CD 30), Tamanho Duplo.

Poderes:

Dispositivo 3 (amuleto de proteção, difícil de perder)

Dispositivo 1 (botas de saltar, difícil de perder)

Dispositivo 6 (bolsa medicinal, fácil de perder; Restrito)

Super-Sentidos 3 (percepção mística, [aguçada, estendida])

Amuleto de proteção: **Proteção 10** (Impenetrável 5)

Botas de saltar: **Salto 5**

Bolsa medicinal: **Magia 12** (escolha seis Poderes Alternativos)

Combate: Ataque +8, Dano +0 (desarmado) ou por poder, Agarrar +8, Defesa 19 (14 desprevendo), Recuo -8, Iniciativa +3.

Habilidades 32 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 11 + Poderes 38 + Combate 30+ Salvamentos 20 = 150 PP.



"ALGUNS OLHOS DE SALAMANDRA, UMA PITADA DE VISGO E ESTÁ PRONTO."

STORN

O artífice é um místico concentrado na criação e encantamento de itens mágicos. Em vez de entoar feitiços em rima, o artífice confia em poções, pós, amuletos e outras ferramentas de seu ofício. O arquétipo pode representar um alquimista, encantador ou outro tipo de místico que depende de itens ao invés de habilidades de feitiçaria. O principal Dispositivo mágico do artífice é uma bolsa medicinal, contendo vários talismãs, poções, pós e coisas do gênero.

Com alguns pequenos ajustes, o artífice também pode servir como um arquétipo Tecnomante: substitua a bolsinha de truques por um laptop ou PDA com o mesmo poder, as botas por tênis e o poder de Super-Sentidos por Elo Eletrônico. Substitua as especialidades arte e engenharia de Ofício por eletrônica e mecânica, e Ofício (química) por Computadores.

CAVALEIRO MÍSTICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+3	+0	+1	+2
15	12	16	10	13	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+8/+3*	+8	+6	+7

*sem armadura

Perícias: Cavalgar 8 (+9), Conhecimento (arcano) 4 (+4), Conhecimento (história) 4 (+4), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+4), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 6 (+8), Intuir Intenção 8 (+9), Lidar com Animais 4 (+6), Notar 4 (+5), Sobrevivência 4 (+5).

Feitos: Ação em Movimento, Armação, Assustar, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Avaliação, Desarmar Aprimorado, Especialização em Ataque (espada), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada, Inspirar, Interpor-se, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Saque Rápido, Sem Medo, Tolerância.

Poderes:

Dispositivo 2 (armadura, difícil de perder)

Dispositivo 5 (escudo, fácil de perder)

Dispositivo 3 (espada, fácil de perder; Indestrutível)

Invocar 2 (cavalo voador; Contínuo, Fanatismo, Heroísmo)

Armadura: Proteção 5 (Impenetrável)

Cavalo voador: como cavalo (M&M, página 230) com For 15 e **Vão 3** (Perda de Poder, asas, -1)

Escudo: Deflexão 12 (todos os ataques à distância)

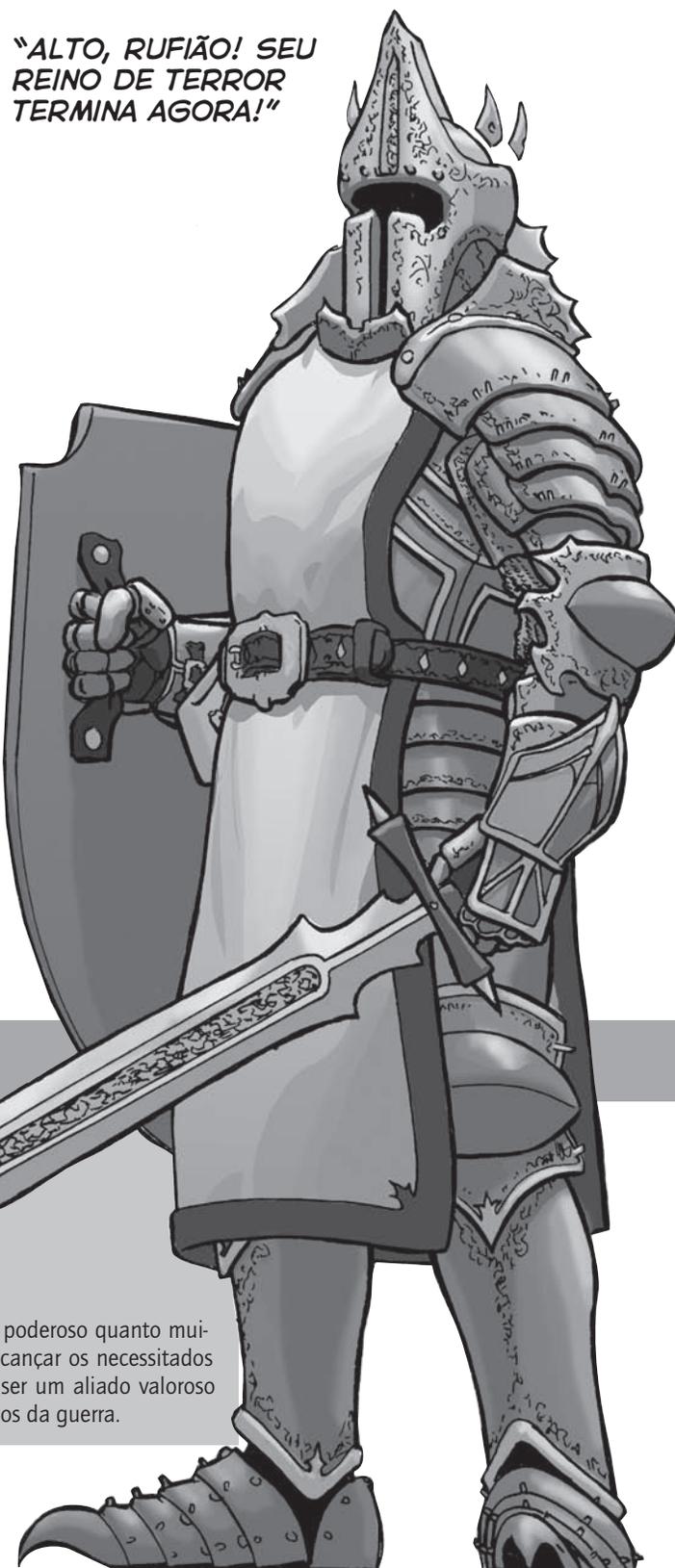
Espada: Golpe 6 (Pujante; Penetrante, Força Penetrante 2)

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +12 (espada), +8 (à distância), Dano +2 (desarmado), +8 (espada), Agarrar +12, Defesa 22 (15 desprevenido), Recuo -6, Iniciativa +5.

Habilidades 21 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 21 + Poderes 43 + Combate 36 + Salvamentos 16 = 150 PP.

O cavaleiro místico é um herói que porta armas e armaduras mágicas, um guardião contra ameaças sobrenaturais e rufiões mundanos. O cavaleiro pode ser um sobrevivente da Idade Média perdido no tempo, jogado no presente, ou o herdeiro de uma tradição de cavalaria e todos os poderes e responsabilidades que isso acarreta.

Com espada, escudo e armadura encantados, o cavaleiro místico é tão poderoso quanto muitos super-humanos e, com o auxílio de um corcel voador mágico, pode alcançar os necessitados rapidamente. Em um grupo de heróis mágicos, o cavaleiro místico pode ser um aliado valoroso daqueles conhecedores das artes místicas, mas não tão hábeis nos caminhos da guerra.



"ALTO, RUFIÃO! SEU REINO DE TERROR TERMINA AGORA!"

ELEMENTALISTA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+4	+1	+3	+2
15	15	18	13	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+10/+2*	+6	+7	+6

*sem Campo de Força

Perícias: Blegar 4 (+7), Concentração 10 (+12), Conhecimento (arcano) 8 (+9), Conhecimento (ciências da Terra) 4 (+5), Notar 6 (+8).

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Empatia com Animais, Mudança Rápida.

Poderes:

Campo de Força 8 (Impenetrável)

Imunidade 10 (dano elemental)

Magia 12 (elemental, **Controle de Água 12**)

Poder Alternativo: **Controle Climático 12**

Poder Alternativo: **Controle de Ar 12**

Poder Alternativo: **Controle de Fogo 12**

Poder Alternativo: **Controle de Terra 12**

Poder Alternativo: **Raio 12**

Super-Sentidos 4 (mental; percepção elemental [aguçado], percepção mística [aguçado])

Vôo 6

Combate: Ataque +8, Dano +0 (desarmado),

Agarrar +8, Defesa 20 (15 desprevenido),

Recuo -9, Iniciativa +3.

Desvantagens: Perda de Poder (Campo de Força, Magia e Vôo, se não puder lançar magias) -3.

Habilidades 22 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 4 + Poderes 71 + Combate 36 + Salvamentos 12 - Desvantagens 3 = 150 PP.

JAMES 08

"NÃO É BONITO ENGANAR A MÃE NATUREZA!"



Os poderes dos elementos respondem aos comandos do elementalista: vento, água, pedra, fogo e o clima. O elementalista pode ser uma bruxa em comunhão com o mundo natural ou um druida moderno, iniciado nos segredos dos elementos. O arquétipo pode até mesmo representar um místico asiático conhecedor dos caminhos do *wuxing*, o sistema de cinco elementos do misticismo taoísta.

INFERNALISTA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+4	+1	+5	+2
14	12	18	13	20	14

"VOCÊ ENFRENTA A FÚRIA DO PRÓPRIO INFERNO!"

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+10	+10	+5	+10

Perícias: Blefar 4 (+6), Concentração 8 (+13), Conhecimento (arcano) 10 (+11), Conhecimento (teologia e filosofia) 10 (+11), Dirigir 7 (+8), Furtividade 4 (+5), Idiomas 1 (infernai), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+13), Notar 4 (+9).

Feitos: Assustar, Ataque Poderoso, Especialização em Ataque (tridente), Presença Aterradora 2, Sem Medo.

Poderes:

Controle de Fogo Infernal 11

Dispositivo 2 (tridente infernal, fácil de perder; Indestrutível, Restrito)

Proteção 6

Invocar Carruagem Infernal 2 (Contínuo, Fanatismo)

Super-Sentidos 2 (percepção infernal, percepção mística)

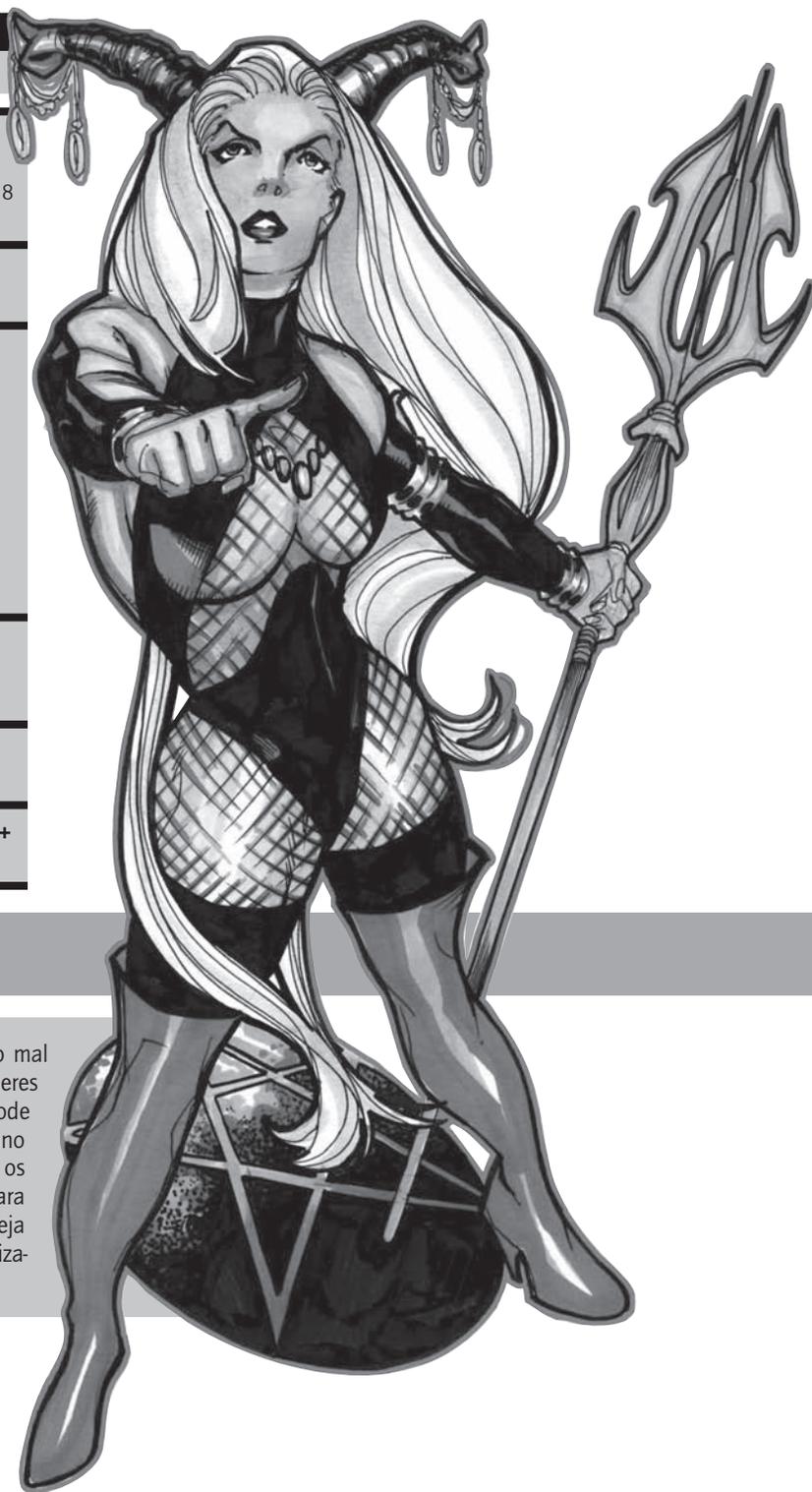
Carruagem infernal: tamanho Médio; *Força:* 35; *Resistência:* 10; *Velocidade:* 6 (vôo); *Adicionais:* cortina de fumaça, Super-Movimento 2 (dimensional, dimensões infernais)

Tridente infernal: **Golpe 7** (Afeta Intangível, Arremessado, Pujante)

Combate: Ataque +9, +11 (tridente), Dano +2 (desarmado), +9 (tridente), +11 (raio de fogo infernal), Agarrar +11, Defesa 20 (15 desprevenido), Recuo -5, Iniciativa +1.

Desvantagens: transformação involuntária (versão demoníaca, incomum, moderada) -2.

Habilidades 31 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 6 + Poderes 46 + Combate 38 + Salvamentos 15 - Desvantagens 2 = 150 PP.



O infernalista é a prova viva (ou morta-viva) de que as forças do mal podem se voltar ao bem e a fins construtivos. Este místico usa poderes infernais, por direito de nascença ou por escolha. O infernalista pode ser um meio-demônio, nascido da união antinatural de um humano e um infernal, ou um místico mortal que ousou clamar para si os poderes do Poço Eterno (ou talvez que tenha sido enganado para que fizesse isso), mas que agora busca redenção. Qualquer que seja o caso, os poderes do Infernalista são grandes, mas devem ser utilizados com muito cuidado.

INVESTIGADOR DO OCULTO

NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+2	+4	+4
10	12	12	14	18	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+3/+1*	+4	+4	+8

*desprevenido

Perícias: Blefar 8 (+12), Concentração 4 (+8), Conhecimento (arcano) 10 (+12), Conhecimento (manha) 8 (+10), Desarmar Dispositivo 4 (+8), Diplomacia 4 (+8), Furtividade 6 (+7), Idiomas 2 (à escolha do jogador), Intimidar 4 (+8), Intuir Intenção 8 (+12), Investigar 8 (+10), Notar 6 (+10), Obter Informação 8 (+12), Procurar 8 (+10).

Feitos: Bem-Informado, Contatos, Equipamento 2, Foco em Esquiva 3, Ritualista, Rolamento Defensivo 2, Sorte.
Equipamento: pistola (dano) +3, celular, mais 3 pontos à escolha do jogador.

Poderes:
Super-Sentidos 1 (percepção mística)

Combate: Ataque +5, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 19 (13 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +1.

Habilidades 24 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 11 + Poderes 1 + Combate 22 + Salvamentos 10 = 90 PP.



O investigador do oculto é um detetive místico, um solucionador de mistérios em vez de guerreiro ou poderoso guardião arcano. Mesmo assim, embora esteja muito mais perto de "meros mortais" do que de mestres da magia, o investigador do oculto compensa qualquer falta de poder bruto com inteligência e contatos.

Além de habilidade e experiência, o maior recurso de um investigador do oculto é o feito Ritualista: com +12 de bônus de perícia, o arquétipo consegue realizar rotineiramente rituais com CD 22 escolhendo 10, o que é suficiente para efeitos com custo de 12 pontos de poder. Isso é o bastante para Comunicação 10 (mental, Sutil 2, em qualquer lugar da Terra), Camuflagem 6 (todos os sentidos visuais e auditivos normais), PES 4 (visão e audição, alcance de 1,5 km), Cura 4 (Ressurreição ou Total), Possessão 3 ou Invocar 6 (um servo místico como um demônio ou espírito), apenas para ficar em alguns exemplos. Níveis de poder maiores são possíveis, se o personagem estiver disposto a arriscar uma falha, e um ponto heróico permite um ritual improvisado instantâneo.

"DESCULPE, PARCEIRO, VOCÊ TEM UM PROBLEMA. MAS EU POSSO RESOLVÊ-LO."

MESTRE DA MAGIA

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+4	+1	+3	+2
15	15	18	13	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+7/+4*	+8	+8	+6

*desprevenido

Perícias: Concentração 12 (+22), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Conhecimento (história) 12 (+15), Diplomacia 4 (+7), Idiomas 6 (línguas antigas), Intimidar 8 (+11), Intuir Intenção 4 (+14), Obter Informação 4 (+7), Prestidigitação 4 (+6).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 5, Perícia Suprema (Conhecimento [arcano]), Ritualista, Salvamento Supremo (Vontade), Sem Medo, Transe.

Poderes:

Forma Astral 10

Poder Alternativo: **Campo de Força 15** (Impenetrável 10), **Imunidade 9** (suporte vital, Sustentado), **Vôo 8**

Magia 16 (todos os feitiços Dinâmicos; escolha dois além dos seguintes)

Poder Alternativo: **Animar Objetos 10**

Poder Alternativo: **Armadilha 16**

Poder Alternativo: **Ilusão 6** (todos os sentidos)

Poder Alternativo: **Obscurecer 16** (visual)

Poder Alternativo: **PES 10** (visual e auditivos)

Poder Alternativo: **Raio 16**

Poder Alternativo: **Rajada Mental 8**

Poder Alternativo: **Telecinesia 16** (carga pesada: 800 t)

Poder Alternativo: **Telepatia 16**

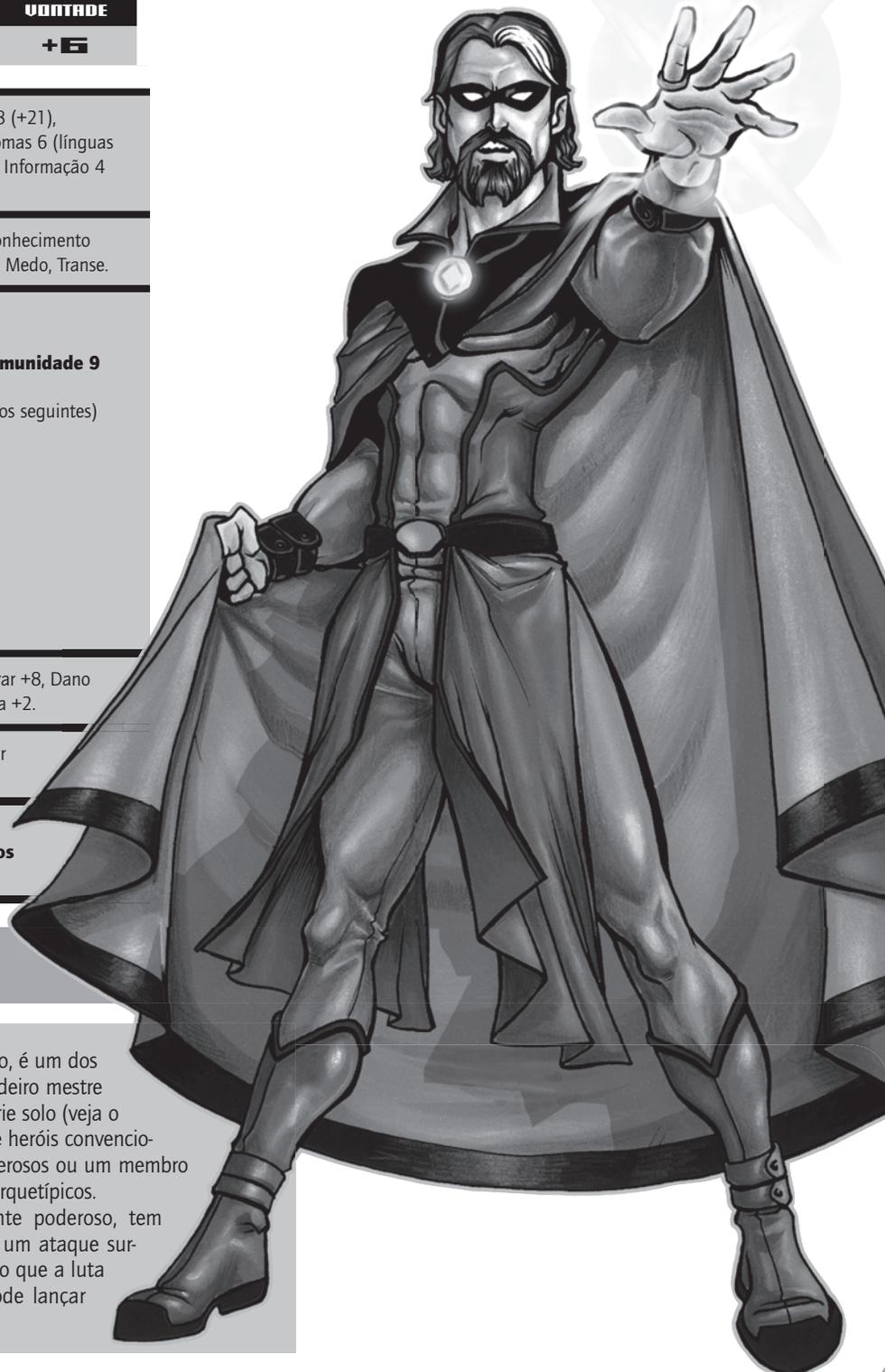
Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +13 (à distância), Agarrar +8, Dano +0 (desarmado), +16 (raio), Defesa 20, Recuo -13, Iniciativa +2.

Desvantagens: Perda de Poder (Magia, se não puder lançar magias) -1.

Habilidades 39 + Perícias 18 (72 graduações) +

Feitos 10 + Poderes 106 + Combate 36 + Salvamentos 17 - Desvantagens 1 = 225 PP.

"NÃO VENHO ATÉ VOCÊS LEVIANAMENTE, MEUS AMIGOS, MAS POR RAZÕES DA MAIOR IMPORTÂNCIA."



Se o mestre da magia não é o maior mago do mundo, é um dos maiores. Este arquétipo é apropriado para um verdadeiro mestre das artes místicas: o personagem central em uma série solo (veja o **Capítulo 3**), um aliado ocasional de uma equipe de heróis convencionais, o mentor de um grupo de místicos menos poderosos ou um membro de um "panteão" de heróis igualmente poderosos e arquétipicos.

Embora o mestre da magia *seja* tremendamente poderoso, tem suas vulnerabilidades. Com Resistência normal +1, um ataque surpresa pode derrotar o mestre da magia antes mesmo que a luta comece, e nem mesmo este poderoso feiticeiro pode lançar feitiços se estiver amarrado ou incapaz de falar.

CAPÍTULO 3: A SÉRIE MÍSTICA

Em alguns aspectos, mestrar uma série de *Mutantes & Malfeitores* mística é como mestrar qualquer outro jogo de super-heróis: os heróis deparam-se com as maquinações dos vilões e precisam descobrir como superá-las, enquanto cuidam das pessoas sob sua proteção.

Entretanto, diferentes de outros heróis uniformizados, os místicos não podem depender muito das autoridades convencionais (ou, às vezes, nem mesmo de seus colegas heróis), uma vez que muitos de seus inimi-

gos estão muito além da jurisdição de qualquer autoridade mundana, deixando certos assuntos nas mãos dos próprios místicos.

O material deste capítulo substitui o **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores*, oferecendo uma coleção de arquétipos de vilões, coadjuvantes e várias criaturas arcanas e capangas adicionais para desafiar os heróis. Ele conclui com algumas estruturas de séries místicas, oferecendo idéias para diferentes tipos de jogos usando o material deste livro.

ARQUÉTIPOS DE VILÕES E CAPANGAS

Os arquétipos a seguir cobrem os maiores vilões encontrados por heróis místicos, adequados para o uso como antagonistas em um jogo de *M&M* mágico.

Dos arquétipos de vilões existentes nas regras de *M&M* (páginas 212 a 225), aqueles a seguir são apropriados para jogos místicos.

O cérebro no jarro pode representar um místico ou psiônico sem corpo, mantido vivo por alquimia ou por "ciência louca" em vez de tecnologia; apenas mude os descritores de poder. Aumentando o custo em 20 pontos, você pode alterar o poder PES do cérebro para Forma Astral, permitindo que ele opere no plano astral, com a aparência de seu antigo corpo físico ou de um cérebro astral flutuante.

O feiticeiro corrompido é o arquétipo básico dos jogos místicos. Ajuste o nível de poder de acordo com a série — ele pode ser um desafio para apenas um personagem ou para uma equipe inteira.

O robô maligno pode facilmente ser tanto um construto mágico quanto uma máquina. Por exemplo, o vilão Talos, de Freedom City, é um "robô maligno" místico (veja o suplemento importado *Freedom City*, página 158). Apenas mude os descritores dos poderes do robô.

O golias brutal é um bom arquétipo para criaturas místicas poderosas, mas não muito brilhantes — como gigantes e ogros —, cumprindo ordens de um feiticeiro maligno. Ele também funciona bem como um zumbi ou morto-vivo super-forte. Da mesma forma, o assassino kung-fu é um bom capanga para um místico sinistro com uma inclinação oriental.

O titereiro pode ser um adversário místico perigoso e sutil, que especializa-se no uso de marionetes (como o infame "boneco vodu") para controlar pessoas à distância. O selvagem homem-fera é um bom arquétipo para licantropos e outras criaturas que mudam de forma (possivelmente incluindo uma desvantagem como Vulnerável a Prata).

Por último, o lorde vampiro pode ser o inimigo de um herói místico, especialmente usando a variação de poder Magia, criando um vampiro feiticeiro. Para místicos de nível mais alto, o lorde vampiro pode ser um capanga vampiro de um vilão mais poderoso.

Além disso, você pode usar os arquétipos de heróis de *M&M* e do **Capítulo 2** como vilões. Em especial, o aventureiro uniformizado, o controlador de energia e o artista marcial são agentes úteis para vilões místicos mais poderosos. O arquétipo místico, é claro, funciona tanto como um vilão quanto como um herói, e o psiônico e o metamorfo podem facilmente ser adaptados para o papel de inimigos místicos.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Seguem abaixo algumas formas de personalizar e usar os arquétipos de vilões das páginas 76 a 82 em seus jogos de *M&M* místicos.

AMADOR PODEROSO

A primeira característica variável do amador poderoso é a natureza exata do item de poder. Pode ser um grimório, uma varinha ou cajado mágicos, uma jóia ou orbe, ou virtualmente qualquer outro tipo de item mágico. Veja a seção **Itens mágicos** do **Capítulo 2** para inspiração. Bons exemplos incluem o tridente abissal, o ankh vingador, a máscara do Modrossus, o cajado da dominação e o anel dos desejos.

Alguns amadores poderosos não ganham seu aumento de poder de um item, mas de outra fonte externa. O exemplo clássico é um feiticeiro de terceira categoria que vende a alma a um demônio ou outra entidade em troca de poderes extraordinários. Naturalmente, uma vez que o feiticeiro tenha sido derrotado, seu mestre cobra a dívida, e ele é arrastado para algum pós-vida infernal. Esses amadores poderosos têm os mesmos tipos de poderes, apenas sem o Dispositivo. Em seu lugar, têm outra falha ou desvantagem, normalmente envolvendo a natureza temporária de seus poderes ou um preço que devem pagar.

MESTRE DO MUNDO!

Usando o Item de Poder, o amador transforma o lar dos heróis em seu próprio reino mágico, assumindo o papel de Imperador Supremo ou algo do tipo. Naturalmente, todos os outros místicos têm seus poderes roubados, são considerados fora-da-lei ou, possivelmente, as duas coisas. Fugindo por essa estranha versão de um lugar tão familiar, os heróis dependem de suas habilidades, cérebro e feitos como Artífice e Ritualista para descobrir o que aconteceu e o que podem fazer para que as coisas voltem ao normal. Você pode encontrar uma fonte de inspiração bastante útil na versão de fantasia de Freedom City, no suplemento importado *Worlds of Freedom*.

PEGUE SUA VARINHA

Com o surto de poder, o amador poderoso decide procurar alguns heróis uniformizados para chutar e mostrar seu novo poder. Naturalmente, os primeiros místicos que encontra são os heróis, e ele os desafia para um duelo mágico. Ele pode fazer coisas como tomar um prédio inteiro como refém para fazer os heróis aceitarem o desafio, ou simplesmente aparecer do nada e atacá-los. No geral, o amador quer uma platéia para seus feitos e, se ela não comemorar o suficiente, bem, então sempre se pode usar Controle da Mente com o efeito Área Visual...

CAVALEIRO DOS PESADELOS

O cavaleiro dos pesadelos pode alimentarse das emoções de suas vítimas para sobreviver, como um parasita psíquico, tornando-se mais

poderoso com mais pessoas caindo vítima de seus poderes. Isto pode aumentar o poder da criatura no mundo dos sonhos, talvez estendendo-o em algum grau para o mundo desperto. Alguns cavaleiros dos pesadelos estão presos na dimensão dos sonhos, tentando escapar — e poder suficiente pode permitir que possuam a mente de uma vítima desperta ou criem um portal entre mundos e emergir no reino físico.

Embora o cavaleiro dos pesadelos seja tipicamente um habitante da dimensão dos sonhos (ou pesadelos), ele também pode ser algo mais: um mago mortal exilado, um psiônico alienígena ou uma entidade dos sonhos, ou até mesmo um pesadelo fortalecido que de alguma forma adquiriu vida independente.

PESADELO VIVO

Os heróis são aprisionados em um cenário de pesadelos: um supervilão ou invasores alienígenas conquistaram a cidade ou o mundo, e eles se tornaram fugitivos quase sem poderes. Precisam desenvolver alguma forma de sobrepujar seus oponentes, como um último ataque contra o principal quartel general. Na verdade, eles estão presos em um pesadelo *real*, um cenário de sonhos criado pelo cavaleiro dos pesadelos, e seus “inimigos” são apenas ilusões para obrigar os heróis a fazer o que ele não consegue: destruir a barreira que o mantém aprisionado. Eles precisam perceber que há algo errado antes que seja tarde demais.

SONO ACIDENTAL

Uma estranha “doença dos sonhos” está espalhando-se pela cidade; as pessoas ficam numa espécie de coma e ninguém consegue acordá-las. Depois de lidar com algumas emergências resultantes de pessoas caindo no sono enquanto dirigem automóveis, pilotam aviões ou operam maquinário pesado, os heróis investigam e descobrem uma força da dimensão dos sonhos infiltrando-se no mundo desperto. Eles podem viajar para a dimensão dos sonhos usando seus próprios meios ou tornando-se vítimas e indo parar lá. Na dimensão dos sonhos, descobrem que as vítimas adormecidas são escravizadas pelo cavaleiro dos pesadelos, que as está usando para construir uma impressionante torre que irá estender sua influência por todo o mundo desperto.

CONQUISTADOR DIMENSIONAL

Conquistadores dimensionais são oponentes maiores — o arquétipo apresentado aqui tem as características *mínimas* para um conquistador dimensional. Muitos podem ser considerados ferramentas de trama: não são PNJs para serem sobrepujados em combate direto, mas desafios que os personagens precisam superar de outra forma, após descobrir algum ponto fraco. Por exemplo, um conquistador dimensional pode ter poder ilimitado, mas uma fraqueza específica. Se os heróis conseguirem descobri-la e explorá-la, então têm chance de vencer. Um exemplo comum é o conquistador dimensional preso a um código de honra obscuro: se os heróis conseguirem fazer com que o vilão jure algo, ele vai cumprir sua palavra, não interessa o que aconteça.

Uma variação do conquistador dimensional místico é o conquistador dimensional com poderes cósmicos ou que usa super-ciência. Esses vilões são, na maioria das vezes, oponentes de heróis e super-equipes mais tradicionais, mas não há nenhuma razão para um místico protegendo a dimensão da Terra se importar com a origem do conquistador. Esta variação envolve principalmente a mudança de alguns descritores: transformar o poder Magia em algo como Controle de Energia Cósmica, por exemplo, ou na posse de algum mecanismo de super-ciência capaz de alterar a realidade.

O ARAUTO

O conquistador dimensional envia um arauto ou segundo em comando (como um feiticeiro corrompido, matador de magos ou necromante) à

Terra, para preparar a chegada de seu mestre e reivindicar o mundo para ele. Mesmo que os heróis sejam bem-sucedidos em repelir o arauto, ainda terão de lidar com seu mestre quando ele chegar, a menos que consigam descobrir um jeito de evitar sua chegada, como parar o ritual que fará a ponte entre as dimensões.

O ESCOLHIDO

Através de um ritual blasfemo, o conquistador dimensional colocou uma parcela de sua essência em uma criança humana que está para nascer, concebida com a ajuda de seu culto terreno. Pouco depois do nascimento, o rebento irá se tornar o canalizador do poder do conquistador, uma ponte viva para a Terra atravessando todas as defesas místicas que mantêm o conquistador afastado e, assim, permitindo-lhe livre passagem para o nosso mundo. Se os heróis conseguirem descobrir sobre o nascimento que está para acontecer, será que vão matar uma criança recém-nascida para proteger o mundo da devastação?

DEMÔNIO DO MEDO

O demônio do medo pode ser um demônio verdadeiro, uma criatura de um mundo infernal ou algum outro tipo de entidade sobrenatural, como um fantasma, espírito ou até mesmo uma divindade menor ou a personificação do inconsciente coletivo. Podem existir muitas destas entidades, pertencendo a diferentes classes de seres sobrenaturais.

Da mesma forma, podem existir demônios de outras emoções negativas, como ódio, cobiça ou inveja, possuindo poderes, objetivos e apetites parecidos. Essas criaturas buscam fortalecer a emoção que personificam, fazendo com que as pessoas se comportem de maneira a alimentar seu poder e influência.

O extra Área (Visual) no poder Controle Emocional do demônio faz com que ele funcione como um efeito Dependente da Visão (*M&M*, páginas 114 a 115), mas que afeta *todas as pessoas* que possam ver a criatura. Embora os alvos possam fazer dois salvamentos (um de Reflexo e outro de Vontade), isso ainda assim é uma vantagem, devido ao aumento da área de efeito. Aqueles que não podem ver o demônio são imunes ao poder. O mestre precisa decidir se oponentes com o feito Sem Medo representam uma vulnerabilidade comum ao poder Intangibilidade do Demônio, tendo em mente que os personagens podem emular esse feito gastando um ponto heróico. Se achar que não é suficiente, você pode trocar isto por qualquer oponente bem-sucedido em um salvamento de Vontade a uma CD apropriada (digamos, 20).

MEDOS COMUNS

Um novo “guru da auto-ajuda” está encorajando as pessoas a deixarem de lado seus medos, com resultados extraordinários: pessoas antes traumatizadas conseguiram superar as fobias mais profundas. Curiosamente, os místicos *começaram a desenvolver esses mesmos medos!* O demônio está usando seus poderes sobre o medo para transferir as fobias de pessoas comuns — medo de espaços abertos, altura, desconhecidos e outros — para a comunidade mística, esperando incapacitá-los de medo. Então, quando as pessoas comuns sentirem que superaram aquilo que mais temem, o medo voltará com tudo, concedendo ao demônio ainda mais poder.

TUDO O QUE TEMOS A TEMER...

O medo que todos têm de ocultistas e usuários de magia é que eles incendeiem a cidade com sua magia — sentimento compartilhado pela comunidade super-heróica. Medidas extremas para restringir ou banir a “perigosa” prática da magia e qualquer coisa a ver com ela estão sendo consideradas, e nenhum ponto de vista razoável consegue resistir à mentalidade de turba. Místicos, naturalmente cautelosos com o que revelam às outras pessoas, são especialmente ineficazes em fazer valer

AMADOR PODEROSO

NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+0	+1	+0	+0
10	10	10	12	10	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+18/+0*	+2	+2	+14/+4*

*sem Item de Poder

Perícias: Concentração 6 (+6), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Conhecimento (história) 4 (+5), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+4), Ofício (escolha um) 4 (+5).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 4, Foco em Esquiva 2, Sorte 3, Sorte de Principiante.

Poderes:

Dispositivo 20 (Item de Poder, difícil de perder)

Item de Poder: **Escudo Mental 10**, **Imunidade 10** (próprios poderes, suporte vital), **Magia 18 (Raio 18 mais 8 feitiços)**, **Proteção 18** (Impenetrável)

Combate: Ataque +2 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Dano +0 (desarmado), +18 (raio), Agarrar +2, Defesa 16 (12 desprevenido), Recuo -18, Iniciativa +0.

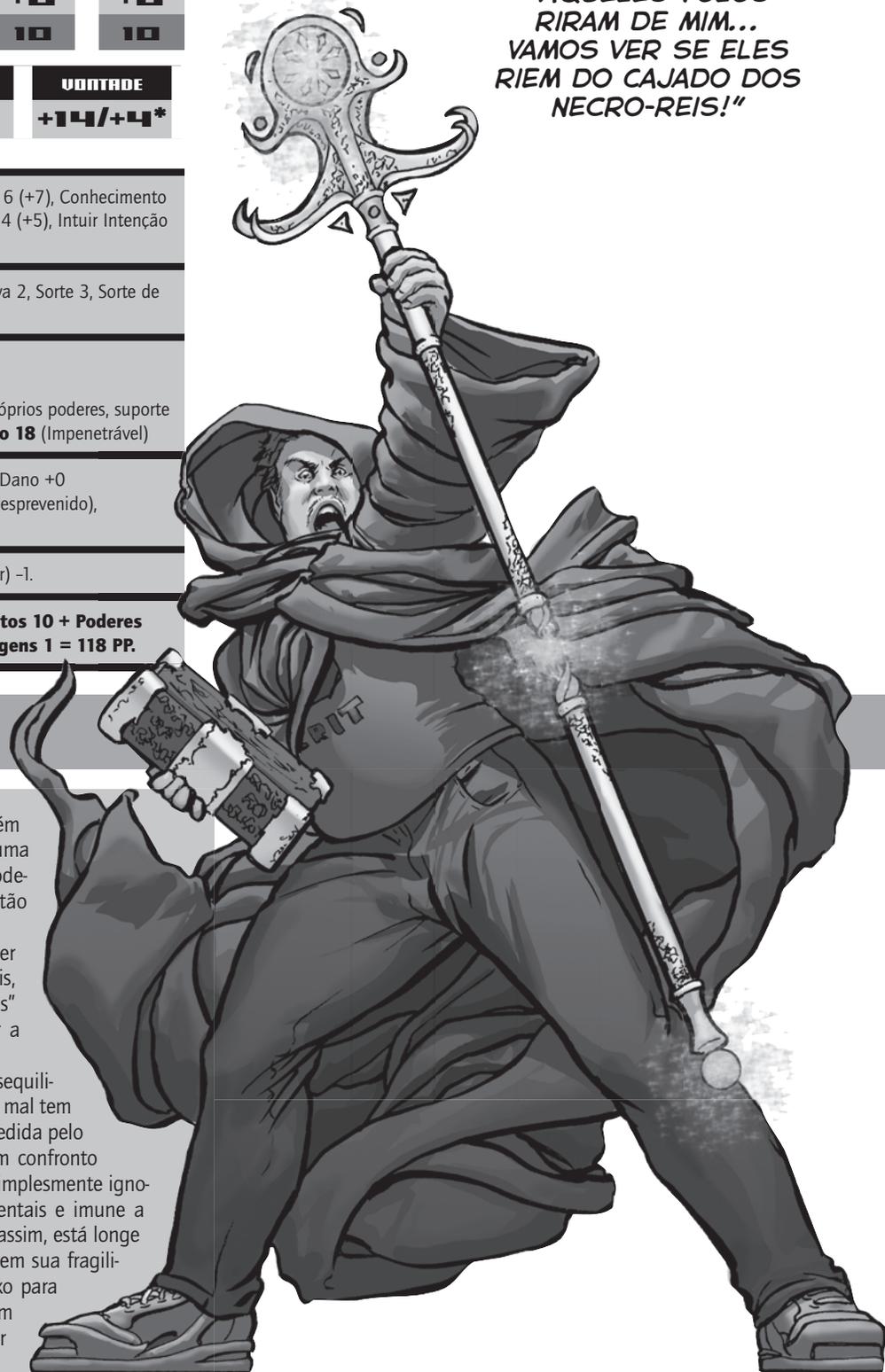
Desvantagens: Identidade Normal (sem Item de Poder) -1.

Habilidades 2 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 10 + Poderes 80 + Combate 12 + Salvamentos 8 - Desvantagens 1 = 118 PP.

O amador poderoso é um zé-ninguém, alguém que queria ser ou que já foi importante. Por uma estranha reviravolta do destino, recebeu um poderoso talismã mágico, de repente tornando-se tão ou mais poderoso quanto um mago mestre.

Agora, o amador poderoso quer usar esse poder recém descoberto para ter tudo o que sempre quis, incluindo vingança contra os supostos "mestres" que se consideram acima dele. Ele vai mostrar a eles o que poderes *de verdade* podem fazer!

O amador é um personagem imensamente desequilibrado: poder tremendo nas mãos de alguém que mal tem NP 3. Perceba que a Proteção Impenetrável concedida pelo Item de Poder torna-o virtualmente imune a um confronto físico: todo bônus de dano de +17 ou menos é simplesmente ignorado! Ele também é resistente a confrontos mentais e imune a problemas mortais como ter que respirar. Ainda assim, está longe de ser invulnerável. A fraqueza do amador está em sua fragilidade humana: um bônus de Concentração baixo para manter esses poderosos efeitos Sustentados, além de Vontade e Intuir Intenção fracos para resistir a coisas como Blefar e (ironicamente) Intimidar.



"AQUELES TOLOS RIRAM DE MIM... VAMOS VER SE ELES RIEM DO CAJADO DOS NECRO-REIS!"

CAVALEIRO DOS PESADELÓS

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+6	+2	+4	+4
10	12	22	14	19	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+11	+6	+6	+9/+13*

*com Escudo Mental

Perícias: Blear 14 (+18), Conhecimento (arcano) 10 (+12), Conhecimento (ciências comportamentais) 12 (+14), Diplomacia 8 (+12), Intimidar 10 (+14), Intuir Intenção 12 (+16), Notar 4 (+8), Procurar 6 (+8).

Feitos: Evasão 2, Iniciativa Aprimorada.

Poderes:

Escudo Mental 4

Ilusão 11 (todos os sentidos; Ataque Seletivo, Causa Dano, Sustentado; Alucinações)

Imunidade 30 (efeitos de Fortitude)

Leitura Mental 11

Metamorfose 7

Proteção 5 (Impenetrável)

Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), Defesa 19 (15 desprevenido), Recuo -8, Iniciativa +5.

Habilidades 35 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 3 + Poderes 199 + Combate 24 + Salvamentos 10 = 290 PP.

"CORRA O QUANTO
PUDER, FILHOTE...
SUA ALMA PERTENCE
A MIM!"



A capacidade de sonhar – imaginar algo além do que existe – é um dos maiores dons da humanidade, mas pode tornar-se uma maldição quando o sonho se transforma em pesadelo e nossos piores medos e dúvidas nos atormentam durante o sono. Essa é a fonte do poder do cavaleiro dos pesadelos: o terror no silêncio da noite, as coisas que mantemos enterradas dentro de nós.

Sob muitos aspectos, o cavaleiro dos pesadelos é um demônio do medo especializado, que ataca vítimas dormindo, mas também é muito mais do que isso. O cavaleiro dos pesadelos é uma criatura do reino dos sonhos, onde tudo é possível. Nesse reino ele tem poder considerável, e os místicos normalmente precisam enfrentá-lo em seu reino natal. Além disso, ele pode atacar suas vítimas quando elas estão mais vulneráveis: quando não estão alertas, descansando. Ele invade seus sonhos para transformá-los em pesadelos, ou bisbilhota à procura de segredos e fraquezas para usar contra suas vítimas.

CONQUISTADOR DIMENSIONAL

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+5	+3	+11	+6
14	13	21	17	32	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+19/+5*	+10	+6	+19

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+23), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Diplomacia 8 (+14), Intimidar 8 (+14), Intuir Intenção 4 (+15), Obter Informação 10 (+16), Procurar 4 (+7).

Feitos: Ataque Defensivo, Bem-Informado, Contatos, Foco em Ataque (à distância) 6, Foco em Esquiva 3, Ritualista, Transe.

Poderes:

Campo de Força 14 (Impenetrável)

Compreender 2 (idiomas)

Forma Astral 10 (Dimensional 3)

Imunidade 10 (envelhecimento, suporte vital)

Magia 18 (Dinâmico, todos os feitiços Dinâmicos)

Armadilha 11 (Reversível; Revide)

Controle Climático 18 (calor, distração, obstruir movimento)

Controle de Água 18

Controle de Ar 18

Controle de Escuridão 18

Controle de Fogo 18

Controle de Terra 18

PES 8 (todos os sentidos, Dimensional 3)

Raio 18 (força)

Rajada Mental 9

Teleporte 9 (Portal)

Teleporte 18

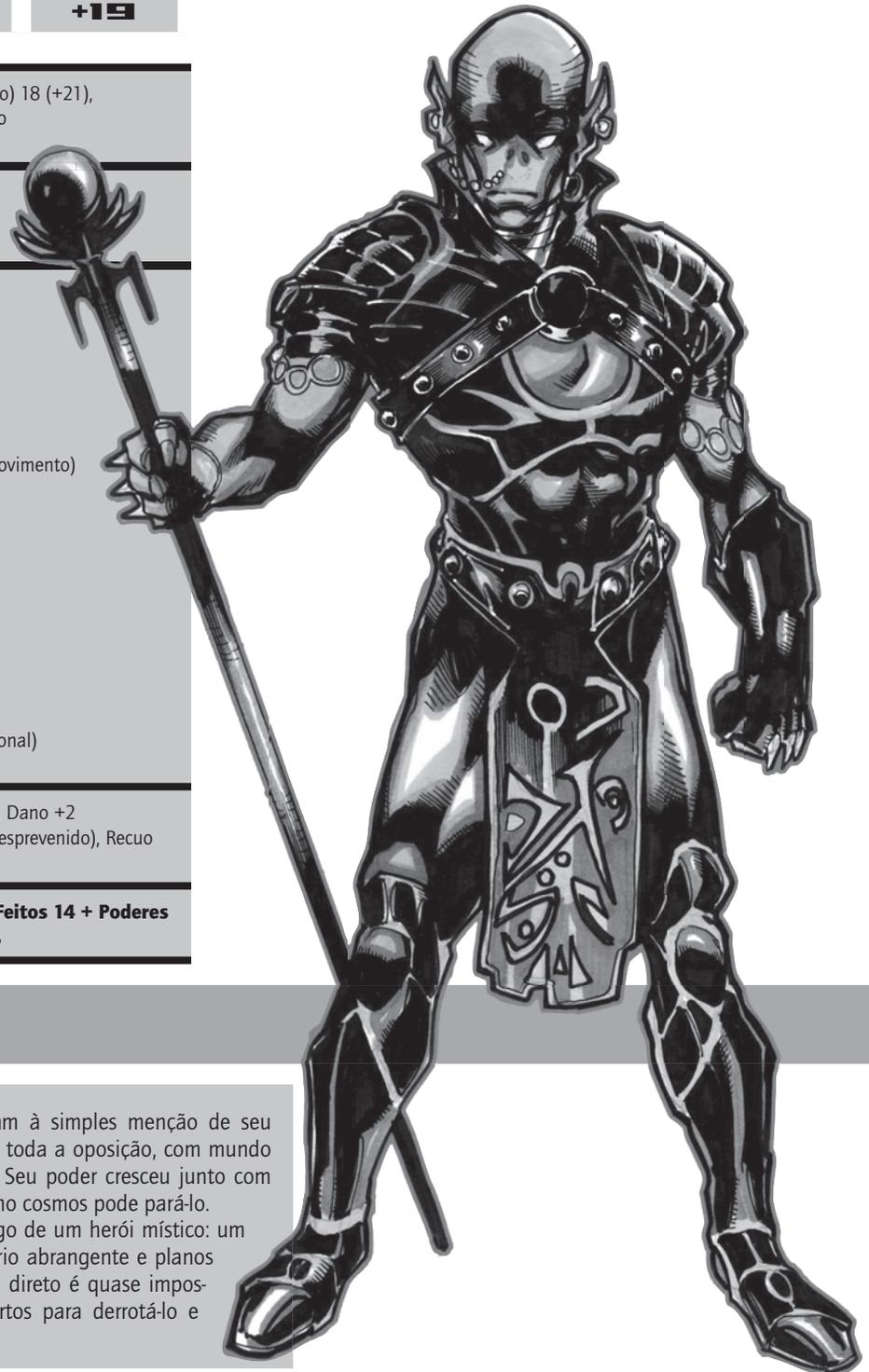
Super-Movimento 3 (andar no ar, movimento dimensional)

Super-Sentidos 1 (percepção mágica)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Dano +2 (desarmado), +18 (raio), Agarrar +8, Defesa 21 (14 desprevenido), Recuo -16 (-2 sem Campo de Força), Iniciativa +1.

Habilidades 59 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 14 + Poderes 163 + Combate 28 + Salvamentos 18 = 298 PP.

"OS FRACOS HABITANTES DE SUA DIMENSÃO SERÃO UM EXCELENTE ACRÉSCIMO ÀS MINHAS LEGIÕES DE ESCRAVOS, MAGO!"



Através das eras, incontáveis mundos tremeram à simples menção de seu nome. Exércitos de seus seguidores esmagaram toda a oposição, com mundo após mundo caindo sob seu governo de ferro. Seu poder cresceu junto com seus domínios, até parecer que nenhuma força no cosmos pode pará-lo.

O conquistador dimensional é o maior inimigo de um herói místico: um feiticeiro poderoso e implacável, com um império abrangente e planos para a Terra. Sobrepujá-lo através de confronto direto é quase impossível; os heróis precisam ser corajosos e espertos para derrotá-lo e proteger seu próprio mundo.

DEMÔNIO DO MEDO

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4/+11	+1	+6	+1	+5	+6
18/32	12	22	13	20	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+13	+6	+4	+12

Perícias: Blefar 10 (+16), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+9), Furtividade 8 (+9), Intimidar 12 (+18), Intuir Intenção 12 (+17), Notar 4 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Furtivo, Avaliação, Oponente Favorito (inimigos abalados) 2, Sem Medo.

Poderes:

Controle Emocional 11 (Área Visual, Limitado a Medo)

Força Afeta Corpóreo 11

Fortalecer Força 14 (Limitado a +1 de Força por uso bem-sucedido de Controle Emocional)

Imunidade 30 (efeitos de Fortitude)

Intangibilidade 4 (incorpóreo, afetado por oponentes com Sem Medo)

Proteção 7 (Impenetrável)

Super-Movimento 2 (dimensional [dimensões místicas])

Super-Sentidos 2 (detectar medo [à distância])

Teleporte 9

Combate: Ataque +7, Dano +4 (desarmado), +11 (com Força máxima), Agarrar +11 (+18 com Força máxima), Defesa 19, Recuo -10, Iniciativa +1.

Desvantagens: Perda de Poder (Força Aumentada, se uma vítima for bem-sucedida em três salvamentos consecutivos contra Controle Emocional) -2.

Habilidades 47 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 7 + Poderes 128 + Combate 32 + Salvamentos 10 - Desvantagens 2 = 237 PP.

"SEUS DOCES PESADELOS...
SERÃO MEU BANQUETE!"



O medo é um dos maiores adversários dos místicos, e literalmente, no caso deste vilão. Uma criatura infernal ou um ser das profundezas do inconsciente, o demônio do medo é a personificação do desespero e terror irracionais e tende a alimentar-se desses sentimentos, ficando mais forte na sua presença. Seu propósito é semear a dúvida, a incerteza e um medo enregelante, encorajando todos os erros e lamentos que seguem estes sentimentos.

Como acontece com o próprio medo, sobrepujar o demônio é mais uma questão de sobrepujar a si mesmo do que uma luta direta contra um inimigo. O demônio é capaz de ignorar a maior parte dos danos físicos como o pesadelo vivo que é, desde que exista algo de que se alimentar. Sua fraqueza reside em sua fonte de poder; coragem, força de vontade e determinação podem sobrepujá-lo e afastá-lo.

MATADOR DE MAGOS

NÍVEL DE PODER 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+3	+1	+1	+2
14	14	17	12	13	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+7/+3*	+7	+6	+7/+13**

*desprevenido **com Escudo Mental

Perícias: Arte da Fuga 6 (+8), Blefar 6 (+8), Concentração 8 (+9), Conhecimento (arcano) 7 (+8), Conhecimento (teologia e filosofia) 8 (+9), Desarmar Dispositivo 10 (+11), Dirigir 5 (+7), Escalar 8 (+10), Furtividade 10 (+12), Intimidar 9 (+11), Notar 5 (+6), Obter Informação 11 (+13), Ofício (mecânica) 6 (+7), Procurar 9 (+10).

Feitos: Ataque Atordoante, Ataque Imprudente, Equipamento 4, Evasão, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Foco em Esquiva 2, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada, Oponente Favorito (magos) 2, Ritualista, Rolamento Defensivo 4, Sem Medo, Tolerância, Tomar a Iniciativa.

Equipamento: espada (+3 de dano), mais 13 pontos em equipamento variado.

Poderes:

Escudo Mental 6

Magia 8 (divina; **Raio 8** mais três feitiços)

Nulificar Magia 9 (Sustentado; *Poder Alternativo: Resistência a Magia 9*)

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo, +12 contra magos), +8 (à distância, +10 contra magos), Dano +2 (desarmado), +5 (arma), +8 (raio), Agarrar +12, Defesa 22 (15 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +6.

Habilidades 25 + Perícias 27 (108 graduações) + Feitos 23 + Poderes 50 + Combate 36 + Salvamentos 14 = 175 PP.

"Vós não tolerareis que um bruxo viva", diz o matador de magos, "nem um mágico, mago ou místico de qualquer tipo". O matador de magos dedica-se à eliminação de usuários de magia, apesar de muitas vezes ser um! Alguns matadores de magos são cruzados dedicados a destruir todas as coisas mágicas, acreditando que o oculto é inerentemente corrupto e maligno. Eles podem empregar poderes divinos para esse fim, ou usar as próprias ferramentas daqueles que buscam destruir, jogando fogo contra fogo, ignorando a hipocrisia disso por afirmar que estão fazendo o que precisa ser feito.

Outros matadores de magos são profissionais, assassinos especializados em alvos místicos. Eles podem pertencer a sociedades secretas, apadrinhados por aqueles com inimigos conjuradores, incluindo outros místicos! Ambos os tipos de matadores estudam suas presas com cuidado antes de atacar, o que pode acabar dando uma pista de última hora para o alvo místico.

"EU VOU PURIFICAR O MUNDO DA MÁCULA DO SEU MAL, BRUXO!"



JAMES -08-

NECROMANTE

NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+0	+2	+6	+2
8	10	10	15	22	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+14/+0*	+4	+3	+11

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 8 (+14), Intimidar 10 (+12), Conhecimento (arcano) 12 (+14), Conhecimento (ciências da vida) 8 (+10), Conhecimento (história) 8 (+10), Conhecimento (teologia e filosofia) 10 (+12).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 6, Presença Aterradora 4, Ritualista, Transe.

Poderes:

Campo de Força 14 (Impenetrável 8)

Magia 14 (necromancia, escolha cinco feitiços adicionais)

Raio 14 (força necromântica)

Drenar Constituição 7 (À Distância, Doença)

Obscurecer 14 (visual)

Armadilha 14 (mãos esqueléticas surgindo da terra)

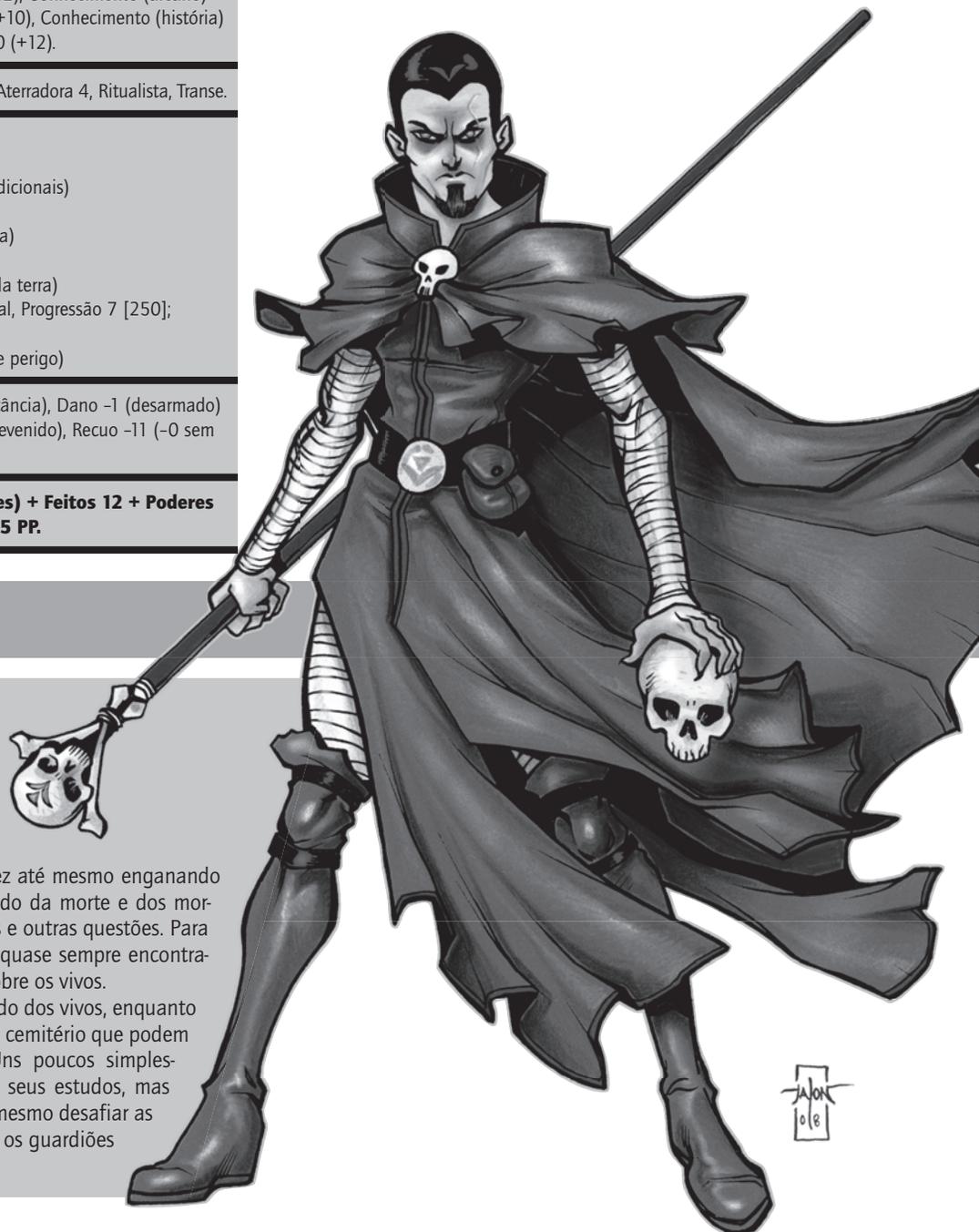
Invocar Morto-Vivo 4 (60 pontos; Elo Mental, Progressão 7 [250]; Fanatismo, Horda, Tipo Geral)

Super-Sentidos 2 (percepção mística, sentido de perigo)

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Dano -1 (desarmado) ou por poder, Agarrar +3, Defesa 19 (15 desprevenido), Recuo -11 (-0 sem Campo de Força), Iniciativa +0.

Habilidades 19 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 12 + Poderes 62 + Combate 26 + Salvamentos 12 = 145 PP.

"ESPÍRITOS DOS MORTOS INQUIETOS E VINGATIVOS... OBEDEÇAM!"



A morte sempre foi o maior desafio e o maior mistério, mesmo para os mestres das artes místicas. O que existe além do véu da vida, e qual é o destino das almas que passam para além dele? Mais importante, como alguém pode retardar sua saída desta vida, talvez até mesmo enganando a morte? Os necromantes fazem do estudo da morte e dos mortos a sua obra, procurando dominar estas e outras questões. Para necromantes malignos, as respostas são quase sempre encontradas no poder sobre os mortos e, assim, sobre os vivos.

Alguns necromantes conquistaram o mundo dos vivos, enquanto outros querem transformá-lo em um vasto cemitério que podem governar com seus poderes arcanos. Uns poucos simplesmente querem ser deixados em paz em seus estudos, mas são capazes de fazer qualquer coisa, até mesmo desafiar as próprias leis da natureza, forçando assim os guardiões místicos a enfrentá-los.

seu ponto de vista. O demônio do medo está manipulando tudo das sombras, alimentando-se do medo crescente vindo dos únicos oponentes capazes de pará-lo. Uma vez que eles tenham sido eliminados, seu reino de terror estará apenas começando!

MAL ANCESTRAL

As características de jogo apresentadas aqui presumem que o mestre queira mesmo definir algumas regras para o mal ancestral. Esses vilões são ideais como ferramentas de trama de nível de poder X, com poderes e motivações literalmente além da compreensão humana. De fato, este arquétipo poderia servir como um servo de um mal ancestral ainda maior, como o Inominável de Freedom City.

Devido à variedade de crias do caos, você tem carta branca para alterar as características de jogo do mal ancestral de acordo com o que achar necessário para criar um horror adequado para desafiar seus heróis. Em especial, você pode trocar os poderes Confusão, Nausear e Golpe do mal ancestral por outros mais adequados a um tema particular, como fumaça cegante, aura de chamas e garras de fogo para um mal ancestral associado a um reino flamejante.

AQUELE QUE OS DEUSES DESTROEM

Membros do culto de um mal ancestral começam a perseguir um determinado herói, mas não tomam qualquer atitude hostil. Quando confrontado, um deles conta que o herói foi profetizado como o avatar de seu mestre! O culto afirma que o mal ancestral na verdade criou a origem do herói, e que seus poderes vêm dele. O pior é que essa história poderia ser verdade, o que significa que, cada vez que o herói usar seus poderes, a barreira entre as dimensões enfraquece um pouco mais. Será que o herói vai parar de combater o crime para proteger o mundo, ou será que é isso mesmo que o culto e seu mestre querem que ele pense?

DESPERTANDO O ADORMECIDO

O cenário clássico do mal ancestral envolve um ritual para invocar a criatura da dimensão que ela chama de lar. Os invocadores podem ter a ilusão de que o mal ancestral irá servir a eles (por vontade própria ou obrigado por magia) ou, pelo menos, que vai matá-los com misericórdia quando destruir o mundo. Outros são niilistas loucos que não se importam com o destino do mundo ou querem acelerar sua destruição. Uma reviravolta seria que os invocadores são outros heróis, que buscam prender o mal ancestral ou selar a passagem para seu reino, mas o fazem em segredo, para não alertar seus adoradores terrenos.

MATADOR DE MAGOS

Para um mago assassino furtivo, mude o Foco em Ataque para à distância e adicione feitos como Mira Aprimorada ou Mira Suprema, além de equipamento apropriado, como um rifle de precisão (talvez com munição especial "fura-magia" Penetrante para atravessar proteções místicas Impenetráveis e similares).

Você pode variar o estilo, escolhendo diferentes tipos de magia para o matador de magos, desde dons divinos (como uma divindade verdadeira ou apenas a fé inabalável do matador de magos) até opções como infernal (literalmente, um pacto com o diabo) ou outros estilos mágicos sendo voltados contra seus usuários.

O ESTUDANTE AFIADO

O matador de magos vem disfarçado para um encontro com um mago ou círculo notável, pedindo para tornar-se um aprendiz ou discípulo. Seu verdadeiro propósito é entrar no santuário do alvo, aprender tanto quanto possível e então voltar as lições contra o professor! Será que os místicos descobrirão os propósitos do aprendiz a tempo? E se o professor também for seu mentor e insistir que o matador é inofensivo,

proibindo os heróis de fazer qualquer coisa contra ele? Será que ele tem um plano, ou será que está sendo enganado de alguma maneira?

SACRIFÍCIO SUPREMO

O matador de magos rapta um amigo ou ente querido de um mago para obrigar o alvo a revelar-se, de preferência em um campo de batalha de sua própria escolha recheado de armadilhas. Ele pretende provar a inferioridade e natureza corrupta do mago, mas a vontade de arriscar e sacrificar outras pessoas pode convencê-lo a desistir, caso confrontado com sua própria hipocrisia.

NECROMANTE

Uma variação comum do necromante é o necromante morto-vivo, intimamente familiarizado com os mortos-vivos porque ele mesmo é um deles! Elimine o valor de Constituição do arquétipo e adicione Imunidade 30 (efeitos de Fortitude). Poderes adicionais podem ser adicionados se forem adequados ao tipo de morto-vivo do necromante. Veja o lorde vampiro (*M&M*, página 218) para algumas idéias.

LEGIÃO DOS MORTOS

O necromante usa rituais proibidos para trazer de volta um grupo de super-heróis — mas como mortos-vivos! Em vez da típica horda de mortos-vivos descartáveis, os heróis precisam enfrentar criaturas poderosas, algumas das quais talvez antigos amigos ou colegas de equipe, e talvez até mesmo predecessores ou ancestrais!

EXÉRCITO DE MORTOS-VIVOS

Erguendo um exército de soldados mortos-vivos, o necromante conquistará a cidade a menos que os heróis consigam detê-lo. Mas será que a horda de zumbis não é apenas uma distração, permitindo que o mago maligno faça alguma outra coisa, como realizar um ritual arcano ou roubar um item de poder (talvez até mesmo do santuário dos heróis) enquanto eles lidam com a ameaça?

ELENCO DE APOIO

Embora a vida de um místico possa ser solitária, há algumas pessoas com quem os adeptos do arcano podem contar, além dos vários tolos incautos e muitos magos inescrupulosos. O elenco de apoio encontrado em uma série mística normalmente inclui os personagens a seguir. O mestre pode usar esses arquétipos para preencher os papéis de apoio de uma série mística, ou como modelos, a partir dos quais pode criar seus próprios PNJs.

ACADÊMICO

O acadêmico é um especialista em uma área de conhecimento do interesse dos místicos. Embora alguns raros acadêmicos tenham a especialização conhecimento arcano da perícia Conhecimento, a maioria concentra-se em disciplinas como teologia, filosofia, história, ciências comportamentais e similares, o que os coloca em contato com os místicos

ACADÊMICO

NÍVEL DE PODER 0

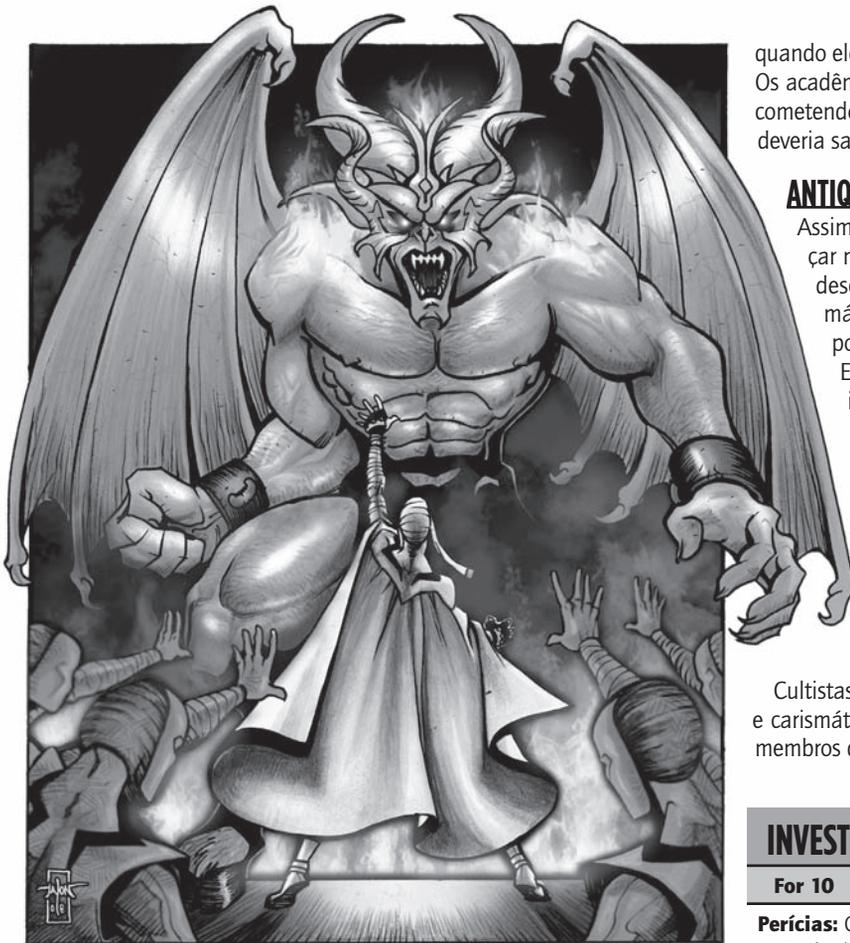
For 8	Des 10	Con 9	Int 15	Sab 13	Car 9
-------	--------	-------	--------	--------	-------

Perícias: Computadores 6 (+8) Conhecimento (escolha um) 8 (+10), Conhecimento (escolha um) 6 (+8), Profissão (pesquisador ou professor) 8 (+9).

Combate: Ataque +0, Dano -1 (desarmado), Agarrar -1, Defesa 10, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência -1, Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade +3.

Habilidades 4 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 0 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 3 = 14 PP.



quando eles encontram fenômenos além da compreensão de sua ciência. Os acadêmicos tendem a ser conselheiros úteis ou sabichões arrogantes cometendo erros estúpidos ao lidar com coisas que a humanidade não deveria saber, deixando o herói para colar os cacos que sobram.

ANTIQUÁRIO

Assim como o acadêmico, o antiquário tem uma tendência a tropeçar no oculto: um livro raro ou "antigüidade" incomum de origem desconhecida aparece e acaba se mostrando um foco de poder mágico. Alguns antiquários sabem da existência de magia e podem até mesmo ter graduações em Conhecimento (arcano). Eles algumas vezes atuam como intermediários para clientes interessados em saber mais ou adquirir antigüidades raras.

CULTISTA

Este arquétipo representa o típico membro de um culto secreto, normalmente um capanga de um vilão ou entidade mística mais poderosa. Jurando serviço ao mestre do culto ou a alguma divindade profana, eles vivem de acordo com esse juramento. Alguns cultistas até mesmo possuem poderes menores concedidos por seu mestre, como Magia ou o feito Ritualista, permitindo-lhes fazer alguns rituais arcanos. Cultistas de nível mais alto tendem a ser mais inteligentes (Int 10+) e carismáticos, mas menos fortes e durões, uma vez que deixam que os membros de nível mais baixo sirvam como bucha de canhão.

ANTIQUÁRIO

NÍVEL DE PODER 0

For 10	Des 10	Con 10	Int 12	Sab 12	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (história) 8 (+9), Intuir Intenção 2 (+3), Profissão (antiquário) 8 (+9).

Combate: Ataque +0, Dano +0 (desarmado), Agarrar +0, Defesa 10, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade +2.

Habilidades 4 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 0 + Combate 0 + Salvamentos 1 = 10 PP.

CULTISTA

NÍVEL DE PODER 2

For 12	Des 10	Con 15	Int 8	Sab 10	Car 8
--------	--------	--------	-------	--------	-------

Perícias: Conhecimento (arcano) 4 (+3), Conhecimento (cultura popular) 2 (+1), Conhecimento (manha) 4 (+3), Dirigir 4 (+4), Escalar 2 (+3), Intimidar 4 (+3), Profissão (escolha um) 4 (+4).

Feitos: Equipamento 3, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 1.

Equipamento: adaga (+1 dano), pistola (+3 dano), mantos rituais.

Combate: Ataque +2 (corpo-a-corpo), +1 (à distância), Dano +1 (desarmado), +3 (pistola), Agarrar +3, Defesa 12, Recuo -1, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexo +0, Vontade +2.

Habilidades 3 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 4 + Combate 6 + Salvamentos 4 = 23 PP.

INVESTIGADOR

NÍVEL DE PODER 3

For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 2 (+4), Conhecimento (atualidades) 3 (+5), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+6), Conhecimento (educação cívica) 2 (+4), Conhecimento (manha) 3 (+5), Diplomacia 3 (+3), Dirigir 4 (+5), Intimidar 4 (+4), Investigar 6 (+8), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+4), Procurar 5 (+7).

Feitos: Equipamento 2, Rolamento Defensivo.

Equipamento: algemas, celular, laptop, máquina fotográfica, pistola (+3 dano).

Combate: Ataque +3, Dano +0 (desarmado), +3 (pistola), Agarrar +3, Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2 (+1 desprevenido), Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +6.

Habilidades 14 + Perícias 11 (44 graduações) Feitos 3 + Combate 14 + Salvamentos 7 = 49 PP.

MÍSTICO MENOR

NÍVEL DE PODER 4

For 10	Des 10	Con 12	Int 13	Sab 14	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Concentração 4 (+6), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Conhecimento (história) 4 (+5), Diplomacia 2 (+3), Intimidar 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 4 (+6).

Feitos: Foco em Esquiva 2, Ritualista.

Poderes: Magia 6 (escolha seis feitiços com CD do salvamento +4 ou menor).

Combate: Ataque +2, Dano +0 (desarmado), +3 (pistola), Agarrar +2, Defesa 14 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +2, Vontade +6

Habilidades 11 + Perícias 7 (28 graduações) Feitos 3 + Poderes 18 + Combate 8 + Salvamentos 8 = 55 PP.

INVESTIGADOR

Um detetive particular, policial ou agente do governo, o investigador lida com mistérios e coisas sem explicação, muitas vezes testemunhando o oculto. Muitos investigadores escolhem não acreditar no sobrenatural até que estejam cara a cara com algum horror de outro mundo. Outros são mais crédulos, mas ainda assim tentam basear suas investigações no mundo real. Ambos encontram um aliado importante no místico disposto a confiar pelo menos um pouco da verdade a outras pessoas. Os investigadores ajudam aliados místicos e procuram sua ajuda quando as coisas tomam os rumos do sobrenatural.

MÍSTICO MENOR

Para cada feiticeiro e mago poderoso, há um punhado de magos limitados e místicos menores. Eles têm algum poder mágico real, é claro, mas não têm o tipo de habilidade natural para destacar-se na linha de frente da guerra oculta. Em vez disso, vivem de maneira serena, praticando e aperfeiçoando suas artes ou aliando-se com um lado ou outro do conflito entre o bem e o mal, servindo como guardiões ou tornando-se braços-direitos de vilões arcanos mais poderosos na esperança de um dia obter poderes maiores, presumindo que vivam o suficiente.

SERVO HUMILDE

NÍVEL DE PODER 2

For 10	Des 12	Con 10	Int 12	Sab 15	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Conhecimento (história) 2 (+3), Diplomacia 2 (+3), Intuir Intenção 2 (+4), Medicina 2 (+4), Notar 4 (+6), Profissão (doméstico) 8 (+10).

Combate: Ataque +1, Dano +0 (desarmado), Agarrar +1, Defesa 11, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +1, Reflexo +1, Vontade +4.

Habilidades 11 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 0 + Combate 4 + Salvamentos 3 = 23 PP.

SERVO HUMILDE

Sempre nas sombras esperando para atender a porta ou oferecer uma restauradora xícara de chá, o servo humilde cuida das coisas mundanas que os místicos muitas vezes ignoram ao cumprir seu dever. Algumas vezes um servo humilde mostra-se não tão humilde assim – um príncipe exilado de um país (ou dimensão) distante, um mestre secreto das artes marciais, ou até mesmo um místico menor pode encontrar seu lugar servindo a um mestre das artes místicas.

MONSTROS E CAPANGAS

Nenhuma aventura pelos reinos místicos está completa sem os oponentes de costume e seus capangas. Enquanto indivíduos dignos de nota são representados pelos arquétipos de vilões, também há uma quantidade de ameaças "genéricas" de graus variados de maldade, prontos e decididos a atrair nossos heróicos protagonistas.

DEMÔNIO BRUTAMONTES

Diferentes dos demônios normais, os demônios brutamontes são criaturas estúpidas que gostam de intimidar e espancar suas vítimas. Eles normalmente têm mais de dois metros de altura, cor verde, corpos musculosos e olhos negros. São conhecidos pela preferência por ataques com garras e apresamento, atacando continuamente até conseguir obediência ou a morte.

DEMÔNIO DAS SOMBRAS

Demônios das sombras são sombras intangíveis, formas negras com asas de morcego e olhos flamejantes, capazes de ferir mortais com seu toque gelado, mas que são afastados por fontes de luz mais poderosas.

Eles quase sempre aparecem como capangas de feiticeiros malignos ou de demônios mais poderosos.

DEMÔNIO MAIOR

Mais poderoso que o demônio menor (veja na página seguinte), um demônio maior *sempre* tem um nome próprio, provavelmente registrado em histórias e listas arcanas em diferentes mundos, bem como todo um corpo de conhecimento de seus feitos ou encontros passados. Eles têm algum tipo de conceito associado consigo (assassinato, preguiça, vermes, etc.) e títulos múltiplos dentro da hierarquia do Inferno ou do domínio infernal que chama de lar ("O Pergaminho Secreto de Trimegisto chama-o de Melaghaz, Marquês do Rito Fúnebre da Calcedônia. Use este conhecimento como achar melhor, mago").

Use as mesmas regras para atribuir poderes adicionais para demônios menores, mas, no geral, ajuste o nível de poder multiplicado por três em vez de apenas o mesmo nível. Embora esta "classe" de criatura tenha

DEMÔNIO DAS SOMBRAS

NÍVEL DE PODER 5/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 8

For 10	Des 14	Con 18	Int 10	Sab 10	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 4 (+4), Conhecimento (arcano) 4 (+4), Furtividade 8 (+10)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Hide in Plain Sight

Poderes: **Golpe 4** (toque gélido; Afeta Corpóreo, Salvamento de Fortitude), **Imunidade 30** (Fortitude), **Intangibilidade 4** (forma de sombra; Contínuo; Permanente), **Super-Movimento 3** (deslizar, escalar paredes), **Vão 2**.

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +2 (à distância), Dano +4 (golpe), Agarrar +6, Defesa +6, Recuo -2, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +4, Reflexo +4, Vontade +6.

Desvantagens: Fraqueza (luz do dia ou equivalente, comum, -1 Con por rodada) -8.

Habilidades 12 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 5 + Poderes 72 + Combate 16 + Salvamentos 8 - Desvantagens 8 = 109 PP.

DEMÔNIO BRUTAMONTES

NÍVEL DE PODER 8/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 8

For 25	Des 12	Con 20	Int 9	Sab 9	Car 8
--------	--------	--------	-------	-------	-------

Perícias: Escalar 6 (+13), Intimidar 10 (+9).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Assustar, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Presença Aterradora 5, Trabalho em Equipe.

Poderes: **Golpe 3** (Pujante), **Imunidade 32** (acertos críticos, efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável), **Salto 3**, **Super-Força 5** (carga pesada: 12 t).

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), Dano +10 (golpe), Agarrar +18, Defesa 16 (13 desprevenido), Recuo -7, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +10, Fortitude +5, Reflexo +1, Vontade -1.

Habilidades 23 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 12 + Poderes 59 + Combate 20 + Salvamentos 0 = 118 PP.

uma grande quantidade de vulnerabilidades (e complicações exploráveis), o mestre deve ter em mente que ignorar uma distribuição correta de pontos pode terminar na morte do grupo de heróis — um demônio maior é um adversário *terrível*, e os exemplos mais intimidantes são iguais a um supervilão mestre, a um senhor das trevas de outra dimensão ou algo ainda pior em termos de poder bruto.

DEMÔNIO MENOR

Os arquétipos diabrete e demônio guerreiro de *M&M* (página 233) representam uma vasta gama de demônios “genéricos”, parte de hordas em

DEMÔNIO MAIOR			NÍVEL DE PODER 14		
For 28	Des 18	Con 28	Int 28	Sab 30	Car 28
Perícias: Bfear 19 (+28), Conhecimento (arcano) 11 (+20), Diplomacia 11 (+20), Intimidar 11 (+20), Intuir Intenção 10 (+20), Notar 10 (+20).					
Feitos: Ataque Imprudente, Fascinar 2 (Diplomacia, Intimidar), Fúria, Iniciativa Aprimorada, Presença Aterradora 8, Ritualista, Sem Medo.					
Poderes: Compreender 4 (idiomas), Controle de Fogo Infernal 15 (Penetrante; <i>Poderes Alternativos:</i> Ilusão 11 [todos os sentidos], Possessão 15), Imunidade 15 (envelhecimento, fogo, suporte vital), Magia 13 (escolha o feitiço básico mais quatro, de acordo com o tema), Morfar 4 (formas humanóides), Proteção 8 (Impenetrável; Limitado contra ataques mágicos e sagrados), Super-Sentidos 14 (detectar magia [estendido], detectar mal [aguçado, estendido 5], percepção divina, percepção infernal, faro, visão no escuro), Super-Força 2 (<i>carga pesada:</i> 2.400 kg), Telepatia 10 , Vôo 3 .					
Combate: Ataque +13, Dano +9 (desarmado), +15 (fogo infernal), Agarrar +24, Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -12, Iniciativa +8.					
Salvamentos: Resistência +17, Fortitude +14, Reflexo +9, Vontade +18.					
Desvantagens: Fraqueza (lugares ou objetos abençoado, -1 Con por minuto) -5, Perda de Poder (objetos ou proteções abençoados ou quando o nome verdadeira é usado) -4.					
Habilidades 100 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 15+ Poderes 160 + Combate 42 + Salvamentos 18 - Desvantagens 9 = 344 PP.					

DEMÔNIO MENOR		NÍVEL DE PODER 8/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 14			
For 26	Des 16	Con 26	Int 22	Sab 22	Car 22
Perícias: Bfear 12 (+18), Diplomacia 8 (+14), Intimidar 8 (+14), Conhecimento (arcano) 8 (+14), Notar 8 (+14), Intuir Intenção 8 (+14)					
Feitos: Ataque Imprudente, Fascinar 2 (Diplomacia, Intimidar), Fúria, Iniciativa Aprimorada, Presença Aterradora 5, Ritualista, Sem Medo.					
Poderes: Compreender 4 (idiomas), Controle de Fogo Infernal 10 (<i>Poderes Alternativos:</i> Ilusão 5 [todos os sentidos], Possessão 6), Imunidade 15 (envelhecimento, fogo, suporte vital), Morfar 4 (formas humanóides), Resistência Impenetrável 8 (Limitado contra ataques mágicos e sagrados), Super-Sentidos 9 (detectar magia [estendido], detectar mal [aguçado, estendido 2], percepção divina, percepção infernal, faro, visão no escuro), Telepatia 5 , Vôo 3 .					
Combate: Ataque +6, Agarrar +14, Dano +8 (desarmado), Defesa +8 (+4 desprevenido), Recuo -4, Iniciativa +7.					
Salvamentos: Resistência +8, Fortitude +10, Reflexo +8, Vontade +10.					
Desvantagens: Fraqueza (lugares ou objetos abençoado, -1 Con por minuto) -5, Perda de Poder (objetos ou proteções abençoados ou quando o nome verdadeira é usado) -4.					
Habilidades 74 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 12 + Poderes 82 + Combate 28 + Salvamentos 11 - Desvantagens 8 = 212 PP.					

planos de existência de trevas ou infernais. O demônio menor está um passo acima (ou abaixo, dependendo do contexto) na hierarquia dos arquétipos diabrete e demônio guerreiro. Diferente de seus inferiores, este demônio tem um nome próprio (embora esse nome possa ou não ser pronunciado pelos mortais), e também uma base de poder ou especialidade, possivelmente associada com um conceito ou domínio particular, ou outra categoria (como enganação, fogo, frio, malícia, ira, etc.).

Os poderes listados representam as habilidades básicas do demônio menor. Se quiser, escolha um tema geral e atribua os seguintes poderes (normalmente em uma graduação igual ao nível de poder do demônio ou, no caso de características aumentadas, suficientes para garantir um bônus igual ao nível de poder do demônio).

- **Animais:** características físicas aumentadas, Controle de Animais, Crescimento, feito aumentado (Presença Aterradora), Golpe (muitas vezes com o modificador Veneno).
- **Combativos:** características físicas aumentadas, Golpe, Raio.
- **Elementais:** Controle Elemental, Forma Alternativa, Raio.

DEMÔNIO SEDUTOR		NÍVEL DE PODER 8/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 7			
For 10	Des 14	Con 20	Int 12	Sab 15	Car 20
Perícias: Bfear 10 (+15/+19), Furtividade 8 (+10), Intimidar 6 (+11).					
Feitos: Ataque Furtivo, Atraente, Duro de Matar, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Trabalho em Equipe.					
Poderes: Controle Emocional 8 (Limitado a amor), Golpe 3 (Pujante), Imunidade 3 (acertos críticos, envelhecimento), Proteção 5 (Impenetrável), Vôo 2 .					
Combate: Ataque +7 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), Dano +3 (golpe), Defesa 16, Iniciativa +2.					
Salvamentos: Resistência +10, Fortitude +7, Reflexo +4, Vontade +4.					
Desvantagens: Perda de Poder (Vôo, se asas ficarem presas) -1.					
Habilidades 31 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 6 + Poderes 29 + Combate 22 + Salvamentos 6 - Desvantagens 1 = 99 PP.					

DEMÔNIO, SÚCUBO		NÍVEL DE PODER 10/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 16			
For 18	Des 18	Con 18	Int 16	Sab 18	Car 26
Perícias: Bfear 8 (+16), Concentração 8 (+12), Diplomacia 8 (+16), Disfarce 4 (+12), Intimidar 4 (+12), Conhecimento (arcano) 8 (+11), Notar 6 (+10), Procurar 6 (+9), Intuir Intenção 12 (+16), Furtividade 4 (+8)					
Feitos: Ataque Furtivo 2, Atraente, Distrair, Fascinar 3 (Bfear, Diplomacia, Intimidar), Iniciativa Aprimorada 2, Perícia Suprema (Bfear), Zombar.					
Poderes: Compreender 4 (idiomas; Sutil 2), Controle Mental 10 (Sutil; Consciência, Insidioso, Ligado a Drenar; <i>Poderes Alternativos:</i> Super-Movimento 3 (movimento dimensional 3), Drenar 2 (beijo devorador de vida; Dissipação Lenta 3, Sutil 2; Insidioso, Sem Jogada de Salvamento; <i>Desvantagem:</i> Perda de Poder contra alvo com “coração puro”), Imunidade 11 (envelhecimento, fome e sede, suporte vital), Morfar 5 (formas humanóides), Proteção 4 (Impenetrável), Telepatia 8 [Sutil]), Vôo 3 .					
Combate: Ataque +8, Dano +4 (desarmado), Agarrar +12, Defesa 22 (16 desprevenido), Recuo -6, Iniciativa +12.					
Salvamentos: Resistência +8, Fortitude +10, Reflexo +10, Vontade+12.					
Desvantagens: Fraqueza (lugares ou objetos abençoado, -1 Con por minuto) -5, Perda de Poder (objetos ou proteções abençoados ou quando o nome verdadeira é usado) -4.					
Habilidades 54 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 11 + Poderes 100 + Combate 40 + Salvamentos 20 - Desvantagens 9 = 233 PP.					



- **Emocionais:** Carisma Aumentado, Controle Emocional, Controle Mental (Sutil).

Perceba que a palavra "demônio" é apenas um rótulo. Ela descreve um ser ou entidade de outro plano de existência cuja disposição geral, motivações e objetivos vão contra o bem-estar da humanidade. Isso não precisa estar ligado a nenhum sistema de crenças específico, embora exemplos mais maquiavélicos da espécie certamente sejam capazes de lucrar em cima de qualquer semelhança ou temas úteis, mesmo se as ligações reais forem apenas ficção. Você pode mudar detalhes cosméticos e encher os "corpos oficiais" dos exércitos dos deuses ou outros poderes mágicos com arquétipos similares; as características de jogo funcionam bem tanto para os Salteadores de Obsidiana de Tezcatlipoca ou as Crias da Bile de Varhaas Mortalha de Pele quanto para as Legiões Malebólgicas de Belial.

DEMÔNIO SEDUTOR

O objetivo primário do demônio sedutor é iludir os heróis para que eles traiam seus princípios, inclinando-se rumo ao inferno. Aparecendo como homens e mulheres lindos, os sedutores podem ser reconhecidos por suas enormes asas de couro. Eles normalmente as escondem embaixo das roupas. Quando não estão escondendo-se, tendem a vestir poucas roupas, preferindo tiras de couro ou armaduras leves quando desfilam com suas presas em seus covis infernais.

DEMÔNIO, SÚCUBO

Uma súcubo (ou incubo, na forma masculina) não é uma guerreira, e tampouco se importa em subir na hierarquia dos caídos. Este tipo de demônio lida com a corrupção — derrubando os altivos, os poderosos e os santos, e então tirando a força de vontade, a vida e até mesmo a alma de seu alvo depois de sua queda. São predadores, pura e simplesmente, e outros habitantes dos planos inferiores sabem que devem deixá-los em paz ou pagar por sua ignorância. Entretanto, mais de um demônio maior já viu seu valor como arma ou ferramenta, especialmente quando colheu frutos ainda maiores dos resultados da sutileza e estratégia do que da força bruta e fogo infernal.

FANTASMA

Também chamados de aparições, assombrações, sombras, espectros e muitas outras palavras, um fantasma é um eco spectral de uma pessoa ou coisa morta que se recusa a seguir em frente para o que quer que a espere depois da vida. Essa teimosia pode se dever a um negócio inacabado, especialmente com circunstâncias horríveis envolvendo sua morte, ou uma ligação com uma pessoa, lugar ou coisa que ficou no reino mortal que simplesmente transcende todas as limitações.

De qualquer forma, a natureza exata da presença fantasmagórica varia. O fantasma pode estar associado com uma pessoa ou local. Ele pode ser pouco mais que uma presença, mas também pode ser um incômodo ou até mesmo uma ameaça para todos os envolvidos. No final, os parâmetros reais são aqueles exigidos pela trama do encontro.

Algumas das habilidades exibidas por entidades em particular são diferentes da aparição padrão. Acrescente da lista a seguir como apropriado, e ajuste o custo final em pontos (tanto em NP quanto em graduação de capanga) como necessário.

- "*Cada corpo é apenas uma casca...*": **Possessão 10**.
- "*Divida o sopro de sua vida comigo...*": **Drenar Constituição 8** (Afeta Corpóreo, Aura, Sustentado).
- "*Trema na minha presença...*": **Paralisia 8** (Área [Percepção]; Dependente de Sentidos [visão]).
- "*Sou mantido aqui por uma força maior que a sua...*": **Imunidade 15** (efeitos de banimento e nulificação).
- "*Veja minha dor, sinta minha dor...*": **Ilusão 10** (todos os sentidos, Dano, Independente; Limitado a mostrar cenas e eventos do passado do fantasma).

FANTASMA

NÍVEL DE PODER 2 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 9

For 10	Des 10	Con –	Int 10	Sab 15	Car 15
--------	--------	-------	--------	--------	--------

Perícias: Intimidar 8 (+10).

Feitos: Presença Aterradora 8, Sem Medo.

Poderes: **Camuflagem 10** (perda de poder contra sentidos místicos), **Imunidade 40** (efeitos de Fortitude, efeitos mentais), **Intangibilidade 4** (Inato; Contínuo; Permanente), **Regeneração 15** (bônus de recuperação +9; ressurreição 1/semana [perda de poder quando aquilo que prende na terra for resolvido]) **Super-Sentidos 3** (detectar vida [estendido 2]), **Telecinesia 2** (Sutil; Afeta Corpóreo), **Vôo 1** (Contínuo).

Combate: Ataque +3, Dano +0, Agarrar +3, Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo –0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude –, Reflexo +0, Vontade +2.

Habilidades 0 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 9 + Poderes 102 + Combate 14 + Salvamentos 0 = 127 PP.

GOLEM DE FERRO NÍVEL DE PODER 11/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 10

For 36	Des 10	Con –	Int 10	Sab 12	Car 10
--------	--------	-------	--------	--------	--------

Perícias: Notar 4 (+5).**Feitos:** Agarrar Instantâneo, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Foco em Ataque 4 (corpo-a-corpo), Sem Medo.**Poderes:** **Crescimento 2** (+4 Força, +1 Resistência, 2,10 m de altura; Inato; Contínuo; Permanente), **Densidade 10** (+20 For, +5 Proteção Impenetrável, +3 graduações Imóvel, +3 graduações Super-Força, massa aproximadamente 1 tonelada; Inato; Contínuo; Permanente), **Golpe 2** (punhos de metal; Pujante), **Imóvel 2**, **Imunidade 42** (controle mental, efeitos de Fortitude, magia), **Proteção 8** (Impenetrável 5), **Super-Força 2** (carga pesada: 7 toneladas).**Combate:** Ataque +9 (corpo-a-corpo), Ataque +5 (à distância), Dano +15 (punhos), Agarrar +27, Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -32, Iniciativa +0.**Salvamentos:** Resistência +14, Fortitude –, Reflexo +2, Vontade +6.**Habilidades -6 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 8 + Poderes 102 + Combate 26 + Salvamentos 7 = 138 PP.****RETORNADO** NÍVEL DE PODER 10/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 13

For 22	Des 18	Con –	Int 12	Sab 13	Car 13
--------	--------	-------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 8 (+12), Blear 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 6 (+7), Procurar 6 (+7).**Feitos:** Bleaf Acrobático, Iniciativa Aprimorada, Sem Medo, Zombar.**Poderes:** **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 6**, **Regeneração 42** (bônus de recuperação +9; machucado/sem ação, ferido/sem ação, abatido/1 rodada, desabilitado/1 rodada, dano de habilidade/ação padrão; ressurreição/1 minuto), **Salto 1**, **Super-Força 1** (carga pesada: 1 tonelada), **Velocidade 1**.**Combate:** Ataque +14, Dano +6 (desarmado), Agarrar +21, Defesa 24 (17 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +8.**Salvamentos:** Resistência +6, Fortitude –, Reflexo +10, Vontade +10.**Habilidades 18 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 4 + Poderes 82 + Combate 56 + Salvamentos 15 = 183 PP.****GOLEM DE FERRO**

Um altivo mecanismo de força, o golem de ferro representa o brutamonte/guarda-costas definitivo dos usuários do arcano que não querem se incomodar com todas aquelas problemáticas invocações arcanas. Lento, obcecado e tão esperto e criativo quanto um abridor de latas, o golem de ferro é famoso por sua força bruta e durabilidade. É o equivalente místico de um tanque de guerra.

Mestres que queiram um pouco mais de sutileza entre as capacidades destrutivas de um golem de ferro podem incorporar ilusões para esconder sua natureza verdadeira e tornar sua aparência bem menos formidável do que realmente é. Isso pode ser emulado da seguinte maneira: tire 2 graduações de Crescimento e acrescente 4 de Morfar (uma forma) e Vôo 1 (Contínuo, limitado a compensar seu enorme peso).

O arquétipo golem de ferro também pode ser usado para qualquer criatura pesada, poderosa e relativamente sem cérebro encontrada pelos místicos, desde estátuas animadas até construtos necromânticos feitos de ossos ou robôs energizados por demônios, construídos por cientistas loucos ou místicos amadores. Altere as características de jogo como necessário para cada variação. Os outros arquétipos de golem (*M&M*, página 234) podem servir como criaturas menores. O golem de carne, em especial, pode ser um matador de magos bastante eficiente (devido à sua Imunidade a Magia).

PRÍNCIPE DEMÔNIO

Estes seres assustadores são o ápice da majestade infernal, cada um sendo uma arma de destruição arcaica por si só. Contam-se histórias em sussurros breves sobre esses horrores, e sistemas de crença inteiros desenvolveram-se a partir de sua adoração. Asmodeus, Belial, Mefistófeles, Orcus, os Reis Yomi, Chelibach, o Pai dos Dragões, e outros são, tecnicamente, apenas pouco menos que deuses em muitos aspectos. O único limite real de seus poderes são aqueles exigidos pelas aventuras. Dessa forma, eles são mais adequados como personagens de nível de poder X.

Mas onde fica a linha divisória? Cada mestre precisa perguntar a si mesmo: será que essa entidade precisa de números para definir suas características? Será que é necessária uma rolagem, como ataque ou salvamento para interagir com os personagens, ou será que uma descrição e personalidade são suficientes? Derrotar esse demônio é uma questão da mecânica por trás das habilidades dos heróis ou das escolhas e interpretação do jogador por trás do personagem *independente* dos números? Se a resposta na maioria das vezes for a primeira opção, então os números são necessários – e o oponente provavelmente não pertence a esta categoria; se for a última opção, então as dicas e regras para personagens de NP X de *M&M* são suficientes.

RETORNADOS

De maneira parecida com o fantasma, o retornado é uma pessoa ou criatura que se recusa a abandonar a esfera mortal quando atinge o fim da vida. Mas diferente do fantasma, o retornado ainda possui seu antigo corpo em vez de ser um espírito descarnado, e normalmente tem



muito mais poder físico do que tinha quando ainda era vivo, como se o sobrenatural o tivesse melhorado para executar a tarefa à frente.

Diz a tradição que o retornado se agarra à existência para completar uma última tarefa ou conjunto de tarefas relacionadas, normalmente uma vingança de algum tipo. Quando a tarefa for cumprida, o retornado recebe sua recompensa (o que quer que seja). Os retornados também diferem de suas contrapartes etéreas por, muitas vezes, ainda poderem se passar por criaturas vivas (a menos que examinados de perto e, ainda assim, muitas vezes apenas com exames médicos). Livres e com todas ou quase todas as faculdades mentais que tinham em vida, os retornados são praticamente indestrutíveis até completar sua missão.

SERVIDOR MÁGICO

A diferença entre um mal ancestral e o servidor mágico é baseada no poder exibido e independência relativa, não taxonomia. Servidores mágicos, como o nome indica, aparecem para servir a outras terríveis ameaças arcanas como a Irmandade do Signo Amarelo, loucos como Malador e até mesmo invasores de outros mundos, dos quais Zhuul, o Aprisionador, é apenas um exemplo. As Esferas do Lamento de Ta'Tulduk, os Cães-Servos de Zhuul, os Rhaharri e os grotescos servos anônimos do Inominável são exemplos desta raça. O arquétipo mal ancestral traz exemplos de descritores que podem ser usados para os poderes de um servidor mágico.

SERVIDOR MÁGICO

NÍVEL DE PODER 12/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 20

For 22	Des 16	Con 24	Int 15	Sab 17	Car 11
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Notar 8 (+11).

Feitos: Foco em Ataque 6 (corpo-a-corpo), Sem Medo, Tomar a Iniciativa.

Poderes: **Alongamento 2** (Permanente), **Comunicação 10** (mental; Dimensional), **Confusão 12** (Inato, Incurável; Contínuo, Área Visual), **Controle Ambiental 3** (distração 3), **Crescimento 4** (Contínuo; Permanente), **Escudo 6**, **Golpe 9** (Afeta Intangível, Dimensional, Indireto 3, Pujante), **Imóvel 10**, **Imunidade 20** (efeitos mentais, envelhecimento, suporte vital), **Intangibilidade 1** (Contínuo), **Membros Adicionais 5** (Sustentado), **Metamorfose 2** (Incontrolável), **Nausear 12** (Aura, Sustentado), **Proteção 8** (Impenetrável), **Super-Força 3** (carga pesada: 4.160 kg), **Super-Movimento 2** (dimensional 2, dimensões místicas), **Super-Sentidos 8** (visão cega [estendida 4]), **Teleporte 4**.

Combate: Ataque +9, Dano +15 (golpe), Agarrar +18, Defesa 19 (15 desprevenido), Recuo -55, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +15, Fortitude +10, Reflexo +4, Vontade +10.

Habilidades 33 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 8 + Poderes 283 + Combate 28 + Salvamentos 11 = 365 PP.

ESTRUTURAS DE SÉRIES MÍSTICAS

Há uma enorme variedade de abordagens para uma série mística de *Mutantes & Malfeitores*, desde dedicados heróis adeptos da magia, protegendo a dimensão da Terra de uma vasta gama de ameaças sobrenaturais, até amadores e ritualistas de baixo nível lutando contra monstros sobrenaturais ameaçando a humanidade. Você vai encontrar estruturas de séries adicionais no fim do **Capítulo 4**, voltado especificamente para séries no mundo de Freedom City.

APRENDIZES

Nesta campanha, um mentor sábio reúne os heróis para ensinar-lhes conhecimentos arcanos e fazer com que usem seus poderes místicos de maneira responsável e para o bem da humanidade. O professor pode ser o maior mago do mundo ou apenas um ocultista aposentado, interessado em passar o que aprendeu adiante, para uma nova geração. Talvez os alunos um dia tomem o lugar do mestre, assumindo responsabilidades ainda maiores.

Esta série funciona de maneira parecida com um jogo tradicional de super-heróis, mas voltado para a magia. Os poderes dos heróis têm origens místicas, se é que eles mesmos não são magos — alguns têm ascendência ou influência inumana (divina, infernal, feérica, elemental ou similar), possuem itens mágicos poderosos ou vêm de outra dimensão. Embora este tipo de série funcione bem com um grupo de heróis mais jovens, não há limite de idade. Os personagens têm muito a aprender ao longo da história.

A Academia Claremont de Freedom City é um bom modelo para este tipo de série, e pode ser que você ache o material do suplemento importado *Hero High* bastante útil.

AVATARES DOS ELEMENTOS

Os heróis desta série são variados tipos de místicos cujos poderes têm origem na força dos elementos — podem ser os clássicos ar, água, fogo e terra, ou contar com ainda outros, como os elementos asiáticos metal

e madeira, ou “elementos” como luz, trevas ou outros escolhidos pelo mestre como parte da cosmologia do cenário. Os heróis talvez tenham um patrono ou mentor na forma de um ser superior que representa o equilíbrio entre os elementos do mundo natural.

Como representantes das forças elementais, é dever dos heróis proteger o mundo natural. Isso significa desde defender o mundo de invasores extradimensionais até proteger o meio-ambiente de poluentes ou do abuso de corporações inescrupulosas, caso o grupo queira dar um tom ecológico ao jogo. Talvez as forças elementais estejam desequilibradas devido às ações de um avatar, que agora é o inimigo do grupo, e os heróis precisam endireitar as coisas.

ESPÍRITOS DA VINGANÇA

Espíritos da Vingança é uma série mística na Era de Ferro, e o mestre pode querer consultar o suplemento importado *Iron Age* para algumas idéias e dicas a mais. Neste jogo, os heróis não são os protetores místicos da dimensão da Terra ou recipientes da sabedoria oculta. Na verdade, eles são crias do inferno que buscam a justiça e a vingança para os indefesos e injustiçados. Usando seus poderes, eles arbitram, julgam e, se necessário, executam.

Os heróis podem ser almas caídas, trazidas de volta para o mundo dos vivos para se redimir, ou vítimas levadas ao extremo, capazes de sacrificar suas vidas por um chamado da mais alta importância. Alguns espíritos da vingança acabam no lugar errado no momento errado, descobrindo que suas vidas mudaram para sempre. Eles podem acabar procurando o que perderam, presumindo que isso seja possível.

Nesta série, os inimigos tendem a ser um pouco mais mundanos — criminosos mortais, gangues e cartéis, além de cultos e místicos comuns. Os heróis também enfrentam as autoridades mundanas, que os consideram criminosos, quando acreditam que os heróis existem. Inimigos adequados em Freedom City incluem a máfia, o Barão Samedi e seus capangas zumbis, Jack-das-Facas e o Cavaleiro Branco.



EXTERMINADORES DE MONSTROS

O mundo precisa de proteção contra todo tipo de criatura sobrenatural que espreita na noite. Os heróis desta série são aqueles que espreitam as criaturas sobrenaturais. Eles investigam e lidam com (em outras palavras, exterminam) criaturas como demônios, zumbis, vampiros, fantasmas e todo tipo de horror para manter o mundo seguro e alegremente ignorante.

Uma série de exterminadores de monstros tende a ter nível de poder mais baixo que a maioria dos jogos de *M&M*, entre NP 6 e 8, o suficiente para os heróis serem capazes de enfrentar um vampiro ou lobisomem (como o homem-fera e o lorde vampiro do **Capítulo 11** de *M&M*). Os poderes dos heróis incluem Magia tradicional e habilidades sobrenaturais, tornando-os combatentes mais eficientes, ou poderes psíquicos que usam para investigar o oculto.

Esta série pode se passar em mundo tradicional de super-heróis como Freedom City; afinal de contas, os exterminadores de monstros trabalham por trás dos panos, então não importa muito se os panos são em quatro cores brilhantes ou em tons de cinza de um mundo diferente. Por outro lado, a série também pode se passar em um mundo onde os super-humanos e paranormais são desconhecidos do público, e é assim que ambos os lados querem manter as coisas. Cenários de aspectos conspiratórios podem funcionar bem aqui.

INVESTIGADORES DO ESTRANHO

Coisas estranhas estão acontecendo, e fica a cargo dos heróis descobrir o que está ocorrendo de verdade. Os personagens são um grupo de investigadores do estranho, oculto e paranormal. Isso pode ser um disfarce para um grupo de místicos que investigam ameaças ocultas ou, por outro lado, os personagens podem ser céticos que não acreditam em magia! Ou eles provam que toda a atividade "paranormal" é uma fraude, ou talvez sua própria descrença lhes dê o poder para sobrepujá-las e neutralizá-las. Depois do final do caso, as pessoas só lembram de uma "enganação" ou "golpe" (mais uma forma de encobrir as memórias contra coisas que os mortais não deveriam conhecer). Um disfarce parecido é trabalhar para um tablóide: os personagens realmente publicam a verdade, mas ninguém acredita, mesmo!

Mesmo que os heróis não sejam céticos, eles com certeza vão lidar com alguns, especialmente se seu verdadeiro trabalho tiver de ser mantido em segredo. Eles também podem se tornar consultores independentes para a polícia e autoridades nacionais ou até mesmo internacionais (como o FBI e a Interpol).

CAPÍTULO 4: O MUNDO MÍSTICO DA LIBERDADE

Para o cidadão comum de Freedom City, as manchetes — sem falar nos céus da cidade — são cheias de figuras vestindo uniformes brilhantes e usando poderes fantásticos. Alienígenas de galáxias distantes e outras dimensões já invadiram a cidade, e todos sempre acreditaram que as pessoas podem voar. Mas se você perguntar a alguém se ele ou ela acredita em magia, provavelmente vai receber um olhar incrédulo. Pessoas com superpoderes, ok, mas magia? Isso parece um pouco, bem, estranho e difícil de acreditar. Quer dizer, é um truque, certo? É só mais um jeito de se referir ao que esses uniformizados chamam de poderes. Não é magia “de verdade”.

É claro que, muitas vezes, é magia *mesmo*. Na verdade, a magia é mais poderosa do que as pessoas imaginam, talvez a força mais poderosa de todo o universo. Também é uma das mais misteriosas, e o oculto no Mundo da Liberdade é repleto de interpretações errôneas — bem

como os místicos que trilham seus caminhos secretos e exploram reinos invisíveis. Em um mundo de pessoas fora do comum com poderes muito além daqueles dos mortais ordinários, eles são um tanto quanto estranhos — pode ser difícil explicar que alguém tem poderes mutantes, mas mutantes normalmente não invocam por acidente demônios vindos do início dos tempos para devorar sua alma.

Este capítulo trata do lado místico do mundo de Freedom City, desde sua origem até os importantes participantes do jogo da supremacia mágica, lutando pelo destino do mundo e até mesmo do universo — com vilões que as pessoas não consideram mais que malucos e heróis de que as pessoas sequer ouviram falar. Ele conclui com algumas idéias para mexer sua própria série mística em Freedom City. Além deste capítulo, muitas das informações do **Capítulo 2**, especialmente magias e itens mágicos, são úteis em uma série mística em Freedom City.

PODERES E PRINCIPADOS

O mundo místico de Freedom City tem certas tradições antigas, papéis e facções que definem a natureza da magia nos dias de hoje, bem como a batalha por trás dos bastidores e nos cantos secretos da realidade. Títulos e tradições marcam as fronteiras e destinos no mapa do mundo místico, e qualquer um que busque trilhar esses caminhos deveria conhecê-los e respeitá-los.

O MAGO MESTRE

Adepto Supremo das Artes Arcanas, Grão-Mago, Arquimago... Os títulos variam através das eras, mas o papel e as responsabilidades do Mago Mestre são quase os mesmos. É um fato da realidade cósmica do universo de Freedom City que cada universo tem um mago mais afinado com os rumos das forças místicas de seu próprio universo, o Mago Mestre. Tornar-se o Mago Mestre é uma questão primeiro de habilidade, poder e visão (e muitas vezes também de destino). Ser *reconhecido* como o Mago Mestre algumas vezes é um problema diferente, embora seja difícil negar os poderes de um Mago Mestre. Algumas vezes, em alguns mundos, houve torneios para decidir qual adepto poderia reclamar o título de Mago Mestre; em outros, a escolha é óbvia.

Uma difícil decisão recai sobre os ombros do Mago Mestre, talvez a mais importante decisão do universo. Conectado com as forças místicas mais primitivas de sua realidade, o Mago Mestre pode escolher tornar-se o regente e guardião do universo, protegendo-o de toda e qualquer ameaça, ou pode decidir agarrar essas forças, distorcê-las e moldá-las para tornar-se o *mestre* do universo — o que é chamado, através das dimensões místicas, de Senhor das Trevas. Muitos Magos Mestres em incontáveis realidades caíram vítimas das tentações do poder e tornaram-se Senhores das Trevas, tiranos dimensionais governando seus mundos com punho de ferro. Alguns Senhores das Trevas são depostos, substituídos por um Mago Mestre guardião ou, na maioria das vezes, por outro aspirante a Senhor das Trevas. Mesmo que as intenções do rebelde original fossem puras, o poder corrompe, e há poucas tentações maiores que a oportunidade de governar um universo!

Assim, não é surpresa que Magos Mestres como Arkano tenham encontrado mais Senhores das Trevas nos reinos místicos do que

colegas protegendo suas próprias realidades. Os Senhores das Trevas afirmam que isso se dá porque seu caminho, do poder e da dominação, é verdadeiro e natural, e os choramingos de guardiões fracos é que são aberrações. Em termos estatísticos, talvez eles estejam certos.

MAGOS MESTRES CONHECIDOS E NOTÁVEIS

NOME	ÉPOCA
Ios, o Vidente	Antiga Atlântida
Malador, o Místico	Antiga Atlântida
Naran, o Sábio	Antiga Atlântida
Hermes Trismegistus	Antigo Egito
Simon Magus	Por volta do século I
Merlin, o Mago	Por volta do século VII
Coroa Quebrada	Do meio dos anos 1800 até 1890
Lady Violet Pennyworth	1890 a 1895
Adrian Arkano	De 1935 até os dias de hoje

BENEFÍCIO (MAGO MESTRE)

FORTUNA

Este feito lhe garante o título de Mago Mestre. Além do título e suas responsabilidades, que podem conceder um bônus em testes de interação com aqueles que conhecem o mundo oculto, este Benefício permite que você gaste um ponto heróico por inspiração, para invocar o Círculo Secreto para aconselhá-lo e guiá-lo. Veja abaixo para mais informações.

Embora o título de Mago Mestre também inclua o potencial pra tornar-se um Senhor das Trevas, isso não é considerado um bônus do feito, mas uma ferramenta de trama, e presume-se que os Senhores das Trevas sejam personagens controlados pelo mestre. Se um Mago Mestre decidir tornar-se um Senhor das Trevas durante o jogo, o controle desse personagem passa para o mestre, a menos que haja um acordo entre o grupo de jogo para lidar com o conflito do Mago Mestre/Senhor das Trevas.

O CÍRCULO SECRETO

As tarefas de um Mago Mestre não terminam com sua morte. Embora suas almas deixem o mundo dos vivos, os Magos Mestres do passado são parte do Círculo Secreto, um grupo de místicos iluminados cujas origens se perdem nas areias do tempo. Um dos direitos e poderes do Mago Mestre atual é a habilidade de invocar este conselho espectral de sábios para iluminação e conselhos.

O Círculo Secreto não é onisciente, embora represente o maior conjunto de conhecimento arcano da dimensão da Terra e tenha uma sabedoria considerável. Os Senhores das Trevas, devido à sua natureza, são magos solitários que não dispõem de aliados espirituais para aconselhamento. É fato que Mestres Magos como Arkano usaram os conselhos do Círculo Secreto no passado.

Em termos de jogo, o Círculo Secreto é parte do Benefício de ser um Mago Mestre; gastar pontos heróicos para inspiração (*M&M*, página 122) pode representar um encontro com o Círculo Secreto, no qual o mestre pode passar pistas cifradas e dicas úteis para o(s) jogador(es) através desta voz espectral.

O mestre também pode usar o Círculo Secreto como uma ferramenta de trama e para ganchos de aventuras. Os magos ascendidos têm a capacidade de transmitir visões e conselhos para qualquer místico que desejem. Já que não fazem isso com frequência, qualquer visão ou dever passado pelo Círculo Secreto tem um peso considerável; místicos que os ignorarem o fazem por sua própria conta e risco!

O PORTADOR DA LUZ E OS TOCADOS PELAS SOMBRAS

A Luz e as Sombras são dois grandes poderes do mundo oculto, símbolos essenciais com forma e influência através de seus vários campeões. Eles são parte de um conflito essencial ao longo da história, embora a maioria das pessoas mal saiba qualquer coisa sobre eles — em geral considerando-a apenas uma batalha entre certos heróis e vilões superpoderosos.

A Luz é um símbolo de esperança, bondade, verdade e tudo o que é certo já há muito tempo; diz-se que os místicos são "iluminados" por estudá-la. Por milênios, antes mesmo que a luz elétrica transformasse a noite em dia, as pessoas aconchegavam-se ao redor de fogueiras, lareiras e outras fontes de luz para manter as trevas afastadas. Os místicos têm buscado a luz "de ordem mais alta", aquela que é a fonte de todas as coisas; alguns são bem-sucedidos.

A Luz algumas vezes escolhe um campeão (ou mais de um) para empunhar seu poder em nome do bem. Seu propósito é guiar, curar e proteger contra as forças que ameaçam apagar a luz do mundo. No antigo Egito, o herói Pharos tinha um poder associado com Rá e o Sol. Durante os dias mais negros da Segunda Guerra Mundial, os gêmeos alemães Rosa Branca e Espinho Branco foram escolhidos como Portadores da Luz, passando seu poder para Langston Albright, o herói conhecido como Farol, pouco depois do fim da Guerra. Também houve muitos outros, e Albright atualmente busca seu sucessor, o próximo Portador da Luz.

Entretanto, toda luz projeta uma sombra. Mesmo antes de haver luz, havia as trevas. Entre as pessoas procurando a luz, sempre houve uns poucos que olhavam para as trevas ao redor e ouviam algo chamando-os, e que viam nas trevas tudo que queriam. Deixavam o caminho da luz rumo a esse chamado. Certos místicos abraçaram as trevas como sua fonte de poder, sendo capaz de sacrificar qualquer coisa, mesmo sua luz interior, para alcançar seus objetivos.

E assim como a Luz escolhe seu campeão, também existem aqueles tocados pelas Sombras. O Mundo das Sombras é um lugar de trevas infundáveis, medo e desespero, mas também é um lugar de poder. Os Tocados pelas Sombras buscam aumentar seu poder no mundo, espa-

lhando as trevas e ajudando outros a fazê-lo. Suas fileiras incluem o assassino das sombras Nacht-Krieger e o feiticeiro Taarvon, o Eterno. Até mesmo Estrela Negra, usuário dos Braceletes das Sombras, é apenas um condite para o poder do Mundo das Sombras.

PORTADOR DA LUZ (MODELO)

46 PONTOS

Poderes: Campo de Força 8 (Impenetrável), Controle de Luz 10 (Poderes Alternativos: Criar Objeto 10, Raio 10), Vão 4.

TOCADO PELAS SOMBRAS (MODELO)

49/57 PONTOS

Poderes: um dos seguintes.

- **Campo de Força 8** (Impenetrável), **Controle de Escuridão 10** (Poderes Alternativos: Criar Objeto 10, Raio 10), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro), **Teleporte 9** (Meio [sombras]).
- **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Forma de Sombra 5** (Camuflagem 4 [todos visuais, limitado a sombras], **Intangibilidade 3**, **Super-Movimento 3** [deslizar, escalar paredes 2]), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro).

O PORTEIRO

Os caminhos místicos da Espiral Cósmica já foram muito mais abertos àqueles que os procuravam; atravessar os mundos era tão fácil quando cruzar um campo ou aposento (e ainda é, em alguns raros lugares do mundo). Magos Mestres antigos, como los, o Vidente, foram sistematicamente erigindo barreiras, fechando e trancando portões, e rearranjaram a paisagem oculta para que a Terra — embora continue sendo um cruzamento místico — seja mais segura contra as forças de outras esferas da existência. Entretanto, para cada portão e portal fechado há uma chave e um guardião. Este é o Porteiro.

O Porteiro é um nexo livre entre os mundos, a personificação das energias dos cruzamentos da dimensão da Terra. É responsabilidade do Porteiro ficar entre os limites entre este mundo e incontáveis outros, mantendo vigilância e abrindo e fechando os portões para aqueles que podem ou não podem passar.

Enquanto o papel do Mago Mestre certamente tenha a ver com o destino, também é uma posição alcançada através da ambição e trabalho duro. O Porteiro, por outro lado, é realmente escolhido pelo destino, embora ninguém saiba se isto é mero acaso ou obra de forças do destino como as Normes. Seja qual for o caso, o Porteiro nasce assim; um indivíduo não se torna um Porteiro, e outra pessoa não pode assumir o fardo até que o Porteiro atual deixe de existir. Existem muitos rumores sobre ritos secretos para usurpar o poder do Porteiro, mas, por enquanto, eles continuam apenas como lendas.

O Porteiro também tem laços fortes com a Dimensão das Portas (veja o **Capítulo 1**). Os Guardiões dos Portais reconhecem o portador da herança como um membro honorário, e eles muitas vezes assumem o dever de treinar e ensinar o novo Porteiro sobre suas responsabilidades.

PORTEIRO (MODELO)

38 PONTOS

Poderes: Bolsão Dimensional 5, Intangibilidade 4 (Limitado a permitir que objetos lhe atravessem; não pode se mover através de objetos), Super-Movimento 4 (andar no ar 2, dimensional 2 [dimensões místicas]), Super-Sentidos 4 (percepção dimensional [exato], percepção mágica).

Além das características do modelo, muitos Porteiros têm treinamento como adeptos, tendo 8 ou mais graduações em Magia.

O Limite no poder Intangibilidade do Porteiro representa a habilidade de permitir que objetos pequenos atravessem o "portal" vivo que é seu corpo, saindo do outro lado. Entretanto, o Porteiro não pode atravessar barreiras muito maiores, como paredes.

HISTÓRIA OCULTA

A história secreta do mundo pode ser encontrada em páginas de tomos antigos, escritos em idiomas há muito esquecidos, em histórias divididas entre uns poucos e raros que as compreendem e acreditam nelas. Para a grande maioria das pessoas no Mundo da Liberdade, a "história" oculta não é mais do que mito e lenda, mas alguns compreendem as verdades por trás das lendas. A seguir estão essas verdades.

PRÉ-HISTÓRIA

No alvorecer da vida na Terra ergueu-se o povo serpente, répteis inteligentes com um talento inato para perceber e manipular as forças místicas. O povo serpente usou suas artes arcanas para influenciar o ambiente e não apenas sobreviver, mas também prosperar em um mundo selvagem. Eles fundaram e construíram um império centrado na ilha-continente de Lemúria, enquanto os peludos ancestrais da humanidade corriam por entre as árvores, e seus feiticeiros e ciência arcana permitiram-lhes sobreviver à extinção dos grandes sáurios.

O Império Serpente já era totalmente corrupto e decadente quando a humanidade evoluiu. Os humanos não seriam nada além de escravos domésticos (e às vezes comida) do povo serpente se não fosse pela intervenção dos Preservadores. Estes misteriosos alienígenas fizeram experimentos genéticos e sociais com grupos de humanos primitivos. A falta quase total de conhecimento oculto sobre eles sugere que os Preservadores não eram totalmente familiarizados com as artes místicas, o que pode ser a razão pela qual eles não demonstraram nenhum interesse pelo povo serpente, e até mesmo evitaram contato com eles. Alguns sugerem que, na verdade, a intenção dos Preservadores era deliberadamente *evitar* que a Terra se transformasse em um foco de poder mágico do universo.

Fossem quais fossem suas razões, os Preservadores deram à humanidade uma "ajudinha" na corrida evolucionária. Humanos avançados fundaram o Império de Atlântida e aprenderam os segredos mágicos do povo serpente, que subestimaram os mamíferos que antes haviam escravizado. Os dois grandes impérios lutaram uma série de guerras, com longos períodos de paz frágil e desconfiada, até um cataclismo mágico destruir ambos. Este desastre foi o fim da grande Era da Magia na Terra. Se os Preservadores pretendiam limitar o poder mágico, eles foram, pelo menos em parte, bem-sucedidos; a magia retrocedeu para as sombras e lendas do mundo, onde desde então tem permanecido.

Embora muito do conhecimento de Atlântida e Lemúria esteja perdido, os dois impérios estabeleceram as fundações da magia, que permanecem fortes nos dias de hoje. Os antigos magos humanos de Atlântida foram os primeiros de que se tem notícia a alcançar o título de Mago Mestre, e estabeleceram muitos dos deveres e responsabilidades deste posto. É possível que o Mago Mestre tivesse a tarefa de proteger a humanidade das ações do povo serpente ou, mais provável ainda, das várias entidades alienígenas extradimensionais veneradas pelos corrompidos cultos de Lemúria. O primeiro Mago Mestre explorou a Espiral Cósmica, codificou magias ancestrais e forjou pactos com entidades como Modrossus para garantir aos humanos valorosos aliados (veja o **Capítulo 2** para mais informações).

Outros legados da Era da Magia também chegaram aos dias de hoje. Adrian Arkano é a reencarnação de um antigo mago atlante que deixou de lado a oportunidade de ascender para um plano superior para proteger a Terra. As duas grandes ameaças que o inspiraram a fazer esta escolha foram a sobrevivência do povo serpente e seus cultos (especialmente a Irmandade do Sino Amarelo) e a prisão de Malador, o Místico,



MAGIA VERSUS CIÊNCIA

A magia e a ciência são formas distintas de compreender e influenciar o universo no Mundo da Liberdade. A ciência é o modo mais comum, porque qualquer um tem o potencial para compreendê-la e usar a tecnologia produzida por ela. A magia exige um talento especial e dedicação considerável para aprendê-la e dominá-la. E mesmo então é perigosa, envolvendo dimensões e entidades capazes de destruir a sanidade. A ciência é um caminho para as massas, enquanto a magia é apenas para uns poucos.

Embora seja comum considerar a ciência e a magia como forças opostas, isso não é necessariamente verdade, sendo uma presunção de magos novatos e daqueles que não sabem como a magia funciona. Na verdade, a magia tem sido um aliado invisível do conhecimento e progresso da humanidade desde o amanhecer da história. Coisas como o Pacto e o trabalho de Magos Mestres e de outros para proteger a dimensão da Terra contra forças mágicas vindas de fora criaram um mundo estável onde a ciência e a filosofia natural podem florescer. Isso pode ser a realização do plano dos Preservadores: uma realidade altamente ordeira, oposta aos mundos caóticos tão comuns aos giros e voltas da Espiral Cósmica.

Assim, em uma série em Freedom City, "magia" e "ciência" (ou "tecnologia") não são descritores opostos; elas não se anulam nem afetam uma a outra de nenhuma maneira especial. O mestre que queira uma relação mais adversa pode criá-la, caso desejado.

em uma tumba dentro do Templo de Sirrion. Além disso, há artefatos antigos, alguns sob a guarda do Mago Mestre, e outros enterrados nas profundezas do mar ou da terra, esperando para serem encontrados e usados mais uma vez.

O MUNDO ANTIGO

Muito depois que as ondas do oceano cobriram as ruínas de Atlântida e de Lemúria, confinando-as aos reinos dos mitos e lendas, seus legados ainda eram sentidos. Os humanos veneravam vários panteões de deuses, a maioria entidades mágicas do passado, esquecidas ou proibidas para todos exceto os mestres da magia. Os deuses desciam à Terra de tempos em tempos, e os frutos de seu flerte com os mortais tornaram-se muitos dos grandes heróis das lendas. Outros receberam poderes divinos ou foram escolhidos como campeões de outras forças.

A Terra Negra do Egito era um foco de poderes místicos. Pelo menos um Mago Mestre caminhou pelas areias do Nilo e aconselhou faraós. O nobre príncipe Heru-Ra, escolhido pelo deus sol, tornou-se o campeão da causa da luz até ser derrubado pela traição do feiticeiro Tan-Aktor. Seus ka, ou forças vitais, foram entrelaçados de maneira a reencarnar de novo e de novo ao longo das eras para continuar seu conflito. Os poderes de Luz e Sombras encontraram campeões no herói Pharos e no sinistro Culto de Set, com ligações com o sangue do povo serpente.

Pela Europa, os deuses forçavam sua vontade sobre os mortais. Na Grécia Antiga, os heróis com herança divina alcançavam grandes feitos, mas muitas vezes encontravam fins amargos nas mãos dos olímpianos. Os deuses moviam os mortais como peças de um grande jogo, e eles mesmos eram movidos pela mão do Destino, envolvendo a si mesmos em guerras e conflitos. Dos imortais sobreviventes da Era dos Heróis, apenas Medeia de Cólquida manteve laços com as artes místicas. Outros, como Dédalo, Talos e o Minotauro afastaram-se das maquinções dos deuses e da magia para abraçar a ciência, a razão e o segredo.

Na Europa Central, os Aesires, deuses de Asgard, lutaram e beberam ao lado de seus adoradores mortais. Odin e Loki viajaram disfarçados de várias maneiras, fazendo sua vontade. Os elfos espreitavam das profundezas das florestas, e gigantes habitavam os ermos gélidos, enquanto anões trabalhavam em suas cavernas muito abaixo da terra. Os segredos das runas dos anões chegaram até os mortais.

No extremo oriente, observando de um vale escondido, o Templo Shambala preservou os segredos arcanos da antiga Atlântida, misturando-os com as filosofias místicas da Índia, Tibete, China e outras nações. Gerações de monges e mestres-professores passaram adiante suas disciplinas e silenciosamente cuidaram das antigas criptas onde o barro mortal de Magos Mestres residia. Viajantes e alunos do templo aventuravam-se pelo mundo de tempos em tempos. Por onde eles passavam, apreciavam alunos de suas artes realizando grandes feitos.

Incontáveis séculos depois do cataclismo, o povo de Atlântida descobriu que o mundo da superfície não havia sido destruído no dilúvio como haviam pensado. Exploradores, e então batedores, encontraram o caminho até o antigo berço da civilização. Eles foram seguidos por tropas, pois Atlântida queria reivindicar o império que uma vez fora seu direito de nascença. Mas a humanidade mudara desde aqueles dias, e os atlantes eram apenas uma sombra de sua glória anterior. Ajudados por heróis como o sábio Dédalo, os atenienses e egípcios repeliram a invasão atlante, deixando apenas as lendas de estranhos visitantes da nação insular do mar distante.

O PACTO

Embora a humanidade tenha há muito superado o povo serpente (que foi reduzido a uma fração pífia de seus antigos números, habitando a Sub-Terra), ela ficou longe do pináculo da antiga Atlântida. Mesmo os próprios atlantes diminuíram de estatura, longe daquela de seus ancestrais. Os mortais eram peões para os deuses que veneravam, peças de jogo em disputas divinas e joguetes para os apetites dos deuses.

Assim, o Mago Mestre conhecido como Simon Magus forjou o Pacto, convocando todas as antigas forças mágicas que não eram vistas desde o Grande Cataclismo. Era um movimento tão grande e desesperado, uma magia de controle tão grande, que garantiria a liberdade da humanidade para sempre... Ou destruiria tudo. A magia mudou a própria Espiral Cósmica, alterando a natureza fundamental dos cruzamentos dimensionais da Terra. As barreiras entre os mundos foram fortalecidas, e o equilíbrio do eixo cósmico foi mudado. Quando terminou, os deuses e outras entidades de fora da dimensão da Terra não mais conseguiam entrar sem ser convocadas por poderes mortais, sem *permissão humana*. O poder necessário para vencer o controle era tanto que destruiria o universo em seu lugar, roubando o invasor de seu prêmio.

Os antigos deuses tinham pouca escolha além de desistir do mundo, recuando para seus próprios reinos para esperar e observar. Alguns deixaram para trás amuletos e talismãs, maneiras de convocá-los, esperando que mortais ávidos os utilizassem. Outros simplesmente foram embora, deixando seus adoradores para trás.

Se o Pacto fez bem ou não continua sendo um ponto de discussão. O que aconteceu depois da partida dos antigos deuses foi a queda dos antigos impérios e as pessoas procurando por significado e direcionamento na sua ausência. Alguns acreditam que Simon Magus queria que o Pacto fosse o primeiro passo na direção de tornar a magia mais uma vez suprema, mas que o plano não funcionou como previsto. Outros dizem que a Era das Trevas, que se estendeu por séculos, foi apenas uma "dor de crescimento", um ajuste necessário para o que estava por vir, e muito menor que a grande mudança na história — sem dúvida um grande conforto para as gerações que sofreram e morreram.

A IDADE DAS TREVAS

Os séculos depois da criação do Pacto e da queda do Império Romano são conhecidos como Idade das Trevas na civilização ocidental; uma lenta e longa escalada das profundezas para forjar um novo mundo.

A primeira grande tentativa foi o trabalho do Mago Mestre Merlin, filho da Terra e do reino de Avalon. Ele anteviu a oportunidade para o nascimento de um novo campeão, alguém capaz de unir os povos das Ilhas Britânicas e forjar um novo futuro. Manipulando os eventos com cuidado, ele deixou o jovem Arthur sob o cuidado de uma família adotiva até que chegasse o momento de clamar seu direito de nascença. Ele ensinou e aconselhou o recém coroado Rei Arthur, concedendo-lhe a espada Excalibur e supervisionando a formação da Távola Redonda.

As maquinações da feiticeira Morgana LeFey, meia-irmã de Arthur e portadora do poder de Avalon, foram a derrocada dos planos de Merlin. Traído pela esposa e pelo melhor amigo e desafiado por seu filho bastardo Mordred, a Camelot de Arthur caiu ante as forças das trevas. Ele e sua lâmina encantada foram levados para Avalon para esperar pelo momento de retornar, enquanto Merlin também deixou o mundo, e diz-se que ele foi aprisionado no tronco de uma árvore, que seria um dos portais "escondidos" para Avalon.

Seguindo o fracasso do maior experimento de Merlin, outros Magos Mestres mantiveram-se por trás das cenas, lidando com ameaças à realidade e humanidade sem estardalhaço, permitindo que o mundo seguisse em frente com a responsabilidade de governar a si mesmo. Durante as guerras, pragas e a formação e fim de nações, os mestres das artes místicas concentraram-se no que era mais importante, criando um ambiente "seguro" para o progresso da humanidade. Séculos depois, Arkanos descreveria esse período da seguinte maneira:

"Por que os Magos Mestres de tempos antigos não fizeram nada sobre os conflitos da época? É mais ou menos como a velha piada sobre elefantes — um homem está fazendo algo estranho, e quando alguém pergunta o que ele está fazendo, ele diz que é para afastar os elefantes. Quando outra pessoa diz que não há elefantes por perto, ele responde: 'Viu? Já está funcionando'. Bem, esse homem é o Mago Mestre, e os 'elefantes' são entidades arcanas tão poderosas e terríveis que fariam qualquer tragédia da história humana parecer com uma batida no dedão. Como muitas coisas, é uma questão de perspectiva".

O NOVO MUNDO

Com o tempo, a Idade das Trevas deu lugar ao Iluminismo e à Renascença, e uma nova era de ciência e exploração começou. Filósofos estabeleceram as diferenças entre ciência e magia, mas lentamente os caminhos ocultos dos magos deram lugar à razão e ao método científico. A magia ficou ainda mais escondida nas sombras, criando ainda mais ignorância e desconfiança. Inquisidores e caçadores de bruxas lutaram contra criaturas do oculto que caçavam a humanidade, mas não fizeram quase nenhuma distinção entre as ameaças e os estudantes decentes do arcano (uma contradição, na sua perspectiva).

Esta cruzada contra o sobrenatural se estendeu para as colônias no Novo Mundo com homens como o Reverendo Elijah Prophet, um famoso caçador de monstros. Ele perseguiu e matou licantropos, mortos-vivos, demônios e outras crias do inferno durante anos, incansavelmente fazendo a vontade de Deus no mundo. O Reverendo Prophet, e outros como ele, também ameaçaram a comunidade ocultista, forçando-a a esconder sua verdadeira natureza.

Alguns conseguiram manter-se escondidos, mas outros, como Justina Vervain, não foram tão bem-sucedidos. Justina era uma jovem bruxa dos Caminhos Antigos, apanhada na rede dos caçadores de bruxas. O promotor público Lucius Cabot veio até ela no cárcere e ofereceu-lhe clemência em troca de informações sobre sua arte. Relutante, Justina

concordou, e recebeu um enforcamento rápido para garantir seu silêncio. Suas últimas palavras foram uma maldição sobre Lucius Cabot, de que uma criança de seu sangue um dia iria vingá-la.

Cabot usou seu talento e conhecimento recém adquirido para contactar um círculo de infernalistas chamado Sangue de Tiamat, inimigos do Reverendo Prophet. Ele ofereceu seus serviços ao infernal mestre do círculo e ajuda para derrotar seu inimigo. Mal sabiam eles que Cabot também iria traí-los, vendendo a própria alma — e a de todos do Sangue de Tiamat — em troca de poder e juventude eterna.

A neta de Justina Vervain, Constance, casou com o Governador da Colônia de Freedom, Terrance Strype. Herdeira do conhecimento da avó, Constance convenceu o marido a construir uma residência de verão no lugar onde Lucius Cabot tornara-se imortal, esperando usar resíduos do poder ali para vingarse dele. Ela passou a comandar o Espírito da Vingança invocado pela maldição de Justina Vervain e começou a ensinar a seus próprios filhos seus segredos. Cabot não conseguia atacar diretamente a esposa do governador, então ele esperou, já com muito mais idade do que sua vida natural permitiria.

A oportunidade de Cabot apareceu em Freedom com a Revolução. Quando tropas coloniais sitiaram Freedom, os assassinos de Cabot atacaram. Constance sacrificou-se para permitir que seus filhos e a babá fugissem em segurança, e seus assassinos fizeram sua morte parecer um trabalho dos soldados rebeldes. O Governador Strype, tomado pela tristeza, caiu ante a influência do Espírito da Vingança. A culpa pelo fogo que consumiu a residência de verão do governador foi atribuída aos rebeldes, mas heróis como os Homens-Minuto e Lady Liberdade sabiam que o fogo era a vingança de Strype, que o consumiu completamente. Lucius Cabot perdeu a pista dos descendentes de Justina por gerações, ocupado com outros assuntos depois da derrota dos ingleses e da formação dos Estados Unidos da América.



A ERA MODERNA

As forças do mal mágico tornaram-se mais corajosas com a morte do Mago Mestre Coroa Quebrada, em Wounded Knee, em 1890. Sua sucessora foi Violet Pennyworth, uma ocultista britânica e uma mulher arrojada para a época. Infelizmente, *Lady Pennyworth* morreu apenas cinco anos depois, lutando contra as forças do Culto de Kar'Kradas, e muitos de seus talismãs se perderam.

O papel de Mago Mestre ficou vago por décadas, pois *Lady Pennyworth* não teve tempo de treinar ou designar um sucessor, e nenhum candidato de valor apareceu para clamar o título. Foi durante essa época que a Ordem da Luz despontou, fazendo o melhor possível para cumprir as tarefas do Mago Mestre, e também estudando os augúrios e presságios que prometiam que o maior Mago Mestre que o mundo veria em milênios estava para chegar.

Por vezes foi difícil para os magos da Ordem manter as esperanças — o espectro do fascismo surgiu na Europa e em outros lugares, com rumores de feiticeiros corruptos manipulando as coisas por trás das cenas. A Sociedade Thule cresceu em poder na Alemanha, enquanto a Sociedade do Dragão Verde praticava seus ritos no Japão imperial.

Então, em 1935, o arqueólogo Adrian Arkano descobriu o há muito perdido e lendário Templo de Sirrion. Ele descobriu a tumba de Malador e rompeu seus selos mágicos, libertando o feiticeiro morto-vivo. Malador agradeceu a seu salvador sugando as energias vitais de seus funcio-

nários e ajudantes, deixando Arkano preso em correntes mágicas para morrer sob as garras dos guardiões da tumba. Entretanto, eles não atacaram. Em vez disso, o Círculo Secreto apareceu para Arkano e proclamou-o o novo Mago Mestre, portador do espírito reencarnado de um antigo inimigo de Malador.

Envolto em grande poder místico, Arkano duelou contra Malador e derrotou-o, aprisionando-o uma vez mais, embora o necromante viesse a escapar em outro momento. A onda de poder inicial de Arkano se foi, e ele passou décadas reaprendendo os segredos de sua encarnação anterior e ainda mais, provando seu valor como Mago Mestre.

Na Alemanha, os gêmeos chamados Sophia e Wolfgang Shaal tornaram-se Portadores da Luz, protegidos por membros da Ordem da Luz até que pudessem usar seus poderes contra nazistas Tocados pelas Sombras como Nacht-Krieger e seu mestre, Wilhelm Kantor. Os gêmeos chamavam a si mesmos de Rosa Branca e Espinho Branco, e sacrificaram-se para aprisionar Nacht-Krieger no final da guerra, passando seu poder para Langston Albright, o super-herói conhecido como Farol.

Arkano ostenta o manto de Mago Mestre há décadas, protegendo o mundo de ameaças mágicas de todos os tipos. Ele banii as forças ocultas convocadas pelos magos nazistas depois da guerra, e constantemente alia-se com os heróis do mundo. Ainda assim, sabe que a época de escolher um sucessor se aproxima, e está de olho aberto em busca de sinais que indiquem a identidade do próximo Mago Mestre. Quem quer que seja, vai herdar muitos desafios.

REINOS MÍSTICOS

No jargão mágico, a Terra — e todo o universo material — é apenas uma "esfera" de existência. Também há esferas "mais altas" e "mais baixas", dimensões mágicas onde entidades existentes apenas na imaginação humanas residem. Se esses seres — deuses e demônios, sonhos e pesadelos — existiam antes da humanidade ou se saíram da imaginação e adoração humanas é questão de debate. Seja como for, eles e seus reinos são bastante reais e capazes de interagir com o mundo material.

Entre a miríade das dimensões de existência estão os reinos de diferentes panteões mitológicos, como o Monte Olimpo, lar dos antigos deuses gregos, e Guiné, a Ilha Sob o Mar, lar dos Loa do Vodú. Existe ainda uma quantidade de outros reinos divinos, além de vários mundos de espíritos e infernos onde demônios e diabos podem ser encontrados.

Algumas dimensões servem como fonte de poder a ser buscado por magos e místicos de milhares de diferentes mundos, cada um atribuindo os poderes a algum ser conceitual que pode ou não existir de verdade, e pode não se preocupar realmente com a forma como o seu poder é usado. Veja a seção **Entidades e pactos** do **Capítulo 2** para mais detalhes sobre essas fontes de poder místico.

Seres realmente mágicos de outras dimensões — sejam deuses, demônios, espíritos ou alguma outra coisa completamente diferente — raramente interagem com a vida da Terra. Muitos são barrados por vários acordos entre esferas mais altas (ou mais baixas), mas muitas vezes a distância e problemas para atravessar os golfos dimensionais os mantêm longe daqui. Eles ainda podem alcançar o mundo material, mas apenas se gastarem uma grande quantidade de energia ou se foram especialmente convocados ao universo material, recebendo uma "ponte" pela qual cruzar. Magos heróicos como Arkano, o Mago Mestre da Terra, protegem as pessoas de invasores de outras esferas.

DIMENSÕES TRANSITÓRIAS

Duas dimensões transitórias primárias são conhecidas pelos místicos: a Espiral Cósmica, os complexos caminhos "entre" os mundos, e o plano

astral, o reino conceitual que envolve o mundo físico e conecta-o com outras esferas da realidade.

A ESPIRAL CÓSMICA

Os adeptos místicos chamam-na por muitos nomes: a Estrada Velada, o Caminho Serpenteante, a Espiral das Esferas e as Trilhas dos Magos. O povo serpente a chama de Espiral Cósmica, enquanto a Irmandade do Signo Amarelo batizou-a como o Labirinto da Loucura, o caminho para o Inominável, o caos que tudo devora no centro da existência. Todos estes nomes descrevem os caminhos misteriosos entre as dimensões, especialmente para outros mundos de poder mágico.

A Espiral Cósmica serpenteia por entre todas as esferas de existência e ao redor delas, um caminho até outros mundos para aqueles que sabem como trilhar suas sendas secretas e tortuosas. Tais jornadas podem ser curtas ou longas (algumas vezes variando de uma jornada para outra), mas são sempre arriscadas, mesmo para verdadeiros adeptos das artes místicas.

A Espiral Cósmica já foi mais acessível, e até mesmo pessoas comuns podiam vagar por ela com tanta facilidade quanto atravessavam um córrego ou entravam em uma caverna. Hoje as barreiras místicas erigidas por gerações de magos praticamente isolaram o acesso a outras dimensões. Ainda há alguns lugares onde as muralhas entre os mundos são finas o suficiente para uma passagem casual, e há criaturas capazes de seguir o Caminho Serpenteante por seu próprio poder, talvez até mesmo levando outros consigo. No geral, o acesso à Espiral Cósmica é limitado aos místicos usando as magias e rituais apropriados, e policiar seu uso é uma tarefa importante do Mago Mestre.

O PLANO ASTRAL

O plano astral é uma dimensão paralela bem próxima do mundo material, e estende-se por todas as dimensões conhecidas da Espiral Cósmica. É um reino de mente e espírito, feito de ectoplasma, uma substância psi-

quica análoga à matéria mas muito mais maleável, que responde bem às forças místicas e psíquicas.

O plano astral próximo toca muitas dimensões diferentes, permitindo que os seres astrais vejam e ouçam o que ocorre no mundo material, e que até mesmo interajam, mesmo que de maneira limitada. Isto é o que alguns chamam de plano "etéreo" (veja **O plano etéreo**, no **Capítulo 1**), mas na verdade é a primeira "camada" do plano astral. Do nível etéreo, as formas astrais percebem o mundo material e interagem com ele, e alguns neste mundo podem percebê-las também (com habilidades como os sentidos místicos ou mentais).

O plano astral profundo é um reino conceitual de bolsões flutuantes de ectoplasma em um vazio psicodélico. É recheado de "ilhas" flutuantes, olhos e bocas sem corpo, estradas e trilhas (algumas das quais formam parte da Espiral Cósmica) e outros ícones. Algumas imagens astrais são ditadas pela psique do viajante, uma vez que o ectoplasma responde às impressões dos pensamentos e emoções. Assim, visitantes ao plano astral muitas vezes vêem o que esperam ver ou encontram incorporações de seus medos, desejos ou sonhos mais profundos.

Os visitantes normalmente alcançam o plano astral por meios mágicos ou psíquicos, especialmente o poder Forma Astral, criando para a psique um corpo temporário feito de ectoplasma. A transferência física para o plano astral é menos comum, e muito mais perigosa, uma vez que é possível perder-se nas névoas das profundezas astrais, sendo impossível voltar ao mundo material.

DIMENSÕES PRIMORDIAIS

As dimensões primordiais da Espiral Cósmica ocupam um nível semelhante ao do mundo material e, de maneira nem um pouco surpreendente — em termos mágicos —, têm uma forte ligação com o físico e o mundo natural. Incluem os reinos do poder elemental e também a dimensão feérica de Avalon, o reino das fadas.

AVALON, O REINO DAS FADAS

Em termos técnicos, Avalon é um lugar especial dentro do grande reino de Faerie, mas é aquele com a ligação mais forte com a Terra e o mais conhecido por seus habitantes sobre-humanos; assim, tornou-se outro nome usado para se referir ao reino das fadas.

Faerie é o lar de criaturas mágicas que mudam de forma, com poderes de ilusão, chamadas coletivamente de fae (ou fada) e por numerosos nomes nas lendas humanas, como os Gents, o Bom Povo e os Habitantes Sob a Colina. Devido à sua natureza mutável, é difícil descrever as fae como "espécie". Existem numerosos tipos, cada um com

tendências e especialidades particulares. As únicas coisas reais que têm em comum são sua natureza mágica inata, uma curiosidade sobre o mundo material, falta de imaginação e inovação e uma devoção à tradição ao ponto de influenciar sua natureza física.

Embora sejam muitas vezes capazes de mudar sua forma e influenciar a forma e aparência das coisas, as fae não têm imaginação nem criatividade. Suas formas e ilusões são imitações de coisas que viram ou experimentaram no mundo físico, e uma vez que uma fae adote algo, torna-se fortemente ligada ao que quer que isso seja. Isso torna sua cultura barocamente complexa e recheada de superstições e antigos geasa — ou "ligações" —, tradições tão fortes que podem causar dor física nas fae e até mesmo feri-las de verdade. Entre essas tradições estão manter a palavra dada e várias vulnerabilidades, especialmente ao ferro, que é o anátema de várias fadas.

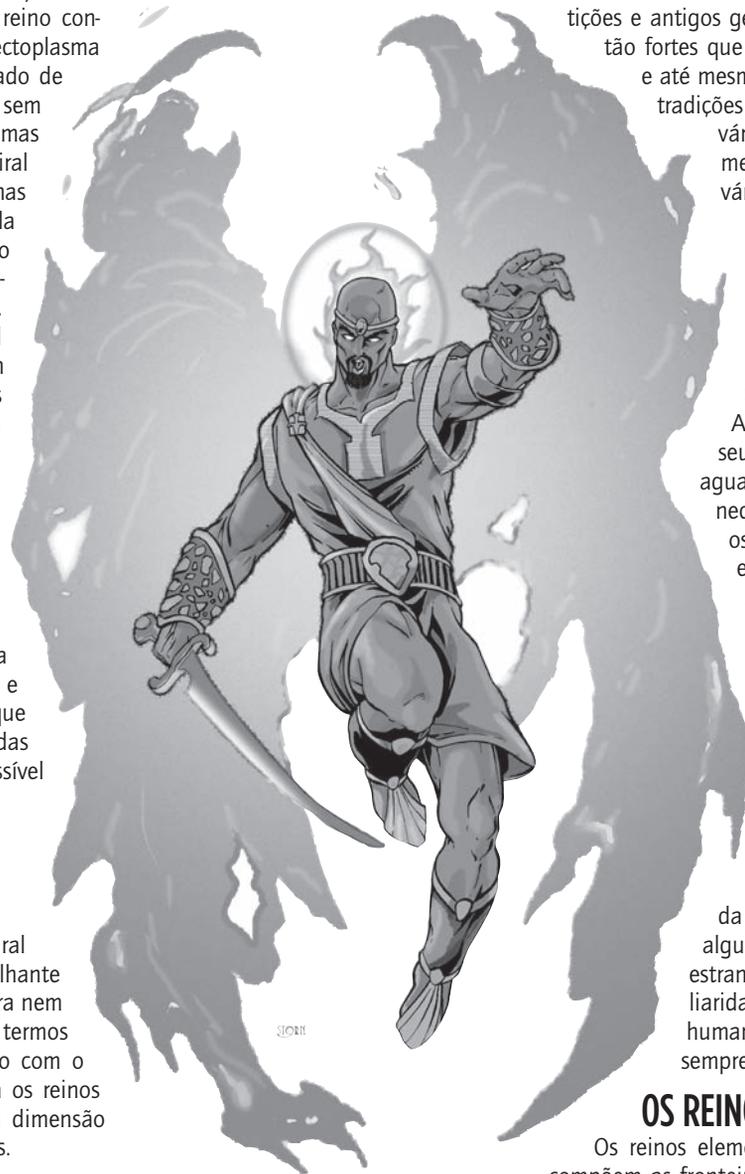
No passado, o reino das Faerie era fortemente ligado à Terra, especialmente às Ilhas Britânicas e partes da Europa. A interação das fae com os humanos acabou depois da queda da Camelot do Rei Arthur. O povo de Avalon levou o Rei consigo para seu reino, para curá-lo e para que ele aguardasse o momento em que fosse necessário mais uma vez, quando os presentes das fadas, como a espada Excalibur, também seriam devolvidos. Desde então, as incursões das fae na Terra foram raras, com a exceção da visita de Thomas Rhymer às fadas (veja a descrição mais adiante, neste mesmo capítulo).

Os habitantes de Avalon permanecem os mesmos desde a Idade Média, e a maior parte do seu reino parece uma versão fantástica da Terra naquela época, embora algumas partes sejam ainda mais estranhas. Algumas fae têm certa familiaridade com os costumes e tecnologia humanos modernos, mesmo que nem sempre os compreendam.

OS REINOS ELEMENTAIS

Os reinos elementais do ar, terra, fogo e água compõem as fronteiras mais distantes das dimensões primordiais. Estes lugares incorporam a essência destes elementos, o que os torna perigosos aos visitantes. O reino do ar é uma vastidão ampla e sem fim de um céu nebuloso, enquanto o reino da terra consiste de labirintos de túneis através da rocha sólida. O reino do fogo é todo de magma derretido e tempestades de chamas, enquanto que o reino da água é como um mar sem fundo nem superfície.

Os reinos elementais são o lar de criaturas do elemento apropriado, muitas vezes convocadas por místicos para fazer suas vontades. Eles também são a fonte de certas magias primordiais e elementais, especialmente os Elementos Originais, que dão poder ao Fator Quatro.



OUTROS REINOS DIVINOS

Os reinos divinos descritos aqui apenas arranham a superfície. Todas as dimensões divinas das lendas e mitos humanos existem em algum lugar das voltas da Espiral Cósmica. Os reinos de cada panteão esperam viajantes procurando por eles, e inúmeros deuses observam os assuntos mortais de longe, algumas vezes encontrando maneiras de intervir neles.

Isso significa que você pode incluir qualquer pano de fundo mitológico ou espiritual na cosmologia de Freedom City. Embora os panteões descritos sejam os mais influentes para os personagens da história do cenário, não fique limitado a eles. Se quiser incluir os mitos astecas em sua série, por exemplo, sintase livre para fazê-lo e para descrever os Sete Céus e as camadas do mundo abaixo associadas com eles.

DIMENSÕES DIVINAS

Várias dimensões dentro da Espiral Cósmica servem de lar para os deuses dos mitos humanos. Os místicos modernos têm especulado se esses deuses são anteriores às culturas humanas que os veneravam ou se nasceram com a própria veneração. Se os deuses sabem a resposta, preferem permanecer em silêncio com relação ao assunto.

E de fato, os habitantes das dimensões divinas têm relativamente pouca interação com a humanidade nos dias de hoje, devido ao Pacto forjado séculos atrás, que restringe suas visitas à Terra (veja **O pacto** na seção **História oculta**). Hoje, as forças divinas não aparecem nem interferem sem que um agente humano as convoque. Ainda assim, alguns adeptos já convocaram o poder dos deuses ao longo dos anos, concedendo-lhes oportunidades para envolver-se nos assuntos mortais.

ASGARD

O reino brilhante de Asgard, lar dos deuses nórdicos, fica no fim da Ponte do Arco-Iris, chamada Bifrost, guardado pelo sempre alerta Heimdall. Asgard, com seus muitos palácios e salões de banquete, incluindo o grande salão do Valhalla, é apenas parte dos Nove Mundos dos mitos nórdicos. Os outros incluem Midgard (a Terra), os reinos elementais de Muspelheim e Niflheim, lares dos gigantes e dos anões, o pós-vida de Hel e até mesmo o reino de Faerie, que os nórdicos chamam de Alfheim ("lar dos elfos"). Os galhos, tronco e raízes de Yggdrasil, a grande árvore do mundo, formam o caminho para a Espiral Cósmica neste complexo de dimensões.

Muito da interação entre Asgard e a humanidade nos tempos modernos tem se dado pelos nacionalistas arianos do partido nazista e seus descendentes (tanto descendentes de sangue quanto filosóficos), que convocaram o poder dos deuses para ajudar em sua causa. Isto irritou os aesir e o Pai-de-Tudo Odin com a humanidade em geral, e apenas reforçou o Pacto entre os Nove Mundos. No geral, Odin proíbe qualquer um sob seu governo de interagir com Midgard, e pune severamente qualquer um que viole seus decretos.

GUINÉ, A ILHA SOB O MAR

No fundo de um vasto mar interdimensional fica Guiné, a ilha dos Loa, os deuses do Vodou. Embora seja descrita como uma ilha, o território de Guiné é vasto e difícil de mapear em termos tridimensionais. Os governantes do domínio dos Loa são os grandes deuses serpente Damballah e Ayieda, a serpente branca e a serpente arco-iris. Eles são os mais antigos de sua espécie e têm ligações espirituais com o povo serpente da Terra, embora não sejam mais adorados por eles.

O Vodou tem uma tradição de transe e possessão, na qual um Loa entra e controla o corpo de um adorador, que permite ao Loa burlar o

Pacto até certo ponto, uma vez que foi convidado. O *cheval*, ou "cavalo", serve como a ponte para os espíritos do Vodou virem de Guiné. Isto pode ser uma das razões pelas quais a adoração dos Loa permanece viva e ativa em comparação com outros panteões.

Embora os Loa interajam com a humanidade com muito mais frequência que outros deuses antigos, eles ainda obedecem a restrições sobre sua interferência nos assuntos humanos. Atualmente, os Loa observam a luta entre Sereia e o Barão Samedi para determinar o destino das futuras relações com a humanidade. O Barão Samedi afirma que os mortais são inerentemente corruptos e que servem apenas como tropas e joguetes para os poderosos Loa. Sereia defende o espírito e potencial humanos, advogando parceria e cooperação. Embora esta luta já dure anos, os Loa são atemporais e pacientes, e podem deixar as coisas se desenrolarem no seu próprio tempo.

HELIÓPOLIS

Heliópolis, a Cidade do Sol, é o lar do antigo panteão egípcio. É governada por Rá, o Faraó do Sol, que viaja em seu barco pelo céu a cada dia e pelo mundo abaixo durante a noite. É conhecida como o lar de Ísis, deusa da magia, cujo marido é Osíris, senhor do pós-vida, que lá habita, longe de seus semelhantes. Seu filho, Hórus, o Vingador, teve uma carreira como super-herói em Freedom City na década de 1960, embora já tenha retornado a seu povo.

Heliópolis é uma vasta cidade dourada com pirâmides e templos no estilo egípcio, cercada pelos Cais do Dia e da Noite, aonde o barco de Rá chega e de onde parte em sua jornada sem fim pelo céu. Um templo isolado nos desertos negros entre Heliópolis e as Terras dos Mortos é o lar de Set, inimigo de Osíris e seu sobrinho, Hórus. Como a maior parte de sua laia, Set é proibido de interferir diretamente nos assuntos mortais, mas sempre acha um jeito de contornar essas restrições.

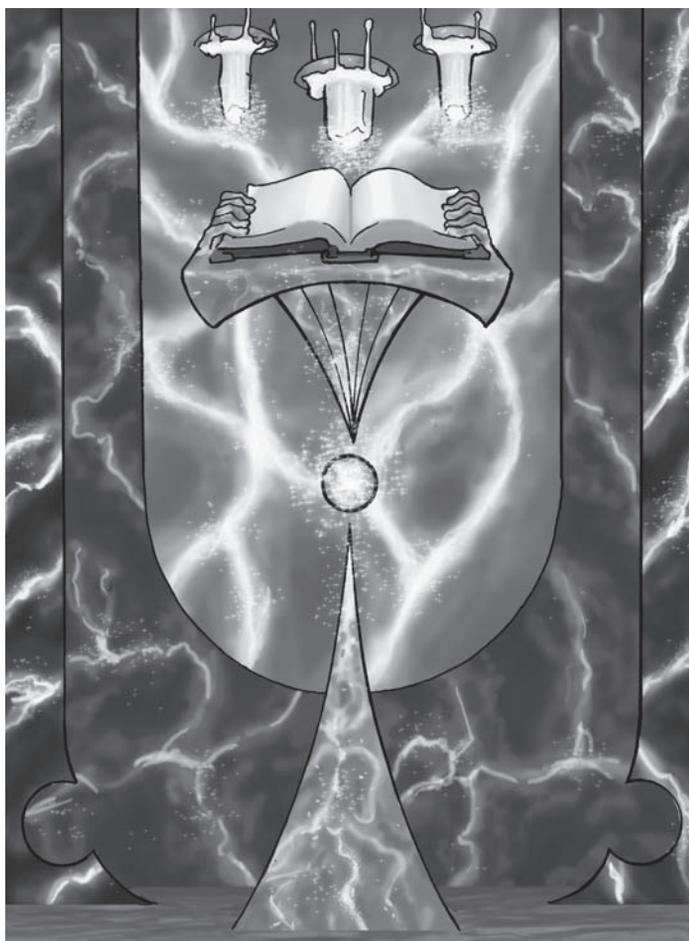
O MONTE OLIMPO

Nas alturas interdimensionais fica o Olimpo, lar do antigo panteão grego. Ele já foi fortemente conectado com a Terra em um nexo dimensional no topo do monte Olimpo físico na Grécia, mas esse portal foi fechado e agora só abre-se muito ocasionalmente do lado mortal.

Os olímpianos já foram muito ativos nos assuntos mortais. Eles criaram ou foram os pais de campeões mortais, e concederam imortalidade ao inventor Dédalo. Também interferiram em guerras, política e outros assuntos. Em determinado momento, os olímpianos, assim como outros deuses antigos, concordaram em honrar o Pacto e deixaram a humanidade fazer suas próprias escolhas e progredir à sua própria maneira, embora os deuses ainda apareçam entre os mortais de tempos em tempos. Eles são algumas das entidades que mais provavelmente responderão a uma convocação, porque anseiam por oportunidades de visitar a Terra.

Zeus ainda governa como rei de todos os deuses olímpianos, com sua esposa Hera ao seu lado. Os olímpianos que mais interagem com os mortais são Hermes e Hades. Hermes, o rápido mensageiro dos deuses, leva os decretos de Zeus para aqueles mortais ainda dispostos a ouvi-los. Trapaceiro e ladrão, Hermes algumas vezes foge de seus deveres para divertir-se no mundo mortal sempre que aparece uma oportunidade. No passado, ele desafiou velocistas como Johnny Foguete a provar sua velocidade contra ele.

Hades, o senhor negro do Tártaro, ferve com ressentimento quanto às restrições colocadas sobre ele por seu irmão mais novo Zeus e o poder do Pacto. Ele buscou conquistar ou influenciar a Terra no passado, e em seu íntimo deseja clamar a alma imortal de Dédalo, que frustrou-o e desafiou-o muitas vezes através dos séculos. Como Hades é proibido de interferir diretamente na Terra, ele primariamente opera através de vários peões e subordinados.



A LUZ E O LOGOS

Os rincões divinos mais distantes estendem-se para além dos lares dos deuses de outrora em direção do que os místicos chamam de "a Luz". Ela fica no topo das dimensões divinas, uma luz pura e branca que alguns dizem ser a fonte da criação. Dentro da Luz fica o Logos, a palavra Divina, algumas vezes chamada de "a Voz" ou "a Presença". Aqueles que já a ouviram muitas vezes dizem que o Logos é a voz de Deus, embora todos os visitantes discordem sobre o que o Logos é ou diz.

As emanções da Luz formam seres poderosos que servem ao Logos, corais de hierarquias seres angélicos, embora muitos deles sejam inumanos e terríveis de se ver. Sabe-se que os místicos já encontraram e até mesmo invocaram seres angelicais vindos da Luz, e o conhecimento oculto é recheado de histórias de servos da Luz que caíram para as Sombras, tornando-se habitantes de mundos etéreos e reinos infernais.

DIMENSÕES INFERNAIS

Do outro lado do espectro dimensional dos reinos divinos ficam as dimensões infernais, governadas por vários seres mágicos poderosos. Alguns são muito similares à pós-vida infernal descrita em mitos e lendas humanos, seus governantes análogos aos demônios e diabos. O elemento comum a esses reinos infernais é a presença de almas atormentadas, que aparentemente concedem poder aos governantes da dimensão. Alguns místicos relacionam os governantes dessas dimensões com parasitas psíquicos, alimentando-se das almas que recolhem.

Para a sorte da humanidade, as forças infernais são impedidas de interferir diretamente na Terra. Por exemplo, é difícil para elas "escalar" para fora do abismo dimensional onde se encontram. Além disso, as

forças infernais são limitadas por pactos antigos e magias conjuradas em tempos pré-históricos, e pelo poder do Pacto. Assim, a maioria desses demônios só pode tentar barganhar pelas almas que tanto desejam. Ainda assim, eles encontram um bom número de vítimas.

O Mago Mestre da Terra é encarregado de proteger o mundo das influências infernais, e os Senhores dos Demônios não gostariam de nada mais do que ver esse obstáculo primário removido de seu caminho, permitindo-lhes reinar livres entre os mortais.

O TÁRTARO

O Tártaro é o reino negro governado pelo deus grego Hades. Lá, as almas ou formas psíquicas dos mortos residem em tormento eterno por pecados cometidos em vida. Elas incluem Sísifo, que rola uma enorme pedra morro acima pela eternidade, apenas para vê-la rolar morro abaixo de novo, e Tântalo, imerso em água até a altura da cintura, mas para sempre incapaz de beber.

Sob muitos aspectos, Tártaro também é a prisão do próprio Hades. Embora o deus dos mortos possa visitar o Olimpo, ele passa a maior parte do tempo remoendo-se em seu palácio de pedra negra, em seu gélido reino. Apenas sua esposa, Perséfone, consegue de tempos em tempos acalmar o humor de Hades, e mesmo ela não consegue desviar o Senhor do Tártaro de sua cruzada eterna para clamar o trono do Olimpo para si, substituindo seu irmão mais novo, Zeus.

O maior inimigo de Hades na Terra, desde os tempos da Grécia Antiga, é Dédalos. A tentativa de Dédalos de recusar o presente da imortalidade oferecido pelos deuses ofendeu Hades, e sua existência imortal tem sido um espinho na bota do deus das trevas. Ele deseja clamar a alma de Dédalos para si, e acabar com a tão amada ciência do inventor em favor de um universo governado apenas pela vontade dos deuses — por sua vontade.

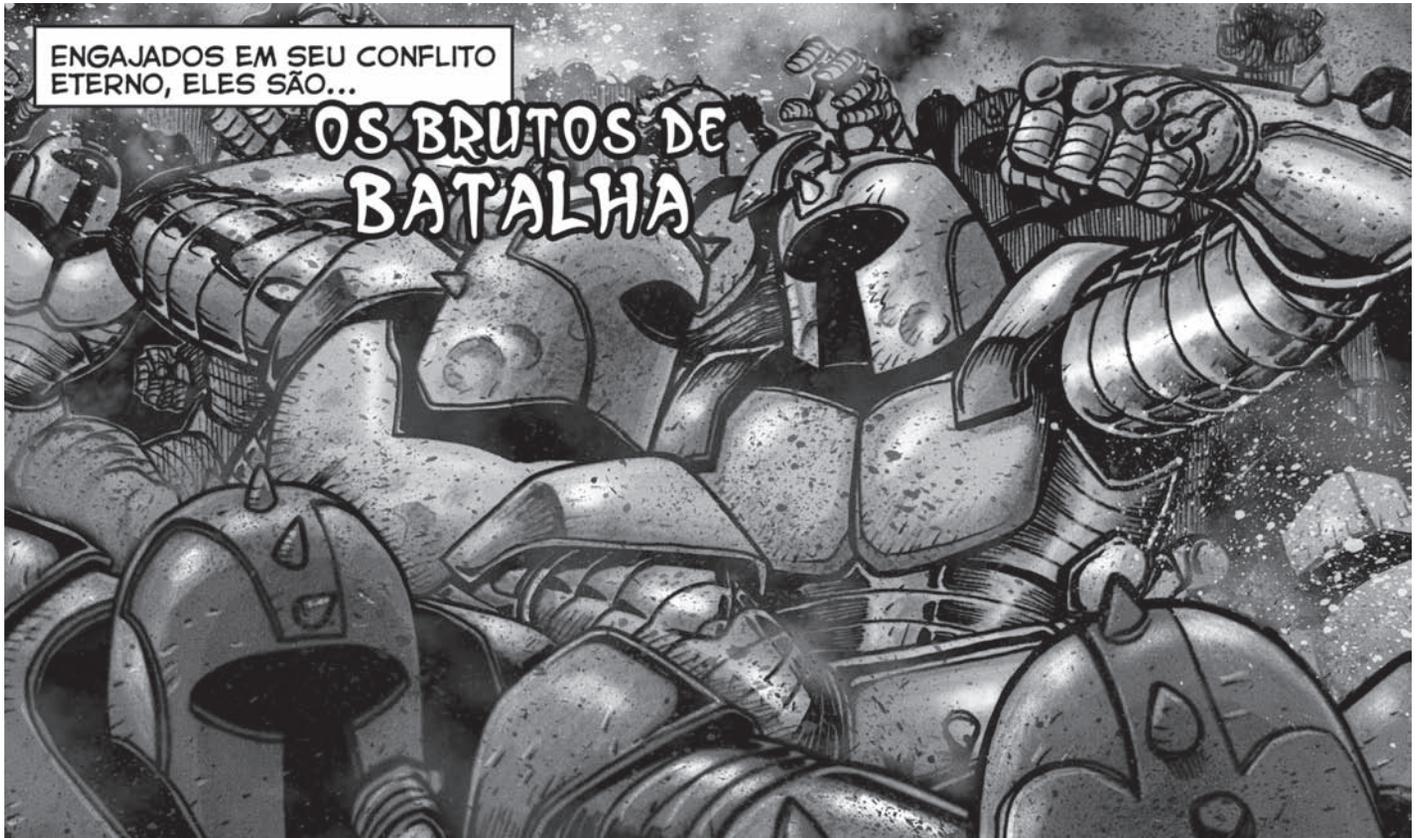
A DIMENSÃO DOS SONHOS

Também conhecida como as Terras dos Sonhos, o Vale do Sono e a Dimensão dos Pesadelos, esta dimensão é formada pelo inconsciente coletivo de todas as mentes adormecidas (e, de certa maneira, também por aquelas despertas). Aqui, onde os sonhos são reais, e tudo que já foi imaginado existe em algum lugar.

Da mesma forma que o plano astral (com o qual tem contato), a dimensão dos sonhos tem regiões "próximas" e "distantes" ou "profundas". Cada ser inteligente tem sua própria região nesta dimensão, um refúgio de sonhos pessoais criado por sua própria mente. A terra dos sonhos pessoal mescla-se e acaba por transformar-se no horizonte coletivo da dimensão dos sonhos, que os psicólogos chamam de inconsciente coletivo e que os místicos conhecem como o sonho profundo.

Também como o plano astral, forasteiros normalmente visitam a dimensão dos sonhos na forma espiritual ou psíquica, a maioria enquanto dorme, deixando o corpo material no mundo físico enquanto a psique vaga pelas terras dos sonhos. Embora os eventos na dimensão dos sonhos (especialmente nas regiões dos sonhos pessoais) sejam "apenas sonhos", eles podem ter efeitos reais. Isso é especialmente verdade em relação a encontros no sonho profundo, onde entidades de grande poder e influência podem às vezes ser encontradas.

Os habitantes da dimensão dos sonhos são tão diversos quanto a imaginação, embora tenham graus diferentes de realidade e independência. Alguns são pouco mais que fantasmas, produtos da imaginação, enquanto outros têm uma existência predatória sobre a humanidade. As Terras dos Sonhos são o lar das formas adormecidas do povo serpente, filhos antigos desta raça que agora existem em um sono eterno no mundo material. Também há muitos gatos na dimensão dos sonhos, uma vez que gatos passam muito tempo dormindo, movendo-se entre os mundos adormecido e desperto.



ENGAJADOS EM SEU CONFLITO ETERNO, ELES SÃO...

OS BRUTOS DE BATALHA

DIMENSÕES ETÉREAS

Muitas das dimensões além do plano da Terra são "etéreas". Cada dimensão na Espiral Cósmica tem um Mago Mestre, seu adepto das artes místicas mais poderoso. Em algumas dimensões (como na da Terra), o Mago Mestre é o guardião responsável pela ordem. Em muitas outras, o Mago Mestre é guiado por uma sede de poder ou foi corrompido pelo poder de seu cargo, impondo sua vontade sobre o próprio tecido da realidade. Em tempo, a dimensão torna-se um reino etéreo, e seu Mago Mestre torna-se um Senhor das Trevas.

Os mundos etéreos são lugares onde a magia reina, e as leis físicas são mera conveniência, existindo quase que completamente devido à vontade do Senhor das Trevas governante. A natureza ordeira da realidade dá lugar ao caos, moldado à vontade de cada governante. Os mundos etéreos tendem a assumir a personalidade do Senhor das Trevas que os governam, refletindo preferências e características pessoais.

Os Senhores das Trevas enfrentam uns aos outros com frequência, buscando expandir seus domínios. Os mundos etéreos podem engolir e engolir uns aos outros, ou serem divididos por conflito interno, especialmente se outro feiticeiro poderoso decidir desafiar o Senhor

das Trevas governante. Os Senhores das Trevas só cooperaram entre si uma vez na história conhecida, e apenas uma ameaça parecida poderia forçá-los a se aliar novamente.

A mais infame de todos os Senhores das Trevas é Una, a governante do maior e mais extenso mundo etéreo (conhecido simplesmente como "o Mundo Etéreo" pelos habitantes da Terra). Ela é uma inimiga de longa data de Adrian Arkano, o Mago Mestre da Terra, e seu maior desejo é humilhá-lo e adicionar a Terra ao seu reino.

OS BRUTOS DE BATALHA

Sua origem se perdeu nas névoas de algum mundo distante. Os adeptos místicos sabem que os magos forjavam construtos chamados brutos de batalha para servir como guerreiros em uma guerra há muito esquecida. Os assim-chamados "nascidos para a guerra" eram os soldados ideais, pois não sentiam dor, medo, piedade ou compaixão. Existiam apenas para destruir o inimigo e faziam seu serviço bem — bem até demais.

Quando a guerra devastou seu mundo, os brutos de batalha voltaram-se contra seus próprios criadores. Sua existência desde então tem sido um conflito sem fim, destruindo tudo em seu caminho. Diz-se que eles só vão parar quando tudo tiver sido destruído, e quando não houver mais nada em todo o cosmos.

Muito tempo atrás, os Senhores das Trevas dos mundos etéreos se uniram pela primeira e única vez para aprisionar os brutos de batalha com barreiras místicas e impedi-los de espalhar-se para outros mundos. Embora as magias que os prendam enfraqueçam de tempos em tempos, os nascidos para a guerra sempre acabam sendo aprisionados de novo.

DIMENSÕES ANTINATURAIS

Muito além até mesmo das vastidões da Espiral Cósmica, além de todos os diversos reinos do cosmos e até mesmo dos mais negros mundos etéreos e infernais, ficam lugares tão estranhos e alienígenas que não podem nem ser chamados de "lugares". Eles são o caos e a loucura

BRUTOS DE BATALHA

NÍVEL DE PODER 6

For 24 Des 10 Con — Int — Sab 10 Car —

Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), Proteção 8 (Impenetrável), Regeneração 24 (bônus de recuperação +9, todas as condições 1/minuto, ressurreição 1/hora).

Combate: Ataque +5, Dano +7 (desarmado), Agarrar +12, Defesa 15 (desprevenido 13), Recuo -8, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +8, Fortitude —, Reflexo +0, Vontade +0.

Habilidades -16 + Poderes 70 + Combate 20 = 74 PP.

puros, trevas capazes de aniquilar almas, lugares que não deveriam existir. Os habitantes desses reinos antinaturais são conhecidos como Inomináveis, embora alguns tenham sido batizados por cultos blasfemos e místicos loucos que os adoraram através dos milênios. De longe o mais conhecido na história da Terra é o próprio Inominável, patrono (se é que o termo se aplica) da Irmandade do Signo Amarelo, que trouxe a queda de Lemúria e Atlântida e quase destruiu o mundo antigo.

É impossível discernir os pensamentos e motivações dos Inomináveis. A maioria dos místicos acredita que eles mal sabem da existência da humanidade, não gastando mais do que um mero pensamento conosco, da mesma forma que uma pessoa faz com uma bactéria. Aqueles que servem ou veneram aos poderes antinaturais são quase sempre loucos, acreditando que seus mestres vão poupá-los do expurgo vindouro, ou buscam ativamente abraçar o esquecimento.

Os Inomináveis são tremendamente poderosos; use o arquétipo mal ancestral do **Capítulo 3** para os mais fracos dentre eles, com os mais fortes (como o Inominável) sendo ferramentas de trama com nível de poder X. Mesmo o mais fraco de seus servidores está no nível de super-heróis; use o arquétipo servidor mágico do **Capítulo 3** para eles.

O MUNDO DAS SOMBRAS

Há uma dimensão de trevas que foi chamada de *Shattenwelt* ("mundo das sombras") pela Sociedade Thule na Alemanha Nazista. É um reino de escuridão infundável, não apenas pela ausência de luz, mas também pelas trevas manifestas. Ele é a fonte de poder das energias das trevas, em especial do super-soldado nazista Nacht-Krieger. Alguns feiticeiros invocam o poder do Mundo das Sombras, mas ele tem um preço.

As trevas de *Shattenwelt* têm uma natureza predatória que drena a vida. Elas são quase vivas, e têm "fome de luz", incluindo a "luz" das almas vivas. Pelo que se sabe, as vítimas são aspiradas pelas trevas eternas, consumidas pelo nada e pelo esquecimento. Textos místicos descrevem rituais proibidos para sacrificar almas para o Mundo das Sombras em troca de poder, ou até mesmo para trocar a própria alma por trevas puras, tornando-se um condúite para o poder das sombras.

Existem evidências de uma conexão entre certas criaturas mortas-vivas e *Shattenwelt*. Necromantes Thule usaram seu poder para animar zumbis, e Wilhelm Kantor usou o poder de *Shattenwelt* para conceder a Nacht-Krieger seus poderes de sombras.

ALIADOS MÍSTICOS

Felizmente para a enorme parcela desavisada da população, existem pessoas com dons místicos e vontade de usar seu poder para o bem de todos. Uma pequena comunidade de magos e indivíduos com poderes mágicos que protegem o mundo — e toda a realidade — de ameaças que poderiam despedaçar a sanidade das pessoas comuns.

A ORDEM DA LUZ

A Ordem da Luz é a encarnação moderna de uma idéia antiga: uma aliança de místicos dedicados ao uso ético da magia e à proteção da humanidade contra as forças além de seu conhecimento. Muitas dessas alianças surgiram quando a necessidade era grande, da cooperação dos magos da antiga Atlântida para destituir Malador do cargo de Mago Mestre e aprisioná-lo até os dias de hoje. E, de fato, a cooperação de magos devotados à luz é certamente a razão pela qual o Círculo Secreto existe, e o Círculo é o modelo para todas as alianças entre os místicos.

A Ordem da Luz tal como existe hoje começou no século XIX. Nos séculos anteriores, a Europa era o lar de vários grupos e círculos de adeptos "iluminados", trabalhando em segredo para preservar suas artes e frustrar os esquemas de magos inescrupulosos e cultos sinistros. Um desses grupos ensinou a feiticeira britânica *Lady Violet Pennyworth* e depois ajudou a elevá-la ao status de Maga Mestra, seguindo a morte de Coroa Quebrada nos Estados Unidos em 1890. Diferente de seus predecessores mais solitários, *Lady Pennyworth* viu um valor considerável na cooperação entre as pessoas de inclinação mística, e recebeu de braços abertos a ajuda em seu trabalho. Consolidou a Ordem da Luz dentre vários grupos ocultistas europeus e americanos, prevendo que um dia haveria uma "rede de luzes por todo o globo".

Infelizmente, *Violet Pennyworth* só foi Maga Mestra por uns poucos anos antes de perecer ante o Culto de Kar'Kradas em 1895. Felizmente, ela já havia estabelecido a Ordem da Luz como uma barreira contra o levante de magia maligna no mundo. Os místicos da Ordem cooperaram entre si para encontrar um novo Mago Mestre e agir no lugar de *Lady Pennyworth* até encontrá-lo.

Nos quarenta anos antes de Adrian Arkano assumir o manto de Mago Mestre, os místicos da Ordem da Luz enfrentaram as forças do mal e fizeram o seu melhor para proteger o conhecimento arcano para o futuro. No início, Arkano experimentou certo atrito com os magos

da Ordem, pois foi ele que os encontrou, e não o contrário, como fora planejado. Alguns não aceitaram Arkano como Mago Mestre no início, mas, com o tempo, acamaram-se. Quatro décadas de serviço à causa tornaram a Ordem um tanto quanto conservadora e relutante a abandonar suas responsabilidades, mas também tornaram seus membros capazes de fazer sacrifícios pela causa. E eles fizeram sacrifícios, quando facções como a Sociedade Thule subiram ao poder na Europa, e a Irmandade do Signo Amarelo tornou-se ativa no mundo mais uma vez.

Os dias negros da Segunda Guerra Mundial dizimaram as fileiras da Ordem da Luz, pois a Sociedade Thule e seus agentes nazistas marcaram místicos da Ordem para a prisão, execução e assassinato. A Ordem conseguiu salvar os Portadores da Luz, Sophie e Wolfgang Shaal, permitindo-lhes tornarem-se os heróis Rosa Branca e Espinho Branco, membros dos Aliados da Liberdade.

Nas décadas posteriores ao fim da Segunda Guerra Mundial, a Ordem da Luz experimentou tanto uma expansão quanto uma dissolução de suas fileiras — o oculto se tornou mais público e aceito, mas, ao mesmo tempo, místicos realmente capazes e talentosos, dedicados à Arte, passaram a ser poucos. Mais e mais membros da Ordem eram amadores e estudiosos, e a força e autoridade crescentes de Arkano como Mago Mestre fez com que seus esforços parecessem menos importantes.

A Ordem da Luz dos dias de hoje é uma mera sombra do que já foi, por assim dizer. Muitos místicos vêem-na como uma relíquia, cheia de rituais de fraternidade com os quais ninguém mais realmente se importa, protegendo com ciúmes uma função que não tem mais. Poucos membros da Ordem lembram-se dos dias difíceis e desafiadores do começo do século XX; a maioria não tinha nem nascido na época. Um pequeno punhado se apegava às tradições e entende que Adrian Arkano pode ser o maior Mago Mestre que o mundo já viu, mas ninguém ocupa o cargo para sempre. A Ordem da Luz será necessária de novo, talvez logo, e é melhor prepará-se para quando esse momento chegar.

O arquétipo místico menor do **Capítulo 3** serve para a maioria dos membros da Ordem da Luz, embora um número cada vez maior possa ser representado pelos arquétipos acadêmico ou antiquário, com o feito Ritualista ou algumas graduações no poder Magia. A Ordem tem grupos e templos por todo o mundo, embora muitos tenham deixado de receber manutenção e sido abandonados ao longo dos anos.

ARKANO

NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+1	+3	+10	+3
10	14	13	16	30	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+16/+1*	+5	+5	+17

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+22), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Diplomacia 4 (+7), Intimidar 8 (+10), Conhecimento (história) 12 (+15), Idiomas 6 (árabe, atlante, egípcio antigo, grego, latim, sânscrito), Intuir Intenção 4 (+14), Prestidigitação 4 (+6).

Feitos: Benefício (Mago Mestre), Equipamento 3 (Sanctum), Perícia Suprema (Conhecimento [arcano]), Ritualista, Salvamento Supremo (Vontade), Sem Medo, Tolerância, Transe.

Poderes:

Campo de Força 15 (Impenetrável 10)

Dispositivo 2 (capa do voo, difícil de perder): **Vôo 5**

Dispositivo 1 (Medalhão do Modrossus; veja página 62)

Forma Astral 10

Imunidade 9 (suporte vital; Sustentado)

Magia 16 (Dinâmico, todos os feitiços Dinâmicos)

Animar Objetos 10

Armadilha 16

Ilusão 6 (todos os sentidos)

Obscurecer 16 (visual)

PES 10 (visual e auditivo)

Raio 16

Rajada Mental 8

Telecinesia 16 (carga pesada: 800 t)

Telepatia 16

Combate: Ataque +10, Dano +16 (raio), Agarrar +10, Defesa 20 (desprevenido 15), Recuo -13, Iniciativa +2.

Desvantagens: Perda de Poder (Campo de Força, Imunidade e Magia, se não puder lançar feitiços) -3.

Habilidades 39 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 10 + Poderes 145 + Combate 40 + Salvamentos 14 - Desvantagens 3 = 262 PP.

O Dr. Adrian Arkano é um homem de uma época mais simples. Ele nasceu nos Estados Unidos em 1900 e cresceu para se tornar um arqueólogo de respeito, contemporâneo de homens como Howard Carter (que descobriu a tumba do rei Tutancâmon). Adrian viveu muitas aventuras enquanto transformava seu estudo em ruínas e conhecimentos antigos em uma carreira. Estes estudos acabaram mudando sua vida de maneiras que ele dificilmente poderia ter imaginado. Em 1935, Arkano descobriu o Templo Perdido de Sirrion. Lá, encontrou uma tumba mais antiga que qualquer civilização conhecida. Ela continha a múmia do feiticeiro atlante Malador, que reviveu quando Adrian sem querer perturbou as trancas e proteções mágicas que o prendiam dentro da tumba. Malador aprisionou Adrian em correntes de força mágica e

Nome real: Adrian Arkano.

Identidade: secreta.

Ocupação: Mago Mestre.

Base de operações: Freedom City.

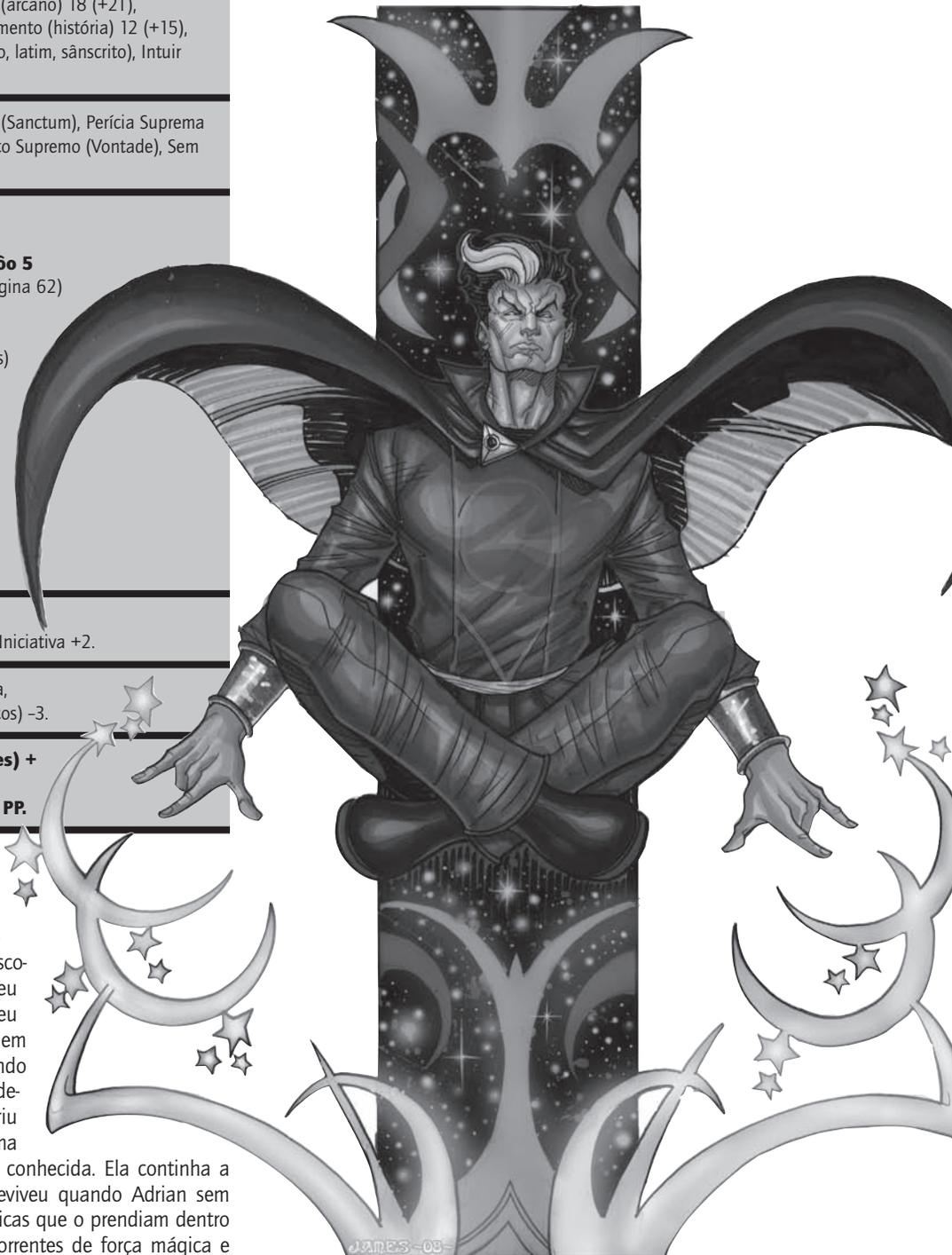
Filiação: nenhuma.

Altura: 1,80 m.

Peso: 85 kg.

Olhos: azuis.

Cabelos: negros (com uma mecha branca).



deixou-o para morrer nas garras das criaturas que guardavam a tumba e que atacaram com o despertar de Malador.

Por sorte, Adrian Arkano não morreria assim tão fácil. As criaturas guardiãs simplesmente sentiram seu cheiro e pararam o ataque. Então, os espíritos de três outros magos atlantes apareceram ante ele e explicaram que Arkano era a reencarnação de seu mestre, o mago que derrotara e aprisionara Malador. Eles disseram que ele havia se voluntariado para seguir o longo caminho da reencarnação, até que chegasse a época profetizada quando Malador retornaria e a Terra precisaria de um protetor místico. Eles despertaram o potencial latente de Adrian, concedendo-lhe o poder de que precisava para libertar-se das correntes e da tumba. Eles também despertaram as memórias do antigo Mago Mestre atlante, concedendo-lhe o poder para aprisionar Malador mais uma vez.

O surto inicial de poder esvaiu-se, da mesma forma que as memórias e conhecimento de suas vidas anteriores, e Adrian teve que aprender a usar a magia mais uma vez. Tornou-se um estudante dedicado do oculto. Através desses estudos, descobriu que vivera no passado pelo menos outras sete vidas magicamente poderosas. Arkano atuou como herói nas décadas de 1930 e 1940, embora não de maneira tão aberta quanto a maioria dos "homens de mistério" dessa época. Poucos souberam de suas batalhas em lugares distantes contra demônios, mortos-vivos e feiticeiros. Ele aconselhou heróis e até mesmo trabalhou por trás dos panos contra agentes ocultistas nazistas, que buscavam artefatos antigos e lidavam com forças que não deveriam ser perturbadas. Enfrentou a Sociedade Thule e Wilhelm Kantor em diversas ocasiões. Depois da Segunda Guerra, Arkano viajou o mundo — e as dimensões —, estudando e aperfeiçoando suas habilidades mágicas.

Em 1977, Arkano mudou-se para uma casa de pedra escura em Freedom City. Ele escolheu esta cidade — e este prédio em especial — como lar porque ele fica sobre um "nexo", uma confluência de barreiras dimensionais e energias mágicas. As proteções da casa contêm o nexo, mas isso torna a casa de pedra escura um lugar estranho para se visitar. Servido apenas pelo mordomo egípcio Sallah, Arkano continua a proteger secretamente a Terra. Ele ajuda a Liga da Liberdade de vez em quando, uma vez que eles sabem que devem chamá-lo em todos os casos místicos. O mundo como um todo acredita que ele é um descendente do aventureiro original da década de 1930, e que passa o tempo escrevendo artigos sobre história antiga, "como seu avô fazia". Adrian nunca se preocupou em corrigir essa noção, já que ela serve-lhe bem.

De muitas maneiras, Adrian Arkano é um homem fora do tempo. O mundo mudou, enquanto ele continua apegado a formalidades e noções de ética mais antigas. Ele pode ser enfadonho e até mesmo pomposo, mas também é inteligente, perceptivo, corajoso e bastante charmoso quando quer. Normalmente está voltado para o trabalho e passa muito pouco tempo relaxando, embora algumas vezes possa ser afastado dos tomos e cristais empoeirados por uma hora ou duas. Ele sempre tem algo na cabeça e pelo menos duas ou três coisas diferentes exigindo sua atenção, então às vezes pode parecer distraído e impaciente. Qualquer um que consiga penetrar sua aparência mais formal encontra um homem bravo e realmente afetuoso que dedicou sua vida (várias vidas através das eras, na verdade) para ajudar aos outros.

Em uma série super-heróica padrão, Arkano é o *deus ex machina* místico, do tipo que aparece para oferecer presságios e conselhos arcanos necessários, mas que está normalmente preso ao grande panorama geral para ser de muita ajuda com detalhes e coisas de rotina. Ele aparece de repente — em geral usando sua forma astral —, oferecendo avisos e informações, e desaparece antes que qualquer um possa pedir detalhes, ou então força os heróis a procurá-lo em seu santuário, onde seu mordomo Sallah pode mandá-los embora ainda na porta com pouco mais do que um comentário críptico sobre como "o Mago Mestre não está disponível no momento".

Em uma série mística, Arkano pode servir como mentor para um grupo de místicos novatos (veja a estrutura da série **Aprendizes de Arkano** na página 119, para mais detalhes). Uma alternativa é que ele finalmente tenha decidido passar para além do véu, e os heróis sejam herdeiros em potencial ao papel de protetor da dimensão da Terra, e Arkano apareça apenas de vez em quando (como um dos Magos Mestres mortos do Círculo Secreto) para oferecer conselhos. Isto é detalhado na estrutura **Herdeiros do manto**, também na página 120.

SALLAH

O único confidente de Adrian Arkano é o aparentemente desprezioso Sallah, seu mordomo. Sob muitos aspectos, Sallah é até mais misterioso que seu patrão, evitando discretamente perguntas sobre si mesmo.

Parece claro, devido a eventos passados, que Sallah tem alguma conexão com o sítio arqueológico onde Arkano aprendeu sobre suas encarnações passadas. Alguns acham que ele é um dos escavadores contratados, um associado e amigo de Arkano de seus dias como arqueólogo. Outros sugerem que esse tenha sido seu pai ou avô, e que a família de Sallah tem servido o Mago Mestre desde essa época.

Seja qual for o caso, o egípcio é um servo bom e fiel. Embora seja o único servo de uma casa muito maior do que parece, Sallah mantém o Santuário funcionando perfeitamente. Ele prepara refeições, limpa e recebe visitantes na porta, lidando com super-heróis, mestres místicos e suplicantes humildes com a mesma cortesia silenciosa. Em diversas ocasiões, Sallah demonstrou que sabe se virar em batalha, e conhece primeiros socorros suficientes para ajudar Arkano quando necessário.

O comportamento de Sallah sugere que ele seja um muçulmano fiel e praticante, embora não tenha nenhuma dificuldade em equilibrar sua fé com seu empregador ou o sombrio mundo oculto no qual vive. Quando questionado a esse respeito, ele dá de ombros e sugere que a mente de Deus é misteriosa de muitas maneiras.

As estatísticas de jogo de Sallah são deixadas a cargo do mestre, pois ele é muito mais uma ferramenta de trama para o Santuário do que qualquer outra coisa. Ele pode ter algumas das características do arquétipo Mordomo (*M&M*, página 227), e provavelmente também tem algumas habilidades que surpreenderiam a maioria das pessoas.

O SANTUÁRIO DE ARKANO

A humilde casa de pedra escura no número 110 da Avenida Ditko, em Freedom City, é o tipo de lugar a que a maioria das pessoas não dedicaria um segundo (a menos que se tratassem de fãs da arquitetura da virada do século...). Apenas uns poucos sabem que o lugar é um caldeirão borbulhando com as forças ocultas, mantido inteiro pelas várias magias de proteção conjuradas sobre ele, bem como por seu residente, o Mago Mestre da Terra.

Dentro, o prédio tem o mesmo estilo vitoriano, mas os aposentos têm a tendência de rearranjarem-se de um segundo para o outro, e as portas às vezes parecem levar a lugares que não deveriam. A residência tem muitos fenômenos mágicos menores: pinturas e estátuas falantes, xícaras de chá animadas e relógios que batem treze vezes. Nenhuma dessas coisas parece perturbar seus únicos dois residentes; Arkano e Sallah nem mesmo parecem notar tudo isso, a menos que um de seus convidados pareça surpreso ou desconfortável, quando então eles pedem que não ninguém dê atenção aos fenômenos.

O SANTUÁRIO DE ARKANO

QUARTEL-GENERAL

Tamanho: Médio; *Resistência:* 15; *Adicionais:* Alojamentos, Auto-Conservável, Biblioteca, Camuflado, Equipe, Laboratório, Oficina, Portal Dimensional, Sistema de Segurança (CD 25), Tamanho Duplo (Enorme por dentro).

Custo: 15 pontos de equipamento.

O PORTEIRO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+2	+6	+3
10	13	13	14	22	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+1	+5	+5	+9

Perícias: Concentração 8 (+14), Conhecimento (arcano) 6 (+8), Intuir Intenção 8 (+14), Notar 4 (+10), Ofício (arte) 6 (+8).

Feitos: Ritualista.

Poderes:

Bolsão Dimensional 5

Imunidade 9 (suporte vital; Sustentado)

Intangibilidade 4 (Limitado a permitir que objetos passem através dele)

Magia 12 (Raio 12)

Atordoar 6 (À Distância, Afeta Corpóreo)

Nausear 8 (Afeta Corpóreo, Estouro, Salvamento de Vontade; Toque)

Nulificar 12 (todos os poderes dimensionais; Estouro; Toque)

Obscurecer 12 (visual)

Invocar Capangas 7 (espíritos de 105 PP; Progressão 3; Tipo Geral)

Teleporte 9 (Fácil, Mudar Direção, Mudar Velocidade, Progressão 3 [massa x10])

Super-Movimento 4 (andar no ar 2, dimensional 2)

Super-Sentidos 4 (percepção dimensional [exata], percepção mágica)

Combate: Ataque +8, Dano +12, Agarrar +8, Defesa 22, Recuo -0, Iniciativa +1.

Desvantagens: Perda de Poder (Magia, se não puder alcançar bolsão dimensional) -1.

Habilidades 28 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 1 + Poderes 69 + Combate 40 + Salvamentos 11 - Desvantagens 1 = 156 PP.

Quando criança, Kyle Vance sempre quis viajar, ver lugares distantes e fantásticos. Uma criança vidrada nos livros, ele passou horas perdido nas páginas de histórias de fantasia e ficção científica, e sonhava em viajar pelo mundo, deixando para trás a vida na sonolenta comunidade rural no Colorado onde cresceu. Quando foi ficando mais velho, Kyle começou a perceber que era diferente dos outros, não apenas em termos de sua imaginação e sensibilidade artística, mas também em sua percepção de coisas incomuns e em seu sentimento romântico com relação a outros rapazes.

Estudar na escola de arte de San Francisco permitiu que Kyle abrisse as asas como nunca antes pudera: não apenas desenvolveu uma vida social e romântica, mas também aprimorou suas habilidades artísticas e flertou com a subcultura ocultista da cidade. Isso quase acabou em tragédia para Kyle, pois um culto local perseguiu-o. Mas sua vida foi salva pela intervenção dos Guardiões dos Portais. Eles levaram Kyle para a Dimensão das Portas e revelaram-lhe que ele era o novo Porteiro, guardião do nexo entre os mundos.

Desde então, Kyle divide seu tempo entre a carreira como um artista independente e seu treinamento com os Guardiões, e operando como o super-herói Porteiro na área da Baía de San Francisco (e em outros mundos). Embora sua identidade permaneça secreta, é publicamente sabido

Nome real: Kyle Vance.

Identidade: secreta.

Ocupação: artista autônomo.

Codinomes: nenhum.

Filiação: Guardiões dos Portais.

Base de operações: San Francisco, CA.

Altura: 1,75 m.

Peso: 81 kg.

Olhos: azuis.

Cabelos: castanhos.



que o Porteiro é um membro da comunidade gay da cidade, uma fonte de considerável orgulho tanto para a comunidade quanto para Kyle.

O Porteiro é um "portal" vivo entre as dimensões, capaz de ir de um mundo para o outro com um passo, tão facilmente quanto a maioria das pessoas cruza a sala de casa. Ele pode visitar as dimensões da Espiral Cósmica, especialmente a Dimensão das Portas. Escorregando por entre as dimensões, ele também pode teleportar-se para praticamente qualquer lugar na Terra. Pode fazer com que objetos desapareçam nas dobras de sua capa, e reapareçam depois, bem como permitir que passem através dele sem causar qualquer dano. A maioria dos efeitos

dimensionais do Porteiro são centrados em sua capa, embora a capa em si não seja a fonte de seu poder, como alguns acreditam.

Além de suas habilidades dimensionais inatas, o Porteiro é um adepto místico promissor, com uma habilidade natural para alcançar fontes de poderes extradimensionais com suas magias. Os oráculos disseram a Kyle Vance que ele é destinado à grandeza como mago, embora seus augúrios não estejam claros sobre a maneira como ele alcançará a grandeza ou irá se tornar grande. Alguns especulam que o Porteiro talvez venha a ser o próximo Mago Mestre, embora esse não seja um papel buscado por Kyle.

KORADJI

NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+2	+2	+1	+3	+1
13	15	14	12	17	13
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE		
+5/+2*	+6	+6	+8		

*desprevenido

Perícias: Blefar 6 (+7), Concentração 8 (+11), Conhecimento (arcano) 8 (+9), Escalar 7 (+8), Furtividade 6 (+8), Idiomas 1 (aborígene; inglês é seu idioma nativo), Intuir Intenção 8 (+11), Nadar 4 (+5), Notar 6 (+9), Procurar 6 (+7), Sobrevivência 8 (+11).

Feitos: Artífice, Equipamento 2, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Ritualista, Rolamento Defensivo 3, Tolerância.

Equipamento: bumerangue (dano +1), porrete (dano +2).

Poderes:

Super-Movimento 1 (dimensional; o Tempo de Sonho; Progressão 2)

Super-Sentidos 5 (percepção mística, pós-cognição)

Teleporte 4 (Portal; Longa Distância)

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Agarrar +9, Dano +1 (desarmado), +2 (bumerangue), +3 (porrete), Defesa +8 (+3 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +6.

Habilidades 24 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 14 + Poderes 21 + Combate 24 + Salvamentos 13 = 113 PP.

Como muitos australianos de descendência aborígene, Warren Grey tinha pouco contato com a cultura de seus ancestrais. As autoridades governamentais levaram seu pai ainda criança para ser criado por uma família adotiva, e Warren não conheceu seu avô biológico antes de chegar à universidade. O avô de Warren disse-lhe que ele era o herdeiro de um importante legado místico, um *koradji* do Tempo de Sonho. Warren rejeitou essa idéia, não querendo nada com o velho e seu jeito estranho.

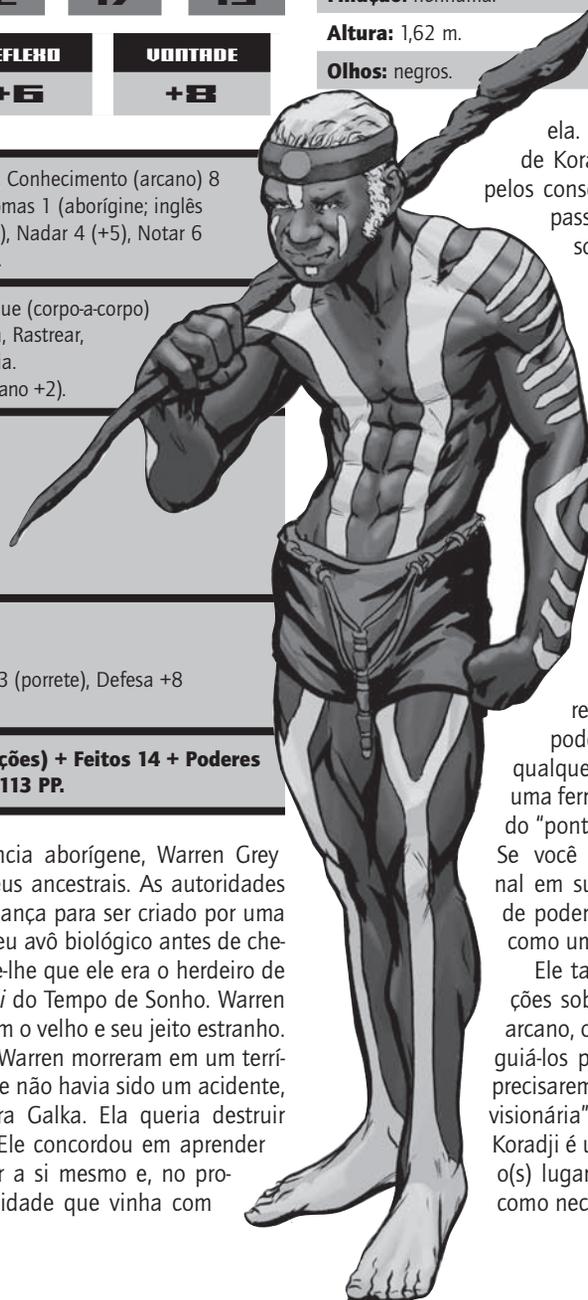
As coisas mudaram quando os pais de Warren morreram em um terrível acidente de carro. Seu avô disse-lhe que não havia sido um acidente, mas uma maldição da maléfica feiticeira Galka. Ela queria destruir toda a família, e Warren era o próximo. Ele concordou em aprender a magia de que precisaria para defender a si mesmo e, no processo, acabou entendendo a responsabilidade que vinha com

ela. Ele derrotou Galka e clamou para si o título de Koradji, defensor do Tempo de Sonho, guiado pelos conselhos de seu avô, mesmo depois que este passou do mundo dos vivos para o mundo dos sonhos.

Desde então, Koradji tem servido como o guia e guardião dos místicos que trilham os caminhos dos sonhos, mesmo que não saibam que estão neles. Ele vaga tanto pelo sertão australiano quanto pelo lugar que os ocidentais chamam de plano astral, evitando os reinos mágicos mais distantes. É conhecido por servir como guia para aqueles que precisam alcançar outras dimensões, desde que conquistem sua confiança.

Koradji é um meio de fazer viagens dimensionais para os místicos que não têm essa habilidade, ou para heróis não-místicos que precisem alcançar outros reinos para aventurar-se por lá. Devido a seus poderes, ele pode aparecer em praticamente qualquer lugar onde seja necessário, servindo como uma ferramenta de trama para levar os personagens do "ponto A" para o "ponto B" sem muito problema. Se você quiser incluir alguma viagem dimensional em sua série, mas não quiser colocar esse tipo de poder nas mãos dos personagens, Koradji é útil como um tipo de portal vivo.

Ele também pode ajudar os heróis com informações sobre a mitologia aborígene e conhecimento arcano, ou até mesmo com algo tão mundano como guiá-los pelo sertão australiano. Se os personagens precisarem embarcar em uma "jornada" ou "missão visionária" para obter algum tipo de epifania mística, Koradji é um bom guia ou facilitador, levando-os para o(s) lugar(es) sagrado(s) apropriados e ajudando-os como necessário.



THOMAS RHYMER

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+2	+4	+5
10	12	12	15	18	21
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE		
+3/+2*	+4	+4	+10		

*desprevenido

Perícias: Blefar 8 (+13), Concentração 4 (+8), Conhecimento (arcano) 10 (+12), Conhecimento (manha) 8 (+10), Desarmar Dispositivo 5 (+7), Diplomacia 5 (+10), Furtividade 8 (+9), Idiomas (gaélico), Intimidar 4 (+9), Intuir Intenção 8 (+12), Investigar 8 (+10), Notar 6 (+10), Obter Informação 9 (+14), Procurar 8 (+10).

Feitos: Artífice, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Contatos, Foco em Esquiva 3, Perícia Suprema (Blefar), Plano Genial, Ritualista, Rolamento Defensivo 2, Sorte 2, Sorte de Principiante.

Poderes:

Super-Sentidos 6 (percepção mística [aguçado, mental]; precognição [incontrolável])

Combate: Ataque +5, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 19 (13 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +1.

Habilidades 28 + Perícias 23 (89 graduações) + Feitos 15 + Poderes 4 + Combate 22 + Salvamentos 12 = 104 PP.

Thomas Rhymer cresceu na cidade de Belfast, Irlanda. O sétimo filho de uma enorme família católica, Thomas sempre foi esperto, mas também selvagem. Muitas vezes teve problemas com as autoridades. Sua avó disse-lhe que ele possuía poderes de vidência, uma herança de família, mas Thomas fez o possível para ignorar as visões que tinha de vez em quando. Quando se tornou adolescente, saiu de casa para juntar-se a uma banda de rock chamada Musas de Pedra e fazer uma turnê. Também começou a usar drogas e beber demais nas festas e shows.

Perto do final da longa turnê (que durou quase um ano), Thomas começou a ter uma visão recorrente da morte de seu amigo e colega de banda Leo Matterly. Fez o possível para ignorá-la e apagá-la com o uso de drogas e bebida. Infelizmente, suas festas com os amigos tornaram a visão realidade; durante uma discussão entre Thomas e Leo, o guitarrista caiu do sétimo andar de uma sacada de hotel para a morte.

A polícia tomou o caso como um acidente, embora Thomas tenha afirmado que era sua culpa. Ele internou-se em um hospital psiquiátrico e tentou se livrar das drogas, mas visões terríveis continuaram a assombrá-lo. Terapia e medicamentos ajudavam a reprimir as visões, mas quando recebeu alta do hospital, Thomas se viu vagando pelo mundo como um fantasma, renegado pela família e banido pelos antigos amigos. Acabou morando nas ruas e, quando seu dinheiro acabou, acabaram também os medicamentos. As visões retornaram, com a sensação de que... Havia coisas movendo-se nas sombras.

Era a véspera de Beltane quando Thomas, cambaleando através de um beco escuro, ouviu o tinido de sinos de arreios. A mulher na limusine escura que apareceu na rua era a coisa mais linda que ele já vira. Ele entrou no carro como se fosse um sonho, e o que aconteceu naquela noite foi como um furacão de visões e sensações. A mulher disse a Thomas que era a Rainha das Fadas, e que o tinha escolhido para receber uma bênção especial. Depois do que pareceu uma infundável noite de festa, Thomas Rhymer acordou no mesmo beco, mudado.

NÍVEL DE PODER 6

Nome real: Thomas Rhymer.	Identidade: pública (normalmente...).
Ocupação: vagabundo.	Codinomes: muitos para listar.
Filiação: nenhuma.	Base de operações: altamente móvel.
Altura: 1,78 m.	Peso: 85 kg.
Olhos: azuis.	Cabelos: ruivo.



Desde então, Rhymer não apenas tornou-se capaz de controlar seus poderes pré-cognitivos, como mergulhou no aprendizado do oculto e no uso de seus dons para lidar com o mundo secreto do misticismo. Embora não seja um mago do nível de mestres como Adrian Arkano, Thomas Rhymer é uma força considerável entre os círculos arcanos. É famoso — infame, na verdade — por aparecer quando e onde é necessário e usar uma combinação de inteligência e muita determinação para

juntar todas as peças e resolver o problema. Ele não é nada convencional, e também não é uma companhia educada, mas faz o serviço. Ainda assim, os dons de Thomas Rhymer são também uma maldição, pois ele precisa lidar com visões do que está por vir e com sua sedenta vontade de vagar por aí, que o leva de um lugar para o outro, nunca ficando por muito tempo em um mesmo local. Seu lar é uma estrada aberta, e sua "casa" é toda a humanidade, enquanto ela precisar dele.

BRETANHA

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+2	+2	+2	+2	+4
30/12	15	14	14	15	18

Nome real: Margaret Collins.	Identidade: secreta.
Ocupação: residente e heroína.	Base de operações: Londres, Inglaterra.
Filiação: nenhuma.	

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12	+8	+6	+10

Altura: 1,62 m (Margaret), 1,72 m (Bretanha). **Peso:** 60 kg (Margaret), 67 kg (Bretanha).

Olhos: azuis. **Cabelos:** loiros.

Perícias: Concentração 8 (+10), Diplomacia 8 (+12), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências biológicas) 6 (+8), Conhecimento (história) 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+10), Medicina 8 (+10), Notar 6 (+8), Profissão (médica) 6 (+8).

Feitos: Inspirar, Mudança Rápida, Tolerância.

Poderes:

Ataque Aumentado 7

Controle de Luz 11 (energia mística; *Poderes Alternativos:* **Cura 11, Deflexão 11** [todos os ataques à distância], **Raio 11**)

Defesa Aumentada 6

Força Aumentada 18

Proteção 10

Super-Força 6 (carga pesada: 50 t)

Vôo 5

Combate: Ataque +11 (+4 como Margaret), Dano +10 (desarmado), +11 (raio), Agarrar +27 (+5 como Margaret), Defesa 20 (15 desprevendo), Recuo -6, Iniciativa +2.

Desvantagens: Identidade Normal (ação livre) -3.

Habilidades 28 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 3 + Poderes 101 + Combate 16 + Salvamentos 18 - Desvantagens 3 = 177 PP.

Anne Pennington recebeu os poderes do Espírito da Bretanha durante a Blitz, recebendo o manto de Bretanha, Defensora das Ilhas. Ela atuava na Bretanha e na Europa durante a Segunda Guerra Mundial, enfrentando os super-soldados nazistas. Arkano uma vez deu a entender que os poderes de Bretanha e de Lady Liberdade vinham de uma fonte parecida, embora, como sempre, o Mago Mestre tenha recusado-se a explicar sua afirmação. Embora tenha perdido o poder da Bretanha décadas atrás, Anne permanece surpreendentemente vivaz, a patronesse da cena super-heróica britânica.

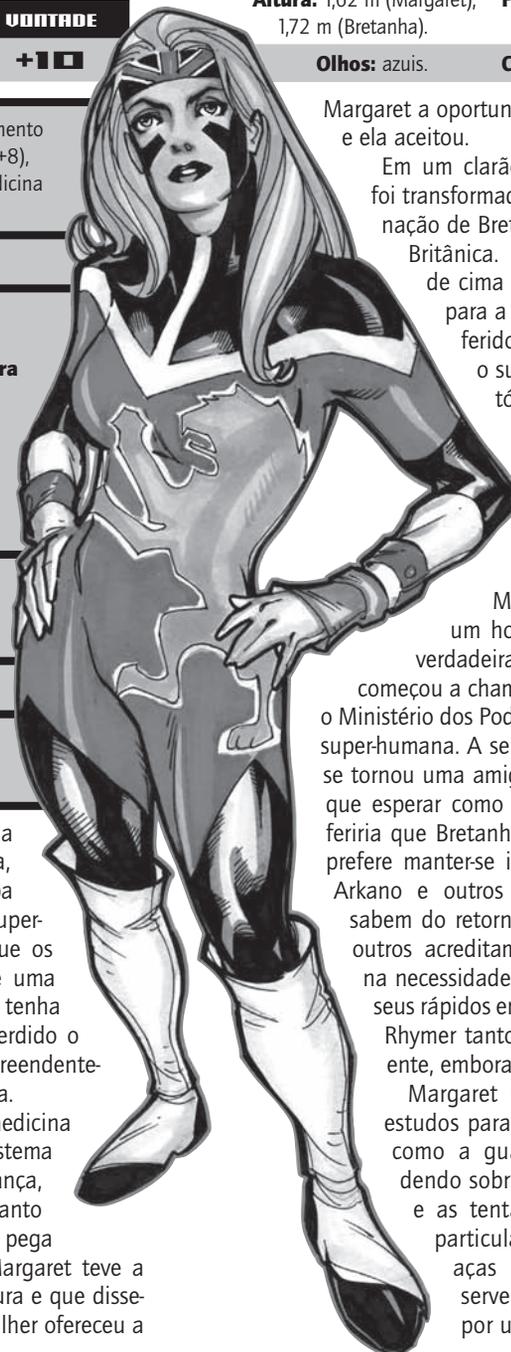
Margaret Collins estava terminando a faculdade de medicina em Londres quando um ataque terrorista atingiu o sistema de metrô da cidade. Sem pensar em sua própria segurança, Margaret ajudou as pessoas feridas no ataque. Enquanto administrava os primeiros socorros a uma das vítimas, foi pega no desabamento parcial de um túnel. Desmaiando, Margaret teve a visão de uma mulher da realeza, que elogiava sua bravura e que disse-lhe que a Bretanha precisava de alguém como ela. A mulher ofereceu a

Margaret a oportunidade de ajudar seu país e seu povo, e ela aceitou.

Em um clarão de luz dourada, Margaret Collins foi transformada, tornando-se a mais recente encarnação de Bretanha, a Defensora das Ilhas, a Leoa Britânica. Ela afastou toneladas de destroços de cima de si e trouxe as vítimas do ataque para a segurança, ajudando no resgate dos feridos. Naturalmente, a mídia logo cobriu o surgimento da nova Bretanha, e a história espalhou-se rapidamente pelo mundo. O terrorista que planejou o ataque fez uma nova tentativa, mas, desta vez, Bretanha conseguiu frustrar seus planos e capturá-lo.

Desde que recebeu os poderes, Margaret começou a trabalhar em um hospital de Londres. Ela manteve sua verdadeira identidade em segredo, mas logo começou a chamar a atenção das autoridades, como o Ministério dos Poderes, e de indivíduos da comunidade super-humana. A senhora Pennington encontrou-a, e ela se tornou uma amiga e mentora, dizendo a Margaret o que esperar como a nova Bretanha. O Ministério preferiria que Bretanha trabalhasse com a Aegis, mas ela prefere manter-se independente por enquanto. Adrian Arkano e outros membros da comunidade mística sabem do retorno de Bretanha, e Arkano, Rhymer e outros acreditam que isto prenuncia um aumento na necessidade de guardiões místicos como ela. De seus rápidos encontros, Bretanha considera Thomas Rhymer tanto irritante como estranhamente atraente, embora ela não vá dizer isso a ele.

Margaret Collins, por sua vez, equilibra os estudos para tornar-se médica com seus deveres como a guardiã mística da Bretanha, aprendendo sobre seus poderes e responsabilidades, e as tentativas ocasionais de ter uma vida particular. Se o número crescente de ameaças super-poderosas na Grã-Bretanha serve de indício, ela vai ficar ocupada por um bom tempo.



OUTROS ALIADOS MÍSTICOS

OUTROS ALIADOS MÍSTICOS

Os aliados místicos descritos até aqui não são os únicos a proteger o mundo das ameaças mágicas, embora sejam os mais famosos. O Mundo da Liberdade tem vários outros místicos, magos, ocultistas, feiticeiros e xamãs menores. Eles conhecem a natureza do mundo místico, e usam seus poderes para ajudar a proteger suas comunidades. Alguns são associados com a Ordem da Luz, enquanto outros atuam sozinhos.

DEMÔNIO DO PÓ

O guardião elemental da Mesa Mágica detalhado no suplemento *Freedom City*. Alejandro Roja descobriu que não é o primeiro espírito do deserto a proteger o local. Veja **Mesa mágica** para mais informações.

O CAVALEIRO VERDE

Príamo de Camelot herdou os poderes e responsabilidades do Cavaleiro Verde de Merlin e dos poderes pagãos da Inglaterra. Ele veste uma cota de malha verde e uma túnica exibindo uma árvore frondosa, e brande uma espada prateada mágica chamada Kairt ("maçã"). Durante muitos anos, Príamo atuou como Cavaleiro Verde em segredo. O Rei Arthur

só descobriu sua identidade quando Camelot caiu. Sir Príamo acompanhou seu senhor a Avalon, onde continua como seu campeão, de vez em quando enfrentando as forças do mal.

JACK LANTERNA

O guardião místico da Colina da Lanterna em Freedom City (descrito no suplemento importado) protege seus domínios das ameaças arcanas de todos os tipos, enquanto procura por almas que precisem de conforto ou justiça. Jack Lanterna é uma presença formidável na cidade, mas tem pouco ou nenhum envolvimento com os assuntos fora dela. Ainda assim, se um crime ocorrer na Colina da Lanterna, os heróis podem presumir que o guardião fantasmagórico vai se envolver no assunto.

SETE

Serena Vervain é descrita no suplemento *Freedom City*. Destinada a se tornar uma das maiores bruxas de sua família, Sete cresceu em poder e no papel de líder dentro da Nova Geração. Os augúrios indicam que ela tem potencial para se tornar a próxima Maga Mestra, mas ainda não se sabe se o seu destino está mesmo nessa direção.

ADVERSÁRIOS MÍSTICOS

Os adversários para estudantes das artes arcanas incluem não apenas magos seduzidos pela promessa de poder, mas Senhores das Trevas de outras dimensões, malignos deuses antigos e pesadelos vivos em forma física. Os místicos enfrentam cultos antigos, feiticeiros alienígenas e espíritos. Isso sem contar com as ameaças mundanos que os magos podem encontrar quando usam seus poderes para o bem maior.

Na maior parte das vezes, os místicos fazem tudo isso longe dos olhos dos não-iniciados, mesmo que tratem-se de seus colegas heróis, que não conseguiriam entender o que deve ser feito para proteger o mundo — na verdade, para proteger toda a realidade. Embora os heróis do Mundo da Liberdade conheçam algumas dessas ameaças, outras permanecem um mistério. E é isso que elas e suas contrapartes heróicas desejam.

OS ARCANOS

O alcance dos Inomináveis transcende o espaço e o tempo tal como os mortais compreendem estas duas forças. A sedução de seus poderes antinaturais estende-se pelas estrelas até as profundezas mais distantes do espaço, até Gruen-Primário, o mundo que é lar da Unidade Grue.

A Meta-Mente lembra dos tempos antigos, quando os Grue descobriram a magia. No início, era uma promissora fonte de poder, mas mesmo então, já causava preocupações. A mentalidade e treinamento necessários para usar as forças místicas exigiam certo grau de ego — sentimento forte de "eu" — alienígena à mente coletiva dos Grue. Assim, os magos com maior potencial eram aqueles capazes de sacrificar sua conexão com o Coletividade, e isso não podia ser tolerado.

Ainda assim, magia é poder, e alguns desgarrados Grue arcanos conseguiram escapar de seus irmãos e sobreviver, escondidos nos cantos secretos ou desolações de Gruen-Primário, aprofundando seus estudos. Eles vasculharam as profundezas das dimensões, buscando conhecimento e poder, e encontraram forças maiores e mais terríveis do que quaisquer outras que poderiam imaginar. Forjaram pactos com elas para alcançar seus próprios objetivos.

Em algum momento, a ameaça desses "Arcanos" e seus poderes tornou-se grande demais para a Meta-Mente ignorar. A guerra eclodiu entre as duas facções no Mundo-Gruen. Embora os Arcanos tivessem um poder considerável, no final eles não eram adversários suficientes para os números muito maiores e mais bem coordenados da Coletividade,

capaz de sacrificar centenas, até milhares, se preciso, para eliminar a ameaça. Os Arcanos eram conscientes de sua individualidade, e valorizavam suas vidas individuais. No final, eles foram forçados a fugir de seu mundo natal para nunca mais voltar. A Coletividade acreditou que eles tivessem sido extintos, e prefere continuar acreditando nisso.

ARCANO

NÍVEL DE PODER 6

For 14	Des 11	Con 14	Int 13	Sab 13	Car 15
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 4 (+6), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Disfarce 0 (+2, +32 com Metamorfose), Furtividade 4 (+4), Intimidar 4 (+6), Intuir Intenção 6 (+7), Notar 4 (+5), Obter Informação 4 (+6), Procurar 4 (+5).

Feitos: Iniciativa Aprimorada, Ritualista.

Poderes: **Compreender 2** (idiomas), **Drenar Sabedoria 1** (Dissipação Lenta 6 [1 dia]; Salvamento de Vontade), **Leitura Mental 6** (Toque), **Magia 6** (escolha quatro feitiços), **Metamorfose 6**. Alguns arcanos possuem uma graduação em Magia maior (com um NP proporcionalmente maior).

Combate: Ataque +6, Dano +2 (desarmado), Agarrar +8, Defesa 16 (13 desprevendo), Recuo -1, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexo +4, Vontade +4.

Habilidades 20 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 2 + Poderes 77 + Combate 24 + Salvamentos 9 = 141 PP.

Nas profundezas de uma nebulosa negra existe um mundo envolto em sombras perpétuas, desconhecido fora das histórias fantasiosas de viajantes espaciais. Sua superfície rochosa e desolada é assolada por ventos poeirentos e pontilhada por caldeirões de rocha derretida. Aqui, os Arcanos têm suas cidadelas, onde estudam e praticam suas artes das trevas. O ego e a individualidade que permitiram que a Coletividade os vencesse continuam existindo, e os Arcanos reúnem-se apenas às vezes para conselhos, passando o resto do seu tempo lutando entre si.

OS MAYOMBE

O culto dos Mayombe é tão antigo quanto a história do próprio Vodou. Desde que as pessoas começaram a venerar os Loa, os deuses do Vodou, sempre houve aqueles atraídos apenas para seu lado corrupto. Motivados por ódio, vingança ou simplesmente por desejo de poder, eles caíram sob a influência de espíritos malignos e tornaram-se seus agentes no mundo material.

A fortaleza dos Mayombe sempre foi a região de Nova Orleans, na Louisiana, o centro da prática do Vodou nos Estados Unidos. Lá, o culto prosperou nas sombras dos brejos tarde da noite, quando as outras pessoas estavam dormindo. Os cultistas Mayombe foram responsáveis por muitos crimes, e fizeram bastante para dar ao Vodou uma reputação sinistra entre os não-iniciados. Pelo menos parte do poder dos Mayombe vem de uma miscigenação entre humanos e indivíduos do povo serpente nos brejos. Suas famílias muitas vezes iniciavam membros do culto ainda na infância, e algumas linhagens tornaram-se especialmente influentes na hierarquia dos Mayombe.

Em tempos recentes, os Mayombe caíram sob a influência de Lady Mamba, uma iniciada do culto. Eles atuam como subalternos e agentes de Lady Mamba em suas intrigas para acumular poder e influência para si mesma. Em uma escala maior, o culto Mayombe também se tornou um dos agentes de uma facção dos Loa do Vodou que considera a humanidade sem valor e deseja provar isso a seus deuses. A deusa Sereia se opõe a essa facção dos Loa (liderada pelo Barão Samedi) e encarnou em um corpo humano para provar que a humanidade possui valor para receber a proteção e orientação dos deuses. Sereia se tornou a adversária primária dos Mayombe, embora ela de vez em quando conte com aliados, como o Mago Mestre Adrian Arkano.

Lady Mamba deu à luz duas crianças de pais diferentes. O pai de sua filha era humano, embora Dahlia tenha herdado uma parcela do potencial místico da mãe. O pai de seu filho, por outro lado, era um homem-serpente, tornando a criança uma mistura mutante de características humanas e reptilianas. As duas crianças foram criadas entre as fileiras dos Mayombe como herdeiras de Lady Mamba e, mais tarde, tornaram-se seus principais agentes. Elas nunca conheceram a vida fora do culto e não têm propósito além de servir à causa dos Mayombe, embora algumas vezes irriem-se com a vigilância de sua mãe. Dahlia, em especial, pensa em como seriam as coisas se ela liderasse o culto.

Nos dias de hoje, entretanto, os Mayombe são apenas uma sombra do que já foram. Muitos dos membros do culto são velhos, e não houve renovação nos últimos tempos. O poder e a influência de Lady Mamba têm diminuído, e seus filhos não têm permissão para liderar sem sua orientação. O Barão Samedi está muito mais focado em seu império do crime em Freedom City, e praticamente abandonou o culto. Os Mayombe querem reconquistar o favor dos Loa e o poder que um dia tiveram, e estão dispostos a assumir riscos enormes para tanto.

LADY MAMBA

Marie Vaulaire nasceu em uma família terrivelmente pobre na região de Nova Orleans, onde sua mãe criou-a sozinha. Marie nunca conheceu

Ainda assim, os feiticeiros alienígenas são motivados pela ambição e pelos acordos forjados com seus mestres Inomináveis. Eles sabem que a Terra é um nexos poderoso e o lar de um Mago Mestre, um espinho nos pés dos Inomináveis. Todas estas coisas se combinam para fazer do globo azul-esverdeado um alvo de suas maquinacões. Os Arcanos podem atravessar distâncias cósmicas num piscar de olhos e, no passado, controlaram cultos, procuraram artefatos perdidos e assumiram formas inócuas para enganar outros místicos e descobrir seus segredos.

LADY MAMBA

NÍVEL DE PODER 10

Nome real: Marie Vaulaire.	Identidade: pública.
Ocupação: mística, criminosa.	Codinomes: vários, incluindo Marie Leveau.
Filiação: os Mayombe.	Base de operações: Nova Orleans, Louisiana.
Altura: 1,60 m.	Peso: 45 kg.
Olhos: negros.	Cabelo: grisalho.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+2	+3	+2	+2
11	16	14	16	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VOUNDADE
+5/+2*	+4	+7	+5

*desprevenido

Perícias: Blefar 8 (+9), Concentração 8 (+12), Conhecimento (arcano) 10 (+11), Conhecimento (manha) 6 (+7), Conhecimento (teologia e filosofia) 8 (+9), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 8 (+12), Notar 6 (+10), Performance (dança) 8 (+8), Procurar 8 (+9).

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Capangas 5 (10 cultistas), Fascinar (Blefar), Foco em Ataque (à distância) 6, Foco em Esquiva 4, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Ritualista, Rolamento Defensivo 4.

Poderes:

Escudo Mental 5

Imunidade 4 (doenças, envelhecimento, fome e sede, venenos; Limitado)

Magia 10 (Raio Místico 10)

Animar Objetos 6 (Progressão 4 (25 zumbis); Horda; Limitado a zumbis)

Controle de Água 10

Controle de Terra 10

Controle Emocional 10

Obscurecer 10 (visual, bruma ou névoa)

PES 5 (todos os sentidos)

Possessão 10

Rajada Mental 5

Super-Sentidos 3 (percepção mística, visão no escuro)

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Dano +0 (desarmado), +10 (raio místico), Agarrar +4, Defesa 22 (14 desprevenido), Recuo -4 (-2 desprevenido), Iniciativa +4

Desvantagens: Perda de Poder (Magia, se não puder lançar feitiços) -1.

Habilidades 23 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 25 + Poderes 40 + Combate 24 + Salvamentos 13 - Desvantagens 1 = 143 PP.

COBRA NEGRA**NÍVEL DE PODER 9**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+4	+4	-1	+0	-2
18	18	19	8	10	6

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+6	+8	+10	+5

Perícias: Furtividade 8 (+12), Intimidar 12 (+10), Intuir Intenção 8 (+8), Notar 4 (+4).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 6, Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada.

Poderes:

Drenar Destreza 5 (Ligado a Golpe, Veneno)

Golpe 2 (mordida; Pujante)

Proteção 2

Super-Força 2

Super-Movimento 1 (deslizar)

Super-Sentidos 4 (faro, rastrear, visão no escuro)

Velocidade 1

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +2 (à distância), Dano +6 (mordida), Agarrar +14, Defesa 22 (15 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +8.

Habilidades 19 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 12 + Poderes 26 + Combate 24 + Salvamentos 15 = 104 PP.



Nome real: Silas Vaulaire.

Identidade: pública.

Ocupação: criminoso.

Codinomes: nenhuma.

Filiação: os Mayombe.

Base de operações: New Orleans, LA.

Altura: 4 m (da cabeça à cauda).

Peso: 230 kg.

Olhos: amarelos.

Cabelos: nenhum.

o pai, mas sempre costumava imaginar que ele era um homem especial, e que um dia voltaria para buscá-la. Quando criança, Marie tinha uma empatia enorme pela região dos brejos, e pelas criaturas que vivem nela, especialmente os répteis: serpentes, crocodilos e lagartos. Alguns diziam que ela era tocada pelo sobrenatural, e ela tinha surtos de visões sobrenaturais. Isso levou Marie a tornar-se aprendiz de uma sacerdotisa Vodou da comunidade, para aprender mais sobre o caminho dos Loa, os deuses do Vodou. Embora Marie tenha mostrado-se uma aluna excelente,

ela tinha pouco interesse no bem da comunidade. Em

vez disso, usou seus dons para seus próprios desejos mesquinhos, para tornar-se temida e respeitada, como sempre quis.

O pai de Marie acabou voltando, embora não para o que ela esperava. Pouco depois que ela se tornou uma mulher e uma sacerdotisa por direito, encontrou seu pai. Ele não era o homem que ela esperava, e não era nem mesmo um homem, mas um indivíduo do lendário povo serpente. Ele revelou-lhe sua verdadeira ascendência. O sangue dos antigos répteis corria nela, além de seu poder de feitiçaria. Seu pai queria introduzir Marie na Irmandade do Signo Amarelo, e ela foi com ele para aprender seus segredos. Quando o fez, entretanto, traiu e destruiu o monstro que se auto-intitulava seu pai. Ela era uma sacerdotisa Vodou, não dos Inomináveis, e sua ascendência não iria governá-la.

Marie então adotou o nome de Lady Mamba, tornando-se poderosa e influente dentro do culto dos Mayombe, adoradores do lado corrupto e maligno do Vodou. Sua beleza, poder e crueldade permitiram que Lady

Mamba ascendesse a uma posição de poder dentro do culto. Ela usou esse poder para

angariar riqueza e influência das trevas de Nova Orleans. Senhores do crime buscavam seus favores, e oficiais corruptos eram como fantoches sob seu comando.

Lady Mamba encarou seu primeiro desafio de verdade quando a deusa do Vodou Sereia encarnou na forma humana e começou a operar como uma super-heroína em Nova Orleans. Sereia

Nome real: Dahlia Dupree.	Identidade: pública.
Ocupação: ocultista, criminoso.	Codinomes: Lady Voodoo, Senhorita Meia-Noite.
Filiação: os Mayombe.	Base de operações: New Orleans, LA.
Altura: 1,60 m.	Peso: 55 kg.
Olhos: negros.	Cabelos: negros.

bateu de frente com cultistas Mayombe e enfrentou Lady Mamba diretamente várias vezes. Sua influência e poderes místicos permitiram que Lady Mamba sobrevivesse a esses confrontos. De tempos em tempos, ela se alia com o inimigo de Sereia, o Barão Samedi, mas também enfrenta a deusa do mar sozinha. Sereia lentamente tem conseguido acabar com a influência de Lady Mamba e revelar partes de seu sindicato do crime.

A sacerdotisa serpente enfrenta Sereia há décadas. Chegou a passar anos na prisão devido à inimiga. Embora possua poderes místicos consideráveis, Lady Mamba não é eterna, e a idade já começou a cobrar seu preço. Ela é apenas uma sombra do que foi na juventude, mas quer recuperar tudo que perdeu e ainda mais.

COBRA NEGRA

Silas, o irmão de Dahlia Vodú, é seu devotado aliado — alguns diriam *devotado até demais*. Diferente de Dahlia, que tem uma beleza enfeitiçante, Silas, mais comumente chamado de “Cobra Negra”, é um monstro horrendo. Ele é um homem-serpente de sangue quase puro, mas a mistura de sangue reptiliano com humano, talvez combinado com o Vodú de sua mãe, torna Cobra Negra um pesadelo. Da cintura para baixo, ele é uma poderosa serpente. Acima disso, seu corpo é humanoíde, mas coberto de uma armadura de escamas. Ele tem olhos de serpente e uma mandíbula poderosa, que consegue abrir o suficiente para engolir pequenos animais (seu petisco favorito). Diferente do povo serpente, Cobra Negra não tem nenhum talento para mudar de forma, e não consegue assumir uma forma próxima da humana. Sua verdadeira aparência pode ser escondida por magia, mas isso é tudo. Cobra Negra não se sente como uma aberração. Ele foi criado em um culto que praticamente o venerava. Ele não é tão esperto quanto a irmã, e deixa que ela pense por ambos. Ainda assim, quem subestima Cobra Negra acaba descobrindo sua inteligência e veneno da maneira menos agradável.

DAHLIA VODU

Dahlia Dupree é tal como sua mãe. Ela tem toda a beleza de Lady Mamba em seus dias de glória (e até mais, na própria opinião), e é tão habilidosa em usar sua aparência quanto suas outras habilidades para convencer as pessoas a fazerem o que ela quer. Ela foi criada como realza, com um culto de seguidores leais, e está acostumada a ter as coisas do jeito que quer. A única pessoa que ela teme é a mãe, que controla sua vida desde que Dahlia nasceu. A única coisa em que a mãe supera Dahlia é nas artes místicas. Ela já aprendeu algumas magias e encantamentos, mas não é tão habilidosa quanto a mãe ou quanto adeptos verdadeiros. Está sempre procurando por atalhos para o poder sem a necessidade de estudar ou praticar.

CULTISTAS MAYOMBE

Estas características representam um membro típico do culto Mayombe, liderados e conduzidos com facilidade pela influência de Lady Mamba e dobrando-se facilmente à sua vontade (e à vontade de seus filhos). Membros mais altos na hierarquia dos Mayombe têm habilidades mentais um pouco mais altas (normalmente modificadores de +1 ou +2), mas Constituição mais baixa (com modificadores de apenas +1 ou +0, e uma redução correspondente em Resistência). Os mais altos de todos na

DAHLIA VODU

NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+0	+1	+3
10	12	13	10	13	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+4/+1	+4	+4	+6

*desprevenida

Perícias: Blegar 4 (+7), Conhecimento (arcano) 5 (+5), Conhecimento (atualidades) 4 (+4), Conhecimento (cultura popular) 4 (+4), Conhecimento (manha) 5 (+5), Furtividade 7 (+8), Performance (dança) 6 (+7), Intuir Intenção 5 (+6).

Feitos: Atraente, Foco em Ataque (à distância) 2, Foco em Esquiva 4, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 3, Ritualista.

Poderes:

Escudo Mental 4

Imunidade 4 (doenças, envelhecimento, fome e sede, venenos; Limitado)

Magia 7 (Raio Místico 7)

Animar Objetos 5 (Progressão 3 (10 zumbis); Horda; Limitado a zumbis)

Armadilha 7

Controle de Água 7

Controle Emocional 7

PES 7 (visual)

Obscurecer 7 (visual, bruma ou névoa)

Super-Sentidos 3 (percepção mística, visão no escuro)

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Dano +7 (raio místico), Agarrar +5, Defesa 20 (13 desprevenida), Recuo -2 (-0 desprevenida), Iniciativa +5.

Desvantagens: Perda de Poder (Magia, se não puder lançar feitos) -1.

Habilidades 15 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 12 + Poderes 29 + Combate 22 + Salvamentos 11 - Desvantagens 1 = 98 PP.

CULTISTA MAYOMBE

NÍVEL DE PODER 2/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 12	Des 10	Con 15	Int 9	Sab 10	Car 8
Perícias: Conhecimento (arcano) 4 (+3), Conhecimento (manha) 4 (+3), Escalar 4 (+5), Intimidar 4 (+3), Profissão (escolha uma) 4 (+4).					
Feitos: Equipamento 1 <i>Equipamento:</i> faca ritual (dano +1).					
Combate: Ataque +2, Dano +2 (faca), Agarrar +3, Defesa 12 (11 desprevenida), Recuo -1, Iniciativa +1.					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexo +0, Vontade +2.					
Habilidades 4 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Combate 8 + Salvamentos 4 = 22 PP.					

hierarquia têm o feito Ritualista e podem conduzir outros membros em cerimônias ocultas ou ajudar Lady Mamba ou Dahlia Vodú.

Os membros do culto hoje em dia tendem a dividir-se entre a velha guarda, leal a Lady Mamba, e cultistas mais jovens que gradualmente a está substituindo, recrutados por Dahlia Vodú e leais a ela, embora ainda deslumbrem-se com o poder e influência de sua mãe. Os membros mais novos dos Mayombe também são mais ambiciosos, ou, pelo menos, têm mais cobiça e sede de poder, e são mais inclinados a envolverem-se em crimes violentos para alcançar seus objetivos.

CAPITÃO SANGUE

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+3	+0	+1	+2
15	13	17	11	12	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+5/+3	+3	+6	+6

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 8 (+9), Blear 8 (+10), Cavalgar 4 (+5), Diplomacia 6 (+8), Escalar 6 (+8), Furtividade 4 (+5), Idiomas 1 (espanhol), Intimidar 6 (+8), Intuir Intenção 6 (+7), Nadar 8 (+10), Notar 8 (+9), Procurar 6 (+7), Profissão (marinheiro) 9 (+10).

Feitos: Ataque Defensivo, Bloquear Aprimorado, Capangas 6 (50 piratas fantasmas), Desarmar Aprimorado, Equipamento 11 (*Pilhagem Negra*), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Rolamento Defensivo 2, Sem Medo, Liderança, Zombar.

Pilhagem Negra: Força 55, Velocidade 3 (vôo), 6 (navegando), Resistência 11, Defesa 6, Tamanho Imenso; Poderes: **Raio 8** (canhão), **Obscurecer 8** (visual, cortina de fumaça), **Regeneração 9** (recuperação; Crescimento)

Poderes:

Golpe 3 (espada fantasmagórica; Afeta Intangível 2, Pujante)

Imunidade 30 (Fortitude)

Intangibilidade 4 (incorpóreo)

Super-Movimento 2 (andar no ar 2)

Combate: Ataque +11 (corpo-a-corpo), +9 (à distância), Dano +5 (espada), Agarrar +13, Defesa 21 (desprevenido 15), Recuo -2 (-1 desprevenido), Iniciativa +1.

Desvantagens:

Perda de Poder (banido do mundo por três meses quando vencido) -3.

Habilidades 23 + Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 27 + Poderes 60 + Combate 40 + Salvamentos 10 - Desvantagens 3 = 177 PP.

Jonathan "Jack Sangrento" Carter era um dos mais infames piratas do Caribe do século XVII, cruzando espadas com o lendário Corsário Carmesim. O sucesso do "Capitão Sangue" acabou quando ele cruzou uma sacerdotisa Vodú, que amaldiçoou-o a conhecer as trevas, morte e servidão, e a nunca descansar em paz. Não muito depois, o *Pilhagem Negra* afundou com todos a bordo rumo a um túmulo úmido e escuro.

Mas ele não ficou assim. O Barão Samedi, Loa do Vodú, buscando atormentar sua inimiga Sereia, usou o poder da maldição sobre o Capitão Sangue para invocar seu navio e tripulação das profundezas salgadas. Agora um navio

Nome verdadeiro: Jonathan Carter.

Identidade: pública.

Ocupação: pirata.

Outros nomes: Jack Sangrento.

Filiação: nenhuma.

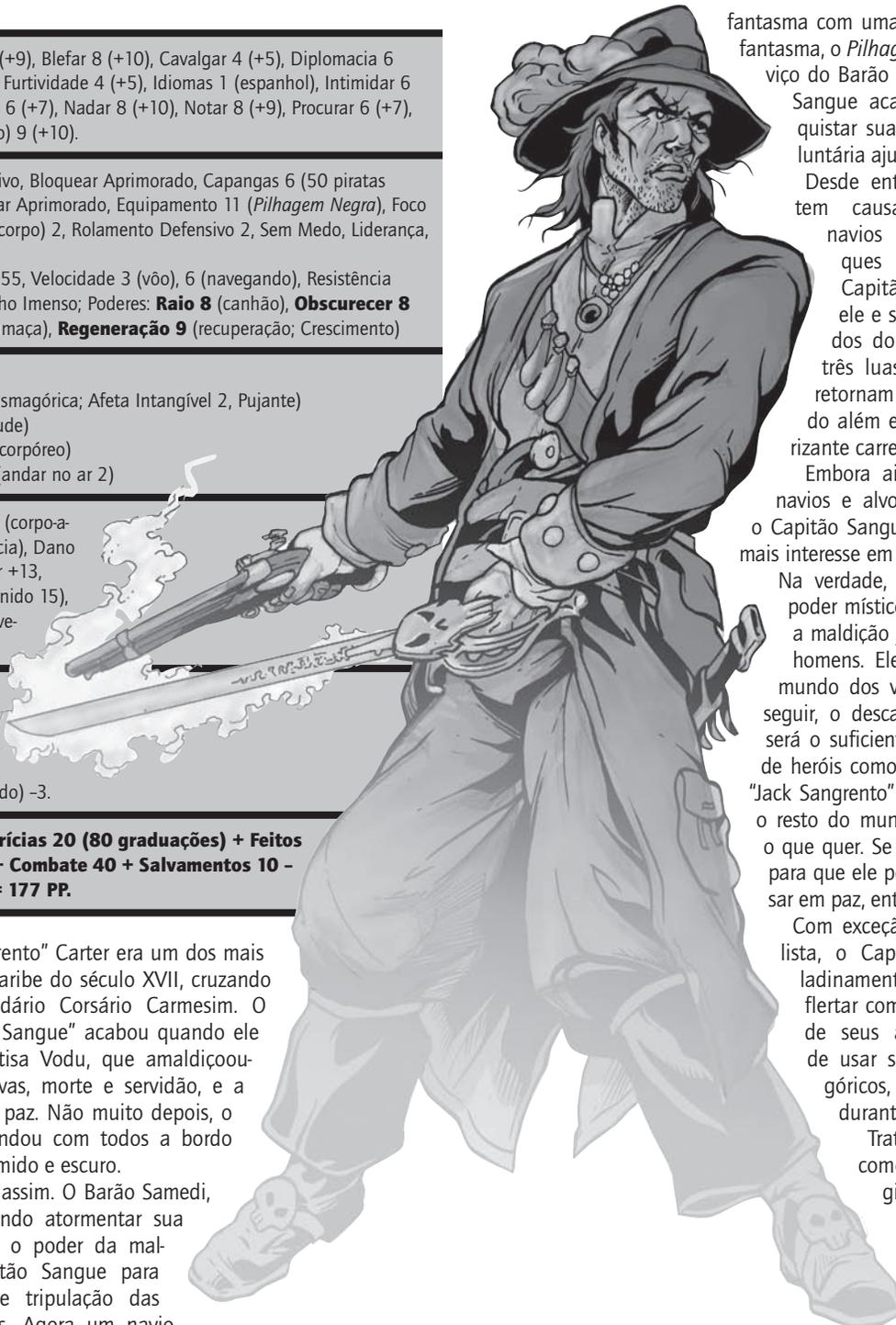
Base de operações: móvel.

Altura: 1,75 m.

Peso: 85 kg (quando corpóreo).

Olhos: azuis.

Cabelo: preto.



fantasma com uma tripulação igualmente fantasma, o *Pilhagem* ficou primeiro a serviço do Barão Samedi, mas o Capitão Sangue acabou conseguindo conquistar sua liberdade com a involuntária ajuda de Sereia.

Desde então, o navio fantasma tem causado problemas para navios no Atlântico com ataques periódicos. Quando o Capitão Sangue é derrotado, ele e sua tripulação são banidos do mundo dos vivos por três luas, mas na terceira lua retornam das misteriosas marés do além e continuam sua aterrorizante carreira em alto mar.

Embora ainda ataque e saqueie navios e alvos às margens do mar, o Capitão Sangue na verdade não tem mais interesse em bugigangas mundanas. Na verdade, ele busca tesouros de poder místico, para um dia desfazer a maldição jogada sobre ele e seus homens. Ele gostaria de voltar ao mundo dos vivos, mas, se não conseguir, o descanso final e verdadeiro será o suficiente. Para a preocupação de heróis como Sereia, ficou claro que "Jack Sangrento" pouco se importa com o resto do mundo, desde que consiga o que quer. Se alguém tiver de morrer para que ele possa finalmente descansar em paz, então que seja.

Com exceção dessa tendência nihilista, o Capitão Sangue continua ladinamente charmoso e ama flertar com as donzelas e zombar de seus adversários. Ele gosta de usar seus poderes fantasmagóricos, e tira vantagem deles durante qualquer confronto.

Trate a tripulação pirata como esqueletos (*M&M*, página 233) com Intangibilidade 4 (incorpóreo) no lugar de Imunidade (dano de frio e metade do dano de corte e perfuração).

MAÎTRE CARREFOUR

NÍVEL DE PODER 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+2	+2	+5	+2
9	10	15	14	20	14
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE		
+2	+6	+3	+10		

Nome verdadeiro: desconhecido.	Identidade: secreta.
Ocupação: místico, mercenário.	Outros nomes: vários.
Filiação: nenhuma.	Base de operações: móvel.
Altura: 1,75 m	Peso: 80 kg.
Olhos: brancos (sem pupilas).	Cabelo: careca.

Perícias: Blear 4 (+6), Concentração 6 (+11), Conhecimento (arcano) 10 (+12), Conhecimento (manha) 6 (+8), Conhecimento (teologia e filosofia) 7 (+9), Furtividade 4 (+4), Idiomas 1 (francês crioulo), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 5 (+10), Notar 5 (+10), Obter Informação 4 (+6), Ofício (arte) 4 (+6), Procurar 4 (+6).

Feitos: Artífice, Foco em Ataque (à distância) 4, Ritualista, Sorte 2, Transe.

Poderes:

Deflexão 9 (todos os ataques; Ação Livre)

Magia 9 (vodu; **Controle Mental 9**)

Armadilha 9

Armadilha 6

(Estouro)

Controle de

Animais 9

(Estouro;

Limitado a répteis)

Controle de

Escuridão 9

Fadiga 6 (À Distância)

Raio 9 (escuridão mística)

Invocar Zumbis 1

(zumbi, *M&M*, página 235; Progressão 4 [25]; Contínuo, Fanatismo, Horda, Sacrifício)

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +9 (à distância), Dano +9 (raio), Agarrar +4, Defesa 19 (15 desprevendo), Recuo -1, Iniciativa +0.

Habilidades 22 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 9 + Poderes 70 + Combate 28 + Salvamentos 12 = 158 PP.

Conhecendo o poder dos nomes verdadeiros, Maître Carrefour mantém sua identidade em segredo total. Ele atende apenas por seu título, que significa "mestre dos cruzamentos", o nome de um Loa do Vodou da feitiçaria sinistra. O nome é apropriado, já que Maître Carrefour é um místico formidável. Sua origem parece estar em algum lugar do Caribe ou dos brejos da Louisiana, onde ele ascendeu da pobreza e obscuridade para as alturas do poder oculto.

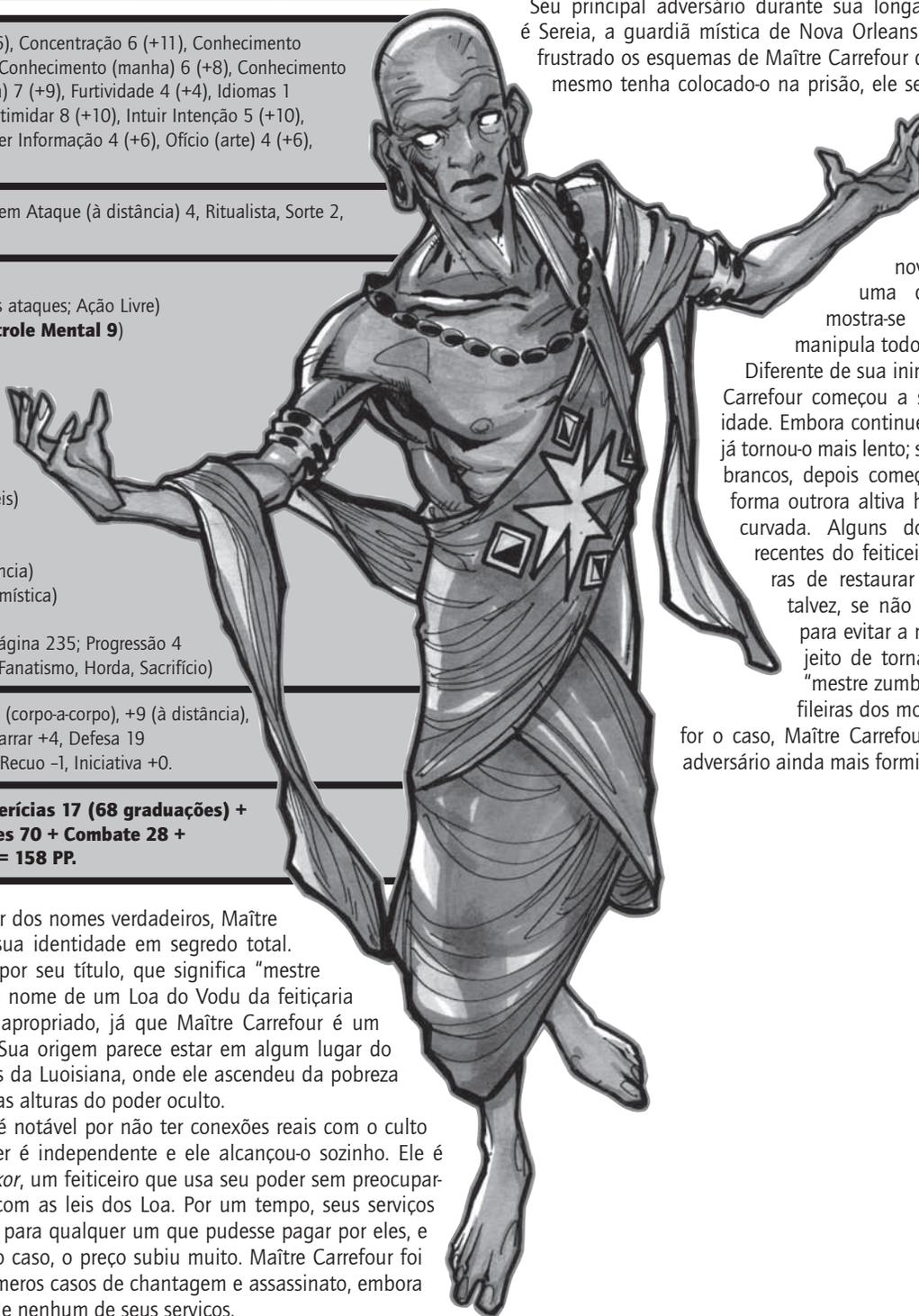
Maître Carrefour é notável por não ter conexões reais com o culto Mayombe; seu poder é independente e ele alcançou-o sozinho. Ele é conhecido como *bokor*, um feitiçeiro que usa seu poder sem preocupar-se com a ética ou com as leis dos Loa. Por um tempo, seus serviços estavam disponíveis para qualquer um que pudesse pagar por eles, e embora ainda seja o caso, o preço subiu muito. Maître Carrefour foi responsável por inúmeros casos de chantagem e assassinato, embora não existam pistas de nenhum de seus serviços.

Seu principal adversário durante sua longa carreira criminosa é Sereia, a guardiã mística de Nova Orleans. Embora ela tenha frustrado os esquemas de Maître Carrefour diversas vezes, e até mesmo tenha colocado-o na prisão, ele sempre acaba encontrando um meio

de escapar da punição por seus crimes. Ele sempre acaba voltando com um

novo estratagemas ou uma conspiração oculta mostra-se ligada a ele, que manipula todos como bonecos.

Diferente de sua inimiga imortal, Maître Carrefour começou a sentir os efeitos da idade. Embora continue saudável, o tempo já tornou-o mais lento; seus cabelos ficaram brancos, depois começaram a cair, e sua forma outrora altiva hoje está um pouco curvada. Alguns dos esquemas mais recentes do feitiçeiro envolvem maneiras de restaurar sua juventude, ou talvez, se não houver outra saída para evitar a morte, encontrar um jeito de tornar-se um verdadeiro "mestre zumbi", entrando para as fileiras dos mortos-vivos. Seja qual for o caso, Maître Carrefour iria se tornar um adversário ainda mais formidável.



MALADOR, O MÍSTICO

NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+5	+3	+10	+2
10	12	20	16	30	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+15	+5	+5	+17

Perícias: Concentração 8 (+18), Conhecimento (arcano) 16 (+19), Conhecimento (história) 6 (+9), Diplomacia 6 (+8), Idiomas 4 (vários dialetos antigos), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 4 (+14).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 7, Duro de Matar, Ritualista, Sem Medo.

Poderes:

Compreender 2 (idiomas)

Imunidade 30 (Fortitude)

Magia 16 (Dinâmico, todos os feitiços Dinâmicos)

Animar Objetos 10

Armadilha 16

Ilusão 10 (todos os sentidos; Alucinações, Seletivo)

PES 8 (todos os sentidos)

Raio 16

Telecinesia 16 (carga pesada: 800 t)

Teleporte 6 (Portal)

Transformação 6 (seres vivos em criaturas)

Vôo 4

Proteção 10 (Impenetrável 5)

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +5, Dano +16 (raio), Defesa 22 (16 desprevendo), Recuo -10, Iniciativa +1.

Desvantagens: Vulnerabilidade (arrogante; +50% em testes de Blefar para Malador fazer um discurso triunfante; veja o *Manual do Malfeitor*) -2.

Habilidades 42 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 10 + Poderes 98 + Combate 34 + Salvamentos 11 - Desvantagens 2 = 206 PP.

Malador nasceu milênios atrás, na antiga civilização de Atlântida. Ele se tornou um estudante promissor e, depois, um mestre das artes arcanas. Conquistou o manto de Mago Mestre, mas também foi o primeiro a trair seu juramento e seu dever para com a humanidade. Malador barganhou com seres de um mal inominável de outras dimensões, presos em sono eterno a reinos além do conhecimento da humanidade. Ele buscou o poder acima de todas as outras coisas, e teria sacrificado o mundo inteiro com prazer a esses patronos sombrios.

Os feiticeiros de Atlântida uniram-se contra Malador e conseguiram sobrepujá-lo. Arrancaram seu poder e prenderam-no em uma tumba para todo o sem-

Nome verdadeiro: Malador.

Identidade: pública.

Ocupação: feiticeiro.

Outros nomes: nenhum conhecido.

Filiação: nenhuma.

Base de operações: móvel.

Altura: 1,85 m.

Peso: 87,5 kg.

Olhos: azuis brilhantes.

Cabelos: brancos.

pre. Entretanto, com seu último suspiro Malador amaldiçoou Atlântida, e não muito depois a ilha-civilização afundou em um cataclismo terrível.

Arqueólogos descobriram a tumba de Malador em 1930 e, sem querer, despertaram o antigo mago. Um deles, Adrian Arkano, recebeu o poder de um feiticeiro atlante e tornou-se o arqui-inimigo de Malador na era moderna. Malador enfrentou Arkano e vários outros heróis muitas vezes ao longo dos anos. Durante todo esse tempo, o antigo feiticeiro procurou recuperar o poder perdido e clamar o manto de Mago Mestre para si, para moldar o universo à sua imagem e governar sobre um novo mundo etéreo como um Senhor das Trevas.

Malador já foi um nobre protetor da humanidade e um pesquisador do conhecimento místico, mas enlouqueceu com a sede de poder. Ele não quer nada além do poder supremo e do reconhecimento como o maior mestre das artes místicas. Qualquer coisa em seu caminho precisa ser eliminada, de preferência de maneira a demonstrar seu poder a qualquer um que possa se atrever a desafiá-lo.

Malador é extremamente confiante em seus poderes. Capangas que o questionam acabam transformados em monstros ou são destruídos, dependendo do seu humor. Ele não consegue resistir a uma oportunidade de zombar quando tem um inimigo em suas mãos.

Malador não é mais um ser vivo, tendo tornado-se uma criatura morta-viva mantida por sua magia.

De fato, sua força vital está presa à máscara dourada que ele veste. Se seu corpo for destruído, sua força vital entrará na máscara e esperará até que um corpo

adequado entre em contato com ela. Malador pode possuir a pessoa e transformar magicamente o corpo em uma duplicata do seu próprio. Mais de uma vez os heróis acreditaram que a ameaça de Malador, o Místico, havia se encerrado, apenas para vê-lo retornar, tão poderoso quanto antes.



UNA, RAINHA DO MUNDO ETÉREO

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+5	+3	+11	+6
14	13	21	17	32	22
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE		
+19/+5*	+10	+6	+19		

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+23), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Diplomacia 8 (+14), Intimidar 8 (+14), Intuir Intenção 4 (+15), Obter Informação 10 (+16), Prestidigitação 8 (+9), Procurar 4 (+7).

Feitos: Ataque Defensivo, Atraente, Bem-Informado, Contatos, Foco em Ataque (à distância) 6, Foco em Esquiva 3, Ritualista, Transe.

Poderes:**Campo de Força 14** (Impenetrável)**Compreender 2** (idiomas)**Forma Astral 10** (Dimensional 3)**Imunidade 10** (envelhecimento, suporte vital)**Magia 18** (Dinâmico, todos os feitiços Dinâmicos)**Armadilha 11** (Reversível; Revide)**Controle de Água 18****Controle de Ar 18****Controle Climático 18** (calor, distração, frio, obstruir movimento)**Controle de Escuridão 18****Controle de Fogo 18****Controle de Terra 18****PES 8** (todos os sentidos, Dimensional 3)**Raio 18** (força mística)**Rajada Mental 9****Teleporte 9** (Portal)**Teleporte 18** ()**Super-Movimento 3** (andar no ar, dimensional)**Super-Sentidos 1** (percepção mística)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Dano +18 (raio), Agarrar +8, Defesa 21 (14 desprevenida), Recuo -16, Iniciativa +1.

Desvantagens: Deficiência (incapaz de atacar a Terra diretamente devido a juramento) -2.

Habilidades 59 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 15 + Poderes 163 + Combate 28 + Salvamentos 18 - Desvantagens 2 = 299 PP.

Uma das soberanas mais poderosas das dimensões conhecidas começou sua existência como uma escrava. Una foi levada de sua família plebéia quando jovem, para tornar-se a escrava-concubina favorita de um poderoso rei-mago. Seu amante subestimava o aguçado intelecto da menina, sua vontade considerável e sua ambição feroz. Una tirou segredos místicos dele através da sedução, e entrava escondida na biblioteca do rei para estudar tomos e pergaminhos antigos. Quanto mais conhecimento angariava, mais desejava.

Una usou as artes místicas para aumentar sua sedução e prender seu rei em uma teia de magia. A morte trágica e inesperada dele na noite do casamento veio como um

Nome verdadeiro: Una.**Identidade:** desconhecida.**Ocupação:** rainha do mundo etéreo.**Outros nomes:** a Insensível, a Invencível, a Magnífica (entre outros títulos).**Base de operações:** mundo etéreo.**Filiação:** nenhuma.**Altura:** 1,70 m.**Peso:** 62 kg.**Olhos:** verdes.**Cabelo:** preto.

grande choque para seus súditos, mas foi apenas o primeiro de muitos sacrifícios para garantir o poder da nova rainha. Una arrancou segredos místicos daqueles em seus domínios, e acabou tornado-se a Maga Mestra de seu lar, e então sua Senhora das Trevas. Ela transformou seu mundo até que ele ficasse exatamente como ela queria, mas mesmo isso não foi o suficiente.

Em seus estudos, Una aprendeu sobre outras dimensões, cada uma com seu Mago Mestre (ou Senhor das Trevas). Então começou seu jogo de conquista. Ela forjou alianças com alguns Senhores das Trevas para conquistar outros, sempre traindo seus aliados. Após séculos, a Rainha do Mundo Etéreo veio a governar um vasto domínio interdimensional. Em todos os seus anos de conquista, Una teve apenas dois reveses.

O primeiro foi quando suas conquistas colocaram seu domínio em contato com os Nascidos para a Guerra. Nem mesmo Una conseguiu derrotar os brutos de batalha, então ela cooperou com outros Senhores das Trevas para impedir que eles chegassem até seus reinos. O esforço enfraqueceu Una por um tempo, e forçou-a interromper seus planos para lidar com revoltas e ameaças ao seu governo, mas as coisas acabaram se estabilizando.

O revés mais sério sofrido por Una foi quando ela pôs seus olhos na Terra e encontrou o Adrian Arkano. Embora no início ele parecesse ter caído vítima de seus lendários encantos, Arkano conseguiu enganá-la para que aceitasse um duelo arcano. Ainda que ela possuísse o poder para vencê-lo, Arkano estava disposto a sacrificar a si mesmo para permitir que rebeldes nos domínios de Una atacassem. Forçada a cancelar o duelo com o levante surpresa, Una ficou presa ao voto de nunca atacar a dimensão da Terra diretamente. Ela tem elaborado intrigas desde então, para vingar-se e tomar o mundo que lhe foi negado, de preferência capturando seu adversário Arkano no caminho.



OUTROS ADVERSÁRIOS MÍSTICOS

Para cada mago corrupto ou pujante adepto das trevas, há muitos místicos menores capazes de fazer quase qualquer coisa para satisfazer sua sede de poder.

MÁSCARA RUBRA

Líder da Sociedade Thule moderna e membro da Penumbra da SOMBRA, o Máscara Rubra é um feiticeiro formidável, com planos para tornar-se o Mago Mestre — e então o Senhor das Trevas — da Terra. Por enquanto, o Máscara Rubra serve fielmente ao Líder Sombrio, enquanto trabalha em seus próprios experimentos ocultistas e trama o aumento de seus conhecimentos e poderes. O Máscara Rubra é descrito em detalhes no **Capítulo 5** do suplemento *Agentes da Liberdade*.

RAINHA AYESHA

Rainha de um vale escondido no interior da África, Ayesha é uma imortal nascida no antigo Egito, tornada atemporal pelas chamas de um misterioso vulcão em seus domínios. Através dos séculos, ela dominou várias artes arcanas e passou muito tempo procurando a reencarnação de seu amado do mundo antigo. Por um tempo, ela pensou que este fosse o Rei M'Balla de Dakana, o Leão Branco, e seduziu-o a visitar seu vale e forçá-lo a ficar com ela. Em muitas ocasiões, ela tentou vingar-se do Leão Branco por ter ignorado seu amor.

MEDEIA

Esta antiga feiticeira grega e integrante da Liga do Crime é uma adversária de longa data de Dédalo (algo que toma outras proporções quando os inimigos têm milhares de anos). Embora adepta, ela nunca atingiu o nível de conhecimento necessário para se tornar Maga Mestra,

embora tenha cruzado magias com muitos Magos Mestres, incluindo Adrian Arkano. Medeia procura ativamente novas maneiras de aumentar seu poder, e pode estar envolvida em eventos conectados com mitos gregos ou com os deuses do Olimpo. Ela é descrita em detalhes no **Capítulo 6** do suplemento importado *Freedom City*.

O LÍDER SOMBRIO

Embora seja infame por seus planos de cientista louco e terrores tecnológicos, o líder da SOMBRA é um ocultista formidável. Embora não seja um feiticeiro, o Líder Sombrio possui conhecimentos arcanos consideráveis, e tem a habilidade para conjurar vários rituais mágicos, coisa que fez em diversas ocasiões. O Líder Sombrio não é o tipo de pessoa que deixa passar qualquer coisa que possa ser uma fonte de poder para seus planos. Já usou magia neles antes, e sem dúvida vai fazê-lo de novo, se a oportunidade aparecer. O Líder Sombrio é descrito em detalhes no **Capítulo 6** do suplemento importado *Freedom City* e também no **Capítulo 5** de *Agentes da Liberdade*.

TAARVON, O ETERNO

Este feiticeiro imortal comanda os poderes do Mundo das Sombras e busca suplantir Ômega como mestre de Terminus. Taarvon já foi um ser quase divino e imortal, mas cedeu à tentação e aos chamados do Mundo das Sombras. Por séculos incontáveis ele tem lutado contra o domínio de Ômega, mas não há dúvida de que seu governo seria tão ou mais maligno. Enquanto Ômega busca a destruição do omniverso, Taarvon é um agente da corrupção omniversal. Ele afundaria toda a existência nas trevas a que serve. Taarvon é detalhado no **Capítulo 9** do suplemento importado *Worlds of Freedom*.

LUGARES MÍSTICOS

Embora a magia no Mundo da Liberdade tenha escondido-se nas sombras e nos poeirentos reinos dos mitos e lendas humanos, permanece viva e ativa em alguns lugares. Certas partes do mundo estão tão fortemente associadas com a magia, tão conectadas com outras dimensões, que os poderes místicos estão lá até hoje.

Naturalmente, esses lugares também são locais de atividade mística, onde magos estabelecem seus santuários ou realizam rituais, procurando poder ou sabedoria. Eles freqüentemente são alvo de disputa entre facções místicas que tentam controlá-los e negar seu poder aos inimigos enquanto usam-no para seus próprios fins.

ATLÂNTIDA

Milhares de anos atrás, no meio do Oceano Atlântico, a ilha-continente de Atlântida servia de lar para humanos geneticamente aprimorados pelos alienígenas Preservadores. Usando partes de tecnologia deixada pelos Preservadores e sua própria genialidade, os atlantes criaram uma civilização mais avançada que qualquer outra na Terra. Eles eram exploradores com ideais de unir o mundo, e sabe-se que fizeram contato com outras terras, pois as lendas sobre a mítica ilha-continente e seus poderes chegaram até muito longe.

Com o tempo, os atlantes entraram em conflito com Lemúria e o antigo Império do Povo Serpente, descendentes de um império sáurio

anterior, que governara a Terra milhões de anos antes. Embora o povo serpente tenha se degenerado, eles eram liderados por inteligentes e poderosos feiticeiros, e veneravam entidades cósmicas sem nome. A guerra entre Atlântida e Lemúria durou gerações. Os atlantes acabaram vitoriosos, mas, no fim, sua arrogância se tornou sua perdição, enquanto buscavam compreender a feitiçaria alienígena de seus adversários. No processo, provocaram um desastre que destruiu Atlântida, afundando o continente inteiro sob as ondas.

A maior parte da população atlante morreu no Afundamento, mas uns poucos salvaram-se, adaptando-se ao novo ambiente. Alguns atlantes tornaram-se anfíbios — por magia, engenharia genética ou uma combinação das duas coisas. A maioria dos atlantes anfíbios vivia em tribos nômades; sua civilização rapidamente voltou a um nível primitivo. Algumas dessas tribos foram corrompidas e misturaram-se com o povo serpente, assumindo características reptilianas e adorando deuses malignos e proibidos.

Com o tempo, alguns atlantes restabeleceram-se nas ruínas de suas grandes cidades ancestrais e tornaram-se mais sofisticados, sua cultura parecida de muitas maneiras com a do Império Romano em seus dias de glória. Eles têm acesso à antiga tecnologia e artefatos mágicos atlantes, embora sua compreensão e sua habilidade de fabricar esses mecanismos sejam hoje limitada.

A existência de Atlântida tornou-se amplamente conhecida entre alguns habitantes da superfície na década de 1940, quando a super-heroína Sereia atuou com a Liga da Liberdade. Ela era uma habitante da superfície que ganhou seus poderes em uma combinação de ciência e feitiçaria atlantes. Depois da guerra, ela casou com o príncipe herdeiro da Atlântida, Thallor, e tornou-se sua rainha. Seu filho, Teseu, fez carreira como o super-herói Rei do Mar e foi um membro da Liga da Liberdade. Ele agora é o rei da Atlântida, e sua filha, Nereida, é aluna da Academia Claremont e membro da Nova Geração. A deusa Vodou Sereia, embora não seja uma atlante, visitou Atlântida algumas vezes e encontrou-se com sua predecessora da Era de Ouro, agora rainha-mãe.

As relações de Atlântida com o mundo da superfície nem sempre foram pacíficas. Sabe-se que bárbaros atlantes atacaram navios e regiões costeiras. Também há golpes ocasionais ou crises separatistas levando a invasões do mundo da superfície por atlantes. Mesmo os atlantes mais pacíficos desdenham dos habitantes da superfície e sua poluição constante dos oceanos da Terra.

Atualmente, Atlântida tem uma delegação nas Nações Unidas. Embora seja reconhecida como uma nação soberana pela maioria do mundo da superfície, o contato é mínimo. Também há um debate sobre a exata extensão do "domínio" de Atlântida sobre os oceanos, e se o Rei Teseu pode mesmo reclamar "Soberania sobre os Sete Mares". Embora o temperamento explosivo do rei tenha se amenizado com o passar dos anos, a diplomacia entre Atlântida e o mundo da superfície continua tensa.

ATLANTES

Os atlantes se parecem muito com os humanos da superfície, com uma mistura de características (em sua maioria) européias. Seus narizes e mandíbulas costumam ter aparência romana. Os atlantes têm corpos de nadadores, normalmente magros e musculosos, com tecido muscular mais denso que o dos humanos, o que lhes confere super-força (o atlante médio pode levantar até 700 kg). Alguns atlantes (especialmente os membros da família real e alguns senhores da guerra bárbaros) têm ainda mais força.

Os atlantes não têm guelras; em vez disso, o revestimento de seus pulmões adaptou-se para extrair oxigênio da água e agüentar uma pressão considerável. Os atlantes também podem respirar ar, embora fiquem mais confortáveis em ambientes aquáticos.

OS PROFUNDOS

Os profundos são atlantes corrompidos pelo cruzamento com o povo serpente e também pela influência do Cetro da Serpente. Sua pele não possui pêlos e é coberta de escamas verdes; eles também têm pés e mãos em garra e olhos inteiramente negros (sem íris ou pupilas visíveis), orelhas pontudas e dentes afiados. As escamas concedem aos profundos uma armadura natural, e seus olhos são adaptados para enxergar mesmo nas profundezas mais negras dos oceanos, mas eles não enxergam bem sob luz brilhante, como a luz do dia na superfície.

ORICALCO

Os antigos atlantes inventaram um metal único chamado orichalco, uma criação híbrida entre metalurgia avançada e alquimia arcana. O segredo de sua criação se perdeu com o afundamento de Atlântida, mas amostras do metal existem, devido principalmente à sua natureza quase indestrutível e a alguns mestres magos-ferreiros atlantes que têm alguma habilidade (ainda que limitada) para trabalhar ou reparar peças de orichalco.

O orichalco é um metal dourado com Resistência 25 e imunidade a dano por temperaturas extremas, o que também permitiu a muitos itens sobreviver nas profundezas do oceano durante milênios. O metal

ATLANTE (MODELO)

15 PONTOS

Habilidades: Força +4.

Feitos: Adaptação ao Ambiente (aquático).

Poderes: **Imunidade 3** (frio, pressão, sufocamento), **Natação 2**, **Super-Força 2**, **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra).

PROFUNDO (MODELO)

18 PONTOS

Habilidades: Força +4.

Feitos: Adaptação ao Ambiente (aquático).

Poderes: **Golpe 1** (Pujante), **Imunidade 3** (frio, pressão, sufocamento), **Natação 2**, **Proteção 2**, **Super-Força 2**, **Super-Sentidos 2** (visão no escuro).

Desvantagens: Deficiência (tonto em luz do dia) -2.

absorve encantamentos muito bem, e muitos artefatos atlantes antigos feitos de orichalco têm poderes mágicos. Armas, armaduras e ferramentas de orichalco são heranças valorizadas entre os atlantes, utopianos e todos os místicos modernos que conhecem sua história.

LEMÚRIA

A ilha-continente de Lemúria existia no Oceano Pacífico milhares de anos atrás. Era o centro de um império governado pelo povo serpente. O Império do Povo Serpente de Lemúria já era antigo antes mesmo do surgimento dos humanos modernos, e a humanidade era pouco mais que uma curiosidade para o melancólico povo serpente. Os homens-serpente mantinham humanos como bichinhos de estimação e escravos, às vezes usando-os em experimentos arcanos. Cientistas sáurios usaram engenharia genética para criar várias subespécies de humanos para servi-los.

Com o tempo, o decadente povo serpente de Lemúria entrou em conflito com o avançado império humano de Atlântida. Eles lutaram uma longa série de guerras, que culminaram em sua aniquilação mútua. Lemúria afundou no oceano em um cataclismo terrível, o fim do grande Império Serpente.

As ruínas de Lemúria jazem nas profundezas do Pacífico, praticamente intocadas, embora às vezes visitadas por ladrões (humanos e outros) procurando por artefatos e segredos antigos deixados pelo povo serpente. Algumas tribos de profundos podem ser encontradas aqui, normalmente venerando ídolos ou ruínas afundadas. Existem antigas passagens de Lemúria para a Sub-Terra, e algumas das ruínas ainda têm bolsões de ar respirável (mantidos por algum maquinário ou magia antigos).

As ruínas de Lemúria são perigosas, guardando magia antiga e corrupta, criaturas aprisionadas e máquinas de guerra adormecidas ou artefatos de destruição que o povo serpente não conseguiu usar nos dias finais de sua guerra contra Atlântida. As Nações Unidas proibiram a entrada nas ruínas e colocaram-nas sob a jurisdição da UNISSONO, encarregada de lidar com exploradores e ladrões, contando com a Liga da Liberdade para resolver problemas mais sérios. Mesmo as autoridades mundanas desconhecem as ameaças místicas adormecidas nas ruínas: forças antinaturais que poderiam despedaçar o cosmos. Forças que cultos loucos como a Irmandade do Signo Amarelo já tentaram libertar no passado.

A MESA MÁGICA

No deserto do sudoeste norte-americano fica uma torre de rocha solitária, que ergue-se muito acima das areias, projetando uma longa sombra



no sol nascente e poente. Lendas nativas dizem que trata-se de um local de poder, habitado por espíritos e onde os bravos iam durante missões recebidas em visões, para buscar sua sabedoria e ajuda. Aqueles que sabem sobre este lugar chamam-no de Mesa Mágica (este tipo de platô pode ser chamado de "mesa"), e dizem que é um lugar onde coisas estranhas acontecem, um lugar que deve ser evitado por aqueles que sabem o que é bom para si.

A Mesa Mágica é um nexo, um portal entre os mundos, onde alguém perdido no deserto pode encontrar a torre de rocha negra, então afastar-se dela e acabar em um lugar muito diferente. É um lugar onde o espaço e o tempo como nós os concebemos têm pouco significado, e lugares e épocas distantes às vezes se tocam. É um poço de poder e percepção místicos.

Nos antigos dias do velho oeste, a Mesa Mágica era um lugar sagrado para as tribos locais, e tornou-se o santuário de Coroa Quebrada, um poderoso xamã sioux e o Mago Mestre da época. Sua magia ajudou a ressuscitar Adam Prophet, o Cavaleiro Pálido, e pode ter influenciado muitas outras histórias fantásticas do velho oeste. Depois da morte de Coroa Quebrada em Wounded Knee, a localização da Mesa Mágica se perdeu para todos exceto alguns poucos, embora continuem havendo histórias de pessoas viajando no deserto e encontrando-a — para o bem ou para o mal.

Aqueles que procuraram a Mesa Mágica para explorar seu poder descobriram — para seu arrependimento — que ela até hoje é protegida e guardada. O guardião da Mesa Mágica há mais de um século é o elemental chamado Demônio do Pó, animado pelo espírito do bandido morto de mesmo nome. Veja o suplemento importado *Freedom City* para mais detalhes e informações de jogo.

VALE SHAMBALA

Aninhado nas Montanhas do Himalaia fica um vale secreto, nunca localizado em nenhum mapa. A única passagem fica escondida atrás de uma cachoeira altíssima, nas profundezas de um cânion estreito onde o poderoso rio Tsangpo despenca sobre as rochas abaixo. Passando a cascata das Quedas Escondidas fica o Vale Shambala. Também é conhecido como Terra da Lótus, Pemako, Shangri-la e muitos outros nomes. Apesar do ambiente hostil das montanhas, o lendário vale mantém um clima temperado e parecido com a primavera durante o ano todo, seu clima protegido por magia antiga que também o protege de olhos curiosos. Na verdade, o Vale Shambala é um *bevul*, uma "terra escondida", dentro de uma dobra dimensional como aquela da Ilha Utopina ou do Mundo Perdido, mantida escondida do mundo exterior há gerações.

Místicos de Atlântida assentaram-se no vale milênios atrás para fugir da guerra entre sua ilha-nação e o Império Serpente de Lemúria. Eles misturaram-se com o povo local e fundaram uma comunidade, protegendo-a dos elementos e de forasteiros de potencial hostil. A destruição de Atlântida reforçou sua crença no isolacionismo e no pacifismo, e eles então seguiram em frente estudando as artes esotéricas.

O Vale Shambala é mais conhecido por ser um templo do aprendizado, meditação e contemplação, e pelas criptas embaixo dele. Apenas místicos estudados e mestres das artes marciais já ouviram da existência do vale, e menos pessoas ainda sabem encontrar o caminho até ele.

O TEMPLO SHAMBALA

Localizado na lateral de uma montanha com vista para o vale verde e fértil abaixo, o Templo Shambala é um lugar de contemplação e aprendizado. Muitos dos Magos Mestres da terra treinaram no templo, e muitas tradições de artes místicas e marciais têm suas raízes nele, se você procurar o suficiente no passado.

O mestre do Templo Shambala aplica muitos testes para verificar o valor de possíveis alunos. O primeiro teste normalmente é chegar ao templo, um feito considerável para alguém de fora. Possíveis alunos são muitas vezes rejeitados e ordenados a viver no vale abaixo para aprender humildade ou a esperar do lado de fora do templo por dias ou semanas para aprender paciência. Uma vez aceitos, os alunos executam tarefas menores, trabalham entre as lições de meditação, exercícios, artes marciais, filosofia e (em alguns casos) artes místicas.

Dizem que as artes marciais ensinadas no Templo Shambala são a "fonte solar" de todas as técnicas de combate desarmado da Ásia, talvez até mesmo do mundo, voltando aos antigos adeptos de Atlântida e suas disciplinas esotéricas. Assim, os alunos do Templo podem aprender virtualmente qualquer estilo de combate do mundo, e os verdadeiros mestres estão entre os maiores lutadores que o mundo já viu.

AS CRIPTAS DE KARU

Em catacumbas nas profundezas sob a montanha do Templo Shambala ficam as Criptas de Karu. Dentro destas câmaras descansam os restos mortais de muitos dos Magos Mestres da Terra, colocados aqui por monges do Templo Shambala. As criptas são um lugar sagrado, e ninguém exceto os monges e o atual Mago Mestre (ou aqueles com sua permissão expressa) podem entrar. As estátuas dentro da antecâmara das criptas são encantadas como guardiãs do local de descanso final dos honoráveis mortos (use o arquétipo golem de barro, *M&M*, página 234).

Alguns Magos Mestres visitam as Criptas de Karu para refletir e meditar, e outros para comungar mais diretamente com os espíritos de seus antecessores. Estes antigos espíritos podem dar conselhos sábios, mas só o fazem em tempos da maior necessidade, uma vez que é difícil para eles manifestar-se no plano terreno. Isso pode servir como uma oportu-

nidade para um herói místico gastar um ponto heróico para alguma inspiração na forma de conselhos ou dicas dos antigos espíritos.

ULURU

Perto do centro da Austrália fica a torre de arenito de Uluru, conhecida pelos europeus como "Rocha de Ayer". Como a Mesa Mágica (veja acima), Uluru fica sobre um nexo dimensional, um portal natural entre os mundos, especialmente o mundo mundano e as profundezas do plano astral, que os nativos chamam de Tempo dos Sonhos.

Uluru tem quase nove quilômetros de circunferência, com várias fontes naturais, cavernas e buracos d'água. As lendas aborígenes dizem que muitos dos buracos e fissuras na grande rocha datam da época do antigo povo serpente que guerreou aqui. Nos tempos modernos, passagens escondidas para a Sub-Terra (*Freedom City*, página 95) encontradas na

rocha sugerem que essas lendas são verdadeiras, e que o povo serpente pode ter combatido os humanos antigos que primeiro assentaram-se nesta área antes de serem empurrados para o subterrâneo.

Xamãs aborígenes têm guardado o nexo dimensional de Uluru por toda a história. De tempos em tempos, espíritos malignos encontram o caminho rumo ao mundo físico, ou visitantes descuidados tropeçam em problemas. Qualquer um que leve embora pedras de Uluru pode ser amaldiçoado, ou levar consigo alguma influência mágica maligna. Aqueles em quem os guardiões de Uluru confiam algumas vezes obtêm permissão para visitar o lugar, tanto para procurar caminhos para a Espiral Cósmica quanto para executar rituais aproveitando o poder local.

O atual guardião de Uluru é o xamã aborígene Koradji (descrito anteriormente neste mesmo capítulo), que conta com a lealdade de outros de seu povo e com o respeito dos místicos de todo o mundo.

A SÉRIE MÍSTICA

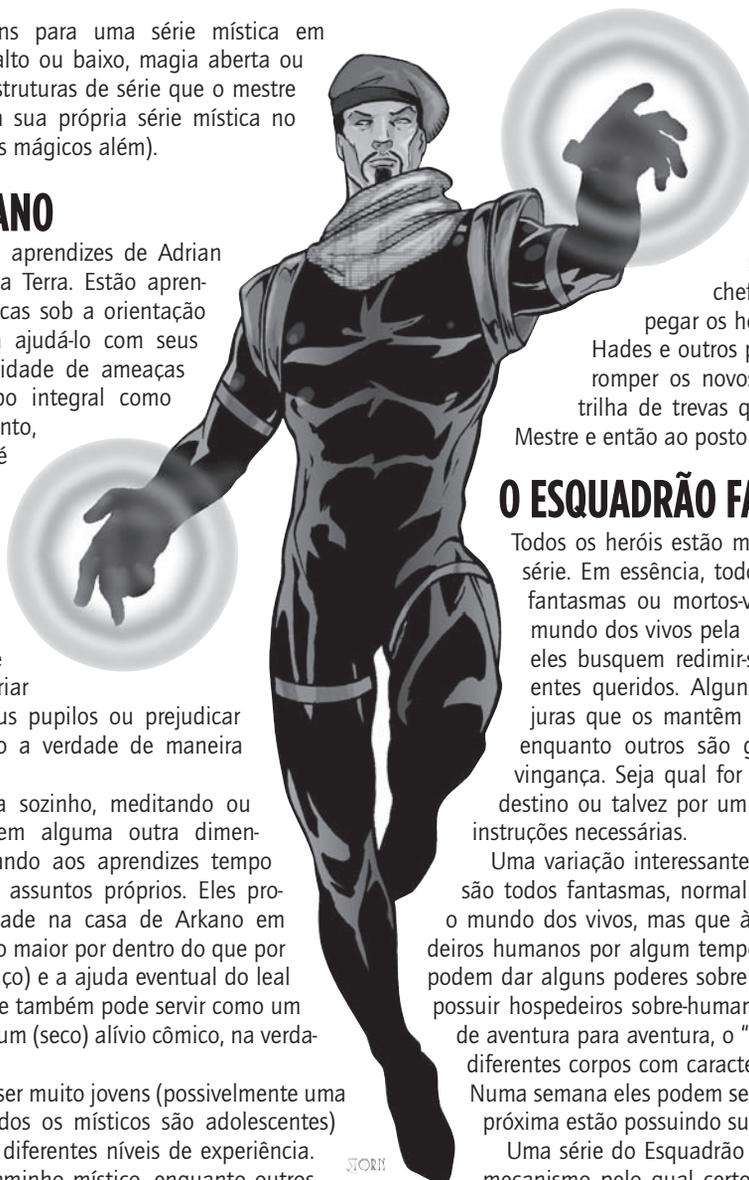
Há várias diferentes abordagens para uma série mística em *Freedom City* – nível de poder alto ou baixo, magia aberta ou secreta. Abaixo estão algumas estruturas de série que o mestre pode usar como inspiração para sua própria série mística no Mundo da Liberdade (e nos reinos mágicos além).

APRENDIZES DE ARKANO

Nesta série, os heróis são todos aprendizes de Adrian Arkano, o atual Mago Mestre da Terra. Estão aprendendo a controlar as artes mágicas sob a orientação de Arkano, e também precisam ajudá-lo com seus deveres para proteger a humanidade de ameaças místicas (um trabalho de tempo integral como nenhum outro). Em algum momento, um dos personagens pode até mesmo demonstrar o potencial para suceder Arkano como Mago Mestre, embora ele mantenha-se em silêncio sobre quem seu sucessor poderia ser, presumindo que, a essa altura, ele já tenha alguma idéia. Se tiver, Arkano não vai querer criar nenhuma animosidade entre seus pupilos ou prejudicar seu potencial sucessor revelando a verdade de maneira prematura.

Seu mentor normalmente fica sozinho, meditando ou executando rituais, ou então em alguma outra dimensão cumprindo seus deveres, dando aos aprendizes tempo suficiente para lidar com vários assuntos próprios. Eles provavelmente têm bastante liberdade na casa de Arkano em Riverside (que é na verdade muito maior por dentro do que por fora, o que lhes dá bastante espaço) e a ajuda eventual do leal servo do Mago Mestre, Sallah, que também pode servir como um ás na manga do mestre ou como um (seco) alívio cômico, na verdadeira tradição do fiel mordomo.

Os próprios aprendizes podem ser muito jovens (possivelmente uma variação de *Hero High* onde todos os místicos são adolescentes) ou adultos de idades variadas e diferentes níveis de experiência. Alguns podem ter escolhido o caminho místico, enquanto outros



foram jogados nele sem escolha, e agora estão lidando com a repercussão disso.

Infelizmente, os alunos de Arkano também herdam seus inimigos, que incluem todas as grandes ameaças mágicas do Mundo da Liberdade. Quando não estão lutando contra seu chefe, vilões como Malador e Una vêm pegar os heróis! Inimigos como o Sr. Infâmia, Hades e outros poderes também podem tentar corromper os novos místicos, arrastando-os por uma trilha de trevas que irá levá-los ao título de Mago Mestre e então ao posto de Senhor das Trevas da Terra!

O ESQUADRÃO FANTASMA

Todos os heróis estão mortos, e esse é apenas o início da série. Em essência, todos os personagens nesta série são fantasmas ou mortos-vivos de algum tipo, mantidos no mundo dos vivos pela necessidade de fazer o bem. Talvez eles busquem redimir-se de erros passados, ou proteger entes queridos. Alguns talvez até mesmo tenham feito juras que os mantêm lutando mesmo depois da morte, enquanto outros são guiados por uma necessidade de vingança. Seja qual for o caso, os heróis são unidos pelo destino ou talvez por um guia sobrenatural que lhes dá as instruções necessárias.

Uma variação interessante é aquela em que os personagens são todos fantasmas, normalmente incapazes de interagir com o mundo dos vivos, mas que às vezes conseguem possuir hospedeiros humanos por algum tempo para executar suas missões. Eles podem dar alguns poderes sobrenaturais para seus hospedeiros, ou possuir hospedeiros sobre-humanos para usar seus poderes. Assim, de aventura para aventura, o "Esquadrão Fantasma" pode ocupar diferentes corpos com características completamente diferentes. Numa semana eles podem ser a Liga da Liberdade, enquanto na próxima estão possuindo super-criminosos ou pessoas comuns.

Uma série do Esquadrão Fantasma também poderia ter um mecanismo pelo qual certos personagens conseguem "seguir

O TEMPLO DE SHAMBALA,
ESCONDIDO LONGE DOS
OLHARES CURIOSOS DO
MUNDO MUNDANO.



adiante” para qualquer que seja a pós-vida que os espera, uma vez que tenham resolvido as circunstâncias que os mantêm atrelados ao mundo mortal. Esta é uma maneira de aposentar os personagens da série, novos fantasmas tendo que lidar com seu status morto-vivo.

HERDEIROS DO MANTO

Adrian Arkano se foi: talvez o Mago Mestre finalmente tenha perecido lutando contra um de seus muitos inimigos; talvez ele tenha decidido encerrar sua vida misticamente prolongada; ou talvez simplesmente tenha escolhido aposentar-se depois de décadas batalhando contra ameaças ocultas. Seja qual for o caso, o cargo de Mago Mestre está vago pela primeira vez em mais de uma geração, mas não pode ficar vazio por muito tempo, ou as forças arcanas ameaçando a Terra vão atacar neste momento de fraqueza.

Os heróis nesta série são ou candidatos ao papel de Mago Mestre ou talvez até mesmo parte de um novo círculo voltado para ocupar o lugar como um grupo. Dadas as ameaças e desafios adicionais da era moderna, pode ser que o poder e responsabilidade do Mago Mestre precise ser dividido entre uma série de adeptos de confiança. O benefício adicional é que nenhum deles tem a habilidade para tornar-se um Senhor das Trevas (pelo menos não sem trair e matar todos os outros...).

Em qualquer uma das opções, os heróis têm a responsabilidade de defender a Terra e a nossa dimensão contra toda e qualquer ameaça mística, de demônios a cultos estranhos, conquistadores dimensionais, feiticeiros corruptos e virtualmente qualquer outro vilão ou desafio deste livro. Eles podem ficar com o antigo santuário de Arkano ou estabelecer um santuário próprio, talvez até em um local de poder como a Colina Happanuk, a Mesa Mágica ou outro similar.

MAGIA DE RUA

É claro que nem toda a magia no Mundo da Liberdade envolve feiticeiros poderosos lidando com ameaças cósmicas; há uma boa parcela de magia escondida nas sombras das ruas das cidades e nos bastidores de um mundo que é, sob todas as outras perspectivas, normal. Os heróis nesta série são místicos que não vestem uniformes nem conjuram magias pirotécnicas. Eles caminham nas ruas da cidade em vez de voar sobre elas, mas ainda assim usam poderes sobrenaturais para proteger as pessoas de ameaças que elas sequer podem começar a entender completamente.

Uma série de Magia de Rua usa os elementos super-humanos de Freedom City como um pano de fundo, mas os personagens operam em vizinhanças como o extremo oeste, a Zona Sul, Lincoln e o Brejo. Eles podem operar em Riverside ou o Porto Real, também, mas o fundamental é a sutileza. Eles provavelmente vão perseguir um fantasma assombrando o Parque de Diversões Colina do Oceano ou solucionar o mistério de um assassino que opera no Brejo em vez de lutar com um supervilão em uma batalha aérea sobre a cidade.

Ainda assim, personagens de Magia de Rua podem interagir com muitos dos aspectos ocultos da cidade. Além de encontrar alguém como Thomas Rhymer, os personagens podem cruzar com Lucius Calbot e sua firma de advocacia (veja o suplemento importado *Freedom City*, página 38) e cultos como a Irmandade do Signo Amarelo ou os Mayombe. Mistérios da cidade como o Caminho do Ápice e a Sociedade da Meia-Noite aguardam para serem usados como aliados ou adversários, enquanto que inimigos como o Barão Samedi e Jack das Facas podem ser um bom desafio para heróis que têm mais dificuldade enfrentando-os diretamente.

OS PORTADORES DA LUZ

A atual Portador da Luz, Langston Albright (*Freedom City*, página 59), detém o posto desde o final da década de 1940 e já procura um sucessor há algum tempo. A busca se tornou mais urgente devido ao retorno de seu antigo inimigo, Nacht-Krieger, o mais ativo Portador das Sombras da Terra. Nesta série, o sr. Albright finalmente passa seu poder e deveres para os heróis.

Eventos na Segunda Guerra demonstraram que pode haver mais de um Portador da Luz por vez: Rosa Branca e Espinho Branco dividiam o poder em seu período com os Aliados da Liberdade, antes de passarem-no completamente para Farol. Devido ao aumento das trevas e de outras grandes ameaças no mundo moderno, Albright pode estar disposto, por inspiração ou desespero, a passar seu poder para um grupo ao invés de um único indivíduo.

Os jogadores devem ser encorajados a criar um grupo de personagens que dividem os poderes místicos baseados em luz do Portador da Luz. Eles não precisam ter os mesmos poderes, embora possam ter os mesmos poderes básicos (Controle Ambiental ou Controle de Luz, por exemplo). Como Rosa Branca e Espinho Branco, o grupo também tem alguns poderes compartilhados, que só funcionam quando trabalham em grupo. Eles podem até mesmo ter um poder Fusão (*M&M*, página 90), com a habilidade de fundir-se em um único e poderoso campeão da luz!

Os Tocados pela Sombra são os inimigos naturais dos novos Portadores. Isso inclui Nacht-Krieger e seu mestre, o Líder Sombrio; o necromante Malador, e possivelmente Taarvon, o Eterno, de Terminus (veja o suplemento importado *Worlds of Freedom* para mais informações sobre este mestre das trevas extradimensional). Eles podem encontrar aliados entre os outros heróis de Freedom City, especialmente Arkano e a Liga da Liberdade.

REBELDIA CONTRA O SENHOR DAS TREVAS

O cenário de Freedom City presume que Arkano é o Mago Mestre da Terra, mas esta estrutura de série é um pouco mais sombria, e coloca Arkano como um Senhor das Trevas! Diferente de conquistadores como Una, Arkano assumiu o posto silenciosamente, por trás das cenas. Ele mantém a *aparência* de um mundo "normal", mas, em segredo, sombrios poderes arcanos reinam supremos.

Os super-heróis da Terra ignoram completamente este panorama e, na verdade, vários inimigos e desastres que enfrentam são meras distrações criadas por Arkano para divertir-se e mantê-los na ignorância. Como os únicos místicos fora do controle do Senhor das Trevas, os heróis são alguns dos únicos que sabem do verdadeiro estado das coisas, e ninguém vai acreditar neles se afirmarem que Adrian Arkano, um dos mais antigos membros da comunidade super-heróica, defensor arcano da Terra, é na verdade um vilão e gênio do mal em segredo!

Assim, os heróis estão sozinhos em uma guerra secreta contra o Senhor das Trevas para recuperar a Terra e restaurar o equilíbrio místico. Eles têm muito trabalho pela frente, pois os agentes de Arkano estão por toda parte, e mesmo as autoridades mundanas estão do lado dele — ou estarão, assim que ele incriminar os heróis como perigosos super-criminosos. Eles têm que trabalhar em segredo para frustrar os planos do Senhor das Trevas e em algum ponto atacá-lo na esperança de vencê-lo. É claro, seus problemas não terminam aí, pois os inimigos de Arkano estarão esperando para ocupar o vácuo de poder criado por sua derrocada.

O TEMPLO SHAMBALA

O principal campo de treinamento de estudantes das artes místicas no Mundo da Liberdade é o Templo Shambala. Há milênios o Templo protege e preserva os segredos arcanos e trabalha para garantir que sejam passados para seus estudantes.

Nesta série, os heróis são alunos do Templo Shambala, estudando as artes esotéricas sob a vigilância atenta de mestres mais velhos. Eles podem incluir uma mistura de pessoas do Vale Shambala com estrangeiros que se viram guiados até o Templo pela sutil mão do destino. Como na estrutura de série **Aprendizes de Arkano**, os alunos podem ser relativamente jovens ou adultos que são simplesmente novatos nas artes místicas. Alguns podem buscar conhecimento e iluminação, enquanto outros lidam com um poder que não queriam ou lutam contra seus verdadeiros destinos. Como um bônus, nem todos os heróis precisam ser magos; alguns podem estar estudando as disciplinas marciais no Templo, para uma combinação entre magia e artes marciais.

Alunos de Shambala podem encarar muitas das mesmas ameaças que outros místicos iniciantes, mas também têm que lutar com a vida no Templo sob a rígida disciplina de seus professores. Alunos do próprio Vale também são inexperientes com o mundo exterior; há algumas possibilidades de aventura interessantes em enviá-los para algum lugar como Freedom City (para, quem sabe, encontrar com Arkano) e desafiá-los com a vida em uma metrópole moderna.

O VÉU ARCANO

Os místicos muitas vezes lidam com ameaças escondidas do mundo normal, mas alguns perigos ocultos são mais bem escondidos do que outros. Nesta série, um grupo de místicos e seus aliados descobrem que os feiticeiros alienígenas transmorfo conhecidos como os Arcanos infiltraram-se na Terra. Assumindo vários disfarces, os Arcanos estão lutando entre si pelo domínio enquanto trabalham nos bastidores para enfraquecer as defesas mágicas e mundanas da Terra. Com seus poderes de transformação, leitura da mente e magia, eles não apenas esconderam sua invasão de todos, como também cultivaram aliados poderosos ao manter seu segredo.

Quando os místicos descobrem que um Arcano assumiu a forma de um oficial militar de alta patente ou de um membro importante do governo, conseguem bani-lo, mas apenas para serem acusados de assassinato! Mais do que a maioria de seus colegas, os heróis precisam fugir para as sombras e usar da mesma discrição de seus adversários para combater a invasão dos Arcanos. Isso pode colocar os personagens em conflito com outros heróis que lutam pelo bem, que acham que eles estão quebrando a lei.

Depois de um longo jogo de gato e rato com os Arcanos pelo mundo inteiro (e talvez por outros mundos também), os heróis precisam enfrentar o plano de invasão: despedaçar as barreiras dimensionais que protegem a Terra e trazer as forças dos Inomináveis para devorar o universo! Será que eles conseguirão convencer os outros do perigo a tempo? Caso contrário, precisam sobrepujar as forças dos Arcanos sozinhos...

ÍNDICE

A

Abbridon	50
Abjurações de Abbridon (feito).....	50
Acadêmico.....	83
Ação (desvantagens).....	49
Adaga Buscadora.....	63
Adaptação ao Ambiente (feito).....	41
Aegis de Abbridon (feito).....	50
Agentes do Além.....	28
Ahgrazul.....	50
Além, O.....	28
Alucinações de Phoros (feito).....	56
Amador Poderoso.....	76
Amazona.....	27
Andarilhos dos Sonhos.....	35
Anel da Segunda Chance.....	60
Anel das Eras, O.....	62
Anel dos Desejos.....	60
Anjo Juramentado.....	29
Anjos.....	28
Ankh do Vingador.....	60
Antiquário.....	84
Arcanos, Os.....	108
Arkano.....	102
Armadura Encantada.....	61
Artífice (feito).....	41
Artífice (arquétipo).....	68
Asgard.....	25, 98
Asgardianos.....	26
Atlântes.....	117
Atlântida.....	116
Augúrio Auspicioso de Ahgrazul (feito).....	50
Augúrios de Obroros (feito).....	55
Auto-Conserto (adicional de HQ).....	67
Avalon.....	97

B

Bal'Hemoth.....	51
Bem-Informado (feito).....	41
Bem-Relacionado (feito).....	41
Benefício (Mago Mestre) (feito).....	91
Besta de Bal'Hemoth (feito).....	51
Bicho-Papão, O.....	36
Botas de Sete Léguas.....	61
Bracelete Protetor.....	64
Braceletes da Proteção Arcana.....	60
Bretanha.....	107
Brumas de Malador (feito).....	53
Brumas do Modrossus (feito).....	54
Brutos de Batalha.....	100
Bússula de Ahgrazul (feito).....	50

C

Cães de Kar'Kradas (feito).....	53
Cajado da Dominação.....	61
Caminhos Místicos.....	11
Camuflagem (feito).....	45
Cântico do Caos (feito).....	54
Capa de Idolon (feito).....	52
Capangas (feito).....	42
Capitão Sangue.....	112
Capuz de Heshem (feito).....	52
Castelo Antigo (QG).....	67
Cavaleiro dos Pesadelos.....	77

Cavaleiro Místico (arquétipo).....	69
Cavaleiro Verde, O.....	108
Cetro da Serpente, O.....	61
Chamado de Kar'Kradas (feito).....	53
Chamas dos Phoros (feito).....	56
Chave Universal.....	61
Chave.....	25
Chicote de Bal'Hemoth (feito).....	51
Cíclope.....	27
Círculo Secreto, O.....	92
Cobra Negra.....	110
Comando de Bal'Hemoth (feito).....	51
Concentração (perícia).....	40
Conhecimento (perícia).....	40
Conquistador Dimensional.....	78
Contatos (feito).....	42
Contra-Feitiços.....	44
Controle Elemental (feito).....	45
Correntes Cruéis de Bal'Hemoth (feito).....	51
Correntes de Kar'Kradas (feito).....	53
Corta-Grama.....	61
Criança Trocada.....	31
Criptas de Karu, As.....	118
Cultista Mayombe.....	111
Cultista.....	84

D

Dahlia Vodu.....	111
Dança de Vhoka (feito).....	57
Demência Onírica.....	55
Demônio do Medo.....	79
Demônio do Pó.....	108
Demônio, Brutamontes.....	85
Demônio, das Sombras.....	85
Demônio, Maior.....	85
Demônio, Menor.....	86
Demônio, Sedutor.....	86
Demônio, Súcubo.....	86
Demônios Estelares de Sirrion (feito).....	56
Demônios.....	33
Desvantagens.....	49
Dictum de Ghorummaz (feito).....	51
Dimensão das Portas, A.....	24
Dimensão dos Sonhos, A.....	99
Dimensões Antinaturais.....	100
Dimensões da Pós-Vida.....	33
Dimensões de Poder.....	36
Dimensões de Transição.....	22, 96
Dimensões Divinas.....	25, 98
Dimensões dos Sonhos.....	35
Dimensões Etéreas.....	100
Dimensões Infernais.....	32, 99
Dimensões Para-Elementais.....	28
Dimensões Primordiais.....	29, 97
Diplomacia (perícia).....	40
Dissipar Magia (feito).....	45

E

Elementais Primordiais, Os.....	61
Elementalista (arquétipo).....	70
Empatia Animal (feito).....	42
Encantamento de los (feito).....	52
Encantar (feito).....	45
Equipamento (feito).....	42
Era de Bronze, A.....	8
Era de Ferro, A.....	9
Era de Ouro, A.....	6

Era de Prata, A.....	8
Era Moderna, A.....	11
Escudo Brillhante de Sirrion (feito).....	57
Especialização em Ataque (feito).....	42
Espiral Cósmica, A.....	96
Estandarte Brillhante de Susano, O.....	64
Estilos de Magia.....	46
<i>Antinatural</i>	46
<i>Axiomática</i>	46
<i>Caótica</i>	46
<i>Divina</i>	47
<i>Hermética</i>	47
<i>Infernal</i>	47
<i>Moral</i>	48
<i>Natural</i>	48
<i>Necromântica</i>	48
<i>Primordial</i>	48
<i>Tecnomancia</i>	48
Estrada Chorosa, A (feito).....	55
Estrada de Heshem (feito).....	52
Estrada Distorcida de Kar'Kradas (feito).....	53
Exorcismo Oculto de Obroros (feito).....	55

F

Fantasma.....	87
Feitiço Sonâmbulo de Sirrion (feito).....	57
Feitiços.....	45
Feitos.....	41
Flagelo de Shatachna (feito).....	56
Fogueira Sagrada de Heshem (feito).....	52
Foice de Shatachna (feito).....	56
Gigante do Gelo.....	26

G

Gancho de Heshem (feito).....	52
Garra de Ghorummaz (feito).....	51
Ghorummaz.....	51
Gigante do Fogo.....	26
Golem de Ferro.....	88
Górgona.....	27
Gorro Vermelho.....	32
Grilhões Brillhantes de Sirrion (feito).....	57
Guiné.....	98

H

Habilidades.....	39
Habitantes do Sonho.....	55
Heliópolis.....	98
Heshem.....	51
Hostes Sagradas de Heshem (feito).....	52

I

Idiomas (perícia).....	40
Idolon.....	52
Iluminação de Abbridon (feito).....	50
Iluminação de Abbridon (feito).....	50
Ilusionismo (feito).....	45
Ilusões de Idolon (feito).....	53
Infernalista (arquétipo).....	71
Inominável, O.....	54
Instabilidade (desvantagens).....	49
Intimidar (perícia).....	40
Intuir Intenção (perícia).....	41
Investigador Oculto (arquétipo).....	72
Investigador.....	85
Invocação (feito).....	45

Invocação Inominável (feitiço).....	54
los.....	52
Itens Mágicos.....	58
<i>Construindo</i>	58
<i>Criando</i>	58

J

Jack Lanterna.....	108
Julgamento do Modrossus (feitiço).....	54

K

Kar'Kradas.....	52
Kitsune.....	31
Koradji.....	105
Kraken Umbral de Kar'Kradas (feitiço).....	53

L

Labirinto de Lamal (feitiço).....	53
Lady Mamba.....	109
Lamal.....	53
Lâmina do Assassino.....	62
Lemúria.....	117
Líder Sombrio, O.....	116
Limbo Temporal (adicional de HQ).....	66
Limbo.....	25
Logos, O.....	98
Luz de Lamal (feitiço).....	53
Luz, A.....	98

M

Maculados, Os.....	33
Maestria Mágica.....	49
Magia do Modrossus (feitiço).....	55
Mago Mestre (arquétipo).....	71
Mago Mestre, O.....	91
Maître Carrefour.....	113
Mal Ancestral.....	80
Malador, o Místico.....	114
Maldição da Loucura Uivante (feitiço).....	55
Maldição de Yig (feitiço).....	58
Mandíbula de Vhoka (feitiço).....	57
Mansão Assombrada (QG).....	67
Mão de Heshem (feitiço).....	52
Mão Mística (feitiço).....	45
Mãos Poderosas de Lamal (feitiço).....	54
Marca Quimérica.....	62
Máscara das Musas.....	62
Máscara do Modrossus.....	62
Máscara Rubra.....	116
Matador de Magos.....	81
Mayombe, Os.....	109
Mecanismo Maravilhoso de Weyan (feitiço).....	58
Medalhão do Modrossus.....	63
Medeia.....	116
Meio-Fadas.....	31
Mesa Mágica, A.....	117
Mesmerismo (feitiço).....	45
Miasma de Malador (feitiço).....	53
Místico Menor.....	85
Modrossus, O.....	54
Monte Olimpo, O.....	98
Mortos Famintos.....	34
Mortos, Os.....	34
Mudança Rápida (feito).....	42
Mundo das Sombras, O.....	101

N

Nada, O.....	28
Necromante.....	82

Névoa do Esquecimento (feitiço).....	45
Nível de Poder.....	38
Notar (perícia).....	41

O

Obroros.....	55
Obscurecer (feitiço).....	45
Ofício (perícia).....	41
Oito Olhos de los, Os (feitiço).....	52
Olho de Argon, O.....	63
Olho Vigilante de los, O (feitiço).....	52
Olhos Oniscientes de Abbridon (feitiço).....	50
Olimpianos.....	27
Olimpo.....	27
Oponente Favorito (feito).....	42
Orbe Obscuro de Obroros (feitiço).....	55
Ordem da Luz, A.....	101
Orichalco.....	117

P

Parceiro (feito).....	42
Pasmar (feitiço).....	45
Passagem Mística (feitiço).....	45
Passos Trovejantes de Ghorummaz (feitiço).....	51
Pedra da Vidência de Sirrion.....	63
Pedra Filosofal, A.....	63
Perceptível (desvantagens).....	49
Perda de Poder (desvantagens).....	49
Perícias.....	39
Pessoal (adicional de HQ).....	66
Phoros.....	55
Plano Astral, O.....	22, 96
Plano Etéreo.....	24
Poderes.....	44
Ponto Cardeal de Ahgrazul (feitiço).....	50
Pooka.....	31
Portadores da Luz, Os.....	92
Portal Dimensional (adicional de HQ).....	67
Portal Dimensional (feitiço).....	45
Porteiro.....	24
Porteiro.....	92, 104
Potência de Malador (feitiço).....	53
Prédio Urbano Antigo (QG).....	67
Presas de Yig (feitiço).....	58
Presença Aterradora (feito).....	43
Prestidigitação (perícia).....	41
Primordiais.....	29
Príncipe Demônio.....	88
Prisão Mística (feitiço).....	45
Profundos, Os.....	117
Proteção de Weyan (feitiço).....	58
Punição de Lamal (feitiço).....	54

Q

Quartéis-Generais Místicos.....	66
---------------------------------	----

R

Rainha Ayesha.....	116
Raio Místico (feitiço).....	45
Reino das Fadas.....	30
Reino de Zoi, Aquele que Tudo Sabe, O.....	37
Reinos de Luz.....	28
Reinos de Pesadelos.....	35
Reinos Elementais.....	97
Retornado.....	88
Ritualista (feito).....	43
Rodas de Weyan (feitiço).....	57

S

Sallah.....	103
Santuário de Arkano, O.....	103
Selado (adicional de HQ).....	67
Selo de Silêncio de Shatachna (feitiço).....	56
Selo do Signo Amarelo.....	63
Selo Seráfico, O.....	63
Servidor Mágico.....	87
Servo dos Anciões.....	33
Servo Humilde.....	85
Servo Sinistro de Malador (feitiço).....	54
Servos de Shatachna (feitiço).....	56
Sete.....	108
Shatachna.....	56
Signo Amarelo, O (feitiço).....	57
Signo do Modrossus (feitiço).....	55
Sirrion.....	56
Sóis Brilhantes de Sirrion (feitiço).....	57
Sombras de Shatachna (feitiço).....	56
Sombras Escarlates de Sirrion (feitiço).....	57
Sombras.....	34
Sonho Uivante, O.....	55

T

Taarvon, o Eterno.....	116
Tamanho Duplo (adicional de HQ).....	67
Tapete Voador.....	64
Tarô Driogano, O.....	61
Tártaro, O.....	99
Tempestade de Ghorummaz (feitiço).....	51
Templo Shambala, O.....	118
Textos Místicos.....	64
<i>Canção da Noite, A</i>	65
<i>Diários de Locarno, Os</i>	65
<i>Dictum da Borboleta, O</i>	65
<i>Manual do Modrossus</i>	65
<i>Pilares de Bhât, Os</i>	65
<i>Sutras de Ravana, Os</i>	66
Thomas Rhymer.....	106
Tocados pelas Sombras, Os.....	92
Torre Isolada (QG).....	67
Transe (feito).....	43
Transformação (feitiço).....	45
Transformação Inexorável de Yig (feitiço).....	58
Tridente Abissal.....	64
Tridente de Poseidon.....	64

U

Uluru.....	119
Una.....	115

V

Vale Shambala.....	118
Valquíria.....	26
Ventania de Ghorummaz (feitiço).....	51
Véu de Idolon (feitiço).....	52
Vhoka.....	57
Vil Veneno de Vhoka (feitiço).....	57
Vinoth.....	37

W

Weyan.....	57
------------	----

Y

Yig.....	58
----------	----

BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES

STEVE KENSON, CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Fã de longa data de feiticeiros dos quadrinhos como o Dr. Estranho e Zatanna, Steve já escreveu uma bela quantidade de páginas sobre magia em vários RPGs, de *Shadowrun*, *Earthdawn* e diferentes edições de *Mago* a *Mutantes & Malfeitores*. Steve é o designer e desenvolvedor da linha de *M&M*, e mora em New Hampshire com seu companheiro, Christopher Penczak, que escreve sobre magia e bruxaria no mundo real, e não deixa Steve esquecer a diferença.

D.T. BUTCHINO, CRIAÇÃO

D. T. Butchino passou de fã a freelancer com *Hate Is a Four-Letter Word*, aventura sua para o suplemento importado *M&M Annual 2*. Ele já tinha escrito para as linhas *Paragons* e *Worlds of Freedom* antes de descrever os vários planos místicos de existência. Ele mora em Plattsburgh, Nova York, e a gente escreve o nome dele errado de vez em quando, razão pela qual a gente agora só escreve "D.T."

JOSEPH CARRIKER, CRIAÇÃO

Joseph Carriker entrou no universo d20 com seu trabalho como designer e, mais tarde, desenvolvedor do jogo importado *Scarred Lands* da *Sword & Sorcery*. Ele depois trabalhou em projetos como *Stormwrack*, para a *Wizards of the Coast*, e *Mago: O Despertar* e *Changeling: The Lost*, para a *White Wolf*. Ele hoje é o desenvolvedor da linha *Vampiro: O Réquiem*, da *White Wolf Studios* e mora na Geórgia.

STEVEN MARSH, CRIAÇÃO

Contando seus anos de experiência criando material de pano de fundo para uma antiga campanha ainda em andamento dos tempos da faculdade, o encontro entre escrever e jogar de Steven Marsh já dura quase duas décadas. Steven tem escrito e editado dúzias de projetos, ganhando quatro prêmios *Origin* no processo.

AARON SULLIVAN, CRIAÇÃO

Aaron Sullivan é um escritor, geek de todos os tipos de jogos e viciado em histórias em quadrinhos que mora em Louisville com sua incrivelmente compreensiva e tolerante esposa. Ele é parte da *Blackwyrn Games* e o responsável pelas coisas do *M&M Superlink* ligadas a *The Algemon Files* (então, não culpe os outros se você não gostar) e também por diferentes loucuras de *M&M* e *True20*. Sim, ele é tão maligno e ensandecido quanto seu trabalho possa levar você a imaginar.

JOANNA HURLEY, EDIÇÃO

Joanna G. Hurley é uma editora freelancer de Nova Jersey. Embora hoje trabalhe para companhias como a *Green Ronin Publishing* e a *Dark Quest Games*, ela começou editando a tese de doutorado de sua tia enquanto ainda estava na escola. Tempos mais tarde, enquanto trabalhava como engenheira, ela recebia pedidos para escrever documentos para projetos. A partir de 2004, ela passou a combinar sua experiência com o amor por jogos e assumiu o papel de editora freelancer. Ela pertence a dois gatos, Othello e Puck, que às vezes servem como descansos ergonômicos para os pulsos.

CHRIS BALASKAS, ARTE

Chris Balaskas é um talentoso artista 2d e 3d, e também uma incógnita, embrulhada em um quebra-cabeças, escondida dentro de um enigma.

DAN BRERETON, ARTE

O escritor e ilustrador Dan Brereton é um daqueles poucos sobreviventes do meio que se dedicam aos quadrinhos de tempo integral. Mal tinha ele saído da escola de arte quando explodiu na cena em 1989, ganhando seu primeiro prêmio na indústria pela minissérie *Black Terror* (Eclipse Comics) e desde então não olhou para trás. Nas duas últimas décadas ele produziu uma enorme quantidade de trabalho e ganhou e foi nomeado várias vezes a diferentes prêmios da indústria e dos fãs. Ele também já trabalhou com animação, TV, filmes, música, publicações e parques temáticos. Dan mora na Califórnia com sua família e seus muitos bichos de estimação. Seus hobbies incluem ler, assistir filmes, TV, convenções de quadrinhos, incomodar chefs de sushi e filosofar sobre mundos paralelos. Seu hobby favorito é o seu trabalho.

STORN COOK, ARTE

Freelancer durante o período da escola de arte *Columbus College of Art and Design* devido a um amor insano por *Role-Playing Games*, com os quais estou envolvido

desde 1978. Eu tento ser um pouquinho melhor a cada dia que passa. Eu continuo como freelancer, tentando publicar meu trabalho em cada RPG de super-heróis (e vilões) possível.

TALON DUNNING, ARTE

Talon Dunning é um ilustrador de fantasia da grande metrópole sulina de Atlanta, Geórgia, onde nasceu em 1972. Sobrevivente tanto da *Fine Art School* da *Auburn University* quanto do programa de estágios da *White Wolf*, ele é hoje conhecido como um dos ilustradores do RPG *Ravenloft* e, também, como um ilustrador cativo de outros projetos de RPG. Ele também já fez trabalhos para a *West End Games* (*D6*, *Star Wars*, *TORG Revised*), *Eden Studios* (*All Flesh Must Be Eaten*, *Terra Primate*), *Kenzer&Co.* (*Kingdoms of Kalamar*) e, mais recentemente, *Green Ronin* (*Thieve's World*, *Mutantes & Malfeitores*). Talon também é um ávido jogador de RPG, ardente colecionador de quadrinhos, viciado em cinema, e um cara legal. Pergunte a qualquer um (e, sim, este é o seu nome verdadeiro).

SCOTT JAMES, ARTE

Scott formou-se na *Northern Illinois University* em 1995, e desde então não olhou para trás. Ele começou como freelancer assim que se formou. Ele começou trabalhando nos jogos *Battletech*, *Shadowrun* e *Earthdawn*, da *FASA*. Daí passou a trabalhar também para a *White Wolf* e para o *PEG*. Ele começou a trabalhar para a *AEG*, que convenceu a aceitá-lo como parte da equipe. Ele continua como freelancer para uma multitude de companhias, além de lecionar arte na faculdade.

JONATHAN KIRTZ, ARTE

Jonathan Kirtz formou-se na *Columbus College of Art & Design* e agora mora na *Virginia*, trabalhando para a *EA Mythic* no *MMORPG Warhammer Online*.

OCTOGRAPHICS.NET, ARTE

Octographics é um estúdio de artistas profissionais jovens e criativos de diferentes especialidades individuais. Os membros do estúdio têm mais de 10 anos de experiência como ilustradores e designer gráficos, e já trabalharam para uma vasta quantidade de diferentes clientes no mundo todo.

TONY PARKER, ARTE

Tony Parker é um artista que mora no *Arizona* que já trabalhou com ilustrações para *RPG*, *graphic novels*, *cards* e *capas de livros*. Ele ainda gosta de dar abraços.

RAMON PEREZ, ARTE

Nasceu prematuro (ele detesta ficar em qualquer lugar além do período em que será considerado bem-vindo) no dia 4 de junho de 1973 (um adorável geminiano) em uma família de imigrantes do grande norte branco. Ramón passou os três primeiros meses de sua vida sem nome (é por isso que ele responde a qualquer "Ei, você!") até seus pais desistirem de concordar um com o outro e decidirem chamá-lo de "Junior". Ramón para o papai e Krzysztof para a mamãe. Embora seu corpo nunca tenha atingido um tamanho compatível com o de sua cabeça, seu rosto por sorte acompanhou o tamanho de seu nariz, permitindo-lhe levar uma vida mais ou menos normal.

UKO SMITH, ARTE

Uko Smith, freelancer de tempo integral, nasceu e cresceu em *Washington, D.C.*, então fugiu para a *Columbus College of Art & Design*, onde conseguiu um útil diploma em *Ilustração* e outro em *moda*. Uko começou a ganhar destaque por seu trabalho com pinup erótico e seu estilo sensual. Colecionadores de sua obra perceberam seu diferenciado uso de linhas e realidade estilizada. Uko já apareceu na revista *Heavy Metal* como *Artista do Mês*, na *Julie Strain's Nightmare on Pinup St.*, onde tem quatro obras expostas, na *Jade Magazine*, *Marquis*, *Aphrodisia* e outras. Outros trabalhos de Uko podem ser encontrados no mundo dos *sketchcards* da linha *DC Legacy*, onde ele completou 750 *cards* coloridos, *Marvel Masterpieces*, *Complete Avengers* e, talvez, em alguma coisa vindoura de *Star Wars*. Hoje, Uko produz obras que ele mesmo publica, como livros de rascunhos, pôsteres, arte original e camisetas, além de uma boa quantidade de trabalho freelancer para várias companhias, além da própria *Green Ronin*. Ele hoje dá aulas de como fazer rascunhos e figuras rápidos e mora com sua namorada *Terra* e um cão chamado *Yuki*. Além disso, você pode encontrá-lo em alguma convenção no beco dos artistas, onde ele continuamente pede esmolas.

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer idiomas), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notar of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identidade: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Book of Magic, Copyright 2008, Green Ronin Publishing; Developer Steve Kenson.

LIVROS-JOGOS FIGHTING FANTASY



Seja *você* o herói nesta série de livros que já venderam mais de 20 milhões de exemplares em todo o mundo! Releia histórias clássicas, como *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, e descubra títulos originais, como *Criatura Selvagem*.

Mais informações no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

RANODE

DRAGON AGE RPG



***Dragon Age RPG* é a versão de mesa de *Dragon Age: Origins*, o aclamado game de PC, PlayStation 3 e Xbox 360. A caixa básica, contendo todo o material necessário para jogar, será publicada no último trimestre de 2010. Fique atento ao site da Jambô para mais detalhes!**

**Faça parte da maior comunidade
de jogadores do Brasil!**

Descubra as novidades!

Tire dúvidas!

Forme grupos!

**Faça tudo isso em
www.jamboeditora.com.br/forum**

JAMBO
Livros divertidos

JONES
2005

Um manual de magia e mistério!

Em nome do Selo Sagrado de Sirrion! *O Livro da Magia* é o suplemento de *Mutantes & Malfetores* para as artes arcanas, trazendo tudo de que você precisa para criar personagens e aventuras envolvendo elementos sobrenaturais.

Neste tomo de conhecimento você irá encontrar:

- Seis arquétipos de heróis, incluindo o cavaleiro místico e o investigador do oculto.
- Sete arquétipos de vilões, incluindo o conquistador dimensional e o necromante.
- Dezenas de coadjuvantes, capangas e monstros, todos prontos para uso – um elenco de personagens completo!
- Dimensões lendárias e planos místicos, como Asgard, Atlântida e o Plano Etéreo, com descrições de lugares e habitantes.
- 11 estilos de magia e dúzias de feitiços e itens mágicos, das Correntes Cruéis de Bal'Hemoth à Transformação Inexorável de Yíg, do Anel das Eras ao Tridente de Poseidon.
- A história da magia nos quadrinhos, com dicas de como criar personagens, aventuras e campanhas baseados nas histórias dos gibis.
- Os segredos místicos do cenário de Freedom City, incluindo cosmologia, história, heróis, vilões, criaturas, itens mágicos e mais!

Aprenda os segredos da feitiçaria super-heróica e...

**DEIXE SUAS AVENTURAS
MAIS MÁGICAS!**



Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

**M&M
SUPERLINK**

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

12

