MAGO™

O DESPERTAR

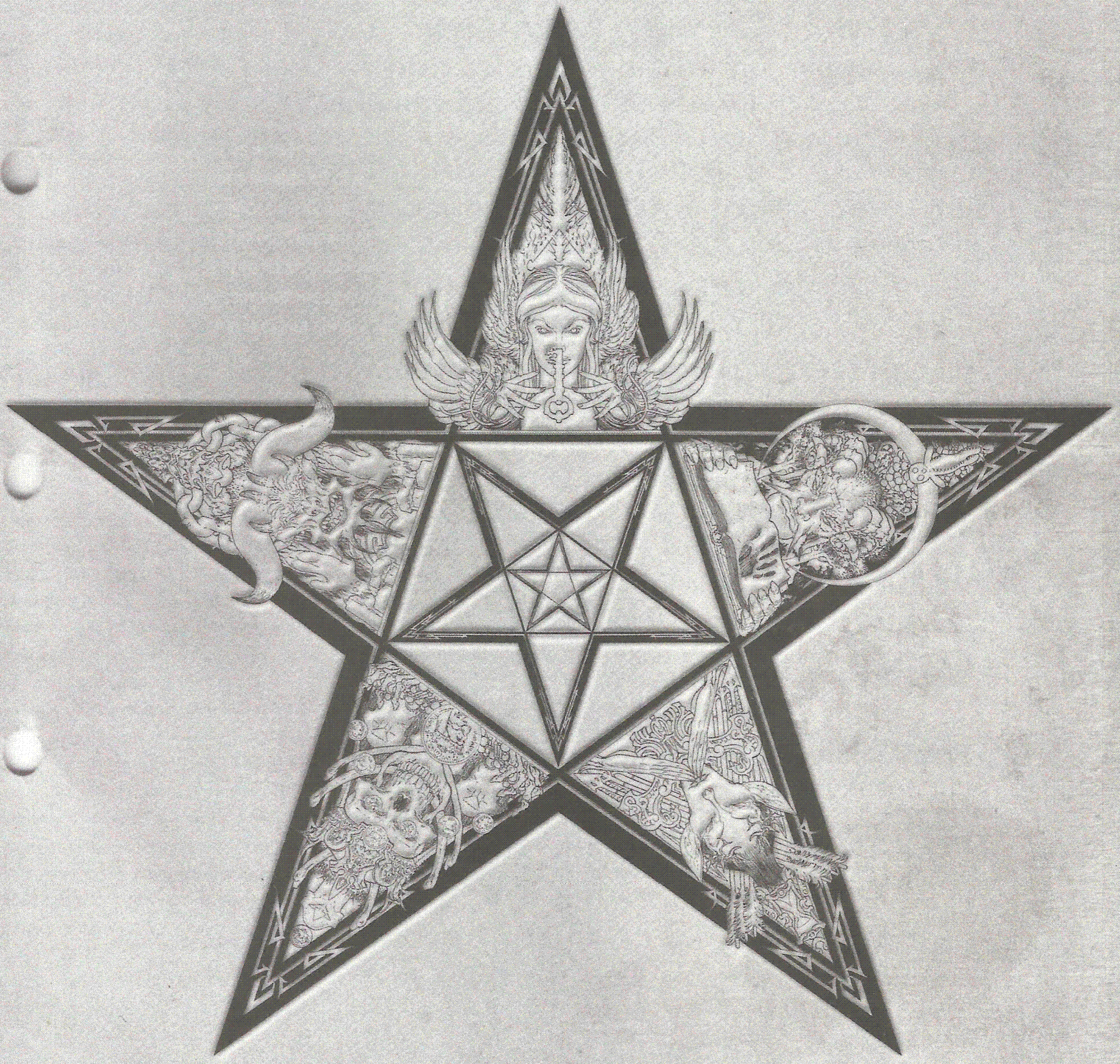
Um jogo narrativo de feitiçaria contemporânea

Isso é um presente pra vc que não tem 105, pra gastar em um jogos
e tem que ouvir os filinhos de papai direzerem que tem e vc não tem, aqui esta
espero que aproveite, e pra vc's que dizem que é proibido, pois bem.
tenho certeza que esse sera mais dos seus pdf's
mesmo dizendo, que é contra. vc'd deveriam tomar vergonha na cara seus falsos
moralistas. para todos ou outros aproveitem.



MAGO™

DESPERTAR



UM
JOGO NARRATIVO
DE
FEITIÇARIA
CONTEMPORÂNEA

MEU VELHO AMIGO OWAIN,

OU, MELHOR DIZENDO,

MORVRAN,

O NOME QUE, POR CERTO, VOCÊ PREFERE QUE EU USE?

MAS AÍ NÃO SERIA HONESTO DE MINHA PARTE.

SEI QUEM É VOCÊ, GLAMORGAN, E NÃO ESQUECI SEU NOME.

E SEI QUE VOCÊ ESTÁ COM GAVIN.

SIM, TAMBÉM SEI O NOME DELE.

PARABÉNS.

ESPERO QUE VOCÊ O EDUQUE BEM E QUE ELE VENHA A SER

UM MEMBRO HONESTO DA COMUNIDADE.

QUANTO MAIS FORTE ELE SE TORNAR, MAIS SIGNIFICATIVO

SERÁ QUANDO EU O SUBJUGAR.

COMO VOCÊ BEM SABE, NÃO GOSTO DE VER MEUS PLANOS FRUSTRADOS.

MAS NÃO SOU UM MANÍACO SEM VISÃO QUE SÓ FAZ CUSPIR PROMESSAS DE VINGANÇA.

NÃO, MEUS PLANOS TÊM UMA PROJEÇÃO BEM MAIOR.

SOU PACIENTE.

TENHA A CERTEZA DE QUE VOU TIRAR PROVEITO ATÉ MESMO DESTE REVÉS.

REALMENTE ESPERO QUE VOCÊ AJUDE O GAROTO.

E PREPARE-SE PARA DEFENDÊ-LO QUANDO FOR MINHA VEZ DE AGIR.

NÃO HÁ MAIS NADA QUE EU QUEIRA TANTO QUANTO VER

VOCÊ DESTROÇADO QUANDO EU ROUBAR A ALMA DELE.

FAÇA-ME O FAVOR DE TENTAR ME IMPEDIR, PARA QUE EU POSSA

SABOREAR ESSE PRETEXTO.

POR ORA, ADEUS, OWAIN.

SEU HUMILDE SERVIDOR,

ANGRBODA *

* AH, POR QUE USAR NOMES FALSOS ENTRE NÓS?

SEU HUMILDE SERVIDOR,

EINAR.

P.S.: SEI QUE VOCÊ AINDA COLOCA FLORES SOBRE O TÚMULO DELA.

E NOS DAS CRIANÇAS.

É TÃO COMOVENTE ESSE SEU RESPEITO SENTIMENTAL POR MINHA FAMÍLIA.

POSSO MOSTRAR A VOCÊ COMO ESQUECÊ-LOS.

FOI O QUE FIZ.

BASTA APENAS A DISPOSIÇÃO DE ACEITAR O INACEITÁVEL.

QUANDO ESTIVER PRONTO, AVISE-ME.

Por onde começar?

Nunca mantive um diário antes. É muito trabalhoso, entende? É algo que a gente precisa fazer todos os dias, faça chuva ou faça sol, para não se sentir culpado. Claro que é por isso que me disseram para abrir um diário e escrever todos os dias. Disciplina, dizem eles. Preciso de disciplina. Eu, o maldito delinquente.

Um diário "mágico", "um registro de minhas descobertas mágicas".

Isso faz algum sentido? Por mais estranho que seja admitir, é, faz sim. Antigamente não faria. Se alguém viesse com essa para cima de mim meses atrás, eu teria dado risada na cara do sujeito e provavelmente teria começado a bolar um trote requintado para ele aprender a não sair por aí vomitando essa bobageira riponga. Fazer o quê? Eu era jovem e burro, e estava Adormecido. (Atenção às Importantíssimas Iniciais Maiúsculas. os Mágicos Usam Muitas Iniciais Maiúsculas.)

Então 'tá aí. o diário. É para ser uma coisa só minha, que ninguém mais pode ver, mas sei que os mestres Aurem e Potestas (saca só esses nomes!) vão dar uma olhadinha, só para ver como estou indo. Droga, pelo que sei, pode ser que estejam me observando neste momento. Não tenho nenhum feitiço ativo que possa me dizer se eles estão ou não e, se eu começar a fazer mágica, eles vão fechar a janela de clarividência antes de eu conseguir ver alguma coisa. Portanto, se estiverem lendo isto, distintos mestres,

vão se ferrar.

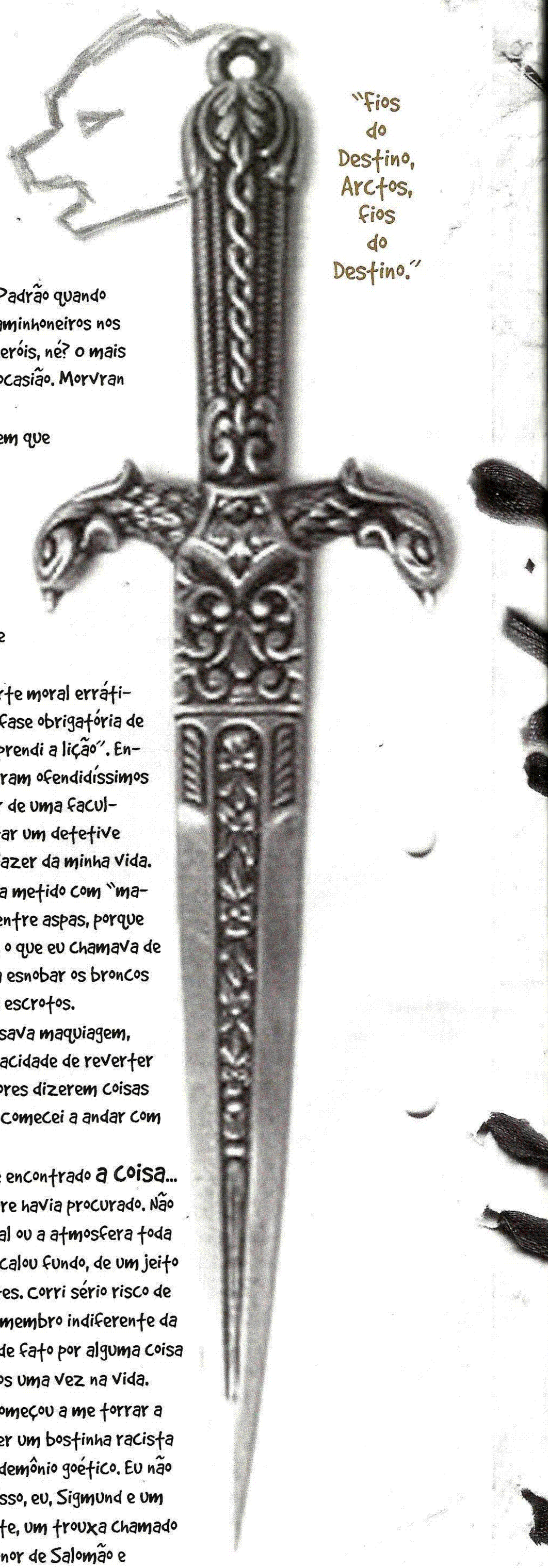
Clarividência. o Arcano do Espaço. Estou tentando aprendê-lo. Já entendi o básico, todo aquele papo de que a distância é uma ilusão, de que tudo, na verdade, não passa de um ponto, e blá, blá, blá. Tive aulas de filosofia na escola. Platão e aquela merda toda, mas nada disso se compara à doideira esotérica que é esse negócio de magia. A questão é que, além deste diário, eu tenho que manter um "arquivo de clarividência". Sabe como é, quando enfeitiçamos coisas que não enxergamos nem ouvimos, precisamos entrar em contato com seus respectivos Padrões. Como a distância é uma ilusão (ou sei lá o quê), então a dificuldade não está na quilometragem, e sim na imagem mental que a gente faz da coisa que vai ser afetada. Quanto mais indistinta for a imagem, mais difícil será o feitiço.

O arquivo de clarividência é um álbum de desenhos e fotografias (é o que funciona melhor) que servem de "mnemônicos" para permitir o contato com as coisas. os magos experientes não precisam deles: já aprenderam a guardar tudo de memória. Mas a galerinha do jardim da infância, como eu, precisa começar com alguma coisa. É por isso que tenho que guardar recortes e tal, para ter como referência caso precise visualizar coisas a grandes distâncias.

Mestre Aurem: "Não confie na memória. o verdadeiro poder está nas sutilezas, nas coisas que muitas vezes deixamos passar, até voltarmos atrás e revisarmos as minúcias. É por isso que você precisa registrá-las, mesmo que não veja sentido nisso. Você está entremeado nos fios do Destino, Arctos, mas isso nem sempre é patente, mesmo para aqueles que enxergam essas coisas. o Padrão só se torna visível quando lemos o registro dos dias."







"Fios do Destino, Arctos, fios do Destino."

Muito bem, chega de digressões. Disseram-me que preciso começar com um resumo da minha vida até aqui, uma daquelas redações do tipo "o que fiz nas férias", só que sobre minha vida inteira. Por quê? Foi o que perguntei.

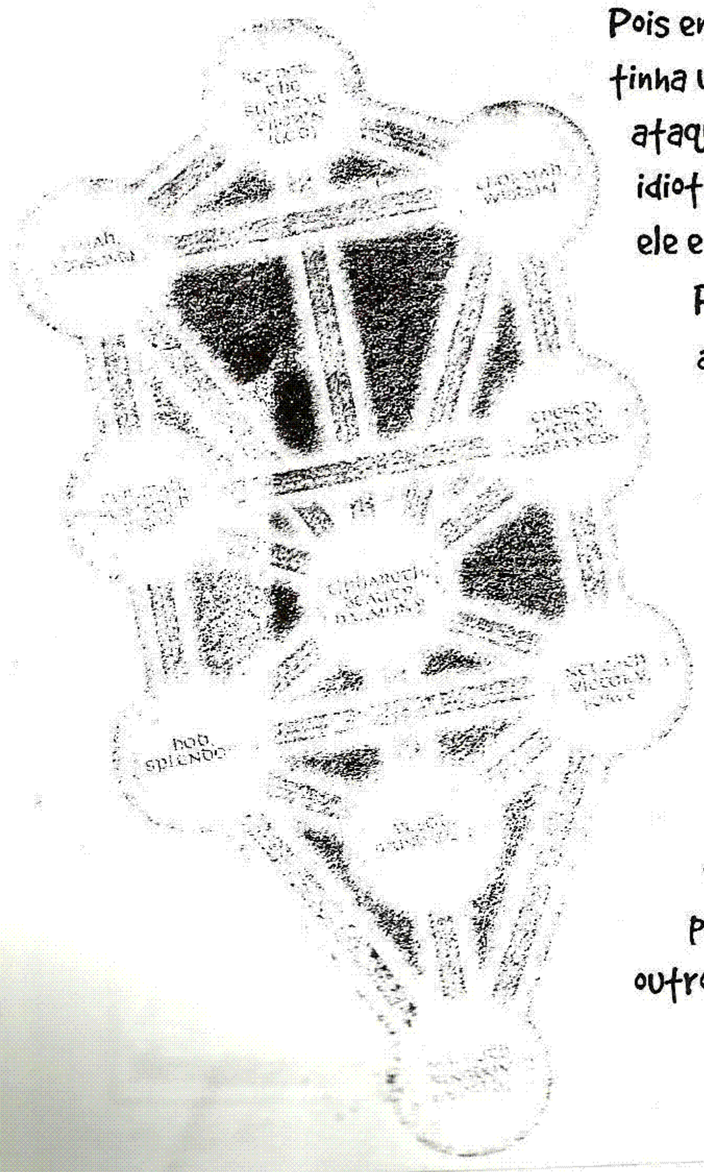
Arctos: "Filhote de Urso". É assim que Morvran me chama. Meu nome umbrático. Não usamos nomes de verdade neste negócio. De novo, por causa da clarividência — magia simpática, como se diz. Se *alguém* descobrir seu nome de verdade, você 'tá ferrado. É muito mais difícil fazer contato com um Padrão quando não se sabe o nome dele. Por isso usamos esses títulos e pseudônimos, como os caminhoneiros nos rádios de ondas curtas, ou os pilotos de aviões de caça... ou, que droga, os super-heróis, né? O mais comum é escolhermos nossos novos nomes, mas eu estava apavorado demais na ocasião. Morvran escolheu o meu. E quer saber? Gosto dele.

Morvran. Ele é o sujeito com jeitão de Sean Connery que me tirou da pior viagem que já se viu. Foi o cara que me trouxe para cá, o cara que me iniciou no Mysterium. Voltarei a falar dele mais tarde. Já que tenho que fazer isto, então é melhor colocar as coisas em ordem cronológica.

Faz uns vinte anos que nasci, um pouco mais, um pouco menos (não vou dar data de nascimento, nome e RG... pelas razões já mencionadas). No quesito atenção e afeição, meus pais ficaram devendo. Não eram pessoas ruins. Só dois *yuppies* narcisistas que se tornaram executivos de empresas de internet e depois republicanos avarentos.

Cresci, em geral, "fazendo o que eu queria", e desenvolvi uma espécie de "norte moral errático", como disse a supervisora de alunos da minha escola. Passei por toda aquela fase obrigatória de delinquência juvenil e pequenos furtos, mas, como nunca fui apanhado, nunca "aprendi a lição". Entrei na faculdade por muito, muito pouco, principalmente porque meus pais ficaram ofendidíssimos com a ideia de ter um filho sem nível superior. Deram uma grana aí para o reitor de uma faculdadezinha de arte (não, eu não vou dar o nome da escola; se quiser, pode contratar um detetive particular). Até que era legal rabiscar coisas, mas eu não sabia ao certo o que fazer da minha vida.

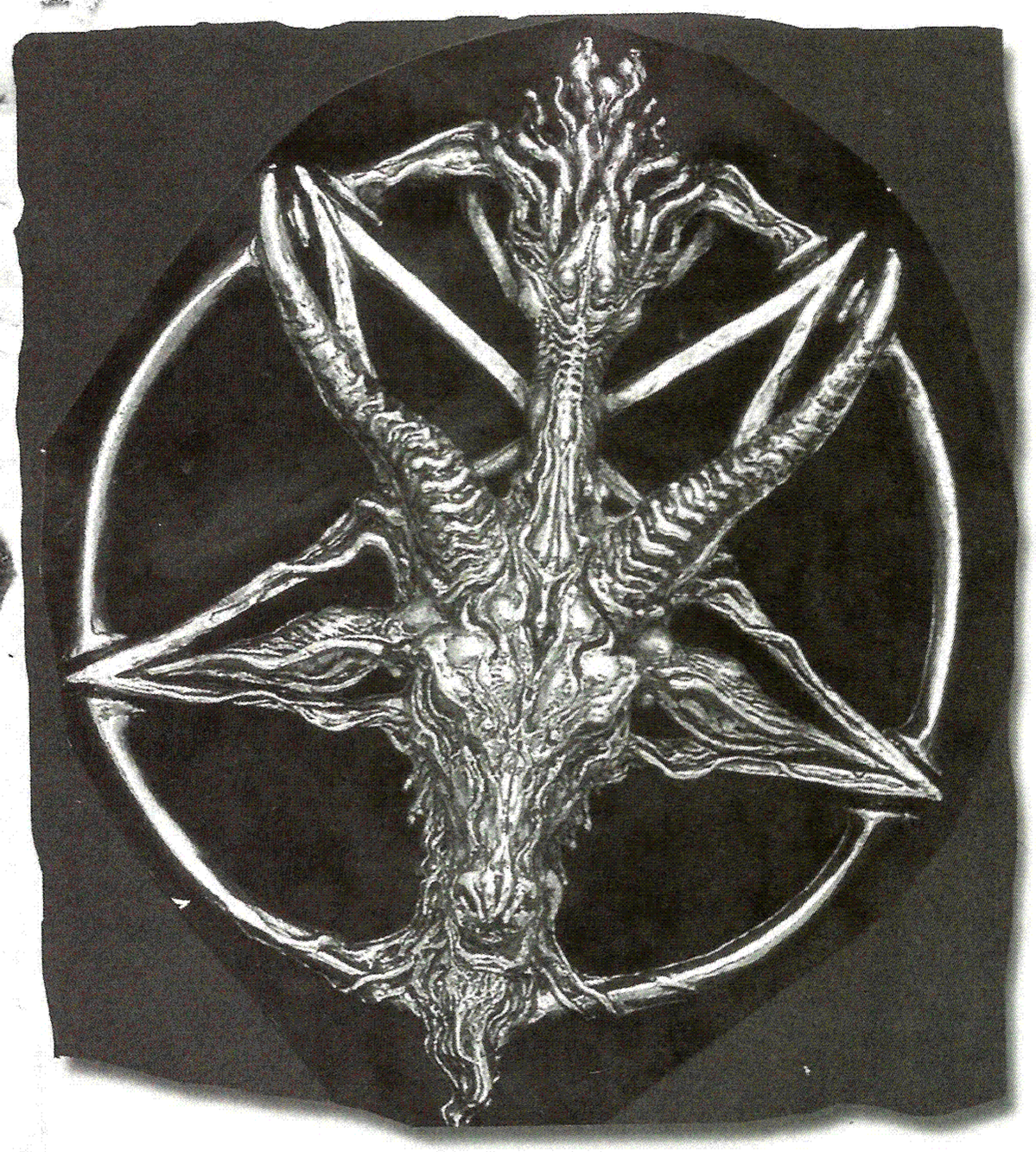
Foi aí que conheci o Sigmund. Ele era o esquisitão de fora da cidade que andava metido com "magia", Aleister Crowley e qualquer outro tipo de merda esotérica. Digo "magia", entre aspas, porque não era magia, não de verdade. Era aquilo que os Adormecidos chamam de magia, o que eu chamava de magia. Era maneiro e elitista e nos dava todas as desculpas que queríamos para esnobar os broncos que não sabiam de nada. Meu Deus, que bando de escrotos.



Pois então, Sigmund era neogótico. Usava maquiagem, tinha unhas compridas e a santa capacidade de reverter ataques verbais e fazer os agressores dizerem coisas idiotas sem nem mesmo perceber. Comecei a andar com ele e a aprender "magia".

Pensei que tivesse finalmente encontrado **a coisa**... aquilo que, sem saber, eu sempre havia procurado. Não sei se foi o imaginário, o ritual ou a atmosfera toda do negócio, mas alguma coisa calou fundo, de um jeito que eu nunca tinha visto antes. Corri sério risco de perder minha carteirinha de membro indiferente da Geração X e me interessar de fato por alguma coisa *significativa*, pelo menos uma vez na vida.

Certa noite, Sigmund começou a me torrar a paciência e a me acusar de ser um bostinha racista que tinha medo de evocar um demônio goético. Eu não podia deixar isso barato e, por isso, eu, Sigmund e um outro garoto que andava com a gente, um trouxa chamado Thomas, pegamos a Chave Menor de Salomão e demos início a uma evocação.



As coisas ficaram bem estranhas. Foi como se sombras cobrissem a sala, mas não dava para dizer exatamente onde. Nós sentimos uma presença. Thomas se apavorou e saiu correndo, mas eu, me achando o fal, mandei a entidade me ajudar a passar nas provas da semana seguinte. Tenho certeza absoluta de que a coisa respondeu e depois sumiu. Nós demos risada e fomos tomar cerveja, achando tudo muito engraçado.

Eu era preguiçoso demais para estudar e sei que deixei passar várias questões nos exames, mas tirei A em todos eles. Esquisito. Quando ficou sabendo, Sigmund exigiu que fizéssemos o ritual de novo, mas, dessa vez, ele queria levar o "magus" que tinha apresentado Crowley e magia para ele. Na noite seguinte, conheci o cara — ou traveco, muito provavelmente. Era um magricela todo de preto que se apresentou como "Angrboda", um nome gótico absolutamente babaca.

Ele queria ver se eu era bom mesmo com evocações e me ofereceu seu próprio livro de demônios, uma obra de que eu nunca tinha ouvido falar. Não era nada do S. L. MacGregor Mathers, nem coisa da Aurora Dourada. Parecia mais Lovecraft: nomes impronunciáveis e ilustrações nojentas. Angrboda apontou um demônio do livro, explicou como pronunciar o nome da criatura e me desafiou a conjurá-la.

Fiz a mesma coisa que tinha feito antes, só que agora com o novo nome. Não foi nem um pouco igual a antes. Apareceu uma rachadura enorme na parede do apartamento, que foi se alargando cada vez mais, como se mãos invisíveis separassem as duas bordas. Uma coisa escura e indistinta saiu lá de dentro e fixou seus olhos de inseto em mim. Juro: eram uns malditos olhos de inseto, como os de uma mosca ou algo assim. Quase caí na gargalhada, pensando que era uma brincadeira, mas meu estômago se revirou de um jeito e meu cu ficou tão apertadinho que eu quase vomitei.

Angrboda gritou: "Este é teu senhor. Curva-te diante dele". A coisa estendeu algo parecido com um braço... e eu pirei de vez. Corri para trás do Sigmund, que foi agarrado pelo braço e atirado na fenda aberta na parede. Ele berrava feito um doido. E eu, pela primeira vez na vida, senti uma verdadeira pontada de culpa. Corri até a parede para tentar pegá-lo. Ele estava pendurado — *de lado* — e suas mãos mal conseguiam segurar a parede, e lá de dentro vinha um vento forte que o puxava. Tentei alcançá-lo, mas ele não conseguiu se segurar. Foi sugado.

Sumiu.

Não é fácil escrever uma coisa dessas. Achei que já tinha resolvido isso, mas agora, com essa porra de ter que escrever o que aconteceu...

Merda.





Certo. Vou terminar este negócio.

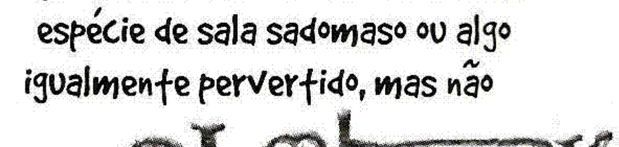
Ouvi algo atrás de mim e me virei bem a tempo de sair do caminho da coisa de olhos de inseto que tentava me puxar para dentro da fenda. Olhando fixamente para o monstro, ainda sem acreditar de verdade no que estava acontecendo, entendi de repente o que era aquela coisa. Tive uma visão — não sei que outro nome dar a isso — da hierarquia dos seres, desde os arcanjos lá no alto até os demônios lá embaixo. E, não sei como, entendi que a coisa não pertencia a nenhum desses níveis. Não era deste mundo... não mesmo.

E quando percebi isso — que aquilo que estava acontecendo era mais real que o real, e que a coisa era capaz de acabar com minha vida e com todas que viriam depois (e, até então, eu não acreditava nessa merda!) —, meus cabelos ficaram completamente brancos. Pelo menos acho que foi nesse momento que isso aconteceu, vendo agora em retrospectiva. Meus cabelos eram pretos, mas hoje são absolutamente brancos.

E, de repente, eu não estava mais na sala.

Eu estava numa planície negra e monótona, e as nuvens escuras estavam tão baixas que nem mesmo sei ao certo se havia firmamento. Na minha frente havia um edifício alto como um arranha-céu, só que não tinha janelas. Parecia feito de um metal escuro... ferro. A porta estava aberta e lá de dentro vinha uma luz suave. Eu estava em transe, vendo a mim mesmo andar na direção do edifício. Não, não era isso. Era mais como se uma parte de mim tivesse decidido entrar, mas era uma parte que eu não conhecia, uma parte que sabia o que estava acontecendo e que não pedia permissão à outra parte que geralmente tomava as decisões. A parte idiota que tinha me metido naquela confusão.

Por dentro, o lugar parecia uma câmara de tortura ou um calabouço, a não ser pelo estranho fato de que estava muito limpo e... bem, chegava a brilhar. Talvez fosse uma espécie de sala sadomaso ou algo igualmente pervertido, mas não

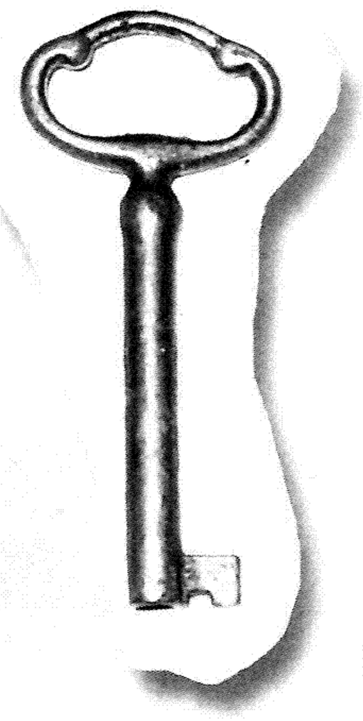


parecia ser isso. Era muito mais sério. Havia correntes e algemas numa das paredes, e sangue seco em volta delas. Na parede propriamente dita — gravados no *metal*, puta que o pariu — havia nomes. Alguns no meu idioma, outros em árabe, e outros ainda — sei lá — em chinês, japonês ou algo do gênero. Em todas as línguas.

Foi aí que reparei no confessionário, como aqueles que a gente vê nas igrejas católicas. Entrei e me sentei. Não havia padre, mas eu simplesmente comecei a pôr tudo para fora, chorando feito uma criança, vomitei todas as merdas que eu já tinha feito e implorei uma segunda chance, sabendo que o monstro de olhos de inseto ia me comer quando tudo terminasse. Quando abri os olhos, o confessionário e todas as correntes tinham sumido. O lugar estava imaculado e limpo e havia mais um nome na parede, gravado com traços perfeitos.

Meu nome.

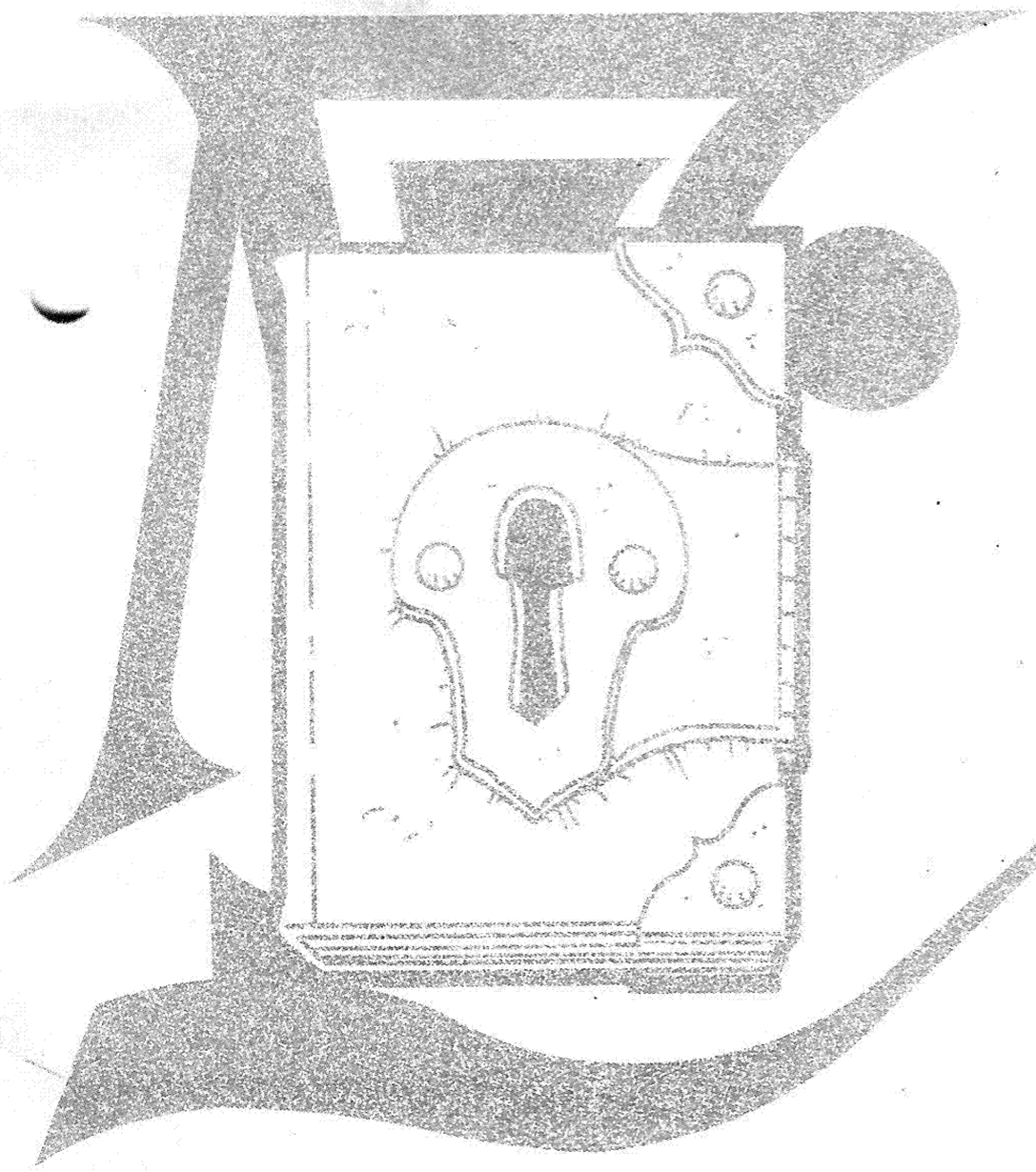
E aí eu estava de volta ao apartamento e a coisa vinha para cima de mim como se nem um segundo tivesse passado. Mas eu não estava mais assustado. Na verdade, eu queria cobrir o monstro de pancada.



As coisas tinham mudado.

Eu sabia disso, sentia nos ossos.

No fundo da alma.



Foi aí que um sujeito de motocicleta atravessou a janela. A moto bateu no chão e deu um cavalo de pau no mesmo instante em que ele apontou a porra de uma arma enorme e atirou bem na "cabeça" da criatura. Pou! certeiro no alvo.

Mas não foi uma bala: parecia um daqueles raios de *Guerra nas estrelas*. A coisa desfiou. ou seja, foi literalmente reduzida a pedaços e se desintegrou. A fenda na parede se fechou com um estrondo.

o cara da motocicleta apontou a arma para Angrboda, que devolveu o cumprimento franzindo o cenho.

— Vá se foder, Angrboda — o sujeito falou. Não dava para ver o rosto dele através da viseira do capacete.

— Façamos uma trégua, Zeno — disse Angrboda. — Eu fico com o garoto e vou embora.

— Você invoca um maldito Devorador no meu pedaço e acha que vou deixar por isso mesmo? Pode ir dando o fora, porra... E sozinho. ou vai querer encarar?

Angrboda me fulminou com os olhos, mas foi embora. Ele não estava nada contente, mas era nítido que não queria enfrentar o outro sujeito. E quem ia querer? o cara parecia ter saído de um filme ou algo do gênero.

o sujeito da motocicleta — Zeno — olhou para mim.

— Puta estupidez. Caia fora do meu campus.

— Você não vai me deixar sozinho, vai?! — eu gritei, e todo o pavor voltou de uma hora para outra. o barato da torre de ferro tinha passado.

— Devia ter pensado nisso antes de pedir para viagem. Vá embora.

Ele apontou a arma para mim e eu saí correndo.

Nunca havia me faltado um teto sobre a cabeça. Eu não sabia me virar (ainda não sei). Acabei no meio do mato, todo encolhido dentro de uma gruta, morrendo de frio e choramingando de medo. A próxima coisa de que me lembro é um cara me cutucando com uma bengala.

— Desperte, filhote de urso. A hibernação acabou.

Morvran, é claro. Ele me deu um pouco de comida e explicou o que tinha acontecido e com quem eu tinha me metido. Ele já conhecia o fal do Angrboda de outros carnavais e andava de olho no sujeito. Eu estava tonto, mas sabia que aquele Aragorn diante de mim estava dizendo a verdade. Era um completo estranho, mas eu sabia que podia confiar nele. Só não sabia por quê. Implorei que ele me ensinasse a me defender dos demônios e balbuciei alguma coisa sobre a torre de ferro, as correntes e algemas, a confissão e meu nome gravado na parede. Ele ouviu minha história pacientemente, mas sem surpresa, depois chacoalhou a cabeça:

— Você é um predestinado. Vejo o sinal em sua alma. Você Despertou na Torre do Guante de Ferro. Sua Senda é diferente da minha. Mas outros membros de minha ordem podem ensinar você.

E foi por isso que ele me trouxe para cá, para esta escola de elite particular (nada de nomes). O diretor — Mestre Aurem — não pareceu muito feliz em nos ver e ficou ainda menos contente quando Morvran contou pelo que eu tinha passado.

— Rapaz, você está preparado para se tornar uma coisa que evidentemente não é? Senhor de sua própria alma?

Eu sabia exatamente o que responder, apesar de não fazer a mínima ideia de que porra estava acontecendo.



E aqui estou eu.

Escrevendo neste diário, algumas semanas depois de ter começado meu treinamento como mago da ordem do Mysterium. É assim que devo me referir a mim mesmo a partir de agora: um *mago*, um dos Despertos.

Antes de meu nome ter sido escrito na Torre, eu estava dormindo. Eu era o que as pessoas do ramo chamam de Adormecido. Agora estou Desperto. Meu nome está gravado na substância de um mundo superior — o Mundo Superno, segundo dizem. Minha Torre é uma das cinco que existem, cada uma num lugar diferente, um reino que parece ter saído de um conto de fadas. Na verdade, é o contrário. os contos de fadas, os mitos e essas coisas todas são apenas ecos de uma realidade mais real que o mundo no qual vivemos. o nosso é chamado Mundo Decaído. Qual é, já sabíamos disso, bem lá no fundo: este lugar é uma merda. Certo? As religiões dizem isso há séculos. Vivemos num mundo pela metade que perdeu seu componente mais importante: a alma.

Dizem que é isso que nos faz Despertar. A alma. Aquela parte dentro de cada um de nós que pertence ao mundo lá de cima. Um dia ela veio para cá, para o mundo material, fazer uma farrinha, mas ficou aprisionada: todos nós ficamos. os mundos se separaram e hoje há um gigantesco Abismo entre os dois.

Foi isso o que vi.

Foi de lá que a criatura veio.

Foi para lá que levaram o Sigmund.



Merda. Eu faria qualquer coisa para trazê-lo de volta. A culpa, às vezes, é insuportável. Tudo bem, ele era meio *poseur*, mas até aí eu também era. Ele não merecia aquilo.

Como eu ia dizendo, existe todo um submundo esotérico de mágicos de verdade, não as fraudes que Sigmund e eu costumávamos ser. Ninguém sabe disso, somente nós, os magos. Os Adormecidos são ignorantes, e há quem prefira que eles continuem assim — a não ser que Despertem, mas aí serão iguais a nós. Até lá, porém, eles são perigosos. Em suas almas, eles têm um pedaço do Abismo que quer nos arrastar a todos. Quando eles nos veem fazer o que fazemos — mágica —, é merda para todo lado, os feitiços piram, nos enlouquecem e chegam a alterar a realidade que nos cerca de maneiras indesejáveis. Quando tentamos alcançar o mundo superior, para de lá trazer um feitiço, é preciso atravessar o Abismo. Às vezes trazemos uma parte dele conosco. Os Adormecidos fazem isso simplesmente ao ver um mago em ação. É de arrepiar. É por isso que eles não podem saber de nada. Sobre a gente, sobre a magia, sobre a merda em que o mundo está metido.

Os mestres Aurem e Potestas não querem que o tal Angrboda abra janelas de clarividência neste lugar. Ergueram proteções mágicas e tal, mas têm medo que ele continue a me vigiar. Estão me fazendo praticar uma coisa chamada "ocultação", a arte de se esconder de mágicos bisbilhoteiros. Aprendemos a dissimular nossa aura — uma assinatura mágica, a verdadeira aparência da alma — e a impedir as pessoas de nos localizar de longe.

Ou seja, preciso me desligar completamente da minha vida anterior. Aleluia! Eu mal via meus pais mesmo. Não tinha muitos amigos, ninguém que fosse íntimo. Ficou tudo para trás, oculto na obscuridade. Não existo, cara. Nem mesmo tenho um nome (não para escrevê-lo aqui).

Agora eu sou um mago.

Consigo fazer qualquer coisa.

Créditos

Originais

Conceito e projeto: Justin Achilli, Bill Bridges, John Chambers, Will Hindmarch, Conrad Hubbard, Chris McDonough, Ben Monk, Ethan Skemp, Richard Thomas, Mike Tinney, Mike Todd, Stewart Wieck e Frederick Yelk.
Conceito e projeto adicionais: Philippe Boulle, Dean Burnham, Ken Cliffe, Aaron Voss e Stephan Wieck.
Mago: o Despertar foi inspirado em **Mago: a Ascensão**.
Mago: a Ascensão é uma criação de Stewart Wieck.
Escritores: Kraig Blackwelder, Bill Bridges, Brian Campbell, Stephen Michael DiPesa, Samuel Inabinet, Steve Kenson e Malcolm Sheppard.
Material adicional: Jonathan McFarland e Adam Tinworth.
O Mundo das Trevas é uma criação de Mark Rein•Hagen.
O Mundo das Trevas é uma co-criação de Stewart Wieck.
Desenvolvimento: Bill Bridges.
Editores: Anna Balka e Ken Cliffe.
Direção de arte, leiaute e composição: Richard Thomas.
Arte interna: Michael William Kaluta.
Projeto da primeira e quarta capas: Richard Thomas e Katie McCaskill.
Logotipo: Matt Milberger.
Jogadores da fase de testes: Tara DeBlois, Douglas Forsyth, Matt Karafa, Jeffrey Kreider, Fred Martin-Shultz, Matthew McFarland, Chad McGrath, Keith McMillin, Kearsley Schieder-Wethy, Steven Sharpe, Malcolm Sheppard, Edward Sunnerton e Dawn Wiatrowski.
Jogadores dos testes internos: Justin Achilli, Philippe Boulle, Bill Bridges, John Chambers, Will Hindmarch, Conrad Hubbard, Matt McFarland, Ethan Skemp, Mike Tinney, Mike Todd, Aaron Voss e Frederick Yelk.

Agradecimentos

Que o universo faça chover iluminação sobre os visionários que nos apresentaram à magia Desperta na primeira versão de **Mago:** Stewart Wieck, Phil Brucato, Jess Heinig, Stephen Wieck, Chris Earley, Mark Rein•Hagen, Chris Hind, Richard Thomas, Andrew Greenberg, Travis Williams, Sam Chupp, Robert Hatch, Kathleen Ryan, Keith Winkler, Brian Campbell, Joshua Gabriel Timbrook e todos os outros que não foram mencionados, mas mesmo assim transformaram o jogo com suas ideias transcendentes. Agradecemos também os diversos autores que ajudaram a desenvolver a ideia de interpretar magos no mundo contemporâneo e aqueceram o público para este que é nosso mais novo truque de mágica. Não teríamos conseguido sem vocês.

WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2005 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, excetuando-se os casos de resenha e fichas de personagem em branco, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire, World of Darkness e Mage the Ascension são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Storyteller System e Storytelling System são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas nem *copyrights* pertinentes. O uso, pela White Wolf, do termo Mysterium na linha de produtos Mage the Awakening não constitui contestação de nenhum outro uso do termo, que inclui mas não se limita ao uso, pela Laughing Pan Productions, no RPG Deliria.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Este livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Edição brasileira

Título original: Mage: the Awakening.

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Tradução: MC Zanini (até a pág. 291); Fábio Henrique Macedo (págs. 292–341) e Patrícia Narvaes (págs. 342–391).

Normalização: Patrícia Narvaes (até a pág. 291) e MC Zanini (da pág. 292 em diante).

Editoração eletrônica: Tino Chagas.

Revisão de provas: Heloísa Schiavo.

Produção gráfica: Rosangela Lemos.

DEVWW40000

ISBN: 978-85-7532-367-0

1ª edição: fev./2010

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Mago: o Despertar / [tradução Maria do Carmo Zanini, Fábio Henrique Macedo e Patrícia Narvaes] — São Paulo: Devir, 2010

Título original: Mage the Awakening
Vários autores
Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

10-00805 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura: Recreação	793.93
2. Jogos de fantasia: Recreação	793.93
3. "Roleplaying games": Recreação	793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/2/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia e por escrito da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

Brasil
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci, São Paulo - SP
01539-000
Fone: (11) 2127 8787
Fax: (11) 2127 8759
E-mail:
duvidas@devir.com.br

Portugal
Polo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212 139 440
Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso *site*: www.devir.com.br

MAGO™ O DESPERTAR

Sumário

Prólogo: A torre de ferro	2
Introdução	12
Capítulo Um: Arcanus mundus (O mundo secreto)	22
Capítulo Dois: Personagem	62
Capítulo Três: Magia	108
Capítulo Quatro: Narrativa e antagonistas	292
Apêndice Um: Legados	342
Apêndice Dois: Boston	368
Epílogo: Progenitora de monstros	390
Índice	392
Ficha de personagem	397



INTRODUÇÃO

As balas passaram zunindo pela orelha esquerda de Zeno, e um dos projéteis chegou tão perto que quase lhe arrancou o lóbulo. Ele não se encolheu nem se importou, virou o guidão da motocicleta com apenas uma das mãos enquanto, na outra, segurava cinco cartas de baralho. Havia uma escolha a fazer um pouco mais adiante, descendo a rua. O tráfego estava completamente parado e havia pessoas demais nas calçadas para ele passar por cima da sarjeta e despistar os perseguidores. Restava apenas uma decisão: entrar no beco da esquerda ou no da direita?

Concentrando-se e interpelando seus instintos superiores em busca de uma resposta — eles sempre tinham uma resposta —, Zeno viu que alguns pedestres se voltavam para ele, assustados com o som de disparos que vinha lá de trás. Arriscou uma olhadela por cima do ombro e viu que o sedã tinha se aproximado bastante, a uma velocidade muito maior do que ele havia esperado. Droga, pensou, será que tinham a ajuda de alguém?

Ele guinou para a direita, acelerou e entrou no beco. A decisão tinha sido quase inconsciente, um momento fugaz de percepção que o fez saber de que lado suas chances eram maiores. Ele escolheu a opção mais favorável... e xingou ao ver o alambrado bem a sua frente. Que porra...? Alguém estava realmente ajudando aqueles idiotas!

Ouviu a cantada de pneus atrás dele quando o sedã entrou no beco. A qualquer segundo, as armas seriam novamente disparadas e sua sorte não iria durar para sempre. Era hora de tentar um truque diferente.

Deu asas a sua vontade e empinou a motocicleta, como se um guindaste invisível a puxasse. Depois disso, deixou a coisa rolar, e a postura do corpo fez o resto: ele passou por cima do alambrado como se fosse a coisa mais natural do mundo. Minha mãe odiava o Evel Knievel. Ela tinha medo que eu tentasse fazer uma daquelas maluquices. Essa foi para você, mãe!

O materialista insiste nos fatos, na história, na força das circunstâncias e nas necessidades animais do homem; o idealista, no poder do Pensamento e da Vontade, na inspiração, no milagre...
— Ralph Waldo Emerson, "The Transcendentalist"

Todos sonham com a magia, mas ninguém parece possuí-la. O poder de conjurar algo do nada, de transformar um homem num sapo, de amaldiçoar os inimigos e seus descendentes, de invocar o raio e destruir uma cidade: todos os poderes que os magos dos mitos, das lendas e dos épicos fantásticos alegam ter. Essas histórias nos fascinam, mas não só devido ao poder que se exibe nelas. Os magos representam um tipo de sedução diferente: o desejo de poder *moderado pela sabedoria*. Os monstros e os demônios têm poderes, mas também grandes limitações e maldições. Os magos têm o poder de saber quando e como usar o poder. Talvez seja uma limitação, mas se for realmente, é uma limitação voluntária que denota uma disciplina rara no mundo de hoje.

Mago: o Despertar é um jogo que trata desse tipo de mago e das provações e tentações que se apresentam na estrada da disciplina e da iluminação. O fascínio do poder ameaça constantemente desviar o mago de seu caminho, da trilha da sabedoria. O mago é alguém que Despertou, alguém cuja alma foi libertada de uma antiga maldição que aflige os mortais. As almas de grande parte das pessoas estão adormecidas, alheias ao poder bruto que são capazes de empregar para recriar o mundo. A verdade lhes foi negada muitas vidas atrás: tudo o que conhecem é uma mentira. Os magos enxergam a mentira e exercem o direito inato da humanidade: a magia.

Um mundo de feitiçaria contemporânea

Os magos vivem no presente, bem aqui, neste mundo, ali na esquina. Sua sociedade lembra mais os estados feudais do passado, divididos em regiões balcanizadas que se mantêm em grande parte incomunicáveis, mas eles ainda viajam, usam telefones celulares e a internet, como a maioria das pessoas de hoje. No entanto, eles vivem num mundo de segredos, e colecionar esses segredos serve como uma espécie de moeda. Desavenças entre mentores e alunos, mestres e adeptos transformam-se em abismos quando os aprendizes acusam os mestres de não partilhar o conhecimento necessário, e quando os mestres, por sua vez, declaram a maioria dos aprendizes indigna desse saber. Quando não consegue mais trabalhar com seu mentor, o mago parte em busca de seu próprio oratório e de sua própria cabala, um grupo de magos a quem ele possa confiar seus segredos... ao menos teoricamente. Na prática, as cabalas podem ser grupos sujeitos a brigas e calúnias, sempre em conflito pela mesma coisa: a posse dos segredos.

Os magos deixam seus oratórios somente quando necessário, para partir em busca de poder mágico ou de novos mistérios, ou então para firmar a ocasional (e geralmente temporária) aliança com outro mago que tenha algo de que eles precisam. Todo o reino espiritual abre-se diante dos magos para ser explorado, mas eles costumam ver muito pouco do *nosso* mundo, a não ser o pedaço de chão que escolheram para si.

Uma boa parte da humanidade ignora esse submundo esotérico. Feiticeiros e bruxos vivem no fim da rua e, às vezes, fazem compras nas mesmas lojas, mas o público ignora esse fato surpreendente. Mesmo que a existência dos magos fosse conhecida, a maioria das pessoas não acreditaria, e aquelas que o fizessem veriam isso como motivo de alarme e medo, e não de espanto e admiração. A magia está aí, mas a maioria das pessoas resiste a isso.

Alta magia

Mago apresenta uma visão da magia um pouco diferente daquela que é retratada em grande parte da literatura ocultista, apesar de incorporar muitos elementos esotéricos famosos. **Mago** volta-se para os contos de alta magia, histórias míticas que tratam de poder mágico e de uma arrogância espantosa, mas ambientadas em nosso mundo atual, e não numa distante terra do nunca. Em vez de supor que o personagem é seguidor de uma prática mágica conhecida, como o vodu, o cabalismo, o hermetismo, o exorcismo taoísta e outras coisas do gênero, **Mago** tem como premissa o mortal que descobriu um mundo mais real do que este no qual vivemos, um lugar de onde todos nós viemos. Esse mortal Desperto é capaz de fazer mágica ao se conectar com esse mundo invisível. Todas as práticas mágicas mencionadas anteriormente indicam ou atestam, em maior ou menor grau, a existência desse reino superior, mas nenhuma delas prepara integralmente o mágico para confrontar esse lugar. Para tanto, ele é obrigado a trilhar sendas de puro Mistério, entrar numa realidade que, apesar de ser desconhecida pelas tradições ocultistas terrenas, completa e torna real o conhecimento fragmentário dessas práticas.

Os personagens de **Mago** não são os anciões estereotipados e solitários que vivem em torres distantes, como pensa a maioria das pessoas. Os personagens deste cenário formam cabalas, grupos de magos que reconhecem a necessidade de cooperar, pois são poucos os Despertos capazes de dominar todos os Mistérios dos Arcanos. O grupo consegue reunir recursos e conhecimentos mágicos suficientes para obter aquilo que um mago levaria décadas para realizar sozinho. Mas a cooperação não é fácil: cada mago costuma ter ideias próprias em relação ao funcionamento correto das coisas. Os magos estão habituados a fazer o que bem entendem com a realidade e acham um pouco difícil se adaptar às expectativas alheias. O resultado, em geral, é uma vida em litígio constante, na qual todos guardam ciosamente os frutos de seu trabalho e de suas pesquisas dos olhos dos outros, até ser absolutamente necessário revelá-los. No entanto, essa paranoia tem bons motivos, pois os magos descobriram, e das piores maneiras, que é preciso fazer por merecer e que os segredos obtidos nunca devem ser distribuídos gratuitamente. O aprendizado da magia exige que enigmas sejam resolvidos e que perguntas inescrutáveis sejam respondidas. No Mundo das Trevas, conhecimento, de fato, é poder.

O milenar sonho de poder

São raros os magos que passam os dias contemplando os próprios umbigos e os impressionantes segredos do universo: a maioria se mete em todas as coisas, sempre no ponto focal do próximo grande e portentoso acontecimento. Não se limitam a pensar, eles *agem*... fazendo mágica.

Os magos estão entre os mandachuvas secretos do mundo. Suas ações afetam o teor da própria realidade, seja isso bom ou ruim. Mesmo assim, eles agem sem ser vistos, seus poderes são invisíveis para os Adormecidos, as pessoas comuns que vivem blindadas em sua própria maldição, cegas diante da verdade. Pior ainda, se um Adormecido vislumbrar a verdade, isso acabará contaminando o feitiço do mago e aumentará a probabilidade de algo terrível acontecer, de ocorrer um Paradoxo que irá alterar a realidade de uma maneira que o mago não tinha previsto.

A magia não é um fim em sim mesmo: é um meio. O objetivo é chegar ao Mundo Superno — a realidade superior, a fonte da magia — para que as limitações do Mundo Decaído — *nosso* mundo — nunca voltem a afligir um mago. No entanto, a mesquinhez dos mortais se estende até mesmo aos iluminados. Muitos magos creem estar numa competição, como se fosse limitado o número de bilhetes de entrada para os céus. Um grupo pequeno e seleto é suficientemente esclarecido para perceber que o indivíduo só terá a oportunidade de ascender se os magos derrubarem os obstáculos em várias frentes.

Os magos disputam seus próprios destinos. E não o fazem debruçados sobre um tabuleiro cósmico de xadrez, e sim nas ruas onde moram. As jornadas pelo Reino das Sombras, o domínio dos espíritos, que se separa do mundo material por uma barreira invisível, proporcionam discernimento e poder — e vislumbres dos verdadeiros inimigos dos Despertos —, mas esses instrumentos, para ter alguma utilidade, precisam ser levados para casa. São vários os níveis de ameaça, desde magos vizinhos até os lendários Exarcas em seus palácios cósmicos (magos mitológicos que, segundo dizem, controlam a realidade e tentam impedir os Despertos de acordar os Adormecidos).

Rivais persistentes de todos os magos são os Profetas do Trono Superno, magos de uma ordem mística que quer controlar o mundo em nome dos Exarcas. Os Profetas não são "donos" do governo nem o dirigem, mas seus agentes sem dúvida exercem influência nas repartições burocráticas, acelerando ou desacelerando as máquinas administrativas.

Acima dos Profetas temos os Exarcas, magos que, de acordo com antigos mitos, ascenderam ao Mundo Superno, inscreveram suas próprias visões egoístas e exclusivistas na Trama (a realidade como um todo) e governam até hoje, fora do alcance da visão, do conhecimento direto e das mãos dos meros mortais, entre os quais os Despertos estão incluídos. Dizem que esses mestres secretos e arcontes temíveis manipulam os acontecimentos sem que nem mesmo os Despertos os percebam. Somente os verdadeiros sábios são capazes de discernir a influência velada desses seres nos acontecimentos e de fazer alguma coisa para impedi-los.

Mas nem tudo está perdido, pois dizem que os Oráculos se opõem aos Exarcas no mesmo nível cósmico. Assim como os Exarcas, esses magos ascenderam, mas, em vez de tentar mandar na criação, eles travam uma guerra de guerrilhas com os falsos soberanos, à espera de que um dia mortais suficientes Despertem para mudar o curso da batalha e vencer a luta. Nem todos os magos acreditam na existência de Exarcas e Oráculos, mas a lenda que fala da ascensão desses magos poderosíssimos e da usurpação da Trama motiva muitos a iniciar suas próprias demandas de poder.



Tema: o poder corrompe

A magia é perigosa. A capacidade de redefinir a Trama da criação pode inflar o ego e fazer o mago consumir-se em húbris. Ao ganhar mais poder — e domínio sobre a realidade por meio de feitiços cada vez mais controlados e complexos —, ele corre o risco de perder contato com sua própria natureza moral, de esquecer os limites de sua mente, de seu corpo e de sua alma.

Alguns magos tornam-se insensíveis e pouco se importam se sua mágica terá ou não consequências indesejadas para os transeuntes inocentes. Outros não veem razão para restringir suas vontades vigorosas e usam feitiços para fazer até mesmo as tarefas mais ordinárias e banais, que, na opinião dos sábios, deveriam ser executadas sem o recurso do poder superno.

Dizem que o Abismo que separa o mundo que conhecemos do mundo superior fica ainda maior a cada mau uso da magia. Toda vez que um mago invoca um Paradoxo com um feitiço mal lançado, os mundos se separam ainda mais e diminui o número de almas capazes de Despertar. Uma ordem mística, os Guardiões do Véu, policia a sociedade dos magos, pune aqueles que foram acusados de infringir as leis do silêncio e do sigilo e danificar o próprio universo com práticas egoístas.

Não é fácil equilibrar poder e sabedoria — o que é compreensível quando alguém tem o potencial de realizar todos os seus desejos. Além das supostas consequências metafísicas do mau uso do poder, existe uma outra mais prosaica: não há quem aguente

um idiota. O mago incapaz de controlar sua vontade logo se vê ostracizado; ou então, se não conseguir deixar de fazer inimigos, talvez venha a ser morto pela mágica de outro mago.

Tom: mistério antigo

A verdadeira natureza da realidade é um enigma que está sempre além do alcance. As diversas ordens místicas têm crenças diferentes, mas nenhuma delas será capaz de prová-las corretas. No final, prevalece o Mistério.

Esse Mistério cósmico é um grande fascínio para as mentes dos Despertos. Eles são levados a procurá-lo e desvendá-lo, mesmo que a resolução de um aspecto só faça levantar milhares de novas perguntas sem respostas. Esse tom é uma versão mais metafísica do tema geral do Mundo das Trevas: uma conspiração sinistra e secreta que atrai aqueles que sabem de sua existência. Só que, em vez de ser um *tema*, em **Mago** trata-se de um *tom*: uma atmosfera difusa de cifras, segredos e revelações cósmicas iminentes.

Como usar este livro

Cada capítulo deste livro apresenta uma faceta diferente do mundo da feitiçaria contemporânea.

Esta **Introdução** foi pensada para dar a você um vislumbre do cenário e do tema, além de uma ideia dos tipos de coisas que os magos fazem.

O **Capítulo Um** oferece uma visão aprofundada da sociedade dos magos, o que inclui os mitos dos Despertos a respeito de suas origens e da natureza do universo — o verdadeiro alvo de seus feitiços. Apresenta as Sendas, o Consilium, a Lex Magica e os Reinos Invisíveis.

Os personagens são o foco do **Capítulo Dois**, que apresenta as informações necessárias para criar uma personalidade fictícia e dotá-la de características estabelecidas pelas regras, para que seja possível interpretá-la em conjunto com as criações dos outros jogadores.

O **Capítulo Três** é, de longe, o mais extenso do livro, e apresenta o principal interesse dos magos: a magia. Está repleto de descrições de feitiços para cada um dos Arcanos, regras completas para lançar feitiços de toda espécie, regras para definir a própria alma e o mundo sobrenatural que cerca o mago.

A narrativa é o foco do **Capítulo Quatro**. Apresentamos sugestões para conduzir histórias, lidar com os temas, estabelecer o tom e definir conflitos, além de uma lista extensa de possíveis antagonistas para dificultar a vida de qualquer mago.

O **Apêndice Um** apresenta os Legados, métodos de aprimoramento da alma por meio dos quais o mago é capaz de transcender a feitiçaria e se tornar, ele mesmo, mágico. Esses ensinamentos secretos são passados de mentor a aprendiz e permitem que o mago se desenvolva em direções que sua Senda e sua ordem não comportam. O Legado possibilita que o jogador crie um personagem exclusivo, e ele pode até mesmo inventar seus próprios Legados.

Por último, o **Apêndice Dois** traz um exemplo de cenário ambientado na cidade de Boston e seus arredores, que, naturalmente, compreendem a famosa Salem. São apresentados os segredos sobrenaturais e singulares da área, além dos diversos personagens do Narrador que lhes servem de guardiões.

Fontes e inspirações

Magos, sábios, bruxas, feiticeiros e encantadores: não importa por qual nome sejam chamadas, as pessoas capazes de fazer mágica estão entre as lendas mais antigas da história humana. As pinturas rupestres descobertas em Lascaux, na França, mostram um xamã e o poder que ele exercia sobre a caçada sagrada. Os mágicos nos acompanham desde essa época e fazem aparições ocasionais em livros e filmes. A próxima seção traz recomendações de livros, filmes e músicas capazes de inspirar uma crônica de **Mago**. Nem todas tratam de magia, mas o tema e o tom de **Mago** se estendem a qualquer história que gire em torno de segredos metafísicos e mentiras.

Livros

Ficção

Promethea, de Alan Moore. Esta série de *graphic novels* conta a história de uma moça arrastada para um mundo secreto que continua invisível para todas as outras pessoas. É uma excelente introdução à Cabala de um ponto de vista esotérico.

Deuses americanos e *Sandman*, um romance e uma série de *graphic novels* de Neil Gaiman. Magia e mistério no mundo contemporâneo.

The Earthsea Cycle [O ciclo de Terramar], de Ursula Le Guin. Começando a tetralogia com O *mago de Terramar*, completada mais recentemente com *The Other Wind*, Le Guin retrata um mundo de fantasia onde magos, e não cavaleiros, são os protagonistas (ignore a adaptação para a TV).

Jonathan Strange e Mr. Norrell, de Susanna Clarke. Numa Inglaterra alternativa do século XIX, na qual a magia funcionava antes do desaparecimento do misterioso Rei Corvo séculos atrás, dois cavalheiros tentam ressuscitar a arte.

Lord Darcy, de Randall Garrett. Este livro reúne todos os contos que Garrett escreveu a respeito de Lorde Darcy — investigador ocultista a serviço do Duque da Normandia —, ambientados numa era contemporânea alternativa em que a dinastia Plantageneta de Ricardo Coração-de-Leão ainda está no poder.

The Illuminatus! Trilogy, de Robert Anton Wilson e Robert Shea. O clássico dos anos 1970 ainda não foi superado nos quesitos estranheza absoluta e esoterismo contracultural.

As obras de H. P. Lovecraft e outros autores que desenvolveram o Mythos de Cthulhu. Horror cósmico que evoca o Abismo.

As obras de Philip K. Dick. Ele era autor de ficção científica, mas suas concepções de realidades falsas e paranoia metafísica mostram-se bastante influentes nos filmes atuais, principalmente em *Matrix*. Ninguém conseguiu ainda reproduzir em filme sua visão particular da crise existencial gnóstica.

Não-ficção

The Dream and the Underworld, de James Hillman. O fundador da psicologia arquetípica (inspirado na obra de C. G. Jung) fala da alma e dos deuses que ainda nos assombram em nossas vidas contemporâneas.

The Magician's Companion: A Practical and Encyclopedic Guide to Magical & Religious Symbolism, de Bill Whitcomb. Para quem estiver interessado em explorar o simbolismo esotérico e sua correspondência no Mundo Superno de **Mago**, esta é uma das melhores fontes e também uma das mais completas.

Esoterismo e magia no mundo ocidental, organizado por Richard Smoley e Jay Kinney. Excelente levantamento da magia ocidental e suas diversas tradições. A leitura é agradável e, ao mesmo tempo, substancial. São os mesmos editores da revista *Gnosis* (que, se ainda fosse publicada, estaria nesta lista).

Book of Lies: The Disinformation Guide to Magick and the Occult, de Richard Metzger. Uma apresentação intrigante do

pensamento mágico atual, da magia do caos à PNL, passando por como os logotipos das empresas podem ser um tipo de símbolo mágico usado para controlar nossas mentes com toda a discrição.

TAZ — Zona Autônoma Temporária, de Hakim Bey. Uma apresentação fascinante dos mecanismos de controle e de como escapar deles. Apesar de ser um manifesto não ficcional, encaixa-se perfeitamente no mundo contracultural evocado pela *Illuminatus! Trilogy* citada anteriormente.

Filmes

Pi, do diretor Darren Aronofsky. Um estranho filme independente a respeito de um matemático que descobre o segredo do nome de Deus numa fórmula — ou talvez não. Algumas conspirações estão de olho no achado.

Alucinações do passado, do diretor Adrian Lyne. Uma obra-prima do horror metafísico a respeito de um veterano do Vietnã que está enlouquecendo ou descobrindo que a realidade não é o que deveria ser.

Cidade das Sombras, do diretor Alex Proyas. Apesar de, na verdade, tratar-se de ficção científica, o filme é uma excelente e soturna evocação de um mundo controlado por seres invisíveis e de um homem que tem o poder de perceber essa ilusão, de permanecer literalmente acordado.

Amnésia, do diretor Christopher Nolan. Nada a ver com magia, mas dá uma boa ideia do que o Arcano da Mente é capaz de fazer com uma pessoa e de como contar uma história a partir desse foco narrativo.

O manuscrito de Saragoça, do diretor Wojciech Has. Um filme antigo e estranho a respeito de encontros misteriosos com espíritos e cabalistas.

O homem de palha, do diretor Robin Hardy. Um suspense a respeito de um policial que investiga o suposto desaparecimento de uma menininha numa remota ilha britânica. Horrorizado, ele descobre que os habitantes seguem as tradições pagãs.

As bodas de Satã, do diretor Terence Fisher. Filme britânico, da Hammer, estrelado por Christopher Lee. Ele interpreta um mágico que ajuda a derrotar uma seita satânica.

Curse of the Demon, do diretor Jacques Tourneur. Filme de horror clássico sobre um mágico que mata por meio de runas que invocam demônios. Com direito a citação na canção de abertura de *The Rocky Horror Picture Show*: "Dana Andrews said prunes, gave him the runes, and passing them used lots of skill".

Outras influências: *O pescador de ilusões*, *Mistérios e paixões* e *Re-animator*.

Televisão

Neverwhere. Esta série da BBC tem roteiro de Neil Gaiman e retrata um mundo clandestino e secreto sob as ruas de Londres que a maioria das pessoas é incapaz de ver.

Carnivàle. Esta série da HBO, ambientada no semiárido dos Estados Unidos dos anos 1930, gira em torno de um conflito entre o Bem e o Mal numa época em que coisas estranhas ainda podiam existir, antes do primeiro teste da bomba nuclear no Novo México acabar com o encantamento. Os personagens principais são muito parecidos com magos e dotados de poderes que as pessoas não costumam ter.

The Prisoner. A clássica desconstrução do suspense de espionagem que revela um mundo de conspirações dentro de conspirações — tudo isso numa única ilhazinha.

Música

As sugestões que listamos a seguir ajudam a dar o tom de **Mago**. Gosto pessoal não se discute, por isso, julgue você mesmo.

A *trance music* de Sasha e John Digweed, como a de *Communicate*, por exemplo, que reúne discos dos dois DJs.

A música de Nusrat Fateh ali Khan. Os cânticos *qawwali* desse intérprete impressionante podem dar o tom de um ritual exótico.

Night on Bald Mountain, de Moussorgsky. Uma boa parte dos cinéfilos conhece essa peça da trilha sonora de *Fantasia*, de Walt Disney, usada na cena-clímax com o demônio Chernobog.

Qualquer coisa de Beethoven ou Wagner. Os dois compositores produziram obras arrebatadoras e vigorosas que ilustram bem o poder.

A trilha sonora do filme *O comboio do medo*, da banda Tangerine Dream. Música eletrônica bizarra e alucinante.

Glossário

Obs.: As palavras *em itálico* fazem referência a outros verbetes.

Abismo, o: A fenda que separa o *Mundo Superno* do *Mundo Decaído* e que, segundo alguns, aumenta ainda mais a cada *Paradoxo*.

Acanthus: Um mago cuja *Senda* leva a *Arcádia*. Os Acanthi representam a carta de tarô "O Louco".

adepto: Um mago que chegou ao quarto grau (índice 4) de conhecimento de um *Arcano*.

Adormecido: Um mortal que não Despertou — a maioria dos seres humanos da era contemporânea. Os Adormecidos estão sujeitos à *Quiescência* e à *Incredulidade* e aumentam as chances de ocorrência de um *Paradoxo* caso testemunhem o uso vulgar ou improvável da magia.

alma: A essência de um ser humano, distinta da mente, ou psique, e do espírito (o corpo impalpável). É a alma que Desperta e anseia por ascender ao *Mundo Superno*.

Anomalia: Um *Paradoxo* em que a área em volta do autor do feitiço é contaminada por efeitos sobrenaturais negativos, em geral devido à imposição de um *Reino Superno*.

aprendiz: Um mago que chegou ao segundo grau (índice 2) de conhecimento de um *Arcano*.

Arauto: Um cargo oficial do *Consilium* que representa um diplomata entre os magos. Os Arautos geralmente são enviados como mensageiros ou embaixadores às *cabalas* associadas ou a outros Consilii.

Arcádia: Um *Reino Superno* que tem como *Arcanos Regentes Sorte* e *Tempo*. Os magos que trilham a *Senda Acanthus* reivindicam uma *Torre* nesse reino.

Arcano: Um ensinamento secreto dos *Mistérios*. Os Arcanos são os dez princípios ou substâncias elementares que supostamente compõem a *Trama* da Criação. Os fios de um *Padrão* são criados a partir dos Arcanos. É com o conhecimento dos Arcanos que o mago invoca as leis de um reino superior (e sua *Gnose* propicia o contato com esse reino).

arquimestre: Um mago que chegou ao suposto sexto grau (índice 6) de conhecimento de um *Arcano* ou além.

Ars Mysteriorum: A magia. A "Arte dos Mistérios".

artífice da vontade: Um mago, alguém que transforma em "arte" o exercício de sua "vontade" sobre a realidade.

Atlântida: Na mitologia dos magos, Atlântida foi a Cidade Desperta, a nação da pré-história que codificou pela primeira vez a *Ars Mysteriorum*. Quatro ordens místicas alegam dar continuidade ao legado de Atlântida.

cabala: Um grupo formal de magos, algumas vezes idealizado em torno de um tema simbólico.

caçador de bruxas: Um mortal que caça os magos e tenta destruí-los ou controlá-los.

Concílio Livre: Uma *ordem* mística, formada oficialmente no início do século XX. É com orgulho que alegam não ter vínculos com *Atlântida* e tentam modernizar a arte mágica.

Conselheiro: Membro do *Consilium*. Não costuma haver mais de cinco deles, contando-se aí o *Hierarca*.

Consilium: O corpo político de mais alto escalão dos Despertos numa região. É composto de *Conselheiros* oriundos de várias *cabalas* locais, que tomam, quando necessário, as decisões coletivas que dizem respeito aos Despertos como um todo; são liderados por um *Hierarca*.

Crepúsculo: A condição, no *reino material*, da maioria dos seres efêmeros, entre eles fantasmas e espíritos, que se encontram no lado material do *Dromo*. Os seres e as coisas em condição Crepuscular não podem ser vistos nem tocados sem os devidos feitiços.

Desvario: Um *Paradoxo* em que o autor do feitiço é acometido por uma perturbação que pode ser agravada pela suscetibilidade a certas mágicas. Em alguns casos, a perturbação pode ser contagiosa e afetar um ou mais magos além do autor.

Devastação: Um *Paradoxo* em que o autor perde o controle sobre o feitiço, que passa a afetar um alvo aleatório; em alguns casos, o efeito é revertido.

discípulo: Um mago que chegou ao terceiro grau (índice 3) de conhecimento de um *Arcano*.

Domínio: Um lugar impregnado de poder superno devido à presença de uma ou várias *pedras da alma*. Se realizada no interior de um Domínio, a magia vulgar é considerada velada, a menos que seja testemunhada por um ou vários *Adormecidos*.

dote: Um poder obtido com o aprimoramento da alma por meio de um *Legado*, um ensinamento místico especial passado de mentor a aluno.

Dromo, o: A barreira que separa o *reino material* do *Reino das Sombras*. A força do Dromo varia em certas áreas e chega a desaparecer completamente numa *Orla*.

efemeridade: A substância espiritual que compõe os espíritos. Seres e objetos do *Crepúsculo* são feitos de efemeridade, da mesma maneira que qualquer coisa que se encontre no *Reino das Sombras*.

Escada de Prata: Uma ordem mística, originária de *Atlântida*. Eram os vizires e sacerdotes da Cidade Desperta.

Espaço: O *Arcano* que rege a conjuração, a clarividência, a magia simpática, o teletransporte e as proteções mágicas.

Espaço Astral: O panorama interior de uma alma Desperta. São três as camadas: o plano onírico pessoal ou individual (*Oneiros*), o plano onírico coletivo (*Temenos*) e a alma do mundo (o Tempo do Sonho). O Espaço Astral é povoado por habitantes que representam aspectos da psique individual ou coletiva de um mago.

Espírito: O *Arcano* que rege o exorcismo, o *Dromo*, o *Reino das Sombras*, o resgate de almas e os espíritos.

Estígia: Um *Reino Superno* que tem como *Arcanos Regentes Morte* e *Matéria*. Os magos que trilham a *Senda Moros* reivindicam uma *Torre* nesse reino.

Estigma: Um *Paradoxo* em que o autor do feitiço é afligido por uma deformidade física de origem sobrenatural.

Éter, o: Um *Reino Superno* que tem como *Arcanos Regentes Forças* e *Primórdio*. Os magos que trilham a *Senda Obrimos* reivindicam uma *Torre* nesse reino.

Exarca: Um arquimago mítico que vive no *Mundo Superno*, um dos vencedores da Guerra Celestial atlante. Os Exarcas se opõem aos *Oráculos*.

familiar: O ajudante espiritual de um mago, vinculado misticamente à alma dele pela magia do *Espírito*. Os familiares dão excelentes espiões para os magos capazes de lançar feitiços de clarividência e realizar magia simpática.

Forças: O *Arcano* que rege a eletricidade, a gravidade, a energia cinética, a luz, a física, a radiação, o som e o clima.

geas: Um poderoso feitiço de *Sorte* que obriga o alvo a fazer alguma coisa ou a cumprir um determinado objetivo. Do gaélico antigo, "tabu".

Gnose: A compreensão que o mago tem do *Mundo Superno*. Não se trata de um conhecimento consciente, e sim de um instinto. É o âmago da consciência Desperta de um mago, o meio que possibilita o contato com um reino superior (é com o conhecimento dos Arcanos que o mago invoca as leis desse reino).

goético: Um adjetivo que descreve os demônios do *Espaço Astral*.

Guardiões do Véu: Uma *ordem* mística, originária de *Atlântida*. Eram os espiões e a polícia secreta da Cidade Desperta.

Hierarca: O líder do *Consilium*, em geral um dos magos mais poderosos e influentes da região.

húbris: Um ato ou estado mental que faz um mago se desviar da senda da *Sabedoria* (isto é, submeter-se à degeneração da Sabedoria).

Imago: A imagem de um feitiço na imaginação de seu autor.

Imperium Mysteriorum: "Soberania dos Mistérios".

Incredulidade: O poder que tem a alma *Adormecida* de negar a existência da magia (o que faz com que a testemunha Adormecida esqueça ou lembre mal o que viu) e de desfiar um feitiço vulgar que insiste em chamar a atenção dos Adormecidos.

iniciado: Um mago que chegou ao primeiro grau (índice 1) de conhecimento de um *Arcano*.

instrumentos mágicos: Artefatos empregados pelo mago para ajudar a evitar um *Paradoxo* durante a execução de um feitiço. O mago pode escolher os instrumentos de suas listas de *Senda* ou *ordem*.

Legado: Um ensinamento místico que trata do aprimoramento da alma Desperta. Não é possível aprender os Legados nos livros, pois é preciso que um mentor os ensine a seu aluno. Os Legados permitem ao mago adquirir *dotes* místicos.

Lex Magica: O código legal que diz respeito à magia e à comunidade Desperta. Espera-se que toda *cabala* obedeça à lei, e o *Consilium* pode julgar aquelas que não a respeitam ou que entram em conflito com outro mago ou grupo de magos.

Língua Sublime, a: O idioma atlante, entremeado na própria *Trama*, de modo que as enunciações feitas nessa língua são capazes de alterar a realidade. Acredita-se que isso se deva ao fato de essa ser a língua materna dos *Oráculos* e *Exarcas*; sendo assim, o reinado deles no *Mundo Superno* dá ao idioma o poder sobre o *Mundo Decaído*. É mal compreendida pelos magos contemporâneos, mas, se utilizada, pode aumentar a eficiência da magia. As mentes *Adormecidas* não conseguem

entender o idioma e o tomam por ruído de fundo ou uma algaravia estrangeira.

Mana: A energia mágica. Uma das formas da *prima materia* (*Primórdio*), o Mana equivale à "água", ou o estado "líquido" da substância mágica, em comparação com *taça*, a "terra", ou o estado "sólido".

Manifestação: Um *Paradoxo* em que uma criatura do *Abismo* se manifesta próximo ao autor do feitiço.

Mastigos: Um mago cuja *Senda* leva a *Pandemônio*. Os Mastigoi representam a carta de tarô "O Diabo".

Matéria: O *Arcano* que rege a alquimia, os elementos terra, água e ar, a modelagem e a transmutação.

Mente: O *Arcano* que rege a comunicação, as alucinações, a projeção mental, o controle da mente e a telepatia.

Mentira, a: O mundo dos *Adormecidos*, que ignoram a magia e o sobrenatural. Também se refere à condição de ignorar os *Mistérios*, em contraposição à *Verdade Invisível*. Também é qualquer força que tenta esconder a verdade (isto é, a conspiração dos *Exarcas*).

mestre: Um mago que chegou ao quinto grau (índice 5) de conhecimento de um *Arcano*.

Mistérios, os: As convenções mágicas, principalmente no tocante a como a arte e a prática da magia são capazes de fazer a alma ascender em segurança e atravessar o *Abismo*.

Moros: Um mago cuja *Senda* leva a *Estígia*. Os Moroi representam a carta de tarô "A Morte".

Morte: O *Arcano* que rege as trevas, a decomposição, o ectoplasma, a debilitação, os fantasmas e o roubo de almas.

morto-vivo: Uma criatura que um dia já teve vida, mas continua a existir depois da morte, em forma animada. Como exemplos, temos fantasmas, zumbis e vampiros.

Mundo Decaído, o: O mundo prosaico — nosso mundo, que abrange tanto o *reino material* quanto o *Reino das Sombras*.

Mundo Superno, o: A realidade superior que, com a criação do *Abismo*, foi isolada durante a Guerra Celestial de Atlântida. É a fonte da magia e acredita-se que seja o verdadeiro mundo natal de todas as almas.

Mysterium: Uma *ordem* mística, originária de *Atlântida*. Eram os estudiosos e exploradores da Cidade Desperta.

Natureza Primordial: Um *Reino Superno* que tem como *Arcanos Regentes Vida* e *Espírito*. Os magos que trilham a *Senda Thyrsus* reivindicam uma *Torre* nesse reino.

nome umbrático: O apelido adotado por um mago para esconder seu nome verdadeiro de magos que poderiam usar magia simpática contra ele ou ameaçar seus parentes e amigos *Adormecidos*.

Obrimos: Um mago cuja *Senda* leva ao *Éter*. Os Obrimoi representam a carta de tarô "A Força".

Oneiros (pl. Oneiroi): O plano onírico pessoal de um mago no *Espaço Astral*.

Oráculo: Um arquimago mítico que vive no *Mundo Superno* e que, durante a Guerra Celestial, continuou fiel aos ideais atlantes. Os Oráculos se opõem aos *Exarcas*.

oratório: O lugar onde um mago ou uma *cabala* conduz estudos de magia e pratica a *Ars Mysteriorum*.

ordem: Uma organização formal de magos que se dedica a desenvolver a *Ars Mysteriorum* entre seus membros e disseminar seus objetivos entre outros magos.

Orla: Um lugar onde o *Dromo* não tem força e, portanto, os seres conseguem passar do *reino material* para o *Reino das Sombras*, e vice-versa, sem precisar recorrer à magia.

Padrão: O "corpo" místico de uma pessoa, lugar ou coisa que descreve os *Arcanos* que o compõem.

Pandemônio: Um *Reino Superno* que tem como *Arcanos Regentes Mente* e *Espaço*. Os magos que trilham a *Senda Mastigos* reivindicam uma *Torre* nesse reino.

Paradoxo: Uma ruptura temporária da realidade provocada pelo mau uso da magia. São cinco os tipos de Paradoxo: *Anomalia*, *Desvario*, *Devastação*, *Estigma* e *Manifestação*.

pedra da alma: Um pedaço físico da alma de um mago, criado voluntariamente às custas de seu próprio potencial mágico e que constitui o alicerce obrigatório de um *Domínio*.

Pentáculo, o: A aliança informal das quatro ordens mágicas atlantes (a *Escada de Prata*, os *Guardiões do Véu*, o *Mysterium* e a *Seta Adamantina*) com a ordem do *Concílio Livre*. Esse termo também se refere aos *Consilii* dos quais todas as cinco ordens participam.

Prática de Aperfeiçoar: Um *corpus* de conhecimento associado ao terceiro grau (índice 3) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode reforçar ou aperfeiçoar misticamente seus alvos.

Prática de Conhecer: Um *corpus* de conhecimento associado ao primeiro grau (índice 1) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode adquirir conhecimento místico e compreender os fenômenos no âmbito de um Arcano.

Prática de Desfazer: Um *corpus* de conhecimento associado ao quinto grau (índice 5) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode destruir misticamente alvos ou fenômenos no âmbito do Arcano.

Prática de Desfiar: Um *corpus* de conhecimento associado ao quarto grau (índice 4) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode ferir gravemente ou degradar seus alvos.

Prática de Desvelar: Um *corpus* de conhecimento associado ao primeiro grau (índice 1) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode perceber fenômenos misticamente no âmbito do Arcano.

Prática de Fazer: Um *corpus* de conhecimento associado ao quinto grau (índice 5) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode criar, a partir do nada e por meios místicos, fenômenos no âmbito de um Arcano.

Prática de Impelir: Um *corpus* de conhecimento associado ao primeiro grau (índice 1) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode empurrar misticamente fatos ou alvos no âmbito de um Arcano na direção do resultado desejado.

Prática de Padronizar: Um *corpus* de conhecimento associado ao quarto grau (índice 4) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode transformar significativamente seus alvos.

Prática de Rasgar: Um *corpus* de conhecimento associado ao terceiro grau (índice 3) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode ferir um alvo por meios místicos.

Prática de Reger: Um *corpus* de conhecimento associado ao segundo grau (índice 2) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode comandar e controlar misticamente seus alvos.

Prática de Resguardar: Um *corpus* de conhecimento associado ao segundo grau (índice 2) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode proteger misticamente seus alvos.

Prática de Tecer: Um *corpus* de conhecimento associado ao terceiro grau (índice 3) de um *Arcano* e que descreve como um mago pode alterar misticamente um alvo.

Prática de Velar: Um *corpus* de conhecimento associado ao segundo grau (índice 2) de um *Arcano* e que descreve como

um mago pode ocultar fenômenos misticamente no âmbito do Arcano.

Preboste: Um cargo oficial do *Consilium* que representa um meirinho entre os magos. Os Prebostes são incumbidos de garantir que as determinações do Consilium sejam cumpridas pelos envolvidos.

***prima materia*:** A substância superna, também chamada *Primórdio*. No *Mundo Decaído*, a *prima materia* é conhecida em dois estados: *Mana* e *taça*.

Primórdio: O *Arcano* que rege os *Sacrários*, as ilusões, a imbuição mágica, o *Mana*, a *ressonância* e a *taça*.

proteção mágica: Um feitiço de *Espaço* que forma uma barreira contra a magia Espacial, incluindo os feitiços simpáticos e a clarividência. Algumas proteções, chamadas "Interdições", barram certos tipos de criaturas ou coisas.

Quiescência: A maldição que impede o Despertar da maioria das almas e fecha os olhos das pessoas para a verdadeira realidade, doutrinando-as a acreditar na *Mentira*.

Reino das Sombras: A parte espiritual ou efêmera do *Mundo Decaído*, separada do *reino material* pelo *Dromo*.

reino material: A parte física do *Mundo Decaído*, o único reino da existência conhecido pelos *Adormecidos*.

Reino Superno: Um reino do *Mundo Superno*. Os magos conhecem cinco desses reinos devido às *Torres* que se situam neles.

Sabedoria: O grau de compreensão do mago em relação ao equilíbrio correto entre a magia e a normalidade. É difícil ganhar e conservar a Sabedoria no decorrer da prática da *Ars Mysteriorum*, mas o esforço é válido, pois muitos magos acreditam que somente os Sábios conseguirão obter a *Última Chave* para os *Mistérios*.

Sacrário: Um lugar que acumula e/ou gera *Mana*.

Scelestus (pl. Scelesti): "O Maldito". Um mago que teve sua alma contaminada pelo *Abismo* ou jurou lealdade a uma entidade abissal. Cria-se um Scelestus por meio de um *Legado*.

Senda: A ligação pessoal de um mago com uma *Torre* num dos *Reinos Supernos*, o que lhe permite fazer mágica.

Sentinela: Um cargo oficial do *Consilium* que representa um agente da lei entre os magos. As Sentinelas cuidam das funções marciais e militares do Consilium.

servo: Um mago cuja *pedra da alma* foi parar nas mãos de um outro mago. Costumes antigos regem os direitos do possuidor da pedra e geralmente envolvem apenas três favores ou tarefas que ele pode pedir ao verdadeiro dono antes de ser obrigado a renunciar à posse.

Seta Adamantina: Uma *ordem* mística, originária de *Atlântida*. Eram os guerreiros e soldados da Cidade Desperta.

Sonâmbulo: Um *Adormecido* que não Despertou, mas não está sujeito à *Quiescência* e à *Incredulidade*, nem aumenta as chances de ocorrência de um *Paradoxo* caso venha a testemunhar o uso vulgar ou improvável da magia.

Sorte: O *Arcano* que rege bênçãos, maldições, o destino, a fortuna, os juramentos e a probabilidade.

taça: Substância mágica. Uma forma de *prima materia* (Primórdio), a taça é comparada à "terra" e ao estado "sólido" dessa substância. Pode ser "fragmentada" ou "derretida" para se obter *Mana*.

Temenos, o: O plano da alma coletiva no *Espaço Astral*, comparável ao conceito de inconsciente coletivo de Jung.

Tempo: O *Arcano* que rege a adivinhação, a profecia e a aceleração/desaceleração temporal.

teriomorfo: Um ser dotado da capacidade de se transformar em animal a seu bel-prazer (ou seja, um lobisomem), diferente de alguém que emprega magia para mudar de forma.

Thyrsus: Um mago cuja *Senda* leva à *Natureza Primordial*. Os Thyrsi representam a carta de tarô "A Lua".

Torre: Um edifício místico situado num *Reino Superno*, erigido pelos reis atlantes ou *Oráculos* depois da criação do *Abismo*, para opor resistência aos *Exarcas* e devolver a magia ao *Mundo Decaído*.

Trama, a: Uma metáfora para a Criação como um todo, composta de vários *Padrões* discretos.

Última Chave, a: O lendário estado de esclarecimento do mago que desvendou os *Mistérios* e agora pode ascender ao *Mundo Superno*.

Verdade Invisível, a: A percepção e o conhecimento do mundo sobrenatural, principalmente do *Mundo Superno* e dos *Mistérios*. Termo usado principalmente como oposto de *a Mentira*.

Véu, o: O *corpus* de costumes que mantém os *Mistérios* em segredo e a salvo das pessoas que poderiam conspurcá-los, entre elas os *Adormecidos*.

Vida: O *Arcano* que rege a doença, a evolução, a cura, a metamorfose e o vigor.

vontade: A força ou intenção que alguém é capaz de empregar para realizar uma tarefa. Para os magos, há ainda o significado embutido de "vontade mágica", a intenção de alterar a realidade por meio da magia.

Vocabulário das regras de feitiçaria

Listamos os verbetes a seguir para que você possa consultá-los rapidamente durante o jogo. Se esta é a primeira vez que lê o livro, você pode pular esta parte e voltar a ela depois de ter lido o **Capítulo Três: Magia**.

alcance: veja *alcance sensorial* e *alcance simpático*.

alcance sensorial: Qualquer coisa que esteja ao alcance imediato dos sentidos de um mago.

alcance simpático: Uma distância que não depende de espaço físico, e sim da ligação mística entre o alvo e o autor do feitiço que tenha Espaço 2. Quanto mais forte for a ligação, mais fácil será afetar o alvo.

Alvo: Pessoa, lugar ou coisa que se submete a ou recebe o *efeito* de um feitiço.

aspecto: A configuração de um feitiço, a maneira como ele se apresenta aos observadores e seu grau de aceitação pela realidade. Os feitiços têm aspecto *velado* ou *vulgar*.

clássico: Um feitiço testado e aprovado, aprendido com o treinamento e o investimento de pontos de experiência. A parada de dados de um clássico é formada por Atributo + Habilidade + índice do Arcano relevante. Compare com *feitiço improvisado*, que não exige treinamento.

Dano Resistente: Tipo de dano que não pode ser reparado por meios sobrenaturais, como a magia da Vida, por exemplo. Esse dano é reparado à velocidade normal.

Duração: A quantidade de tempo que um feitiço irá perdurar.

efeito: A descrição exata de como o feitiço altera a realidade.

Experiência Arcana: Um tipo especial de ponto de experiência concedido como prêmio por uma epifania em relação ao mundo sobrenatural. A Experiência Arcana normalmente só pode ser usada para elevar a Gnose do personagem.

fator: Uma medida do *efeito* do feitiço. Os três fatores mágicos são *Potência*, *Alvo* e *Duração*.

feitiçaria: É o que acontece quando um mago conduz uma realidade superior para mudar a realidade ordinária de acordo com seus desejos. Veja *feitiço*.

feitiço: É o que acontece quando as leis de uma realidade superior são impostas às leis da realidade comum, criando uma exceção às leis da física. O feitiço manifesta os desejos de quem o lançou.

feitiço combinado: A combinação de dois ou mais *efeitos* mágicos discretos num único feitiço.

feitiço conjuncional: Um *efeito* mágico que exige o uso de dois ou mais *Arcanos*.

feitiço dirigido: Um feitiço que se manifesta como projétil ou força e se dirige ao corpo físico do alvo, e não a seu Padrão místico. Os feitiços dirigidos não podem ser *disputados* nem *resistidos*, mas podem ser evitados, como acontece com qualquer ataque a distância, com o uso de blindagem e/ou abrigo.

feitiço improvável: Um *feitiço velado* que pareceria extremamente improvável ou até mesmo sobrenatural para uma testemunha Adormecida (e, portanto, poderia provocar um Paradoxo). Em geral, isso se deve a uma série exagerada de coincidências mágicas.

feitiço improvisado: Um feitiço lançado apenas com o emprego da compreensão superna absoluta de um mago (*Gnose*) e de seu conhecimento dos *Arcanos*. A parada de dados de um feitiço improvisado é igual a Gnose + índice do Arcano. Compare-o com o *clássico*, que exige treinamento.

feitiço velado: O *efeito* de um feitiço velado é discreto, inócuo ou parece não passar de uma coincidência. A realidade aceita o feitiço sem reclamar (não há possibilidade de ocorrer um Paradoxo) e os Adormecidos, da mesma maneira, aceitam que a ocorrência não é sobrenatural.

feitiço vulgar: O *efeito* de um feitiço vulgar é óbvio e/ou impossível pelas leis normais da realidade. Os feitiços vulgares podem provocar um Paradoxo.

lançar feitiços: veja *feitiçaria*.

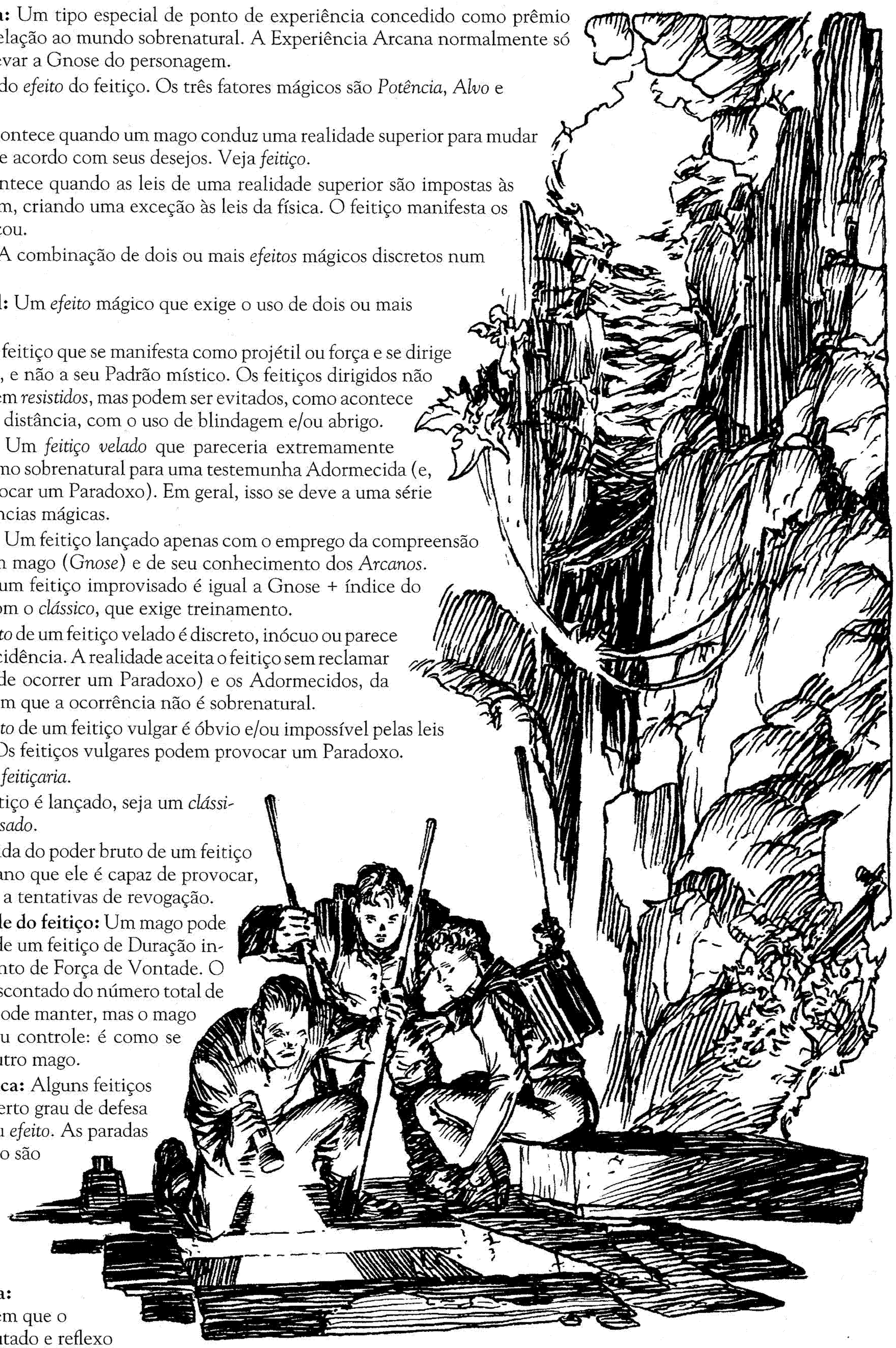
método: Como o feitiço é lançado, seja um *clássico* ou um *feitiço improvisado*.

Potência: Uma medida do poder bruto de um feitiço ou da quantidade de dano que ele é capaz de provocar, além de sua resistência a tentativas de revogação.

renunciar ao controle do feitiço: Um mago pode renunciar ao controle de um feitiço de Duração indefinida usando um ponto de Força de Vontade. O feitiço não será mais descontado do número total de feitiços ativos que ele pode manter, mas o mago não o terá mais sob seu controle: é como se fosse o feitiço de um outro mago.

resistência automática: Alguns feitiços permitem ao *alvo* um certo grau de defesa reflexa em relação a seu *efeito*. As paradas de dados do lançamento são penalizadas de acordo com um dos Atributos do alvo (geralmente o Atributo de Resistência).

resistência disputada: Alguns feitiços permitem que o *alvo* faça um teste disputado e reflexo para evitar o *efeito* do feitiço. A parada de dados geralmente é formada por um único Atributo de Resistência. Os magos também podem acrescentar sua *Gnose* à parada.





CAPÍTULO UM: ARCANUS MUNDUS

— Atlântida? — Gavin perguntou. — 'Tá falando sério? Sei que as peças de museu lá do oratório acreditam nisso, mas não você. Quer dizer, qual é... É uma coisa tão... Nova Era.

Morvran sorriu e mostrou o caminho, floresta adentro, seguindo uma trilha tênue que Gavin não conseguia ver.

— O que era velho volta a ser novidade, certo? Fala-se de Atlântida há milênios, muito antes dos adoradores de cristais de hoje se apropriarem dela. Os reis do antigo Egito a conheciam e, por meio deles, ela chegou até Platão. A cidade tem outros nomes, claro, mas Atlântida é o mais conhecido.

— E esses... atlantes... houve uma grande guerra e eles arrebentaram com o universo, foi isso? — indagou Gavin. — É o que está dizendo? — Ele chacoalhou a cabeça e jogou as mãos para o céu. — E daí? O que é que isso tem a ver com a gente?

— Saber como e por que o mundo funciona é o primeiro passo para mudá-lo. — Morvran virou-se para encarar o mago mais jovem. — Como é que você quer tecer a trama da Criação se não sabe do que ela é feita?

— Achei que era para isso que serviam os Arcanos. Sabe como é, as "dez substâncias que compõem a Trama". Como é que uma ilha que afundou há milhares de anos tem algo a ver com isso?

— Ah, Arctos — disse Morvran, dirigindo-se a Gavin pelo nome umbrático. — Onde é que os Arcanos são mais fortes? No Mundo Superno. Onde estamos? No Mundo Decaído. Como chegamos ao Mundo Superno? Por meio do elo simpático com as Torres. O que está em nosso caminho? O Abismo. Essas coisas todas só existem devido ao húbris de Atlântida. A Guerra Celestial pelo Mundo Superno, quando os Exarcas se apropriaram dos céus e arremessaram na Terra todo o resto de sua raça: nós.

— Então nós somos os decaídos? Aqueles que se ferraram e se foderam nas mãos do Homem? Sabe, Morvran, tenho o maior respeito por você e coisa e tal, mas às vezes você é tão riponga.

Arctos afastou o mago mais velho e avançou, tentando abrir seu próprio caminho através do matagal emaranhado.

Morvran sorriu.

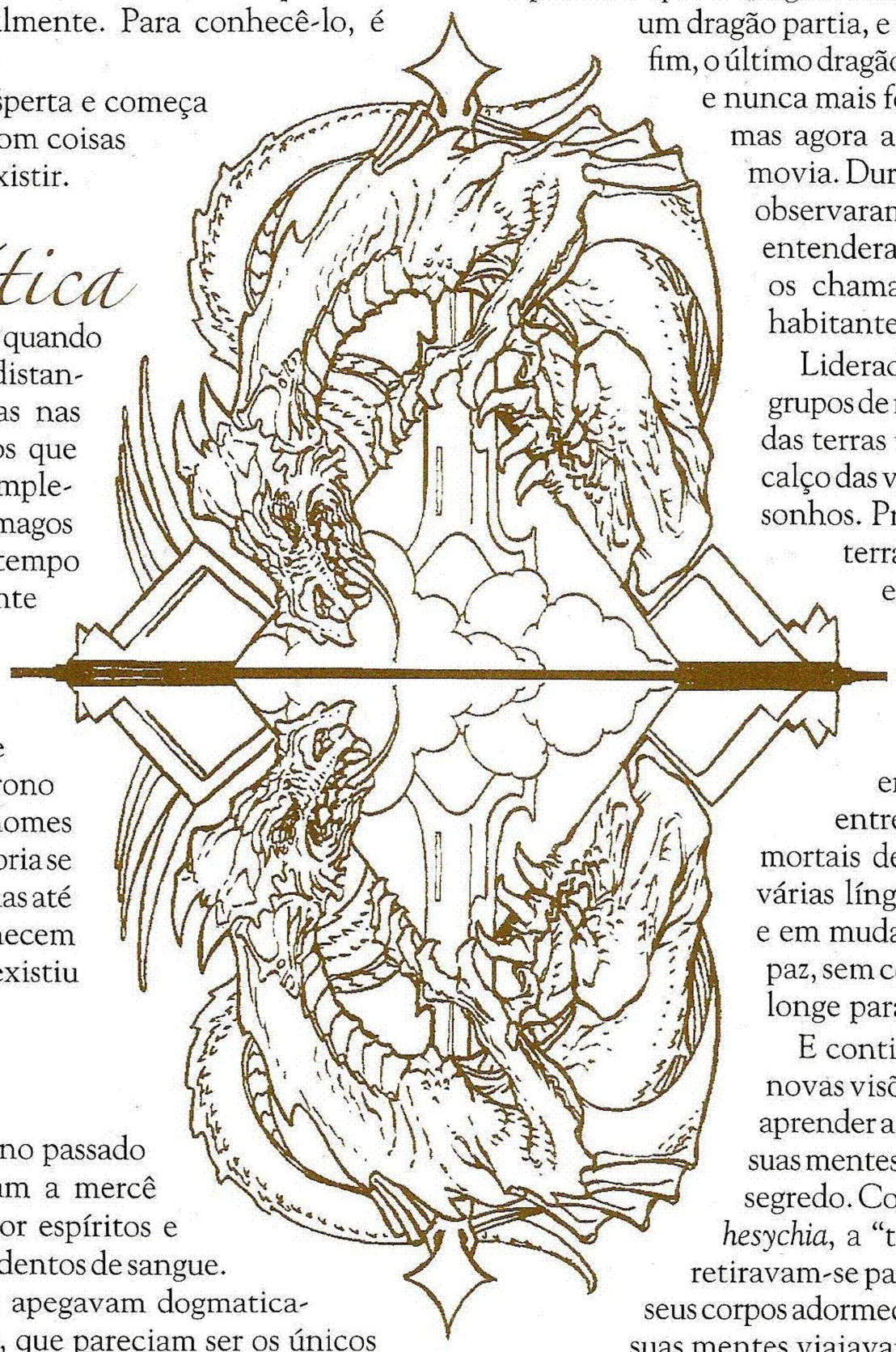
— O que era velho volta a ser novidade. O ciclo não para...

COLEÇÃO MESTRE DA CRIAÇÃO

Há em nós uma compulsão, um dinamismo interior, que nos impele rumo à totalidade divina. É preciso que ela continue inconsciente e, por isso mesmo, compulsória... Essa compulsão pode se apresentar como a necessidade de desvendar segredos. O paradoxo talvez esteja no fato de que essa totalidade suprema permanece inconsciente, obscura e oculta.
— Tom Cheetham, Green Man, Earth Angel: The Prophetic Tradition and the Battle for the Soul of the World

Preferimos acreditar que somos seres racionais e pensantes, muito mais cientes do mundo que nos cerca do que qualquer animal. Enganamos a nós mesmos. Como já diziam os místicos das mais variadas culturas do mundo desde tempos imemoriais, estamos apenas dormindo, sonhando que estamos acordados. Se for verdade, então a realidade não é o que pensamos. Vemos somente uma parte da vida, a parte que nos chega em sonho. Há um mundo muito maior lá fora, cheio de coisas que nunca vimos nem sonhamos, literalmente. Para conhecê-lo, é preciso Despertar.

É o que faz o mago: ele Desperta e começa a sonhar, agora consciente, com coisas novas que, então, passam a existir.



História mítica

As águas do tempo se turvam quando nos aproximamos do passado distante. Ruínas, artefatos, pinturas nas paredes das cavernas: indícios que nos contam uma história incompleta. Nem mesmo os mestres dos magos são capazes de descortinar o tempo a ponto de ver o que realmente ocorreu em épocas tão remotas. As ordens mágicas têm origens mitológicas, lendas de uma civilização arruinada e de uma guerra em nome do trono da realidade. São muitos os nomes dados a essa civilização, e a maioria se perdeu no cômputo dos anos, mas até mesmo os Adormecidos conhecem um deles e tentam provar que existiu de fato: Atlântida.

A ilha dos magi

Durante incontáveis anos, no passado longínquo, os mortais viveram a mercê de monstros, eram caçados por espíritos e devorados por mortos-vivos sedentos de sangue. Naquela época, os mortais se apegavam dogmaticamente a terríveis superstições, que pareciam ser os únicos meios de afastar os espíritos mais fracos e aplacar os mais fortes. Para os mortais, assediados por criaturas mais poderosas, abatidos por feras ululantes toda vez que invadiam territórios de limites imperceptíveis, era quase impossível progredir, deixar para trás a necessidade de sobreviver e vislumbrar uma maneira de viver sem medo.

Foi quando começaram os sonhos com os dragões. Certos mortais, nas terras mais distantes e diversas, passaram a sonhar com uma ilha, uma terra solitária que se erguia acima de um oceano varrido pelo vento, muito distante das costas conhecidas. Uma agulha de torre se projetava do centro da ilha e apontava a estrela polar; aos sonhadores, parecia que aquele era o eixo do mundo, a haste em torno da qual girava a abóbada celeste. E no alto da haste nidificavam os dragões.

Nos sonhos, as grandes serpentes das lendas alçavam voo, uma após a outra, contornavam a torre, batendo suas asas coriáceas, e partiam rumo ao horizonte infinito, com destino a lugares que os sonhadores nem sequer conseguiam imaginar. Na ilha, nenhuma outra criatura se mexia e não havia espírito que caçasse ali: nenhuma entidade ousava invadir o antro dos dragões. Os sonhos continuaram, e os sonhadores começaram a perceber que os dragões nunca retornavam. Toda noite, mais um dragão partia, e restava cada vez menos deles. Por fim, o último dragão alçou voo e partiu, rumo ao oeste, e nunca mais foi visto. Os sonhos prosseguiram, mas agora a ilha estava desabitada: nada se movia. Durante muitas noites, os sonhadores observaram a ilha, abandonada e infeliz, e entenderam que ela os aguardava. A ilha os chamava e impelia, ávida por novos habitantes.

Liderados pelos sonhadores, pequenos grupos de mortais se fizeram ao mar, oriundos das terras mais diversas, e todos iam no encalço das visões que haviam lhes chegado em sonhos. Procuravam a ilha onde, longe das terras dos predadores, eles sabiam que estariam livres para dar forma aos próprios destinos, sem precisar temer a noite.

Seguindo a estrela polar, eles chegaram à ilha e viram que era exatamente como a haviam entrevisto em sonho. Reuniram-se ali mortais de inúmeros lugares, que falavam várias línguas e tinham costumes diversos, e em muda concordância instalaram-se em paz, sem conflitos, pois haviam chegado tão longe para fugir da guerra.

E continuaram a sonhar. A ilha enviou novas visões e mostrou como eles poderiam aprender a dominar as estranhas imagens que suas mentes adormecidas tinham recebido em segredo. Começaram a praticar as técnicas da *hesychia*, a "tranquilidade" ou a "incubação": retiravam-se para o interior de cavernas escuras e seus corpos adormeciam profundamente, ao passo que suas mentes viajavam para reinos astrais longínquos, muito além da compreensão de outros mortais.

E lá conheceram os Outros, os *daimones* de suas próprias almas, os gêmeos secretos de cada viajante espiritual. Foram desafiados pelos juízes a responder com que direito seguiam pelas estradas astrais até os Reinos Supernos, depois foram submetidos a uma série de provas. Muitos fracassaram e, pesarosos, foram devolvidos a seus corpos, incapazes de refazer a jornada em sonho. Mas alguns tiveram êxito.

Esses poucos retornaram com suas almas em fogo, iluminadas por uma chama celestial. Enxergavam os Reinos Invisíveis e compreendiam o funcionamento secreto da Criação, os princípios e as substâncias a partir das quais todas as coisas eram elaboradas. Por meio do elo simpático que suas almas viajadas agora mantinham com os Reinos Supernos e através

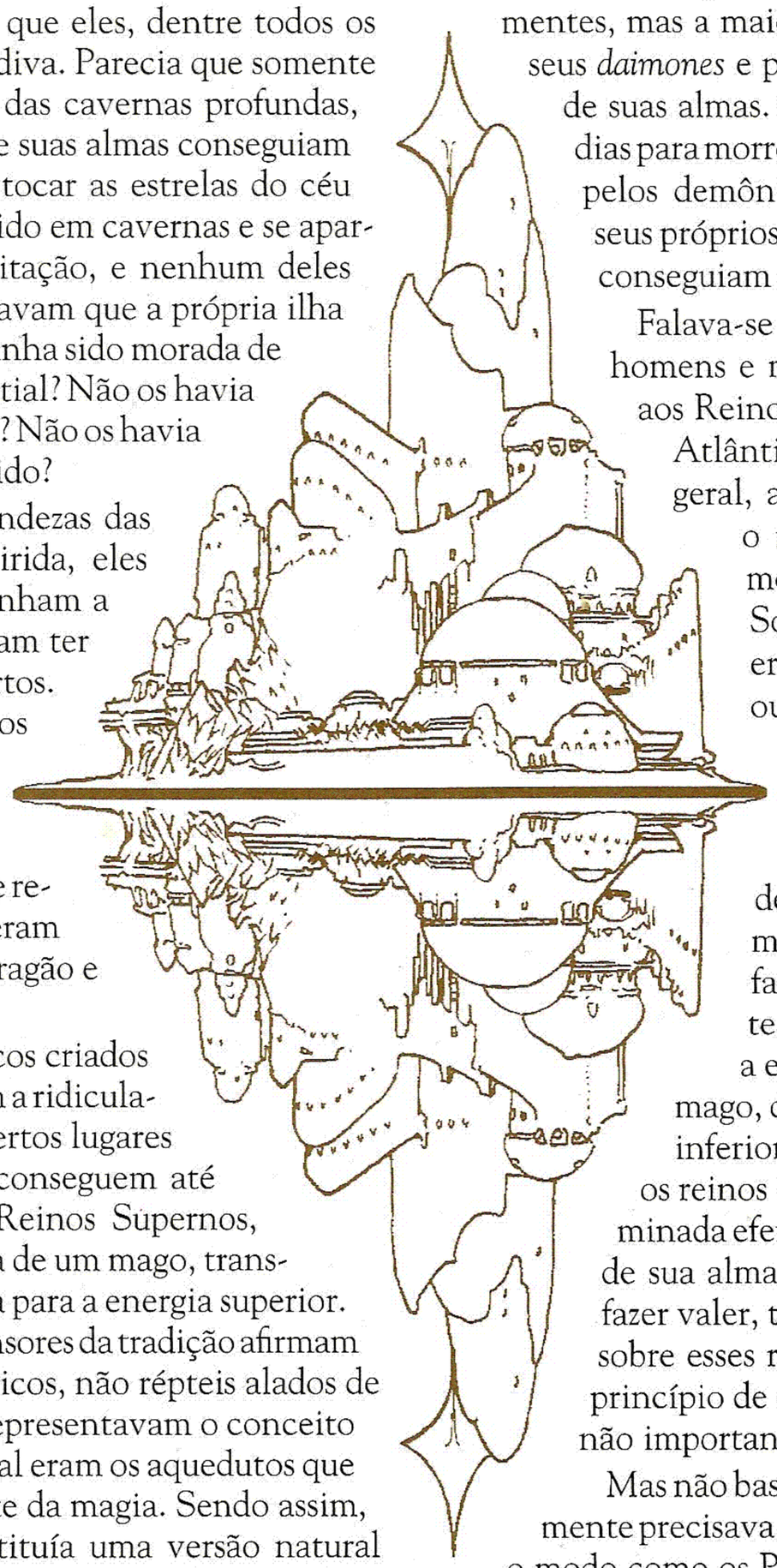
do conhecimento compilado pelo estudo dos reinos visíveis e invisíveis, eles eram capazes de invocar as leis celestiais, os princípios superiores que regiam os reinos inferiores da matéria e do espírito. Transformavam seus próprios pensamentos em realidade, a imaginação feita carne e matéria.

Eles haviam descoberto a magia.

A Tumba do Dragão

Era como se todos os mortais estivessem dormindo. Apenas os sonhadores da ilha dos dragões que voltaram triunfantes de suas viagens astrais estavam Despertos. Os *magi* sonhavam de olhos abertos.

Consideraram como era possível que eles, dentre todos os mortais, tivessem alcançado essa dádiva. Parecia que somente em seu refúgio insular, no interior das cavernas profundas, longe do tumulto dos sentidos, é que suas almas conseguiam se libertar dos grilhões do corpo e tocar as estrelas do céu astral. Mas os mortais já tinham vivido em cavernas e se apartado do mundo, em profunda meditação, e nenhum deles havia Despertado. Os *magi* desconfiavam que a própria ilha tivesse propriedades místicas. Não tinha sido morada de dragões, criaturas feitas de fogo celestial? Não os havia conduzido até ali por meio de sonhos? Não os havia chamado? E eles não haviam atendido?



Depois de esquadrinhar as profundezas das cavernas com a visão recém-adquirida, eles descobriram cristais imensos que tinham a vaga forma de ossos. Alguns pensaram ter encontrado os restos de dragões mortos. O poder que ressoava no interior dos cristais atraíra as almas dos mortais sensíveis, da mesma maneira que a luz atraía as mariposas. Seria esse o segredo do poder da ilha? Cristais que repercutiam a energia superna? Eles deram às cavernas o nome de Tumba do Dragão e sobre elas construíram sua cidade.

Tempos depois, os magos — céticos criados no mundo contemporâneo — viriam a ridicularizar essa história. Eles sabem que certos lugares transbordam de energia mágica e conseguem até mesmo absorver a atmosfera dos Reinos Supernos, contanto que um fragmento da alma de um mago, transformado em matéria, sirva de âncora para a energia superior. Mas... dragões? Nem pensar. Os defensores da tradição afirmam que os dragões eram emissários oníricos, não répteis alados de verdade, e sim *ideias* supernas que representavam o conceito da própria magia. Os "ossos" de cristal eram os aquedutos que levavam ao Mundo Superno, a fonte da magia. Sendo assim, há quem diga que Atlântida constituía uma versão natural do que viria a ser chamado de "Domínio", um lugar repleto de poder superno, onde a magia poderia ser praticada como antigamente... como antes da Queda.

A Cidade Desperta

A confederação informal dos imigrantes que chegaram à ilha logo deu origem a uma cidade-estado organizada e liderada pelos *magi*. Deram-lhe o nome de Atlântida, que em seu idioma poliglota significava "a torre do oceano". Com o passar do tempo, os iluminados fundaram ordens distintas para cumprir as funções administrativas: desde a milícia mística até os estudiosos, passando pelos sacerdotes dos Mistérios, que orientavam a todos.

Os *magi* de Atlântida voltaram às terras que haviam abandonado em busca de novas pistas que os ajudassem a desvendar os Mistérios, os segredos torturantes e obscuros que regiam tudo o que foi, é e será. Os mortais foram testemunhas de seu poder, e a notícia se espalhou em boatos e lendas. Muitos deixaram seus lares para procurar a fabulosa Atlântida, a ilha dos *magi*. Somente alguns deles a encontraram: o resto vagou pelo oceano durante anos a fio. O lugar não constava dos mapas, as estrelas não conduziam mais os navegantes ao litoral rochoso da ilha. Somente aqueles que a tinham visto em sonho eram capazes de encontrar o caminho.

Os recém-chegados foram à tumba e introverteram suas mentes, mas a maioria não passou nas provas exigidas por seus *daimones* e perdeu-se nas imensidões desconhecidas de suas almas. Seus corpos desabitados levaram dias e dias para morrer. Outros foram separados de seus corpos pelos demônios terríveis que eles encontraram em seus próprios sonhos. Eram pouquíssimos aqueles que conseguiam passar nos testes e tornar-se *magi*.

Falava-se volta e meia de feiticeiros estrangeiros, homens e mulheres que também haviam chegado aos Reinos Supernos por conta própria, longe de Atlântida, mas eram poucos. Essas pessoas, em geral, acabavam destruindo a si próprias com o mau uso de seu poder, ou então eram mortas pelos plebeus que temiam a magia. Somente em Atlântida a Ars Mysteriorum era dominada e codificada de modo que outras pessoas pudessem aprendê-la.

Taumatologia

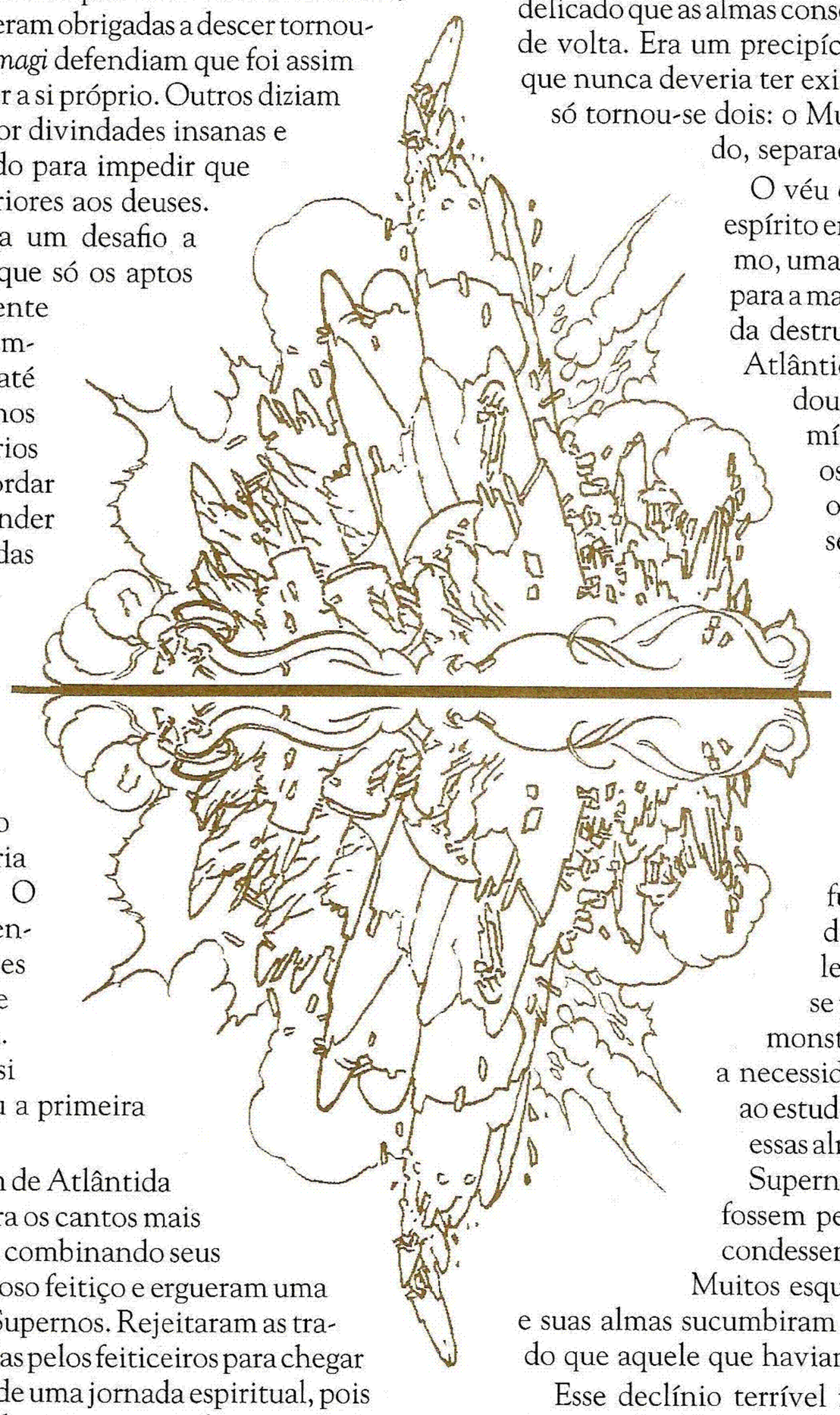
A prática da magia não se dissociava de sua teoria: como era possível que a mente mortal fosse capaz de obrigar a realidade a fazer o que sua vontade desejava? Os atlantes acreditavam que a prática da magia era a encarnação intencional, por parte de um mago, do *Mundo Superno* ou celestial nos reinos inferiores e prosaicos da matéria, que abrangiam os reinos impalpáveis da matéria espiritual, denominada efemeridade. O mago, em virtude da ligação de sua alma com os reinos superiores, era capaz de fazer valer, também no mundo comum, seu domínio sobre esses reinos, por meio de um elo simpático, o princípio de que o semelhante afetava o semelhante, não importando a distância.

Mas não bastava o elo simpático por meio da alma. A mente precisava entender a complexa Trama do universo, o modo como os Padrões das diversas coisas eram entretecidos no todo. Somente depois de entender os fios é que o mago conseguiria tecê-los para formar Padrões criados por ele próprio. Esses fios eram os dez Arcanos que englobavam toda a realidade, de cima a baixo.

Os atlantes também consideravam as *razões* por trás de sua arte. Sabiam com certeza que a realidade não era apenas aquilo que seus sentidos captavam e que a matéria não era o único estado da existência. Acreditavam que, por trás das diversas formas das coisas, o mundo era, na verdade, Uno, céu e terra unidos num mesmo *continuum*. Véus delicados distinguiam os reinos e os estados, o alto do baixo, e criavam a ilusão da separação.

As almas dos mortais nasciam lá em cima e desciam até o reino inferior para se manifestar feito carne. Depois de uma temporada aqui embaixo, elas voltavam a ascender e retornavam à fonte para a renovação. Ao descer, livravam-se de sua indumentária celestial e vestiam trajes de barro, descartando as lembranças dos Reinos Supernos. Chegavam ignorantes ao mundo inferior, feito crianças ávidas e curiosas para reaprender tudo. Quando seus mantos de barro se desfaziam, elas ascendiam mais uma vez, como centelhas de fogo, convocadas pelas estrelas, para que retornassem cheias de glória, maduras e detentoras da sabedoria que conquistaram durante sua temporada entre as formas limitadas e ignaras do reino inferior.

E dizem que assim surgiram os mortais, corpos de barro usados por almas luminosas, envoltas no esquecimento. Mas o motivo pelo qual as almas dos mortais eram obrigadas a descer tornou-se uma controvérsia. Alguns *magi* defendiam que foi assim que o universo veio a conhecer a si próprio. Outros diziam que era um castigo imposto por divindades insanas e cruéis, um ciclo terrível criado para impedir que os mortais se tornassem superiores aos deuses. Outros ainda diziam que era um desafio a ser superado, uma provação que só os aptos conseguiriam vencer. Somente aqueles cujas almas haviam empreendido a jornada interior até os Espaços Astrais e passado nos testes exigidos por seus próprios *daimones* eram capazes de recordar a verdade e, desse modo, ascender em vida e escapar ao ciclo das encarnações.



A Escada Celestial

O poder de distorcer a própria meada da Criação não demorou a superar a sabedoria daqueles que o detinham. O húbris dos *magi* cresceu desenfreadamente. Várias gerações depois, o legado daqueles que fundaram Atlântida desandou. Os magos voltaram-se contra si mesmos e foi assim que surgiu a primeira guerra mágica.

Os vitoriosos se apropriaram de Atlântida e expulsaram os derrotados para os cantos mais remotos da Terra. Em seguida, combinando seus poderes, elaboraram um poderoso feitiço e ergueram uma escada que levava aos Reinos Supernos. Rejeitaram as tradicionais sendas astrais utilizadas pelos feiticeiros para chegar aos reinos superiores por meio de uma jornada espiritual, pois desejavam trilhar os rincões celestiais sem sair de seus próprios corpos. Tomaram de assalto as alturas e se apropriaram dos tronos dos deuses. Governando lá de cima, não mais confinados à Terra, realizaram até mesmo seus ditames e caprichos mais fúteis, pois estavam acima do reino inferior e o afetavam com seus próprios pensamentos. Os véus delicados foram rasgados e os mundos superior e inferior se uniram: a pureza se misturou à impureza e o universo estremeceu.

Incitados pela destruição iminente e pela corrupção do mundo, os magos exilados se uniram e atacaram Atlântida. Subiram pela escada das estrelas e lutaram com os magos celestiais em seus palácios divinos. As batalhas foram terríveis. Os dois lados colidiram numa confusão de reinos, e os derrotados — feiticeiros de ambas as facções — foram arremessados lá de cima, de volta ao reino inferior.

O Mundo Decaído

A escada se desfez, desintegrou-se, virou pó, deixando os vitoriosos fora do alcance dos magos confinados à Terra. No lugar antes ocupado pela escada, a realidade rachou e engoliu a si mesma, criando uma fenda entre os reinos superior e inferior, um vácuo terrível que sorveu toda vida e energia. O Abismo dividiu os reinos mais uma vez, isolando o reino elevado e puro da mácula do mundo inferior. Mas não se tratava de um véu delicado que as almas conseguiriam atravessar em sua viagem de volta. Era um precipício de irrealidade, uma aberração que nunca deveria ter existido. O que antes era um mundo só tornou-se dois: o Mundo Superno e o Mundo Decaído, separados por um vasto Abismo.

O véu entre os mundos da matéria e do espírito enrijeceu e transformou-se no Dromo, uma barreira intransponível, a não ser para a magia. Abaladas pelas reverberações da destruição da escada, as fundações de Atlântida desmoronaram e a ilha afundou, tragada pelas ondas. O lugar místico que servira de berço para os *magi* já não existia. Mais tarde, os sobreviventes se perguntariam se aquele não teria sido o fato primordial responsável pelos mitos do Dilúvio e da Torre de Babel. Talvez sim. Ou talvez a guerra tenha repercutido através do próprio Tempo, repetindo interminavelmente esse final catastrófico em todas as futuras civilizações humanas.

Mais uma vez, os iluminados fugiram para os cantos remotos da Terra e deram início ao longo e lento processo de reaprender o que se perdera. Caçados novamente por monstros, fizeram pouco progresso, pois a necessidade de sobreviver se antepunha ao estudo demorado dos Mistérios. E mais, essas almas, ainda intocadas pelos Reinos Supernos, quase se apagaram, como se fossem pedaços gélidos de carvão que escondessem pequenas brasas em seu interior. Muitos esqueceram sua ascendência mágica e suas almas sucumbiram a um sono ainda mais profundo do que aquele que haviam conhecido um dia.

Esse declínio terrível ficou conhecido como a Quiescência, a Maldição do Sono. A Mentira. Apartadas dos reinos superiores, separadas de sua herança pelo Abismo, as almas não conseguiam conservar sua luz e sucumbiam ao Sono. Pior ainda: a gravidade do Abismo as atraía e fazia pesar as pálpebras dos olhos interiores, obrigando-as a refutar as visões do mundo superior. Os magos — aqueles que continuavam Despertos — não conseguiam mais fazer mágica diante daqueles que Dormiam sem invocar os poderes do Abismo. Em todo o mundo, em todas as épocas, foram poucos os que permaneceram Despertos para não deixar a chama do conhecimento superno morrer e manter viva a tradição da magia.

As Torres

Agora que o Abismo erguia-se entre eles e o Mundo Superno, a fonte da magia, os magos viram seu poder decrescer. Era cada vez mais difícil obrigar a energia Superna a atravessar o vácuo e, às vezes, quando fazia a travessia, ela chegava distorcida e deturpada, produzindo efeitos indesejados pelo mago. Dali a alguns anos, todo contato com o mundo superior cessaria e a humanidade inteira Dormiria para sempre.

E foi então que, uma a uma, as Torres apareceram, e suas chamas eram como faróis no Mundo Superno, que atravessavam a vasta noite e chegavam às almas dos Despertos. As lendas falam de cinco reis atlantes, os herdeiros mágicos da Cidade Desperta, que lideraram a guerra contra os Exarcas. Eles subiram a escada e duelaram nos palácios celestiais. Quando a Escada se desfez, eles ficaram no mundo superior e continuaram a opor resistência aos Exarcas. Eram os Oráculos: poucos, mas poderosos.

Percebendo o perigo que o Abismo representava para o mundo inferior, os Oráculos interromperam sua luta com os Exarcas e passaram a percorrer os Reinos Supernos. Recorrendo a um saber que ultrapassava a compreensão dos Exarcas — pois os Oráculos eram herdeiros da realeza e detinham um conhecimento mágico franqueado apenas aos nobres —, cada um deles erigiu magicamente uma torre de vigia num dos Reinos Supernos, inspirados na torre alta que havia conduzido as primeiras embarcações até Atlântida. Cinco torres para cinco reis. Cada um deles investiu em sua torre as virtudes de sua própria alma e todo o seu conhecimento mágico, imbuído nas próprias pedras que formavam as estruturas.



As Torres enviaram visões que atravessaram o Abismo e chegaram aos magos do Mundo Decaído, chamando-os da mesma maneira que Atlântida havia um dia convocado seus ancestrais. Aqueles que interpretaram corretamente as visões e recordaram as antigas tradições retiraram-se para cavernas ou torres isoladas, abrigando-se nas trevas. Deixaram seus corpos estendidos no chão e, seguindo o chamariz que eram as Torres, mandaram suas almas percorrer estradas astrais que não eram trilhadas havia muito tempo.

Depois de jornadas penosas na forma astral, alguns deles chegaram, enfim, a uma das cinco Torres. Ali gravaram seus nomes nas pedras dos alicerces e, quando despertaram, estavam de volta em seus corpos. Mas não estavam mais desamparados, pois seus nomes foram inscritos por suas próprias almas. Estabeleceram novamente o elo simpático com os Reinos Supernos, apesar de cada um deles tê-lo feito somente com o reino no qual se erguia sua Torre.

A Torre da Chave de Ouro: Erigida no Éter, o Reino das Esferas Celestes, onde o relâmpago ilumina o céu e a magia cai como chuva.

A Torre do Espinho Lunargênteo: Erigida em Arcádia, o Reino do Encantamento, onde o tempo corre de maneira estranha e uma palavra pronunciada sem pensar pode decretar o destino de alguém para todo o sempre.

A Torre do Guante de Ferro: Erigida em Pandemônio, o Reino dos Pesadelos, onde os labirintos da mente são capazes de enlouquecer uma pessoa e todos os caminhos não passam de ilusões.

A Torre do Livro de Pedra: Erigida na Natureza Primordial, o Reino dos Totens, onde a carne sempre se renova e a efemeridade é tão sólida quanto a matéria.

A Torre da Moeda de Chumbo: Erigida em Estígia, o Reino das Criptas, onde os tesouros da terra são guardados e todas as coisas um dia encontrarão seu fim.

A Torre Solitária

Anos mais tarde, alguns magos afirmariam conhecer um certo segredo. Contaram àqueles que julgavam dignos a respeito de uma outra Torre — a primeira, segundo eles —, erigida num reino havia muito esquecido e inacessível a partir deste lado do Abismo. São raríssimos aqueles que conseguem encontrar o caminho para lá, que passa por estranhas sendas astrais, e gravar seus nomes nos alicerces dessa torre misteriosa. Desconhecem-se os poderes que essa Torre concede a seus magos, pois aqueles que têm seus nomes inscritos nela não revelam seus segredos.

As ordens mágicas contemporâneas têm muitas lendas e teorias a respeito da Torre Solitária, mas, até hoje, nunca surgiram provas de sua existência.

O mistério

Sem o alicerce místico de Atlântida, os mortais não conseguiam mais decidir espontaneamente partir em jornadas espirituais para chegar aos Reinos Supernos. Somente aqueles que já eram magos conseguiam alcançar as novas Torres e, mesmo assim, as jornadas eram árduas e nem todos retornavam.

Mas os Adormecidos não foram proibidos de Despertar. Por meio da magia Oracular, por milagre, acaso, graça divina ou pura sorte, a alma de um mortal era capaz de acordar e ver-se às portas de uma Torre. Se tivesse uma vontade suficientemente forte, ela conseguiria gravar seu nome nas pedras da construção e, desse modo, apoderar-se de um elo simpático com a Torre e o reino na qual esta se encontrava. A alma, então, retornaria Desperta, transformada por sua visita a uma terra estranha.

Com a passagem do tempo e a expansão do Abismo, as jornadas espirituais foram rareando, mas o Despertar ainda acontecia. Às vezes, a alma não trilhava as sendas astrais durante suas provações; em vez disso, percebia o mundo exterior por meio de uma visão superna, o que levava a mente a pensar que tivesse enlouquecido, assediada por alucinações e bruxedos. As pessoas e os objetos comuns tornavam-se atores e desempenhavam o papel de entidades supernas, representando um mistério diante da alma. Aqueles que conseguiam adivinhar o enredo da peça e assumir os papéis que lhes cabiam eram agraciados com o Despertar. Aqueles que não conseguiam antecipar o roteiro nem participar do mistério logo voltavam a Dormir, e sua provação ficava reduzida a um pesadelo memorável, tão significativo quanto qualquer outro sonho.

Os atores recrutados para esses mistérios não sabiam que atuavam. Somente aquele que estava prestes a Despertar era capaz de decifrar a experiência e discernir a verdade. Todos os outros seguiam normalmente com suas vidas, sem saber que haviam sido usados pelos deuses. Ou será que os magos simplesmente projetavam nessas pessoas suas percepções alteradas? Estaria tudo na mente do indivíduo? De qualquer maneira, aqueles que passavam nas provas da alma conseguiam tornar real o conteúdo de suas mentes e, portanto, a pergunta era irrelevante.

Se os atlantes podiam empreender voluntariamente a jornada espiritual do Despertar na Tumba do Dragão, os mortais do Mundo Decaído só Despertavam por um estranho acaso, e os motivos para tanto ainda são discutidos pelos magos da era contemporânea. Ah, se ao menos soubessem quem estaria prestes a Despertar — e como, e quando —, os magos poderiam engrossar suas fileiras com mais facilidade e tentar garantir o Despertar da raça humana. Mas parecia não existir nenhuma regra ou diretriz. Até mesmo os magos, senhores dos prodígios, tinham de contar com raros milagres para manter sua linhagem.

As forças ocultas que movem a história

Os Exarcas — os falsos deuses — foram praticamente esquecidos. Se ainda existiam, continuavam invisíveis. Se influenciavam o mundo, faziam-no de tal maneira que poderia ser interpretada como obra da Natureza ou capricho do destino — ou, posteriormente, como mero acaso ou lei natural. Ninguém mais lembrava que sua raça havia um dia alcançado a divindade.

Isto é, ninguém mais, a não ser os magos. As cabalas de Despertos transmitiam seus segredos a indivíduos seletos e, desse modo, garantiam que seus métodos mágicos e antigos continuassem inalterados. Dentre todas as pessoas, eram eles que desconfiavam que os Exarcas ainda governavam o céu. Mas não sem oposição. Os Oráculos também subsistiam nos rincões celestiais e empenhavam-se em frustrar as ordens egoístas dos primeiros embusteiros. Dizem que, uma vez a cada era, a alma de um mago mortal pode obter a Última Chave dos Mistérios e ascender, atravessar o Abismo, chegar ao Mundo Superno e, desse modo, tornar-se um Oráculo — ou Exarca — e impor sua própria vontade às engrenagens do universo.

Os magos que sobreviveram à queda de Atlântida apegavam-se aos costumes da cidade perdida com um fervor religioso. Cercados por almas Adormecidas que não conseguiam lembrar nenhuma das verdades reveladas pelos Despertos, os iluminados foram obrigados a manter as tradições mágicas em segredo, a ensiná-las apenas para aqueles que se mostrassem capazes de aceitar esse conhecimento precioso. Guardiões dos Mistérios, os feiticeiros juraram resguardar a magia dos olhos e dos abusos dos Adormecidos.

As ordens atlantes codificaram seus estágios e graus iniciáticos para garantir que somente os iniciados certos tivessem acesso aos Arcanos, os métodos mágicos. Os magos criaram castigos terríveis para aqueles que revelassem os Mistérios aos Adormecidos não iniciados.

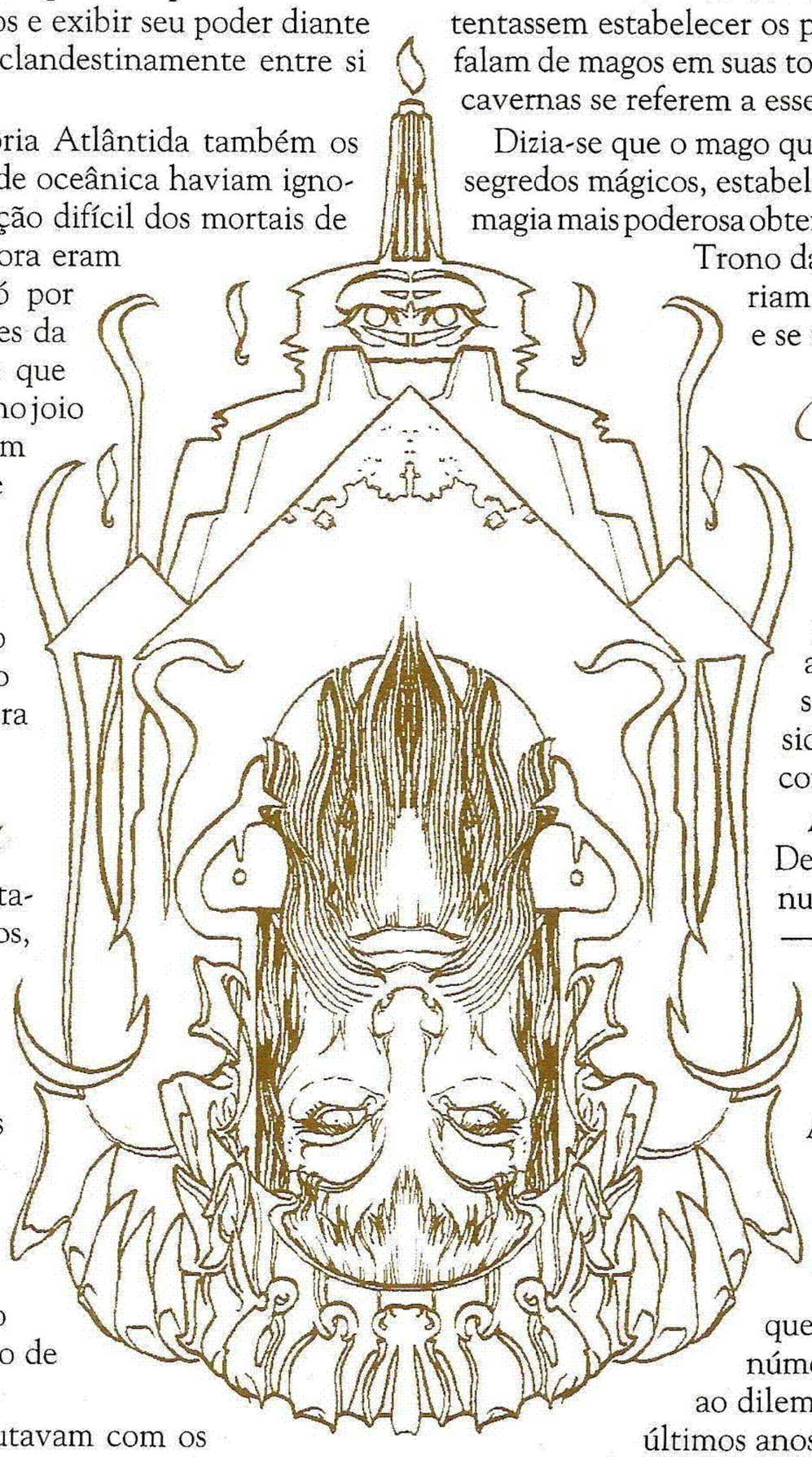
No caos que se seguiu à fuga da ilha em ruínas, as ordens atlantes se espalharam em todas as direções e encontraram novos refúgios praticamente em todas as partes do mundo habitado. Separadas umas das outras, as ordens viram sua filosofia — antes única — se dividir, e os objetivos de cada uma delas foram enaltecidos em detrimento das demais. Se antes cada ordem tinha um propósito que era compensado pelos objetivos das outras e desempenhava um único papel no todo, agora todas elas tentavam incluir os papéis das outras em suas próprias hierarquias, vendo-se como o centro ou a única configuração do Grande Padrão. Cada ordem, isolada e privada da proximidade das colegas, passou a se ver como o único caminho para a magia. Não demorou muito para que a iniciação se tornasse mais do que um simples método de proteger segredos e ocultar o conhecimento, para que este não se revelasse a olhos despreparados. Tornou-se um meio de eliminar os indignos e enaltecer os talentosos.

Muitas das grandes civilizações antigas foram influenciadas pelos atlantes exilados: a Índia védica, o antigo Egito, os maias. Dizem que seus artefatos monumentais, como as pirâmides, ainda escondem os códigos secretos dos atlantes, totalmente

indecifráveis até mesmo para seus herdeiros, que têm apenas algumas peças do quebra-cabeça.

Em muitos lugares e várias épocas, os magos tentaram recriar a Atlântida perdida e orientar as mentes Adormecidas para erigir civilizações empenhadas em recuperar as antigas tradições. Todas as tentativas falharam. Os Adormecidos eram criaturas instintivas, regidas por caprichos e desejos inconscientes. Não tinham a disciplina nem a vontade necessárias para manter durante muito tempo o bom, o justo e o belo. No final, todas as civilizações entravam em decadência. Infelizmente, esses fins precoces foram estimulados por magos incapazes de dominar as próprias almas e interessados em usar as instituições Adormecidas para exaltar a si mesmos e obter poder. Apesar de nunca se atreverem a revelar seus segredos e exibir seu poder diante das massas, esses magos lutavam clandestinamente entre si pelo destino de impérios.

O legado dos fracassos da própria Atlântida também os assombrava. Os feiticeiros da cidade oceânica haviam ignorado durante muito tempo a situação difícil dos mortais de terras distantes. Certos lugares agora eram governados pelo medo, e não só por monstros, mas também por artífices da vontade. As sementes rancorosas que plantaram haviam se transformado no joio colossal do ódio. Os mortais haviam se comprometido com demônios e os Sacrários de poder primordial foram envenenados. Magos bárbaros recorriam ao sacrifício humano para lançar seus feitiços. O mundo encontrado pelos outros, quando finalmente deixaram Atlântida, era praticamente irredimível.



Diplomacia clandestina

Os primeiros magos não se adaptaram bem ao exílio. Em alguns casos, eles esperavam ser venerados como deuses ou, no mínimo, como grandes líderes. Mas o Abismo assegurava o fracasso desses sonhos, fustigando o húbris dos magos com castigos místicos e severos — anomalias que mais tarde seriam denominadas "Paradoxos". O fio místico do Mundo Superno não seria tecido na trama do Mundo Decaído sem que se corresse o risco de romper o Padrão.

E mais, os magos bárbaros disputavam com os atlantes exilados os Sacrários e outros lugares de ressonância forte. Esses magos odiavam os atlantes, culpavam-nos pela existência do Abismo. Levadas à clandestinidade, como todos os outros feiticeiros, suas seitas se extinguiram ou foram englobadas pelas ordens atlantes, mas não antes de muitas batalhas mágicas por supremacia ou vingança.

É, portanto, a partir das sombras que os iluminados influenciam o mundo. Os magos se declararam responsáveis por muitas das inovações mais notáveis da história. É quase impossível separar as alegações verdadeiras das fanfarronices, pois os magos são reservados e escondem a verdade. Quando não se acanham em comentar e ensinar uma determinada matéria é porque o assunto é superficial e sem importância. Guardam o que há de melhor exclusivamente para os iniciados.

Muitos gostam de alegar que o afã dos Despertos é para o bem da humanidade, que eles são mártires magnânimos em busca de segredos ocultos que possam ajudar a humanidade a reunir os dois mundos. Infelizmente, são esmagadoras as provas em contrário. O mais comum é que os magos empreguem seu poder para controlar as pessoas e usá-las como fantoches numa vasta disputa por território e prestígio.

Os atlantes exilados se recusaram a aceitar o fato de que foram expulsos dos céus e, por isso, tentaram encontrar um caminho para voltar a ascender. Fragmentaram suas próprias almas e impregnaram-nas com o poder de contatar os Reinos Supernos, o que lhes permitia superar os ataques do Abismo em certas áreas. Não demorou muito para que todos os magos tentassem estabelecer os próprios "Domínios". As lendas que falam de magos em suas torres, bosques sagrados e templos em cavernas se referem a esses primeiros locais mágicos.

Dizia-se que o mago que conseguisse desvendar os maiores segredos mágicos, estabelecer os melhores Domínios e usar a magia mais poderosa obteria a Última Chave e ascenderia até o Trono da Criação. Os seres humanos voltariam a se livrar do barro que os confinava e se tornariam deuses.

Os dias de hoje

A magia não está muito à vontade no mundo contemporâneo. A maior parte dos cidadãos do mundo preferiria que a magia não existisse, a menos, é claro, que a detivesse em suas mãos: nesse caso, ela seria considerada o fenômeno de maior valor conhecido pelo homem.

A natureza sigilosa da magia isola os Despertos uns dos outros, transforma-a numa prática dissimulada e vergonhosa — muito diferente da glória que chegou a deter em eras remotas. Os magos debatem ferozmente seu dilema moderno. O Abismo só faz crescer e é cada vez menor o número de Adormecidos que Despertam.

O que os magos devem fazer? Revelar os Mistérios para os não iniciados não é uma opção, ao passo que iniciar somente aqueles que provam seu valor ameaça reduzir o número de novos recrutas. Duas respostas ao dilema ganharam muitos seguidores nos últimos anos.

A primeira é a senda da ascensão. Na história de Atlântida, os Exarcas conquistaram os céus e hoje controlam o universo a partir de seus tronos invisíveis. Os Oráculos, os primeiros atlantes que se opuseram aos Exarcas, também estão nos reinos superiores, prontos para ajudar aqueles que retomarem a luta pelos céus. Essa causa é defendida pelas ordens mágicas, que mantiveram vivas as histórias de Atlântida através das eras mais tenebrosas. Como exatamente os magos devem proceder para destronar um inimigo celestial e invisível é uma questão polêmica entre as ordens, mas quase todas concordam que é preciso começar combatendo os fantoches dos Exarcas: os Profetas do Trono Superno, uma ordem de magos dedicada a servir à vontade de seus senhores. São considerados traidores e tiranos pelas ordens atlantes.

A outra resposta, bastante popular entre os mais experientes, é Despertar todo mundo. O argumento é de que, se apenas os Despertos são capazes de aprender os Mistérios, então é preciso Despertar cada vez mais Adormecidos, mesmo aqueles que não estão necessariamente preparados para isso. Muitos membros das ordens resistem a essa alternativa, acostumados como estão a manter total sigilo durante anos e a iniciar somente um ou outro Adormecido que tenha demonstrado um mínimo de valor ou mérito. Alguns chegam a desprezar os Adormecidos e abominam a ideia de tentar Despertar deliberadamente os indignos. Para eles, o Despertar é uma dádiva do céu ou o resultado do esforço hercúleo de um indivíduo. Outros contra-argumentam que é preciso dar a toda pessoa Despertada a oportunidade de provar seu valor. Não cabe às ordens decidir quem terá permissão para Despertar e quem deverá continuar Dormindo.

Por ora, o ideal progressista de promover o Despertar está ganhando o debate, mas os conservadores dentro das ordens estão esperando o momento certo de fazer a opinião geral voltar a pender para seu ponto de vista mais tradicional. Até esse momento chegar, muitos magos farão o possível para perturbar os sonhos dos Adormecidos e fazê-los acordar de seu longo sono.



O Despertar

De quando em quando, todo mundo tem momentos de lucidez nos quais é possível juntar as peças de um padrão maior e, mesmo que seja apenas por um instante, *entender*. Durante um breve e luminoso segundo, suas mentes aceitam tudo o que o universo tem a oferecer, prontas para estender a mão e tocar o Grande Mistério...

... E então o telefone toca, o bebê chora, o vizinho bate à porta, um carro buzina ou a avalanche de problemas cotidianos invade suas vidas e arrasta para longe o vislumbre incipiente de entendimento.

Do ponto de vista de um mago, nada disso é particularmente digno de nota; são os pulsos normais e previsíveis da mente Adormecida e, apesar de raramente terem algum efeito sobre o mundo, representam o potencial que todas as pessoas têm de Despertar.

Agora, o mago se endireita na cadeira e começa a prestar atenção quando um Adormecido tem um instante de *entendimento* que dura mais do que alguns segundos. O Adormecido pode ter espontaneamente algumas epifanias, insinuações de que a magia é possível. Esses momentos são escapadelas do cárcere da Quiescência. Podem durar um dia, uma semana ou até mesmo um mês, e são esses os casos que os magos procuram, pois uma experiência mística é capaz de elevar a epifania do Adormecido a um Despertar. O motivo pelo qual algumas experiências, e não outras, fazem as almas de certos indivíduos acordar é um dos grandes mistérios da vida.

O Despertar é uma experiência muito pessoal. Da mesma maneira que os flocos de neve e as impressões digitais, não existem dois idênticos. Infelizmente, não costumam ser experiências muito agradáveis. É como perceber, de uma vez só, que tudo o que você achava que sabia está errado. Ao partir a casca do ovo a bicadas, o pintinho se sente destruindo o mundo; para o mago que nasce, é a mesma coisa. O mago talvez se ache um louco por ter o discernimento ou as percepções que tem. Pode ser que se sinta arrancado da parte rasa da piscina

e atirado em mar aberto, mas, antes que consiga aceitar esse novo mundo, o mago precisa se livrar do antigo, e esse ato geralmente se assemelha a uma traição violenta de sua antiga identidade. É muito maior o número de pessoas que *quase* Despertam do que o de pessoas que *de fato* Despertam, porque o medo de abandonar o mundo que conheciam faz com que muitas se refugiem num fundamentalismo polarizado, em busca de uma âncora qualquer num mar de realidades inconstantes. São poucas e raras as almas que aceitam o caos do Despertar com um ardor *exagerado* e se livram de *tudo* o que foram um dia: sua ética, sua moral e sua noção de identidade.

Portanto, não é de surpreender que o Despertar seja o tipo de coisa que as pessoas ignorem ou neguem a princípio. Quando seu instante de compreensão se aproxima, elas geralmente resistem com todas as forças, até o momento fatídico e apavorante em que desistem da luta e se rendem à iluminação. Quanto mais teimoso for o indivíduo, maior será a força com que ele provavelmente combaterá o próprio entendimento e maiores serão o sofrimento e o trauma provocados por sua percepção ampliada — mas, quando Despertar de todo, mais poderoso ele será como mago.

As provações do Despertar

Depois de acordar, a alma é enviada, seja em sonho ou visão extática, numa viagem por estranhas sendas astrais, ou então vê-se imersa num "mistério", uma experiência alucinatória por meio da qual os fenômenos normais e terrenos do mundo são transformados em códigos extremamente simbólicos e significativos. O indivíduo que passa pelo Despertar é denominado demandante. Muitos demandantes acham que estão enlouquecendo e, em certo sentido, estão mesmo. Os insanos às vezes encontram significado em fatos aleatórios, mas o mago vê que nenhum fato é realmente aleatório na vasta Trama tecida pela consciência.

Mistérios

Também chamados de "sonhos no mundo desperto". Em essência, o demandante vivencia o mundo real como se fosse um sonho. As pessoas e os lugares parecem estranhos e podem até mesmo assumir aspectos e papéis diferentes, como acontece quando a garçonete de um restaurante de beira de estrada aparenta ser uma donzela resplandecente, trajando vestes translúcidas e portando a ambrosia dos deuses (na verdade, um pedaço de torta de maçã), ou quando o próprio restaurante parece ser o covil imundo e coalhado de ossos de um bando de *trolls*.

Para o demandante, esse mundo onírico é real: a torta ambrosíaca é genuinamente divina; os *trolls*, genuinamente detestáveis. Mas só ele experimenta a "verdade". Para todas as outras pessoas, entre elas outros magos Despertos, trata-se apenas de um restaurante de beira de estrada, uma garçonete gordinha e de meia-idade e um pedaço rançoso de torta, assada dois dias antes. Aos olhos deles, o mundo é ordinário. Aos olhos do demandante, o mundo está vivo, encantado, repleto de possibilidades. Cada ação, cada coisa transmite as verdades mais profundas a respeito do universo e de sua relação com o demandante. O futuro mago só precisa tomar parte e descobrir a chave para o Despertar.

As pessoas que não percebem que o demandante está passando pelo Despertar talvez pensem que ele enlouqueceu. Quando ele começar a se dirigir a um mendigo como o Rei dos Elfos, os amigos certamente pensarão que ele está maluco. Geralmente, nem o próprio demandante percebe que entretém uma conversa com sua alma. A realidade e a verossimilhança do Despertar não se distinguem da consciência desperta normal.

Viagens astrais

As pessoas que, por vários motivos, se recusam a ver o mundo tomado pelo encantamento podem encontrá-lo em seus sonhos. É comum as pessoas recusarem o chamado, mas se o chamado tiver urgência suficiente, não será possível evitá-lo para sempre. No sonho, na meditação profunda ou no devaneio de uma experiência extática, a consciência do mago é impelida, atravessa o Limiar Astral e entra nas vastas infinitudes de sua própria alma. Apesar de ainda não saber, ele segue um caminho que leva a uma das cinco Torres. O desafio é chegar à torre antes de ser arrastado de volta à consciência corpórea.

Dentro da alma, as regras normais da realidade não se aplicam. O ambiente poderia ter o aspecto de uma planície inane, de uma selva densa, de uma catedral resplandecente ou das profundezas do espaço intergaláctico. Além disso, as mudanças podem ser instantâneas. Vale a mesma coisa para os personagens que povoam esse espaço: pessoas, animais, plantas, espíritos e objetos podem aparecer como são vistos normalmente, ou então transformados em outra coisa. Essas aparências e transformações podem parecer sem sentido, mas, mesmo assim, estão restritas a uma lógica onírica planejada para oferecer ao demandante a oportunidade de despertar sua percepção.

A iniciação numa das Torres

O objetivo final dos mistérios e das viagens astrais é confiar a alma a uma Torre para a iniciação. O Despertar às vezes é denominado "o Chamado". É a Torre que chama. A alma, ouvindo seu nome nos sussurros que vêm do Mundo Superno e atravessam a infinitude do Abismo, responde e entra no transe do Despertar, ou então recusa o chamado e continua a Dormir.

No mistério, a Torre pode ser praticamente qualquer coisa do mundo real: um arranha-céu, uma cabine telefônica ou um bosque. Sua forma verdadeira só fica evidente para o demandante e mais ninguém. É o arquetípico Castelo Perigoso, a torre do ordálio, diante da qual é possível que o demandante se revele indigno. Se passar nos testes — provando sua perseverança no decorrer de todo o Despertar —, ele terá permissão para entrar na torre, onde verá um grande número de nomes gravados nas paredes. Dotado de um conhecimento que transcende a razão, ele reconhece o espaço vazio reservado para seu nome e começa a escrevê-lo, entalhá-lo ou gravá-lo com sua vontade nessa superfície. Até mesmo os analfabetos sabem o que fazer, pois o processo de escrever é uma imagem arquetípica, e não o ato literal de escrever. É o primeiro feitiço do Desperto, a declaração de sua verdadeira identidade e de seu direito de permanecer no Mundo Superno. Em virtude desse nome e de sua expressão no interior de uma Torre, a alma Desperta adquire um elo simpático com o Reino Superno no qual seu nome está inscrito.

Não custa repetir: esse processo é arquetípico e pode assumir muitas formas. No mistério, o demandante talvez escreva seu nome no livro-razão de um banco, mas os bancários talvez acreditem que ele esteja simplesmente alugando um cofre, sem saber que ele agora faz jus a um tesouro muito maior do que todos os bens contidos na instituição. Ou talvez ele venha a assinar a janela de uma namorada, dando início ao casamento de sua alma com o Mundo Superno. As combinações são infinitas; os símbolos significam a mesma coisa: a iniciação divina.

Depois de ter gravado seu nome nos céus, o demandante retorna às percepções corporais do mundo "real" e já não está mais Adormecido. Agora ele é um mago.

A alma

Sob o aspecto exterior de uma pessoa, sob os elementos grosseiros da aparência e da matéria, e sob os elementos mais impalpáveis de crenças, atitudes e lembranças, fica o âmago de um indivíduo, o ponto central de seu Padrão. É em torno disso que se reúne o resto de seu ser. Esse núcleo secreto e sagrado é a alma.

Entre os magos de inclinação acadêmica, são poucos os assuntos submetidos a tamanha exploração mística e a tantas discussões quanto a alma e seu impacto sobre o ser. E, mesmo assim, ninguém foi capaz de explicá-la até hoje, a não ser das maneiras mais vagas.

O que comumente se sabe é que a alma é o elemento vital do ser. É aquela parte inefável de uma pessoa, responsável por sua disposição, vitalidade, curiosidade, sensação de deslumbramento e relação com o mundo. Também é a parte responsável pelo uso da magia. A maneira mais segura de visualizar o que a alma faz pela pessoa é removê-la. A pessoa que perdeu sua alma ainda conserva sua identidade, memória e personalidade, mas falta-lhe vigor, vitalidade e convicção. O desalmado perde lentamente sua empatia, tanto consigo mesmo quanto com seus semelhantes, e torna-se inteiramente insensível à dor e à alegria das outras pessoas.

Não há perda que se compare à perda da alma. O horror de se ver ou de ver alguém muito próximo degenerar aos poucos e se transformar numa casca vazia é incalculável. As almas perdidas raramente são recuperadas; a maioria é devorada, ou então negociada e renegociada entre os espíritos, como se fossem iguarias ou bens de consumo. Os magos versados na arte do Espírito conseguem localizar as almas perdidas e reconectá-las aos respectivos corpos, mas os artífices da vontade são muito poucos para evitar e curar todos os casos.

O mago que perde a alma começa a sucumbir lentamente ao Sono, à medida que sua ligação com o Mundo Superno vai se desfazendo, e só voltará a Despertar quando sua alma lhe for devolvida. Sua capacidade de fazer mágica desaparece. Se por acaso recuperar sua alma, o mago só conseguirá fazer uso da magia novamente depois de uma noite de sono (para permitir que sua alma se "reinstale").

A cultura da alma

Algumas coisas a respeito da alma são de conhecimento comum, apesar desse conhecimento não estar necessariamente disponível a todos os magos. A teoria predominante entre as ordens, herdada da cultura atlante, é que a alma é a centelha superna do ser (e, portanto, supostamente imortal). Como a alma vem do Mundo Superno, existem muitas coisas a respeito dela que nunca serão conhecidas por aqueles que se encontram no Mundo Decaído. É um Mistério que escapa às tentativas dos sábios de abarcá-lo com suas teorias.

A alma é tão impalpável que é relativamente difícil afetá-la, o que faz das poucas entidades capazes de pervertê-la criaturas assustadoras e desprezadas. Os liches Tremere (págs. 361–363) estão entre elas, assim como alguns espíritos poderosos que têm como função velar pelas almas. A maioria desses espíritos cumpre adequadamente seus deveres. No entanto, existem outros que se corromperam e não cumprem mais as obrigações que lhes foram designadas.

No grande plano das coisas, é menos provável um mago perder sua alma para um predador espiritual qualquer do que ele mesmo trocá-la por outra coisa. Sabe-se de certos espíritos malignos que prometem todo tipo de serviços e poderes em troca das almas que desejam. Isso posto, a maioria das almas não vale muito, e é improvável que os espíritos (ou "demônios") ofereçam tanto assim por elas. O valor de uma alma é proporcional à dificuldade de obtê-la. As almas corrompidas são compradas a preço de banana. Somente uma alma particularmente nobre, ou a de um mago poderoso, valeria realmente o empenho que as antigas lendas atribuem a certos demônios.

A Quiescência

A Maldição do Sono é uma aflição da alma. Os magos acreditam que a causa seja o Abismo, o vazio entre os Mundos Superno e Decaído. Esse vale de inanidade, esse lugar de destruição amortece a centelha espiritual dos seres que se encontram no Mundo Decaído, isolando-os de sua fonte no Reino Superno. Em certo sentido, o Abismo elimina o oxigênio necessário para manter viva a chama da alma. Não chega a apagar completamente a centelha, mas a abranda o suficiente para impedir a maioria dos mortais de perceber a verdadeira natureza da realidade. Em vez disso, eles acreditam na "Mentira", a impostura que a Quiescência de suas almas lhes mostra.

No entanto, a Quiescência é ainda mais perniciosa, pois tenta deliberadamente impedir os Adormecidos de Despertar. Oferece resistência a qualquer indício do Mundo Superno, por menor que seja. A exposição visual à magia ou qualquer sensação mágica faz a alma do Adormecido se retrair e o Abismo se agitar. Muitos iluminados acreditam que a alma Adormecida tem um certo elo simpático com o Abismo, semelhante ao elo dos Despertos com um dos Reinos Supernos. Para os Adormecidos, não se trata de uma iniciação formal, e sim de uma consequência do desespero inconsciente de suas próprias almas de voltar ao Mundo Superno. Elas pairam bem perto do Abismo, namorando as praias distantes do outro lado, mas não têm forças para tentar a travessia... A menos que Despertem.

Existem alguns mortais cujas almas acordaram apenas o suficiente para se elevar acima da Quiescência, mas não o bastante para que eles sejam considerados Despertos. Não ouviram o chamado de uma das Torres e continuarão ignorantes no que diz respeito à magia e à verdade por trás do real, a menos que sejam instruídos. Esses mortais semiconscientes são chamados Sonâmbulos ou, às vezes, "sonhadores lúcidos". Ninguém sabe dizer o que faz com que algumas almas caminhem durante o Sono, mas os magos prezam esses indivíduos. Os artífices da vontade geralmente os recrutam como assistentes e acólitos, pessoas capazes de atuar no mundo Adormecido sem chamar a atenção das entidades que se interessam pelos Despertos. Alguns magos chegam a ter filhos com os Sonâmbulos, na esperança de aumentar as chances de gerar uma descendência Desperta. Dizem que as ordens místicas, como os Guardiões do Véu, por exemplo, têm programas de reprodução para estimular as linhagens e dinastias mágicas dos Despertos.

Paradoxos

A magia é o ato de impor a realidade superna ao Mundo Decaído e de mudar o mundo terreno à força de leis superiores, que têm precedência sobre as inferiores. Não se trata de um processo mecânico e eficiente. Trata-se de uma Arte, tanto mais difícil quanto maior o grau de compreensão superna do mago, e os erros são comuns. Aí está a ironia: quanto mais o mago conhece o Mundo Superno, menos atenção ele dá aos costumes do Mundo Decaído, e mais provável será que ele venha a impor o superior ao inferior com demasiada força.

Isso pode provocar uma ruptura ou um rasgo no tecido da realidade, um nó na Trama. Essa fenda de *irrealidade* é chamada Paradoxo. Os magos acreditam que essas fendas ou lacunas na Trama sejam preenchidas imediatamente pelo Abismo, cujas

tentativas de se moldar à realidade não passam de uma zombaria, expressa por meio de fenômenos deturpados e catastróficos, desde feitiços que fogem ao controle até feiticeiros com acessos de demência, passando por alterações da própria realidade, a deformação do mago e a manifestação de uma criatura abissal. O Paradoxo é o castigo sofrido pelo mago por ter feito mau uso da magia.

As chances de ocorrência de Paradoxo aumentam dramaticamente toda vez que os Adormecidos são testemunhas de um ato óbvio ou até mesmo improvável de magia. Suas almas se retraem e, em resposta, o Abismo se agita. Quando a exposição é prolongada, a própria incredulidade dos mortais é capaz de *desfiar* os feitiços, exatamente como faria um mago versado nas técnicas de revogação da magia. São raríssimos os feitiços capazes de suportar o exame minucioso e prolongado de uma alma Adormecida. Os fios esgarçam e não demoram a desfiar. As coisas do mundo inferior contaminam as coisas do mundo superior e envenenam os encantamentos.

Por essa razão, os magos evitam lançar feitiços diante dos não iluminados. É considerado um crime usar a Arte diante dos Adormecidos, e um crime grave contar-lhes sobre os Mistérios, pois teme-se que a sabedoria superna seja contaminada pela simpatia abissal.

Os Despertos

Depois de ter sua alma Despertada, a pessoa nunca mais voltará a fazer parte da vida normal. Seus amigos e parentes ainda estão aprisionados no Sono, incapazes de compreender pelo que ela está passando, não importa o quanto tentem. Ela consegue alterar a realidade com o poder de sua vontade, pois conhece a verdade que se esconde atrás da Mentira e é capaz de contatar um mundo superior desconhecido e inacessível para seus entes queridos.

Não chega a surpreender que os magos se recolham a seu próprio mundo clandestino de segredos esotéricos. Para aqueles que o conheciam antes, o mago parece procurar a solidão ou andar com um novo grupo de amigos que ele nunca apresenta aos antigos. Não telefona mais nem aparece para tomar uma cerveja. Ele sai das vidas dessas pessoas e logo é esquecido. Ele entra num mundo novo e marcado pela troca de farpas sociopolítica que se esperaria mais da política do que do misticismo.

Os magos prendem-se a formas antigas de interação social: a relação tradicional entre mestre e aprendiz, o respeito por aqueles de posição (leia-se: competência mística) superior e a obediência devida aos chefes. Para a maioria dos magos, a democracia e outras formas de igualitarismo social são modas passageiras, produtos de um mundo no qual um Adormecido pouco difere do outro, ao menos do ponto de vista da magia. Um mago é definitivamente capaz de demonstrar a outro sua superioridade na Ars Mysteriorum e, portanto, os ideais de igualdade não fazem sentido. Contudo, os magos contemporâneos saem de um mundo que lutou durante séculos para estabelecer esses valores e, por isso, não é de se admirar que tentem incuti-los na sociedade dos Despertos — uma sociedade normalmente mais preocupada com os antigos costumes atlantes do que com os valores contemporâneos. Pela primeira vez em eras, as ordens se digladiam com novos ideais. Para alguns, trata-se de novos ares, que sugerem novas possibilidades num conflito que há tempos vem sendo definido como uma guerra quase impossível de vencer. Para outros, trata-se de um desvio do verdadeiro propósito de um mago e mais um exemplo de como os Adormecidos conseguem contaminar até mesmo as almas dos Despertos.

E, fora tudo isso, os magos ainda têm em comum certas características e costumes. A identidade mais fundamental que o mago é capaz de reivindicar como sua é a Senda pela qual ele caminha, o meio pelo qual ele impõe o superior ao inferior (ou, como alguns magos preferem descrever o fenômeno, a abertura do mundo interior para o mundo exterior).

As Sendas

Dizem que todo mago trilha uma Senda que atravessa um Reino Superno e chega a uma Torre. Não se trata de um caminho literal nem físico, e sim de uma estrada ou direção metafórica para a alma. Cada reino tem suas próprias leis metafísicas, que favorecem alguns princípios em detrimento de outros. Essas leis são representadas pelos Arcanos e pelo grau de poder de cada um deles num determinado reino: Regentes (os princípios representados pelos Arcanos se manifestam em suas formas mais puras), Comuns (os Arcanos são mais poderosos do que no Mundo Decaído, mas não tão puros quanto os Regentes) e Inferiores (os Arcanos ainda são mais fortes do que no Mundo Decaído, mas exercem pouca influência no reino em questão).

Os Arcanos iniciais de um mago, o conhecimento mágico que ele adquiriu durante o Despertar e com os estudos que se seguiram, costumam ser os Arcanos Regentes de seu reino.

Acanthus

É o mago que trilha a Senda do Cardo, que atravessa o reino de Arcádia até a Torre do Espinho Lunargênteo (o "espinho de prata lunar"). Os Adormecidos conhecem vagamente Arcádia, por meio das lendas sobre fadas, ninfas e dríades do reino vegetal. Em Arcádia, tudo é encantado, revestido de um *glamour* mágico de beleza — ou feiura — vívida. As coisas tendem a se polarizar: fazem-se poucas concessões na morada das fadas. A mudança é comum e bem-vinda. Aqueles que trilham esta Senda costumam ser volúveis e eternamente ávidos de experimentar coisas novas.

Os Arcanos Regentes de Arcádia são Sorte e Tempo. Os contos de fadas do mundo todo refletem a intemporalidade desse reino, pois as pessoas que entram nos lugares que se encontram sob sua influência e passam ali algumas horas geralmente saem anos mais tarde, segundo a contagem do tempo no Mundo Decaído. Da mesma maneira, promessas e juramentos são compromissos que, quando infringidos, acarretam consequências terríveis.

É comum imaginar os Acanthi, também chamados "Encantadores", como arquétipos da "loucura divina", pois eles parecem chegar a seus objetivos quando não tentam alcançá-los ou quando esperam que as coisas venham até eles. Não é nenhuma surpresa, visto que têm a ajuda do Arcano da Sorte. Mas esse excesso de confiança no acaso pode prejudicá-los, pois eles são impacientes e se atiram de cabeça em situações que talvez fosse melhor abordar com uma certa previdência e um pouco de estratégia. São as "zebras" do mundo Desperto e por isso são amados e odiados.

Mastigos

É o mago que trilha a Senda da Flagelação, que atravessa o labirinto pesadelar do reino de Pandemônio, no centro do qual fica a Torre do Guante de Ferro. Pandemônio também é chamado de Reino dos Pesadelos, pois seus ecos costumam aparecer nos sonhos mais terríveis e assustadores dos Adormecidos, que caem de alturas infindáveis, sem nunca chegar ao fundo, ou correm aparentemente durante horas, sem nunca sair do lugar. Seus piores medos ou emoções reprimidas vêm à tona nos lugares

influenciados por Pandemônio, para serem examinados e julgados por estranhos, que zombam deles e os condenam. Nesse corredor de humilhação e submissão, a alma é flagelada até se livrar de seus pecados e, portanto, purificada, para que possa se reconciliar, imaculada e livre, com o divino.

Os Arcanos Regentes de Pandemônio são Espaço e Mente. Ali, os cantos mais escuros do inconsciente são facilmente visíveis, ostentados como insígnias, e todas as estradas traçam espirais que levam o viajante a confrontar seus próprios defeitos.

Os "Bruxos" Mastigoi muitas vezes são associados a satanistas e invocadores de demônios (aqueles que selam pactos com o Diabo), mas, na verdade, eles são os mestres desses anseios infernais, aqueles que, por força da vontade, comandam o que há de mais detestável dentro deles. Todos os homens pecam, mas os Mastigoi aprendem com as fraquezas da conturbada vida mortal e usam-nas para obter um poder superior.

Moros

É o mago que trilha a Senda da Ruína, que caminha pelos desertos estéreis e pelos negros rios do reino de Estígia a fim de chegar à Torre da Moeda de Chumbo. Há um preço a se pagar pelo direito de entrar nos lugares afetados por Estígia e existem muitos pedágios na estrada através da morte que a alma é obrigada a percorrer para ganhar uma vida nova. Esse preço não é o vil metal, e sim o tesouro recolhido pela alma durante a vida. Se for leve, como os metais preciosos, a alma conseguirá superar a morte. Mas, se for pesada, como o chumbo, a alma terá de permanecer na morada dos espectros até conseguir se desprender da vida.

Os Arcanos Regentes de Estígia são Matéria e Morte, pois ali é o lugar para onde vão todas as cascas vazias, sejam os invólucros ocos dos egos exibidos em vida ou os casulos pesados da cobiça material. Tudo o que há de mais pesado encontra-se sob a influência deste reino: os fantasmas que se ancoram ao mundo que já deixaram para trás, os tesouros materiais que desviam a alma de sua verdadeira obra e até mesmo as trevas que sufocam a luz com seu peso.

Os necromantes Moroi costumam ser estereotipados como austeros e calados, e há certamente alguns magos que se encaixam nessa descrição. No entanto, essa imagem se baseia mais na ideia equivocada das pessoas quanto à aparência que os magos que trabalham tão de perto com a morte deveriam ter. Se o Moros é tristonho, é porque conhece muito bem o destino que aguarda as pessoas, enquanto ele se eleva acima de todos, transformado alquimicamente por suas temporadas no país desconhecido para onde todos viajarão um dia.

Obrimos

É o mago que trilha a Senda dos Poderosos, que plana ao sabor dos ventos celestes através do reino do Éter, do firmamento e das estrelas, para chegar à Torre da Chave de Ouro. Somente os eleitos conseguem entrar nesse lugar que é guardado pelos anjos das Hostes com suas espadas de fogo. Aqueles que voam com asas falsas são atingidos pelo raio, como Ícaro, abatido por seu húbris. Quem deseja empunhar a Chama Superna não pode recuar diante da adversidade e precisa se manter fiel a uma das várias concepções do divino.

Os Arcanos Regentes do Éter são Forças e Primórdio. O reino propriamente dito se enche de energia — às vezes até demais, o que ameaça incinerar aqueles que não têm a proteção de um propósito divino. O poder bruto da *prima materia*, o fogo da Criação que possibilita a magia, nasce ali e é conferido à Trama pela Providência.

Outros magos costumam temer o temperamento dos Teurgos Obrimoi tanto quanto sua atitude crítica. No entanto, todos admiram-lhes a força e recorrem primeiro a eles nos momentos de grande necessidade.

Thyrsus

É o mago que caminha pela Senda do Êxtase, que abre sua própria trilha através do reino da Natureza Primordial para descobrir a Torre do Livro de Pedra. Muitos marcos da civilização não passam de sonhos ainda insonhados neste reino, onde o mundo no qual os primeiros mortais nasceram floresce com toda a sua prolífica grandiosidade e todo o seu horror. Esse lugar apela ao que há de primordial em todos os seres, levando-os a se perder no êxtase da carne ou do espírito e a se regozijar com o próprio ato de estar vivo. Alguns alegam que todo vinho é abençoado com o sabor da Natureza Primordial, e que aqueles que se embriagam com abandono dançam aninhados no abraço úmido desse reino.

Os Arcanos Regentes da Natureza Primordial são Espírito e Vida. Os tambores retumbantes da pulsação e dos pulmões, o sangue que corre em cada veia, o formigar dos nervos e o suor salgado: todas essas coisas formam o alfabeto do desejo, presidido por esse reino. E não só a carne, mas também a efemeridade: os instintos das feras e dos espíritos foram forjados nas selvas da Natureza Primordial.

Os Xamãs Thyrsi celebram o momento e a absoluta emoção de viver. Cercados por Presenças, nunca estão sozinhos: há sempre um parceiro pronto para renovar a dança. Apesar de outros magos considerarem alguns deles grosseirões incivilizados, eles não são "hippies". A Senda do Êxtase também está ligada à dor, pois na dor também há vida. Somente os mortos deixam de sentir dor. Os Thyrsi costumam ser os primeiros magos a serem consultados quando há uma intromissão dos Reinos Invisíveis.

Simbologia superna

A visão de mundo científica e contemporânea costuma tratar as ideias como realidades secundárias, menos reais que a matéria. A visão de mundo mágica sabe que as ideias são *mais* reais que a matéria. Aquilo que não passa de uma ideia metafórica no Mundo Decaído pode muito bem ser uma realidade literal no Mundo Superno. Em outras palavras, às vezes é possível conhecer, no mundo inferior, as *coisas* do mundo superior, por meio de símbolos.

Os símbolos são imagens ou ideias dotadas de significados que não é possível analisar exaustivamente nem reduzir a um único conceito simples por meio da lógica. Entre os exemplos, temos os signos místicos, como a cruz e o pentagrama. Do mesmo modo, os mitos são metáforas que podem se referir a coisas ou acontecimentos supernos. Um fato recontado na mitologia talvez não tenha ocorrido literalmente no Mundo Decaído — onde é metáfora de um fato psíquico —, mas pode muito bem ter acontecido no Mundo Superno.

Os símbolos místicos apelam à alma, lembram-na de que ela tem uma herança, mesmo que essa lembrança nunca alcance a percepção consciente no caso da maioria das pessoas. A alma Desperta é capaz de se ocupar conscientemente de um símbolo e entender-lhe o significado superno: a coisa que ele reflete. O uso de símbolos na magia fortalece o elo simpático do mago com os Reinos Supernos. De fato, é parte do *modus operandi* da Arte, a razão pela qual o ocultismo refulge com imagens, signos e símbolos misteriosos e interessantes. Eles atestam a verdade do mundo superior.

Até mesmo os Adormecidos entendem a importância de certos símbolos, e o estudo da mitologia e do esoterismo dos

Adormecidos pode produzir fatos reais para aqueles que são capazes de discerni-los. A simbologia mística serve de pano de fundo para o aprendizado dos Mistérios. Os magos têm uma curiosidade insaciável pelo conhecimento oculto, até mesmo pelas ideias criadas aparentemente por Adormecidos, pois, em seus sonhos mal compreendidos, os Adormecidos roçam verdades superiores. Desenterrar essas verdades e salvá-las do lodo da ignorância é um desafio gratificante para os magos.

Correspondências esotéricas

O Mundo Superno pode se insinuar nos sonhos dos Adormecidos e fecundar-lhes a imaginação com imagens e metáforas de vários Reinos Supernos. Esses ícones se infiltram em religiões, filosofias e sistemas esotéricos do mundo todo. Os magos às vezes conseguem discernir a verdade superna por trás dos símbolos do Mundo Decaído e descobrem que a incorporação desses sistemas esotéricos dos Adormecidos em seus rituais ajuda-os de fato a fazer mágica, fortalecendo os elos simpáticos com as Torres. Observe que a relação entre os Reinos Supernos e as religiões dos mortais não exige uma ligação causal por meio da qual uma coisa gera a outra. Os dois fenômenos — os Reinos Supernos e a espiritualidade dos mortais — parecem se influenciar reciprocamente.

Veremos a seguir uma pequena lista dessas correspondências. Não tem a menor intenção de ser abrangente e as categorias às vezes se sobrepõem. Por exemplo, o vodu haitiano tem ressonância com os reinos de Estígia e Pandemônio. Os Mastigoi e os Moroi podem incorporar o vodu em seus métodos mágicos, como meio de assegurar a simpatia superna.

Arcádia (Acanthus): fadas e elfos, símbolos mágicos celtas, druidas, bruxaria europeia, os Vanir dos nórdicos e os Mistérios de Elêusis.

Estígia (Moros): religião egípcia e etrusca, Hades, *eidola* gregos, vodu haitiano e certas formas de culto aos ancestrais entre os chineses.

O Éter (Obrimos): símbolos cabalísticos e gnósticos cristãos, deuses do céu, Hermes/Thoth/Mercúrio, os Aesir dos nórdicos e o zoroastrismo.

A Natureza Primordial (Thyrsus): costumes xamânicos, mitos dos aborígenes australianos e dos índios norte-americanos, candomblé, mitos indígenas do mundo todo e os Mistérios órficos e dionisíacos gregos.

Pandemônio (Mastigos): goécia, demônios míticos do Oriente Médio, devas zoroástricos, Íblis e o *nafs*, e o vodu haitiano.

Cabalas

Os magos são, por natureza, indivíduos obstinados e um tanto quanto dogmáticos. Consequentemente, eles nem sempre se dão bem com outras pessoas. O foco e o estudo intensos necessários para aprender magia não estimulam muito a interação social entre os iluminados. À primeira vista, pareceria melhor o mago tentar se virar sozinho e estabelecer um pequeno oratório por conta própria do que se submeter à distração e à competição proporcionadas pela interação com outros Despertos. Na ausência de outros fatores, é o que provavelmente aconteceria, mas existem *de fato* outros fatores. As chances de sobrevivência de um mago aumentam bastante quando ele deixa de lado suas inclinações solitárias e coopera com pelo menos mais um Desperto. Ao mesmo tempo, suas chances de enlouquecer por causa do poder mágico diminuem significativamente.

A maioria se une a uma cabala, um grupo de magos, em geral pares que se encontram no mesmo nível de desenvolvimento mágico. No entanto, alguns magos trabalham sozinhos. São chamados "eremitas". Se antes tiveram uma cabala que se separou ou foi destruída, sua reticência em se unir a outra confere-lhes uma certa medida de respeito. Entretanto, aqueles que nunca se juntam a uma cabala não merecem confiança e são considerados aberrações antissociais.

Quando trabalha em equipe, o bando de magos é conhecido como "cabala". No vernáculo, a palavra pode se referir a qualquer grupo pequeno de indivíduos, mas geralmente denota um grupo de conspiradores. No mundo extremamente politizado dos Despertos, aplicam-se as duas acepções.

Apesar de sua tendência frequente para o individualismo, os magos, como um todo, são bastante inteligentes para perceber que é mais provável alcançarem seus objetivos quando cooperam entre si. Todo mago tem uma porção de motivos para trabalhar com outros artífices da vontade.

As cabalas geralmente têm um significado místico, que é escolhido de acordo com um tema inerente ao grupo. Essas cabalas *simbólicas* podem fundamentar seu tema no número de integrantes, na excelência de sua prática mágica, no local onde vivem ou em qualquer outro fator que as ordens dos integrantes reconheçam como uma correspondência mágica apropriada. É possível montar uma cabala com um tema baseado nos elementos, sendo que um dos integrantes assume a posição do fogo, outro a da água, e assim por diante, até que os papéis de todos os quatro elementos (ou cinco, dependendo do paradigma) tenham sido preenchidos. Outras cabalas talvez usem signos astrológicos ou papéis baseados nos Arcanos como unificador simbólico.

Temas simbólicos

Entre os exemplos de temas simbólicos, temos:

Os quatro (ou cinco) elementos: Cada membro da cabala assume o papel de um elemento: terra, fogo, água, ar e, às vezes, espírito. No Oriente, os elementos podem ser terra, fogo, madeira, água e metal. Esses papéis não significam simplesmente que os integrantes são obrigados a fazer mágica usando esses materiais físicos. Os elementos também são conceituais. A terra equivale à sensação e à percepção; o fogo, à intuição e à vontade; a água, à emoção e ao instinto; e o ar, ao pensamento, ao intelecto e à razão.

Astrologia: Os integrantes se identificam com as casas ou os planetas do zodíaco.

Alquimia: Os membros se identificam com certas substâncias (ouro, chumbo) ou processos alquímicos.

Árvores: Cada integrante se associa a uma determinada árvore do alfabeto *ogham* dos celtas, utilizado pelos druidas irlandeses.

Panteões: A identificação com divindades traz poder, mas as cabalas devem tomar cuidado e fazê-lo sem desrespeitar os deuses, para não invocar a ira divina.

Baralho de cartas/tarô: Os integrantes "regem" as figuras ou representam os naipes, ou até mesmo os Arcanos Maiores do tarô.

Totens: Cada membro representa um animal totêmico poderoso ou até mesmo uma criatura mágica, como um grifo ou uma quimera.

Animais peçonhentos: Os membros escolhem como seus nomes criaturas venenosas (sapos, escorpiões), ou quem sabe todos recebam o nome de uma serpente peçonhenta. Essas cabalas geralmente se especializam em artes marciais e assassinato por encomenda.

Circo: Os integrantes assumem papéis derivados das funções desempenhadas sob a Grande Lona: animador de picadeiro, domador de leões, acrobata e palhaço.

Esportes: Os membros preenchem certas posições — goleiro, levantador, ala — e, dessa maneira, exploram a metáfora que um esporte nacional estabelece com o próprio país (como o beisebol para os norte-americanos ou o futebol para o Brasil).

Como fica evidente com essa lista, as possibilidades de cabalas simbólicas são quase infinitas.

Devido a sua natureza intrínseca, bem como aos acontecimentos extraordinários que tendem a acompanhá-los, os magos chamam a atenção — em grande parte indesejada — do sobrenatural. Muitos Despertos enxergam os disfarces e as ilusões que escondem outras criaturas sobrenaturais. Essas entidades consideram tal habilidade *intensamente* perturbadora, para dizer o mínimo, e provavelmente vão tomar as medidas que julgarem necessárias para manter o sigilo. No caso de um vampiro ou de um licantropo selvagem, isso geralmente significa matar o mago intrometido. O artífice da vontade terá muito mais chances de sobreviver a esse interesse indesejado se fizer parte de uma cabala. Um vampiro pode ser capaz de enfrentar um mago, ou quem sabe dois, mas uma cabala inteira de praticantes das artes arcanas é uma ameaça que até mesmo as criaturas sobrenaturais poderosas preferem evitar.

Além disso, os magos talvez se vejam inclinados a deixar suas diferenças de lado quando têm os mesmos objetivos. O mais óbvio deles seria derrotar um inimigo comum, mas, entre os outros objetivos que podem unir uma cabala, temos a exploração de uma parte do Reino das Sombras, a proteção de um segredo comum ou a criação de um magnífico objeto encantado. Considerando-se as habilidades possuídas por um único mago, os desafios que levam à formação de uma cabala costumam ser realmente assustadores.

A simples companhia talvez já baste para fazer um mago cooperar com outros. O mago solitário corre sério risco de sucumbir à loucura. É como dizem, o poder corrompe. No caso dos magos, o Paradoxo é capaz de intensificar essa tendência ao envolver o feiticeiro em várias formas de loucura. Ao reconhecer os sintomas incipientes de aflições desencadeadas pelo Paradoxo, os colegas conseguirão intervir antes que a situação se torne crítica. Mesmo que um mago já tenha sucumbido, um membro da cabala de sua confiança talvez seja tudo de que ele precisa para recuperar a sanidade. No Mundo das Trevas, desconfia-se de qualquer mago que *não* faça parte de uma cabala, e o comportamento aparentemente normal não é desculpa. Supõe-se que o Desperto solitário que não exibe sinais de loucura simplesmente tenha uma forma mais desconcertante de insanidade.

Reputação

A política territorial entre os magos consegue balcanizar a comunidade dos Despertos. Os magos se concentram tanto em estabelecer e depois defender seus oratórios que, muitas vezes, deixam de cooperar em prol de um objetivo maior. Os magos das costas leste e oeste dos Estados Unidos se comunicam tanto quanto os carpinteiros ou os ciberpiratas. Isso posto, a comunidade Desperta não é assim *tão* grande, e a cabala cujas ações sejam suficientemente dignas de nota pode fazer uma reputação.

A reputação pode ser uma faca de dois gumes. É bom ser reconhecido, mas também pode ser perigoso. A cabala que tem uma reputação particularmente boa corre um risco maior de sucumbir ao húbris. Aquela que é conhecida por sua ética dúbia tem mais chances de chamar a atenção de indivíduos interessados em fazer o grupo se envolver em atividades duvidosas em nome deles.

Depois de ter conquistado renome na região em que está sediada, a cabala vê sua reputação se espalhar — uma carta, telefonema ou mensagem mística por vez — até os membros se tornarem bem conhecidos (ao menos em determinados círculos). Se isso ocorrer, o grupo precisará tomar muito cuidado com quem vai lidar daí em diante e com o tipo de atividades que realizará em nome de outras partes, pois é bom não esquecer que outras pessoas talvez vejam os integrantes da cabala principalmente como meios de promover seus próprios planos.

A mesma causa

Apesar de serem comuns entre cabalistas, as rivalidades e inimizades geralmente ficam em segundo plano quando os objetivos do grupo estão em jogo. Nos anos tenebrosos que se seguiram à Queda de Atlântida, as cabalas geralmente proporcionavam a única visão unificadora para artífices da vontade que, em outros aspectos, tinham pontos de vista muito diferentes. Alguns objetivos eram até mesmo considerados ideais elevados a se defender, propósitos pelos quais valia a pena morrer. Os integrantes colocavam as necessidades coletivas acima das individuais. Ou melhor, as necessidades da cabala passavam a ser também do indivíduo. Para o mago, o grupo era uma fonte de identidade que o enraizava na comunidade ou na região. Os magos solitários geralmente eram andarilhos que as cabalas expulsavam de uma região e que angariavam a desconfiança e a aversão das sociedades estrangeiras. Apesar da natureza mais licenciosa dos magos contemporâneos, as cabalas não são muito diferentes hoje do que eram no passado: instituições únicas que servem, ao mesmo tempo, de lar e família para os feiticeiros.

Protocolos

As cabalas são fundadas em torno de um "protocolo", o credo de uma roda de pessoas, e algumas exigem que seus membros cumpram certos votos. O protocolo é pétreo, como um juramento (mesmo que não seja selado com palavras mágicas), e só pode ser alterado com a concordância de dois terços dos membros do grupo.

A maioria das cabalas que seguem os costumes atlantes adota um signo heráldico como símbolo da palavra empenhada e de sua autoridade, para usá-lo em operações mágicas e como meio de comunicar certos conceitos, sem precisar recorrer a palavras. Por exemplo, um dragão alado ou um timbre significa que a cabala está preparada para pagar na mesma moeda qualquer agressão sofrida.

Redes de contatos

As cabalas costumam trocar favores com outros grupos, tanto vizinhos quanto estrangeiros. Os respectivos integrantes têm a obrigação de cumprir o prometido e devolver o favor. Se uma cabala deve ajuda a outra pelos serviços prestados na guerra (contra os Profetas do Trono Superno ou os Interditores, talvez), espera-se que ela responda quando a outra pede socorro. Um ou mais cabalistas serão enviados para prestar auxílio.

Algumas cabalas fornecem recursos, não necessariamente na forma de dinheiro, e sim em forma de magia e conhecimento, como é o caso de uma biblioteca bem fornida. Permitir que alguém de fora use a biblioteca é uma boa maneira de arrancar favores e, portanto, uma biblioteca especial é um trunfo não só para os membros do grupo como também para outros magos.

As cabalas têm a tendência de registrar quem deve favores a quem e de que tipo, além de não perder de vista o que devem a outras e como podem saldar essas dívidas com o mínimo de esforço. Entre os magos, as dívidas não se resumem a apertos de mão ou contratos legais: em grande parte, estamos falando de juramentos mágicos. A recusa em saldar uma dívida quando esta é cobrada tem consequências. Isso geralmente assume a forma de uma maldição, mas pode haver outras repercussões. Por exemplo, podem aparecer demônios ou outros espíritos da vingança. O castigo depende do grau de poder mágico entretecido no juramento e do grau de poder terreno ao qual o credor é capaz de apelar em represália.

Ordens místicas

Alguns magos preferem viver sozinhos, ou então desprezam qualquer forma de sociedade ou cerceamento que possa impedi-los de buscar o poder, mas a maioria se vê tentada a entrar para uma das ordens místicas. As paixões da vida Desperta são rigorosas demais para que sejam confiadas à autoiniciação. Se você conhece o mundo sobrenatural, ele também conhece você. Os magos precisam de alguém na retaguarda e a cabala nem sempre é o bastante. Uma ordem mística proporciona uma rede de contatos maior, não só para o mago se defender, mas também para ampliar seu poder.

Para se unir a uma ordem, o artífice da vontade precisa pleitear sua iniciação. A iniciação é uma cerimônia sagrada que compromete o candidato com os objetivos da sociedade, e a ordem com a proteção do mago. É a morte simbólica do mago recém-Despertado, que deixa para trás o que ele foi e renasce como neófito nas artes mágicas de sua ordem.

O processo de iniciação varia bastante, mesmo dentro de uma ordem. A apresentação de um mago do Mysterium pode ser um rito religioso e disciplinado de aceitação, um batismo mágico ou uma introdução acadêmica aos elementos esotéricos das práticas da ordem. A iniciação da Seta Adamantina pode ser um ordálio (por exemplo, ser pendurado num freixo como sacrifício a Odim).

Completado o processo de iniciação, o iniciado terá acesso aos segredos de sua nova ordem (pelo menos aos mais acessíveis), entre eles as etapas necessárias para aprender os clássicos da ordem, ou seja, seus feitiços codificados.

Espera-se que os magos promovam os objetivos de suas ordens, o que muitas vezes significa fazer oposição aos objetivos das demais. As maquinações das sociedades místicas podem ser uma surpresa para aqueles que esperam encontrar confrarias pacatas e acadêmicas. E, mesmo assim, a absoluta natureza conspiratória da política Desperta é uma expressão óbvia da moeda que tem valor entre os magos: o poder.

A convenção

Uma convenção é uma reunião na qual os diversos membros de uma ordem, numa determinada região, se encontram para discutir questões importantes. Os membros geralmente são integrantes de várias cabalas e, portanto, reuni-los com regularidade não é fácil. As convenções raramente ocorrem mais de uma vez por mês e nem sempre com *quorum* completo. O representante da ordem de posição hierárquica mais alta costuma fazer a convocação, mas às vezes isso cabe simplesmente ao mago mais ativo ou mais empenhado em alcançar os ideais da sociedade.

O ponto de encontro costuma ser um oratório muito bem protegido, de propriedade do principal feiticeiro ou de algum outro voluntário. Pode ser um clube alugado, um apartamento pequeno, um bosque retirado ou até mesmo um capítulo mantido especificamente para esse fim. Nesse último caso, um ou mais membros têm dinheiro suficiente para manter um local permanente para as reuniões, ou então espera-se que os integrantes colaborem com o dízimo para cobrir os custos. Mas essas doações costumam ser a exceção, e não a regra, pois a maioria dos magos tem de manter os próprios oratórios, sejam individuais ou de propriedade das cabalas, e não vê a necessidade de investir em algo que só será usado de quando em quando.

A pauta de uma convenção depende inteiramente do contexto local. Para algumas ordens, pode ser uma reunião estratégica para decidir como obter mais poder: táticas para cair nas graças de um ou mais Conselheiros, ou como fazer *lobby* para ganhar a própria cadeira no Conselho Dirigente. Para outras ordens, pode ser simplesmente uma festa ou uma oficina de treinamento de feitiços clássicos. Para todas elas, cedo ou tarde, a utilidade das convenções será permitir que os membros troquem favores.

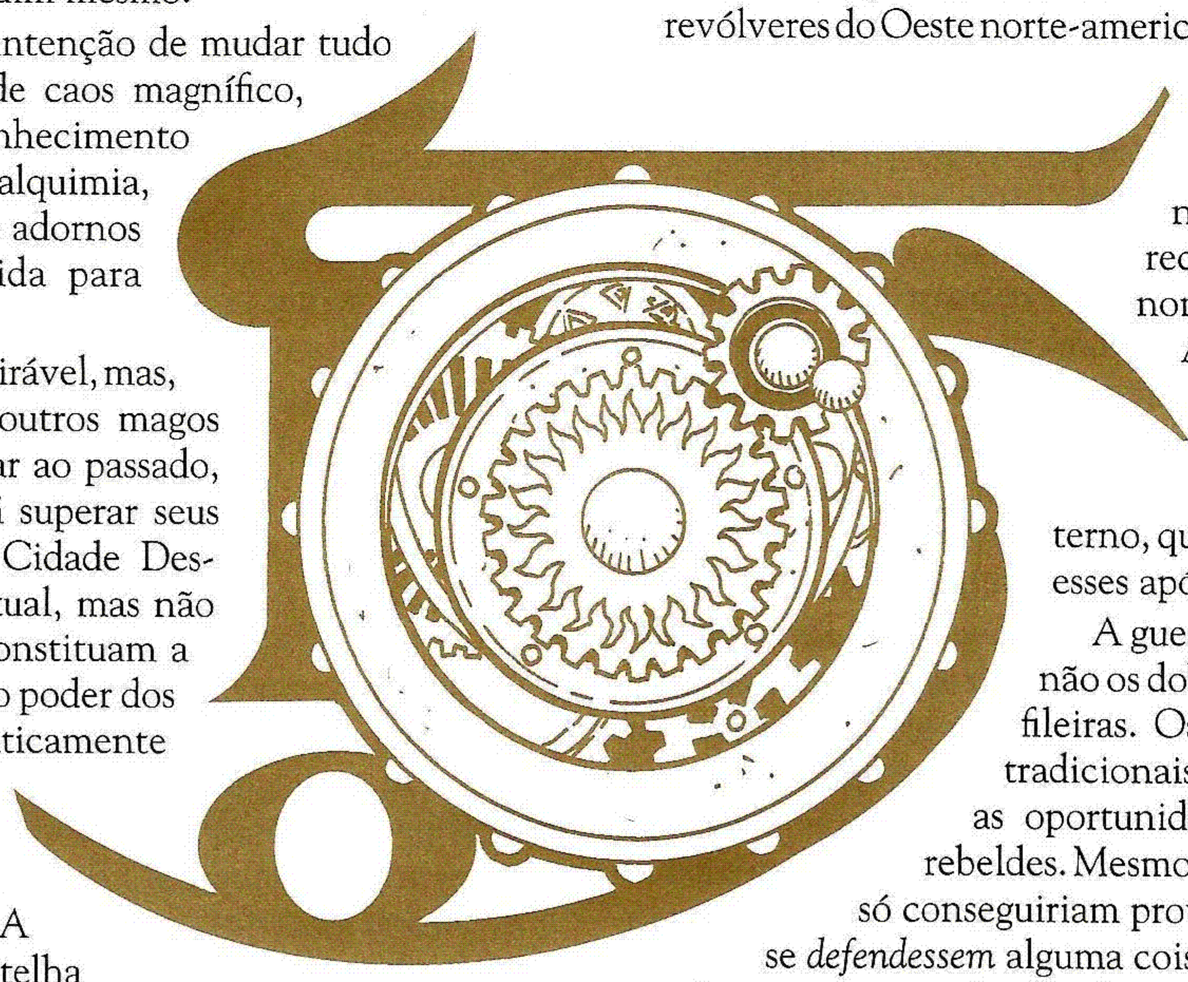
O Pentáculo

A associação informal das ordens atlantes com o Concílio Livre às vezes é chamada o Pentáculo, principalmente quando se refere aos Consilii nos quais todas as cinco ordens tomam parte. Alguns magos acreditam haver força e poder mágico numa aliança de cinco ordens, pois ela espelha o pentagrama atlante, de cinco pontas (págs. 129–130). Outros a ridicularizam, alegando que a aliança milenar das quatro ordens de verdadeira ascendência atlante — às vezes chamada o Diamante — é o único alicerce adequado para uma aliança. Outros ainda alegam que nenhuma aliança deveria ser venerada com um título, para não comprometer magicamente todas as partes, o que prejudicaria a liberdade de cada ordem integrante.

O CONCÍLIO LIVRE

Está sentindo? A magia ainda existe, como uma árvore mirrada e deformada pelo peso do Abismo. As nações fazem chover fogo do céu em tempo de guerra. As vozes se deixam levar por ondas invisíveis, de Nova York a Jacarta, de Mogadíscio a Moscou. O mundo está repleto de chancelas e runas. Homens e mulheres morrem em nome de uma bandeira ou se matam de trabalhar por uma grife. É uma era de poderes e oportunidades. E os Despertos conseguem enxergar as sombras supernas que se sobrepõem a tudo isso... quando as encaram do jeito certo. Mas também é uma era de horrores, porque o poder não tem um *éthos*. Os instrumentos do poder são de fácil aquisição, mas o uso que se faz deles é péssimo. Muito ruim mesmo.

O Concílio Livre tem a intenção de mudar tudo isso. *Esta* era, esta época de caos magnífico, precisa ser traduzida em conhecimento Desperto. Num novo tipo de alquimia, o Concílio usará os próprios adornos da Quiescência Adormecida para destruí-la.



Atlântida é um sonho admirável, mas, para o Concílio Livre, os outros magos cometem o erro de se apegar ao passado, o que nunca lhes permitirá superar seus ancestrais. A ordem vê a Cidade Desperta como um ideal espiritual, mas não crê que seus antigos ritos constituam a melhor maneira de renovar o poder dos Despertos. Defende que praticamente qualquer método, desde que tenha um significado genuíno, pode ser usado para invocar os Reinos Supernos. A humanidade encontrou a centelha essencial do Despertar na pré-história e nunca a esqueceu. A Quiescência só consegue amortecê-la: os seres humanos recriam os sinais do conhecimento a seu redor. Mesmo este Mundo Decaído guarda inúmeros tesouros para o Desperto que os queira procurar.

O poder arcano não é sabedoria. O Concílio Livre descobriu essa verdade ao questionar a ortodoxia atlante. Apesar de todo o seu poder, nem mesmo os grandes mestres conseguiram enxergar a nova verdade desta era agitada. Havia chegado a hora de abandonar as antigas hierarquias e procurar a verdade na democracia e no consenso. Os graus de iniciação e os segredos proibidos aos chamados indignos eram ainda piores, pois reproduziam os valores dos Exarcas e de seus Profetas do Trono Superno. O Concílio Livre insiste que a ideia nunca foi rebaixar a humanidade em nome do treinamento místico. A magia existe, neste instante, e está em movimento, rápida como o pensamento. Quem se apegar à tradição ficará para trás.

Panorama

A sociedade Desperta sempre teve seu quinhão de rebeldes e gênios esquisitos, magos que nunca aceitaram as respostas fáceis da tradição atlante. A Escada de Prata os expulsou, a Seta Adamantina se recusou a protegê-los e o Mysterium apagou da história as palavras deixadas por eles. Mas os Despertos sempre foram sensíveis ao espírito de uma era, e houve épocas em que o fiapo de insatisfação transformou-se numa enxurrada. Essas eras coincidiram com algumas das grandes conquistas da história humana, mas também com suas guerras e catástrofes. Os magos provocam esses acontecimentos ou são afetados por eles? Existem tantas camadas de conspiração entre os magos e a humanidade Adormecida, que é quase impossível distinguir quem carrega o fardo da história, mas, durante esses períodos seminais, o conhecimento arcano aumenta. No início do século XIX, as cabalas de toda a Europa expuseram uma teoria surpreendente: que a revolução levava a práticas ocultistas realmente novas, e não a meras sombras de Atlântida. Homens e mulheres não eram fracos, como queriam os Exarcas, e resistiam ao cárcere geração após geração.

O novo movimento adotou centenas de nomes diferentes, baseados em praticamente qualquer coisa, desde inspirações Adormecidas até o humor esotérico. O conflito era inevitável. Percorreu o planeta com os encantos da Guerra dos Boxers, os revólveres do Oeste norte-americano e as bombas dos anarquistas londrinos. Os historiadores do Mysterium batizaram-na de a Guerra Inominável, pois, na época, as outras ordens se recusavam até mesmo a dar um nome comum aos revolucionários. Afinal de contas, os nomes conferem poder simbólico. Os herdeiros de Atlântida, apesar de todo o conflito interno, queriam que a história enterrasse esses apóstatas.

A guerra dessangrou os rebeldes, mas não os dobrou, e chegou a aumentar suas fileiras. Os membros jovens das ordens tradicionais desertaram, encantados com as oportunidades oferecidas pelas facções rebeldes. Mesmo assim, os rebeldes Inomináveis só conseguiriam provar seu valor às antigas ordens se *defendessem* alguma coisa, e não se continuassem simplesmente atacando a tradição. A Grande Recusa preencheu esse requisito.

Os Profetas do Trono Superno sabiam que os rebeldes representavam uma grande oportunidade. Os magos Inomináveis adotavam as modas e tecnologias do mundo Adormecido. Poderiam ser usados para apagar toda e qualquer lembrança de Atlântida. Juntos, os Profetas e os Inomináveis poderiam criar um mundo no qual a humanidade não conseguiria mais *conceber* o oculto, o que retificaria as últimas falhas que restavam no mundo-prisão criado pelos Exarcas. Os Profetas do Trono Superno enviaram emissários às cabalas Inomináveis, oferecendo-lhes riqueza e poder em troca de uma aliança que casaria a magia tecnológica e cultural com um plano de dominação.

A ordem Inominável recusou. E o fez com revólveres, bombas e Artes atordoantes. Na Véspera do Ano Novo, em 1899, a Grande Recusa foi concluída com a formação oficial do Concílio Livre, pois seus membros haviam finalmente encontrado um inimigo comum. O espírito do mundo contemporâneo seria a liberdade, e não a tecnocracia, e já era hora de explorá-lo.

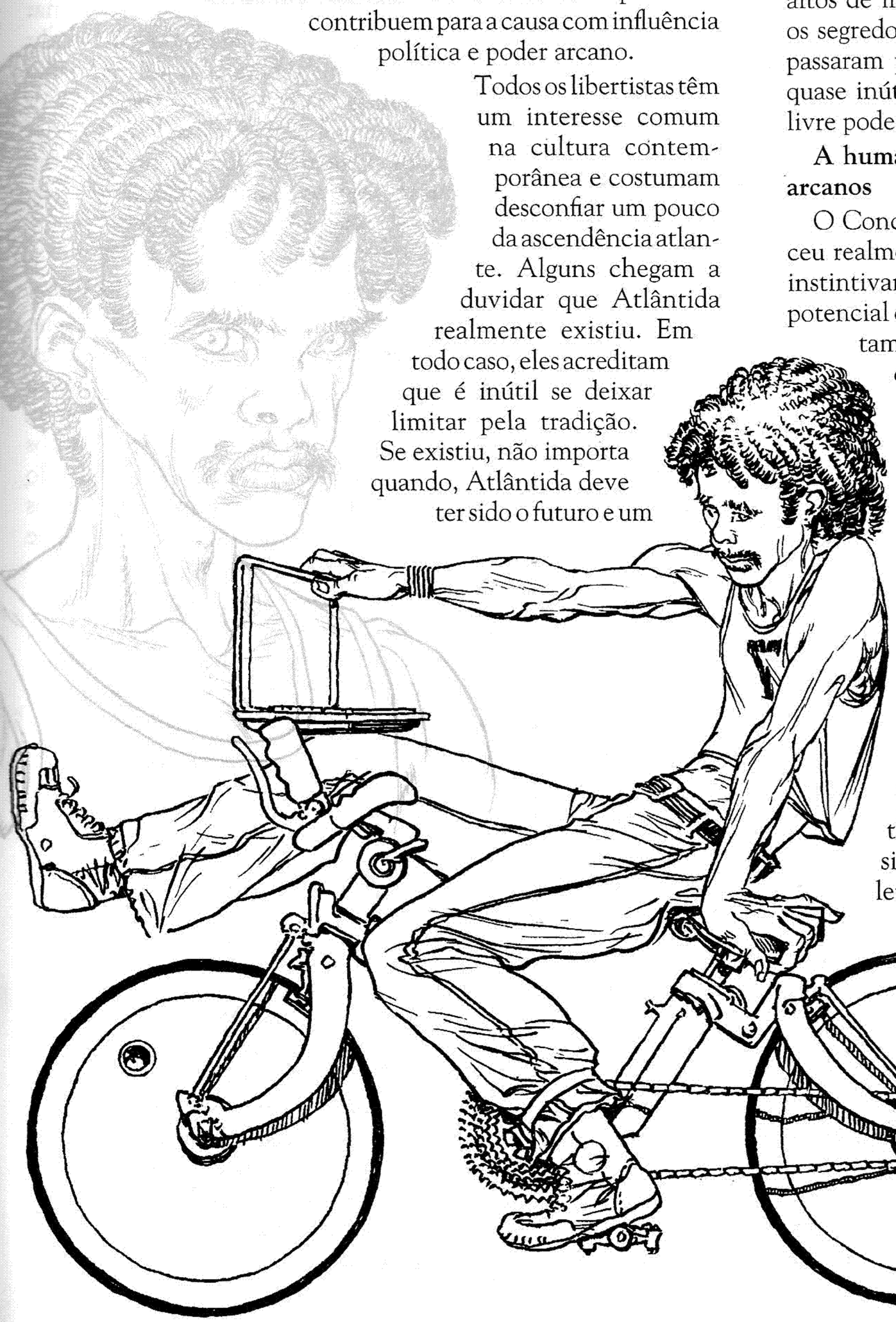
Membros

As ordens mais velhas diriam que o Concílio Livre é formado por delinquentes mal treinados e fanfarrões políticos, que colocam em perigo todos aqueles que os cercam com feitiços mal preparados e que profanam o Mundo Superno a cada contato leviano. Às vezes, isso é verdade. Por sua vez, os magos neófitos talvez defendam o Concílio Livre pelo puro prazer de ser do contra, mas pode ser também porque tentam se livrar do fardo do aprendizado. Muitos magos tratam seus pupilos como escravos e carne de canhão nas batalhas pelo conhecimento antigo.

Alguns mestres chegam a prejudicar o desenvolvimento de seus aprendizes, pois temem que eles os superem. O ressentimento só faz aumentar e o aprendiz desiste.

O Concílio Livre oferece um ambiente no qual as ideias dos magos jovens são debatidas livremente, mas os neófitos que esperam permissão total para agir como bem entenderem podem se preparar para uma surpresa. O Concílio Livre leva a democracia a sério, mas não acata a primeira ideia atirada sobre a mesa — e olhem que são muitas. Da mesma maneira que os outros magos, os libertistas levam vidas perigosas, combatendo rivais e buscando o poder mágico. Eles acreditam em segurança e auxílio mútuo. A rebelião sem motivo não colabora para nenhuma das duas coisas. Depois de enfrentar estoicamente as discussões e a violência esporádica das missões do Concílio, os sobreviventes são transformados em ocultistas idealistas, mas *práticos*, dotados de uma série flexível de habilidades. Os libertistas costumam ser generalistas fora de suas especializações arcanas. Seu grande interesse pela tecnologia e pela cultura e sua iconoclasia fazem do membro ideal uma combinação de engenheiro, antropólogo e guerrilheiro.

Mas os magos jovens não são os únicos a entrar para o Concílio Livre. Os feiticeiros veteranos se unem à ordem para rejeitar as alianças corruptas que fizeram antes ou para explorar teorias esotéricas radicais. Os desertores experientes contribuem para a causa com influência política e poder arcano.



Todos os libertistas têm um interesse comum na cultura contemporânea e costumam desconfiar um pouco da ascendência atlante. Alguns chegam a duvidar que Atlântida realmente existiu. Em todo caso, eles acreditam que é inútil se deixar limitar pela tradição. Se existiu, não importa quando, Atlântida deve ter sido o futuro e um lugar muito melhor do que aquilo que é descrito nas lendas. É claro que os membros do Concílio Livre raramente chegam a um acordo quanto a qual seria o melhor modelo para uma sociedade Desperta — ou terrena. Em seus oratórios repercutem as vozes rivais de anarquistas, capitalistas neoliberais e partidários de inúmeras outras doutrinas.

Filosofia

Muito já se escreveu (e lutou) sobre aquilo no que os libertistas deveriam acreditar. Apesar disso, os membros da ordem têm pouca coisa em comum além do estatuto unificador criado na virada do século XX.

A democracia busca a verdade; a hierarquia promove a Mentira

A Quiescência faz muito mais do que simplesmente cegar os Adormecidos para os grandes fatos da existência. Ela cria um modo de pensar que os faz mentir uns para os outros ao diluir o poder na pirâmide social, gerando hierarquias para controlar a disseminação do conhecimento. Isso, por si só, já é uma afirmação bem radical, mas o Concílio Livre vai além e defende que até mesmo os magos foram amaldiçoados a aprisionar seu conhecimento em hierarquias de enganação mútua. Cada geração perde um pouco do saber que foi oculto nos níveis mais altos de iniciação e nunca passado adiante. Por conseguinte, os segredos de Atlântida (se não for *ela mesma* uma mentira) passaram por tantos mestres e aprendizes, que chegam a ser quase inúteis. Somente a descoberta partilhada e a discussão livre podem desbancar a Mentira.

A humanidade é mágica; as obras humanas têm segredos arcanos

O Concílio Livre acredita que a humanidade nunca esqueceu realmente os segredos da magia. Os seres humanos criam instintivamente seus próprios milagres. São apenas sombras do potencial que eles poderiam atingir se Despertassem, mas apontam novas maneiras de entender a magia. A tecnologia e a cultura têm as próprias leis e símbolos secretos, extraídos de regiões supernas que ainda aguardam ser descobertas. Os libertistas adotam uma visão moderna da magia, baseada nas conquistas humanas, e não em mitos antigos. Mas isso não significa que a magia venha apenas da tecnologia contemporânea e dos meios de comunicação em massa. Muitos libertistas acreditam que as sociedades pré-industriais e em desenvolvimento vêm fazendo as próprias descobertas durante toda a história dos Adormecidos, e seria um erro se apegar demais aos valores ocidentais contemporâneos. Naturalmente, outras cabalas do Concílio acreditam no oposto: que os Iluministas e seus herdeiros são a única tendência da história humana digna de atenção. Em comum, os dois grupos têm o fato de encarar esses progressos como algo, por si só, novo e imprescindível, em vez de considerá-los lembranças desordenadas da magnificência atlante.

Destrua aqueles que seguem a Mentira

Este é um dos consensos mais controversos entre as cabalas do Concílio Livre. Apesar de todas concordarem que os Profetas do Trono Superno são os expoentes mais extremados da Mentira, elas não chegam a um acordo no que se refere a como reformar a sociedade Desperta e afastá-la de suas tradições autoritárias. As células mais radicais defendem a guerra

revolucionária contra a Escada de Prata e seus colaboradores, mas outras acreditam que uma campanha pacífica de cooperação e reformas no nível dos Consilii aos poucos convenceria os magos a abandonar suas hierarquias ultrapassadas.

Práticas e rituais

O Concílio Livre existe há pouco mais de um século e, portanto, os membros sabem que as tradições da ordem foram inventadas, e não reveladas. O espírito da invenção e da adaptação persiste, de modo que as cabalas do Concílio Livre inventam rituais e convenções regularmente para atender a seus novos interesses.

Assembleia

As cabalas do Concílio Livre são dirigidas de maneira democrática, seja por consenso absoluto ou pela decisão da maioria. Além disso, as cabalas muitas vezes formam Assembleias regionais como uma alternativa para o Consilium local. Cada grupo envia um síndico à Assembleia, que, por sua vez, formula propostas a serem votadas por todos os magos representados. Algumas Assembleias exigem que os membros renunciem a sua associação a um Consilium, mas são a minoria. Mesmo assim, o poder coletivo de uma Assembleia bem dirigida é capaz de afetar decisivamente um Consilium, pois todos os membros têm o mesmo compromisso com uma determinada política. Uma variante, conhecida como a Coluna, organiza os magos nas batalhas contra seus inimigos. Qualquer cabala governada democraticamente pode se juntar a uma Assembleia, mas os magos libertistas compõem, invariavelmente, a grande maioria.

Casas de Saber

A missão do Concílio Livre de renovar as artes arcanas só poderá ser cumprida se o intercâmbio de descobertas mágicas for facilitado. O sistema de Casas de Saber ajuda nessa negociação ao proporcionar um repositório público de conhecimento mágico. Isso nem sempre significa acesso fácil a uma Casa de Saber: a cabala que a controla determina as exigências. Algumas Casas de Saber usam o modelo de livre mercado, vendendo seu catálogo a qualquer mago que possa pagar o preço em dinheiro vivo, Mana ou espécie. Outras só atendem as cabalas que professam uma ideologia aceitável na opinião de seus proprietários.

Techné

A ordem prefere denominar seu estilo de magia *techné*, palavra grega que significa habilidade ou arte. A *techné* não se reduz à aplicação de antigas técnicas atlantes: é uma filosofia que combina arte, tecnologia e cultura para produzir magia relevante num contexto contemporâneo. As outras ordens se apegam a uma tradição que pertence ao passado remoto, mas o Concílio Livre avança rapidamente rumo a novos horizontes.

Títulos e funções

Os cargos no Concílio Livre são preenchidos democraticamente e existem para cumprir uma função pragmática, e não ritualística.

Emissário

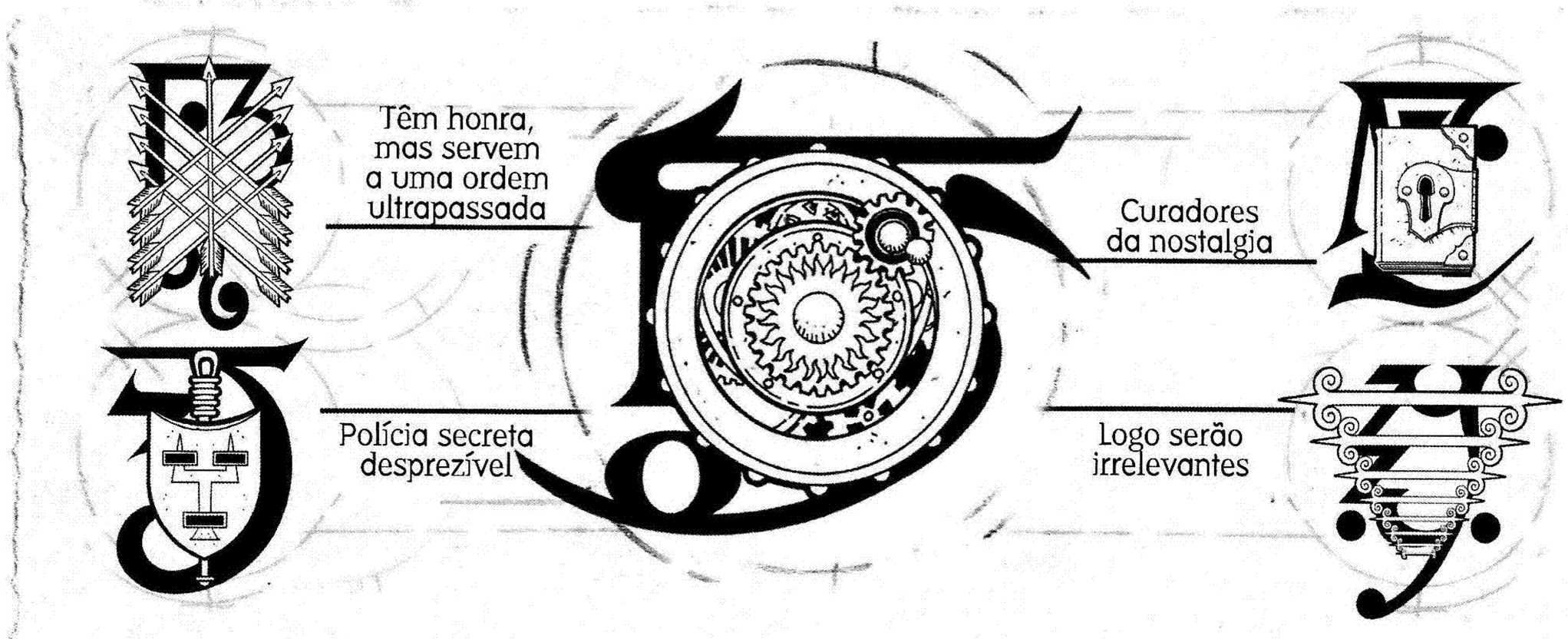
O emissário é um libertista autorizado por uma cabala ou Assembleia do Concílio Livre a ser o contato diplomático com magos de outras ordens. Os emissários não têm permissão para adotar qualquer posição nem de fazer qualquer oferta que não tenha sido votada pelos magos que ele representa, a menos que a cabala ou Assembleia governante conceda-lhe esses poderes de antemão. Por sua vez, as cabalas e Assembleias são obrigadas a exigir compensação se algo de mal acontecer ao emissário.

Strategos

Numa crise, os magos do Concílio Livre podem suspender voluntariamente seus direitos democráticos para dar a um *strategos* o poder de tomar decisões em todas as áreas relevantes de sua especialização. A maioria dos *strategoi* é usada para coordenar as defesas de um grupo de libertistas, mas alguns podem decidir questões que vão desde a economia do oratório até discussões metafísicas. Muitas Assembleias (e praticamente todas as Colunas) empregam um *strategos*, que tem permissão para tomar decisões que afetarão todos os membros da Assembleia. Em todo caso, o poder de um *strategos* se limita formalmente a um único assunto.

Síndico

Nas regiões dominadas pelas Assembleias do Concílio Livre, as cabalas componentes escolhem um de seus membros como síndico para representá-las. Os síndicos não tomam decisões. Eles discutem com outros síndicos e geram propostas que serão votadas por todos os membros. Os síndicos podem obter uma influência considerável. Suas posições quanto a diversos assuntos normalmente são defendidas por suas respectivas cabalas, quando não também por outras, e a capacidade combinada dos síndicos de reduzir uma questão complexa a uma votação permite que seus pontos de vista dominem qualquer debate.



A ESCADA DE PRATA

Antigamente, os magos dominavam. Nunca se esqueça disso. Não acredite que foi o húbris que derrubou Atlântida, que a humanidade mereceu ser lançada nas trevas. Essa é uma parte sutil da Mentira. Não deixe os Exarcas aprisionarem os sonhos dos magos da mesma maneira que aprisionam a própria magia. A conquista da realidade — a guerra pelo Imperium Mysteriorum — segue como deveria ser. Alargue sua visão de mundo e veja que a queda da Cidade Desperta não passou de uma escaramuça. Um contratempo? Sim, mas existem outras batalhas a serem travadas: tronos a serem tombados nas fortalezas supernas do inimigo. Junte-se à humanidade e ao destino dos Despertos e você acolherá a Escada de Prata.

É uma promessa convincente que sobreviveu às eras e foi pronunciada ainda quando o Exílio obrigava os tearcas a contemplar as ruínas de Atlântida. Eles dizem ser apropriado, mas dificilmente desanimador, que tamanha devastação tenha se seguido à disputa pelo prêmio definitivo, pois a Escada de Prata tem uma arma poderosa que os Exarcas nunca terão: os Adormecidos.

Apesar de todas as suas maquinações, os lacaios do inimigo, entre eles os Profetas do Trono Superno, são escravos preocupados em manter a ralé Adormecida tranquila e ignorante. A Escada de Prata afirma apoiar a humanidade não iluminada e disseminar a chama do Despertar tanto quanto possível. A Quiescência torna essa prática perigosa e, portanto, é necessário divulgar um fiapo de verdade para que homens e mulheres dedicados sigam-no até a torrente do Despertar pleno. Os magos precisam estar preparados para aceitar esses novos aprendizes. Têm de cooperar para expandir a influência Desperta e preparar-se para a batalha que virá. A Escada de Prata quer nada menos que um exército engrossado pelos Adormecidos e formado pela conspiração antes de voltar a erguer uma torre que a leve até os deuses.

Panorama

A Escada de Prata acostumou-se a governar os magos. Apesar de não serem os senhores oficiais de Atlântida, seus membros eram os conselheiros que mantinham o equilíbrio do poder, a Vox Draconis, a Voz do Dragão. Por serem os sacerdotes, vizires e juízes da antiguidade, os tearcas defendiam os princípios da lei. Manter unida uma nação inteira de magos é uma façanha que nunca mais foi igualada, e a ordem se orgulha disso... com razão. Quando tomavam decisões imparciais, os juízes da Escada de Prata mantinham o equilíbrio de poder entre os magos e a humanidade não iluminada. Como sacerdotes, eles defendiam um equilíbrio esclarecido entre as necessidades materiais e os desejos espirituais. Naturalmente, os tearcas tinham fraquezas humanas até mesmo naquela época e, mais do que qualquer outra ordem, foram influenciados pelas promessas da Escada Celestial. Submeter deuses e demônios ao domínio da humanidade: haveria promessa maior?

As outras ordens aprenderam um pouco de humildade com a Queda, mas não a Escada de Prata. Alguns de seus integrantes ainda falam em equilibrar a matéria e o espírito, mas outros usam esses argumentos para justificar seu desejo de arrebatar o Imperium Mysteriorum em nome de toda a humanidade. Mas seus inimigos não são mais os poderes inumanos do mundo. Os Exarcas cometeram o pecado supremo e revelaram sua fraqueza. Ao prender a humanidade na Mentira da Quiescência, os Opressores mostraram aos novos tearcas que temem os homens e as mulheres mortais. Se a humanidade se unir para desafiá-los, os Exarcas serão destronados. E, portanto, a ordem espera o momento propício, estimulando o ofício do conselheiro sábio mundo afora, murmurando instruções para príncipes, generais e ministros.

A Escada de Prata também une os magos. Ela transformou o Exílio no sistema de Consilii e converteu incontáveis interpretações da Arte numa série de costumes que todos os magos podem seguir. As ordens ortodoxas geralmente reconhecem o valor intrínseco do governo da Escada de Prata, mas ninguém chegaria à vulgaridade de chamar esse governo de controle. Mesmo quando uma outra ordem chega ao poder num Consilium, os tearcas continuam lá, oferecendo orientação qualificada para o Hierarca e o conselho.

Membros

A ordem não tolera erros nem excesso de humildade. Os magos não devem deixar a arrogância ofuscar sua capacidade de avaliar uma situação, mas nunca devem lamber as botas de ninguém, assumindo a culpa por acontecimentos fora de seu controle ou curvando-se diante de um mestre indigno. Esse comportamento provoca atrito com outros magos, mas nem sempre é uma coisa ruim. O conflito, em pequenas doses, não deixa os magos pararem de pensar.

Portanto, o tearca bem-sucedido tem uma personalidade ligeiramente arrogante, apesar de ponderada, que esconde uma vontade de ferro. Ele é habilidoso na política e sua perícia mágica é incontestável. Ele não se estende nos aspectos teóricos da magia, a não ser quando estes atendem a suas necessidades práticas, mas nunca usa isso como desculpa para cercear seus estudos.

A Escada de Prata nem sempre prefere táticas tão radicais, mas é bom para a ordem projetar uma imagem de força. Em outras situações, faz-se necessário um pouco de delicadeza, que nunca deve ser aplicada de uma maneira que venha a colocar em cheque o prestígio dos tearcas. "Acuse publicamente; desculpe-se em segredo" é uma máxima corriqueira, mas é bom

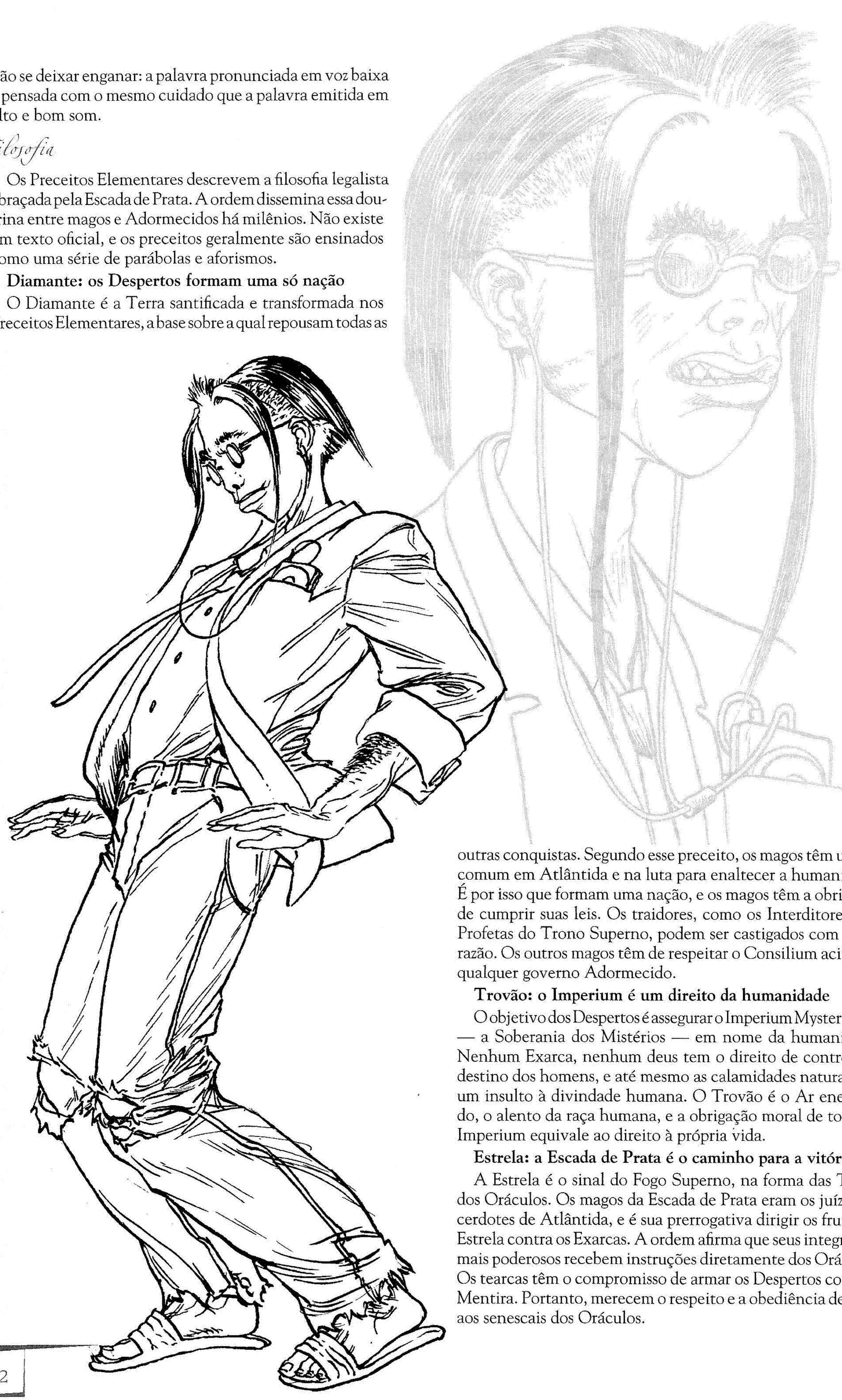
não se deixar enganar: a palavra pronunciada em voz baixa é pensada com o mesmo cuidado que a palavra emitida em alto e bom som.

Filosofia

Os Preceitos Elementares descrevem a filosofia legalista abraçada pela Escada de Prata. A ordem dissemina essa doutrina entre magos e Adormecidos há milênios. Não existe um texto oficial, e os preceitos geralmente são ensinados como uma série de parábolas e aforismos.

Diamante: os Despertos formam uma só nação

O Diamante é a Terra santificada e transformada nos Preceitos Elementares, a base sobre a qual repousam todas as outras conquistas. Segundo esse preceito, os magos têm um elo comum em Atlântida e na luta para enaltecer a humanidade. É por isso que formam uma nação, e os magos têm a obrigação de cumprir suas leis. Os traidores, como os Interditores e os Profetas do Trono Superno, podem ser castigados com plena razão. Os outros magos têm de respeitar o Consilium acima de qualquer governo Adormecido.



Trovão: o Imperium é um direito da humanidade

O objetivo dos Despertos é assegurar o Imperium Mysteriorum — a Soberania dos Mistérios — em nome da humanidade. Nenhum Exarca, nenhum deus tem o direito de controlar o destino dos homens, e até mesmo as calamidades naturais são um insulto à divindade humana. O Trovão é o Ar energizado, o alento da raça humana, e a obrigação moral de tomar o Imperium equivale ao direito à própria vida.

Estrela: a Escada de Prata é o caminho para a vitória

A Estrela é o sinal do Fogo Superno, na forma das Torres dos Oráculos. Os magos da Escada de Prata eram os juízes-sacerdotes de Atlântida, e é sua prerrogativa dirigir os frutos da Estrela contra os Exarcas. A ordem afirma que seus integrantes mais poderosos recebem instruções diretamente dos Oráculos. Os tearcas têm o compromisso de armar os Despertos contra a Mentira. Portanto, merecem o respeito e a obediência devidos aos senescais dos Oráculos.

Sangue: os Adormecidos são seguidores

O Sangue é a Água viva que anuncia o nascimento dos seres humanos, mas também é a marca de uma ferida. Os Adormecidos são feridos pela Quiescência e precisam da orientação dos Despertos para prosperar. Precisam ser curados e enaltecidos para reivindicar o Imperium Mysteriorum. Trata-se de um processo lento e cauteloso que precisa seguir as formas tradicionais de aprendizado.

Práticas e rituais

Os ritos da Escada de Prata são bem conhecidos porque são comuns a todos os magos. A ordem preservou o Duelo Arcano e fundou os primeiros Consilii. Suas convenções tornaram-se a norma. E, mesmo assim, existem algumas tradições que a ordem guarda para si própria.

Convocação

A cada ano, todos os diáconos de pelo menos dois Consilii se reúnem com o intuito de estabelecer uma política comum para o ano vindouro. Essa reunião é conhecida como Convocação Mínima. As Convocações Menores ocorrem a cada três anos e reúnem todos os diáconos de uma região maior, definida pela geografia e pela tradição. Teoricamente, existem também as Grandes Convocações (encontros de todos os diáconos de um continente) a cada cinco anos, mas já não ocorrem há um século (quando os diáconos europeus discutiram a resposta da ordem ao Concílio Livre). Uma Convocação-Mor dos diáconos do mundo todo é um sonho jamais realizado, e dizem que esse seria o primeiro passo para criar uma verdadeira nação de Despertos.

Lex Magica

A Escada de Prata impõe um código de leis especial em suas próprias fileiras. Essa constituição rege tudo, desde as relações apropriadas entre mentores e aprendizes às circunstâncias nas quais um tearca pode matar outro mago ou Adormecido. Essas leis são consideradas vigentes, à revelia da política do Consilium em relação a um determinado assunto. Qualquer tearca de posição superior pode julgar questões menores, mas os crimes de vulto, como roubo e homicídio, são da alçada de um lictor.

Títulos e funções

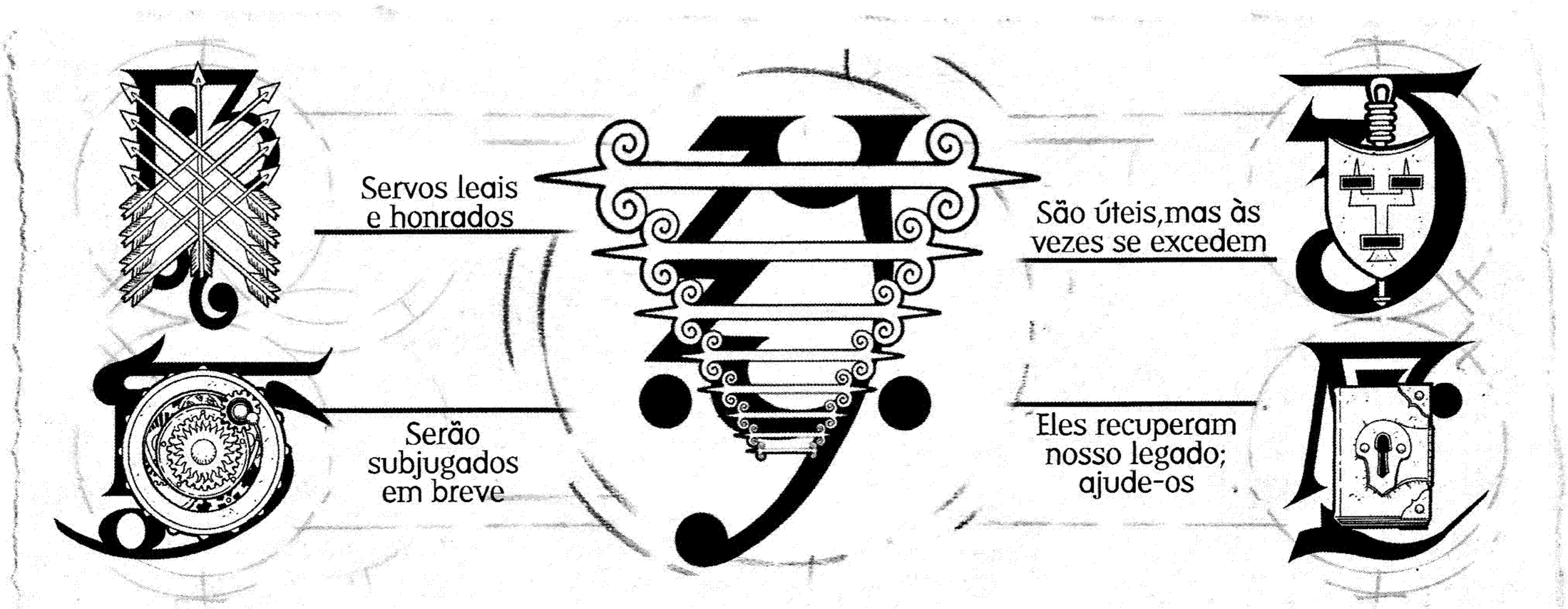
A Escada de Prata faz uso de vários títulos para denotar função e posição hierárquica. A tradição local prescreve muitos deles, mas dois são universais e bem conhecidos:

Diácono

O diácono cuida dos assuntos da ordem na jurisdição de um determinado Consilium. Muitos diáconos são Conselheiros do corpo dirigente de um Consilium, mas alguns preferem que um outro mago os represente; há quem chegue a esconder sua verdadeira posição. Além de frequentar as Convocações anuais, o diácono impõe a disciplina e coordena os esforços locais da Escada de Prata para unir os magos sob um governo forte e centralizado.

Lictor

O lictor é uma autoridade itinerante que impõe a Lex Magica e atua como juiz e executor. Os lictores são, invariavelmente, fortes e habilidosos no uso da magia. A maioria dos lictores percorre um circuito e acaba se tornando uma fonte informal de notícias e boatos a respeito dos magos de outras regiões. A sentença de um lictor é a palavra final para os magos da Escada de Prata. Não há autoridade superior à qual apelar. Esse grau de poder é compensado pelo fato de que esses magos desgarrados só terão permissão para aceitar aprendizes (a não ser seus substitutos) e manter oratórios permanentes quando deixarem o cargo.



GUARDIÕES DO VÉU

A magia é uma Arte secreta. Os Guardiões do Véu têm um motivo para mantê-la assim. A ordem acredita que Atlântida era definida por sua humanidade. Premiava os frutos do talento humano e refletia seus defeitos. Atlântida foi a coisa mais próxima da Utopia que já se viu, mas não era perfeita. Os Guardiões do Véu dizem que a perfeição pertence aos indivíduos. As sociedades sempre têm falhas. Até mesmo Atlântida precisava de policiais, espiões e assassinos. O Mundo Decaído não é diferente.

Os Guardiões do Véu, também chamados de Visus Draconis, ou o Olho do Dragão, protegiam Atlântida em segredo do conflito interno e da traição. Dizem que era um trabalho ingrato, que exigia que os magos empreendessem suas demandas pessoais de iluminação pelo bem da Cidade Desperta. Até mesmo em seus dias mais grandiosos, Atlântida tinha inimigos impalpáveis: feras terríveis, demônios travestidos de homens e rebeldes que ameaçavam a cidade por serem loucos ou ambiciosos. A ordem era odiada por uma questão de hábito, quando não de lógica, pois fechar os olhos para a função dos Guardiões seria questionar a legitimidade da própria Atlântida. Como seus companheiros da Seta Adamantina, eles deveriam ser vistos como instrumentos de Atlântida, e nunca seus mestres. Mas, se a guerra cabia aos voluntários públicos e honrados, os Guardiões do Véu se encarregavam dos assuntos de estado mais discretos, que, se fossem revelados, abalariam o *éthos* de que Atlântida era governada por seres humanos, sem temer a noite nem a tirania bárbara. Esse ideal às vezes era válido, mas, nos últimos dias da cidade, a ordem foi acusada, à boca pequena, de espionar e matar para alcançar seus próprios objetivos.



O domínio de Atlântida se baseava, em parte, no serviço secreto dos Guardiões. Sempre que podiam, eles se livravam discretamente dos inimigos estrangeiros, deixando para trás ameaças sobrenaturais para pressionar e explorar líderes e soberanos, além de, se necessário, derrubar alguns reinos ao insuflar entre os súditos as chamas da insurreição. Alguns desses reinos de fato ameaçavam Atlântida, em geral devido às maquinações dos magos não atlantes, mas a maioria representava apenas uma ameaça potencial — potencial esse que os magos-espias dos Guardiões habilidosamente identificavam e esmagavam, sem jamais implicar Atlântida. Se Atlântida parecia uma Utopia para sua gente, isso se devia, em parte, ao fato de que eram reprimidos os poderes capazes de ameaçá-la um dia.

Até mesmo depois do Exílio, os Guardiões aplicam suas artes discretas aos regimes Adormecidos, forjando conspirações e mitos convenientes a partir do barro da história, e empregando tramas, mentiras e punhais para proteger os magos de inimigos Adormecidos e sobrenaturais. Apesar dos objetivos pragmáticos, eles não deixam de ter um significado esotérico. A ordem acredita que todo Paradoxo alarga o Abismo e, por isso, é preciso ocultar a magia. Suas atrocidades são sacrifícios místicos. Eles profanam o próprio carma para que os outros magos se aperfeiçoem, livres de caçadores de bruxas e perigos ainda mais torpes.

Panorama

Com a exceção dos Profetas do Trono Superno e dos Interditores, nenhuma ordem é tão odiada quanto a dos Guardiões do Véu. Os magos os veem como um mal necessário: aliados valiosos, mas desagradáveis. Até mesmo o Concílio Livre é mais respeitado, porque seu próprio *éthos* caótico enfatiza a descoberta, e não a repressão. Os arbítrios Despertos são treinados para romper barreiras e buscar a liberdade, de modo que a maioria dos magos tem uma desconfiança inerente em relação a qualquer pessoa que prefira agrilhoar a vontade humana.

A ordem, porém, tem sua serventia, e, apesar de se ressentirem dos Guardiões, muitos magos procuram o grupo em busca de ajuda... e é ajuda que a ordem pede em troca. Nem sempre é uma coisa espontânea, mas os Guardiões experientes aprendem a levantar os podres de outros magos e a manipulá-los com habilidade. Acima de tudo, os Guardiões dominaram a arte de circular entre os Adormecidos disfarçados de pessoas comuns, incutindo histórias convenientes e implantando medidas cautelosas de influência mágica para se precaver contra os inimigos da magia e, ao mesmo tempo, cuidar de seus próprios interesses. Dizem os boatos mais jactanciosos que a ordem chegou um dia a manipular países e civilizações com essa finalidade. Até mesmo hoje, os Guardiões incutem "memes" e sinais secretos nas culturas do mundo. Os integrantes da ordem podem conseguir ajuda ao pronunciar uma palavra sigilosa para um Adormecido, que a aprendeu nos ritos inúteis (mas poderosos) de uma sociedade secreta criada pela ordem séculos atrás. Histórias sobre estirpes que servem a ordem de geração a geração e câmaras de tortura reforçadas para manter prisioneiros sobrenaturais enchem os anais da boataria Desperta. E, até onde se sabe, metade dos boatos pode ser fruto das mentiras dos próprios Guardiões.

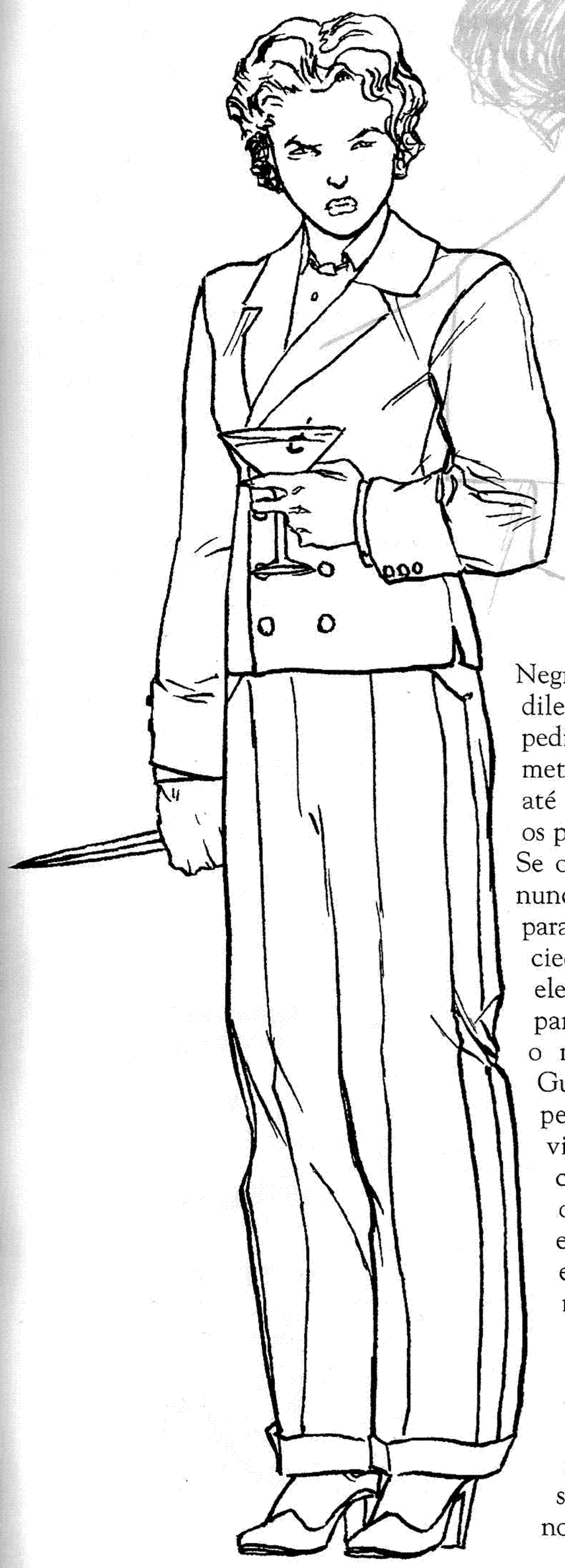
Quando a discrição demorada fracassa, prevalecem os punhais invisíveis, os revólveres silenciosos e os feitiços homicidas, de modo que os Guardiões do Véu são assassinos temidos. O estereótipo os retrata como matadores impiedosos e obcecados com a morte, mas, por outro lado, esses magos conhecem seus pecados, o que os torna ainda mais perigosos. Eles têm certeza de que cada ato é absolutamente necessário para que os Despertos passem a controlar o mundo e, por fim, vençam os Exarcas.

Membros

Os Guardiões do Véu escolhem seus membros com cuidado, por meio de um processo de lenta doutrinação que tem início tão logo a ordem detecta uma combinação de potencial Desperto e a mentalidade necessária. A princípio, eles atraem os neófitos para uma conspiração cheia de outros Guardiões e Adormecidos. Os membros veteranos testam a capacidade do neófito de não revelar certos segredos aos não iluminados e de cometer atos questionáveis em nome de uma causa mais importante. Essa etapa é chamada de o Véu Cinzento, a cortina menos importante que cobre uma teia de tramas projetadas para colocar à prova a dedicação de um mago e para condicionar sua ética a aceitar os métodos da ordem. A segunda etapa é a do Véu Escarlate, quando então o mago precisa estar disposto

a matar em nome da conspiração. Às vezes, o feiticeiro chega de fato a matar alguém que a ordem já tinha marcado para morrer, mas a demonstração de intenção sincera já basta.

Contudo, os Guardiões não desejam servos irracionais. Querem que os magos acreditem tanto num ideal que sejam capazes de matar, mentir e morrer em nome dele, mas não desejam que seus integrantes abandonem por completo suas opiniões morais. Portanto, a última fase, o Véu Negro, apresenta um dilema ao iniciado, pedindo-lhe que cometa um ato imoral até mesmo segundo os padrões da ordem. Se obedecer, o mago nunca poderá entrar para a ordem. A sociedade secreta que ele conheceu desaparecerá. Ninguém o matará, mas os Guardiões o vigiarão pelo resto de sua vida. Se ele se recusar a obedecer, a ordem irá desfazer essa última ilusão e ele se tornará um membro legítimo.



Muitas pessoas acreditam que a ordem prefere os iniciados que costumavam ser espiões, assassinos ou conspiradores no mundo Adormecido, mas a ideia se baseia num equívoco. Os Guardiões do Véu usam os serviços de inteligência e as irmandades secretas como campo de provas, mas a maioria dos candidatos é induzida a entrar para a ordem. Por conta disso, os Guardiões geralmente têm antecedentes inócuos antes de serem incorporados. A sociedade prefere muito mais transformar um operário ético e pragmático num espião consumado a contratar um psicopata treinado pelo governo.

Filosofia

Os Guardiões do Véu têm poucas escrituras antigas, pois a escritura é um segredo que pode ser compartilhado com qualquer um que a ler. Em vez disso, eles mantêm uma tradição oral. Essa Lei da Máscara é apresentada nos primeiros Véus, mas só é ensinada em sua totalidade ao mago que alcança a graduação e o conhecimento plenos da ordem.

Os Paradoxos fortalecem o Abismo, pois a resposta ao orgulho é o castigo

Um Paradoxo é mais do que uma lacuna na realidade. É uma falha que expõe o Mundo Decaído ao veneno do Abismo. Os Guardiões apontam as anomalias e manifestações como prova disso, bem como as tradições que parecem demonstrar que as viagens astrais já foram muito menos difíceis. A ordem desestimula a magia vulgar: os Guardiões que lançam a torto e a direito feitiços que contestam a realidade correm o risco de receber uma reprimenda ou coisa pior. Em termos simbólicos, o Mundo Superno é puro demais para tolerar lisonjas fúteis. Mesmo sendo mestres secretos, os magos têm um lugar na ordem cósmica. Se não conseguirem usar seus talentos para subjugar o Mundo Decaído, suas almas talvez deixem as trevas entrar.

Os pecados cometidos em nome de um fim justo tornam os Despertos mais sábios

A sabedoria é uma força real, e não um conceito subjetivo. Os Guardiões do Véu defendem que a iluminação é uma entidade impessoal que pode ser gerada e transferida de um demandante Desperto para outro. A maioria dos magos aprimora sua Sabedoria usando a magia com cuidado e praticando a compaixão, pois a magia é a arte de aperfeiçoar a humanidade, e não de abandoná-la. Os Guardiões seguem um outro caminho. Matar e mentir são pecados, mas, se oferecidos como sacrifícios em nome dos Despertos, eles geram conhecimento... para outros magos. Os membros da ordem reconhecem que seus métodos comprometem a integridade de suas próprias almas, mas também proporcionam segurança e justiça para os iluminados. A doutrina clássica afirma que há de fato uma transferência metafísica do mérito, mas a maioria dos Guardiões se satisfaz em saber que seu sacrifício ajuda os magos.

O Mundo Decaído é uma meritocracia

O poder cabe ao mérito de cada um. Os Despertos são mais sábios que os Adormecidos, e os mestres, mais sábios que os aprendizes. Os magos devem sempre fomentar a sede perene de conhecimento entre seus pupilos, mas não a ponto de fazer

com que eles ultrapassem seus limites e coloquem em risco outras demandas por iluminação. Cabe aos segredos arcanos e ao simbolismo obscuro eliminar os demandantes que não estão preparados para os aspectos superiores do conhecimento místico. Os Adormecidos não devem se envolver com os segredos de Atlântida nem colocar os magos em perigo. Os magos devem ser comedidos e até mesmo misteriosos com seu conhecimento e oferecer orientação despretensiosa, porém sólida, aos menos dotados. Nessa meritocracia não há lugar para o chauvinismo: sexo, sexualidade, etnia e coisas do gênero raramente são usadas para determinar o mérito. A intolerância fútil é indigna da visão de mundo dos Despertos.

Práticas e rituais

Os Véus já foram descritos. Os Guardiões do Véu têm muitos outros ritos. Eis dois dos mais comuns:

O Antifaz

O Antifaz é mais que uma identidade nova: é uma camada de falsidade ideológica que o Guardião usa para realizar uma determinada tarefa. Dizem existir 49 identidades arquetípicas, desde o Sacerdote da Morte, que santifica a matança, ao Cetro, que assume o comando. A história e a cultura proporcionam numerosas variações, entre elas o Terno Preto, o Mercador Sagaz e o Soldado Ferido. Esses papéis, às vezes, são de fato auxiliados por máscaras encantadas, e algumas posições da ordem exigem tradicionalmente que os magos as enverguem. Num sentido abstrato, o Antifaz é uma série de feitiços que oculta a identidade de um mago de tal maneira que ele pode facilmente assumir um determinado papel. Os Guardiões trajam o Terno Preto para dar a impressão de que são agentes do governo empenhados em eliminar indícios de atividade sobrenatural, ou então envergam o Cetro para assumir um cargo empresarial ou governamental. Em termos simbólicos, o Antifaz ensina o mago a ser humilde, pois é preciso suprimir o próprio egotismo para se adequar ao papel.

O Labirinto

O Labirinto é um dos nomes da rede de sociedades secretas, quinta-colunas e seitas falsas criadas pelos Guardiões do Véu para esconder a magia dos olhos dos indignos e influenciar os Adormecidos. O neófito é iniciado por meio do Labirinto e vai atravessando os Véus de ilusão até encontrar a verdadeira ordem. Essas organizações raramente reivindicam comando direto sobre os Adormecidos. Nada disso: as verbas do governo são despejadas em orçamentos escusos, os negócios não vão para frente sem o apoio de um certo clube particular, e os investigadores Adormecidos são desviados para seitas dispostas a enchê-los de informações inúteis e abundantes. Na frente ocultista, a ordem faz chover informações errôneas sobre os arremedos de feiticeiros e inventa profecias que os Guardiões, mais tarde, cuidarão para que sejam cumpridas. É muito fácil para os Guardiões tornarem-se senhores absolutos das pessoas enganadas por eles. Mais de um mago já ficou obcecado com a ideia de obter poder secular por meio do Labirinto.

Títulos e funções

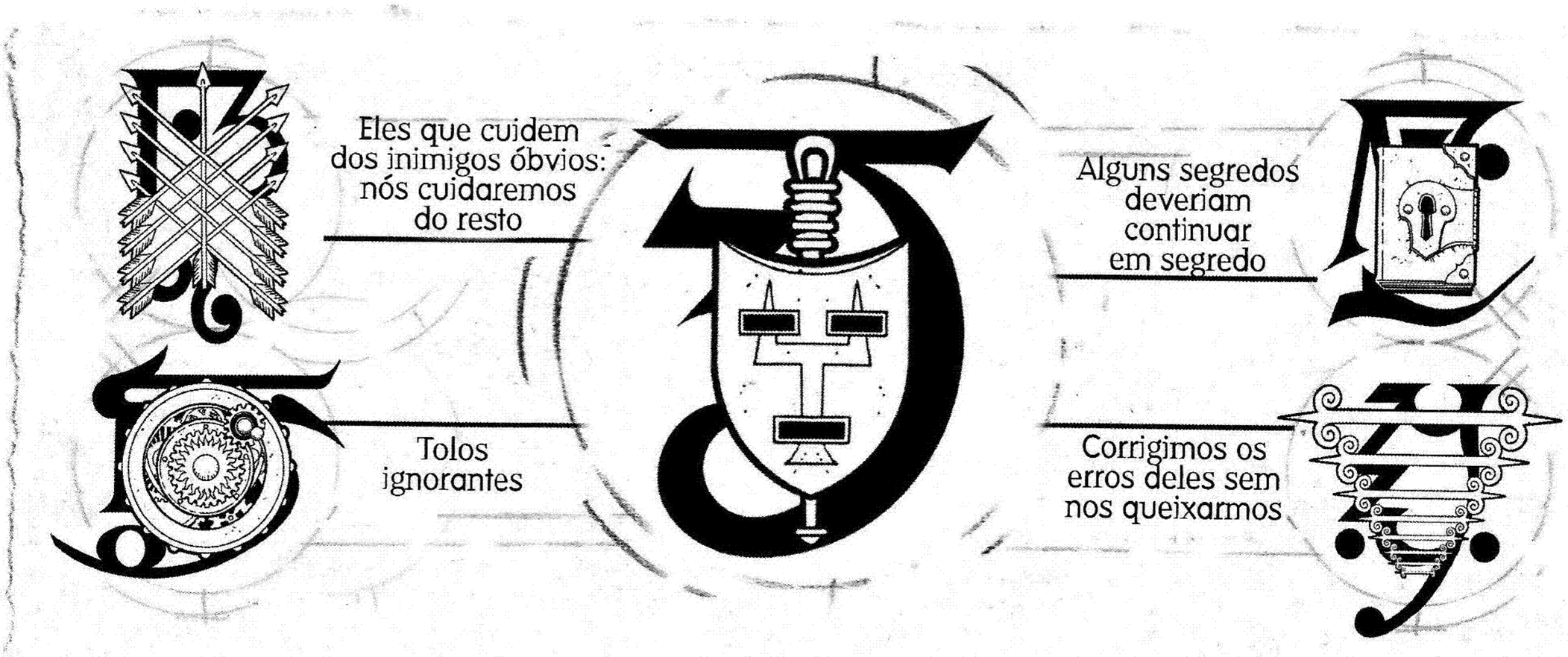
Os Guardiões do Véu criam muitos títulos. Alguns são elementos falsos do Labirinto e outros só existem para lidar com os magos de outras ordens. Além disso, a ordem pode ter postos secretos conhecidos apenas por seus mestres, que não os desrespeitam revelando-os às massas. Dois títulos são largamente conhecidos:

Interfector

Os Interfectoris são os executores e inquisidores a serviço de um Consilium. Nas cerimônias oficiais, o Interfector usa máscara. Espera-se que os magos o desprezem formalmente, recusando-se a tocá-lo ou a pisar em sua sombra. É comum alternar magos na posição (e todos usam a máscara oficial), para que a função conserve sua característica impessoal. Os Interfectoris costumam ser empregados por Consilii muito antigos ou muito repressores. O cargo torna-se menos comum a cada ano e muitos magos argumentam que a função é obsoleta.

Epopta

Os epoptas ("observadores") têm duas funções. Eles administram o Labirinto, preservando a rede de influência e distrações da ordem, e recrutam novos membros, fazendo-os passar pelos Véus. O epopta raramente trabalha sozinho. Ele orienta outros Guardiões a apoiar conspirações e iniciar os neófitos através dos três Véus. Os epoptas são sempre Guardiões experientes, mas raramente alcançam as posições hierárquicas mais altas da ordem. Os Guardiões do Véu prezam o Labirinto, mas tentam se afastar desses jogos. Os epoptas têm a tendência de se envolver na política terrena de seus cargos e, depois de sentir o gostinho do poder no mundo Adormecido, relutam em trocá-lo pelas preocupações mais esotéricas dos escalões mais elevados.



O MYSTERIUM

Esqueça os governos do Mundo Decaído e a política ocultista. Conhecimento é poder. Com o passar do tempo, o saber místico bate a ambição terrena. Os membros d'o Mysterium acreditam que sua ordem seja a mais pura por se abster do poder terreno. Esses magos preferem procurar o conhecimento mágico em estado puro. O que não significa que não existam mistagogos influentes, como são denominados os magos do Mysterium. A ordem não exige ambição pessoal, mas os integrantes do Mysterium buscam o conhecimento em primeiro lugar. O poder é o agradável efeito colateral de deter a principal moeda do ocultismo: o conhecimento mágico.



O estereótipo que se faz de uma cabala do Mysterium é o de um grupo de sábios solitários que se ocupa de grimórios embolorados e Artefatos carcomidos. Sem dúvida alguma, essa imagem é real em algumas ocasiões. Durante toda a história, os caçadores de bruxas e a ignorância obrigaram a ordem a se isolar e a esperar séculos até a curiosidade humana derrotar o dogmatismo. Os velhos mistagogos ainda cuidam de antigas fortalezas-bibliotecas, mas a ordem contemporânea é mais audaz. O mistagogo de hoje é um arqueólogo, criptógrafo e mestre de enigmas que explora ruínas. Ele prediz o futuro na disposição das ruas de uma cidade e em códigos de programação. Mas, além dessas charadas, existem inimigos que ameaçam o Mysterium. Maldições antigas e balas disparadas por fanáticos religiosos tentam manter os segredos de Atlântida submersos, e os magos, ignorantes; é preciso lidar com isso. A ordem de hoje preza seus aventureiros-eruditos tanto quanto seus bibliotecários.

O mundo contemporâneo é um depósito de conhecimento secreto que aguarda ser recuperado, catalogado e expandido para benefício dos Despertos. Os magos do Mysterium vão aos cantos obscuros do planeta para acrescentar o que encontram por lá ao conhecimento esotérico. Não vá pensando, porém, que a ordem divida generosamente com outros magos os resultados de sua árdua pesquisa. Parte do conhecimento é perigosa demais para o consumo geral, ou valiosa demais para simplesmente ser distribuída. A exploração tem seu preço em dinheiro e vidas, e o Mysterium precisa de *um certo* poder para financiar, guarnecer de pessoal e proteger novas missões.

Panorama

Em Atlântida, os membros do Mysterium eram professores e bibliotecários. As lendas descrevem o Cenáculo de Suspiros, onde os magos podiam consultar os espíritos dos sábios e vastas coleções de livros escritos nas línguas de fadas, demônios, anjos e deuses. A ordem antiga se aventurava pelas terras interioranas para aprender as ciências naturais e selecionar as inovações das nações bárbaras. Essas expedições eram quase tão marciais quanto científicas, pois os estrangeiros (e os horrores da noite que muitas vezes os governavam) temiam e odiavam a Cidade Sublime. Os primeiros mistagogos compraram seu conhecimento com sangue e asseguraram um lugar de honra nos palácios de prata da cidade.

Sem o Mysterium, também chamado de *Alae Draconis*, as Asas do Dragão, a cabala governante nunca teria erigido a Escada Celestial. A ordem tornou-se quase tão poderosa quanto a Escada de Prata e restringiu o acesso a sua coleção para evitar que tivesse sua posição contestada e usurpada. E, por isso, a ordem tornou-se um dos arquitetos da Queda e destruiu as bibliotecas que criou. Os sobreviventes atreveram-se a acalentar a esperança de que os bárbaros que eles antes haviam saqueado tivessem feito o mesmo com eles, para que o conhecimento de Atlântida se espalhasse pelo mundo. Os magos da ordem fundaram as próprias tradições em suas jornadas, ensinando as artes da escrita, da poesia e da narrativa oral, impregnando todas elas com símbolos mágicos imprescindíveis. Esperavam que as futuras gerações separassem a verdade da ficção e Despertassem para os segredos do Mysterium, renovando as artes atlantes.

Os mistagogos contemporâneos acreditam ser esse futuro. Chegou a hora de resgatar os segredos da magia de seus cárceres em idiomas antigos, ciclos mitológicos e criptas esquecidas. Para eles, essa é a missão mais importante do mundo. As atitudes variam, mas a ordem como um todo não dá a mínima para a santidade da história humana. Tudo o que importa é Atlântida, a magia e os códigos secretos que estão escondidos pelo mundo. É por isso que os outros magos acusam o Mysterium de saque e violação de túmulos. Mas a ordem chama seus acusadores de hipócritas, pois eles não se queixam de usar o conhecimento que os magos do Mysterium arriscam suas vidas para obter.

Membros

Os membros do Mysterium costumam ser mais cultos que seus equivalentes nas outras ordens. A sociedade não rejeita os feiticeiros talentosos e incultos, mas esses neófitos logo adquirem as habilidades acadêmicas necessárias para identificar e estudar tesouros arcanos. Mas não é por isso que os magos instruídos deixam de receber treinamento ulterior, pois precisam aprender a sobreviver em lugares incivilizados e a descobrir ruínas ocultistas e doutrinas bem protegidas. Nos últimos tempos, a ordem começou a investigar as cidades contemporâneas, aplicando as disciplinas da sociologia e até mesmo do roubo a sua pesquisa. Adormecidos, magos inimigos e monstros sobrenaturais levam relíquias para museus, lojas secretas e até mesmo para suas próprias casas. Em vez de deixar esses artefatos caírem em desuso ou sofrerem abusos, a ordem os adquire por outros meios. Nessas situações, é preciso saber muito bem como a vida funciona, e uma parte dos membros mais recentes foi recrutada para ocupar esse nicho em expansão.

A ordem também reconhece que o conhecimento não se acumula simplesmente em tomos e artefatos empoeirados. Os segredos de Atlântida estão codificados na tradição oral e em antigos costumes. O Mysterium documenta essas coisas sempre que possível e esmiúça cada frase e gesto em busca de

sentidos ocultos. Os segredos da magia podem ser até mesmo encontrados na arquitetura e no cinema contemporâneos e também na vasta internet. Os investigadores precisam tomar cuidado nesse ponto, pois boa parte do tempo, os meios de comunicação de massa transmitem mensagens arcanas sob as ordens de mandantes sobrenaturais e secretos. Essa vocação é acompanhada de perto pelo empenho da ordem em obter segredos que outros magos tenham ocultado intencionalmente. Os mistagogos podem ter de bancar os espiões, ladrões e até mesmos críticos de arte para encher as estantes das bibliotecas da ordem.

Filosofia

O *éthos* do Mysterium gira em torno de sua missão de localizar e preservar o conhecimento Desperto. Os magos da ordem escreveram vários tratados a respeito, mas a maioria deles pode ser resumida nestes três aforismos:

Conhecimento é poder

Sem o conhecimento oculto, o mago não é nada. Munido desse saber, ele conhece os segredos do universo e os problemas fundamentais que afetam a humanidade. Os Exarcas confinam o mundo ao promover a ignorância, porque eles compreendem essa verdade. Alguns filósofos do Mysterium vão além e afirmam que o conhecimento é a própria realidade, seja na forma de uma compreensão mística do Mundo Superno ou como padrões de informação pura, que aguardam ser programados com a aplicação dos feitiços apropriados. A ignorância, portanto, não é só uma desvantagem prática. Acreditar na ilusão enfraquece a realidade e fortalece o Abismo.

É imperativo preservar o conhecimento

Depois da ruína de Atlântida, a humanidade entrou aos trancos e barrancos numa era de ignorância que estropiou tanto os Despertos quanto os Adormecidos. A situação degenerou a tal ponto que os apóstatas e os radicais do Concílio Livre chegam a alegar que a Cidade Desperta nunca existiu! O Mysterium acredita que descobrir e preservar a tradição mágica da humanidade é a única maneira de transcender a Queda. Cada fragmento de conhecimento arcano é um instrumento que os magos podem usar para unir as Alturas e a Terra, ou pelo menos para desacelerar a expansão da fenda que as separa.

O conhecimento tem seu preço

O conhecimento arcano é perigoso e só se pode adquiri-lo a um grande custo. Consequentemente, o Mysterium não divide seus segredos com os Adormecidos, e os magos são obrigados a cumprir certas normas. A ordem sempre exige um pagamento. A melhor coisa que um mago pode fazer é oferecer um grimório incomum ou um objeto encantado em troca daquilo que procura.

Mesmo assim, o Mysterium não compartilha seu conhecimento levianamente. Existem certos livros e nomes secretos que os magos *nunca* devem conhecer, pois invocam coisas impossíveis de derrotar ou representam armas tão destrutivas a ponto de arruinar o equilíbrio de poder dos Despertos. Ao contrário dos Guardiões do Véu, o Mysterium não acredita em mentir para os indignos. Simplesmente nega-lhes o acesso àquilo que temerariamente procuram.

Práticas e rituais

Os ritos do Mysterium giram em torno da aquisição e da preservação do conhecimento. Os mistagogos são iniciados e aceitos em níveis cada vez maiores de confiança à medida que progridem, mas espera-se que descubram segredos arcanos de valor equivalente ou que dediquem suas vidas a preservá-los.

O Ateneu

Os Ateneus são os depósitos do Mysterium. Ao contrário das Casas de Saber do Concílio Livre, trata-se de instalações secretas nas quais os mistagogos se reúnem para guardar e catalogar seus achados. Os Ateneus são sempre resguardados por fortes proteções mágicas e ficam sob a responsabilidade de um Curador. Se quiser dar uma olhada no material do Ateneu, o mago de fora da ordem terá de esperar que alguém o traga. E o estudará sob vigilância. Não há um Ateneu principal: eles são criados sempre que os membros locais da ordem acham necessário. Normalmente, a região governada por um único Consilium tem seu próprio Ateneu ou fica perto de uma região dotada de um.

O Mistério atlante

Nem todos os mistagogos têm acesso pleno ao saber acumulado pela ordem. O Mistério atlante é uma série de iniciações ritualísticas que emprega magia divinatória para avaliar a adequabilidade do candidato e o que ele será obrigado a fornecer para provar seu valor. Normalmente, o mistagogo recebe uma tarefa ou deve fazer um sacrifício apropriado ao nível de iniciação pretendido. Essas provas quase sempre envolvem a obtenção de novo conhecimento para a ordem ou o confisco de materiais esotéricos perigosos ou roubados. O conhecimento de mais alta ordem do Mundo Superno, do Abismo e de certos feitiços de conjuração geralmente têm como pré-requisito os níveis mais superiores de iniciação.

Títulos e funções

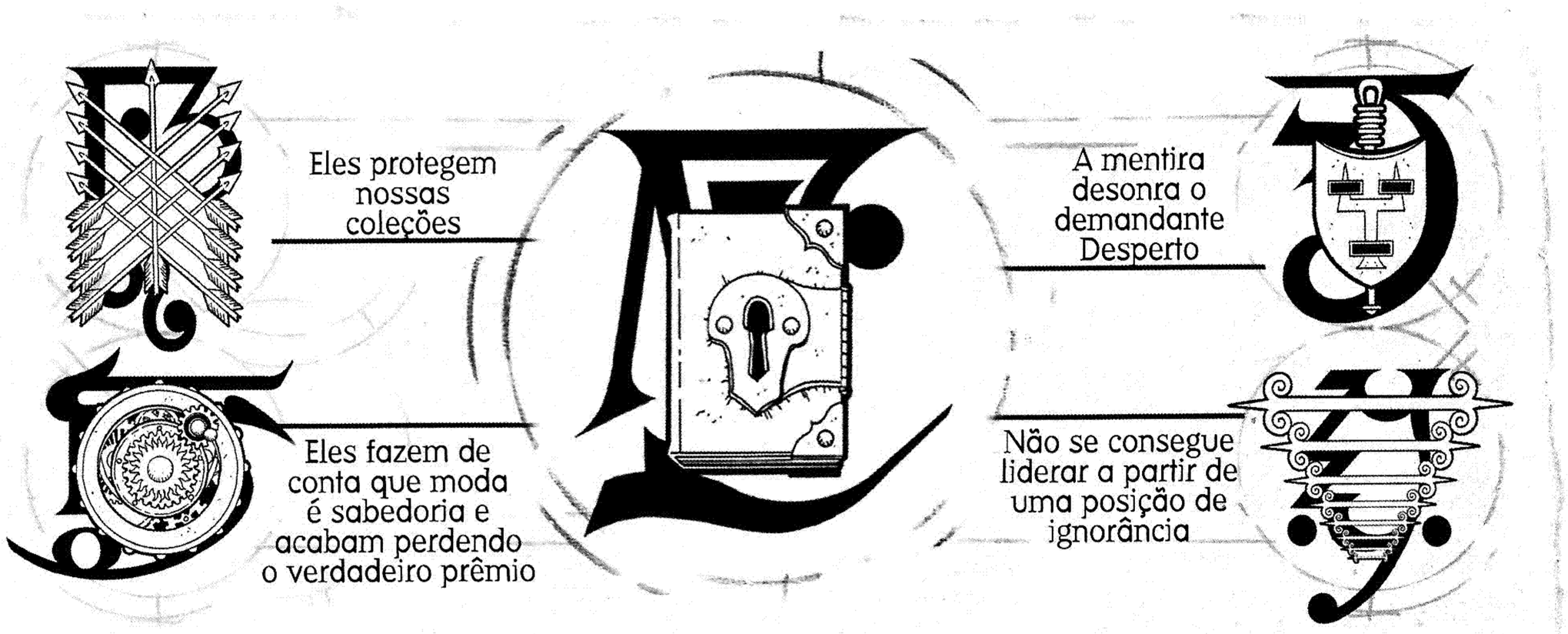
Todo membro do Mysterium é chamado de mistagogo: aquele que foi iniciado no Mistério do conhecimento da ordem. As categorias de iniciação têm vários títulos simbólicos para cada um dos cinco graus, como, por exemplo, o de um membro de terceiro grau. Além disso, existem dois outros títulos bem conhecidos:

Censor

Os Censores mantêm em segredo o saber oculto. As outras ordens se ofendem com isso, mas reconhecem que certos feitiços e nomes terríveis poderiam despedaçar o mundo dos Despertos. Os Censores são os mistagogos de inclinação mais marcial, pois têm de privar outros magos de seus segredos. O Concílio Livre acusa esses magos de serem pouco mais do que autodesignados grupos de extermínio que matam os livre-pensadores. É verdade que os Censores agem com motivações políticas, mas é igualmente verdadeiro que salvam as vidas de magos e Adormecidos ao esconder o conhecimento esotérico destrutivo. Os Censores nunca destroem algo quando podem confiscá-lo. Os segredos obtidos são guardados a sete chaves e sob proteções mágicas num Ateneu.

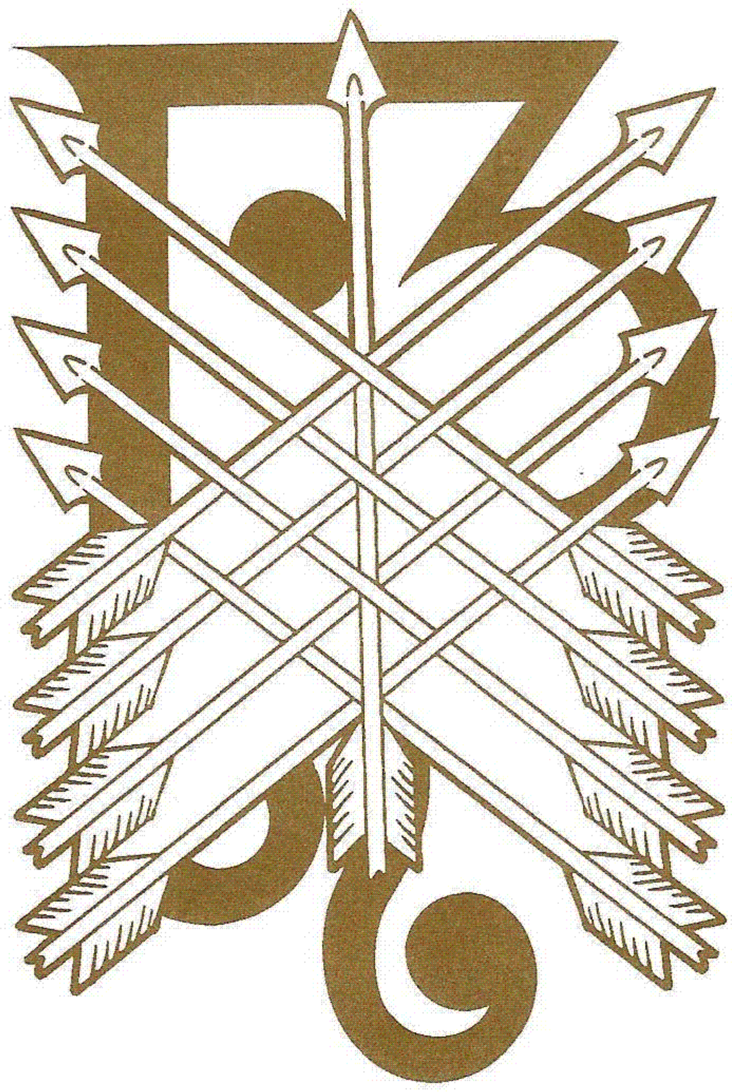
Curador

O Curador precisa ser um erudito e mago consumado (adepto de segundo grau ou superior). Os Curadores que traem a ordem são mortos. A incompetência é punida com o despojamento do ofensor de todos os seus graus iniciáticos no Mistério e com sua condenação a estudar apenas os segredos mais reles da ordem até recuperar sua antiga posição.



A SETA ADAMANTINA

Existem armas que trazem a morte, e armas que concedem a vida. A Seta Adamantina é as duas coisas. Toda ordem pratica técnicas básicas de defesa mística, mas a Seta vai além e internaliza a metáfora da guerra. Essa é a posição política e a práxis esotérica da ordem. Para alguns, é uma senda difícil e ascética que elimina a covardia e encoraja a ação mais do que a contemplação. Outros veem a ordem como a plataforma perfeita para liderar as batalhas secretas dos Despertos, vendendo seus serviços a quem possa pagar mais, ou até mesmo apoderando-se à força dos Domínios dos fracos. Acima de tudo, a Seta Adamantina *age*. Seus membros não são dados à reclusão despropositada, à meditação introspectiva ou ao pacifismo impotente. Sabem que os Despertos estão no meio de uma guerra esotérica e, com braço forte, defendem o lado justo.



Mas eis a questão: qual *é* o lado justo? Antigamente, a Seta protegia Atlântida de todas as ameaças, internas e externas. Era chamada de Ungula Draconis, a Garra do Dragão. Ninguém podia negar que era um trabalho honrado, porque este mantinha viva a chama do poder humano numa era repleta de monstros metidos a conquistadores e bruxos renegados. Em se tratando de Atlântida, não havia dúvida nem concessões a fazer, mesmo se as terras interioranas ficassem sujeitas a ataques repentinos e à destruição para que a majestade Desperta da cidade fosse mantida. Com o passar do tempo, o ideal transformou-se em fautoria da guerra e conquista. Um simples soldado nas ruas cintilantes da cidade poderia se tornar um deus nos ermos selvagens. E por que não também nos céus?

A arrogância levou à Queda, e a Queda ao Exílio. Atlântida se partiu e a Seta Adamantina passou a proteger os fragmentos. A Seta sempre alegou estar acima da política, dedicando-se ao dever absoluto de defender os segredos da magia de seus profanadores. Hoje, porém, a dúvida e a oposição atormentam as antigas ordens. Toda vez que toma partido, o mago da Seta modifica a arena política. Não é de surpreender que esses magos muitas vezes percam a paciência com a simples tarefa de proteger e tentem eles mesmos deter o poder em suas mãos.

Panorama

O mago da Seta é antes de tudo um guerreiro, mas essa vocação não é tão limitada quanto muitos desconfiam. Para cada combatente da linha de frente que faz os horrores do Abismo em pedaços com as mãos e a alma nuas, há um estrategista que enxerga e manipula os padrões secretos e opostos do mundo. Os conflitos econômicos, ecológicos e os mais esotéricos são estudados, dominados e modelados na forma que a Seta deseja. Os magos veem a realidade como algo dividido em muitas camadas, cheio de sinais e movimentos invisíveis para os não iniciados. A arte Desperta da guerra segue esses padrões usando milhares de técnicas.

A Seta Adamantina tem certeza de que suas raízes estão em Atlântida, mas não alega ser responsável por nenhum fato histórico em particular. Nada disso, ela defende as virtudes comuns aos guerreiros de muitas culturas. O mago da Seta talvez insista que essas virtudes são o fulgor espiritual do legado da ordem após o Exílio, uma tocha que arde com o intuito de guiar os soldados de todas as eras para longe da violência banal e em direção a uma ética comum de justiça. Se for verdade, porém, isso representa uma contradição, pois a ordem tem potencial para cometer atrocidades, estabelecer governos totalitários e demonstrar uma sede de poder violenta e autojustificável. Da mesma maneira que a arte oculta da guerra, esse defeito pode se manifestar de infinitas maneiras, o que o torna difícil de detectar e controlar. A Seta Adamantina reconhece a essência do problema, mas nem sempre sabe ao certo se uma determinada ação vai preservar seus ideais ou seus pecados.

A condição de guerreiro nunca é uma virtude em si mesma. Somente o serviço honrado e justo pode dar sentido à vida de um mago da Seta. Depois da Queda, a ordem defendeu outros magos dos novos perigos do Mundo Decaído e prestou juramentos de lealdade. Hoje, essa ainda é a principal função da Seta Adamantina. Seus magos defendem Domínios, oratórios e cabalas, desde que sejam herdeiros legítimos de Atlântida. Alguns magos da Seta vigiam deliberadamente coisas malignas que não é possível (ou, por algum capricho cruel do destino, não é permitido) banir deste mundo.

Quando assumem o poder, os magos da Seta afirmam seguir o espírito de seu *éthos*. Às vezes surge uma ameaça que exige liderança marcial. Outras vezes os protegidos de um mago da Seta são moral ou misticamente fracos, e ele julga que a melhor maneira de manter seu juramento é assumir o comando. Mas, apesar de respeitada, a Seta Adamantina não consegue garantir a virtude espiritual de todos os seus integrantes. O poder, e não a prudência, motiva muitos membros a vestir o manto púrpura.

Membros

A Seta Adamantina atrai um grande número de magos jovens: homens e mulheres impulsivos e confiantes, que acreditam que seus Arcanos conferem automaticamente o conhecimento marcial. Esses candidatos não demoram a se desiludir com essas ideias. O mago da Seta treina para resistir bastante e viver com simplicidade. Os mentores da ordem tentam o aluno com os segredos da magia de combate, depois se recusam a ensiná-los até ele aprender um pouco de humildade com trabalho duro, disciplina ascética ou uma demanda tortuosa. Alguns mestres são incrivelmente severos e deixam sequelas físicas e psicológicas em seus protegidos. Há quem não consiga passar da candidatura, mas, na maioria dos casos, os mentores relutam em deixar um Desperto desperdiçar sua vida. Os melhores professores criam diplomatas-guerreiros capazes de lidar com questões de etiqueta e o combate mais sangrento com igual confiança. Os piores produzem guardiões emocionalmente atrofiados cuja natureza taciturna e canhestra pode ser confundida com uma sabedoria serena.

E alguns candidatos não precisam ser preparados. Esses são os táticos e atletas natos que os anciões da Seta tanto querem treinar e — acima de tudo — refrear, antes que ponham outras pessoas em perigo. A Seta Adamantina não dá nenhuma

escolha a esses magos jovens. Eles aprendem os feitiços de combate e concebem estratégias com bastante facilidade, mas alguém precisa ensinar-lhes noções de honra, discrição e responsabilidade para com os demais Despertos. A ordem lamenta quando não consegue doutrinar esses iniciados. É uma vergonha matá-los, e seus nomes nunca mais serão pronunciados.

Os magos mais velhos costumam se associar à ordem em resposta a uma crise ou à fúria desmedida. A Seta fornece-lhes os instrumentos da vingança ou da justiça. Na teoria, a ordem só aceita os sequiosos de vingança capazes de aprender a alargar seus horizontes e enxergar que todos os Despertos são dignos de ajuda.

Filosofia

A Seta Adamantina pratica aquilo que chama de a Estrada de Brilhantes ou o Caminho Adamantino. O nome atlante não tinha uma tradução precisa e significava tanto "sabedoria inflexível" quanto "luz do trovão". O Caminho Adamantino se divide em cinco preceitos, ou a Mão. A mão humana cria, comunica e destrói. Está sempre encontrando, negociando com e subjugando o mundo exterior, e é um dos principais portais para o sentido do tato. Da mesma maneira, os cinco "dedos" representam os ideais de conduta do guerreiro no Mundo Decaído. São eles:

Viver é guerrear

Todos os seres aprendem algo ao se separar pela primeira vez da unidade das coisas e, novamente, ao dividir a unidade que resta. Somente ao examinar aquilo que se fragmentou é que o mago conseguirá entender a integridade original. Se ele permanecesse na beatitude original, a unidade de todas as coisas seria percebida da mesma maneira que a célula se liga ao tecido: feito máquina, sem a verdadeira compreensão. A vida não é só sofrimento: é uma provação contínua do arbítrio e da criatividade. Até mesmo os Exarcas têm lugar nesse plano. Eles separaram o Mundo Superno do Mundo Decaído e criaram a provação suprema.



Apesar de respeitar a Atlântida que se perdeu, a Seta vê no cosmo dividido a oportunidade de se colocar à prova de uma maneira que a cidade perdida nunca poderia ter proporcionado. Na prática, o mago da Seta deve ser capaz de usar qualquer método de combate como uma solução alegórica para um problema que não envolve violência e qualquer técnica pacífica para vencer uma guerra.

Iluminar-se é ter honra

Os magos sabem que todas as coisas têm um significado esotérico e, portanto, o significado, por si só, não pode ser um sinal de sabedoria. A verdadeira iluminação é a capacidade de criar significados tanto quanto a de refleti-los. É por meio dos juramentos que o mago da Seta se liga ao resto do mundo, transformando suas lições em elos inquebrantáveis de honra. O juramento reescreve a identidade de um mago, transformando-o em algo maior do que ele mesmo. Ao prometer proteger um companheiro, ele compartilhará o significado de seu voto tanto com seu protegido quanto com seus inimigos. Os juramentos não devem ser quebrados, mas tampouco devem ser exageradamente estreitos, para que o guerreiro não baseie seu julgamento em palavras formais, em vez de baseá-lo em pensamentos dinâmicos.

Adaptar-se é ser forte

O mago da Seta nunca deve depender somente da magia ou de qualquer outra forma absoluta de poder. Se usar habitualmente magia, força física ou palavras ferinas para prevalecer, ele estará se apegando a uma única maneira de fazer as coisas e renegando o que aprendeu com as novas táticas. Em termos práticos, o inimigo pode identificar os hábitos de um guerreiro e usá-los contra ele. A magia simpática é a raiz de muitos feitiços marciais. A menos que se livre de hábitos irracionais, o mago se tornará vulnerável. Não é difícil ver os problemas inerentes à dependência excessiva em relação à magia (ou a um tipo específico de magia), mas a ordem também incumbe seus membros de examinar suas vidas terrenas. O mago se apega exageradamente aos luxos materiais? À linguagem do orgulho? Se a resposta é sim, ele deve se corrigir. Alguns magos da Seta optam por uma vida ascética, mas outros se entregam alternadamente a várias práticas, dispostos a mudar seu jeito de vestir, seus modos e até mesmo seus nomes para evitar a complacência.

Superno é o Ser

Há uma razão para somente alguns seres humanos se tornarem magos. Em essência, o ser humano não difere do cosmo. O corpo, a mente e a alma formam um microcosmo de uma realidade maior. A disciplina física não é só uma questão de ossos e músculos: é uma maneira de explorar a realidade secreta que se crava na carne da mesma maneira que o conhecimento atlante pode ser encontrado no Mundo Decaído. As profundezas ocultas e as alturas radiantes da mente relembram o Mundo Superno.

Servir é dominar

Com o passar das eras, a Seta Adamantina aprendeu que o soberano mais evidente quase nunca é o verdadeiro senhor de uma hierarquia mística. Da mesma maneira, os governos Adormecidos dependem de uma rede de agentes secretos. É óbvio, portanto, que o poder vem da ação, e não da contemplação passiva, nem de uma estrutura sem sentido. Uma nação ou sociedade secreta tem o benefício de um chefe nominal, que é o ponto focal dos ideais do grupo e a face de seu poder oculto. O mago da Seta nunca deve desejar o poder para si, porque ele só seria promovido para um posto simbólico e inefetivo. Nada disso, ele serve à cabala como conselheiro e guardião. O soberano representa um ideal que o mago deve se esforçar para obedecer, mesmo que a pessoa nem sempre esteja à altura do cargo. Numa crise, o mago da Seta pode ser o líder efetivo, mas suas ações devem sempre estar a serviço daquele soberano ideal, que estará para sempre fora de seu domínio.

Práticas e rituais

A Seta Adamantina preza a eficiência e, por isso, integra seus ritos nos aspectos práticos do treinamento e do exercício da arte do guerreiro.

Juramentos

É raro o mago da Seta não ter se comprometido com alguém, com uma cabala ou com um ideal por meio de um juramento. O aprendiz presta seu primeiro juramento a seu professor: espera-se que ele obedeça a todas as ordens, por mais ridículas ou perigosas que pareçam. Colocando-se à mercê de seu mestre, o mago é obrigado a superar as limitações que ele mesmo se impôs. Depois disso, o mago da Seta encontra seu lugar na sociedade Desperta ao jurar que servirá uma pessoa, organização ou causa. Os juramentos dos magos da Seta são suficientemente vagos para permitir muitas interpretações e raramente exigem que eles obedeçam a uma ordem ao pé da letra. Não, o guerreiro promete servir e o beneficiário da promessa confia que ele fará o melhor uso possível de suas habilidades.

Hierarquia de duelos

Apesar de famosos por sua habilidade como duelistas, os magos da Seta Adamantina restringem os desafios a suas próprias fileiras. O conhecimento marcial é difícil de adquirir, mas, para perdê-lo, basta morrer. A ordem prefere evitar o desperdício de membros habilidosos em duelos sem sentido. Tradicionalmente, o desafiante é obrigado a derrotar os subordinados de um mago da Seta antes de obter permissão para duelar com ele. Essa hierarquia de justiça (ou vingança) impede que o azar destrua o conhecimento acumulado numa vida inteira e desencoraja o assassinato cruento sob o pretexto de um duelo. Essa regra não se aplica a desafiantes de fora da ordem: quanto a eles, se tiver de enfrentá-los, o mago da Seta terá de fazê-lo sozinho.

Títulos e funções

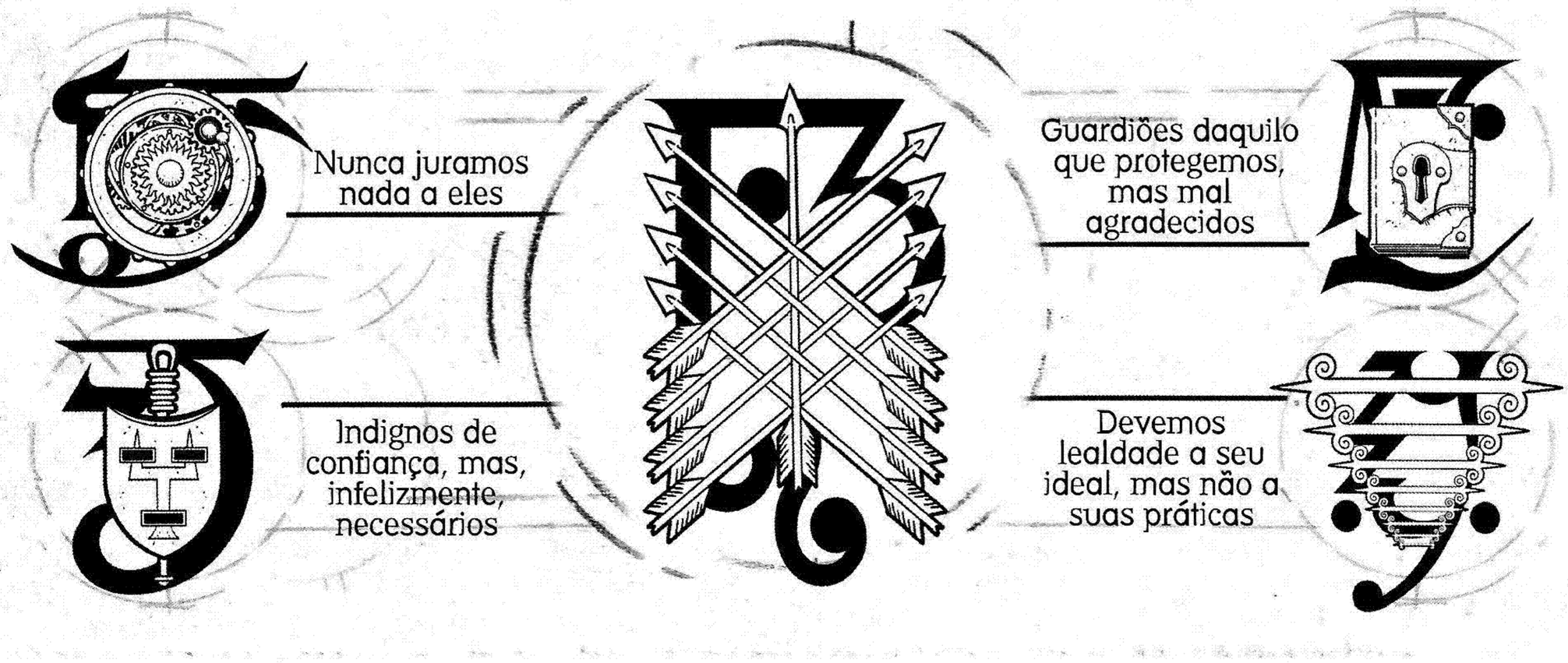
A Seta Adamantina respeita dois relacionamentos: aluno e professor, comandante e subordinado. Nas cabalas da ordem, essas associações normalmente não se distinguem uma da outra, mas, fora delas, esta última é determinada pela natureza dos juramentos do mago da Seta: se ele é suserano ou vassalo. Professores e alunos não têm títulos oficiais, mas se guiam pelo vernáculo da língua comum dos magos.

Porta-Estandarte

Aquele que é designado defensor de uma cabala mista ou o segundo membro mais velho de uma cabala da Seta recebe este título como símbolo das virtudes marciais de seu grupo. O Porta-Estandarte tem como prerrogativa representar a cabala em qualquer duelo mágico e organizar as defesas do grupo. Isso oferece a segurança necessária para que seus superiores possam aprimorar o regime ou (no caso de superiores da própria ordem) desenvolver ainda mais as artes místicas da guerra.

Sábio Adamantino

Os líderes marciais e os principais táticos recebem o título de Sábio Adamantino. Nos dias degradados de hoje, o título é raro, pois os magos contemporâneos raramente lutam em grandes grupos. O Sábio Adamantino costuma ser o líder extraoficial de um Consilium ou de uma cabala grande. O título, tecnicamente, é o de um conselheiro militar, mas sua liderança é de fato a lei.



Os Profetas do Trono Superno

Pense nisto: os Despertos se prendem aos farrapos de Atlântida com um desespero ainda maior, ou então se voltam para teorias infantis com o intuito de reforçar o conhecimento e o poder que há tempos pertencem aos Exarcas. Os magos são uns fracassados. Sonham com um tempo que nunca virá, ou com um tempo que nunca voltará. Para os Profetas do Trono Superno, é melhor servir os vitoriosos do que se apegar a sonhos fúteis de ascensão. Melhor ser escravo de um deus do que um mendigo entre os Adormecidos. E é bom, mas *tão* bom, estar do lado vencedor.

A Escada de Prata brinca de governar e os Guardiões do Véu inventam seitas para confundir os indignos, mas os Profetas do Trono Superno alegam que essas coisas não passam de imitações apagadas do verdadeiro poder. Quando interrogados, afirmam ter servido os Exarcas pela primeira vez quando Atlântida ainda ardia. Não lutaram para atravessar o Abismo e chegar às Torres: foram *levados* até lá pelos Exarcas e iniciados como carcereiros, informantes e espiões. Desde então, eles cresceram e prosperaram, insinuando-se nas estruturas de poder dos Despertos e dos Adormecidos. E ali eles reforçam a Quiescência da humanidade com seus próprios projetos e detêm as tentativas dos Despertos de retomar o Mundo Superno. Não o fazem por caridade, pois acreditam que seu serviço será recompensado pelos Exarcas.

Todos os membros da ordem acreditam numa conspiração elaborada que se estende das ruas até o próprio Trono Superno: uma hierarquia a ser galgada e cargos a serem conquistados. Seu serviço leal é recompensado com mais poder à medida que sobem mais um degrau da pirâmide. Os Profetas acreditam que, se provarem de fato seu valor, chegarão à Exarquia propriamente dita.

A conspiração (e a hierarquia) é infinita e divide-se em cargos falsos e legítimos. Nem mesmo os Profetas conseguem distinguir facilmente os dois tipos. Os cargos legítimos são expressivos na estrutura global da ordem, mas os falsos foram criados por Profetas superiores com o intuito de desviar os inferiores da verdadeira senda para o poder. Os mestres não confiam em seus escravos mais humildes, mas lhes dão liberdade para cuidar de certos assuntos criando posições falsas. Com o tempo, o objetivo do cargo é esquecido, o que leva a uma profusão de títulos e facções secretas. Nos escalões inferiores, o valor de um posto é uma questão de opinião e, portanto, os conspiradores dos níveis intermediários criam outras associações informais para erigir e sustentar sua base de poder. Nomes, sinais e ritos secretos são abundantes nesses níveis.

Contudo, boatos persistentes dão ao resto dos Despertos uma ideia de qual é a estrutura dos Profetas do Trono Superno. A ordem atualizou-se até certo ponto, combinando títulos contemporâneos com honoríficos de eras passadas. As cabalas são chamadas de "pilares". Elas competem entre si, mas também servem uma "tetrarquia" regional. No topo ficam os Ministérios, que cuidam de pastas, e não regiões. Nem mesmo os Profetas sabem os nomes de todos os Ministérios, mas certos símbolos e poderes marcam os representantes legítimos (ou foram usados como engodo durante tanto tempo que acabaram *tornando-se* autênticos). Dois deles — os Ministérios Pan-óptico e Pretoriano — são responsáveis pela espionagem e pela guerra e têm uma reputação terrível entre os magos de fora da ordem.

A missão dos Profetas do Trono Superno é impor a Quiescência ao impedir o Despertar, destruir o conhecimento mágico e subverter ou matar os magos antes que adquiram poder suficiente para ameaçar os Exarcas. A maneira mais fácil de ganhar poder dentro da ordem é suprimindo a magia e, portanto, os integrantes se dedicam avidamente a essa tarefa. Os Profetas chegam a ceder quando querem empregar magos para fazer um conflito interno pender a seu favor e reunir conhecimento arcano em benefício próprio. Ironicamente, uma de suas táticas prediletas é incitar os magos a operar magia vulgar, esperando que isso provoque um Paradoxo. Da mesma maneira que os Guardiões do Véu, os Profetas desconfiam que os Paradoxos alargam o Abismo, o que dificulta ainda mais o Despertar das almas. A ordem não é todo-poderosa, mas sua rede de contatos é vasta. Um Profeta habilidoso é capaz de usar grande força contra seus inimigos, mas isso pode lhe custar favores e prestígio. Fora isso, os Profetas investem sua influência em si mesmos, acumulando riquezas e poder nas estruturas políticas dos Adormecidos.

Apesar de os Profetas serem escravos voluntários dos Exarcas, os próprios Exarcas não se intrometem de maneira flagrante nos negócios da ordem. Os Profetas acreditam que, quando acumularem poder suficiente, serão libertados dos rigores do Mundo Decaído pelos Exarcas, e existem os boatos incessantes a respeito de Profetas que foram instruídos pelos próprios Exarcas.

Interditores

Os Interditores acreditam que o Despertar é uma maldição. São uma ordem pouco organizada de magos que Despertaram e encontraram o horror, ou então sofreram uma tragédia por causa da magia, e hoje tentam deliberadamente prejudicar a Arte e seus praticantes.

As lendas atlantes falam de uma ordem rebelde que as ordens formais chamavam de os Timori, os "temerosos". O grupo propriamente dito não sobreviveu numa forma coesa, mas seu legado costuma ser retomado por aqueles que odeiam a própria condição Desperta ou que querem se vingar de todos os magos. Parece haver pelo menos um mago a cada geração que afirma descender dos antigos Interditores e que volta a insuflar as chamas do ódio, organizando outros indivíduos ou cabalas escaldadas para se juntar à causa. O objetivo é nada menos que erradicar os outros magos e pôr fim à influência perniciosa dos Reinos Supernos neste mundo. Os Interditores declaram que, completada sua missão, eles desejam voltar a Dormir.

O Interditor médio não acredita em Atlântida nem nos Exarcas, ou então pensa que a Queda foi a justiça divina que se abateu sobre a humanidade orgulhosa e a colocou em seu devido lugar. Desafiar as leis naturais do mundo por meio da magia é perigoso, imoral ou as duas coisas. Portanto, os magos são malignos por natureza e provocam desastres. Mesmo assim, a ordem incorpora duas ironias. A primeira é que seus magos ainda aprendem os Mistérios Arcanos para empregá-los contra feiticeiros inimigos. A segunda é que certos Interditores estão entre os operadores de milagres mais aceitos e bem conhecidos do mundo, pois costumam ser exorcistas e purificadores formidáveis.

Os Interditores geralmente se apegam a uma posição religiosa ou ideológica. O religioso talvez trate a magia como um instrumento perverso a ser empunhado para fazer a vontade de Deus. O materialista fervoroso desconfia da magia por ser uma força inexplicável e repleta de metáforas falsas, mas admite que precisa estudá-la a fim de contê-la, para que ela não venha a perverter o progresso científico. Circulam boatos persistentes de que as autoridades religiosas, as grandes empresas e os governos financiam clandestinamente cabalas de Interditores. O Vaticano costuma ser acusado de apoiar os Interditores, mas é difícil determinar se um padre é apenas uma fonte de apoio moral ou outra coisa.

Muitos Interditores operam sozinhos, apesar de se comunicarem para trocar técnicas de caça, em geral por telefone, *e-mail* e outros métodos que lhes permitem manter uma distância segura entre eles. Os Interditores que acreditam nas mesmas coisas caçam juntos ou chegam até mesmo a organizar uma cabala informal, mas não cooperam de imediato em situações de contato pessoal,

pois costumam desconfiar que seus próprios companheiros sejam, na verdade, inimigos.

Os Interditores têm por hábito tomar oratórios e Domínios como alvos, matar os magos e destruir suas obras. São inimigos de todas as outras ordens e, como norma, são desprezados. Sua hipocrisia Desperta, em especial, atrai a ira de outros magos. Para piorar as coisas, os Interditores adquirem boa parte de seu treinamento mágico nas bibliotecas de suas vítimas, porque a maioria deles se recusa a criar os próprios grimórios. Estudar e *depois* queimar um livro é um ato absolutamente depravado e, para todos os efeitos, denota o motivo pelo qual eles são odiados por outros magos. Alguns Interditores particularmente niilistas vão além e criam de propósito manuais e objetos encantados defeituosos para levar os magos a destruir a si mesmos.

Sociedade

Como acontece com qualquer outro grupo, os Despertos têm uma cultura particular, com sua própria terminologia, seus costumes e práticas. A diversidade cultural das inúmeras ordens é imensa. Mesmo depois de vários milhares de anos, os elementos fundamentais dessa cultura ainda são os mesmos, e os magos das ordens contemporâneas os conhecem tão bem quanto seus precursores ideológicos de milênios atrás. Os magos do Haiti, da China e dos Estados Unidos talvez não tenham mais nada em comum, mas, se alguém fizer referência a um "mestre de segundo grau", todos eles entenderão o conceito.

Muitos mentores incluem o folclore e a cultura essenciais dos magos — os títulos hierárquicos e a compreensão básica do modelo de magia por meio dos Arcanos — no processo de doutrinação dos novos iniciados. Depois da iniciação, o mago jovem assume um novo nome para interagir no mundo mágico. Trata-se de seu "nome umbrático".

Nomes umbráticos

As palavras têm poder: todo mago sabe disso. Os nomes, particularmente, são poderosos, pois estabelecem um vínculo com a entidade denotada por eles. O inimigo que não se pode nomear com precisão não será um alvo fácil para a magia. Em resposta a essa possível vulnerabilidade, os magos quase sempre adotam nomes umbráticos no momento de sua iniciação, para esconder dos inimigos seus nomes verdadeiros. O mago usa o nome umbrático da mesma maneira que o convidado de um baile à fantasia usa a máscara. O nome não só oculta sua verdadeira identidade como também facilita as coisas para que o mago assuma uma personalidade diferente e, teoricamente, mais adequada às operações mágicas.

Exemplo: *Tamara Hollister é iniciada na ordem do Concílio Livre. Seu mestre explica que é bom não usar o nome de batismo no contexto mágico, pois isso a deixaria mais vulnerável àqueles que porventura usassem o nome dela para atacá-la com magia. Ele recomenda que ela adote outro nome. Ela pergunta qual deveria ser seu nome umbrático, e ele insiste que ela mesma o escolha. O pai dela era um mago, e Tamara deseja desesperadamente seguir os passos dele. Quando ela era pequena, o pai lhe contava histórias fantásticas a respeito de um reino utópico, onde a magia e a ciência eram uma coisa só, governado pela bela Princesa Glorianna. Em homenagem ao pai e a esse sonho de um futuro melhor, Tamara escolhe Glorianna como seu nome umbrático. Seu mestre dá-lhe oficialmente o nome durante uma cerimônia de batismo.*

Em algumas ordens, é comum o instrutor do mago dar ao iniciado o nome umbrático por ocasião da iniciação, mas é cada vez mais comum os magos escolherem os próprios nomes umbráticos. Todas as ordens usam nomes umbráticos em maior ou menor grau.

A Língua Sublime

As palavras de poder e os nomes verdadeiros estão intimamente ligados à magia. É possível expressar a magia por meio da linguagem, mas não se trata simplesmente de qualquer idioma: somente a Língua Sublime de Atlântida é capaz de descrever a realidade dos mundos superiores. Da mesma maneira que nosso idioma terreno afeta nossos pensamentos — privilegiando alguns conceitos em detrimento de outros, em virtude da atenção que a língua lhes dedica —, os Exarcas e os Oráculos também são influenciados pela linguagem. Já que hoje, segundo dizem, eles residem no Mundo Superno, praticando sua Arte com a intenção de alterar os reinos, seu idioma materno tem poder sobre o Mundo Decaído.

O idioma atlante pertence à era de ouro dos magos. Os Adormecidos não o conseguem ler nem ouvir. A Incredulidade fecha suas mentes, de modo que eles veem e ouvem apenas uma algaravia, ou então tomam a coisa por um idioma estrangeiro que não conseguem compreender. Somente os Despertos são capazes de divisar inteiramente as runas do idioma e compreender suas sílabas. Mesmo se descobrissem um depósito secreto de tábuas ou volumes atlantes, os arqueólogos Adormecidos não conseguiriam entender o que encontraram e provavelmente guardariam os achados nos fundos de um museu, à espera de um estudo mais pormenorizado que nunca virá.

Essa língua "morta", porém, é relembrada de maneira imperfeita até mesmo pelos Despertos. Muito se perdeu desde a Queda, inclusive a fluência absoluta no idioma dos antepassados dos Despertos. No entanto, a língua traz benefícios mágicos palpáveis quando acompanha a feitiçaria, pois é possível pronunciar cada feitiço como uma palavra ou uma frase, ou então escrevê-lo com runas. O idioma tem palavras específicas para entidades e conceitos que os seres humanos não reconhecem mais. O simples ato de aprender a falar ou a escrever no idioma atlante é uma lição de história no tocante às ciências ocultas. É a antiga língua dos juramentos e compromissos, usada para escravizar demônios e espíritos ou para arrancar promessas inquebrantáveis dessas criaturas.

As runas atlantes também são usadas para inscrever palavras em talismãs e amuletos, pois conferem um poder duradouro aos feitiços. É o idioma usado para escrever os clássicos nos grimórios, pois às línguas terrenas geralmente faltam o vocabulário propício e a gramática adequada para transmitir ideias mágicas.

Todas as ordens ensinam os rudimentos do idioma aos iniciados à medida que eles aprendem os Arcanos.

Hierarquia

Os magos avaliam uns aos outros segundo o conhecimento e o domínio que demonstram em relação aos Mistérios. O grau de respeito que se demonstra por um mago depende em grande parte do alcance de sua compreensão da magia. Os postos hierárquicos são reconhecidos por todas as ordens, mas seu propósito varia de uma para outra. Os magos da Escada de Prata talvez vejam a escalada hierárquica como um fim em si mesmo, ao passo que os magos do Mysterium consideram-na um mero subproduto de há quanto tempo o mago sabe como o mundo funciona.

Em geral, supõe-se que os magos mais velhos sejam mais poderosos, ao passo que os mais jovens seriam bem menos capacitados (uma dinâmica que beneficia aqueles que Despertam tarde, mas irrita os prodígios do mundo dos magos).

A Escada de Prata introduziu as convenções hierárquicas gerais que são empregadas pela maioria das ordens (se não todas), no mínimo porque isso facilita a comunicação. Essas convenções baseiam-se nas tradições atlantes. A maioria das ordens também

tem seus próprios sistemas hierárquicos internos, além daquele que é usado por todas.

Índice do Arcano	Posto
•	Iniciado
••	Aprendiz
•••	Discípulo
••••	Adepto
•••••	Mestre
••••••+	Arquimestre/Arquimago

Tornar-se mestre de um Arcano é uma proeza formidável, mas não se trata do ápice do sistema hierárquico dos magos, que só pode ser alcançado com o domínio de vários Arcanos.

Mestre de...	Posto
1 Arcano	mestre de 1º grau
2 Arcanos	mestre de 2º grau
3 Arcanos	mestre de 3º grau
etc.	etc.

Nos títulos realmente formais, o conhecimento total do mago em relação aos Arcanos pode ser apreciado. Por exemplo, Morvran tem Espaço 2, Espírito 1, Mente 1, Primórdio 4, Sorte 5, Tempo 2 e Vida 5. Portanto, ele é um mestre de segundo grau (de Sorte e Vida), um adepto (de Primórdio), um aprendiz (de Espaço e Tempo) e iniciado de Mente e Espírito. Contudo, para simplificar, ele será chamado mais comumente de mestre, ou às vezes (quando se encontra entre outros mestres) de mestre de segundo grau.

O Consilium: a política do poder

As cabalas muitas vezes entram em conflito com grupos de magos vizinhos. As guerras do passado fizeram com que os magos estabelecessem um organismo mediador para evitar o conflito franco sempre que possível, e também para policiar a comunidade Desperta e, desse modo, impedir que os Mistérios fossem revelados aos Adormecidos. Cada região, portanto, tem um Consilium, uma câmara de juízes. Desde que foi adotada pelos magos, a instituição transformou-se em mais do que uma força mediadora. Um Consilium local costuma coordenar as atividades dos Despertos, principalmente contra os Profetas do Trono Superno e outros inimigos.

É muito comum o Consilium exceder seu estatuto original e atuar mais como um conselho central que tem autoridade sobre todos os conselhos das cabalas subsidiárias. Essa prática, graças, em grande parte, à necessidade de uma resposta única aos Profetas do Trono Superno e Interditores, não só é aceita pela maioria das cabalas como os membros desses conselhos chegam até mesmo a encorajá-la, esperando que um dia sejam eleitos para o Consilium e possam, então, deter um poder ilimitado.

A "eleição" não é um processo formal: trata-se simplesmente do consentimento dos governados. Um mago poderoso geralmente busca o apoio de outras cabalas para que seja declarado o Hierarca do Consilium. Se elas concordarem, ele poderá reivindicar o título com toda a legitimidade. Os competidores terão de desafiá-lo para o Duelo Arcano se quiserem tomar-lhe o lugar, ou então fazer *lobby* com as cabalas para revogar seu consentimento. Na prática, poucas cabalas chegam a desafiar a vontade do Hierarca do Consilium, pois ele é um mago poderoso e cheio de ambição que provavelmente não esquecerá uma desfeita. Nenhum mago de posição inferior deseja se ver obrigado a lutar por sua própria sobrevivência política no caso de uma tentativa fracassada de depor o Hierarca do Consilium.

Os membros do conselho são eleitos de maneira semelhante, mas aqueles que não são aprovados pelo Hierarca raramente chegam a ocupar o cargo. Na teoria, as cabalas integrantes podem forçar a questão e exigir que seus candidatos sejam aceitos, mas, até aí, poucas querem desafiar o Hierarca de maneira tão flagrante.

Naturalmente, nem todas as cabalas aceitam os decretos do Consilium. Algumas são obrigadas a ceder à absoluta força numérica daqueles que se erguem contra elas, mas outras são suficientemente poderosas para resistir, e muitos arrivistas sociais passam despercebidos.

Até hoje, foram poucas as tentativas de estender o poder de um Consilium para além dos limites de sua própria região. As alianças e fusões entre os Consilii de áreas distintas não costumam durar muito, pois são arrasadas pelo grande número de rivalidades incompatíveis que chegam a um ponto crítico.

Os costumes atlantes ainda servem de modelo para a maioria dos Consilii, principalmente na maneira como interagem entre si. Esse modelo leva a uma certa semelhança nos procedimentos de Consilii tão distantes quanto os de Londres e Jacarta, mas existem, contudo, diferenças regionais que podem disfarçar ou esconder os pontos comuns aos olhos dos visitantes ocasionais.

O Consilium, como todas as instituições políticas, está ligado ao poder. É onde o mago vai pedir favores para cumprir as tarefas que não é capaz de realizar sozinho. Também funciona como um centro de resolução de disputas entre litigantes externos quando o Consilium é respeitado por ambos e considerado justo e objetivo.

O conselho dirigente

Muitos Consilii são oligarquias dirigidas pelos magos mais experientes. Suas ordens são a lei, apesar de poucos magos cometerem a tolice de impor sua vontade aos demais sem antes pensar duas vezes. O conselho rotulado de opressor pelos membros das cabalas regionais pode esperar uma revolta ou um atentado. Portanto, na prática, a maioria dos Consilii lembra mais uma democracia representativa. Contudo, em épocas de calamidade ou guerra, a palavra do conselho não deve ser questionada, sob pena de morte ou exclusão.

Existe uma série de funções formais no Consilium:

Hierarca: O líder do conselho. Em alguns Consilii, o Hierarca é a principal autoridade, à qual os outros Conselheiros fazem oposição, ao passo que em outros o Hierarca é meramente o detentor do voto minerva.

Conselheiro: Membro do conselho dirigente. Tradicionalmente, são quatro Conselheiros, o que dá um total de cinco dignitários, contando-se o Hierarca, apesar de alguns Consilii interpretarem isso como a necessidade de cinco Conselheiros *além* do Hierarca. Consilii diferentes usam métodos distintos para escolher os Conselheiros, apesar de a tradição ditar a escolha de um mago de cada Senda, para que todas as Torres tenham voz. Em teoria, isso também implica um Conselheiro de cada ordem, mas é muito comum uma única ordem dominar o Consilium com dois ou até mesmo três Conselheiros. Uma outra maneira de proceder à eleição é por cabala, sendo que cada Conselheiro representaria uma das quatro ou cinco cabalas mais importantes da região.

Preboste: Um mago (ou mais de um) encarregado de garantir que as ordens do conselho sejam cumpridas. Em geral, designa-se um Preboste para cada Conselheiro, que costuma escolher o seu, e um Preboste para atender o Hierarca.

Arauto: Um representante do Consilium junto às cabalas integrantes ou a outros Consilii. Numa determinada região,

existem tantos Arautos quantos forem necessários, apesar do título geralmente se aplicar somente àqueles que são dignos de confiança e capazes de colocar as necessidades do Consilium acima de tudo.

Sentinela: Um agente da lei que policia o oratório ou Domínio do Consilium, ou então combate seus rivais. Como acontece com os Arautos, existem tantas Sentinelas quanto o Hierarca e os Conselheiros julgarem necessárias para manter o funcionamento do Consilium.

Lex Magica: o código legal

São muitas as leis com as quais os Despertos regem a prática da magia. Em geral, um mago não se atreve a dizer a outro como ele deve desempenhar sua Arte, mas, quando a magia coloca outras pessoas em perigo (ou os objetivos políticos de um mago ou de uma cabala poderosa), pode ser que o praticante chame a atenção da lei. Séculos de jurisprudência determinam os costumes pelos quais um juiz ou órgão dirigente, como a liderança de uma cabala ou o próprio Consilium, pode castigar a negligência de um mago. O vasto código dessas diretrizes é chamado Lex Magica.

Um mago poderia passar anos estudando a Lex Magica, analisando antigos julgamentos e sentenças, e, mesmo assim, nunca compreenderia inteiramente a rede complexa de precedentes estabelecidos nos séculos anteriores. Os líderes das cabalas e o Consilium têm grande liberdade ao determinar o resultado dos casos, de acordo com as necessidades locais, mas o acusador ou o acusado podem apresentar precedentes para tentar obter outro veredicto. Os magos geralmente desprezam os advogados Despertos, pois consideram um desperdício de tempo preocupar-se com tecnicalidades legais em vez de aprender magia, mas poucos rejeitam um advogado quando se veem acusados e julgados pelo Consilium.

A única lei geral que todos os magos são obrigados a seguir é a do sigilo. É um crime grave falar da magia verdadeira para os não iluminados ou praticá-la publicamente diante deles. Nesse último caso, o castigo é automático — o flagelo de um Paradoxo —, mas o primeiro também tem suas consequências. A Quiescência amaldiçoa tudo o que toca e amortece a centelha superna. Falar aos Adormecidos a respeito da magia traz o risco de contaminá-la, de torná-la banal devido à incredulidade. Trata-se de um processo extremamente sutil que os magos descobriram depois de muitos anos. Alguns acreditam que certos poderes mágicos que só os arquimagos contemporâneos alegam ter estiveram um dia ao alcance de mestres e até mesmo adeptos. À medida que são revelados aos indignos, os segredos dos Arcanos tornam-se cada vez mais inatingíveis, até mesmo para os Despertos. São muitas as teorias que explicam por que isso acontece, mas elas não têm a menor importância. Trata-se simplesmente de uma cláusula pétrea que rege a vida de todos os magos.

O Consilium espera que cada cabala policie seus próprios membros e castigue aqueles que revelam os segredos mágicos. As traições realmente formidáveis podem acarretar o julgamento por um Consilium, principalmente se outros magos ou cabalas foram prejudicados pelo crime de maneira direta. Uma exibição excessivamente vulgar de feitiçaria pode enfurecer uma cabala rival, principalmente se tiver ocorrido no território dela, e seus integrantes podem fazer *lobby* no Consilium para exigir justiça.

O rigor do castigo depende do crime:

• **Lançar um feitiço vulgar diante de mais de um Adormecido:** Uma reprimenda leve, acompanhada de algum tipo de penitência, como uma noite de vigília ou a reorganização da biblioteca do oratório.

• **Lançar um feitiço vulgar diante de um ou mais Adormecidos que recontarão o incidente a outros Adormecidos:** Uma reprimenda severa e uma penitência mais extremada, o que pode envolver saldar uma das dívidas da cabala.

• **Lançar um feitiço vulgar que deixa provas duradouras da existência da magia, mesmo que a Incredulidade dos Adormecidos acabe destruindo essas provas:** Talvez o Consilium se reúna (se alguém registrar uma queixa oficial) para decidir o castigo, que pode ser um período de cárcere, caso o mago não demonstre o menor remorso nem consideração pelas consequências.

• **Comentar os Mistérios ao alcance dos ouvidos dos Adormecidos:** Uma reprimenda leve, como já foi visto antes.

• **Ensinar os Mistérios a Adormecidos não iniciados:** Uma reprimenda severa. Isso não inclui desviar intencionalmente os Adormecidos da verdade, como fazem os Guardiões do Véu com suas falsas seitas e convenções de bruxas, que são usadas para malograr as tentativas dos Adormecidos de descobrir a verdade.

• **Publicar segredos que os Adormecidos venham a ler, o que inclui a disseminação pela internet:** Pode ser que o Consilium se reúna para decidir o castigo. (Não valem os artigos redigidos no idioma atlante, que é considerado uma língua "segura", pois os Adormecidos não conseguem lê-la.)

Observe que a repetição do crime num pequeno intervalo de tempo costuma levar o mago à prisão até a cabala ou o Consilium decidir que ele aprendeu a lição.

A paisagem mágica

Apesar de os Reinos Supernos estarem além do alcance dos Adormecidos e até mesmo dos magos (a não ser durante seus Despertares), isso não significa que o Mundo Decaído não tenha seus próprios encantos. Certos lugares do mundo atraem criaturas sobrenaturais ou causam incidentes sobrenaturais, e alguns chegam até mesmo a recolher a energia superna — o que os magos chamam de Mana — da mesma maneira que a relva recolhe o orvalho da manhã. Até mesmo o lar de um mago — seu oratório — pode servir de nexo para atividades místicas.

Oratórios

O oratório é qualquer lugar usado como quartel-general, residência ou local de trabalho por um ou mais magos. Os oratórios podem ter várias formas e diversas funções, dependendo das necessidades da(s) cabala(s) residente(s). Costumam ostentar fortificações mágicas, mas esse nem sempre é o caso. A imagem corriqueira de um oratório é a de uma casa vitoriana de tamanho médio, mas trata-se de um retrato muito limitado. O oratório pode ficar em qualquer lugar: um monastério, uma caverna, um sistema de túneis subterrâneos ou um parque industrial. Por definição, qualquer lugar que abrigue uma cabala de magos é um oratório.

Na prática, porém, essa definição é um tanto simplista. Muitos oratórios foram modificados por meios mágicos para se tornarem mais seguros e proveitosos para a magia daqueles que ali vivem. Um oratório pequeno pode abrigar uma única cabala. Os maiores podem proporcionar uma base de operações para um número muito maior de magos.

A proteção é apenas uma das vantagens relacionadas à vida num oratório. Os residentes muitas vezes têm acesso a biblio-

tecas e laboratórios arcanos, a possíveis mentores e talvez até mesmo a estoques de taça.

Teoricamente, o oratório localiza-se num Sacrário para fornecer Mana aos magos residentes, além de possibilitar o lançamento de feitiços de longo prazo na própria estrutura do prédio. Nos dias de hoje, a raridade cada vez maior dos Sacrários dificulta a construção de novos oratórios nesses lugares, mas os mestres do Primórdio são famosos por recorrer a uma magia poderosa e deslocar um Sacrário até um oratório construído recentemente.

Os oratórios variam dependendo de sua função. Nem todos têm o mesmo propósito. Os mais antigos geralmente são locais sagrados e ancestrais, controlados há gerações por uma família, ordem ou cabala. Os oratórios ancestrais quase sempre formam o centro de um Domínio (pág. 59). Por exemplo, muitos dos mais sagrados carvalhais dos druidas ainda estão nas mãos de magos que os guardam com uma ferocidade assustadora. Outros oratórios ancestrais localizam-se em monastérios asiáticos, antros de ópio na Turquia ou até mesmo em ilhas da Polinésia. Os oratórios ancestrais costumam ser lugares extremamente conservadores, e os habitantes podem ser superprotetores em relação a seu território. É possível que os forasteiros recebam permissão para entrar, mas dificilmente serão bem-vindos.

Alguns oratórios são "casas seguras" ou defesas comunitárias. Qualquer centro populacional que tenha uma comunidade significativa de Despertos provavelmente terá no mínimo um oratório. Esses lugares são, basicamente, postos avançados no território inimigo. Um dos reflexos desse fato é que o exterior de um oratório defensivo será tão inconspícuo quanto estiver ao alcance da habilidade e da magia. Feitiços de dissimulação costumam ser usados para minimizar o impacto visual ou psicológico da casa segura. Em cidades pequenas, o oratório talvez se aproveite da superstição das pessoas menos sofisticadas e pareça "mal-assombrado" (apesar de, em alguns casos, ser mesmo). A entrada de um oratório urbano defensivo talvez fique num beco escuro, cuja atmosfera agourenta tenha sido acentuada com magia. Alguns oratórios preferem ficar completamente fora de vista, talvez até mesmo em túneis subterrâneos.

Localização

As cabalas reivindicam territórios, que, em geral, não são definidos pelo terreno, e sim pela afinidade. Os museus de arte da cidade podem ser reivindicados por uma cabala, ao passo que as universidades serão o território de outra. O oratório de cada cabala *é* definido por sua localização e sua relação com o terreno. Os magos detectam a ressonância mágica do ambiente e fazem de tudo para modificá-la em proveito próprio.

Se a cidade planeja construir uma nova pista expressa que vai cortar uma linha de *ley*, a cabala tem a obrigação de deter o projeto. Não se pode simplesmente redirecionar as *leys*, mas as pistas expressas, sim. Se o projeto seguir adiante e cortar a linha, os Sacrários próximos podem ser afetados e a ressonância regional acabará mudando.

Os magos costumam defender a integridade mágica de um local para evitar que as alterações afetem os feitiços e seus objetivos. Algumas Sendas estão mais ligadas à terra do que outras. Os Acanthi e os Thyrsi a veneram, ao passo que os Moroi podem ignorá-la.

Além das características físicas do terreno, existem também as espirituais. O Reino das Sombras faz vulto do outro lado do Dromo, e as ações de seus habitantes costumam afetar a ressonância — quando não as características físicas — do mundo material.

Política

Os magos são indivíduos voluntariosos. Muitas vezes, estão absolutamente certos de que seu jeito de fazer magia (ou qualquer outra coisa, por falar nisso) é a maneira correta e também a única. Enfiar vários desses indivíduos num mesmo lugar pode ser uma provação para todos os envolvidos. A maioria dos magos reconhece as vantagens da vida comunitária do oratório, mas isso só faz aliviar as tensões que surgem entre eles.

Oratórios compartilhados

A vida em grupo é mais segura e, no Mundo das Trevas, a segurança é uma bênção rara. Nas cidades grandes, é possível que mais de uma cabala viva num mesmo oratório. Os protocolos das cabalas geralmente são planejados para manter a ordem entre os grupos. Um ou dois integrantes de uma determinada cabala podem ser os verdadeiros proprietários do lugar, mas a cabala como um todo será considerada a autoridade máxima em relação aos magos de fora.

A construção de um oratório decente pode ser difícil, particularmente para uma cabala jovem ou recém-formada que ainda não tem um currículo. A ironia, naturalmente, é que os magos jovens são os menos capazes de estabelecer seus próprios oratórios e aqueles que mais precisam da segurança que o lugar pode fornecer. Portanto, os iniciados são os principais alvos dos recrutadores das cabalas estabelecidas.

Aluguel

Depois de estabelecer um oratório próprio, a cabala só terá de conservar o lugar, manter as defesas da construção (sejam mágicas ou não) e rechaçar aqueles que talvez queiram tomar o local. A maioria dessas obrigações fica a cargo de membros designados do grupo (ou, muito provavelmente, servidores), mas os não integrantes podem pagar pelo privilégio de viver ali cuidando de certas tarefas. Na maioria dos casos, essas tarefas estão diretamente relacionadas à manutenção e à defesa: manter as proteções mágicas das portas e janelas do oratório, dar um jeito na coisa que vive tentando entrar na casa pelos esgotos, rechaçar a cabala que tenta ganhar acesso ao Sacrário. Mas, em algumas circunstâncias, a cabala residente pode pedir a seus hóspedes ações ou demandas mais significativas para fazer jus à hospedagem. Entre as demandas que poderiam entrar nessa categoria (apesar de não se limitarem a isto), temos: arranjar uma grande quantidade de taça de uma determinada ressonância, investigar o desaparecimento de um outro mago do oratório ou obter um texto mágico importante para a biblioteca. Quanto maior, mais luxuoso e prestigiado for o oratório, mais difícil poderá ser o pedido. Afinal de contas, não é fácil encontrar acomodações mágicas sofisticadas.

Ressonância

Poucos objetos ou substâncias são prezados por um mago estritamente em virtude de seus componentes materiais. Todas as coisas têm um lado impalpável, uma natureza mágica ou espiritual esotérica que as define tanto quanto seus aspectos físicos. No caso dos lugares, esse elemento etéreo é chamado de ressonância.

A ressonância se caracteriza por certos *timbres*, geralmente definidos por emoções (ódio, raiva, alegria, tristeza) ou, mais raramente, por conceitos (lógica, caos, fascismo, democracia). Em outras palavras, os lugares repercutem emoções ou conceitos, afetando as criaturas que ali vivem ou que entram regularmente em contato com o local. Um hospício, por exemplo, pode repercutir um timbre de *insanidade*, o que impediria os pacientes

de melhorar. Entretanto, do outro lado da cidade, um outro hospício talvez tenha uma ressonância caracterizada pelo *amor* e, nesse caso, os pacientes teriam a tendência de se mostrarem compreensivos e felizes.

Os espíritos do Reino das Sombras são atraídos pela ressonância de timbre similar a suas próprias naturezas. Nessas localidades, eles costumam se reunir do outro lado do Dromo, afetando-as com seus poderes.

Os magos que tentam influenciar o mundo por meio dos Adormecidos costumam prestar muita atenção na ressonância, pois ela pode ajudar bastante a fortalecer os timbres que eles desejam promover. A magia não é capaz de afetar diretamente a ressonância de um lugar (pelo menos não durante muito tempo) e, por isso, os feiticeiros precisam se esforçar para alterá-la de maneira indireta, com o passar do tempo, e chegar aos timbres que desejam. O mago que quer fazer as pessoas sofrerem como ele sofreu poderia torturar e matar gente em seu porão, transformando o lugar num poço de desespero que atrairia espíritos da dor e do sofrimento, os quais, por sua vez, se esforçariam para influenciar a área a fomentar um pouco mais a dor que os alimenta. Do outro lado do gradiente, o mago que deseja a paz mundial poderia se empenhar em garantir que a ressonância em volta da sede das Nações Unidas fosse calma e pacífica (contudo, é bem possível que um edifício tão importante quanto a sede das Nações Unidas seja vigiado por vários conspiradores sobrenaturais rivais, sendo que cada um deles deve estar tentando introduzir os timbres de sua predileção).

Sacrários

Nos pontos em que a força absoluta da magia desce do Mundo Superno e se insinua no Mundo Decaído (ou onde a energia superna que já existe, aprisionada desde a Queda, é reciclada com regularidade), ela satura a área próxima, sobrecarregando-a com encantamento e transformando locais até então naturais em lugares onde coisas estranhas acontecem. Para aqueles que sabem utilizá-los, esses lugares são inestimáveis.

Os Sacrários geralmente apresentam um corrente tão forte de magia que até mesmo os Adormecidos percebem o poder dessas áreas. Os Sacrários muitas vezes exercem um grande fascínio nos Despertos e Adormecidos, apesar destes últimos não entenderem realmente o motivo. O mais importante (do ponto de vista dos magos) é que os Adormecidos têm mais chances de Despertar nesses lugares sagrados. Nem todos os recantos que evocam sensações fortes hoje são Sacrários — mas muitos, sim — e outros tantos o foram no passado e podem voltar a sê-lo se forem reabertos da maneira correta.

A sensação provocada por um Sacrário varia, dependendo da ressonância de sua energia. Um santuário religioso pode inspirar no visitante uma sensação de deslumbramento espiritual. Um bosque sagrado pode enchê-lo de uma reverência profunda pela natureza. O lugar em que a energia foi corrompida pode nausear as pessoas ou deixar de pé os pelos da nuca. Os Sacrários variam bastante, mas todos têm em comum uma mesma tendência: não dão a impressão de ser espaços normais. Fértil ou fétido, divino ou infernal, não há como confundir um Sacrário com um lugar comum.

Os Sacrários mais fortes costumam se situar em locais elevados, como topos de montanhas ou no alto de torres. Outros Sacrários podem ocorrer em qualquer lugar, até mesmo no vão escuro entre as duas paredes de uma fenda, ou no fundo de um poço. Não há como prever onde aparecerão, mas os magos sabem que as elevações muitas vezes abrigam Sacrários poderosos e, por isso, costumam procurá-los ali.

A ressonância dos Sacrários

O Mana que brota dos Sacrários geralmente é puro, mas esse nem sempre é o caso. Alguns Sacrários apresentam uma ressonância peculiar a partir do momento em que começam a jorrar. Nesses casos, a ressonância costuma ser relativamente fraca, selvagem ou vital. Contudo, os Sacrários podem assumir uma outra ressonância quando alguém tem por hábito lançar feitiços poderosos dentro deles ou em suas proximidades. Um Sacrário não ressonante poderá assumir rapidamente uma ressonância serena ou centrada se um monastério místico for construído em cima dele.

Os Sacrários que adquirem ressonância dessa maneira também podem perdê-la caso se passem longos intervalos de tempo sem que um poder externo reforce a dita ressonância. Em geral, cem anos já bastam para um Sacrário perder toda a ressonância que tenha adquirido. Se feitiços de natureza diametralmente oposta forem realizados regularmente perto de um Sacrário, com a intenção manifesta de alterar a ressonância, o tempo de recuperação será truncado de maneira significativa.

Sacrários corrompidos

Os Sacrários podem ser corrompidos, seja essa profanação inconsciente e acidental ou deliberada. Fortes infusões de emoções negativas, lixo tóxico ou até mesmo uma configuração geomântica ruim (o que certos magos orientais chamam de *feng shui* ruim) podem fazer com que a essência primordial de um Sacrário receba uma carga que tornará essa energia desagradável para quem quiser usá-la. Isso pode até mesmo fazer com que os feitiços ativados com essa energia se manifestem de maneira deturpada.

Os Sacrários corrompidos irradiam magia envenenada para o ambiente circundante, fazendo o leite talhar, arruinando as lavouras, deixando animais e crianças doentes, atraindo fantasmas e espíritos corruptos e bagunçando a recepção das antenas de TV. São maiores as chances de ocorrência de todo tipo de infortúnio com as pessoas que se encontram na vizinhança do Sacrário corrompido. Casas são destruídas por incêndios espontâneos, mulheres grávidas acabam abortando e a entrada de espíritos malignos no mundo é facilitada.

Linhas de ley

Os Adormecidos chegaram a dominar um pouco a eletricidade, mas resta ao menos um tipo de energia que o homem contemporâneo ainda não compreende, e muito menos reconhece. A energia da Terra, chamada *ley*, atravessa a paisagem e até mesmo o fundo do mar em linhas e canais. As ordens afirmam que os atlantes utilizaram essa energia livre para mover suas antigas máquinas e erigir maravilhas como a Esfinge e as pirâmides.

As linhas de *ley* geralmente estão relacionadas aos Sacrários, de modo que é mais provável a ocorrência de um Sacrário na intersecção de duas ou mais *leys* (apesar de nem sempre ser esse o caso). As *leys* podem ser redirecionadas ou bloqueadas com a alteração da geografia de uma região (algo que os Adormecidos costumam fazer sem saber), o que, por sua vez, pode reduzir a força dos Sacrários associados.

Os magos versados no Arcano do Primórdio conseguem canalizar a corrente de energia das linhas de *ley* (às vezes chamadas de "linhas do dragão") para facilitar seu fluxo de um lugar para outro. As *leys* são importantes para os magos que praticam a geomancia ou que precisam de energia a sua disposição, porque elas geralmente influenciam as "correntes" de ressonância de uma área.

Domínios

Todo mago tem a aspiração de viver num Domínio. Os Domínios representam o ápice daquilo que um oratório pode ser: um lugar extraordinário, livre de Paradoxos, onde toda a magia é velada. Por meio da simpatia espiritual do próprio mago com um Reino Superno, um Domínio pode estabelecer um elo simpático com esse reino e, desse modo, permitir a prática da magia com maior liberdade.

Os Domínios são erigidos sobre um alicerce formado por uma ou mais pedras da alma. A pedra da alma é criada quando o mago concentra intencionalmente uma parte de sua alma na matéria. Ao fazê-lo, o mago prejudica seu potencial superno máximo, mas ganha imediatamente poder terreno. Ele erige o Domínio com magia (ou convence um mestre a lançar o feitiço por ele, usando sua pedra como base). Os magos geralmente combinam suas pedras para criar grandes Domínios.

A pedra da alma é um objeto físico, localizado em algum lugar no interior do Domínio (geralmente na posição mais defensável). Se um outro mago se apoderar de uma pedra da alma, ele poderá usá-la para extrair o Mana do dono e estabelecer um grau surpreendente de simpatia mágica com a vítima. Nenhum mago deseja ser servo de outro e, por isso, as pedras da alma costumam ser escondidas e guardadas com todo o zelo. Nem sempre são "pedras". Algumas assumem a forma de partes de corpos de animais (como a garra de um urso), livros, pinturas, joias ou até mesmo brinquedos de criança. Cada pedra é exclusiva de seu dono.

Na área de um Domínio (determinada pelo número de pedras da alma instaladas), a magia não desencadeia Paradoxos. No entanto, os Adormecidos ainda podem provocar um Paradoxo ao presenciar um ato de magia. Os Domínios costumam ser fortemente protegidos contra intromissões dos Adormecidos.

Um Domínio pode assumir a forma de uma mansão vasta, cercada por muros altos para afastar os intrometidos, de uma cobertura acessível apenas por meio de um elevador que exige uma senha especial, de um armazém escondido, um sistema de túneis subterrâneos, ou até mesmo um condomínio fechado onde todos os moradores são magos ou Sonâmbulos.

Tumbas, ruínas e regiões inexploradas

Longe das áreas civilizadas ou bem conhecidas, existem muitas maravilhas bizarras capazes de arrancar o mago curioso de seu oratório e fazê-lo partir em busca de poder, conhecimento ou mistérios. Os Adormecidos gostam de pensar que mapearam o mundo e colocaram tudo em seu lugar, mas não fazem ideia de quanta coisa deixaram escapar. Criaturas nunca catalogadas correm pelas sombras das selvas e até mesmo nos subúrbios de hoje. Ruínas enterradas sob depósitos sedimentares milenares ou sob o mar ainda esperam ser descobertas, e elas guardam antigos artefatos de poder que nem os magos contemporâneos sonham existir.

Durante a diáspora que se seguiu à Queda de Atlântida, os sobreviventes partiram em várias direções, estabeleceram colônias em diferentes partes do mundo. Indícios de suas obras aparecem em alguns relatos do passado e também em construções antigas cuja arquitetura desconcerta os cientistas de hoje. Foram considerados progenitores e portadores do fogo por muitos povos e levaram consigo a luz da civilização, negada ao resto do mundo havia tempos. Em alguns lugares, porém, eles foram tomados por invasores e conquistadores, usurpadores do poder nativo.



Em todos os lugares por onde passaram, os colonos deixaram sinais de sua presença, apesar de os Adormecidos nem sempre reconhecerem esses indícios. Templos e bibliotecas foram escondidos em cavernas profundas e labirintos, sem que os habitantes da superfície jamais soubessem de sua existência. Somente os Sentidos de Mago conseguiam revelar as entradas e só os mais espertos eram capazes de desarmar todas as armadilhas místicas e terrenas preparadas para impedir o acesso de invasores. Alguns lugares realmente surpreendentes podiam até mesmo se deslocar — teletransportando-se por meio de feitiços elaborados do Arcano do Espaço — caso tivessem suas proteções mágicas derrotadas por ladrões, e alguns localizavam-se (e dizem que ainda estão por aí) em bolhas de tempo congelado.

Os magos, não havia dúvida, dariam praticamente qualquer coisa para entrar nesses lugares esquecidos. O conhecimento e os tesouros escondidos ali prometiam respostas suficientes para alçar qualquer alma a uma compreensão mais elevada. Aqueles que conseguissem obter a Última Chave para os Mistérios não estariam mais confinados pelas leis da Terra e poderiam entrar no céu em seus próprios corpos. Quem não se arriscaria a desafiar as lendas sobre armadilhas horríveis e capazes de dilacerar a alma ou sobre runas que alteravam a mente para encontrar esses cofres de fartura mística?

Os Reinos Invisíveis

O mundo físico não é o único mundo que existe. Ocupando os mesmos espaços e a mesma geografia encontra-se um estado de existência invisível e intangível para os sentidos e corpos físicos. Esse estado tem o nome de Crepúsculo. Refere-se a qualquer ser ou coisa efêmera que exista do mesmo lado do Dromo que os seres físicos. Os fantasmas Crepusculares pairam acima, ao lado de e até nos mesmos lugares que os Adormecidos, que pisam sem saber em âncoras espectrais, lugares aos quais os fantasmas se apegam. Os espíritos que atravessam o Dromo e se prendem a um grilhão também existem em condição Crepuscular. Alguns Adormecidos às vezes sentem a presença de um espírito por meio de um calafrio ou de um arrepiar dos pelos da nuca, mas, em geral, eles de nada sabem. Os magos têm uma percepção mais apurada dessas coisas. Eles sabem imediatamente quando algo está errado e podem lançar o feitiço Sentidos de Mago sobre si mesmos para identificar e analisar a ameaça.

A condição Crepuscular, a barreira espiritual entre os reinos da matéria e do espírito — chamada Dromo — e o Reino das Sombras, feito de pura efemeridade (o reflexo distorcido do reino material), são todos parte daquilo que os magos denominam Reinos Invisíveis. Perceber esses estados e/ou lugares e interagir com eles, dependendo de como se deseja defini-los, exige magia. Todos os Arcanos proporcionam, em certa medida, o feitiço Sentidos de Mago, que expõe as impressões do mago ao sobrenatural, mas o Arcano do Espírito é o mais adequado para examinar esses fenômenos.

Muitos magos não se preocupam com os Reinos Invisíveis, da mesma maneira que muitos Adormecidos citadinos pouco se importam com a zona rural ou com a natureza. Elas simplesmente não fazem parte da experiência urbana e, por isso, não justificam o desperdício de tempo e atenção. O problema é que, ao contrário dos animais silvestres, os seres dos Reinos Invisíveis costumam sair à procura dos magos, nem sempre com intenções amistosas. Alguns espíritos detectam almas Despertas e procuram ficar perto delas, como as mariposas atraídas pelas chamas. De fato, os fantasmas muitas vezes são atraídos pelo "calor" de uma alma Desperta, na esperança de que isso ajudará a aquecer seu aspecto enregelante. Pode ser que nem mesmo saibam por que fazem isso, ou talvez assombrem intencionalmente os magos que ajudam a destruir âncoras. Alguns podem até mesmo influenciar as almas dos magos ou delas extrair energia.

Como o mundo invisível é perigoso, os magos precisam tomar cuidado o tempo todo. Nem todos os magos podem ser especialistas no Arcano do Espírito, mas, sem dúvida alguma, é bom que a cabala tenha pelo menos um membro com essa especialização.

Orlas

Em algumas ocasiões, a força do Dromo é tão pequena e a barreira tão fina que ela desaparece completamente, criando uma Orla, um lugar onde o reino material e a Sombra se unem sem obstáculos. Os seres materiais podem entrar livremente na sombra, e os espíritos conseguem entrar livremente no mundo material (mas assumem a condição Crepuscular, a menos que tenham poderes que permitam sua materialização em corpos sólidos).

As Orlas são quase sempre fenômenos temporários, que se abrem durante uma noite, ou até mesmo uma hora, e depois voltam a se fechar. Os seres que passam ao reino vizinho podem se ver aprisionados do outro lado.

Ninguém sabe dizer realmente o que provoca a ocorrência de Orlas, mas elas parecem estar relacionadas a certas épocas do ano, como a Véspera do Dia de Todos os Santos ou o aniversário de um acontecimento espiritual importante que ocorreu naquele mesmo lugar anos antes.

Loci

Os loci (sing.: locus) são lugares de poder espiritual onde a Essência — o alimento e o combustível dos espíritos — é gerada. São como fontes de água para a fauna espiritual (tanto em condição Crepuscular como do outro lado do Dromo). Os espíritos são atraídos pelo timbre da ressonância desses locais, o que faz deles lugares perigosos para os que desconhecem o Arcano do Espírito. E o que é pior: os lobisomens costumam reivindicá-los como parte de seu território. Pobre do mago que inadvertidamente encontrar um locus por acaso e não souber demonstrar o devido respeito a um licantropo. Contudo, os xamãs geralmente procuram os loci por serem lugares excelentes para conjurar ou chamar espíritos.

Sacrários, Orlas e loci

Sacrários, Orlas e loci são fenômenos distintos e separados. É possível que ocorram todos no mesmo local, mas isso é raro. Os Sacrários são lugares que recolhem ou geram Mana. As Orlas são lugares onde o Dromo entre o reino material e a Sombra deixa de existir; elas geralmente são temporárias e ocorrem somente em certas épocas. Os loci são semelhantes aos Sacrários, no sentido de que geram energia, mas trata-se de Essência, a energia espiritual, e não de Mana. Os loci que ocorrem em áreas onde o Dromo é fraco são os mais valiosos para espíritos e lobisomens, mas é raro que se tornem Orlas.

Ascensão

É raro os magos se concentrarem exclusivamente nos locais onde se encontram. Eles ficam de olho no todo, na "geografia" metafísica do cosmo. Apesar de viverem no Mundo Decaído, eles anseiam pelo Mundo Superno e passam seus dias tentando escapar das correntes que os prendem a um universo cada vez mais tenebroso.

O Mundo Decaído é formado por dois reinos: o material e a Sombra. Dizem que a Sombra é o reflexo do reino material, mas há quem diga o contrário, que o reino material é o reflexo da Sombra. Outros dizem que os dois reinos compartilham uma relação de causa e efeito. Um influencia o outro, numa troca contínua. A barreira conhecida como o Dromo separa os dois reinos.

"Acima" do Mundo Decaído, se é que essas direções fazem realmente algum sentido (há quem prefira "em volta" ou "circundando"), fica o Abismo, o vácuo imperfeito de existência sem sentido, um buraco negro místico que, com o passar do tempo, vai devorando um pouco mais do Mundo Decaído.

"Acima" (ou "além") do Abismo fica o Mundo Superno, o Mundo Verdadeiro, o Jeito que as Coisas Deveriam Ser. Ainda não foi corrompido pelo Abismo e detém o poder sobre o mundo inferior. Ali fica o verdadeiro lar de todas as almas, a luz que as atrai e promete renová-las. O Mundo Superno é concebido como algo infindável e eterno. Conhecem-se cinco reinos (os reinos das Sendas, descritos anteriormente), mas conjectura-se a existência de muitos outros. São conhecidos apenas por causa das Torres, os edifícios ou talismãs mágicos construídos pelos reis atlantes — os Oráculos — com o intuito de devolver a esperança e o poder às almas mortais aprisionadas no Mundo Decaído.

Alguns magos acreditam que existe um outro mundo abaixo do Mundo Decaído, um lugar ainda mais distante do Mundo Superno. Esse lugar é chamado de Profundezas Inferiores. Especula-se que as criaturas das Profundezas Inferiores consigam, de quando em quando, chegar ao Mundo Decaído, onde provavelmente precisam de uma grande quantidade de Mana para sobreviver — Mana que é melhor tomar de fontes Despertas.

Juntos, todos esses mundos formam a Trama da Criação, o universo total. O objetivo da alma Desperta é ascender ao Mundo Superno e ali lutar para libertar todas as almas do Mundo Decaído e, dessa maneira, restaurar o equilíbrio cósmico que existia antes do húbris de Atlântida fragmentar a realidade.





CAPÍTULO DOIS: PERSONAGEM

— Não consigo fazer pontaria: eles são rápidos demais! — Glorianna gritou, com a pistola automática em riste, tentando encontrar um alvo.

— Minha espada é inútil — disse Arctos, frustrado. — Eles são efêmeros, mas nós os enxergamos mesmo assim. Qual é o lance?

— É apenas um aviso — explicou Morvran, ao lado dos dois magos jovens, sobre os degraus do antigo santuário. — Se seguirmos adiante, eles irão se materializar e demonstrar seus verdadeiros poderes.

— Que seriam...? — perguntou Arctos, nervoso, observando os espíritos voadores e em forma de serpentes que adejavam em volta deles, descrevendo círculos elaborados.

— Não sei ao certo — Morvran respondeu, aparentemente despreocupado. — Os guardiões de templos confinados a lugares como este podem ter qualquer poder que seus criadores Despertos tenham neles imbuído. Só há uma maneira de descobrir... — Morvran ergueu o pé, preparando-se para pousá-lo no degrau de cima.

— Espere aí! — disse Glorianna. — Não deveríamos fazer uma votação ou algo assim? Já temos uma bela quantidade de taça para levar para casa. Precisamos realmente insistir?

Condescendente, Morvran sorriu para os dois pupilos.

— Isto não é uma democracia: em nossa ordem, sou o superior de Arctos. E você, Glorianna, foi convidada a participar sob minha liderança. Sim, temos realmente de continuar. Desesperadamente.

Arctos e Glorianna se entreolharam.

— Hã... por quê? — fez Arctos. — Você deixou de nos contar alguma coisa?

— Lembram-se da porta pela qual passamos para chegar a esta câmara? — Morvran perguntou.

— Sim — respondeu Glorianna. — Aquela com as runas?

— Não era uma porta, e sim um portal de Espaço, que se fechou quando passamos. Não consigo abri-lo.

— O quê? Quer dizer que não há como voltar? — indagou Arctos.

— Só seguindo adiante — disse Morvran, baixando o pé no degrau de cima, o que fez milhares de serpentes sibilarem.

O ordálio dessa penetração, que compreende uma experiência de morte e aniquilação, cabe apenas ao homem tentar, e a prova marca seu momento de maior perigo. Ele será tragado pela demência ou dela se reerguerá, iniciado no significado das teofanias e revelações.
— Henry Corbin, The Man of Light in Iranian Sufism

Este capítulo apresenta os personagens propriamente ditos, os magos que povoam o submundo oculto dos Despertos. O processo de criação de personagens é explicitado, juntamente com as características e os sistemas empregados para lhes dar vida. As cinco Sendas trilhadas pelos magos em seu Despertar são detalhadas, bem como os instrumentos utilizados pelos feiticeiros contemporâneos para praticar sua Arte.

Criação de personagens

Você vai criar um personagem para ser sua *persona* num jogo narrativo do sistema Storytelling, que enfatiza a história, o drama e... bem, o *personagem*. É mais importante criar o personagem em torno da visão que você tem da personalidade, do histórico e das peculiaridades dele, desde seus hábitos estranhos até seus defeitos para lá de humanos, em vez de montar o mago perfeito de acordo com uma tática desenhada para construir o melhor bruxo cuspidor de fogo ou feiticeiro conjurador de demônios.

A distribuição das características do personagem deve ilustrar quem ele é e por onde andou na vida, e não só depois do Despertar, mas também antes de descobrir que era capaz de transformar sua imaginação em realidade. Quais eram suas esperanças e sonhos quando ele não passava de um mero mortal, sujeito aos dardos e às setas do infortúnio? Como foi que ele mudou desde o Despertar? Ele usa a magia para realizar o sonho de sua vida ou abriu mão desses objetivos para se dedicar a outros? O Narrador pode ajudar você a dar forma ao personagem, reagindo a suas ideias e perguntas.

Processo de criação de personagens

Use as regras do **Livro de regras do Mundo das Trevas** e acrescente o modelo a seguir aos personagens Despertos durante o quinto passo.

Escolha uma Senda (págs. 92—106).

Escolha uma ordem (págs. 38—52).

No caso dos Arcanos iniciais, designe dois círculos para um Arcano, dois círculos para um segundo Arcano e um círculo para um terceiro Arcano. Dois desses Arcanos precisam pertencer aos Arcanos Regentes de seu personagem (de acordo com a Senda). Por último, designe mais um círculo a qualquer Arcano que desejar.

O personagem conhece o equivalente a seis círculos de feitiços clássicos. O índice de um clássico é igual ao índice de Arcano mais alto necessário para lançá-lo. O personagem pode escolher os clássicos de qualquer um de seus Arcanos, mas nenhum desses feitiços pode ter índice superior ao índice do personagem no dito Arcano.

Os magos podem ter Vantagens adicionais oriundas de uma lista especial (págs. 80—89).

Em **Mago**, a Moralidade é chamada Sabedoria (págs. 79—80).

Primeiro passo: Conceito do personagem

O conceito que descreve o personagem é o alicerce sobre o qual ele será construído. Por mais complexas e confusas que possam ser as escolhas que ele fará ao longo da carreira, você, o jogador, terá sempre um conceito condutor ao qual recorrer. O conceito é uma ideia geral que diz a todos do que se trata o personagem.

O conceito costuma ser um substantivo e um adjetivo: explorador intrépido, bibliotecário excêntrico, investigador calejado, sobrevivente obcecado. Pode ser algo mais detalhado, se você quiser: "Meu personagem é um ex-policial que foi dispensado por não saber controlar a própria raiva. Ele simplesmente não suportava ver os bandidos manipularem o sistema e saírem impunes. Ele tem a veia de um verdadeiro justiceiro e, agora que é capaz de usar magia, tem algumas contas a ajustar".

O conceito do personagem pode abranger sua Senda e ordem, ou talvez você decida que ele está no mundo Desperto há muito pouco tempo para ter mudado de maneira tão radical e incorporado esses elementos. Se você for criar um personagem para um prelúdio, um personagem que ainda não Despertou, pense num conceito para um mortal que desconhece a magia como uma força real que ele é capaz de usar.

Segundo passo: Selecione os Atributos

Agora você pode transformar suas decisões quanto à personalidade e ao histórico do personagem em regras quantitativas ao selecionar os Atributos dele, que descrevem as capacidades naturais do personagem. Ele é forte? Esperto? Carismático? Teimoso? Os personagens têm nove Atributos, divididos em três categorias: Mentais (Inteligência, Raciocínio e Perseverança), Físicos (Força, Destreza e Vigor) e Sociais (Presença, Manipulação e Autocontrole).

O primeiro passo é decidir quais dessas três categorias é a *primária*, ou seja, a categoria na qual o personagem mais se sobressai. Depois, decida qual é a secundária, a categoria na qual ele é razoavelmente mediano. A categoria remanescente é a mais fraca do personagem: a terciária. Um personagem pode ser um atleta nato, e ter a categoria Física como primária, mas tímido e ingênuo em situações sociais, ou seja: categoria Social terciária. Sinta-se à vontade para frustrar expectativas e contrariar estereótipos: seu atleta pode ser forte (Força elevada), mas pouco resistente (Vigor baixo) e, apesar de ter Presença e Manipulação reduzidas, ele ainda poderia ter um bom Autocontrole, o que indicaria que ele não é lá essas coisas para fazer amigos, mas não é nenhum trouxa.

Todos os personagens começam com um círculo em cada Atributo, o que representa a capacidade humana básica. Cinco círculos são designados à categoria primária do personagem, quatro à categoria secundária e três à categoria terciária. Por exemplo, o atleta tem cinco círculos a distribuir entre os Atributos Físicos, quatro entre os Mentais e três entre os Sociais.

O quinto círculo de qualquer Atributo tem o preço de dois. Se quiser que seu atleta tenha Força 5, você terá de investir cinco círculos (não se esqueça de que o primeiro é gratuito, os outros três custam um círculo cada e o quinto e último círculo tem o preço de dois).

Terceiro passo: Selecione as Habilidades

As Habilidades se dividem nas mesmas três categorias que os Atributos: Mentais, Físicas e Sociais. As Habilidades Mentais costumam representar o conhecimento e o estudo do mundo e são aperfeiçoadas com mais estudo e/ou aplicações práticas. As Habilidades Físicas geralmente representam o treinamento, que é aperfeiçoado com a prática e a repetição. Por último, as Habilidades Sociais dependem bastante da experiência interpessoal e são aperfeiçoadas por meio da interação com outras pessoas ou por tentativa e erro.

Da mesma maneira que os Atributos, as categorias das Habilidades são priorizadas de acordo com as escolhas primárias, secundárias e terciárias. A categoria primária recebe onze círculos, a categoria secundária ganha sete círculos e a terciária, quatro. Observe que, ao contrário dos Atributos, os personagens não começam com um círculo em cada Habilidade: é possível não ter círculo algum numa determinada Habilidade, o que representa a total falta de treinamento nessa área. De fato, não se trata de uma coisa incomum, pois os simples mortais não conseguem aprender tudo. Como acontece com qualquer outra característica, o quinto círculo de qualquer Habilidade tem o preço de dois.

Quarto passo: Selecione as Especializações das Habilidades

Os personagens podem ter treinamento considerável num determinado campo ou numa atividade, como, por exemplo, conduzir veículos ou estudar ocultismo, mas eles se sobressaem em certos aspectos dessas áreas. Por exemplo, Jack "Cobra" Turner pode ter um jeitinho especial para pilotar motocicletas, mas não caminhões grandes. Pode ser que ele consiga pilotar a grande maioria dos veículos, mas tem mais experiência com sua Harley. Representado em termos de jogo, esse personagem poderia ter três círculos de Condução, com uma Especialização em motocicletas.

Escolha três Especializações para seu personagem durante o processo de criação. Elas devem ser bem específicas, mas você pode escolher mais de uma Especialização para uma mesma Habilidade. Usando o exemplo anterior, Jack "Cobra" Turner poderia ter Especializações tanto em motocicletas quanto em veículos de tração nas quatro rodas.

Quinto passo: Acrescente o modelo de mago

Quando o personagem Desperta, seu universo muda e nunca voltará a ser o que era antes. Ele vê coisas que ninguém mais vê, percebe ondas invisíveis nas correntes da realidade e sabe que existe um mundo superior e inacessível para a maioria dos mortais. Sua Vontade se manifesta no mundo: ele *é* a magia.

Observe que o personagem não pode ter mais de um modelo sobrenatural e algumas Vantagens não estão disponíveis para personagens sobrenaturais. Um vampiro ou lobisomem não pode Despertar, e nenhum dos dois pode ter uma boa parte das Vantagens mágicas apresentadas nas págs. 80–89.

Senda

A Senda de um mago representa seu vínculo mágico inato com uma realidade superior. É uma consequência de seu Despertar. Sua alma viajou para um dos cinco Reinos Supernos e seu nome foi inscrito numa Torre. Por meio desse elo simpático, o mago é capaz de invocar as leis desse Reino Superno e fazer mágica.

A Senda do personagem afeta a aura de sua magia e costuma se intrometer em seus sonhos, influenciando sua imaginação e até mesmo seu comportamento em certas ocasiões. Seu Reino Superno o chama, e ele se sente mais em casa nos lugares, ou em meio às imagens, que evocam essas terras estrangeiras. A simbologia e os mitos que sugerem os lugares e as presenças de seu reino também são importantes e imprescindíveis para sua maneira de praticar a Arte.

Os magos discordam entre si quando a questão é teorizar se a Senda já foi predestinada ou se é escolhida pelo livre-arbítrio da alma. Há indícios fortes que suportam os dois lados, o que leva muitos a dar de ombros e afirmar que tudo é possível no Mundo Superno.

Examine as descrições das cinco Sendas apresentadas (págs. 92–106) e determine a qual delas você quer que seu personagem pertença.

Ordens

A ordem é uma organização social para o progresso dos magos, que os ajuda a aperfeiçoar sua prática da Arte em prol dos objetivos e das metas defendidas pela dita ordem. A maioria das ordens alega ter uma estirpe antiquíssima que remonta à fabulosa Atlântida, mas uma delas é bem mais moderna e tenta conciliar o pensamento científico e o ponto de vista da magia. As ordens costumam cooperar entre si, mas cada uma delas adota as próprias metas e práticas, que geralmente provocam conflitos, principalmente no que toca à posse de recursos mágicos valiosos.

O personagem pode ser iniciado numa ordem durante o processo de criação, mas pode deixar a ordem mais tarde e associar-se a uma outra (ou seguir carreira solo como um "apóstata"). Os magos que abandonam as ordens, no entanto, costumam ser injuriados por sua antiga ordem e podem até mesmo ser tratados com desconfiança pelos membros de uma nova ordem. Se o mago não consegue demonstrar a disciplina necessária para ficar com aqueles que o acolheram e ensinaram logo depois do Despertar, talvez falte-lhe a determinação necessária para dominar a Arte. Esses magos podem colocar os demais em perigo, principalmente se forem tão volúveis a ponto de aceitar qualquer aliança que lhes seja oferecida. Os magos não fazem amigos com facilidade: contam com a sabedoria de suas ordens para eliminar aqueles que não merecem seu tempo e sua atenção.

As ordens ensinam segredos mágicos especiais a seus integrantes. São semelhantes às Especializações das Habilidades, a não ser pelo fato de que se referem apenas ao lançamento de feitiços clássicos, aqueles que foram codificados por um mestre e que são praticados diligentemente por cada feiticeiro. Ao lançar um clássico que usa uma das Especializações Clássicas da ordem, o personagem receberá um dado extra em sua parada de feitiçaria. Ao contrário das Especializações das Habilidades, as Especializações Clássicas denotam uma Habilidade inteira, e não uma única função especializada dessa Habilidade. Seus benefícios só se aplicam durante o lançamento de um clássico que utiliza a Habilidade. As Especializações Clássicas são:

- **O Concílio Livre:** Ciências, Ofícios e Persuasão.
- **A Escada de Prata:** Astúcia, Expressão e Persuasão.
- **Os Guardiões do Véu:** Astúcia, Dissimulação e Investigação.
- **O Mysterium:** Investigação, Ocultismo e Sobrevivência.
- **A Seta Adamantina:** Esportes, Intimidação e Medicina.

Atributo de Resistência preferencial

O Despertar deixa a mente de um mago afiada como navalha, o que melhora sua concentração ou o torna praticamente impassível diante de surpresas. Os magos recebem um círculo

a mais de Perseverança ou Autocontrole, dependendo de sua Senda.

Senda	Atributo de Resistência preferencial
Acanthus	Autocontrole
Mastigos	Perseverança
Moros	Autocontrole
Obrimos	Perseverança
Thyrsus	Autocontrole

Arcanos

Todos os fenômenos do universo podem ser descritos pelas ações de dez princípios ou elementos diferentes: os Arcanos, os segredos da Criação. A prática dos Arcanos é o estudo dos Mistérios, a verdade que se esconde atrás das ilusões deste mundo.

A compreensão que o mago tem dos Arcanos e de suas inter-relações é o mecanismo que ele usa para alterar a realidade de acordo com sua imaginação. O poder bruto para tanto vem de sua Gnose (a seguir); o *saber-fazer* magia deriva do domínio dos Arcanos.

Fazer magia é invocar as leis do reino da Senda de um mago, por causa da Torre que se encontra nesse reino, e impô-las à realidade normal. Essas leis diferem de um Reino Superno para outro, que são cinco. Cada reino tem um par de Arcanos Regentes, dois polos do mesmo tema, em suas manifestações grosseira e sutil. Cada reino também tem um Arcano Inferior, um princípio que é particularmente fraco nesse reino. Os magos não conseguem elevar a compreensão do Arcano Inferior de sua Senda acima dos fundamentos (índice 2) sem a ajuda de um mago de uma outra Senda.

Senda	Arcanos Regentes	Arcano Inferior
Acanthus	Sorte/Tempo	Forças
Mastigos	Espaço/Mente	Matéria
Moros	Matéria/Morte	Espírito
Obrimos	Forças/Primórdio	Morte
Thyrsus	Espírito/Vida	Mente

O mago é capaz de aprender até o quinto círculo de um Arcano Regente ou os dois primeiros círculos de seu Arcano Inferior. Para aprender o quinto círculo de qualquer um de seus Arcanos Regentes, ele precisa ser instruído por um mago cuja Senda forneça os ditos Arcanos Regentes. Da mesma maneira, para aprender mais de dois círculos de seu Arcano Inferior, o mago deve ser instruído por outro que não tenha o Arcano em questão como Inferior. Você encontrará informações completas na seção "As leis das realidades superiores", págs. 131–132. Se, completado o processo de criação do personagem, seus índices nos Arcanos excederem os valores permitidos por sua Senda, a suposição será de que ele foi instruído por um mago de outra Senda.

Gnose

Ao Despertar, o personagem começa a entender a realidade à luz da verdade superna e enxerga o que há por trás da mentira formada pelas pressuposições e pelos paradigmas do Mundo Decaído. A Gnose representa seu grau de compreensão superna, seu vínculo com o mundo superior e sua capacidade de trazer a energia lá de cima para o mundo inferior. A Gnose *permite* ao mago fazer magia, mas a maneira *como* ele a pratica depende de quanto ele conhece seus Arcanos.

O Despertar de um personagem concede-lhe um círculo de Gnose. É possível investir círculos de Vantagem para aumentar essa característica. A proporção é de três círculos de Vantagem para cada círculo a mais de Gnose. Em outras palavras, você pode usar três dos sete círculos de Vantagem para obter Gnose 2, ou seis deles para ficar com Gnose 3.

Sexto passo: Selecione as Vantagens

O personagem iniciante tem sete círculos de Vantagem, que podem ser distribuídos a critério do jogador. Essas características devem se adequar ao conceito do personagem. É improvável que um eremita Thyrsus tenha um índice na Vantagem Fama, a menos que isso faça parte de seu histórico. O Narrador pode encorajar ou proibir certas Vantagens, ou até mesmo conceder um círculo grátis (talvez para representar um contato político crucial para a crônica). O quinto círculo de qualquer Vantagem tem o preço de dois.

Língua Sublime

Todas as ordens ensinam a seus iniciados os rudimentos da Língua Sublime atlante. Os integrantes ganham a Vantagem Língua Sublime (pág. 84) sem custo algum. Os apóstatas não recebem essa Vantagem, a não ser que designem um de seus sete círculos iniciais de Vantagem para isso ou usem os pontos de experiência para aprendê-la.

Veja nas págs. 80–89 mais Vantagens disponíveis apenas aos magos.

Sétimo passo: Determine os benefícios

Você encontrará as regras dos benefícios nas págs. 90–105 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. O que veremos a seguir tem mais a ver com a importância de certos benefícios para os personagens magos do que com as regras de jogo.

Força de Vontade

A feitiçaria pode ser uma prática espinhosa, e os magos precisam de toda a concentração possível para transformar suas imaginações em coisas ou acontecimentos reais. A Força de Vontade é uma bênção para os magos que têm suas paradas de feitiçaria reduzidas pelas circunstâncias e que precisam de um esforço supremo de concentração para recompô-las. Como de praxe, o uso de um ponto de Força de Vontade dá ao mago três dados extras num teste.

Os mestres de um Arcano podem sacrificar um círculo de Força de Vontade para criar um clássico, uma fórmula mágica testada e aprovada. É possível investir os pontos de experiência dos magos para recuperar os círculos perdidos de Força de Vontade ao custo de oito pontos por círculo. Veja a seção "Criação de clássicos", pág. 291.

Você poderá usar Mana no mesmo turno em que usar um ponto de Força de Vontade. Você encontrará mais informações sobre o uso de Mana na pág. 77.

Sabedoria

Depois de Despertar, a pessoa corre o risco de perder o equilíbrio que mantinha com o mundo real. A capacidade de, literalmente, realizar seus sonhos e de exercer poder absoluto sobre outros indivíduos é uma tentação terrível. Muitos sucumbem ao fascínio do poder e usam sua magia nas atividades mais insignificantes e banais — por exemplo, empregar telecinesia para apanhar o jornal e preparar o café usando mágica —, ou então para seu próprio engrandecimento ou proveito, controlando, como quem não quer nada, as mentes das pessoas, ou transformando chumbo em ouro. Aqueles que não fazem por merecer, que não temperam a adversidade com as lições aprendidas, correm o risco de despencar do caminho estreito da Sabedoria.

A moralidade de um mago não é apenas uma medida de sua ética ou estabilidade psicológica diante da adversidade. É uma medida de sua capacidade de resistir ao fascínio de sua própria magia, de usá-la com sabedoria e somente quando necessário, e de não prejudicar outras pessoas, principalmente aquelas que não conhecem a magia ou não são capazes de se defender de algo desse tipo.

Como regra opcional, os Narradores podem permitir aos jogadores que aplicarão o modelo de mago durante o processo

de criação trocar círculos de Sabedoria por pontos de experiência. Essa troca reflete o comportamento arrogante que o mago porventura exibiu e com o qual aprendeu alguma coisa (o que justifica os pontos de experiência adicionais), mas que também o marcou profundamente (o que explica a perda de Sabedoria). Os jogadores podem sacrificar um círculo de Sabedoria em troca de cinco pontos de experiência e reduzir seus índices de Sabedoria a no máximo 5 (o que daria um máximo de dez pontos adicionais de experiência).

Observe que reduzir a Sabedoria dessa maneira também reduzirá a pontuação inicial de Mana durante o processo de criação.

Virtudes e Vícios

Apesar de todo o seu poder bruto e de sua compreensão superna, o mago ainda é um ser humano. Ele tem os mesmos êxitos e as mesmas fraquezas de um mortal. Os magos terão as mesmas Virtudes e os mesmos Vícios com os quais começaram. Eles raramente mudam durante o Despertar, mas o Narrador pode permitir que você altere a Virtude e/ou o Vício do personagem dependendo do que tiver acontecido durante o Despertar. A natureza essencial das Virtudes e dos Vícios não muda para os magos, mas os riscos envolvidos são mais altos. O mago que se dedica a espalhar a Esperança tem mais facilidade nessa tarefa quando é capaz de disseminar o deslumbramento com uma palavra ou um gesto, mas sua Inveja é ainda mais difícil de ignorar quando ele tem o poder de provocar a ruína de um rival.

Além disso, toda vez que o mago sacia sua Virtude ou seu Vício, seu nimbo — a manifestação de sua aura mágica — pode se tornar visível, até mesmo para os Adormecidos. Mais detalhes na seção "Nimbo", págs. 90–91.

Prova de fogo

Os Narradores podem optar por conferir aos personagens um certo número de pontos de experiência que poderão ser investidos antes de o jogo começar, o que representaria uma parte de suas vidas entre o Despertar/a iniciação e o início da crônica.

Amador	0 pontos de experiência
Mago estabelecido	35 pontos de experiência
Mago veterano	75 pontos de experiência
Figurão	120+ pontos de experiência

Oitavo passo: Despertar para a vida

A essa altura, seu personagem já está bem delineado, pelo menos no tocante às regras. Agora você precisa detalhar o que exatamente significam as características e os índices. A essência do personagem não está na terminologia das regras que o descrevem, e sim nos detalhes dramáticos que lhe dão vida. De que cor são os cabelos dele? Como você descreveria as feições do personagem? Que maneirismos ele apresenta? As pessoas gostam dele assim que ele entra na sala ou ele passa despercebido?

Todos esses elementos podem ser respondidos com a ajuda das características designadas por você. Ele tem Presença elevada? Então ele chama a atenção mesmo quando não faz nada particularmente digno de nota. Ele tem Raciocínio baixo? Então pode ser que ele leve mais tempo para decidir o tipo de café que quer pedir, o que geralmente irrita os fregueses que estão atrás dele na fila. Seu Autocontrole é extraordinário? Então ele é impassível e deixa passar batido qualquer insulto, ou então não se abala nem com os acontecimentos mais chocantes, como um acidente de trânsito feio.

Contudo, além das características e dos índices, existem peculiaridades e hábitos que todos possuem e que ajudam bastante a ilustrar seu caráter único. O personagem só fuma cigarros de cravo? Ele tem uma tatuagem ou um *piercing*, ou então se veste de maneira impecável? Ele segue a última moda ou suas roupas são doações do Exército da Salvação?

Por último, como o Despertar do personagem mudou esses elementos? Ele deixou de fumar ou agora só fuma cachimbo, pois acha que isso o deixa mais sério? Ele caminha com mais confiança ou ainda é o mesmo velho decrépito e vacilante? Essas perguntas podem ser respondidas de inúmeras maneiras e as respostas escolhidas por você serão exclusivas de seu personagem.

Estilo e substância

A prática da magia não é insípida nem dispensa uma certa afetação. Cada mago adota um estilo, seja algo todo próprio, influenciado por sua cultura ou representativo de sua Senda ou ordem. A maioria dos magos contemporâneos mistura e combina essas influências, apesar de alguns tentarem alcançar a "pureza" de um estilo único e focado.

O estilo mágico é composto de um conjunto de símbolos, um grupo de sinais, chancelas e signos que o mago gosta de usar para auxiliar sua magia, de maneira semelhante ao uso dos mudras na ativação dos clássicos: são mnemônicos para a imaginação. No Ocidente de hoje, isso geralmente implica uma miscelânea de diversos símbolos esotéricos, desde os pentagramas ao tarô, passando por hieróglifos egípcios: seja o que for que deixar o mago mais à vontade. Esses símbolos são empregados para ativar a imaginação e ajudar a fortalecer o elo simpático do mago com sua Torre. Acredita-se que os símbolos — mesmo aqueles criados pelos Adormecidos — repercutam certos Reinos Supernos, da mesma maneira que certas crenças e determinados ciclos mitológicos (consulte a seção "Simbologia superna", págs. 34–35).

Em algumas culturas, os magos optam por operar no âmbito das tradições espirituais ou sobrenaturais conhecidas pelos Adormecidos. Os magos estiveram Adormecidos um dia, e o significado que essas funções e imagens ainda têm para eles não foram apagadas com o Despertar: na verdade, foram realçadas. Portanto, não é incomum encontrar magos cristãos que usam as técnicas mais esotéricas de sua religião e pajés amazônicos que empregam o mesmo vocabulário espiritual dos curandeiros Adormecidos, ou até mesmo magos europeus que se deixam absorver pelas tradições rúnicas nórdicas. O que diferencia esses magos de seus equivalentes Adormecidos (além do fato de estarem Despertos e praticarem a verdadeira magia) é seu conhecimento do Mundo Superno e do sistema atlante da Ars Mysteriorum: a verdade que se esconde nas profundezas.

O personagem mago adotará um estilo mágico próprio, mesmo que seja apenas uma mistura eclética de inspirações de todos os tipos. Ele pode escolher os símbolos que tenham um significado pessoal (talvez anterior a seu Despertar), que sejam importantes para o Reino Superno de sua Senda (por exemplo, totens animais, no caso da Natureza Primordial), ou símbolos que ilustram sua ordem (como os símbolos associados à guerra espiritual, no caso da Seta Adamantina). A escolha do personagem cabe a você: nenhum mago pode dizer a outro qual estilo adotar (o que não impede muitos deles de tentar...).

Modelo de mago (para rápida consulta)

Você encontrará os primeiros passos da criação de personagens no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 34–35. O modelo de mago resume as alterações sofridas por um personagem Desperto.

Senda

Escolha uma Senda, que representará o Reino Supremo de onde o personagem extrai sua magia e também determinará seus Arcanos Regentes.

Acanthus: a Senda do Cardo, a Torre do Espinho Lunargênteo, o Reino de Arcádia, Reinado do Encantamento, morada de fadas, regido pelos Arcanos da Sorte e do Tempo. Os *Encantadores* representam a carta de tarô "O Louco" e contam com a sorte e a intuição como guias.

Mastigos: a Senda da Flagelação, a Torre do Guante de Ferro, o Reino de Pandemônio, Reinado dos Pesadelos, morada de demônios, regido pelos Arcanos do Espaço e da Mente. Os *Bruxos* representam a carta de tarô "O Diabo" e se deleitam com o livre-arbítrio.

Moros: a Senda da Ruína, a Torre da Moeda de Chumbo, o Reino de Estígia, Reinado das Criptas, morada de espectros, regido pelos Arcanos da Matéria e da Morte. Os *Necromantes* representam a carta de tarô "A Morte" e continuam imutáveis em meio à mudança.

Obrimos: a Senda dos Poderosos, a Torre da Chave de Ouro, o Reino do Éter, Reinado das Esferas Celestes, morada de anjos, regido pelos Arcanos das Forças e do Primórdio. Os *Teurgos* representam a carta de tarô "A Força" e se dedicam a um mandato celestial.

Thyrsus: a Senda do Êxtase, a Torre do Livro de Pedra, o Reino da Natureza Primordial, Reinado dos Totens, morada de feras, regido pelos Arcanos do Espírito e da Vida. Os *Xamãs* representam a carta de tarô "A Lua" e se deixam fascinar pela paixão e por atos impulsivos.

Ordem

Escolha uma ordem, a sociedade mística à qual seu personagem pertence. Se não quiser entrar para uma ordem, escreva "apóstata" na ficha do personagem. As ordens ensinam seus membros a lançar feitiços clássicos com mais eficácia usando certas *Especializações Clássicas*. Veja a seção "Especializações Clássicas", pág. 75.

O Concílio Livre tenta fugir dos rigores do passado e modernizar a arte da magia. *Especializações Clássicas:* Ciências, Ofícios e Persuasão.

A Escada de Prata deseja estabelecer uma hierarquia condizente para os Despertos... com seus integrantes no topo. *Especializações Clássicas:* Astúcia, Expressão e Persuasão.

Os Guardiões do Véu protegem os Mistérios daqueles que desejam roubá-los ou dos que ousam revelá-los aos não iluminados. *Especializações Clássicas:* Astúcia, Dissimulação e Investigação.

O Mysterium procura o conhecimento valioso que se esconde nos mundos material e invisível. *Especializações Clássicas:* Investigação, Ocultismo e Sobrevivência.

A Seta Adamantina defende os oratórios e as cabalas com sua magia de combate. *Especializações Clássicas:* Esportes, Intimidação e Medicina.

Atributo de Resistência preferencial

De acordo com suas opções, dê a seu personagem um círculo a mais no Atributo de Resistência preferencial da Senda dele.

Acanthus	Autocontrole
Mastigos	Perseverança
Moros	Autocontrole
Obrimos	Perseverança
Thyrsus	Autocontrole

Modelo de mago (para rápida consulta)

Arcanos

O personagem recebe dois círculos num Arcano, dois círculos num segundo Arcano e um círculo num terceiro Arcano. Dois desses Arcanos precisam ser os Arcanos Regentes de sua Senda (pág. 68). Por último, o personagem recebe mais um círculo que ele poderá colocar onde quiser. Ele pode usar esse círculo para aprender um quarto Arcano ou para melhorar um dos três já existentes.

Espaço: o domínio da distância e do espaço — teletransporte e clarividência.

Espírito: a comunicação com espíritos e o controle sobre os mesmos.

Forças: o fogo, a gravidade, a tempestade — a energia em todas as suas formas materiais.

Matéria: a pedra, o metal, o plástico — todas as substâncias materiais inorgânicas.

Mente: o poder de ler e controlar os pensamentos e as emoções.

Morte: os fantasmas, a decomposição e o Mundo Subterrâneo.

Primórdio: a magia propriamente dita — Mana, ilusões e encantamento.

Sorte: a fortuna, o acaso, os juramentos e as maldições.

Tempo: a vidência do passado, a adivinhação do futuro e o controle da passagem do tempo.

Vida: o poder sobre o mundo orgânico de plantas, animais e até mesmo seres humanos.

Clássicos

Escolha os clássicos. Invista neles seis círculos. O índice de um clássico é igual ao índice mais alto do Arcano necessário para lançá-lo. O personagem pode escolher os clássicos de qualquer um de seus Arcanos, mas nenhum clássico pode ter índice mais elevado do que o índice do personagem no dito Arcano. Por exemplo, se tiver Espaço 2, Forças 1 e Mente 3, ele poderá escolher um clássico de Espaço 2, um clássico de Forças 1 e um clássico de Mente 3. Por outro lado, ele poderia escolher três clássicos de Espaço 2 e/ou Mente 2, ou dois clássicos de índice 2 e dois clássicos de índice 1, ou seis clássicos de índice 1 de Espaço, Forças ou Mente, em qualquer combinação.

Mana

Os pontos de Mana iniciais do personagem equivalem a sua Sabedoria.

Vantagens

Os personagens Despertos que fazem parte de uma ordem recebem gratuitamente a Vantagem Língua Sublime. Eles também podem adquirir as Vantagens especiais a seguir: Artefato (••• ou +), Biblioteca (• a •••••), Destino (• a •••••), Familiar (••• ou ••••), Língua Sublime (•), Objeto Aprimorado (• ou +), Objeto Imbuído (•• ou +), Ocultação (• a •••), Oratório (• a •••••), Sacrário (• a •••••), Servidor Sonâmbulo (• a •••••), Servo (•••), Sonho (• a •••••) e Status (• a •••••; no Consilium ou na Ordem).

Custos em pontos de experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3
Arcanos Regentes*	novo índice x 6
Arcanos Comuns*	novo índice x 7
Arcano Inferior*	novo índice x 8
Clássico	2 por círculo**
Vantagem	novo índice x 2
Gnose	novo índice x 8
Sabedoria	novo índice x 3
Força de Vontade	8***

* As categorias Regentes, Comuns e Inferior são determinadas pela Senda do personagem. Veja a seção "As leis das realidades superiores", págs. 131–132.

** Os clássicos são quantificados de acordo com o índice de Arcano mais alto utilizado, de modo que o aprendizado de um clássico de Forças 3 custaria seis pontos de experiência.

*** Só é possível investir pontos de experiência na aquisição de Força de Vontade para recuperar os círculos perdidos num sacrifício (por exemplo, quando o mago cria um novo clássico, pág. 291, ou realiza alguma outra façanha que exige tal sacrifício).

O prelúdio

O prelúdio, um método opcional de jogo que permite a você conhecer melhor seu personagem, retrata uma cena que leva ao Despertar do personagem, quando a vida dele será alterada para sempre. Costuma ser uma sessão só com você e o Narrador e tem a vantagem de permitir aos dois entender melhor o personagem e como ele será interpretado.

Você cria o personagem normalmente, mas deixa de fora o quinto passo: ele ainda não é um mago. Você pode até mesmo, se o Narrador permitir, designar todos os seus círculos de Vantagem e torcer para que possa redistribuí-los depois do Despertar: os antigos Aliados, Contatos ou até mesmo Recursos à disposição dele podem evaporar juntamente com sua antiga vida tão logo ele entre no mundo clandestino do ocultismo.

A narração do prelúdio

Você acorda com o despertador, mas quando, ainda meio grogue, finalmente o desliga, percebe que o alarme está tocando há mais de dez minutos. Se não se apressar, vai chegar atrasado ao trabalho. Você toma uma chuveirada rápida e enfia na boca uma rosquinha rançosa, já a caminho da porta, enquanto procura nos bolsos as chaves do carro. Ao chegar ao veículo, você se detém e não consegue deixar de xingar em voz alta ao ver o capô, as portas e o teto cobertos de pichações. Seu BMW está parecendo um carro do gueto, mas as pichações não lembram as grifes das gangues. São desenhos estranhos: crânios, pentagramas e letras esquisitas de um alfabeto que você nunca viu antes.

Os prelúdios dão verossimilhança às origens de seu personagem e o inserem no mundo comum no qual todos nós vivemos. Ele ainda nem faz ideia de que a magia verdadeira existe. Alguns personagens podem conhecer um pouco de ocultismo, mas é o tipo de coisa que qualquer um é capaz de aprender na seção esotérica de uma livraria. Isso não tem muitas consequências diretas para o mundo no qual eles estão prestes a entrar.

O importante, no início de um prelúdio, é dar vida ao personagem e ao ambiente no qual ele vive, pois isso lhe dará muitas chances de exibir suas peculiaridades. O Narrador pode impor certas decisões para manter o andamento do prelúdio, mas ele deve deixar você fazer as escolhas quanto às reações do personagem aos acontecimentos apresentados. Pode ser que você descubra que o personagem prefere hambúrguer a frango. Apesar de parecer trivial, isso determinará a escolha dele em relação a restaurantes, o que acrescentará uma certa atmosfera ao que pode vir a se tornar uma cena de crime ou o lugar onde um antagonista arranjará encrenca com o personagem pela primeira vez.

Tão logo entra no escritório e liga o computador, você percebe que não consegue tirar da cabeça aquelas estranhas imagens das pichações. Você decide ignorar o relatório que deveria preencher e começa a navegar pela internet, à procura de qualquer coisa parecida com o que foi pintado no seu carro. Depois de quase duas horas de tentativas infrutíferas, você encontra uma página com o crânio e o pentagrama já tão familiares, iguaizinhos àqueles que estavam no capô de seu BMW. "A Loja da Noite Luminosa." Que diabo de seita é essa? Para sua surpresa, há um endereço: fica a três quarteirões de sua casa.

Os prelúdios de **Mago** devem indicar os tipos de atividades a que o personagem vai se dedicar durante a crônica. No caso de um feiticeiro, ele precisa seguir pistas misteriosas e imagens sugestivas, tentando encontrar seu significado ou vínculo com alguma coisa importante para ele. A luta e o combate também podem ter seu papel, mas não são o foco principal de **Mago**, e sim a magia. O prelúdio deve antecipar o mundo dissimulado de criptogramas no qual o Despertar vai atirar o personagem.

A lua nasce. Ah, como você queria ter ficado em casa assistindo a reprises de Seinfeld. *Mas aí você vê alguém entrar na loja: a porta está nitidamente destrancada. É uma mulher, muito bem vestida. Não é o tipo de sequaz que você esperava. Você sai da moita, sobe casualmente os degraus e passa pela porta destrancada, como se fosse a coisa mais natural do mundo. Lá dentro, você se vê num grande saguão, cheio de bancos de igreja. Na outra ponta fica uma espécie de altar. A mulher, já na metade do corredor entre os bancos, vira-se e olha para você, sorri, depois dá meia-volta e continua andando em direção ao altar. Você avança, mais rápido. Sua testa está coberta de suor, mas você não sabe por quê, pois não há nada de errado com a temperatura. Seu coração bate rápido, como se você esperasse ser assaltado, mas não há ninguém ali, a não ser a mulher. Ela chega ao altar, coloca-se atrás dele e ergue uma taça de prata. Ela sorri para você, mas não um sorriso amistoso, e sim o de quem sabe algo que você não sabe. Ela estava a sua espera. Você se detém e começa a retroceder, com os cabelos em pé, sem um motivo racional. Você se sente um animal acuado numa arapuca. Ela inclina a taça e derrama água. Quando o líquido atinge o altar, o mundo se desfaz a seu redor, e você cai num precipício de inanidade. Ao longe, você ouve uma risada. Você grita de raiva e fúria... e vê-se diante da base de uma torre alta, feita de ferro...*

Às vezes basta apenas um simples gesto ou um sussurro para catapultar a consciência de um Adormecido para o outro lado do Abismo, rumo ao Reino Superno de seu Despertar. Mas até mesmo esse gesto, ou essa palavra, está impregnado de uma atmosfera de significados — mesmo que seu sentido exato não fique claro para o personagem. Prevalece o tom numinoso — profundamente espiritual — mesmo nos Despertares mais infernais.

O Narrador decide, fundamentado em parte nas escolhas de seu personagem, se o Despertar será uma verdadeira viagem espiritual (a consciência do mago deixa o corpo durante um segundo de eternidade para se ver no Reino Superno ao qual está ligado), ou se o Despertar será um mistério (sua consciência permanece no corpo, mas o mundo em volta dele é alterado de acordo com suas percepções supernas). Os dois tipos são igualmente válidos, e a escolha dependerá mais do tom do que de qualquer outra coisa.

O clímax do prelúdio é o Despertar do personagem e seus primeiros passos com os olhos totalmente abertos. É o momento mais importante da vida dele; proporciona vislumbres tentadores dos temas, das imagens e dos destinos que ele perseguirá durante o resto de sua carreira mágica.

Perguntas e respostas

Depois do prelúdio, você vai querer finalizar todo o processo respondendo algumas perguntas sobre o personagem, para consolidar as escolhas já feitas e elucidar aquilo que ainda não foi decidido.

- **Qual é sua idade?**

Em que ano você nasceu e quantos anos tinha quando Despertou? Seu Despertar fez você amadurecer muito rápido ou você ainda é emocionalmente uma criança? Você aparenta ter a idade que tem?

- **O que sua infância teve de singular?**

Como foram seus primeiros anos? Você se dava bem com sua família ou o relacionamento com os parentes era complicado? Você gostava da escola e, caso afirmativo, por quê? Era um desafio ou um insulto a sua inteligência? Você estava entre os mais populares

no ensino médio ou foi ostracizado? Ou você tinha a própria panelinha, um prenúncio do mundo exclusivista no qual você acabaria entrando? E depois da escola? Você foi à faculdade ou entrou de imediato para a força de trabalho? Você é ou foi casado? Você tem amigos de longa data ou só conhecidos?

- **Que tipo de pessoa você foi?**

Como você era antes do Despertar? Um exemplo de boa educação ou um malcriado? Você causa uma boa primeira impressão ou é preciso conhecê-lo para amá-lo? Você é grosseiro com as pessoas que o desrespeitam ou é do tipo que oferece a outra face?

- **Quais foram suas experiências com o sobrenatural?**

Quando se deu seu primeiro contato com a magia? Foi uma sensação ilimitada de deslumbramento ou um pesadelo que você ainda está tentando esquecer? Você viu um espírito ou um fantasma? Ou viu alguém fazer uma coisa que as leis normais da física não conseguem explicar? Você acredita que ocultismo e satanismo são sinônimos ou tem uma mente mais aberta?

- **Como foi seu Despertar?**

Na falta de um prelúdio, seu Despertar foi uma viagem espiritual para um Reino Superno ou um devaneio no qual o mundo pareceu virar de cabeça para baixo e tornar-se irreal? Foi algo esclarecedor ou assustador (ou ambos)?

- **Quem foi seu primeiro mentor?**

Quem foi o primeiro mago a encontrar você por ocasião de seu Despertar? Ele se mostrou prestativo ou violento? Ofereceu ajuda ou você teve de implorar auxílio? Ou você recusou a oferta? Ele detém poder político entre os Despertos ou é um pária? Você ainda é leal a ele ou prefere esquecê-lo?

- **Como se deu a formação de sua cabala?**

Vocês foram reunidos pelo acaso, de propósito ou pelo destino? Vocês seguem um tema simbólico ou são apenas aliados de conveniência? Vocês são amigos ou meros conhecidos que não confiam totalmente uns nos outros? Você tem um rival em sua cabala (que compete por poder, afeição ou liderança)? Que grau de lealdade você dedica aos outros membros da cabala? Que grau de lealdade você acha que eles dedicam a você?

- **Você tem um oratório?**

Você tem o próprio oratório? Se não tem, onde você vive e faz sua mágica? Ou será que você divide um oratório com outros magos, como os membros de sua cabala ou seu mentor? Onde fica esse lugar? Ele é conspícuo ou discreto? Você se afeiçoou ao lugar ou não vê a hora de cair fora?

- **Você mantém algum vínculo com sua vida de Adormecido?**

Seus pais e amigos ainda conhecem você? Você os visita com frequência? Conversa com eles por telefone? Como você explica suas estranhas ausências e novas obsessões? Você os envolve em seu novo trabalho? Outros magos sabem que eles existem?

- **Quais são suas motivações?**

Quais são seus objetivos? Vingar uma antiga desfeita? Dominar um Arcano ou vários deles? Tornar-se Hierarca do Consilium? Ou você despreza o poder e valoriza a sabedoria e a iluminação espiritual, preferindo o conhecimento ao conflito e ao dinheiro? Você tem vontade de mentorear outros magos? Você quer que as pessoas Despertem? Se pudesse ter qualquer coisa que desejasse (o que não é impossível para um mago!), o que seria?

A adoção de um nome umbrático

Os magos raramente usam seus nomes de batismo entre outros artífices da vontade. Os nomes são um meio de estabelecer um elo simpático com os inimigos (é mais difícil fazer mágica a distância contra magos cujos nomes não se conhece) e um meio que eles podem usar para localizar parentes ou registros bancários. Se o roubo de identidade é um possível problema para a maioria dos Adormecidos, trata-se de um problema terrível para os magos. Por esses motivos, os feiticeiros adotam um "nome umbrático", um apelido ou cognome pelo qual são conhecidos e que eles usam em suas operações mágicas.

A variedade de nomes umbráticos e as maneiras de inventá-los são infinitas. Em geral, o mago adota um nome (ou aceita aquele que o mentor lhe dá) que tenha alguma importância para ele, que represente um conceito, uma pessoa, um lugar ou um fato que lhe confere força, esperança e determinação: "Aurora", o amanhecer; "Raposa Cinzenta", um totem animal; "Dez Trovões", a força. Pode ser um termo carinhoso usado por um mentor e que representa um feito digno de nota ou um fracasso que levou o personagem a aprender bastante: "Gafanhoto" (naturalmente), "Arctos", o filhote de urso, "Glorianna", a princesinha. O nome umbrático costuma ser uma palavra de origem estrangeira, em latim, grego, egípcio, persa ou outro idioma antigo: "Avesta", a chama eterna; "Valetudo", o vigoroso. Os magos não têm escrúpulos de adotar nomes de grandes filósofos, deuses, heróis ou até mesmo monstros: "Zeno", o filósofo grego que ficou famoso por seu paradoxo; "Hécate", a bruxa; "Tlaloc", o deus asteca das águas. Alguns chegam a criar nomes "fictícios", como aqueles que vemos nos romances.

Como parte da iniciação numa ordem, espera-se que o mago apresente seu nome umbrático. Até mesmo os apóstatas adotam nomes umbráticos para se proteger de ataques que recorrem à magia simpática.

Exemplo de criação de personagem

Sam convida Caitlin para participar de sua crônica de **Mago**, que vai se passar em Boston e envolverá o rompimento de antigas alianças na cidade devido a misteriosos acontecimentos mágicos. A velha guarda protege o que tem e faz de tudo para impedir os rivais de chegar ao poder, mas alguém precisa descobrir o que de fato está acontecendo. O que é o Pacto Secreto, do qual se fala somente aos sussurros, e por que ele está se desfazendo? Coisas estranhas andam ocorrendo no campo e, a menos que os magos livres de preocupações políticas consigam encontrar a fonte, a cidade corre o risco de se tornar uma zona morta para a magia.

Sam dá a Caitlin uma ficha de personagem em branco, e ela passa algum tempo pensando no tipo de personagem que deseja interpretar antes de começar a preenchê-la.

Primeiro passo: Conceito

Caitlin decide que deseja interpretar uma personagem obcecada com as "Antigas Tradições", a sabedoria da terra, conhecida apenas pelas culturas indígenas que um dia viveram na área, e que agora a maioria dos magos contemporâneos deixou de cultivar. Caitlin resolve que sua personagem acredita que até mesmo aqueles que têm simpatia pela bruxaria e pela religião wicca nunca se aprofundaram no tipo de saber ctônico que ela tenta descobrir. Ela se considera uma bruxa de verdade, que conversa com os antigos espíritos da terra, anteriores à chegada dos colonizadores europeus.



Caitlin decide que o nome de batismo de sua personagem é Elizabeth Daring, mas seu nome umbrático é Maculda, uma palavra inventada por ela, mas que, na história, seria o nome de um espírito que conversou com Elizabeth antes de seu Despertar.

Segundo passo: Atributos

Caitlin prioriza e designa os Atributos de Maculda. Ela quer que a personagem seja rústica e mais ligada ao corpo, e por isso escolhe a categoria Física como primária, o que lhe confere cinco círculos para distribuir. Ela coloca três deles em Vigor, o que deixa Maculda com quatro círculos (ela começa com um círculo em cada Atributo); ela é resistente e raramente adoece. Ela coloca um círculo em Força (o que dá um total de dois) e o último em Destreza (também dois no total).

Em seguida, Caitlin escolhe a categoria Social como secundária, imaginando que Maculda prefere lidar com outros seres — entre eles, espíritos e animais — mais do que ter as habilidades analíticas implicadas pelos Atributos Mentais. Ela distribui quatro círculos entre os Atributos Sociais: dois em Presença (total de três), um em Manipulação (total de dois) e um em Autocontrole (total de dois). Maculda tem uma personalidade forte e uma boa capacidade de interagir com outras pessoas ou de resistir às tentativas alheias de fazê-la mudar de ideia e ceder à pressão social.

Por último, ela designa três círculos a sua categoria terciária, os Atributos Mentais: um em Inteligência (total de dois), um em Raciocínio (total de dois) e um em Perseverança (total de dois). Maculda está bem equilibrada nesse caso, sem demonstrar talentos ou deficiências excepcionais.

Terceiro passo: Habilidades

Em seguida, Caitlin prioriza suas Habilidades, da mesma maneira que fez com os Atributos. Mais uma vez, ela escolhe a categoria Física como primária, distribuindo onze círculos entre essas Habilidades. Ela coloca quatro círculos em Sobrevivência, três em Dissimulação, três em Esportes e um em Briga. Maculda sabe viver da terra, se for necessário, sabe atravessar a floresta em silêncio, sem alertar homens nem animais, e é capaz de correr quilômetros sem parar e recuperar o fôlego. Ela também consegue se defender se necessário.

Aí ela distribui sete círculos entre as Habilidades de sua categoria secundária, que ela decide ser a Mental. Ela coloca três círculos em Ocultismo, dois em Ofícios e dois em Investigação. Maculda leu tudo o que podia a respeito da história sobrenatural da região, sabe como fazer aquilo de que precisa para viver sem recorrer à cultura consumista contemporânea e consegue procurar pistas para os segredos que seus estudos esotéricos ainda não resolveram.

Por último, ela designa quatro círculos a sua categoria terciária: as Habilidades Sociais. Ela coloca dois círculos em Trato com Animais e os dois últimos em Expressão. Maculda é capaz de intimidar uma fera com um olhar ou dominar um animal domesticado, e ela gosta de cantar as canções que a terra quer ouvir.

Quarto passo: Especializações das Habilidades

Caitlin declara as três Especializações de Maculda, as áreas em que ela é extraordinariamente habilidosa. A jogadora designa uma Especialização a Ocultismo: Maculda sabe muita coisa a respeito de Bruxaria. Caitlin declara que a segunda Especialização da personagem será em Sobrevivência: Maculda entende bem a arte da Orientação no meio do mato e sempre encontra o lugar exato que procura, sem precisar de bússola ou mapa. Caitlin designa sua última Especialização a Investigação: Maculda sabe alguma coisa a respeito de Artefatos do passado.





Quinto passo: Modelo de mago

Agora Caitlin passa a lidar com a identidade Desperta de Maculda: o tipo de mago que ela vai se tornar. O conceito da personagem já pende bastante para a Senda Thyrsus, com sua ênfase na magia espiritual. Ela declara ser essa a Senda de Maculda.

Como Maculda tem obsessão pelo passado e seus segredos, Caitlin acha que ela se sobressairia no Mysterium. Ela pode usar os recursos da ordem em sua busca e já tem boas pontuações em duas das Especializações Clássicas da ordem (Investigação e Sobrevivência).

O Atributo de Resistência preferencial dos Thyrsi é o Autocontrole, portanto ela acrescenta um círculo a esse índice, o que deixa Maculda com três círculos nessa característica.

Agora ela vai escolher os Arcanos de Maculda, que determinam como ela fará mágica. A jogadora coloca dois círculos em Espírito, o Arcano que representa melhor o conceito da personagem, e mais dois em Vida, um Arcano que tem forte ressonância com a bruxaria. Ela coloca um círculo no Arcano do Espaço. Como dois deles são os Arcanos Regentes de Thyrsus, ela atende aos pré-requisitos mínimos da Senda. Ela acrescenta o último círculo a Espaço, o que lhe confere dois círculos nesse Arcano: Caitlin deseja que Maculda seja capaz de lançar feitiços simpáticos a distância.

Caitlin já pode escolher os clássicos de Maculda, os feitiços que a personagem aprendeu depois de muito treino. Ela é capaz de lançar qualquer feitiço de improviso, mas os clássicos são mais fáceis de lançar e consomem menos energia mágica. Ela tem o equivalente a seis círculos em clássicos. Suas escolhas se limitam aos clássicos que usam o primeiro ou o segundo círculo de Espaço, Espírito e Vida: ela não pode ter um clássico de índice superior a dois círculos (pois tem apenas dois círculos em cada Arcano).

Como seu primeiro clássico, ela escolhe o feitiço "Vidência" de Espírito 1, que lhe confere os Sentidos de Mago e permite-lhe enxergar e estudar fenômenos sobrenaturais. Seu segundo clássico é o feitiço "Língua dos Espíritos" de Espírito 1, que lhe permite conversar com espíritos (sua ordem dá a esse clássico o nome de "Idioma dos Descarnados"). Seu próximo clássico é "Contato Diáfano", um feitiço de Espírito 2, que lhe permite tocar coisas e espíritos efêmeros.

Ela decide usar os círculos remanescentes para adquirir clássicos de seus outros Arcanos. Ela escolhe "Curar-se", um feitiço de Vida 2, um verdadeiro salva-vidas em momentos de perigo. Foram designados todos os círculos.

A Gnose inicial de Maculda tem um círculo. Caitlin ainda não chegou ao passo em que escolherá suas Vantagens, mas ela decide nesse momento que vai usar três dos sete círculos de Vantagem para elevar sua Gnose ao índice 2.

Os pontos de Mana iniciais de Maculda são sete, em número igual a sua pontuação de Sabedoria.

Sexto passo: Vantagens

Restam a Caitlin apenas quatro círculos, pois ela já usou alguns para aumentar Gnose. Ela investe todos os quatro na Vantagem Familiar para adquirir um familiar encarnado. Ela decide que se trata de um pequeno corvo (os texugos são animais importantes para a personagem, mas ela acha que seria difícil andar por aí acompanhada de um deles) e designa as características da ave da mesma maneira que fez com as da personagem. Consulte a seção "Familiar", págs. 83–84.



Sétimo passo: benefícios

Agora que todas as outras características de Maculda foram designadas, Caitlin pode calcular os demais benefícios. Somando a Perseverança e o Autocontrole de Maculda, ela registra a pontuação de Força de Vontade, que é igual a cinco círculos, na ficha da personagem. A Sabedoria inicial de Maculda corresponde aos sete círculos normais, e Caitlin decide que ela tem como Virtude a Fortaleza (a capacidade de resistir às pressões do mundo de hoje), e como Vício, o Orgulho (ela é um pouco cheia de si por ter sido escolhida pelos espíritos).

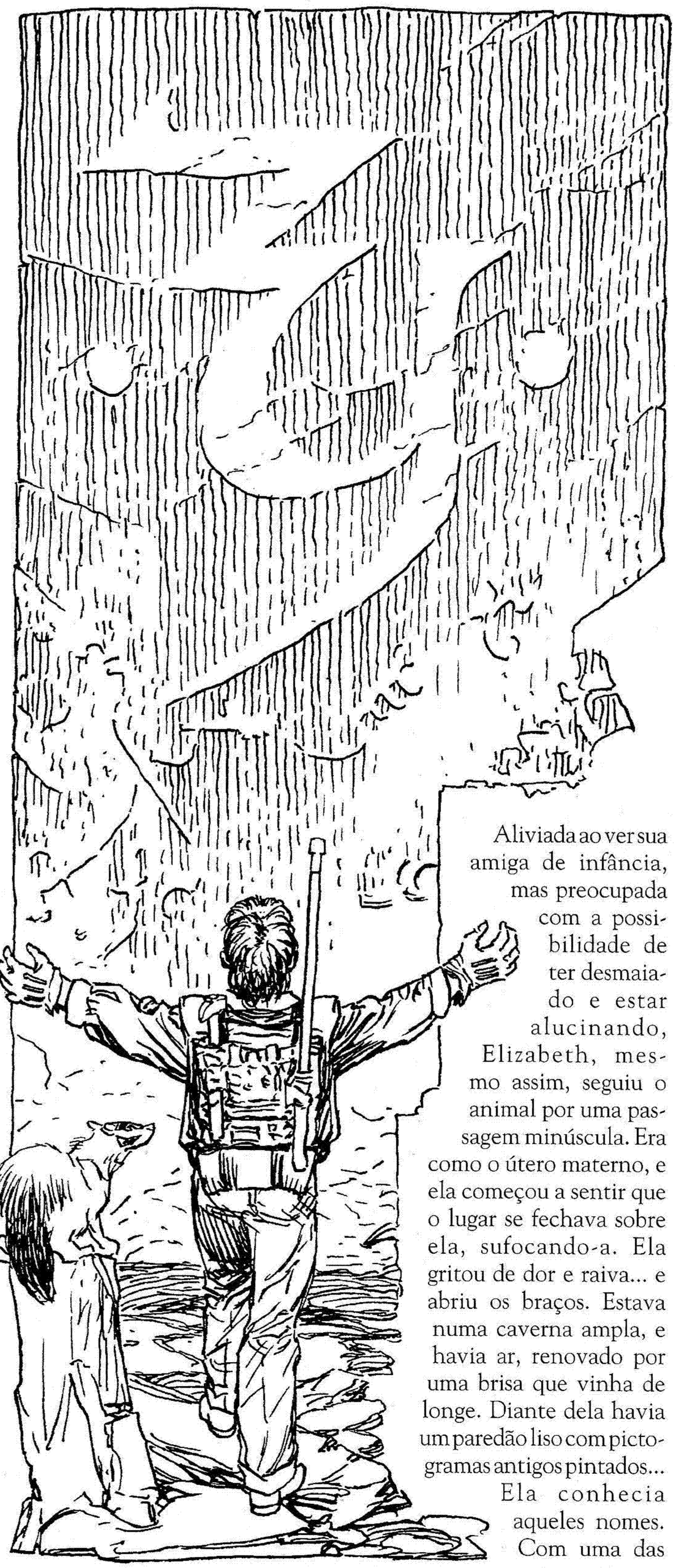
Somando o Tamanho 5 ao Vigor 4, ela chega a nove círculos de Vitalidade. Combinando Destreza e Autocontrole, sua Iniciativa é igual a 5. Sua Defesa é 2, índice igual ao de Raciocínio e Destreza. Por último, Caitlin calcula Força + Destreza + 5 para Maculda, o que gera um Deslocamento igual a 9.

Oitavo passo: Despertar para a vida

Caitlin já tem uma boa ideia de quem é Maculda, pelo menos de quem ela é no momento. A jogadora pensa a respeito do passado da personagem e naquilo que a transformou no que ela é hoje. Ela decide que Maculda foi criada no campo, num lar de classe média alta. Seus pais trabalhavam na cidade e ela atravessava as lavouras e as matas para ir à escolinha; às vezes chegava atrasada e coberta de lama, depois de brincar perto de lagos e riachos, levando uma rã no bolso. Quando ela estava prestes a entrar no ensino médio, seus pais se divorciaram e Elizabeth (o nome real de Maculda) foi morar com o pai na cidade. Ela detestou. O trânsito, a falta de verde, o porto terrivelmente poluído: tudo a deixava com saudades de sua casa no campo.

Ela começou a sonhar com prados e bosques e, em seus sonhos, uma fêmea de texugo aparecia e mostrava-lhe todo tipo de artesanato e os costumes dos índios norte-americanos. Mais tarde, ela pesquisou alguns livros e descobriu que eram verdadeiros: ela aprendera nos sonhos uma série de habilidades que a maioria das pessoas de hoje já esqueceu. Ficou obcecada com essas tradições e foi para a faculdade estudar arqueologia e antropologia. Mas Elizabeth era não conformista demais para permanecer muito tempo na academia. Largou a faculdade e mudou-se para os arredores de Salem, onde alguns amigos a levaram para a wicca.

Encontrou a paz na religião, que parecia oferecer mais conhecimento do que qualquer um de seus professores da faculdade, uma promessa aparentemente impossível no mundo contemporâneo. Foi contatada por uma pequena convenção de bruxos que operava na periferia da comunidade local, um grupo de elite que só aceitava pessoas convidadas, gente que tivesse demonstrado o potencial que eles tanto procuravam. Levaram-na a um antigo aterro que, segundo eles, fora usado pelos povos indígenas para marcar os equinócios. Uma passagem estreita levava ao subsolo e a uma pequena caverna que supostamente capturava o luar com perfeição num pictograma entalhado na pedra. Ela entrou para investigar... e gritou quando os colegas selaram a passagem. Aprisionada na mais completa escuridão, chorando de raiva e humilhação por ter sido tão ingênua, ela ouviu um rastejar. Assustada com o que poderia ser, procurou desajeitadamente um isqueiro e o acendeu. Viu a fêmea de texugo de seus sonhos, que a farejava com o focinho inquieto.



Aliviada ao ver sua amiga de infância, mas preocupada com a possibilidade de ter desmaiado e estar alucinando, Elizabeth, mesmo assim, seguiu o animal por uma passagem minúscula. Era como o útero materno, e ela começou a sentir que o lugar se fechava sobre ela, sufocando-a. Ela gritou de dor e raiva... e abriu os braços. Estava numa caverna ampla, e havia ar, renovado por uma brisa que vinha de longe. Diante dela havia um paredão liso com pictogramas antigos pintados... Ela conhecia aqueles nomes. Com uma das patas, o texugo empurrou um pedaço de carvão na direção dela e esperou. Elizabeth pegou o carvão e começou a escrever seu nome na parede, o livro de pedra, não com letras, mas com uma imagem: a de um texugo.

Elizabeth acordou na floresta, perto do aterro, com uma vaga lembrança de ter seguido a passagem que agora ela não conseguia encontrar em parte alguma. Ela franziu o cenho, à

procura de qualquer sinal da convenção que a tinha aprisionado, mas eles haviam desaparecido. À entrada do aterro havia um envelope com o nome dela e um símbolo estranho impresso. A imagem era a de um livro encadernado à mão e protegido a cadeado, com uma fechadura nítida na capa.

Não demorou para Elizabeth ser iniciada no Mysterium, e ela adotou como nome umbrático o nome de seu espírito patrono, a fêmea de texugo, Maculda. Ela aprendeu que havia outros lugares semelhantes ao aterro por toda a Nova Inglaterra, esquecidos e abandonados, alguns deles escondidos sob empreendimentos imobiliários modernos. Ela sabia que alguém precisava encontrá-los para revelar seus antigos segredos. Parecia que ela havia se preparado a vida toda para fazer aquilo.

E a personagem de Caitlin está pronta para começar, e Sam está pronto para dar início à crônica.

Características

Ao Despertar, os magos ganham novas habilidades que os Adormecidos desconhecem. Algumas delas são sobrenaturais, ao passo que outras representam as habilidades adquiridas que somente os Despertos conseguem desenvolver.

Especializações Clássicas

As ordens desenvolvem certas Habilidades com o propósito de lançar feitiços clássicos, transmitidos por seus fundadores. Essas Habilidades representam o conhecimento transcendental da relação de um mago com os Mistérios, a intersecção entre seu entendimento comum e sua compreensão cósmica. Da mesma maneira que um mestre zen enxerga o divino nas tarefas ordinárias da vida cotidiana, o mago enxerga o sobrenatural naquilo que é natural.

Toda vez que a Especialização Clássica de um mago for usada para lançar um clássico, o jogador que o interpreta terá direito a um dado extra em sua parada de feitiçaria. As ordens têm as seguintes Especializações Clássicas:

- **Concílio Livre:** Ciências, Ofícios e Persuasão.
- **Escada de Prata:** Astúcia, Expressão e Persuasão.
- **Guardiões do Véu:** Astúcia, Dissimulação e Investigação.
- **Mysterium:** Investigação, Ocultismo e Sobrevivência.
- **Seta Adamantina:** Esportes, Intimidação e Medicina.

Você pode marcar essas Especializações Clássicas na ficha de personagem sublinhando a Habilidade ou desenhando um asterisco ao lado dela.

As Especializações Clássicas foram "codificadas" nos feitiços clássicos por seus respectivos criadores. Somente quem foi treinado nas Especializações Clássicas da ordem é capaz de ativar essa parte do código do clássico ao lançá-lo. Consulte a seção "Criação de clássicos", pág. 291. Se deixar a ordem, o mago conservará suas Especializações Clássicas, mas elas só se aplicarão aos clássicos criados pelos mestres dessa ordem.

Novo benefício: Gnose

Aqueles que Despertam e passam a enxergar os Mistérios conseguem impor sua vontade à urdidura da realidade. Esse arbítrio mágico e poderoso é determinado pela Gnose, a característica que separa os Despertos dos Adormecidos. A Gnose sinaliza o elo do mago com o Mundo Superno e a Torre de sua Senda. É o mecanismo que lhe permite contatar uma realidade superior.

Como parte do modelo de mago, os artífices da vontade recebem um círculo de Gnose por ocasião de seu Despertar. Novos círculos de Gnose podem ser adquiridos com o investimento dos pontos de experiência ou dos círculos iniciais de Vantagem (pág. 66).

Segundo dizem, o Adormecido que tem sua alma estremecida acaba Despertando. Ele é atingido por um relâmpago ofuscante de discernimento, mas não adquire um índice de Gnose. Esse Despertar é temporário, a menos que seja consolidado com a chegada do futuro mago a uma Torre. Se ele não passar nos testes, seu *insight* desaparecerá, e ele voltará a Dormir. Para aqueles que obtêm êxito e se tornam magos, a Gnose acabará aumentando com trabalho árduo e dedicação (ou seja, investimento de pontos de experiência).

Efeitos da Gnose

A Gnose é uma característica de índice variável, entre 1 e 10. Por ser a medida da vontade mágica de um mago, a Gnose tem os seguintes efeitos em jogo:

- Os jogadores fazem um teste de Gnose + Arcano ao lançar um feitiço improvisado. A Gnose é o "talento natural" dessa fórmula. O conhecimento que o mago tem de um determinado Arcano pode variar, mas seu poder superno permanece constante. Os magos que têm índices elevados de Gnose são mais competentes e poderosos quando se trata de lançar feitiços de improviso. Consulte a seção "Feitiçaria", págs. 110–129, onde você encontrará todos os detalhes.
- Quanto mais elevado for o índice de Gnose do mago, mais rápido ele conseguirá lançar feitiços elaborados ou poderosos. Você encontrará mais detalhes a respeito dos efeitos da Gnose sobre o tempo transcorrido a cada teste na seção "Feitiços prolongados", págs. 120–121.
- A Gnose afeta a capacidade do mago de concentrar rapidamente sua energia mágica inata e determinar quantos pontos de Mana o jogador poderá usar num mesmo turno. A Gnose também limita a quantidade de Mana que o mago é capaz de reter em seu Padrão. Quanto mais elevada for sua Gnose, mais Mana ele conseguirá armazenar. Consulte a tabela "Efeitos da Gnose", pág. 76.
- Os magos de Gnose 6 ou superior podem elevar seus Atributos e Habilidades acima do índice 5. O potencial do Padrão do mago aumenta muito além do que seria considerado normal, o que lhe permite elevar suas capacidades Mentais, Físicas e Sociais a níveis sobre-humanos.
- Os magos só conseguem manter um certo número de feitiços ativos ao mesmo tempo, e esse número é igual a Gnose +3. Quanto mais poderosa for sua vontade superna, mais feitiços eles conseguirão manter ativos. O mago não pode exceder esse limite. Se já o tiver alcançado, ele terá de cancelar um de seus feitiços ativos antes de poder lançar outro.
- Os magos conseguem combinar vários feitiços num mesmo lançamento. O número total de feitiços que ele pode combinar num único lançamento é limitado por sua Gnose (ele também precisa ter uma competência maior no uso dos Arcanos do que seria normalmente necessária). As regras completas encontram-se na seção "Feitiços combinados", págs. 128–129.

Inconvenientes da Gnose

- A Gnose determina o potencial do personagem de dominar um Arcano e até mesmo vários Arcanos em sequência. Também determina seu potencial de chegar à arquimaestria. Consulte a tabela "Domínio dos Arcanos", pág. 76.

• Quanto mais elevada for a Gnose de um mago, mais difícil será para ele disfarçar ou esconder sua ressonância pessoal ou mágica. Quem analisar o mago ou seus feitiços poderá ganhar um bônus nos testes de observação; consulte a tabela de Gnose, a seguir.

• As chances de o mago provocar um Paradoxo com sua mágica aumentam proporcionalmente a seu índice de Gnose. Sua própria vontade começa a ficar cada vez mais fora de sincronia com o Mundo Decaído à medida que sua compreensão do mundo superior aumenta. Consulte a seção "Invocação de Paradoxos", págs. 123–125.

Efeitos da Gnose

Gnose	Índice máx. de Atributos/Habilidades /Arcanos	Mana máx./Máx. de Mana por turno	Aura*	Parada-base de Paradoxo	Tempo por teste**
1	5	10/1	—	1	3 horas
2	5	11/2	—	1	3 horas
3	5	12/3	—	2	1 hora
4	5	13/4	—	2	1 hora
5	5	14/5	—	3	30 min
6	6	15/6	+1	3	30 min
7	7	20/7	+2	4	10 min
8	8	30/8	+3	4	10 min
9	9	50/10	+4	5	1 min
10	10	100/15	+5	5	1 min

* Os bônus se aplicam a quem quer que analise o mago ou os feitiços dele por meios mágicos.

** No caso de feitiços prolongados, consulte as págs. 120–121.

Domínio dos Arcanos

A tabela a seguir relaciona os índices máximos que o personagem pode ter num Arcano de acordo com seu índice de Gnose. Dois dos três primeiros Arcanos precisam ser Arcanos Regentes de sua Senda.

	Arcanos									
Gnose	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1
2	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
3	5	4	4	3	3	3	2	2	2	1
4	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2
5	5	5	5	4	4	3	3	3	2	2
6	6*	5	5	5	4	4	3	3	3	2
7	**	6*	5	5	5	4	4	3	3	3
8	**	**	6*	5	5	5	4	4	3	3
9	**	**	**	6*	5	5	5	4	4	3
10	**	**	**	**	6*	5	5	5	4	4

* Seis círculos representam a arquimaestria de um Arcano. Veja a seção "Arquimaestria", pág. 290.

** Entre as ordens, pouco se sabe sobre o potencial de um mago com esse grau de iluminação.

Novo benefício: Mana

O Mana é a forma fluida do Primórdio, a *prima materia*, a energia superna que se insinua no Mundo Decaído. Uma parte é a energia residual que ficou aprisionada aqui quando o Abismo se formou, que foi reciclada ao longo dos milênios e assumiu milhares de formas, mas parte do Mana é recente e chegou ao mundo em virtude de uma forma misteriosa de bênção superior.

O Mana é um benefício dos magos. O mago consegue reter até dez pontos de Mana em seu Padrão e poderá armazenar mais do que isso se aumentar seu índice de Gnose, como fica claro na tabela "Efeitos da Gnose", pág. 76.

O Mana propriamente dito normalmente é invisível e intangível, indetectável para aqueles que não têm Sentidos de Mago. O mago que se encontra num Sacrário consegue detectar o Mana ambiente com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Ocultismo. Os magos percebem o Mana de várias maneiras. Costuma ser descrito como uma energia incandescente e fluida, de um branco puro ou prismático, com todas as cores do espectro. Alguns magos percebem o Mana como mais uma fonte de poder ou força, de acordo com suas respectivas Sendas. O Arcano que o mago usa para ativar seus Sentidos de Mago geralmente modifica essa experiência.

Os magos estudam o Arcano do Primórdio para entender melhor o Mana e aprender a manipulá-lo e usá-lo em suas operações mágicas. Até certo ponto, todos os magos têm Mana, mas alguns sabem armazená-lo e usá-lo com mais eficiência que outros.

O benefício Mana é estimado em pontos, e não círculos. Os pontos de Mana medem os recursos energéticos disponíveis ao mago no momento. Os jogadores usam os pontos de Mana para permitir que seus magos realizem diversas façanhas mágicas, entre elas:

- **Magia improvisada:** O lançamento de um feitiço improvisado exige o investimento de um ponto de Mana, a não ser que o Arcano primário usado seja um dos Arcanos da Senda do mago. Consulte a seção "Feitiços improvisados", pág. 111.
- **Feitiços simpáticos:** O lançamento de um feitiço visando um alvo que se encontra fora de alcance sensorial exige o investimento de um ponto de Mana. Consulte a seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116.
- **Dano agravado:** Os magos são obrigados a usar um ponto de Mana para que um feitiço provoque dano agravado. Antes de mais nada, o mago precisa ter o índice necessário no Arcano para causar o efeito agravado, como consta das descrições dos feitiços.
- **Poder:** Certos feitiços que alteram de maneira significativa as leis da natureza ou da física podem exigir o investimento de Mana, como consta das descrições dos feitiços.
- **Restauração do Padrão:** Os magos conseguem impregnar seus Padrões físicos com Mana para cicatrizar ferimentos. O custo é de três pontos de Mana para cada ferimento contuso ou letal. Trata-se de uma ação instantânea. Os magos incapazes de usar mais de três pontos de Mana por turno podem levar quantos turnos *consecutivos* forem necessários para realizar essa ação, até terem usado todos os três pontos (o mago de Gnose 1 levará pelo menos três turnos; o de Gnose 2, dois turnos; e o de Gnose 3 ou superior, apenas um).

Trata-se do efeito contrário à *purga do Padrão* (a seguir). O número de vezes que o mago pode usar Mana para restaurar seu Padrão num mesmo período de 24 horas depende de sua Gnose. Com Gnose 1–4, ele só conseguirá fazer isso uma vez. Com Gnose 5–6, ele será capaz de realizar duas restaurações de Padrão por dia. Com Gnose 7–9, ele poderá fazer três, e Gnose 10 permitirá que ele realize até quatro restaurações por dia.

Timbres

O Mana raramente é neutro. Costuma vir impresso com o teor ou o caráter de um determinado tipo de ressonância: seu *timbre*. O lugar onde o Mana se encontra ou aflora geralmente determina seu timbre, mas alguns tipos de Mana podem ser cunhados com tanta força que continuarão a exibir seu timbre mesmo cercado por aspectos conflitantes. Os magos podem tentar mudar a ressonância de um lugar e, desse modo, o timbre do Mana que ali aflora. Veja a seção "Ressonância", págs. 278–280.

O Mana do personagem tem o timbre de seu nimbo, modificado por sua Senda. Consulte a seção "Nimbo", págs. 90–91.

Uso de Mana

A capacidade do mago de usar o Mana armazenado é determinada por sua Gnose: um ponto por turno para cada círculo de Gnose. O mago que tem Gnose 1 consegue usar um ponto de Mana por turno. Portanto, o mago pode lançar um feitiço improvisado, mas este não pode ser um feitiço simpático nem algo que provoque dano agravado. A somatória excederia a quantidade de Mana que pode ser usada no lançamento.

Os magos que atingirem seu limite não conseguirão mais usar pontos de Mana naquele turno. As ações que exigirem o uso de Mana, portanto, serão impossíveis.

Recuperação de Mana

A maior parte do Mana do mundo está presa nos Padrões que já existem. O Mana "livre" é raro. É encontrado nos Sacrários, lugares que o recolhem como se fosse orvalho. Isso torna os Sacrários extremamente valiosos para os Despertos. Os magos travaram guerras pelo controle de vários Sacrários e ainda lutam pelo controle do Mana precioso que eles oferecem.

- Os magos que fazem uma *oblação* (uma cerimônia ritualística, associada à Senda) num Sacrário podem obter pontos de Mana. Isso exige uma hora de cerimônia sem interrupções e um teste de Gnose + Autocontrole. Cada sucesso proporcionará um ponto de Mana. No entanto, os magos não conseguem ganhar, por dia, um número de pontos de Mana maior que o índice do Sacrário (consulte a Vantagem "Sacrário", pág. 87, onde você obterá mais informações sobre os índices dos Sacrários). A cerimônia deve expressar a simbologia da Senda: por exemplo, um ritual para reconhecer os solstícios e equinócios, no caso de um Acanthus, ou um rito de recordação dos ancestrais para um Moros. Você encontrará, no quadro "Correspondências esotéricas", pág. 35, ideias acerca de mitos ou religiões de culturas específicas sobre as quais o mago poderia fundamentar sua oblação.
- Os magos podem *purgar* seus próprios Padrões para liberar Mana. O mago opta por rebaixar em um círculo um de seus Atributos Físicos em troca de três pontos de Mana. O círculo de Atributo perdido será recuperado depois de um dia (24 horas). Ele pode consumir massa muscular (Força), transformar impulsos nervosos (Destreza) ou converter adrenalina (Vigor). A purga do Padrão leva um turno inteiro, durante o qual o mago nada conseguirá fazer além de percorrer todo o seu Deslocamento.

Trata-se do efeito contrário à *restauração do Padrão* (vista anteriormente). O número de vezes que o mago é capaz de purgar seu Padrão num mesmo período de 24 horas depende de sua Gnose. Com Gnose 1 a 4, ele só conseguirá fazê-lo uma vez. Com Gnose 5 a 6, ele será capaz de realizar duas purgas por dia. Com Gnose 7 a 9, ele poderá fazer três, e Gnose 10 permitirá que ele realize até quatro purgas por dia.

O mago pode optar por purgar sua Vitalidade. Ele sofrerá um ferimento letal de *Dano Resistente* e receberá três pontos de Mana. A magia nada pode fazer contra esse Dano Resistente, que tampouco pode ser reparado por uma restauração do Padrão nem por qualquer poder sobrenatural conhecido. A cicatrização ocorrerá normalmente, à velocidade que seria esperada (consulte a seção "Recuperação", pág. 175 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Você encontrará, no quadro "Dano Resistente", pág. 124, os detalhes sobre como marcar esse dano na ficha de personagem.

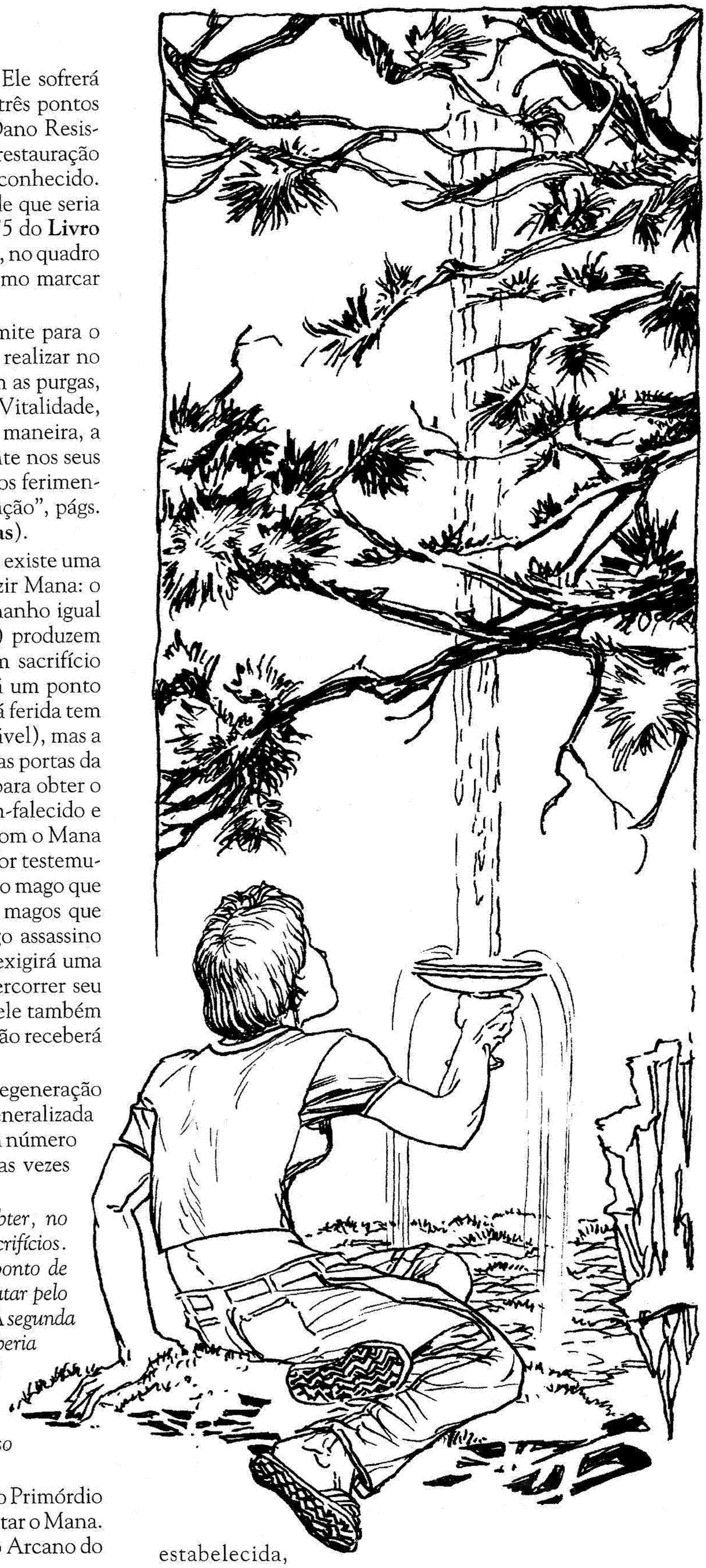
Ao contrário da purga de Atributos, não há limite para o número de purgas de Vitalidade que o mago pode realizar no mesmo dia. O mago pode até mesmo se matar com as purgas, ao infligir um ferimento letal a sua última caixa de Vitalidade, mas ele não conseguirá usar o Mana obtido dessa maneira, a menos que arranje um jeito de continuar consciente nos seus últimos minutos de vida (pois começará a marcar os ferimentos agravados até morrer; veja a seção "Incapacitação", págs. 173–174 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

• Os magos não gostam de tocar no assunto, mas existe uma prática repugnante que também é capaz de produzir Mana: o sacrifício de uma criatura viva. Os animais de tamanho igual ou superior ao de um gato (Tamanho 2 ou mais) produzem um ponto de Mana por cabeça, mas somente um sacrifício por dia fornecerá Mana. Um ser humano renderá um ponto de Mana para cada ponto de Vitalidade (a vítima já ferida tem menos Mana a oferecer do que um indivíduo saudável), mas a vítima terá de morrer: não é possível sangrá-la até as portas da morte. O mago é obrigado a desferir o golpe fatal para obter o Mana: ele não pode "sacrificar" um cadáver recém-falecido e encontrado por acaso. Tampouco é possível ficar com o Mana de uma morte acidental (se, por exemplo, o mago for testemunha de uma colisão fatal de automóveis). Somente o mago que desferir o golpe fatal receberá o Mana; os outros magos que ajudarem a ferir a vítima não terão nada. O mago assassino receberá o Mana no turno subsequente, mas isso exigirá uma ação instantânea, durante a qual ele só poderá percorrer seu Deslocamento enquanto absorve a energia fugaz (ele também perderá sua Defesa). Se não realizar essa ação, ele não receberá nada e o Mana se perderá.

Essa prática certamente provocará um teste de degeneração de Sabedoria. O mago pode se entregar à matança generalizada para obter Mana, mas ele só conseguirá recolher um número de pontos de Mana sacrificiais por dia igual a duas vezes seu índice de Gnose (Gnose x 2).

Exemplo: *Angrboda, que tem Gnose 5, pode obter, no máximo, dez pontos de Mana por dia por meio de sacrifícios. Como o ser humano médio tem Vitalidade 7 (um ponto de Mana para cada ponto de Vitalidade), ele teria de matar pelo menos duas pessoas para conseguir o número máximo. A segunda vítima poderia ter Vitalidade 7, mas Angrboda receberia apenas três pontos de Mana ao matá-la, pois ele só pode obter dez pontos de Mana por dia dessa maneira. Não é possível sangrar as vítimas para obter parte do Mana. É necessário matar cada uma delas, e é preciso que Angrboda desfira o golpe fatal.*

• Os magos que apresentam índices no Arcano do Primórdio têm algumas outras opções para recuperar e aproveitar o Mana. Você encontrará mais informações na descrição do Arcano do Primórdio, págs. 215–227.



Taça

Em certas ocasiões, o Mana se solidifica ou se cristaliza numa forma material conhecida como *taça*, palavra derivada do árabe, que significa "copo" ou "cálice". A taça não tem uma forma pré-estabelecida, que é determinada pela natureza do local onde ela surge e por outras correntes desconhecidas da realidade. A taça quase sempre se forma no interior ou nos arredores de um Sacrário, apesar de algumas vezes constituir os restos de um Sacrário que secou e desapareceu da realidade.

É possível encontrar taça nos cogumelos que crescem na orla de um vale encantado, nos frutos das plantas que ficam no centro de um Sacrário, em cristais, no solo ou na água de uma fonte sagrada: uma infinidade de formas. Qualquer que seja seu formato, toda taça é essencialmente a mesma coisa: o Primórdio que se manifesta em forma sólida, que pode ser convertido em Mana e usado por aqueles que sabem como fazer isso.

As formas consumíveis de taça são as mais valiosas, pois o mago consegue convertê-las em pontos de Mana pessoais simplesmente ao ingeri-las (em geral, os pontos de Mana estarão disponíveis uma hora depois da ingestão de taça sólida ou dez minutos após o consumo de taça líquida). Alguns magos cultivam hortas e pomares perto de Sacrários ou locais propensos a formar taça para aproveitar os frutos, verduras e legumes ali produzidos, ou então costumam recolher em vasos a água da fonte impregnada, para bebê-la mais tarde. Como todas as coisas que crescem, no entanto, essas manifestações de taça têm potências variáveis. Algumas são grandes e cheias de Mana, ao passo que outras podem ser mirradas ou danificadas, desprovidas de essência vital. O Narrador decide quanto Mana um determinado cogumelo, uma maçã ou um gole d'água produzirá. A regra geral é um ponto de Mana a cada meio quilo de taça comestível ou meio litro de taça bebível.

A taça ingerível pode ser armazenada para uso futuro, mas as frutas precisam ser desidratadas, para não apodrecer, e a água lacrada para não estagnar. Essa bênção, porém, não vai durar para sempre. A taça perderá sua potência à razão de um ponto de Mana por semana depois da primeira semana de armazenamento.

A capacidade de usar a taça de fontes não ingeríveis (como a taça solidificada em pedras ou cascas de árvores) advém do Arcano do Primórdio. O mago dotado de Primórdio 3 pode extrair o Mana preso na taça para uso pessoal, seja para reabastecer sua pontuação de Mana ou empregar diretamente o Mana da taça para fazer magia. Ao contrário da taça orgânica, a taça material não perde sua potência com o passar do tempo e pode ser armazenada indefinidamente até seu Mana ser utilizado.

Benefício modificado: Sabedoria (Moralidade)

A característica Moralidade, no caso dos magos, é definida como Sabedoria, a capacidade de equilibrar as necessidades deste mundo com um anseio pelo mundo superior. Para os Despertos, a moralidade é a demanda para chegar aos Mistérios sem perecer durante as provações que eles impõem. Os magos autênticos, que mantêm seu compromisso com os Mistérios, conseguem libertar suas almas da armadilha do Mundo Decaído. Aqueles que são desleais consigo mesmos ou com os Mistérios sucumbem ainda mais à Noite Eterna, a bocarra do Abismo.

Os Despertos tiveram um vislumbre da Verdade Invisível, aquilo que faz deles o que são. A Sabedoria é a característica que os impede de tomar esse vislumbre pela verdade em sua totalidade. De várias maneiras, a Sabedoria é o reconhecimento de quanto o mago ainda *não* sabe ou compreende. É a motivação para continuar procurando, a capacidade de permanecer humilde e, ao mesmo tempo, de ter em suas mãos o poder dos deuses. Os magos que não conseguem entender essas lições tornam-se vítimas de seu próprio húbris.

Húbris

Quando o mago contraria sua Sabedoria, trata-se de um "ato de húbris", pois o equilíbrio da Trama é obscurecido momentaneamente pelo próprio ego do mago. Também é chamado de "ato de cegueira", pois o mago não enxerga as consequências de seus desejos. Os atos de húbris são pecados aos olhos da Moralidade da Sabedoria. Veremos a seguir os atos contra os quais o mago precisa se precaver. Além disso, os magos ainda são mortais e têm de se sujeitar aos mesmos princípios morais de qualquer outro ser humano, já resumidos nos diversos pecados contra a Moralidade no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 93. Esses pecados são reproduzidos na tabela a seguir para enfatizar que eles também são transgressões aos olhos da Sabedoria.

Como acontece com todas as transgressões da Moralidade, se o mago cometer um ato de húbris, será necessário fazer um teste de degeneração para ver se ele perderá um círculo de Sabedoria. Os magos sentem um peso na consciência quando estão prestes a cometer um ato de húbris. Sua arrogância talvez permita que ignorem a sensação, mas o Narrador deve sempre

Sabedoria	Atos de húbris
10	Usar magia para cumprir uma tarefa que poderia ser muito bem realizada sem esse recurso (ou seja, fazer chá usando Forças, em vez de utilizar o fogão). Pensamentos egoístas. (Jogue cinco dados.)
9	Coagir uma pessoa por meios mágicos, de modo que ela venha a agir contra sua própria vontade (ela não deseja realizar as ações que a magia a obriga a fazer). Pequeno ato egoísta (não ser caridoso). (Jogue cinco dados.)
8	Coagir uma pessoa por meios mágicos, de modo que ela venha a infringir seu próprio código moral (ou seja, é obrigada a fazer um teste de degeneração). Dano a terceiros (acidental ou não). (Jogue quatro dados.)
7	Amaldiçoar uma pessoa. Furto simples (em lojas). (Jogue quatro dados.)
6	Confinar à força e à revelia da vítima um ser racional ou um espírito num determinado lugar (usando a magia da Mente ou do Espírito) ou comprometê-lo a realizar uma tarefa (lançando sobre ele um *geas* de Sorte). Furto qualificado (com arrombamento). (Jogue três dados.)
5	Transformar uma pessoa numa criatura inferior (um homem num porco) por meios mágicos e à revelia da vítima. Dano ao patrimônio (incêndio criminoso). (Jogue três dados.)
4	Usar magia para ferir deliberadamente um ser humano. Drenar o Mana de uma pessoa à revelia da vítima. Criar uma pedra da alma (e, portanto, limitar a Gnose potencial de alguém); veja "Pedras da alma", págs. 277–278. Crime irrefletido (homicídio culposo). (Jogue três dados.)
3	Raptar ou exilar à força um outro indivíduo (mago ou Adormecido) e levá-lo para o Reino das Sombras, ou então fazer com que seja possuído por um espírito, contra a vontade da pessoa. Crime premeditado, sem recorrer à magia (homicídio doloso). (Jogue dois dados.)
2	Impedir deliberadamente o Despertar de alguém. Usar magia para assassinar uma pessoa. Crime insensível/desumano (assassinato em série). (Jogue dois dados.)
1	Roubar uma alma. Perversão absoluta, ato hediondo (assassínio em massa). (Jogue dois dados.)

informar o jogador quando a ação escolhida constitui um ato de húbris para o personagem, o que permitirá que o jogador mude sua ação se assim desejar.

Falhar num teste de degeneração implica que o jogador que interpreta o mago terá de passar num teste de Sabedoria para não adquirir uma perturbação. Consulte as págs. 96–100 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** para se informar a respeito das perturbações. A nova perturbação estará ligada ao círculo perdido de Sabedoria e persistirá até o personagem recuperar esse círculo e também seu centro moral, além de Sabedoria suficiente para superar esse defeito pessoal.

Os efeitos da Sabedoria

• O mago de Sabedoria elevada irradia um certo ar de confiança para os seres espirituais. O mago que apresenta Sabedoria 9 ou 10 ganha um dado extra nos testes Sociais ao lidar com espíritos. Da mesma maneira, o mago de baixa Sabedoria exsuda perfídia e egoísmo. O mago de Sabedoria 1 ou 2 fica sujeito a uma penalidade de –1 nos testes Sociais ao lidar com espíritos.

• O mago de Sabedoria 9 ou 10 ganha um dado extra ao anular ou resistir a poderes sobrenaturais de criaturas abissais. Do mesmo modo, o mago de Sabedoria 1 ou 2 fica sujeito a uma penalidade de –1 ao anular ou resistir a poderes abissais.

• A Sabedoria ajuda o mago a combater os efeitos de um Paradoxo. Quanto mais elevada for a Sabedoria, menor será a duração do Paradoxo e maiores as chances de o dito efeito não se agravar. Consulte a seção "Paradoxo", págs. 269–275.

• Os magos dotados de bons índices de Sabedoria têm mais chances de ser aceitos como aprendizes de outros magos. A maioria dos magos se dedica a observar um possível aprendiz durante algum tempo antes de se comprometer a ensiná-lo. Não querem que seu poder seja mal empregado e, portanto, o candidato precisa demonstrar o devido respeito pelos Mistérios e pelo uso que se faz deles. Se o mago passar por uma degeneração de Sabedoria durante esse período de observação, o professor talvez mande o aluno cumprir uma prática ou tarefa disciplinar antes de obter permissão para começar seus estudos. Se o aluno tiver adquirido uma perturbação por causa dessa degeneração de Sabedoria, o professor terá todo o direito de se recusar sumariamente a tomá-lo como aprendiz.

A recuperação da Sabedoria perdida

Ao perder Sabedoria por causa da degeneração, o mago precisa lutar para recuperar seu equilíbrio. É necessário investir pontos de experiência para elevar sua Sabedoria. Ao contrário dos Adormecidos, ele não pode ganhar um círculo por bom comportamento nem por atos morais de contrição.

Depois que o Olho Interior da Gnose se abre para os Mistérios, as consequências das ações individuais não podem mais ser desculpadas com a ignorância. A alma do mago agora carrega o pesado fardo de suas escolhas, e a balança do mérito — o princípio do Juízo cósmico, representado no tarô — não pode mais ser equilibrada com a ingenuidade e a inocência. O mago é responsável por seu próprio carma, que não será mais premiado pela sorte nem pela boa vontade.

Vantagens

Os magos são mortais e falta-lhes as vantagens sobrenaturais apresentadas pelos monstros inumanos. Cercados por sombras e enganos, eles dependem de seu discernimento Desperto para enxergar as forças que o resto da humanidade não consegue compreender nem contrapor. Os magos contemporâneos são obrigados a contar com seus próprios talentos para sobreviver num mundo como esse. Em termos de jogo, esses talentos são definidos pelas Vantagens do personagem, acompanhadas por regras que ajudam e protegem o mago que as possui.

Várias dessas Vantagens descrevem a ligação do mago com o tempo e o cosmos. Os poderes superiores conduzem alguns deles; outros seguem verdades mais recônditas. Os grandes heróis respondem ao chamado do destino, ou então seguem a orientação e a sabedoria de seus sonhos. Para os magos que se dedicam a uma causa superior, a vantagem geralmente reside em forças cósmicas fora de sua esfera de conhecimento, mas não da esfera de sua vocação. Por refletirem a relação singular que os magos têm com a magia, as Vantagens desta seção só estão disponíveis aos artífices da vontade.

Os magos que fazem uso de suas Vantagens têm uma chance maior de sobreviver num mundo que os hostiliza. À noite, criaturas poderosas e perversas vagam pela Terra; durante o dia, Adormecidos indiferentes e incautos se intrometem nos assuntos dos magos; a todo momento, ordens rivais disputam com eles o poder. Qualquer que seja a oposição, as Vantagens relacionadas nesta seção ajudarão as ideias, ações e defesas do mago... bem como sua jornada pelas profundezas dos Mistérios.

Novas tradições, novas inovações

Muitas Vantagens desta seção ficam mais fáceis de entender quando descritas em termos de arquétipos clássicos. A ideia de um feiticeiro isolado em seu oratório, consultando tomos de saber bolorentos sob a orientação de seu mentor de barbas brancas é um estereótipo fácil de imaginar. Contudo, parte do desafio de representar um mago contemporâneo é procurar novos jeitos de interpretar e imaginar essas cenas. Na era contemporânea, as verdades antigas assumiram novos aspectos. Os antigos métodos mágicos evoluem, e as Vantagens assumem formas novas e incomuns, mesmo que as regras por trás delas continuem iguais.

Por exemplo, a Biblioteca de um mago do Concílio Livre pode contrariar todas as expectativas da arte mágica. Em vez de um porão cheio de livros empoeirados, escritos em línguas mortas, poderiam ser cópias de arquivos armazenadas em redes de computadores de acesso remoto e protegidas por *firewalls* arcanos, com rotinas de criptografia, arquivos compactados e mecanismos de busca de alta potência. O mago do Concílio Livre talvez nunca tenha visto seu Mentor cara a cara e conte apenas com *e-mail* e salas de bate-papo, ou então ele poderia se atrever a contatá-lo por meio de uma *webcam* absurdamente segura.

Não importa qual seja o estilo de vida ou a filosofia de um mago, as regras básicas das Vantagens continuam as mesmas. O feiticeiro não tem de viver como um Merlin moderno. Nada disso, ele pode desfrutar uma vida de opulência e poder em seu retiro numa cobertura da *Park Avenue*... ou viver debaixo de um viaduto, tagarelando feito um louco para quem quiser ouvir.

Artefato (●●● ou superior)

Efeito: O mago tem um objeto originário de um Reino Superno ou que entrou em contato direto com o poder superno. Os Artefatos não podem ser criados por magos: sua manufatura está além do poder de qualquer pessoa no Mundo Decaído.

O poder de um Artefato imita o dos feitiços e, às vezes, é possível confundi-lo com um objeto imbuído.

O custo básico de um Artefato é de dois círculos de Vantagem, mais o índice do poder do Arcano imitado por ele, mais um círculo para cada poder adicional. Se ele tiver mais de um poder ou simular um feitiço conjuncional, use o índice mais alto dentre os Arcanos simulados.

Custo básico: dois círculos + Arcano mais alto, +1 círculo a cada poder adicional.

Os Artefatos apresentam estas propriedades:

Lendário: Todo Artefato é único e lendário, ou seja, tem um significado histórico ou mítico que pode ser pesquisado, mesmo que suas origens ou seu uso sejam obscuros e tenham sido em grande parte esquecidos nos dias de hoje. Alguns Artefatos raros são tão recentes que a maioria dos magos os desconhece, mas até mesmo esses objetos aparecem às vezes nos sonhos das pessoas ou em profecias.

Um Artefato conhecido pode conferir a seu dono um certo grau de renome, seja bom ou ruim, dependendo da lenda do Artefato. Às vezes, isso pode equivaler a um círculo da Vantagem Status (págs. 88–89), apesar de só se aplicar quando o Artefato é de algum interesse para a pessoa que o portador está tentando influenciar, como aquele mestre com quem se deseja marcar uma entrevista. O Status pertence ao Artefato, e não ao portador: se quiserem ver o objeto, pode ser que outros magos concedam uma entrevista.

O inconveniente do status lendário é que outros magos talvez desejem obter o Artefato e tentem tomá-lo do mago.

Uso exclusivo dos Despertos: Somente os magos são capazes de usar Artefatos. Os Adormecidos e a maioria das criaturas sobrenaturais não apresentam o elo simpático necessário com o Mundo Superno.

Inquebrável: Todos os Artefatos apresentam uma Durabilidade dois pontos mais alta do que seria esperado no caso dos materiais componentes e de sua manufatura.

Função: persistente ou condicional.

Um poder *persistente* está sempre ativo. Para ter efeito, o poder não precisa ser lançado pelo usuário: basta-lhe segurar o Artefato ou usá-lo como adereço. Nessa categoria estão os talismãs de proteção contra espíritos, espelhos que refletem a versão do Reino das Sombras para seja qual for a sala na qual se encontrem, ou mantos de invisibilidade que escondem qualquer parte do portador coberta por eles. Para usufruir do poder, o usuário é obrigado a utilizar ou trazer o Artefato junto ao corpo, mas não é possível ligá-lo e desligá-lo com um botão ou palavra de comando. Se um ou mais poderes do Artefato forem persistentes, acrescente um círculo a seu custo total.

Um poder *condicional* tem de ser ativado a cada uso. Pode ser uma espada que ganha um fio sobrenatural ao provar sangue, um tapete que voa ao serem pronunciadas as palavras certas, ou até mesmo um revólver feito de ossos que dispara raios debilitantes de energia da Morte a cada acionamento do gatilho. A Duração do efeito depende da Duração-padrão do feitiço imitado, em geral transitória (um turno) ou demorada (uma hora/cena). Findo esse prazo, o mago poderá empregar o mesmo gatilho para reutilizar novamente o poder. O gatilho é uma ação instantânea e pode ser definido como qualquer coisa que se faça nas proximidades do objeto: comandos verbais, gestos e assim por diante.

Quando o gatilho é acionado, a parada de feitiçaria do Artefato é lançada. Ela é igual à Gnose do usuário + o índice do Arcano mais alto usado para determinar o índice da Vantagem Artefato, que se baseia no poder de índice mais elevado (como foi descrito antes).

Mana: Alguns poderes exigem Mana. Use a descrição do feitiço simulado para determinar os possíveis custos. Todos os Artefatos encerram no máximo dez pontos de Mana, mais um ponto por feitiço (de modo que um Artefato com três poderes conservará até treze pontos de Mana). O usuário pode extrair os pontos de um Artefato para ativar seus poderes em vez de empregar seu próprio Mana. Essa parada se refaz sozinha: os pontos são restaurados à razão de um ponto para cada círculo de Vantagem por dia, mas o mago pode usar seu próprio Mana para restaurar os pontos mais rapidamente, ou então usar a magia do Primórdio e transferi-los de um Sacrário ou de alguma outra fonte (veja o feitiço "Transferir Mana", pág. 223).

O usuário também pode empregar o Mana do Artefato para ativar seus próprios feitiços, como se recorresse a suas próprias reservas de Mana (ele ainda fica limitado por sua Gnose no tocante ao total que é capaz de usar num único turno). Ele não precisa usar o Arcano do Primórdio para adquirir o Mana, mas tem de estar em contato (físico ou simpático) com o Artefato.

Paradoxo: Os poderes dos Artefatos podem invocar Paradoxos, exatamente como os feitiços por eles imitados, e os efeitos vulgares testemunhados por Adormecidos invocam a Incredulidade (pág. 275).

Exemplo: *O Talismã do Senhor das Cavernas é um Artefato em forma de medalhão que permite ao usuário desenvolver garras de urso ao ser ativado (um poder condicional). É uma imitação do feitiço de Vida 3 "Transformar-se", pág. 262. Seria, portanto, uma Vantagem de índice 5 (2 + Arcano de índice 3 = 5). Não esqueça, porém, que o quinto círculo tem o preço de dois e, sendo assim, o custo total seria de seis círculos de Vantagem.*

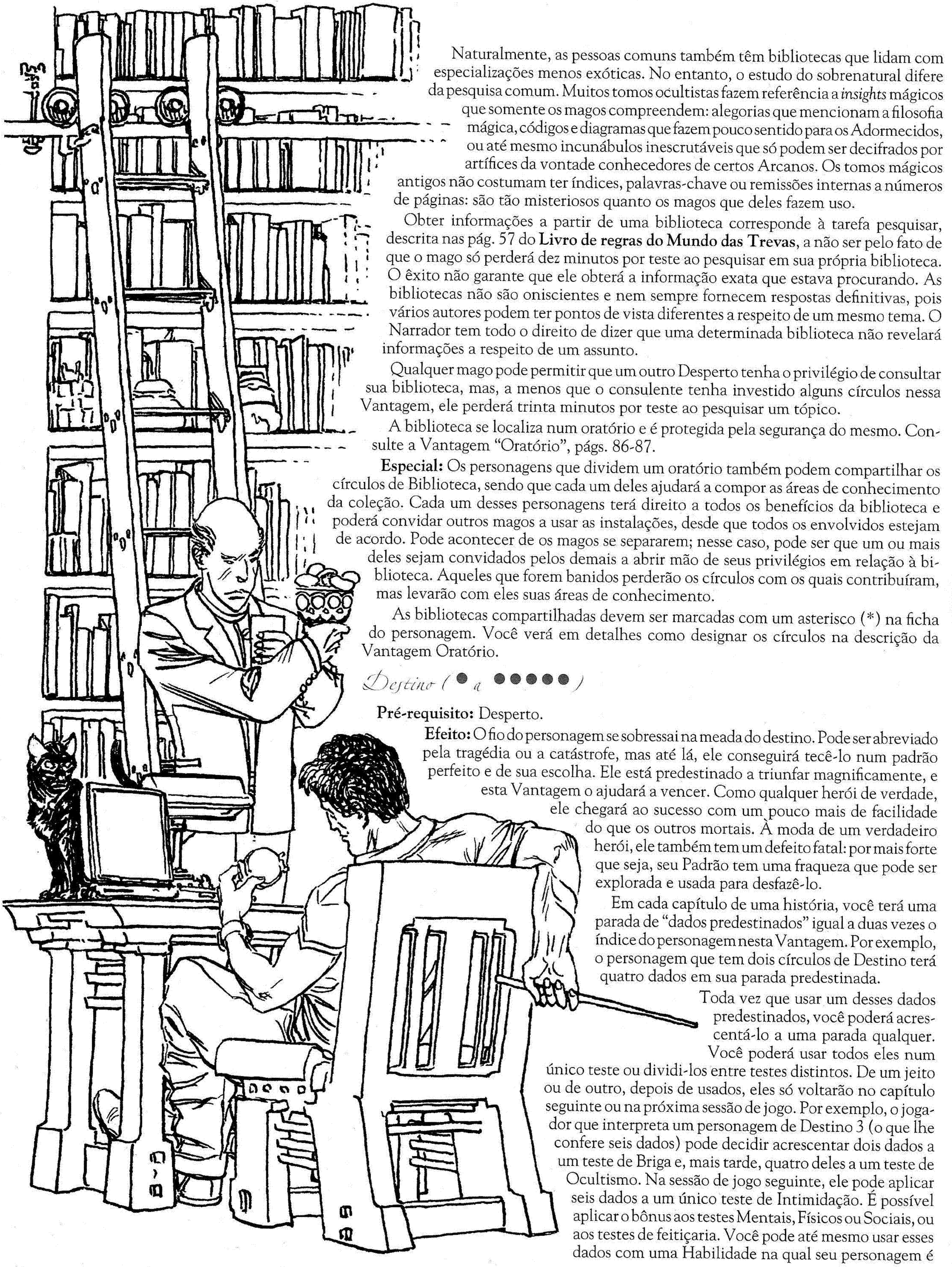
Depois de começado o jogo, a aquisição de um Artefato não terá custo em círculos de Vantagem: os personagens terão de conquistá-los por meio de suas ações. Se um Artefato for perdido, roubado ou destruído, o jogador perderá a Vantagem e os pontos que usou para adquiri-la.

Biblioteca (● a ●●●●●; especial)

Pré-requisito: Oratório.

Efeito: O personagem mantém em seu oratório uma coleção pessoal de informações úteis que podem ajudar na pesquisa de assuntos tanto naturais quanto sobrenaturais. Seja em forma de tomos ocultistas embolorados, arquivos de computador criptografados, rolos sagrados de pergaminho, arte visual ou mídias ainda mais estranhas, essa biblioteca abrange obras de referência capazes de ajudar o mago a entender o reino que o cerca. A biblioteca também permite começar a entender tópicos sobrenaturais e esotéricos que os mortais não conseguem compreender. Nesses dois campos do conhecimento — a pesquisa comum e o saber ocultista —, a coleção contempla uma ou mais áreas de especialização.

Cada círculo desta Vantagem representa um campo de estudo ou área do conhecimento a respeito do(a) qual o personagem possui tomos, arquivos de computador ou rolos de pergaminho, dos quais ele pode extrair informações. Se ele tiver Biblioteca 3, seus círculos poderão ser designados, respectivamente, para demonologia, criptozoologia e mitologia grega. Entre os assuntos, pode-se encontrar um saber arcano que a maioria das pessoas desconhece ou simplesmente esqueceu desde a Antiguidade.



Naturalmente, as pessoas comuns também têm bibliotecas que lidam com especializações menos exóticas. No entanto, o estudo do sobrenatural difere da pesquisa comum. Muitos tomos ocultistas fazem referência a *insights* mágicos que somente os magos compreendem: alegorias que mencionam a filosofia mágica, códigos e diagramas que fazem pouco sentido para os Adormecidos, ou até mesmo incunábulos inescrutáveis que só podem ser decifrados por artífices da vontade conhecedores de certos Arcanos. Os tomos mágicos antigos não costumam ter índices, palavras-chave ou remissões internas a números de páginas: são tão misteriosos quanto os magos que deles fazem uso.

Obter informações a partir de uma biblioteca corresponde à tarefa pesquisar, descrita nas pág. 57 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, a não ser pelo fato de que o mago só perderá dez minutos por teste ao pesquisar em sua própria biblioteca. O êxito não garante que ele obterá a informação exata que estava procurando. As bibliotecas não são oniscientes e nem sempre fornecem respostas definitivas, pois vários autores podem ter pontos de vista diferentes a respeito de um mesmo tema. O Narrador tem todo o direito de dizer que uma determinada biblioteca não revelará informações a respeito de um assunto.

Qualquer mago pode permitir que um outro Desperto tenha o privilégio de consultar sua biblioteca, mas, a menos que o consulente tenha investido alguns círculos nessa Vantagem, ele perderá trinta minutos por teste ao pesquisar um tópico.

A biblioteca se localiza num oratório e é protegida pela segurança do mesmo. Consulte a Vantagem "Oratório", págs. 86-87.

Especial: Os personagens que dividem um oratório também podem compartilhar os círculos de Biblioteca, sendo que cada um deles ajudará a compor as áreas de conhecimento da coleção. Cada um desses personagens terá direito a todos os benefícios da biblioteca e poderá convidar outros magos a usar as instalações, desde que todos os envolvidos estejam de acordo. Pode acontecer de os magos se separarem; nesse caso, pode ser que um ou mais deles sejam convidados pelos demais a abrir mão de seus privilégios em relação à biblioteca. Aqueles que forem banidos perderão os círculos com os quais contribuíram, mas levarão com eles suas áreas de conhecimento.

As bibliotecas compartilhadas devem ser marcadas com um asterisco (*) na ficha do personagem. Você verá em detalhes como designar os círculos na descrição da Vantagem Oratório.

Destino (● a ●●●●●)

Pré-requisito: Desperto.

Efeito: O fio do personagem se sobressai na meada do destino. Pode ser abreviado pela tragédia ou a catástrofe, mas até lá, ele conseguirá tecê-lo num padrão perfeito e de sua escolha. Ele está predestinado a triunfar magnificamente, e esta Vantagem o ajudará a vencer. Como qualquer herói de verdade, ele chegará ao sucesso com um pouco mais de facilidade do que os outros mortais. À moda de um verdadeiro herói, ele também tem um defeito fatal: por mais forte que seja, seu Padrão tem uma fraqueza que pode ser explorada e usada para desfazê-lo.

Em cada capítulo de uma história, você terá uma parada de "dados predestinados" igual a duas vezes o índice do personagem nesta Vantagem. Por exemplo, o personagem que tem dois círculos de Destino terá quatro dados em sua parada predestinada.

Toda vez que usar um desses dados predestinados, você poderá acrescentá-lo a uma parada qualquer. Você poderá usar todos eles num único teste ou dividi-los entre testes distintos. De um jeito ou de outro, depois de usados, eles só voltarão no capítulo seguinte ou na próxima sessão de jogo. Por exemplo, o jogador que interpreta um personagem de Destino 3 (o que lhe confere seis dados) pode decidir acrescentar dois dados a um teste de Briga e, mais tarde, quatro deles a um teste de Ocultismo. Na sessão de jogo seguinte, ele pode aplicar seis dados a um único teste de Intimidação. É possível aplicar o bônus aos testes Mentais, Físicos ou Sociais, ou aos testes de feitiçaria. Você pode até mesmo usar esses dados com uma Habilidade na qual seu personagem é

inepto (mas ele ainda ficará sujeito às penalidades devidas ao uso inepto da Habilidade).

Inconveniente: A bênção do personagem tem um preço: seu *anátema*. Existe um tipo de pessoa ou situação capaz de derrubá-lo. Esse anátema pode ser resumido numa frase que, em geral, descreve como será a ruína do personagem. O Narrador precisa explicitar ou aprovar esse anátema no decorrer do jogo. Por exemplo, talvez tenham dito ao herói para "tomar cuidado com a Dama de Copas" (quem sabe uma referência à mulher que irá seduzi-lo e destruí-lo), ao passo que um outro pode ser avisado de que "sua alma será devorada por lobos". A referência pode ser literal ou figurativa, mas nunca deve mencionar um momento ou lugar específico.

Toda vez que o anátema entrar em cena, as paradas de dados do personagem serão penalizadas em um dado para cada um de seus círculos de Destino. Isso só se aplicará às paradas que lidarem diretamente com o anátema ou resistirem a seus ataques, feitiços ou até mesmo testes Sociais, realizados com o intuito de intimidar ou persuadir o personagem. Por exemplo, se o anátema do personagem mencionar lobos, toda vez que ele confrontar um "lobo" (seja um lobisomem de verdade ou um "lobo em pele de cordeiro", dependendo da interpretação que o Narrador der ao anátema), as paradas de dados serão penalizadas.

Familiar (●●● ou ●●●●)

Pré-requisito: Desperto.

Efeito: O personagem tem um vínculo mágico com um espírito prestativo que se encontra em condição Crepuscular (isto é, imaterial e invisível) ou encarnado. Os familiares Crepusculares não têm corpos: são espíritos que se encontram numa condição efêmera de existência chamada Crepúsculo. Os familiares encarnados habitam um corpo físico no mundo material.

Adquire-se um familiar Crepuscular com três círculos; trata-se de um espírito originário do Reino das Sombras, também conhecido como "duplo". Os familiares Crepusculares conseguem se manifestar temporariamente, como os fantasmas (consulte a seção "Manifestações", pág. 210 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), mas seus corpos efêmeros são, para todos os efeitos, invisíveis e intangíveis no mundo físico. Um familiar Crepuscular é obrigado a se manifestar para usar Numes e afetar qualquer coisa no mundo físico, a não ser o mago com o qual mantém um vínculo, que ele pode tocar à vontade (esse mago também é capaz de ver o familiar e falar com ele, mesmo quando não está usando um feitiço que lhe permita enxergar o Crepúsculo). Os familiares Crepusculares vivem no lado material do Dromo, mas podem acompanhar seus mestres na Sombra, ou então percorrer pessoalmente essas regiões se seus Numes permitirem esse tipo de coisa.

Adquire-se um familiar encarnado com quatro círculos. Ele assume a forma de uma criatura terrena. Muitas histórias lendárias a respeito de feiticeiros e seus espertos companheiros animais — gatos, ratos, morcegos — são, na verdade, referências a familiares encarnados.

Considera-se o mago vinculado a um familiar a âncora do espírito no mundo material, apesar de não haver um limite para a distância a que o familiar pode chegar do mago. Ele *não* perderá Essência a cada hora que passar no mundo físico ou no Crepúsculo. No entanto, ele terá de seguir todas as outras regras que se referem à Essência, entre elas o uso de um ponto de Essência por dia. Se for reduzido a Essência 0, ele adormecerá (veja a seção "Essência", pág. 319), mas não será mandado de volta ao Reino das Sombras enquanto ainda existir um vínculo

Características dos familiares

Considera-se o familiar, seja imaterial ou encarnado, um espírito de posto 1 (um "escudeiro"; veja o quadro "A hierarquia espiritual", pág. 317).

O Narrador designa as características do espírito. Cada familiar começa o jogo com pelo menos um círculo em cada Atributo, além dos círculos adicionais listados a seguir. Você encontrará as regras que tratam das características dos espíritos na seção "Espíritos", págs. 317–322.

Características dos familiares Crepusculares

Atributos: 3/3/2 (distribua os círculos na sequência que desejar entre Poder, Refinamento e Resistência).

Força de Vontade: igual a Poder + Resistência.

Essência: 10 (máx. 10).

Iniciativa: igual a Refinamento + Resistência.

Defesa: igual a Poder ou Refinamento, o que for maior.

Deslocamento: igual a Poder + Refinamento + "fator específico" (idêntico ao de seu equivalente terreno).

Tamanho: 5 ou menos (idêntico ao de seu equivalente terreno).

Corpus: igual a Resistência + Tamanho.

Influência: dois círculos (escolha uma).

Nume: escolha um.

Interdição: o duplo tem uma Interdição à escolha do Narrador

A maioria dos magos acompanhados por duplos demonstra um domínio respeitável do Arcano do Espírito, pois os feitiços associados são úteis para afetar o familiar. É possível ter um duplo sem conhecer a magia do Espírito — ou até mesmo sem saber do que se trata de fato o duplo —, mas esse relacionamento pode atormentar mais do que ajudar o mago. Quando o duplo se manifestar, use estes modificadores:

Local	Mod.
Natureza	+3
Domínio	+3
Sacrário	+2
Lugar associado à Influência do espírito	+2
Nexo de uma linha de *ley*	+1
Estrutura artesanal (ponte de madeira, galpão)	+1
Estacionamento	–1
Edifício comercial moderno	–1
Edifício industrial moderno	–2
Laboratório moderno	–3

Características dos familiares encarnados

Atributos: 5/4/3.

Habilidades: 9/6/3.

Força de Vontade: igual a Perseverança + Autocontrole.

Essência: 10 (máx. 10).

Iniciativa: igual a Destreza + Autocontrole.

Defesa: igual a Destreza ou Raciocínio, o que for menor.

Deslocamento: Força + Destreza + "fator específico" (de acordo com o tipo de animal).

Tamanho: 5 ou menos (de acordo com o tipo de animal).

Vitalidade: igual a Vigor + Tamanho.

Influência: dois círculos (escolha uma).

Numes: Inócuo (a seguir), e escolha mais um.

Interdição: o familiar tem uma Interdição, à escolha do Narrador.

> Os familiares encarnados vivem no mundo material, no interior de um corpo físico, que pode ser bem estranho. Costumam ser animais inteligentes e leais, como o gato preto ou o rato astuto dos feiticeiros das lendas.
>
> Todos os familiares encarnados têm o Nume Inócuo (pág. 321). Eles são especialistas em passar despercebidos. Qualquer pessoa, a não ser o mago com o qual o familiar mantém um vínculo, ficará sujeita a uma penalidade de –2 nos testes de percepção realizados com o intuito de detectar o familiar, a não ser que ele faça alguma coisa para chamar a atenção.

com seu mago. Da mesma maneira que outros espíritos, ele pode ganhar Essência ao ficar perto de uma coisa que encontre nele um reflexo, ou então o mago pode usar pontos de Mana para lhe dar Essência.

O mestre e o familiar têm um elo empático: um consegue sentir automaticamente as emoções do outro (efeitos mágicos que danificam ou manipulam o familiar por meio de um ataque emocional não danificam nem manipulam o mestre). Todos os familiares têm um elo simpático sensorial com os magos a eles vinculados, o que significa que os feitiços de clarividência do mago podem recorrer aos sentidos do familiar em vez de usar uma janela de clarividência, sem penalidades devidas à simpatia. Isso torna os familiares espiões soberbos. No entanto, a maior utilidade desses seres está no fato de que o mago pode usar os pontos de Essência de seu familiar como pontos de Mana, não importa a distância entre um e outro. Ele também pode usar seus próprios pontos de Mana para fornecer Essência a seu familiar.

Melhorias: Para melhorar um familiar, o jogador que interpreta o mago terá de investir os pontos de experiência do personagem no familiar (Atributos: novo índice x 5 [encarnado]; novo índice x 7 [duplo]).

Língua Sublime (●)

Pré-requisito: Desperto.

Efeito: O personagem conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Ele consegue empregá-la na feitiçaria e, com isso, obter uma explosão de poder ("Palavras de poder", pág. 117), além de prolongar a Duração de um feitiço usando runas ("Runas atlantes", págs. 119–120).

Se começar o jogo como parte de uma ordem, o personagem mago vai ganhar esta Vantagem gratuitamente. Se não fizer parte de uma ordem, ele terá de adquirir esta Vantagem usando seus círculos iniciais de Vantagem ou pontos de experiência (desde que alguém esteja disponível para ensiná-lo).

Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime. As mentes Adormecidas não são capazes de processá-la. Para os mortais, uma frase atlante soaria como uma série de palavras absurdas ou até mesmo nada (o mago mexe a boca, sem deixar escapar nenhum som). Os Adormecidos particularmente voluntariosos talvez captem alguma coisa, mas mesmo então a coisa pode soar como uma fita cassete reproduzida em baixa velocidade e com os graves lá em cima na escala do equalizador.

Objeto Aprimorado (● a ●●●●●)

Efeito: O mago possui um objeto que teve suas propriedades alteradas por meios sobrenaturais — seja maior Durabilidade, Estrutura, Tamanho ou bônus de equipamento, ou então uma propriedade especial, como a de tornar o metal transparente ou flexível. Os objetos aprimorados são criados com o Arcano da Matéria (págs. 176–186). As propriedades especiais que exigiriam o uso de outros Arcanos (como Forças, por exemplo, para fazer uma espada brilhar) podem ser obtidas com a imbuição do objeto; veja a Vantagem "Objeto Imbuído", a seguir.

O custo dependerá das propriedades do objeto aprimorado:

Propriedade	Custo em círculos de Vantagem
Durabilidade maior	1 círculo a cada +2 de Durabilidade
Estrutura maior	1 círculo a cada +2 de Estrutura
Tamanho maior	1 círculo a cada +2 de Tamanho
Bônus de equipamento maior	1 círculo a cada modificador de +1*
Propriedade especial	1 círculo a cada círculo de Arcano necessário para obter a propriedade

* Se o bônus aprimorado de equipamento exceder o dobro do bônus normal do objeto, o objeto aprimorado provocará Incredulidade quando seu uso for presenciado por Adormecidos.

Os objetos aprimorados apresentam as características a seguir:

Função: Exclusivamente persistente. Um poder *persistente* está sempre ativo (ou seja, tem Duração indefinida). O usuário só precisa segurar o objeto ou usá-lo como adereço.

Sem Paradoxo: As propriedades dos objetos aprimorados não invocam Paradoxos, mas poderão invocar a Incredulidade dos Adormecidos se forem nitidamente impossíveis.

Exemplo: *Uma catana costuma ter um bônus de equipamento igual a +3, mas Zeno porta uma catana especial. Ela apresenta um bônus de equipamento aprimorado igual a +2 (o que dá um total de cinco dados) e Durabilidade +2 (sendo a Durabilidade total igual a 6). O custo é de três círculos de Vantagem.*

Um objeto pode ser tanto aprimorado quanto imbuído. Consulte a Vantagem "Objeto Imbuído", a seguir. Simplesmente acrescente o custo de todos os aprimoramentos e imbuições a fim de determinar o custo total da Vantagem para o objeto em questão.

A aquisição de um objeto aprimorado, depois de começado o jogo, não apresenta um custo em círculos de Vantagem: os personagem terão de conquistar esses objetos por meio de suas ações. Se o objeto for perdido, roubado ou destruído, o jogador perderá a Vantagem e os pontos que usou para adquiri-la.

Objeto Imbuído (●● ou superior)

Efeito: O mago tem um objeto mágico dotado de um ou mais poderes. O Arcano do Primórdio foi usado para imbuir o objeto com um feitiço, de modo que o usuário possa ter o dito poder a sua disposição ("Imbuir Objetos", págs. 221–222).

O custo básico em círculos de Vantagem de um objeto imbuído é igual a um círculo mais o índice do poder do Arcano envolvido, mais um círculo para cada poder adicional. Se o objeto tiver mais de um poder ou usar um feitiço conjuncional, use o índice de Arcano mais alto dentre os envolvidos.

Custo básico: um círculo + índice do Arcano mais alto + um círculo por poder adicional.

Os objetos imbuídos têm estas propriedades:

Função: persistente ou condicional.

Um poder *persistente* está sempre ativo. Não precisa ser lançado pelo usuário para fazer efeito. O mago só precisa segurar o objeto ou usá-lo como adereço. Nesta categoria encontram-se amuletos da sorte, blindagem pessoal mágica ou óculos que permitem ao usuário enxergar o Reino das Sombras. Para usufruir o poder do objeto, o mago precisa usá-lo ou trazê-lo junto ao corpo, mas não há como ligar e desligar o poder com um interruptor, uma palavra de comando ou coisas do gênero. Se um ou mais dos poderes do objeto imbuído forem persistentes (ou seja, de Duração indefinida), acrescente um círculo a seu custo total.

Um poder *condicional* precisa ser ativado a cada uso. O mago puxa o gatilho do revólver ou pronuncia a palavra mágica do cajado, invocando seu poder. A duração dependerá da Duração-padrão do feitiço simulado pelo efeito e costuma ser transitória (um turno) ou demorada (uma hora/cena). Expirado esse prazo, o mago poderá usar o mesmo gatilho para reativar o poder. O gatilho deve ser um ação instantânea apropriada, qualquer coisa que seja realizada nas proximidades do objeto: comandos verbais, gestos e assim por diante.

Quando o gatilho é ativado, lança-se a parada de feitiçaria do objeto imbuído, que é igual à parada de Gnose + índice do Arcano apropriado do usuário.

Mana: Se um poder condicional exigir o investimento de Mana, o objeto precisará ter sua própria parada de Mana, ou então o mago terá de fornecer esses pontos. Alguns objetos imbuídos têm as próprias paradas de Mana. Isso custa mais um círculo de Vantagem e o objeto encerrará no máximo dez pontos de Mana, mais um a cada feitiço (ou seja, um objeto imbuído dotado de dois feitiços é capaz de conter até doze pontos de Mana). O usuário pode recorrer aos pontos do objeto imbuído para ativar os poderes do mesmo, em vez de usar suas próprias reservas. Essa parada não se refaz sozinha. Depois de usados os pontos, o mago terá de empregar seu próprio Mana ou restaurar os pontos do objeto, ou então usar a magia do Primórdio para transferi-los a partir de um Sacrário ou de outra fonte qualquer.

Diferente do que acontece com um Artefato, os pontos do objeto imbuído só podem ser usados para ativar os próprios poderes, a menos que o mago use o feitiço "Transferir Mana" (pág. 223) para deslocar os pontos do objeto para outro lugar.

Adormecidos: Até mesmo um Adormecido consegue usar um objeto imbuído. Se o poder for persistente, ele só terá de segurar o objeto ou usá-lo como adereço. Sendo o poder condicional, ele só precisará ativar o gatilho apropriado. A parada de feitiçaria será igual ao índice do Arcano mais alto usado para determinar o índice da Vantagem Objeto Imbuído, de acordo com o poder de índice mais elevado (como foi descrito anteriormente). Os Adormecidos não têm Gnose e, por isso, essa característica não poderá ser acrescentada à parada de dados. É desnecessário dizer que os Adormecidos serão obrigados a contar com a parada de Mana do objeto para ativar os poderes do mesmo.

Paradoxo: Os poderes vulgares dos objetos imbuídos podem invocar Paradoxos, mesmo quando utilizados por Adormecidos. A parada de dados é igual à metade do índice do objeto (arredondado para baixo). (Se o objeto for criado durante o jogo, usando-se para tanto o feitiço de Primórdio 3 "Imbuir Objetos", págs. 221–222, a parada de Paradoxo vai se basear na Gnose do criador do objeto imbuído.) Os objetos que produzirem efeitos vulgares diante de testemunhas Adormecidas também acabarão invocando a Incredulidade (pág. 275). A magia será prejudicada pela incapacidade do Adormecido de aceitá-la.

Exemplo: *Um anel que permite ao mago ficar invisível de maneira condicional custaria quatro círculos (1 + feitiço de Forças 3), ao passo que uma espada dotada de um poder persistente, que lhe permite cortar ferro, teria índice 5 (1 + feitiço de Matéria 3 + 1 círculo devido à Duração indefinida).*

Um objeto pode ser tanto imbuído quanto aprimorado. Consulte a Vantagem "Objeto Aprimorado", pág. 84. Simplesmente some o custo de todas as imbuições e de todos os aprimoramentos para determinar o custo total do objeto.

A aquisição de um objeto imbuído, depois de começado o jogo, não apresenta custo em círculos de Vantagem: os personagens terão de ganhar esses objetos por meio de suas ações. Se um desses objetos for perdido, roubado ou destruído, o personagem perderá a Vantagem e os pontos investidos em sua aquisição.

Ocultação (● a ●●●)

Pré-requisitos: Desperto, sem índice na Vantagem Fama.

Efeito: Os feitiços de um mago têm a marca mística distintiva de sua personalidade: sua aura. Os magos que têm esta Vantagem escondem os próprios méritos. Sua ressonância é tão discreta que somente uma análise demorada, ou realizada por um especialista, seria capaz de revelá-la. Este efeito se estende até mesmo ao mundo terreno, fazendo o mago passar sem ser notado pela sociedade dos Adormecidos.

Quando um feiticeiro tentar identificar a aura de um dos feitiços do personagem, subtraia da parada dele um número de dados igual ao índice do personagem nesta Vantagem. A mesma penalidade se aplica a qualquer teste realizado com o intuito de analisar a aura da magia do personagem. Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280.

Além disso, a Ocultação protege o personagem dos feitiços de alcance simpático que tentam afetá-lo diretamente. Seu índice de ocultação será subtraído da parada de dados do autor do feitiço. Consulte a seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116.

A critério do Narrador, esta Vantagem também pode afetar outras habilidades sobrenaturais que permitem localizar o criador de um efeito mágico. Por exemplo, o vampiro que usa Vestígios Espirituais para analisar os resultados de um feitiço mágico deve ter alguma dificuldade para encontrar o mago oculto que o lançou. Nos casos em que esta característica se aplica, subtraia um número de dados igual ao índice de Ocultação do mago do teste de ativação da habilidade sobrenatural.

Os magos ocultos costumam viver na periferia da realidade ordinária, como se fossem uma anomalia ou aberração. Os Adormecidos têm dificuldade para identificar esses Despertos e acompanhar suas atividades. Os registros referentes a um mago misterioso costumam se perder e, para as autoridades, é um desafio investigar o que ele anda fazendo. Muitos Adormecidos acham difícil reunir informações acerca do mago, portanto não saberão muita coisa a respeito dele. Isso também dificulta a obtenção de informações, por meio de fontes normais, por parte de outros *magos*. Toda vez que alguém fizer um teste com a intenção de recolher informações a respeito do personagem,

o índice de Ocultação dele será subtraído da parada de dados do investigador.

Inconveniente: Se o personagem por acaso tornar-se bem conhecido pelo público (por exemplo, ao ser flagrado por câmeras e ter sua imagem exibida na TV noite após noite), ele perderá sua Ocultação até o grande público esquecê-lo (o que poderá levar anos, dependendo da fama ou da má reputação que o mago angariar). Da mesma maneira, se ele tiver uma identidade pública entre os Adormecidos, mesmo que seja apenas por ter muitos amigos Adormecidos, ele não conseguirá manter sua Ocultação. Esta Vantagem precisa ser cultivada constantemente pelo mago, que tenta não atrair a atenção da sociedade Adormecida. Sua posição na sociedade Desperta não é afetada.

Oratório (● a ●●●●●; especial)

Efeito: O oratório é a fortaleza de um mago, o lugar onde ele pode praticar sua Arte longe dos Adormecidos e de espiões. As lendas falam de torres de magos, choupanas de bruxas e cavernas de feiticeiros, mas a realidade costuma ser bem mais prosaica: um apartamento de cobertura, uma velha mansão ou até mesmo uma casa em condomínio fechado, sem nada de especial.

Nem todos os oratórios são iguais. Um armazém pode ter espaço suficiente, mas talvez não ofereça segurança em relação a visitantes indesejados. Uma caverna secreta tem segurança adequada, mas pode ser escura e exígua. Investe-se muito tempo e esforço na localização de um oratório adequado, e seu valor é representado por dois fatores: tamanho e segurança. Os jogadores que optarem por esta Vantagem também terão de decidir como designarão seus círculos a esses dois fatores. Por exemplo, é possível investir dois círculos no Tamanho do Oratório e um terceiro na Segurança do Oratório.

O Tamanho do Oratório é importante para os personagens que precisam de um lugar para guardar seus bens e objetos de valor em segurança. O oratório que não apresenta um índice de Tamanho é grande o bastante para seu proprietário e, quem sabe, um único companheiro, sendo mínima ou nula sua capacidade de armazenamento. É um apartamento apertado. Ao investir alguns círculos para aumentar o Tamanho de um oratório, o jogador abrirá espaço para equipamentos e objetos pessoais. Os oratórios maiores podem ser qualquer coisa, desde mansões a esconderijos nas montanhas, passando por vastas catacumbas subterrâneas. Observe, porém, que os oratórios de tamanho considerável não são necessariamente fáceis de manter.

- ● Um apartamento pequeno ou câmara subterrânea; 1–2 cômodos
- ●● Um apartamento grande ou uma casa pequena; 3–4 cômodos
- ●●● Um armazém, uma igreja ou uma casa grande; 5–8 cômodos ou recinto grande
- ●●●● Uma mansão ou rede abandonada de túneis do metrô; o equivalente a 9–15 cômodos ou câmaras
- ●●●●● Uma propriedade extensa ou uma vasta rede de túneis; incontáveis cômodos ou câmaras

Naturalmente, o Tamanho do Oratório não evita a intromissão de Adormecidos (policiais, organizações criminosas e assistentes sociais). Os jogadores que desejam garantir a privacidade e a segurança podem optar por investir alguns círculos na Segurança do Oratório, o que dificultará a entrada de pessoas não autorizadas. Os oratórios que não apresentam um índice de Segurança podem ser encontrados por quem se dispor a procurá-los e oferecem pouca proteção depois de violados. Cada círculo de Segurança subtrai um dado das tentativas de invasão por parte de qualquer um que não tenha especificamente a permissão do personagem para entrar. Essa dificuldade maior pode se dever à entrada, que é muito difícil de localizar (atrás de uma estante, debaixo de um tapete) ou simplesmente difícil de penetrar (a porta de um cofre). Além disso, cada círculo de Segurança oferece um bônus de +1 à determinação da Iniciativa daqueles que se encontram dentro do oratório contra qualquer um que tente entrar (boa visão, câmeras de segurança).

Os personagens interpretados por jogadores que não investiram num Oratório podem ter seus próprios aposentos, desde que pequenos e humildes, ou talvez dividam o espaço com um mestre ou com a ordem. De qualquer maneira, eles simplesmente não têm direito aos benefícios proporcionados pelas regras àqueles que investiram círculos de Vantagem para melhorar a qualidade de seus lares.

Cada aspecto da Vantagem Oratório tem como limite o índice 5. Em outras palavras, Tamanho do Oratório e Segurança do Oratório não podem passar de cinco círculos (sendo o máximo, no total, dez círculos).

Especial: É possível que os personagens de um grupo bastante unido dividam entre si a Vantagem Oratório. Talvez eles simplesmente tenham se afeiçoado uns aos outros e estejam dispostos a dividir o que têm, ou quem sabe sua confiança mútua num indivíduo ou consórcio venha a reuni-los com a intenção de compartilhar o que têm em comum.

Para compartilhar esta Vantagem, basta que dois ou mais personagens se disponham a somar seus índices e aumentar a capacidade do grupo. A partilha do índice da Vantagem Oratório não pode superar os cinco círculos em nenhum dos dois aspectos da característica. Ou seja, os personagens não podem juntar mais de cinco círculos e dedicá-los, por exemplo, ao Tamanho do Oratório. Se desejarem investir mais círculos na Vantagem, eles terão de designar esses círculos à Segurança.

É possível perder os índices compartilhados de Oratório. Membros ou colegas da cabala podem ser ofendidos ou maltratados, o que acaba com certos relacionamentos. Os atos dos integrantes do grupo talvez levem outros magos a fazer mau juízo deles (ou do grupo como um todo). Pode-se gastar ou perder dinheiro. Se qualquer um dos membros do grupo fizer alguma coisa que deprecie o oratório, o índice deste sofrerá uma redução para todo o grupo. Esse é o ponto fraco do índice compartilhado no caso desta Vantagem. A força da corrente é igual à resistência de seu elo mais fraco. O Narrador determina quando as ações dos personagens ou os acontecimentos da história comprometem o índice compartilhado de Oratório.

Os personagens também podem deixar o oratório comunitário. Um abismo pode se abrir entre amigos íntimos. Um personagem talvez morra ou se perca no Reino das Sombras. Ou talvez um outro seja expulso do oratório pelos demais. Quando um personagem abandona o oratório compartilhado, os círculos com os quais ele contribuiu são removidos. Mesmo que sobreviva, o indivíduo não vai ter todos os círculos de volta para usá-los em causa própria. Ele receberá um círculo a menos em relação ao montante com que contribuiu. Portanto, se um personagem romper relações com sua cabala, seus dois círculos de Oratório serão perdidos pelo grupo, mas ele receberá de volta um deles para usá-lo como bem entender. O círculo perdido representa o custo do rompimento ou a imagem ruim

associada ao mesmo. Se todos os membros concordarem em se separar, todos perderão um círculo em relação a suas respectivas contribuições originais.

O Narrador decide que significado a redução do índice terá na história quando um personagem deixar um oratório comunitário. Talvez ninguém mais assuma a tarefa de cuidar da Segurança no lugar do personagem que saiu, o que faria a pontuação despencar. Quem sabe uma parte do oratório venha a cair em desuso ou chegue mesmo a desmoronar, provocando uma redução efetiva em Tamanho. Seja qual for o caso, é preciso fornecer uma explicação plausível.

É claro que o personagem não precisa dedicar todos os seus círculos de Oratório à partilha. O mago poderia manter um oratório separado por conta própria, independente do oratório comunitário representado pela característica compartilhada. Todos os círculos que o personagem ainda tem (ou não está disposto a dividir) representam aquilo com o que ele pode contar como indivíduo, à parte de seus colegas. Por exemplo, três personagens dividem um oratório e investem nele um total de cinco círculos. Um personagem decide empregar outros dois círculos num oratório particular. Esses dois círculos remanescentes representam um oratório completamente distinto daquele que foi estabelecido por ele e seus companheiros.

Para registrar na ficha de personagem a partilha da Vantagem Oratório, coloque um asterisco ao lado do nome da Vantagem e preencha o número total de círculos a que seu personagem terá acesso graças à parceria. Para registrar a contribuição original dele, escreva-a entre parênteses logo depois do nome da Vantagem. Não é necessário indicar em qual aspecto da Vantagem Oratório esses pontos foram investidos, pois isso possibilitará uma flexibilidade maior se um dos personagens decidir se retirar. O resultado terá a seguinte aparência:

Vantagens

Oratório *(2)	●●●●O
Oratório	●●●OO
Servidor	●●OOO
	OOOOO
	OOOOO

Nesse exemplo, o personagem divide a Vantagem Oratório, dedicada ao abrigo comunitário da cabala. Ele contribui com dois círculos, e o grupo tem um total de quatro círculos, disponíveis a todos os seus integrantes. O personagem também tem a própria Vantagem Oratório, de índice 3, que ele mantém por conta própria. E o personagem tem Servidor, de índice 2, que também é uma Vantagem só dele.

Sacrário (● a ●●●●●; especial)

Pré-requisito: Oratório.

Efeito: O Sacrário é um nexo de energia mágica, um lugar que gera Mana diariamente. Esses locais são cruciais para os magos. O personagem tem um deles nas dependências de seu oratório. A segurança do oratório determina a qualidade das defesas do Sacrário contra magos invasores.

Os Sacrários costumam se situar em lugares altos, principalmente onde as estrelas são visíveis à noite. Ali o Mana parece jorrar sem esforço, apesar de nem sempre ser esse o caso: ravinas e vales escuros, cobertos pelas copas das árvores, ou picos íngremes ainda podem abrigar essa energia. Entretanto, os Sacrários ocorrem com mais frequência no alto de montanhas e colinas ou no topo de arranha-céus, e são responsáveis pelas lendas que falam de magos vivendo em torres.

O Sacrário gera, por dia, um número de pontos de Mana igual a seu índice. O mago consegue transferir a energia do Sacrário para si mesmo e recuperar pontos de Mana com uma oblação (pág. 77) ou usando um feitiço de Primórdio 3. Cada Sacrário está ligado a um determinado momento do dia, quando então esse reabastecimento pode ocorrer; os mais comuns são o nascer e o pôr do sol e a meia-noite.

Quando não é colhido, o Mana se solidifica e converte-se em taça, geralmente na forma de uma nascente ou de plantas vivas, ou então acaba imbuindo pedras ou outros objetos. Alguns magos proíbem a colheita do Mana livre, cultivando-o na forma de taça para que possa ser armazenado e usado mais tarde. Veja a seção "Taça", págs. 78–79.

O Mana de um Sacrário tem o mesmo timbre da ressonância do lugar. O timbre contrário aos efeitos de um feitiço — ressonância serena para um feitiço de ataque, ressonância violenta para um feitiço de cura — pode impor penalidades entre –1 e –2 aos testes de feitiçaria. Por essa razão, os magos não deixam seus Sacrários se contaminarem com auras alheias ou impuras. Eles fazem de tudo para manter uma ressonância de timbre adequado.

Além disso, os arredores do Sacrário (cinco metros a cada círculo) encontram-se sempre inundados de energia. Esse poder torna desnecessário o uso de um ponto de Mana por parte de qualquer mago que se encontra nas proximidades. Em essência, os magos não precisam usar um ponto nem mesmo quando isso se faz necessário, como ocorre no caso do lançamento de um feitiço improvisado, mas terão de investir os pontos adicionais exigidos, como acontece quando alguém lança um feitiço improvisado que provoca dano agravado. Nesse último exemplo, o custo normal seria de dois pontos, mas será de apenas um nos arredores de um Sacrário. Essa energia extravasada não pode ser transferida para uma outra coisa com o uso de Primórdio, nem para a reserva pessoal de Mana do mago.

Especial: Os personagens que dividem um oratório também podem compartilhar os círculos de Sacrário, sendo que todos contribuirão para o poder do lugar. As cabalas que fazem isso geralmente estabelecem um cronograma segundo o qual todos os membros terão acesso ao Mana do Sacrário em algum momento, o que garante que nenhum deles vai exagerar na dose. Se houver uma briga interna, pode ser que um ou mais integrantes tenham seu acesso ao Sacrário negado. Aqueles que forem banidos perderão os círculos que investiram.

Servidor/Sonâmbulo (● a ●●●●●)

Efeito: O personagem tem um Sonâmbulo, e apenas um, que foi iniciado magicamente nos segredos da ordem. Ele sabe que a magia existe e o personagem mago o recrutou como assistente. O personagem pode praticar magia livremente na presença do Servidor, sem receio de trair os Mistérios.

Esta Vantagem funciona exatamente como a Vantagem Servidor (pág. 116 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), exceto que o servidor do mago é um Sonâmbulo.

Os Sonâmbulos são detalhados nas págs. 334–335.

Servo (●●●)

Efeito: O mago tem o controle físico da pedra da alma de um outro Desperto (págs. 277–278), o que faz desse último artífice da vontade um servo do primeiro. Segundo o costume, o personagem pode pedir até três favores antes de devolver a pedra. Esses favores podem ser tão brandos ou tão terríveis quanto ele desejar, mas, se forem particularmente difíceis ou perigosos, o servo pode solicitar um desagravo ao Consilium.

A posse de uma pedra da alma confere ao mago um elo simpático Íntimo com o dono e permite-lhe usar o Mana do proprietário sem precisar lançar um feitiço de Primórdio. Basta fazer um teste de Gnose + Presença – a Perseverança do criador da pedra e apoderar-se de um ponto de Mana para cada sucesso obtido. Esse roubo só pode acontecer uma vez por dia e é considerado um dos três favores permitidos.

O Narrador coopera com o jogador para determinar quem é o servo. Quanto mais poderoso ou bem relacionado politicamente for o servo, maiores serão os favores que ele poderá prestar, porém, mais perigoso será irritá-lo. Um dia ele estará livre de sua obrigação e, apesar de, segundo o costume, não poder revidar diretamente nem exigir um duelo, é quase certo que ele manipulará os fatos para obter sua vingança. Por outro lado, se os favores pedidos pelo personagem forem benéficos e não violentarem a dignidade do servo, pode ser que este desenvolva um respeito relutante por seu "amo".

Depois de prestados os três favores, espera-se que o personagem devolva a pedra da alma ao proprietário de direito e liberte o servo. Se não libertar o servo depois de prestados os três favores, ele poderá ser castigado por qualquer outro mago, até mesmo por um mago de uma ordem ou Consilium diferente.

Alguns magos pedem favores terríveis para garantir que seus servos dificilmente venham a cumprir as exigências da liberdade. Isso não é considerado de bom tom. O servo pode levar o caso ao Consilium, mas muitos dignitários preferem não intervir, a menos que seus interesses sejam prejudicados ou sua autoridade seja contestada pelo amo que desdenha os costumes. Em geral, os servos maltratados têm de contar com a própria esperteza para subverter a relação amo-servo.

Sonho (● a ●●●●●)

Efeito: Seu personagem tem um vínculo com as forças primordiais do mundo, verdades antigas que só podem ser vistas e compreendidas em sonhos. Ele passa a entender segredos por meio de devaneios e visões e encontra respostas para perguntas que normalmente não seriam respondidas pelas vias comuns. Isso pode se dar por meio do inconsciente coletivo, da mente universal, de devaneio poético ou até mesmo de uma viagem imaginária para uma paisagem onírica fictícia. Exercendo sua vontade, ele pode até mesmo transformar esse discernimento em ação. Por trás da mentira do chamado mundo real, os sonhos revelam o mundo como ele realmente é... a partir de um certo ponto de vista.

Uma vez a cada sessão de jogo, seu personagem pode usar Sonho para compreender, por meios sobrenaturais, uma pergunta ou um tópico. A ativação dessa habilidade exige pelo menos uma hora de sono, transe ou atividade focada exclusivamente na tentativa de chegar a um estado alterado de consciência. Em seguida, o Narrador faz, em segredo, um teste de Raciocínio + Autocontrole em nome do personagem. Eis os resultados:

Falha dramática: Um pesadelo. O personagem pode interpretá-lo como quiser, mas o sonho provavelmente trará mais problemas que soluções.

Falha: Imagens sem sentido.

Êxito: Uma ou mais pistas (uma para cada círculo de Sonho), mas elas precisam ser interpretadas.

Êxito excepcional: Uma ou mais pistas (uma para cada círculo de Sonho) e uma dica sobre o que significam, fornecida pelo Narrador.

As informações transmitidas são disfarçadas por alegorias, símbolos e arquétipos. Os sonhos raramente respondem perguntas de maneira direta, recorrendo costumeiramente ao simbolismo e ao imaginário para transmitir a informação. O mago que tenta descobrir a localização específica de uma pessoa não verá o endereço, mas pontos de referência próximos podem indicar o caminho: um rio, uma torre ou até mesmo o rosto de um homem que caminha à luz do crepúsculo. A resposta pode chegar a resolver o problema. É um instrumento que o Narrador pode usar para conduzir os acontecimentos da história.

Status (● a ●●●●●)

Apesar de certas Vantagens detalhadas no **Livro de regras do Mundo das Trevas** enfocarem o reconhecimento por parte da sociedade dos mortais, certos aspectos do Status se referem às ordens sociais dos Despertos e representam o reconhecimento por parte de outros magos. O Status se divide em duas áreas: Consilium e Ordem. Os jogadores têm de escolher uma dessas duas áreas a cada círculo de Vantagem investido. (Os Narradores esforçados podem sugerir outros tipos de Status, e os jogadores espertos também podem ter suas aplicações exclusivas. A Vantagem Status foi desenvolvida como um título abrangente sob o qual novas categorias podem ser criadas.)

O *Status no Consilium* representa uma responsabilidade adquirida e o reconhecimento correspondente no âmbito do Consilium da região. Certos indivíduos chegam ao topo das camadas sociais e são verdadeiros exemplos devido a seu empenho em prol da cabala e do Consilium ou na área como um todo. Hierarcas, Arautos, Sentinelas e outros "dignitários" se encaixam nessa descrição, mas a Vantagem também se aplica aos magos famosos que evitam a política. Suas opiniões exercem influência, mesmo quando eles não detêm cargos no Consilium.

O Status no Consilium costuma se basear no mérito. O personagem tem de merecer o título ou a estima de seus colegas magos. Isso geralmente implica ser reconhecido por feitos valorosos, mas também pode ser o resultado de manobras políticas e fofocas nas doses certas. Em geral, os magos de outras cabalas reconhecem o Status no Consilium de um mago e demonstram o devido respeito (apesar de não necessariamente levá-lo em consideração nem lhe revelarem segredos).

- • "Estrela em ascensão"; Vassalo
- •• "Indivíduo talentoso"; Sentinela
- ••• "Reputação merecidíssima"; Arauto
- •••• "Exemplo para os Sábios"; Preboste
- ••••• "Benfeitor dos Despertos"; Hierarca ou Conselheiro

O *Status na Ordem* representa a posição, as conquistas e as responsabilidades no âmbito de uma ordem mágica. Tem a ver com os objetivos e as realizações da ordem. Não basta ser poderoso nem um expoente dos ideais da ordem. O grupo se preocupa com aquilo que seus membros fazem em prol da causa e para combater seus rivais.

Os magos que desfrutam o maior reconhecimento dentro da ordem são geralmente os principais integrantes de suas facções numa determinada região, aqueles em torno de quem os demais cerram fileiras. Esses magos instigam ou mediam o

conflito com outras ordens ou cabalas e costumam se encarregar de promover certos objetivos idealistas e colocar a si mesmos ou a outros afiliados em posições influentes na hierarquia do Consilium regional.

O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Ordem para usufruir as habilidades especiais de sua sociedade. Em outras palavras, o personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Ordem para aprender os clássicos de sua ordem. (Os seis círculos em clássicos que o personagem ganha no início do jogo são a exceção. Supõe-se que foram ensinados pela ordem com o objetivo de ganhar a lealdade do mago.) Se deixar uma ordem depois de aprender alguns de seus segredos, o personagem não perderá as características nas quais investiu pontos de experiência, como os feitiços clássicos ou as Especializações Clássicas, mas não poderá aprender novas habilidades sem antes encontrar um novo instrutor. Além disso, algumas ordens castigam os perjuros e aqueles que divulgam seus segredos.

O Status na Ordem não está vinculado especificamente a certos títulos. É mais uma ideia geral das conquistas de um indivíduo.

- O personagem é conhecido num subconjunto seleto da ordem: uma rede de espionagem, talvez.
- •• A maioria dos integrantes da ordem na região reconhece o personagem e recorda suas façanhas.
- ••• Os feitos do personagem são conhecidos por todos os membros da ordem, mesmo os das regiões próximas. Muitos integrantes de outras ordens o reconhecem.
- •••• As notícias sobre as façanhas do personagem percorreram grandes distâncias e o nome dele é conhecido em várias cidades do país.
- ••••• O nome e o rosto do personagem são sinônimos de sua ordem; suas façanhas são narradas aos novos integrantes.

Contudo, o Status pode ser tanto uma bênção quanto uma maldição. Os mais renomados podem se aproveitar da reputação, mas também são alvos conspícuos para seus inimigos. Os índices elevados de status praticamente impossibilitam qualquer tentativa de não chamar a atenção, apesar de abrirem portas que geralmente se encontram fechadas.

O Status é como um "instrumento social", no sentido de que incrementa as paradas de dados das interações sociais entre os membros do subgrupo em questão. Ou seja, o Status na Ordem incrementa as paradas de dados das interações com os membros da mesma ordem, e o Status no Consilium afeta os residentes válidos de uma determinada região. No entanto, esse Status pode ser ignorado pelos inimigos do Consilium. O Status não é somado às paradas de dados baseadas em magia, somente às ações sociais normais.

Lidar com o Status pode ser um atoleiro de responsabilidades, mas os personagens espertos podem tirar proveito da situação. Na verdade, eles podem ter várias categorias de Status. Não é incomum um personagem ter Status no Consilium e Status na Ordem.

Às vezes, o personagem pode ter mais de uma forma de Status na Ordem. Isso ocorre quase exclusivamente nos níveis mais baixos, nos quais os personagens não costumam merecer a atenção da maioria dos outros membros de seu grupo. O personagem nunca poderá ter um índice total superior a 3 de Status na Ordem se o dividir entre várias ordens. Um agente duplo, por exemplo, talvez tenha dois círculos de Status na Ordem (Escada de Prata) e um só de Status na Ordem (Seta Adamantina), representando a verdadeira filiação do personagem à Escada de Prata e o fato de colaborar com a Seta Adamantina (ele pode manter os colegas da Escada bem informados). O personagem talvez apresente um único círculo de Status em três ordens diferentes; talvez ele seja conhecido em todas elas, mas ainda precisa determinar a qual ele de fato deve lealdade. Naturalmente, o personagem que tem Status numa única ordem não fica limitado ao índice máximo de três círculos.

O personagem que goza de Status em várias ordens realmente tem acesso aos benefícios especiais desses grupos. Contudo, as ordens têm certas expectativas em relação a seus membros e, se um outro mago descobrir que o personagem em questão joga em mais de um lado, talvez esse Status desapareça da noite para o dia e pode ser que o traidor seja intimado a responder por seus crimes. Esse também é o motivo para o índice cumulativo do Status na Ordem se restringir a três círculos. Ao conquistar um certo grau de Status numa ordem, o personagem vai se destacar entre os membros de um outro grupo feito uma laranja podre na caixa (a exceção seria possível se o personagem fosse de fato um tipo de agente infiltrado, mas é melhor deixar o Narrador lidar com essa circunstância).

Instrumentos mágicos

Os magos conseguem fazer mágica com um simples pensamento, mas é mais difícil entretecer impecavelmente a realidade superna na realidade decaída sem recorrer a uma maneira de concentrar a Vontade. Isso envolve um instrumento que intensifica o elo simpático do mago com a Torre de sua Senda.

Instrumentos de Senda

Cada Senda permite ao mago usar qualquer um dos cinco instrumentos mágicos atlantes. Os reis atlantes imbuíram as Torres com as virtudes desses instrumentos, o que faz deles ferramentas eficientes para alterar a realidade. Os cinco tipos de instrumentos são comuns a todas as Sendas, mas os materiais usados em sua criação podem ser diferentes.

Varinhas e cajados

Associados ao elemento fogo.

Acanthus: vidro, cristal, plástico e prata.

Mastigos: ferro, bronze e couro.

Moros: chumbo, osso e pedras preciosas.

Obrimos: aço, madeira petrificada e ouro.

Thyrsus: madeira, cobre e pedra.

Armas

Associadas ao elemento ar.

Acanthus: faca, rapieira e arco e flechas.

Mastigos: faca, cimitarra (ou outra espada de lâmina recurva, como uma catana) e chicote.

Moros: faca, martelo e maça.

Obrimos: faca, lança e espada de folha larga (ou outra espada reta, de fio duplo, como o gládio romano).

Thyrsus: faca, lança, machado e funda.

Copas

Associadas ao elemento água. Os materiais são idênticos àqueles usados nas varinhas e cajados.

Pentáculos e moedas

Associados ao elemento terra. Os materiais são idênticos àqueles usados nas varinhas e cajados, mas precisam receber a marca da estrela atlante (o pentagrama).

Espelhos

Associados ao elemento alma. Os materiais podem ser versões polidas ou brunidas do vidro ou dos metais empregados na confecção de varinhas e cajados.

Instrumentos de ordem

Os instrumentos mágicos preferidos pelas ordens não têm um mandato metafísico (ao contrário dos instrumentos de Senda). Eles servem de foco para a vontade e a imaginação Despertas de um mago e são estudados nas práticas exclusivas de cada ordem.

O Concílio Livre

• Qualquer artefato tecnológico, desde um computador até um carro, pode ser dedicado como instrumento mágico. Para fins mágicos, o objeto precisa ter um mecanismo complexo (como o de um relógio ou de um revólver) ou ser movido à eletricidade a fim de se qualificar como "tecnológico".

A Escada de Prata

• Qualquer insígnia de autoridade (como um distintivo da polícia, uma credencial do governo ou até mesmo um crachá executivo) pode ser dedicada como instrumento mágico. Os símbolos seculares ou religiosos de autoridade, como a toga de um juiz ou o colarinho de um padre, também funcionam.

Os Guardiões do Véu

• Mantos (também sobretudos ou capuzes), véus (também estolas) ou máscaras podem ser dedicados como instrumentos mágicos.

O Mysterium

• Livros, rolos de pergaminho ou talismãs inscritos podem ser dedicados como instrumento mágicos.

• Uma chave pode ser dedicada como instrumento mágico, mas tem de ser feita de uma substância rara ou preciosa, como prata, ouro, marfim ou rubi. As chaves comuns não servem.

A Seta Adamantina

• Qualquer arma pode ser dedicada como instrumento mágico.

• Qualquer artigo protetor (como um escudo) ou blindagem (como um colete de campanha) pode ser dedicado como instrumento mágico.

Profetas do Trono Superno

• O Profeta pode bolar uma palavra ou frase de poder para ser seu lema mágico. Ele pode pintá-la ou gravá-la em qualquer um dos tipos de objetos listados para as outras ordens, depois do que o dito objeto poderá ser dedicado como instrumento mágico. A palavra deve ficar visível para quem se dispuser a examinar o instrumento, mas não precisa necessariamente ser compreensível (pode estar num idioma estrangeiro ou absurdo). (Obs.: O Profeta não conseguirá dedicar um instrumento que já tenha sido dedicado por outro mago.)

Interditores

Nenhum. Os Interditores não têm métodos exclusivos para o uso de instrumentos e dependem apenas dos instrumentos de Senda.

Instrumentos dos Arcanos

Da mesma maneira que os instrumentos de ordem, existem instrumentos especiais que o mago é capaz de usar para ajudar a concentrar sua vontade ao empregar um Arcano. Algumas sugestões são fornecidas a seguir. O Narrador pode permitir outros instrumentos, desde que representem o tema do Arcano utilizado.

Espaço: régua, fita métrica, timão, sextante, equações matemáticas.

Espírito: tambor, chocalho, flauta, partes de animais (dentes, garras, penas ou peles).

Forças: pilha, lanterna, pistola *taser*.

Matéria: metais preciosos, isótopos raros.

Mente: teste de Rorschach, palavras-cruzadas, diário pessoal.

Morte: ossos, mortalhas, o obituário do dia, tábuas ouija (o mago precisa usar a prancheta durante o feitiço).

Primórdio: pedras preciosas, cristal puro.

Sorte: cartas de baralho ou dados (o mago tem de comprar ou revelar uma carta ou lançar os dados durante o feitiço).

Tempo: relógios de parede ou de pulso, clepsidra.

Vida: sangue (fresco; não precisa ser dedicado), tatuagem chamativa, flores (recém-colhidas; não precisam ser dedicadas).

Dedicação de instrumentos

É preciso dedicar um instrumento mágico para que o mago possa usá-lo na feitiçaria. Ele não pode simplesmente usar qualquer graveto como varinha: é necessário afinar o instrumento escolhido com sua própria aura. O mago não pode ter mais de um instrumento dedicado a sua Senda ou ordem. A magia não é uma linha de montagem. No entanto, ele pode ter um instrumento de Arcano dedicado a cada Arcano: cada instrumento só pode ser usado com o Arcano ao qual foi dedicado.

Se perder ou quebrar seu instrumento mágico dedicado, o mago poderá realizar uma cerimônia de dedicação para criar um instrumento semelhante. Basta meditar um pouco sobre o novo instrumento, que ele terá em suas mãos ou nas proximidades. Essa cerimônia é uma ação prolongada que usa a parada de Gnose + Autocontrole. Exige o acúmulo de cinco sucessos e passam-se dez minutos a cada teste. Muitos magos aconselham que o objeto seja purificado com incenso ou fumaça, ungido com óleo ou, no mínimo, analisado de todas as maneiras antes da cerimônia ter início.

Nimbo

A Senda de um mago afeta a aura de sua mágica. Toda vez que ele fizer magia vulgar, seu nimbo vai desabrochar e se revelar, criando efeitos sutis exclusivos de sua Senda. Esse nimbo e seus efeitos só são visíveis para os seres dotados de algum meio de detecção da magia, como os Sentidos de Mago. Os Adormecidos nada percebem.

Toda vez que seu personagem lançar um feitiço vulgar, descreva a manifestação do nimbo de acordo com as sugestões apresentadas nas descrições das Sendas. Individualize o nimbo pessoal do personagem, para que a singularidade do Desperto seja perceptível em sua mágica. Se julgar que você deixou de proporcionar a impressão dramática adequada ao momento, o Narrador poderá sugerir um nimbo para seu personagem.

A exposição do nimbo

O mago pode revelar intencionalmente seu nimbo para outras pessoas, mesmo para aquelas que não possuem Sentidos de Mago. Se ele tiver êxito num teste de Autocontrole + Ocultismo, seu nimbo será visível, de uma maneira sutil, durante aquele turno. Esse teste pode acompanhar uma ação Social instantânea, como um teste de Intimidação ou Expressão. A critério do Narrador, os sucessos obtidos no teste de exposição podem acrescentar dados ao da ação instantânea que o acompanha, ou até mesmo a uma ação que ocorrerá no turno seguinte. O mago pode expor seu nimbo dessa maneira apenas uma vez por cena. É possível fazer tentativas consecutivas, mas cada uma delas custará um ponto de Mana, quer o teste seja ou não bem-sucedido, e ficará sujeita às penalidades de praxe (págs. 131–132 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

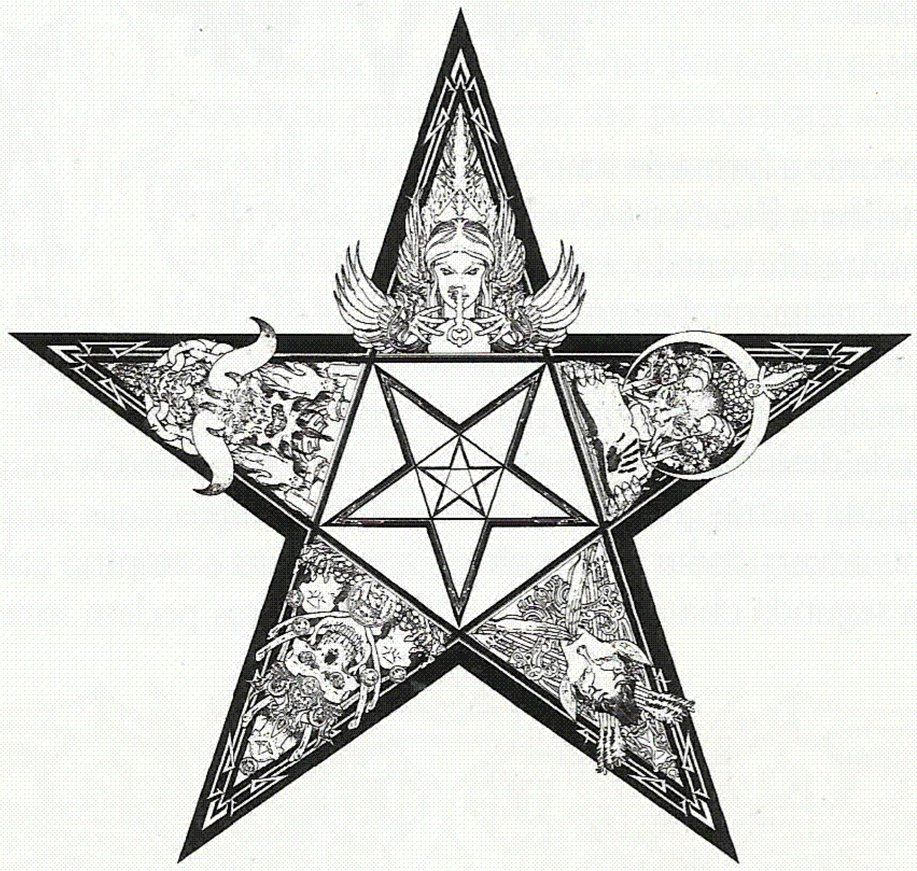
O nimbo exposto não é tão forte quanto o nimbo que acompanha a feitiçaria. Ele é sutil, de natureza não tão obviamente mágica. Pode ser uma questão de fazer sombras aparecerem momentaneamente onde elas não deveriam existir (mas devem persistir o suficiente para reforçar o teste de Intimidação feito pelo mago). O sol parece sair brevemente de trás das nuvens e banha o mago com sua luz radiante (o que incrementa o teste de Persuasão ou Socialização do jogador). Uivos fracos e distantes de animais ou gritos humanos talvez sejam ouvidos, vindos, aparentemente, da direção em que o mago se encontra, mas esses sons duram apenas um ou dois segundos (os observadores ficarão suficientemente abalados para o mago ganhar um bônus em seu teste de Intimidação).

Às vezes, o mago não consegue conter seu nimbo. A aura pode se manifestar para infundir respeito ou assustar os observadores. Toda vez que o mago saciar seu Vício (ou seja, quando ganhar um ponto de Força de Vontade em função de seu Vício), faça um teste reflexo de Autocontrole + Ocultismo. Se tiver êxito, o nimbo do mago continuará escondido. Se falhar, seu nimbo ficará visível durante um turno, o que poderá afetar adversamente os testes Sociais do mago (–1 dado), realizados diante de possíveis observadores, durante a cena seguinte. Ele lhes dará um belo susto. Ao saciar sua Virtude (ou seja, ao recuperar Força de Vontade em função de sua Virtude), faça um outro teste, mas, no caso de uma falha (exposição do nimbo durante um turno), pode ser que o mago pareça um santo ou um anjo para os observadores.

Legados

A relação mentor-aprendiz é um estereótipo bem conhecido no universo da magia. Da mesma maneira que muitos outros estereótipos, este se baseia na verdade. O mentor pode ensinar o aprendiz a aprimorar sua alma por meio de uma vocação mística arquetípica. Esse ensinamento recebe o nome de Legado. Os magos que se dedicam a um Legado aprendem os dotes relacionados, poderes que podem ser alcançados sem a necessidade de lançar um feitiço — em outras palavras, sem a possibilidade de provocar um Paradoxo.

Cada Senda apresenta uma lista de Legados associados. Você encontrará mais detalhes no Apêndice Um: Legados.



ACANTHI

Os Encantadores que Trilham a Senda do Cardo,
Herdeiros da Torre do Espinho Lunargênteo no Reino de Arcádia, Reinado do Encantamento e Morada de Fadas

Os magos do Espinho Lunargênteo têm a reputação de ser os Despertos mais volúveis de todos. Para seus amigos, isso faz deles "espíritos livres" ou "uma brisa fresca". Seus detratores provavelmente aplicariam termos como "instáveis", "imaturos" ou "infantis". Muitos magos veem algo de predestinado ou sobrenatural nos Acanthi, e os próprios Encantadores dificilmente podem negar tal coisa.

A maturidade e a estabilidade não são os pontos fortes daqueles que trilham a Senda do Cardo. Eles são visionários dotados de uma compreensão intuitiva extraordinária dos acontecimentos passados e futuros, mas é possível que nem sempre tirem proveito máximo de seus *insights*, para o grande dissabor de outros magos. Seus pares os acusam de excentricidade ou até mesmo de irracionalidade, mas essas alegações não parecem incomodar nem um pouco os Acanthi. Já foram levantadas muitas razões para seu estranho comportamento. Houve quem sugerisse que aqueles que trilham a Senda dos Encantadores são tão inundados pelas ramificações intermináveis da corrente do tempo que nada lhes parece impossível e nenhuma decisão parece ser irreversível. Em sua defesa, pode-se dizer que a Senda do Cardo, de fato, promete muito mais do que um mago é capaz de administrar antes de desenvolver um pouco mais suas artes mágicas.



Como grande parte de sua magia assume a forma de uma boa sorte excepcional, para o mago que trilha a Senda do Cardo é possível imaginar-se extraordinariamente afortunado, e muitos demonstram uma certa superstição até mesmo ao fazer mágica. Por esse motivo, muitos acreditam que os Acanthi representam a carta de tarô "O Louco", pois contam apenas com a sorte para guiá-los em suas jornadas. Seu senso de deslumbramento e de infinitas possibilidades costuma inspirar outras pessoas a ter esperança, pois, para um Acanthus, as adversidades nunca são intransponíveis e existe sempre uma segunda chance.

Os Acanthi se deixam fascinar pelas multidões, mas parecem fadados a permanecer na periferia dos grupos com os quais se enturmam; nunca deixam de ser "os novatos", não importa há quanto tempo fazem parte da roda. Seu jeito encantador costuma causar excelentes primeiras impressões, mas o charme tem suas limitações, principalmente quando as coisas ficam pretas e o Acanthus espera que outras pessoas façam o que ele não pode ou não quer fazer.

Ordens: Algumas ordens têm reservas quanto a aceitar Acanthi, pois acham que eles são inconstantes e dispersos demais para se tornarem membros adequados. Dada a tendência dos Encantadores de achar que conseguem se livrar de qualquer coisa quando bem entendem, muitas ordens se preocupam com o grau de compromisso desses magos.

Isso posto, quando *realmente* se afiliam a uma ordem, aqueles que trilham a Senda do Cardo demonstram uma ligeira preferência pelo Concílio Livre, onde suas mentes ágeis estão livres para inovar como acharem melhor, e pelo Mysterium, onde têm a liberdade de colocar sua perspicácia à prova, em busca de conhecimento antigo.

Os Encantadores mantêm uma relação de amor e ódio com a Escada de Prata. São indiferentes aos objetivos da ordem, mas se deixam fascinar pelo poder e pela determinação que ela fomenta.

A Seta Adamantina recruta os Acanthi pelo absoluto valor estratégico que eles oferecem à ordem, mas a guerra não é uma vocação muito popular entre os Encantadores. Os Guardiões do Véu também tentam arrebanhar mais Acanthi, pois a sorte e o *insight* deles são inestimáveis para a defesa dos Mistérios, mas muitos Acanthi consideram tedioso o trabalho da ordem.

Aparência: Os magos da Senda Acanthus costumam ter belos traços, mas seus olhos muitas vezes assumem um jeito matreiro e vulpino com o passar do tempo, algo que os outros Despertos podem interpretar como sinal de malícia ou deso-

nestidade. Geralmente aparentam ser mais jovens do que são, uma impressão que é reforçada pelo brilho quase onipresente em seus olhos.

Oratórios: Quer procurem ou não sua própria gente, os Acanthi são criaturas extraordinariamente sociais. Costumam "se esconder bem debaixo de nossos narizes", instalando seus oratórios em lugares próximos dos pontos focais de uma comunidade: casas de ópera, cinemas, bares, casas noturnas ou templos. Em geral, é pura sorte o que impede as pessoas de encontrar esses lugares ou, no mínimo, de perceber o que são na verdade.



Histórico: A Senda Acanthus normalmente acolhe os jovens e inexperientes ou aqueles que abandonam uma outra vida em troca de um recomeço ou de estranhos horizontes. Tem preferência por aqueles que recorrem à ilusão, ao *glamour*, à sorte e à trapaça benfazeja para subir na vida e por aqueles que estão completamente perdidos no mundo devido ao temperamento ou às circunstâncias. Estudantes, órfãos, apostadores, mágicos, artistas, golpistas, modelos, atores, músicos, esquizofrênicos, "acompanhantes" e vagabundos: todos são suscetíveis ao contato de Arcádia.

Criação de personagens: Por serem geralmente charmosos e muito astutos, os Acanthi, muitas vezes, são pessoas que sobreviveram pela astúcia, boa aparência ou agilidade mental. Por causa disso, eles costumam enfatizar os Atributos Sociais e Mentais, mas não necessariamente nessa ordem. Os Atributos Físicos geralmente são terciários, mas, dentre eles, o mais desenvolvido costuma ser a Destreza. As Habilidades Sociais são quase sempre enfatizadas, e muitos Acanthi parecem dominar razoavelmente bem as técnicas de Furto.

A Esperança é a Virtude ideal para os Encantadores, pois até mesmo aqueles que não a almejam como princípio condutor costumam respeitar quem o faz. A Preguiça, por outro lado, é o Vício contra o qual os anciões alertam os magos mais jovens, mas muitos ainda parecem sucumbir a esse pecado.

A Vantagem Senso do Perigo (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 109) é especialmente apropriada para os magos que trilham a Senda do Cardo, e qualquer uma das Vantagens Sociais também seria uma boa escolha.

Atributo de Resistência preferencial: Autocontrole.

Arcanos Regentes: Sorte/Tempo.

Arcano Inferior: Forças.

Nimbo: "Predestinado." As coisas parecem encantadas ou impregnadas de possibilidades mágicas. Em alguns casos, um brilho esverdeado ilumina os metais ou as superfícies refletoras e ouve-se ao longe um canto sinistro e estranho. Quando a magia é poderosa, surgem nevoeiros e brumas que encobrem o solo. O tempo se condensa no momento presente; preocupações com o passado ou o futuro parecem menos urgentes, menos reais. Os corações parecem bater em sincronia, mas o silêncio entre uma batida e outra é um alusão à eternidade. Às vezes, as coisas parecem se mover em câmera lenta, com uma graça e uma beleza sublimes.

Relações: "Anarquia cordial" é a melhor descrição que se pode encontrar para os princípios organizacionais dos Acanthi. Eles não veem as outras pessoas em termos de fortes e fracas, superiores e inferiores, nem mesmo como boas ou más, e sim como encantadoras ou maçantes. Eles se dão muito bem com aqueles que os "sacam" (ou seja, que conseguem tolerar sua veleidade e, quem sabe, até mesmo concordam com ela até certo ponto). Quanto aos que não conseguem, os Acanthi preferem evitá-los, se possível. Da mesma maneira que detestam que outras pessoas lhes digam o que fazer, os Acanthi nunca se atreveriam a dizer tal coisa a um outro mago e, por isso, boa parte das interações entre dois Acanthi são agradáveis, apesar de um tanto quanto superficiais e transitórias. Nas ocasiões em que esses magos são obrigados a cooperar, suas interações costumam ser surpreendentemente incômodas e desconfortáveis.

Legados: Peregrino das Brumas, Escaldo, Domador de Ventos.

Conceitos: charlatão, justiceiro cármico, esquizofrênica, bardo contemporâneo, profetisa cigana, imprestável sortudo.

Estereótipos

Mastigoi: Poderosos eles são, mas pensam em termos de mestres e escravos, e não percebem que as coisas não se enquadram nessa visão de mundo.

Moroi: Tenho pena deles. Não trocaria meu azougue por seu chumbo, da mesma maneira que não trocaria um devaneio por um pesadelo.

Obrimoi: Tão rígidos e, ainda por cima, de uma maneira um tanto quanto atrevida e arrogante.

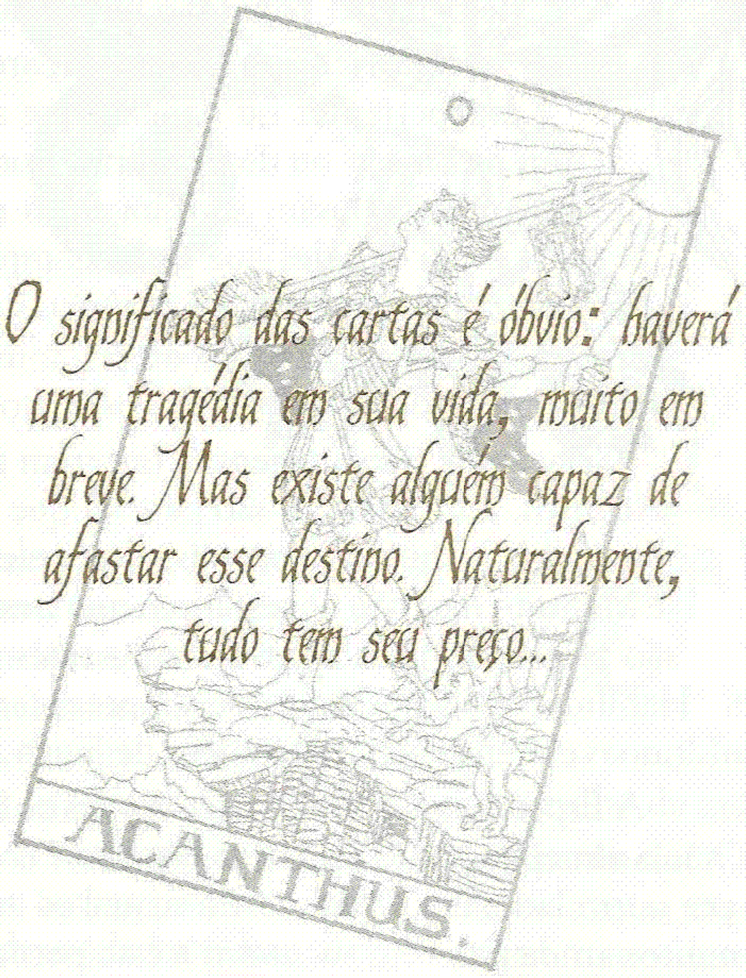
Thyrsi: Um tanto desleixados, talvez. E, sim, muitos são loucos de pedra, mas, na maior parte do tempo, são bons aliados.

***

Vampiros: Perigosos, não resta dúvida, mas nem sempre são tão espertos quanto pensam que são.

Lobisomens: Animais irracionais; o melhor é evitá-los, pois, quando ficam zangados, não há como argumentar com eles.

Adormecidos: Não consigo entender como podem suportar uma vida tão maçante e banal.



MASTIGOI

**Os Bruxos que Trilham a Senda da Flagelação,
Herdeiros da Torre do Guante de Ferro no Reino de Pandemônio,
Reinado dos Pesadelos e Morada de Demônios**

Aqueles que Despertam no pesadelo fascinante da Senda da Flagelação estão fadados a fazer parte dos magos menos dignos de confiança que existem. Seu elo com o Reinado dos Pesadelos confere-lhes um desejo insinuante e sedutor de manipular e subverter. Contudo, apesar da tentação constante que experimentam, eles ainda detêm o controle total da expressão desse impulso. Muitos Mastigoi acabam ganhando uma péssima reputação com o passar do tempo, mas outros tantos se esforçam para usar seus talentos extraordinários de maneira a, em última instância, promover o bem comum. Alguns deles julgam desempenhar uma função darwiniana. Tomando como alvo as deficiências alheias, eles incitam as pessoas a tomar mais consciência de suas fraquezas e, dessa maneira, ajudam-nas a superar esses pontos fracos. Isso pode parecer abjeto para alguns indivíduos, mas muitos Despertos julgam as coisas mais por seu papel evolutivo do que com base num ponto de vista puramente ético. Quando o objetivo final é a ascensão ao Mundo Superno, as fraquezas individuais podem se mostrar mortíferas. É melhor ter um amigo catequista do que um inimigo.



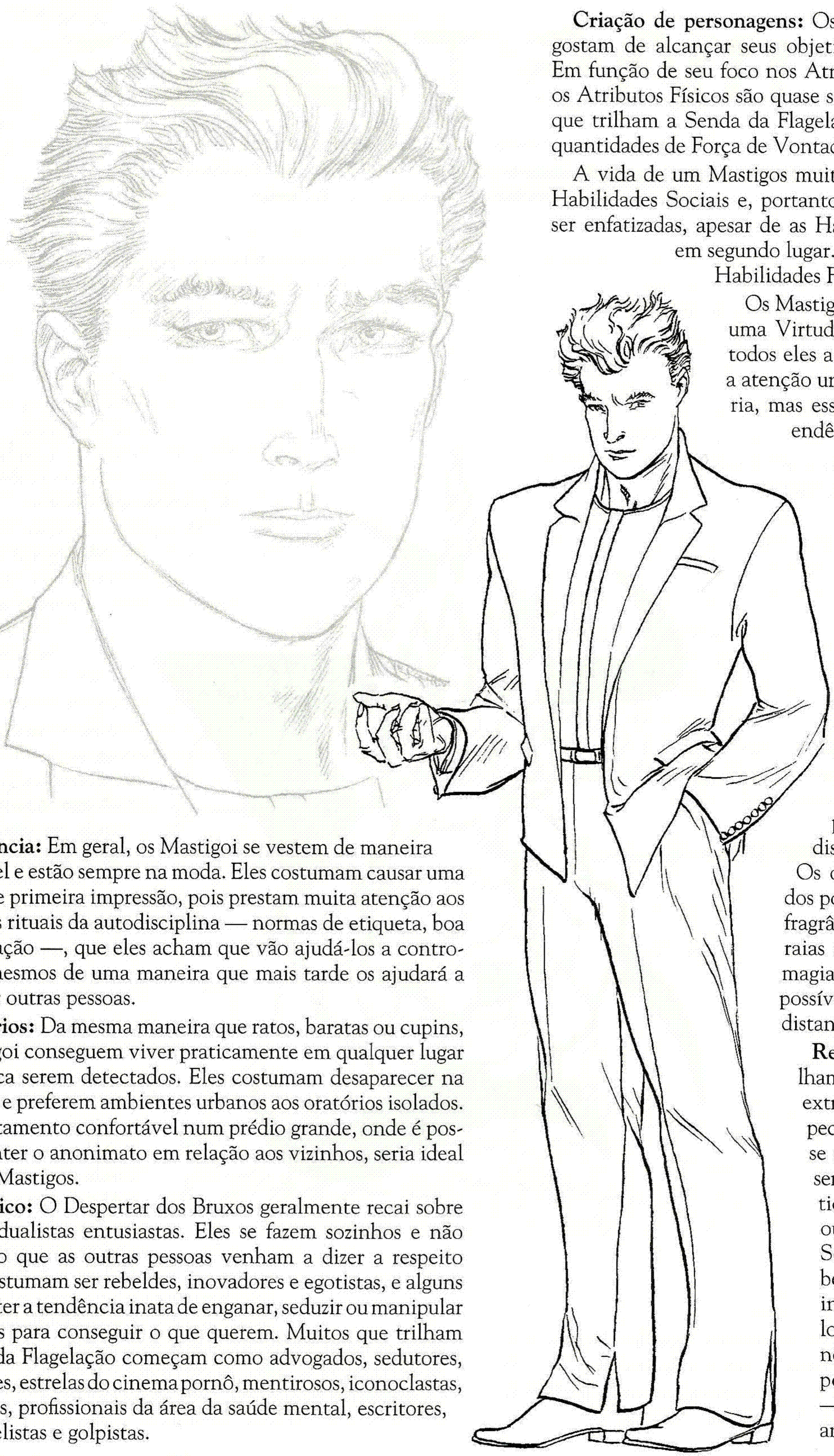
Um dos problemas que os Mastigoi costumam enfrentar nos primeiros passos da Senda é a impressão de que estão cercados por pessoas que guardam segredos. Não há dúvida de que o Arcano da Mente *de fato* os deixa com a sensação de estarem cercados por outras presenças, e todas elas têm os próprios segredos. Isso, às vezes, leva os Mastigoi a desconfiar de tudo e a desenvolver um certo pendor para a espionagem e a manipulação, coisas que lhes são muito úteis, mas acabam abalando suas reputações.

Os Mastigoi só reconhecem a si mesmos como mestres. Fogem de todo e qualquer código de conduta que eles mesmos não tenham estabelecido. Em alguns casos, isso leva a um código extremamente rígido, algo que se esperaria mais de um monge asceta do que de um Bruxo, mas outros que trilham a Senda da Flagelação usam sua versão particular do niilismo como desculpa para se entregar a qualquer comportamento que pareça bom, independentemente das consequências para si mesmos ou para outras pessoas. Há quem os associe à carta de tarô "O Diabo", uma vontade poderosa e livre de preocupações morais.

No universo mágico, a marca registrada dos Mastigoi é a discrição. Sua magia raramente é chamativa ou espalhafatosa, e muitos que trilham essa Senda se sentem vivamente pouco à vontade usando qualquer tipo de magia óbvia.

Muitos outros magos supõem que todos os Mastigoi são corruptos por natureza, mas isso equivale a confundir os Bruxos com as aplicações mais vis de sua filosofia. É verdade que um mortal que já tem tendências destrutivas pode tirar proveito máximo dessa inclinação depois de Despertar como Mastigos, mas também é verdade que um mago de natureza benigna pode exercer sua vontade em prol do bem comum com a mesma facilidade.

Ordens: Devido a sua atitude em relação ao poder e às Habilidades Arcanas que ensina, a Escada de Prata é a ordem preferida dos magos que trilham a Senda da Flagelação. Em segundo lugar vêm os Guardiões do Véu, cuja discrição e Habilidades Arcanas refletem muito bem a Senda Mastigos. A terceira e quarta opções, respectivamente, são o Mysterium e o Concílio Livre. A Seta Adamantina está sempre à procura de novos Mastigoi por causa de suas extraordinárias habilidades como batedores.



Aparência: Em geral, os Mastigoi se vestem de maneira impecável e estão sempre na moda. Eles costumam causar uma excelente primeira impressão, pois prestam muita atenção aos pequenos rituais da autodisciplina — normas de etiqueta, boa apresentação —, que eles acham que vão ajudá-los a controlar a si mesmos de uma maneira que mais tarde os ajudará a controlar outras pessoas.

Oratórios: Da mesma maneira que ratos, baratas ou cupins, os Mastigoi conseguem viver praticamente em qualquer lugar sem nunca serem detectados. Eles costumam desaparecer na multidão e preferem ambientes urbanos aos oratórios isolados. Um apartamento confortável num prédio grande, onde é possível manter o anonimato em relação aos vizinhos, seria ideal para um Mastigos.

Histórico: O Despertar dos Bruxos geralmente recai sobre os individualistas entusiastas. Eles se fazem sozinhos e não importa o que as outras pessoas venham a dizer a respeito deles. Costumam ser rebeldes, inovadores e egotistas, e alguns parecem ter a tendência inata de enganar, seduzir ou manipular as pessoas para conseguir o que querem. Muitos que trilham a Senda da Flagelação começam como advogados, sedutores, inventores, estrelas do cinema pornô, mentirosos, iconoclastas, sociopatas, profissionais da área da saúde mental, escritores, televangelistas e golpistas.

Criação de personagens: Os Mastigoi são discretos e gostam de alcançar seus objetivos por meios indiretos. Em função de seu foco nos Atributos Mentais e Sociais, os Atributos Físicos são quase sempre terciários. Aqueles que trilham a Senda da Flagelação precisam de grandes quantidades de Força de Vontade.

A vida de um Mastigos muitas vezes depende de suas Habilidades Sociais e, portanto, são elas que costumam ser enfatizadas, apesar de as Habilidades Mentais virem em segundo lugar. Furto e Dissimulação são Habilidades Físicas comuns.

Os Mastigoi veem a Fortaleza como uma Virtude ideal, mesmo que nem todos eles a pratiquem. Eles chamam a atenção uns dos outros para a Luxúria, mas esse Vício ainda parece ser endêmico na Senda.

Atributo de Resistência preferencial: Perseverança.

Arcanos Regentes: Espaço/Mente.

Arcano Inferior: Matéria.

Nimbo: "Pesadelar." A noção de profundidade muda, e pode parecer que os objetos são vistos de todos os lados de uma vez, ou que as coisas parecem impossivelmente distantes, além do alcance. Os objetos parecem delineados por uma chama invisível, e fragrâncias exóticas pairam nas raias da percepção. Quando a magia é poderosa, às vezes é possível ouvir gritos ou berros distantes de fúria.

Relações: Os magos que trilham a Senda da Flagelação são extraordinariamente circunspectos em relação a com quem se associam. Eles costumam ser um tanto paranoicos, particularmente ao lidar com outros seguidores da mesma Senda (conhecem muito bem seus iguais para confiar inteiramente). Seus estilos de vida relativamente nômades — possibilitados pelo Arcano do Espaço — também costumam arruinar qualquer tipo de

organização ou associação estável. Portanto, as alianças entre os Mastigoi geralmente são as mais breves possíveis. As poucas interações que mantêm durante esse período costumam ser frias e rigorosamente formais, ao mesmo tempo em que, nos bastidores, fazem de tudo para surpreender os colegas com as calças nas mãos.

As relações mais duradouras formadas por muitos Mastigoi se dão com Sonâmbulos (ou outros magos) que tiveram suas mentes condicionadas para servir.

Ocasionalmente, os Mastigoi que servem a um mesmo mestre (ou têm um mesmo Sonâmbulo) são obrigados a cooperar durante um bom tempo. Nessas circunstâncias, as interações dependem inteiramente dos magos envolvidos e não se baseiam em nenhuma estrutura organizacional pré-estabelecida.

Legados: Impalpável, Clavicularius, Esfinge.

Conceitos: infernalista sinistro, caçadora de demônios itinerante, anti-herói esforçado, assassina invisível, Freddy Krueger, diplomata adepto da *realpolitik*, intérprete de sonhos de parque de diversões.

Estereótipos

Acanthi: Mentirosos inveterados, trapaceiros e dissimulados até o último deles, e, de lambuja, abençoados com a boa sorte. Invejáveis.

Moroi: É fácil rir do senso dramático superdesenvolvido deles, mas nunca, nunca subestime um mago capaz de comandar os mortos e as pedras sob seus pés.

Obrimoi: Moralistas insuportáveis. Infelizmente, eles têm poder de fogo suficiente para não nos permitir ignorá-los.

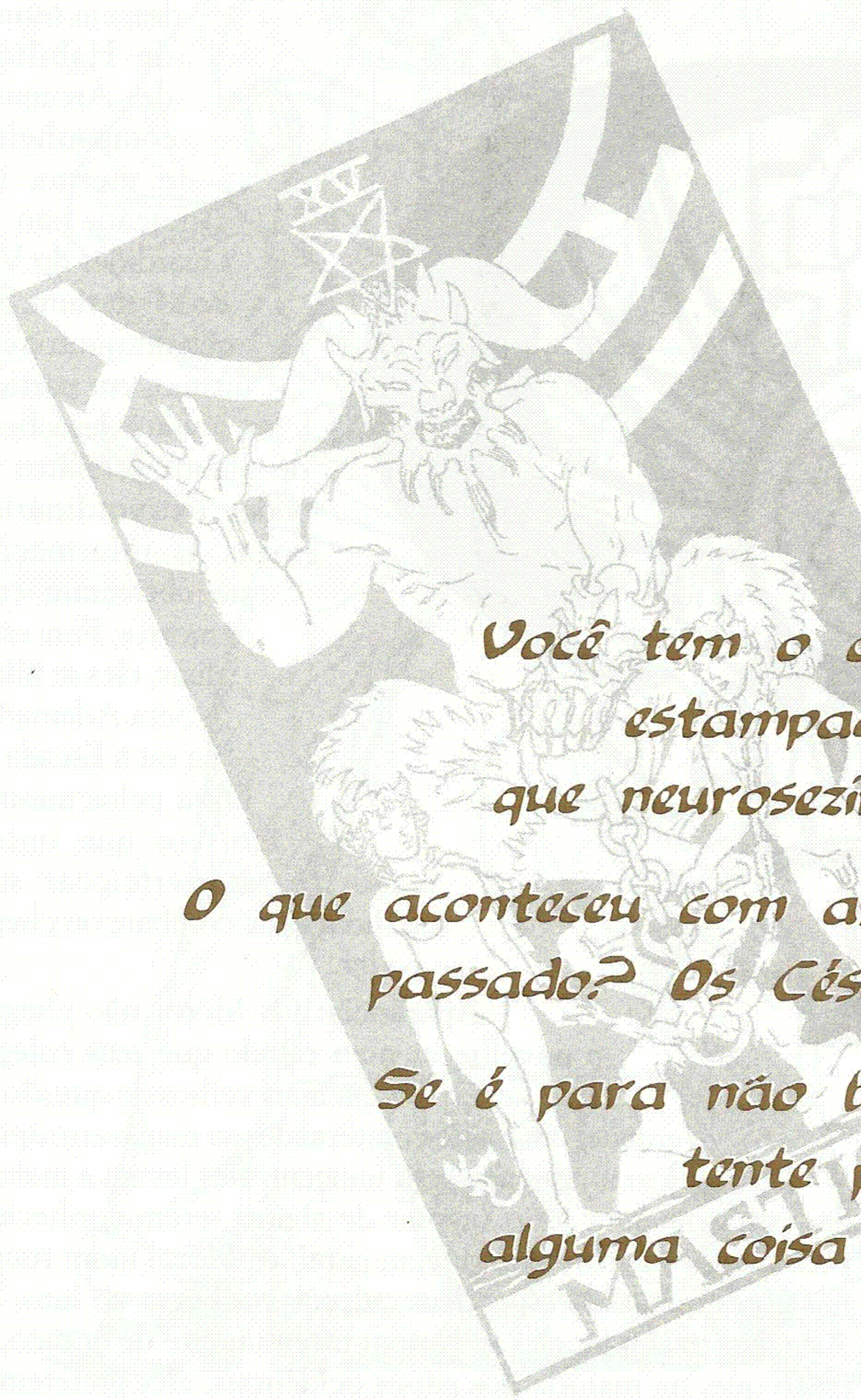
Thyrsi: Bons selvagens? Creio que não.

***

Vampiros: São joguetes excelentes, quando se consegue desviar a atenção deles da peça dramática que representam todas as noites. Acaricie os egos deles, prometa-lhes o triunfo glorioso sobre seus iguais, e eles competirão entre si para sevir você.

Lobisomens: Espalhafatosos demais como joguetes, raivosos demais como aliados e poderosos demais como inimigos. É melhor evitá-los.

Adormecidos: O vencedor fica com o prêmio. A infelicidade desses beócios é nem sequer perceber que *eles* são o prêmio.



Você tem o complexo de Édipo
estampado na alma:
que neurosezinha insignificante.

O que aconteceu com as grandes megalomanias do passado? Os Césares e os Napoleões?

Se é para não bater bem da cabeça,
tente pelo menos
alguma coisa mais complicada.

MOROI

Os Necromantes que Trilham a Senda da Ruína,
Herdeiros da Torre da Moeda de Chumbo no Reino de Estígia,
Reinado das Criptas e Morada de Espectros

Muitos que trilham a Senda da Ruína Despertam depois de uma experiência de quase-morte, e têm seus olhos abertos para a existência da magia pela violência do ato que quase os matou e por sua breve viagem pelas terras dos mortos. Esses magos geralmente descrevem seus Despertares como se ouvissem a algazarra do mundo se extinguir aos poucos e fossem envolvidos numa mortalha de tranquilidade. É essa mortalha que lhes permite manter a compostura depois de ganhar a capacidade de ouvir os gritos estridentes e as súplicas das almas penadas.

Acima de tudo, a Senda Moros cuida da transição e da transformação. Sua magia se concentra na margem transformadora em que a vida passa a ser morte, o chumbo vira ouro e a ignorância desabrocha no conhecimento. Os Necromantes se deixam fascinar pelas margens dos objetos, lugares e estados de existência, onde a praia passa a ser mar, onde o carvão torna-se diamante e onde a terra dos vivos se transforma na terra dos mortos. Não é de admirar que eles remetam as pessoas à carta de tarô "A Morte", a carta das transições.

Os Necromantes geralmente são hipersensíveis à brevidade da vida e entendem que têm pouquíssimo tempo para obter os segredos da transformação que tanto desejam. Costumam ficar obcecados com seus estudos e dormem apenas umas duas horas por noite a fim de ganhar tempo suficiente para suas pesquisas. Os magos Moroi que dominam as artes essenciais da alquimia libertam-se das preocupações financeiras do cotidiano que afligem alguns outros magos, pois conseguem criar fortunas em ouro e pedras preciosas com o mínimo de esforço.

Ordens: Os Moroi se filiam às ordens principalmente para facilitar sua própria compreensão. As ordens que lhes oferecem mais possibilidades, em termos de Habilidades Arcanas e companheiros de mesma inclinação, são os Guardiões do Véu e o Mysterium. Seu trabalho junto a este último, em particular, levou à descoberta de alguns artefatos de poder extraordinários, graças às informações que obtiveram com os mortos. Fora essas duas, eles se filiam à Seta Adamantina ou à Escada de Prata pelos mesmos motivos que outros magos: para aperfeiçoar suas habilidades de combate ou chegar ao poder.

Aparência: Os Moroi não chegam a envelhecer mais rápido que seus colegas, mas às vezes *parecem* mais velhos do que são na verdade, um efeito colateral de sua magia entrópica.

Para realçar ainda mais essa imagem, eles levam a maioria das coisas *muito* a sério (apesar de alguns serem conhecidos pelo humor negro). Como regra geral, os Moroi usam roupas nas cores que suas respectivas culturas atribuem ao luto. Na Ásia, por exemplo, eles se vestem inteiramente de branco, ao passo que, na maioria dos países ocidentais, eles preferem os

lúgubres trajes pretos. Isso posto, alguns que trilham a Senda da Ruína adoram contrariar as expectativas e vestem roupas casuais ou executivas perfeitamente normais, com a intenção de passar despercebidos.

Oratórios: Os Moroi costumam proteger sua privacidade de maneira insana. Podem estabelecer seus oratórios em locais remotos para evitar intromissões ou a interrupção de seus estudos. Se tiver dinheiro, o mago pode se cercar com uma zona tampão de terras devolutas e uma cerca forte.

Quanto mais perto do túmulo e mais saturado com a energia da morte e da entropia estiver o oratório, mais à vontade estará o Moros que o possui. A proximidade de um cemitério ou de locais onde a mortandade ocorreu em larga escala é quase obrigatória para o oratório de um Moros. Outros preferem palácios mais materialistas, como coberturas ou mansões luxuriantes.



Os Moroi preferem pouca iluminação, temperaturas baixas e silêncio absoluto em seus oratórios, para miminizar a diferença entre seus lares e a tumba. Os oratórios dos Moroi também costumam ser belos e decorados suntuosamente, para compensar a sensação de isolamento de alguns Necromantes. Com o talento que demonstram para a alquimia, aqueles que trilham a Senda da Ruína podem usar facilmente metais e pedras preciosas em objetos domésticos comuns. Da mesma maneira que o reino de Plutão era o domínio dos mortos *e* das riquezas, muitos Moroi transformam suas residências em tesouros belos e macabros.

Histórico: De uma maneira ou de outra, os magos que Despertam na Senda da Ruína têm um vínculo incomum com a morte ou com os mortos. Não é raro soldados, médicos, agentes funerários e assassinos sequenciais Despertarem na Senda da Ruína. Por outro lado, essa Senda também apela aos ambiciosos, entre eles banqueiros, industriais e plutocratas bem relacionados.

Criação de personagens: Os Atributos Mentais são quase sempre primários para os Moroi. Por serem estudiosos da morte e dos mortos, a mente é mais importante em seu trabalho do que qualquer outra coisa. Como qualquer outra pessoa fascinada pela mortalidade, os Moroi geralmente se veem ostracizados pela sociedade e, portanto, não é incomum os Atributos Sociais serem terciários. Com relação aos Atributos Físicos, o Vigor costuma ser elevado.

As Habilidades Mentais são muito estimadas por aqueles que trilham a Senda da Ruína, principalmente Erudição, Medicina, Ocultismo e Ciências. Outras Habilidades populares são Dissimulação e Intimidação.

O bom-senso é muito valorizado pelos Moroi, de modo que eles costumam se esforçar para dominar a Virtude da Prudência. O Vício com o qual mais se preocupam é o Orgulho, que pode levar o Necromante a um fim terrível.

Atributo de Resistência preferencial: Autocontrole.

Arcanos Regentes: Matéria/Morte.

Arcano Inferior: Espírito.

Nimbo: "Macabro." Os observadores casuais imaginam enxergar formas vagas e indistintas. As sombras ficam mais escuras ou parecem se estender na direção do observador, e os objetos apresentam-se deteriorados ou podres. Quando a magia é poderosa, pode-se até ouvir sussurros. É possível que os cadáveres estremeçam ou aparentem gemer.

Relações: Os Necromantes não são necessariamente organizados, mas são surpreendentemente sociáveis entre eles mesmos (em parte porque costumam ser ostracizados por outros magos). Por trás desse anseio social há uma curiosidade instigante pelas coisas que os outros peregrinos na Senda da Ruína descobriram em suas pesquisas, mas parte desse fascínio deriva do fato de saberem que os laços com outras pessoas tornam-se muito mais difíceis de manter do outro lado da mortalha.

Legados: Rei sem Coroa, Bokor, Domador da Terra

Conceitos: tanatólogo, porta-voz dos mortos, alquimista contemporâneo, parapsicóloga, assassino de elite, líder de uma célula de espiões espirituais, membro perigoso de uma seita homicida/suicida, defensora da eutanásia, vivisseccionista curioso.

Estereótipos

Acanthi: Se conseguissem realmente se concentrar num problema tempo suficiente para fazer alguma coisa, eles seriam perigosos.

Mastigoi: Libertinos indisciplinados e manipuladores sorrateiros, eles geralmente parecem desprezar o mundo inteiro.

Obrimoi: Incomparavelmente fascistas, fanáticos e disciplinados. Por acaso também têm um talento lastimável para invocar a ira de Deus.

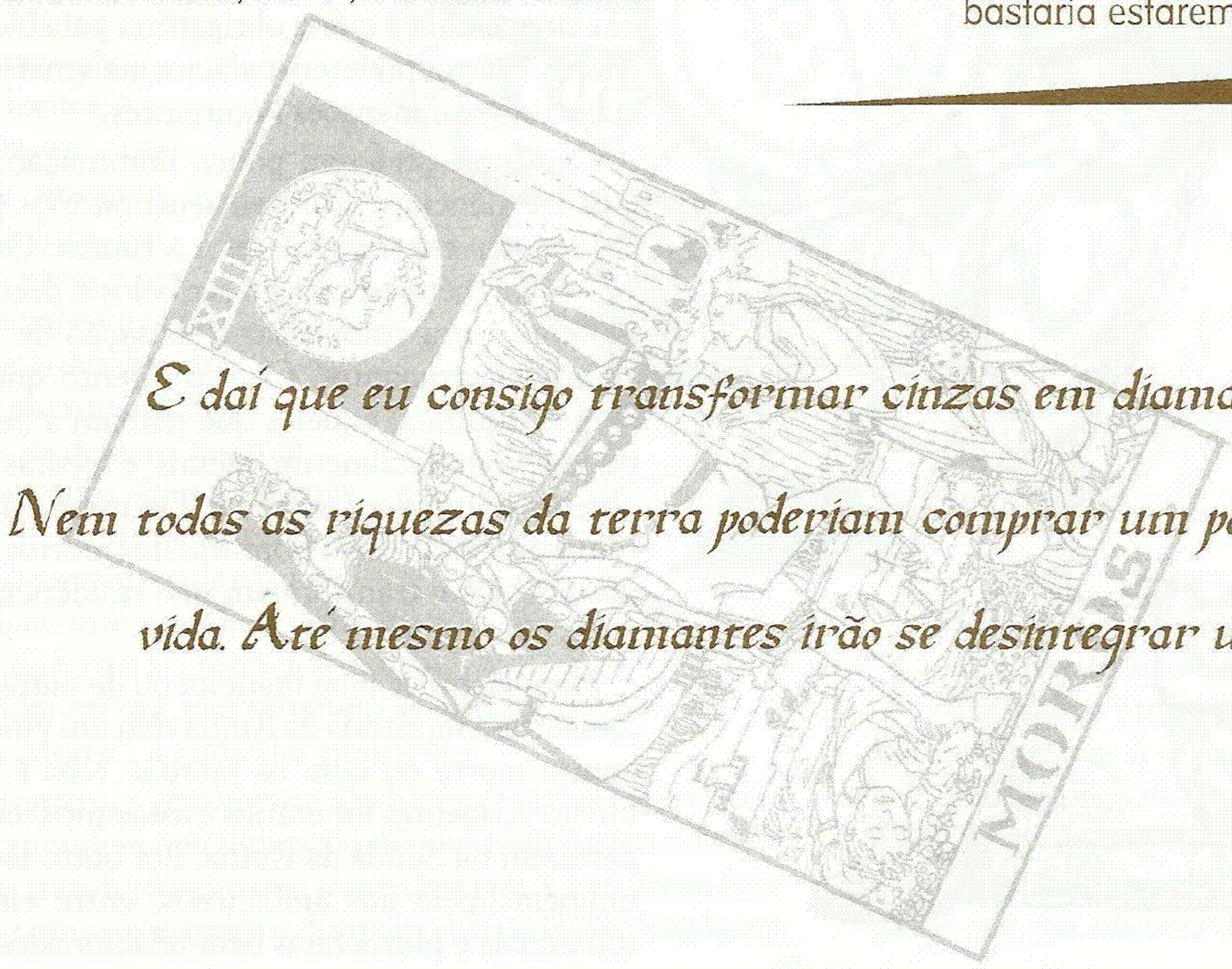
Thyrsi: São inquietos demais e parecem ter trocado as boas maneiras por uma aptidão física sobrenatural.

***

Vampiros: Amaldiçoados com um poder que ultrapassa sua sabedoria e com uma fome que supera seu autocontrole, os mortos-vivos merecem nossa pena e nossos receios, em igual medida. Acima de tudo, devemos estudá-los.

Lobisomens: Selvagens que não entendem realmente os mistérios da Morte tão bem quanto nós, mas provocam-na sem pensar e sem fazer esforço.

Adormecidos: Se deixassem de temer a Morte tempo suficiente para entendê-la e aceitá-la, bastaria estarem vivos para Despertar.



E daí que eu consigo transformar cinzas em diamantes?

Nem todas as riquezas da terra poderiam comprar um pouco mais de vida. Até mesmo os diamantes irão se desintegrar um dia.

OBRIMOI

Os Teurgos que Trilham a Senda dos Poderosos, Herdeiros da Torre da Chave de Ouro no Reino do Éter, Reinado das Esferas Celestes e Morada de Anjos

Os magos que Despertam com um vínculo no Reinado das Esferas Celestes costumam relembrar seus Despertares como se tivessem sido atingidos por um raio divino e se transformado no trovão. Sem aviso, e sem entender bem o motivo, eles são tomados pela certeza absoluta de que são os campeões do Divino, mas a definição de "Divino" parece variar drasticamente entre eles. Alguns creem que o Divino é um deus patriarcal e julgador. Outros percebem o Divino como uma manifestação da Natureza imanente, ao passo que outros ainda acham que se trata de um processo contínuo e racional de coincidências autoconhecedoras. Seja como for que imaginem o Divino — e muitos passam anos tentando discernir a serviço de que força eles estão afinal —, todos os Poderosos concordam que Despertaram para servir como os guerreiros Dele.

No fim das contas, nenhuma religião em particular une os magos que trilham a Senda dos Poderosos, e sim sua convicção de que estão fazendo a coisa certa, travando o bom combate e fazendo a vontade do Divino se manifestar na Terra (e em outros lugares). Os Obrimoi se empenham em fazer aquilo que entendem que é justo e certo pelo bem de todos. Da maneira que veem a coisa, o mundo está perdido e eles foram encarregados de devolvê-lo aos trilhos certos... não importa como. Os outros associam os Obrimoi à carta de tarô "A Força", dotada de uma vontade indômita e de um propósito decidido.

Essa ideia de direito divino dá aos Obrimoi uma confiança difícil de abalar. Não costumam duvidar tanto de si mesmos e sofrem de um caso bastante irônico de húbris. Um mago Obrimos sabe que o mundo é feito de energia e magia, e a ele foi dado o direito de usá-las. Na falta de um meio direto de comunicação com uma divindade, muitos chegam à conclusão de que suas próprias vontades *são* a vontade divina. Vale o que eles disserem, muito embora isso possa contradizer as palavras de um outro mago, mesmo sendo um outro Obrimos.

Ordens: A Seta Adamantina é ideal para os Obrimoi. É a ordem mais belicosa, e os talentos dos Teurgos (para não mencionar seus temperamentos) foram talhados para a guerra. Muitos Obrimoi (aqueles que apreciam a segurança de uma hierarquia bem definida) também se veem atraídos pela Escada de Prata.

Alguns Obrimoi se filiam ao Concílio Livre porque desejam atualizar sua magia, relacionada às Forças, com o poder da ciência. Outros juntam-se aos Guardiões do Véu para serem os poderosos defensores dos Mistérios. Aqueles que se filiam ao Mysterium geralmente o fazem em busca de um conhecimento que fará deles artífices melhores, ou então com o intuito de procurar componentes materiais para algum tipo de arma imbuída que pretendem criar.

Aparência: Os Obrimoi costumam cuidar muito bem da aparência. Suas roupas preferidas geralmente são folgadas o bastante para não tolher os movimentos, mas não chegam a se tornar um obstáculo. Aqueles que trabalham com outros magos podem usar algum tipo de sinal de autoridade ou posto para deixar claro quem é quem, mas esses adereços costumam ser tão discretos que podem facilmente

deixar de ser notados por aqueles que não sabem o que procurar.

Oratórios: Aqueles que trilham a Senda dos Poderosos têm dois tipos de oratórios: as cidadelas e os claustros.

As cidadelas são oratórios situados em zonas de conflito e escolhidos em função de sua defensibilidade. Costumam ser aprimorados com séries inteiras de defesas mágicas e podem conter arsenais de armas especialmente preparadas. A palavra "cidadela" sugere uma estrutura grande e vultosa, mas esse é raramente o caso no mundo contemporâneo. Teoricamente, um *trailer* ou apartamento bem preparado e protegido pode ser uma cidadela, como também poderiam ser uma caverna, um bosque sagrado, um arranha-céu e um jatinho particular.

Os claustros são oratórios situados em áreas relativamente pacíficas, onde o mago vai estudar, meditar ou orar. Ao contrário das cidadelas, os claustros geralmente *são* estruturas grandes e vultosas: hangares, monastérios e eremitérios. O claustro muitas vezes abriga uma biblioteca ou outros magos experientes que podem ensinar os Obrimoi.



Histórico: O único denominador comum a unir os magos que trilham a Senda Obrimos é uma familiaridade profunda com o conflito. Aqueles que se tornam Obrimoi são combatentes e sobreviventes, acostumados à luta. A presença ou a intensidade de suas convicções religiosas antes do Despertar não parece influenciar em nada seus Despertares. É tão provável um ateu Despertar nessa Senda quanto um rabino ou outro indivíduo devoto. Isso pode ser particularmente confuso para aqueles que têm um conceito dogmático (ou nulo) do Divino, e alguns Obrimoi passam muitos anos tentando aceitar seus novos papéis no mundo.

Criação de personagens: Os magos da Senda Obrimos costumam se especializar numa área ou noutra e podem ter qualquer categoria de Atributos como primária. Aqueles que se imaginam líderes natos podem cultivar os Atributos Sociais. Aqueles que se veem como guerreiros divinos provavelmente terão os Atributos Físicos como primários. Aqueles que se veem como generais na guerra contra o inimigo podem se concentrar nos Atributos Mentais e abordar o conflito de um ponto de vista estratégico ou acadêmico.

Os Obrimoi geralmente começam com pontuações elevadas de Força de Vontade

ou então as adquirem rapidamente, um reflexo da robusta autoconfiança possuída por esses agentes do Divino.

Os magos da Chave de Ouro abraçam a Justiça como sua Virtude ideal. O Vício mais condenado (apesar de insidiosamente comum) é o Orgulho.

Atributo de Resistência preferencial: Perseverança.

Arcanos Regentes: Forças/Primórdio.

Arcano Inferior: Morte.

Nimbo: "Iluminador." As coisas ganham luz própria e parecem brilhar por dentro, e o ar fica carregado de energia, acompanhada pelo odor de combustão de ozônio ou de uma fumaça invisível. Tudo parece ter sido predeterminado, decidido pela divindade. Quando a magia é poderosa, pode-se ouvir um coro distante.

Relações: A hierarquia é uma ideia fixa para os Obrimoi. Se dois deles se encontrarem numa sala, será preciso determinar quem é superior. Se vários Obrimoi trabalharem juntos, todos vão querer um fluxograma que mostre o lugar de cada um deles na cadeia de comando e quem é responsável pelo quê. Um determinado Obrimos pode desempenhar várias funções, dependendo de quantos forem os grupos com os quais ele trabalha.

Legados: Adepto Aperfeiçoado, Trismegisto, Domador do Fogo.

Conceitos: soldado do Senhor, terrorista, artista marcial, filólogo hiperdisciplinado, policial Desperta, defensor dos fracos, inquisidor contemporâneo, espancador profissional, herói do bairro, fanática intransigente, caçadora de monstros.

Estereótipos

Acanthi: Seus espantosos talentos mágicos são prejudicados e desperdiçados por sua recusa peremptória de se comprometer com uma única causa.

Mastigoi: Egoístas e amorais, eles personificam o que há de pior nos Despertos, pois valorizam seu próprio poder e prazer, em vez de fazer a coisa certa.

Moroi: Os melhores exemplos são profanadores de túmulos. Os piores são predadores ímpios da sociedade.

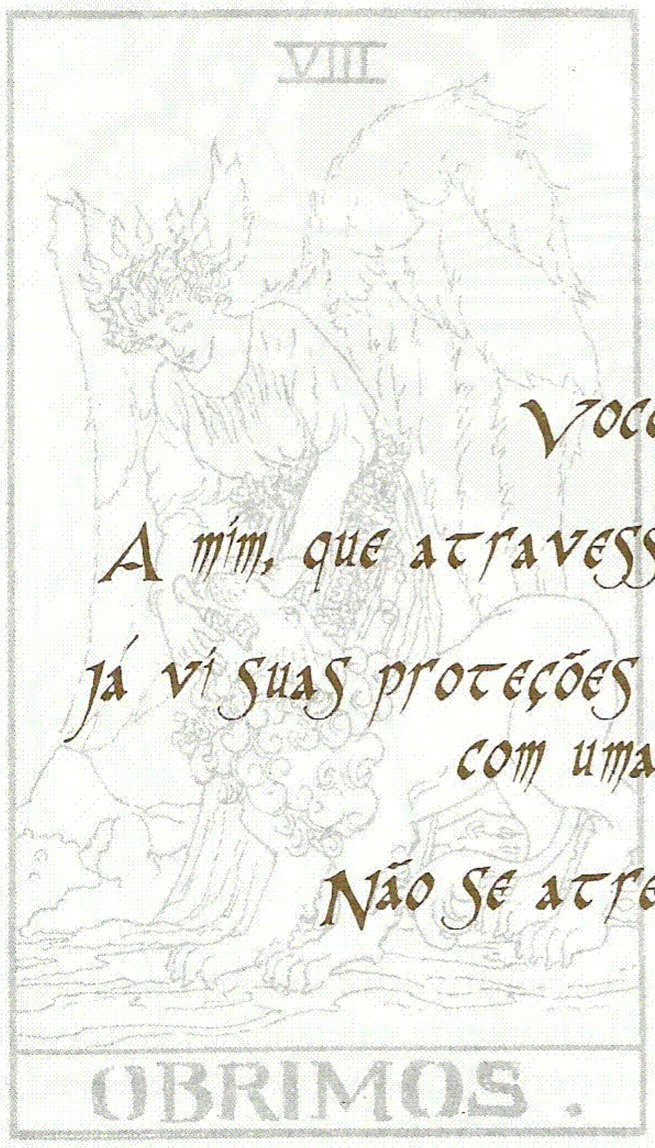
Thyrsi: Mais próximos da barbárie do que qualquer Desperto teria o direito de estar, muitos ainda são indivíduos nobres e companheiros de armas confiáveis.

***

Vampiros: Essas criaturas repugnantes são odiadas por todas as culturas que já sofreram em suas mãos. Não há lugar para elas no mundo. É preciso destruí-las sempre que a oportunidade se apresenta.

Lobisomens: Já é difícil os seres humanos fazerem o que manda a boa índole. Deve ser ainda mais difícil para essas criaturas selvagens.

Adormecidos: Quando deixamos nossa luz interior transparecer, os Adormecidos percebem e seu Sono torna-se inquieto. Se brilharmos com mais força, quem sabe o que acontecerá?



Você resiste?

A mim, que atravessei o fogo sem me queimar?

Já vi suas proteções mágicas e posso desfiá-las com uma só palavra.

Não se atreva a me desafiar.

THYRSI

Os Xamãs que Trilham a Senda do Êxtase,
Herdeiros da Torre do Livro de Pedra no Reino da Natureza Primordial,
Reinado dos Totens e Morada de Feras

Os magos que Despertam com um vínculo no Reino da Natureza Primordial têm acesso direto às forças primordiais da vitalidade que move a criação. Seus corações batem no ritmo do mundo e eles são impelidos por uma paixão e um vigor que os diferenciam dos outros Despertos.

Muitos Thyrsi estão em excelentes condições de saúde ao Despertar, ao passo que outros estão doentes ou feridos e Despertam durante seus sonhos febris. Tão logo adquirem domínio suficiente sobre o Arcano da Vida, muitos atingem um nível de condicionamento físico e absoluta resistência que poucos atletas olímpicos sonhariam ter. Muitos dos Despertos mais fortes em termos físicos trilham a Senda Thyrsus.

O elo dos Xamãs com o Reino da Natureza Primordial não é inteiramente benéfico. Geralmente confere-lhes uma veemência que os demais acham perturbadora. Ao Despertar, os Thyrsi passam a conhecer melhor os mistérios da vida e do mundo espiritual que quase invariavelmente mudarão de maneira drástica o foco de suas vidas. Podem dar a impressão de ser um tanto distraídos ou impacientes com aqueles que não possuem a mesma vitalidade e motivação. Alguns podem parecer antissociais ou vagamente animalescos. Isso é ainda mais enfatizado pelo fato de os magos da Senda Thyrsus normalmente terem mais energia que seus colegas, e também por investirem vastos mananciais de paixão em tudo o que fazem. Aqueles a quem amam, amam com uma paixão incandescente. Aqueles a quem odeiam, desprezam com uma força aterradora. Dedicam-se a seus objetivos com um fervor que deixaria prostrados os mortais inferiores (ou magos, por falar nisso) e, por causa disso, os outros às vezes os veem como indivíduos obcecados. Tomados por suas paixões, os Thyrsi podem parecer definitivamente amorais, verdadeiras forças da natureza, mais semelhantes a animais ou espíritos em pele humana do que a homens e mulheres mortais. Podem parecer insensíveis ou cruéis em certos momentos, pois discutem questões de vida e morte quase que com irreverência, mas, até aí, é uma coisa difícil de evitar dados seus pontos de vista. A vida e a morte se seguem num ciclo eterno. Chamar uma de "boa" e a outra de "má" é ridículo para esses magos amorais.

Para outras pessoas, eles parecem ser a personificação da carta de tarô "A Lua", com suas paixões animalescas e instintos aguçados.

Ordens: Apesar das excentricidades acentuadas dos Thyrsi, todas as ordens os querem como membros. O mundo dos Despertos é perigoso, e a presença de magos capazes de curar o corpo e também a alma pode fazer a diferença entre o êxito e a aniquilação de uma cabala. Isso posto, os magos da Senda Thyrsus costumam se filiar à Seta Adamantina e ao Mysterium com uma frequência notável: à primeira porque são mais requisitados pelos magos combativos da Seta (e porque eles mesmos são combatentes relativamente calejados), e ao segundo devido à ênfase que o Mysterium dá à sobrevivência e ao conhecimento. Naturalmente, os Thyrsi também são encontrados entre os Guardiões do Véu e na Escada de Prata. Os primeiros costumam atrair

os magos primordiais mais introvertidos, e a segunda fascina os extrovertidos.

Aparência: Os Thyrsi costumam ser fisicamente atraentes, devido à aplicação de sua própria magia, mas o estereótipo pinta os Xamãs como indivíduos desleixados, quando não simplesmente imundos. Como acontece com muitos estereótipos, há uma certa verdade nisso. Vivendo nos ermos e concentrando-se nos acontecimentos e nos habitantes da Sombra, como normalmente fazem, esses feiticeiros têm pouquíssimo tempo e energia para desperdiçar com a vaidade, a moda ou, muitas vezes, a higiene.



Oratórios: Os Thyrsi preferem estabelecer seus oratórios longe das multidões exasperadoras, em lugares onde possam viver perto da natureza. Fazem isso não só porque se deleitam no mundo natural, mas também porque enxergam com toda a clareza o preço que a cidade cobra do corpo e da alma dos seres humanos. Dotados de uma afinidade natural pelas artes da cura, eles dependem menos da civilização do que muitas outras pessoas. Podem se instalar numa cabana ao lado de um carvalhal, numa caverna na encosta de uma montanha ou num casebre de taipa na orla de um deserto. A maior felicidade dos magos Thyrsi é viver longe da civilização. Nas ocasiões em que são obrigados a morar na cidade, eles geralmente procuram uma casa (ou apartamento, se necessário) próxima a um parque, a uma reserva florestal ou outro espaço verde semelhante. Alguns Thyrsi podem fazer questão de se estabelecer perto do oceano, de um grande lago ou de outro corpo d'água natural.

Histórico: São poucos os magos a Despertar na Senda Thyrsus que já não possuem uma ligação forte com a vida e/ou o mundo espiritual. Muitas vezes são aqueles que conhecem intimamente o ritmo dos ciclos naturais. Médicos, caçadores, parteiras, fazendeiros e marinheiros podem Despertar quando suas profissões lhes permitem vislumbrar o mundo dos espíritos ou o fluxo da força da vida.

É desproporcional o número de crianças que Despertam e se tornam Thyrsi, mas até mesmo os adultos dessa Senda costumam apresentar um certo grau de entusiasmo e inocência infantis que parece fora de lugar em alguém capaz de fazer a realidade curvar-se a seus desejos.

Criação de personagens: Aqueles que percorrem a Senda Thyrsus têm uma inclinação extraordinariamente física para um bando de magos. Costumam apresentar uma resistência, força ou rapidez notável, que lhes permite sobreviver longe da civilização durante longos períodos de tempo. Os Atributos Físicos muitas vezes são primários, mas a Senda tem lá seus estudiosos. Os Atributos Sociais costumam ser terciários, mas os magos que lidam muito com espíritos podem se dedicar meticulosamente às características e aos protocolos Sociais necessários para interagir com os seres do outro mundo.

Os Thyrsi têm Habilidades muito variadas, mas três delas são mais comuns: Ofícios, Sobrevivência e Trato com Animais, pois facilitam a vida de um exilado por escolha própria.

Muitos Thyrsi (mas não todos) defendem a Caridade como sua Virtude ideal, pois a própria vida, a eterna doadora, é generosa. Seu Vício mais comum é a Gula, pois acham difícil renunciar àquilo que abraçam com tamanha paixão.

No tocante às Vantagens, é muito mais provável um Thyrsus ter um Familiar do que os magos de outras Sendas.

Atributo de Resistência preferencial: Autocontrole.

Arcanos Regentes: Espírito/Vida.

Arcano Inferior: Mente.

Nimbo: "Vibrante." Os observadores próximos sentem "a euforia do atleta", pois seu sangue se acelera e seus corações parecem mais fortes. Os pelos da nuca ficam arrepiados e a pessoa sente um calafrio. Os observadores captam movimentos com o canto dos olhos, ou imaginam ver formas em padrões aleatórios, como, por exemplo, rostos que os espionam em meio aos desenhos abstratos do papel de parede. Quando a magia é poderosa, pode-se ouvir grunhidos, relinchos ou o zumbido de insetos saindo de objetos inanimados, como luminárias, grampeadores ou carros.

Relações: Os Thyrsi podem ser os magos mais solitários de todos, estabelecendo-se longe do mundo civilizado. Portanto, eles formam a Senda menos organizada de todas. Quando os Thyrsi de fato cooperam entre si, acreditam veementemente numa meritocracia rígida. Aqueles que conseguem realizar, e de fato praticam, a magia mais poderosa recebem mais responsabilidades e respeito. Fora isso, quanto menos hierárquicas forem as relações entre as pessoas, melhor.

Legados: Órfão de Proteu, Orador dos Sonhos, Domador de Rios.

Conceitos: curandeiro índio, lunático visionário, guerreiro *berserke*, veterinária iluminada, herbolário, bruxa, ecossabotador.

Estereótipos

Acanthi: Nós somos uma *parte* integral do mundo, mas os arcádios parecem estar integralmente *à parte* dele, e por isso acho difícil confiar neles.

Mastigoi: A maioria deles parece estar a menos de um passo de se tornar psicopata. O resto já atravessou esse limiar.

Moroi: Somos exatamente a mesma coisa, mas não temos nada em comum. Eles são o nosso avesso. Se criamos a luz, eles lançam sombras, e se fazemos barulho, eles produzem ecos.

Obrimoi: Nunca se contentam em deixar as coisas se denserolarem de maneira orgânica. Na verdade, insistem em ordenar e reordenar *todas as coisas*, até se encaixarem em sua estreita visão de mundo. Para ser franco, eles me dão nos nervos.

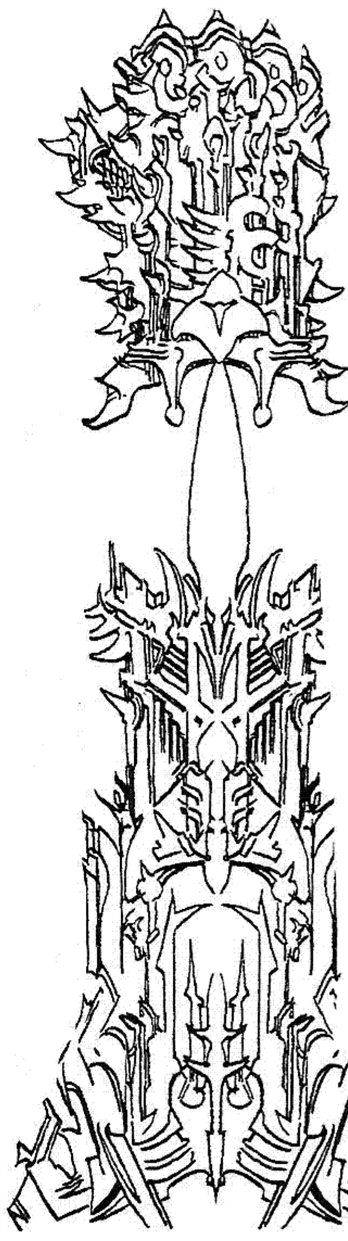
***

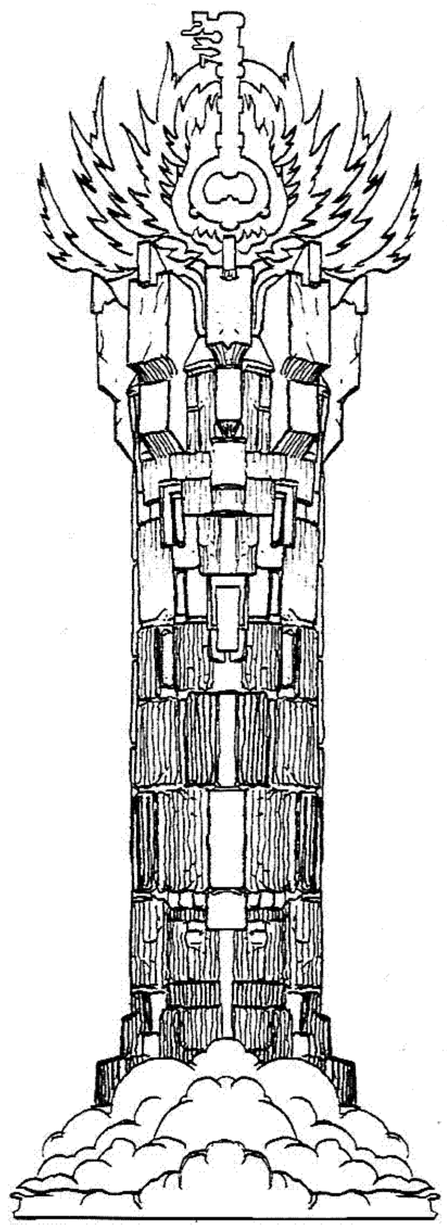
Vampiros: Cascas vazias e deturpadas, caricaturas da humanidade que ficaram para trás quando a verdadeira vida e o verdadeiro potencial fugiram.

Lobisomens: Essas feras são como nós, apenas muito mais violentas e muito menos iluminadas.

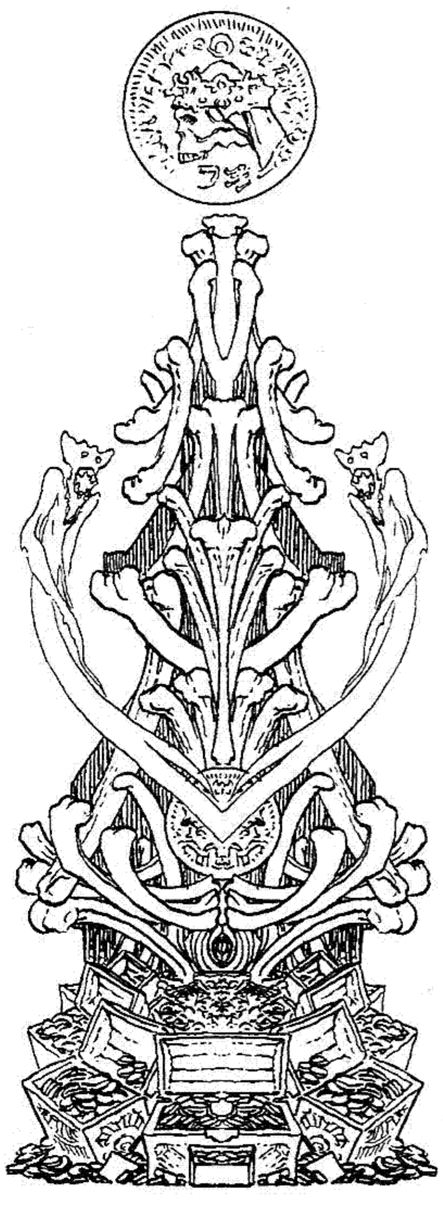
Adormecidos: Compraram uma briga com a Natureza e recusam-se a recuar, não importa o custo que isso terá para os dois lados.

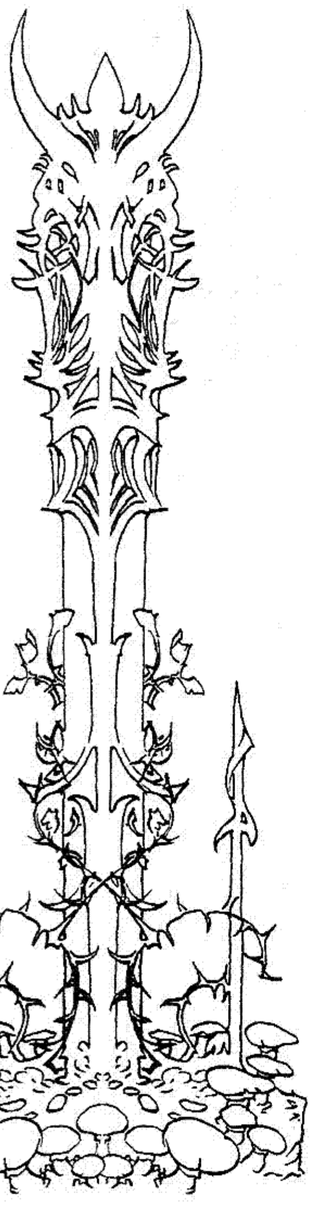
Você se lembra daqueles velhos filmes que se passavam na selva,
em que os exploradores ouviam tambores agourentos ao longe?
Alguém os caçava. Ouça.
Está ouvindo os tambores?
O que anda caçando você?

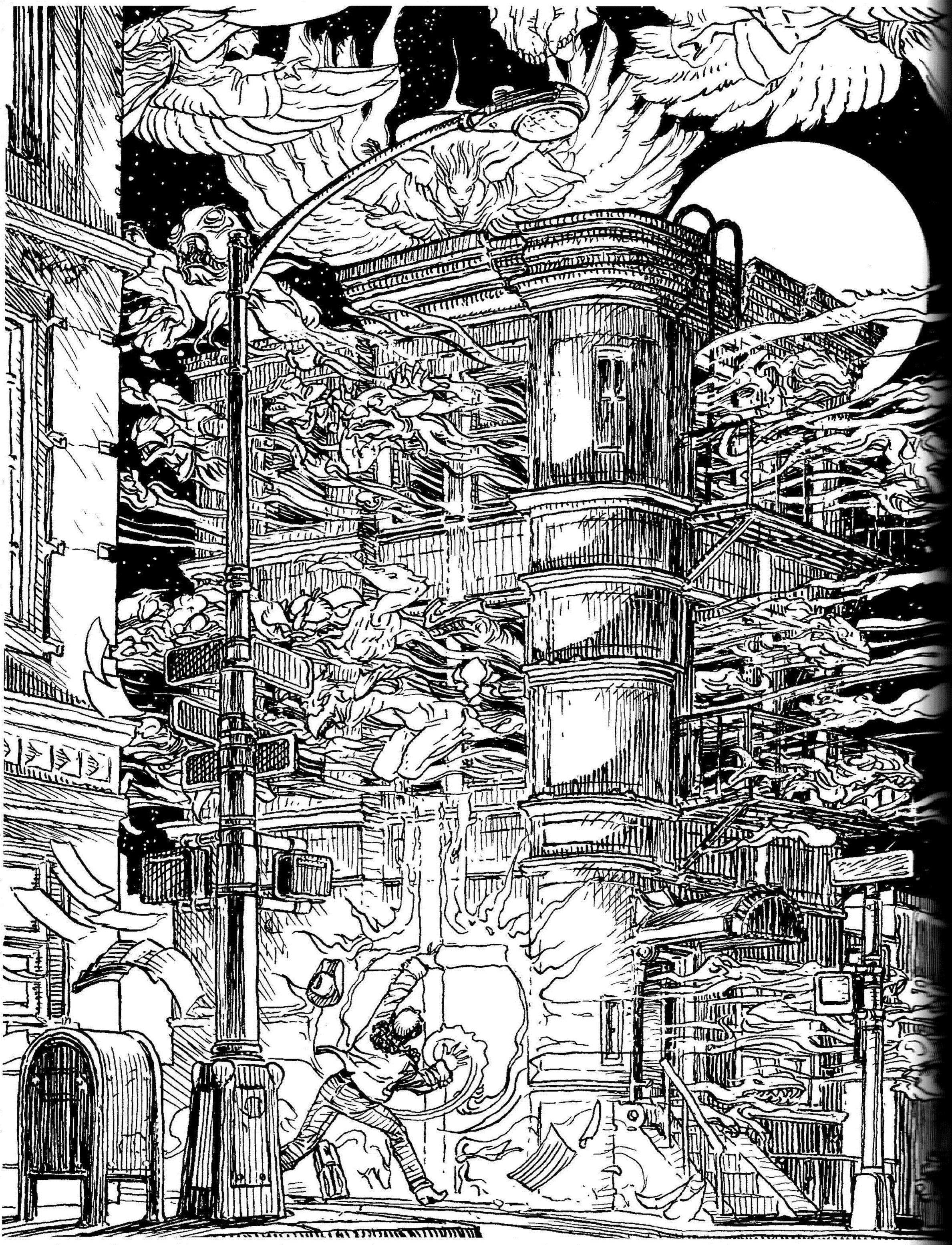












CAPÍTULO TRÊS: MAGIA

Rafael não tirava os olhos do antigo prédio de fachada marrom. Parecia normal, pelo menos para olhos comuns. Para sua Vidência, no entanto, o lugar era uma agitação só. Olhos piscavam nas janelas escuras e sons inarticulados e exasperantes ecoavam em cada porta. O palpite de seus contatos estava correto: o lugar era mal-assombrado, mas não por fantasmas. Eram espíritos do terror e da maldição, atraídos até ali... pelo quê? Que força fétida pulsava lá dentro e atraía espíritos como a chama fascinava as mariposas?

Caminhando, ele contornou o prédio, mediu-o, não só física como também espiritualmente. Ele teria de ampliar o alcance de sua rede mágica, e isso demandaria tempo e energia. Por sorte, a vizinhança estava deserta àquela hora. Os poucos *lofts* reformados do outro lado da rua estavam vazios, pois os moradores provavelmente estavam na parte nobre da cidade, nas *vernissages* e nos restaurantes caros. Sem mais delongas, Irmão Mocho, como ele era conhecido no mundo dos Despertos, deu início a seu trabalho.

Postou-se na esquina, pouco antes do edifício, e tirou da valise três varetas de incenso, de uma fragrância rara, recolhida por um amigo da América do Sul. Acendeu as varetas e enfiou-as nas rachaduras da calçada. Murmurou consigo mesmo palavras num idioma que, se houvesse alguém ali para ouvi-lo, teria soado como um disparate dos mais absurdos. Para ele, era a única língua capaz de descrever com precisão os fios invisíveis que o cercavam, fios que agora ele puxava com força e dilacerava.

Depois de uma hora de trabalho enfadonho, ele estava pronto. A Imago do feitiço fez-se clara e cristalina em sua mente. Ele liberou sua vontade, que abalou o edifício como se fosse um terremoto. Com um estrondo subsônico e uma explosão surda vinda das profundezas, as janelas e as portas do prédio se escancararam. Os espíritos saíram numa torrente, com gritos estridentes e doloridos, expelidos feito tiras de papel diante de um ventilador.

Irmão Mocho, concentrado em seu afã, mal reparou em seu nimbo de poder, que delineava o prédio com uma luz branca e dava a impressão de que uma hoste angelical pairava acima de tudo, santificando o trabalho dele.

Ele inspirou fundo, aliviado ao ver que o feitiço funcionara, e esquadrinhou o prédio, em busca de espíritos desgarrados. Um buldogue saiu sem pressa pela porta da frente e fitou Irmão Mocho com um ódio incondicional. O animal rosnou ao encontrar os olhos do mago.

Ah, pensou Irmão Mocho, um familiar. Então eu invadi o oratório de alguém. Bem, vamos ver quem é o dono.

Se um bhikkhu desejar, irmãos, exercitar um a um todos os diferentes siddhis: ser uno para se tornar multiforme; ser multiforme para se tornar uno; tornar-se visível ou invisível; chegar, sem ser impedido, ao outro lado de uma parede, ou de uma cerca, ou de uma montanha, como se atravessasse o ar; emergir do chão ou imergir no solo, como se atravessasse a água; correr os céus, como os pássaros que voam; tocar e sentir com as mãos até mesmo o sol e a lua, por mais fortes e poderosos que sejam; e atingir, fisicamente, até mesmo o céu de Brahma; que ele seja plenamente íntegro, que se dedique àquela quietude do coração que brota de dentro, que não repudie o êxtase da contemplação, que veja através das coisas, que fique bastante sozinho!

— "Akankheyya Sutta", Os livros sagrados do Oriente, vol. XI

Os magos são mortais em todos os aspectos, com exceção de um. São capazes de fazer magia, e nisso está toda a diferença. Eles conseguem estabelecer contato com um mundo superior e trazer lá de cima um pouquinho de poder. Os magos dão a esse empréstimo o nome de "feitiço", e todos eles desejam avidamente dominar até mesmo os mais complexos desses poderes. As ordens atlantes codificaram a metafísica da interação do poder superno com o Mundo Decaído, classificaram os diversos fenômenos segundo as ações de dez processos elementares. Chamaram esses processos de "Arcanos", pois seu funcionamento não é óbvio nem mesmo para os recém-Despertos. São *segredos*, pistas que os levam a desvendar os grandes Mistérios do universo. É por meio desses segredos que os feitiços são lançados e a magia se torna real.

Sentidos ocultos

Os magos possuem um "sexto sentido" inato referente a tudo o que é sobrenatural. Ficam de cabelo em pé, arrepiam-se ou sentem um calafrio na espinha. Não importa como, seus corpos reagem à presença *ativa* de forças invisíveis (isto é, ao uso de um poder sobrenatural, e não simplesmente à presença de um vampiro ou lobisomem, a menos que a criatura faça uso de seus poderes). Não conseguem realmente ver nem ouvir coisas (a não ser o nimbo do mago que lança um feitiço) e talvez não saibam, a princípio, o que provocou a reação estranha. Para entender a sensação e sua fonte, eles podem enfeitiçar a si mesmos com os Sentidos de Mago (ou receber esse feitiço) e depois examinar a cena (a seguir).

Os mortais podem adquirir uma habilidade semelhante — a Vantagem Sexto Sentido (pág. 110 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) —, mas ela só se aplica a um único tipo de fenômeno sobrenatural, como a presença de um fantasma ou vampiro. Para os magos, esse sentido se aplica a todos os fenômenos sobrenaturais e alertam o artífice da vontade para o fato de que o Mundo Invisível está próximo, o que lhe permite usar a magia para investigar melhor.

Sentidos de Mago

Os magos podem abrir os olhos para o sobrenatural de várias maneiras e ver (ou até mesmo ouvir, cheirar, tocar e provar) as correntes impalpáveis de poder sobrenatural que agem no mundo. Todos os magos têm um sexto sentido inato capaz de detectar a presença de poderes ativos (como vimos anteriormente), mas isso não lhes permite identificar nem analisar esses poderes. Para tanto, eles precisam encantar seus sentidos com uma das Práticas de Desvelar dos diversos Arcanos. Apesar de se apresentarem em várias formas diferentes, esses feitiços são conhecidos coletivamente como Sentidos de Mago.

Além de revelar a magia e outros poderes sobrenaturais, esses feitiços tornam a ressonância óbvia para os sentidos. Os magos conseguem interpretar essa ressonância e identificar seu timbre. Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para empregar esses feitiços com a intenção de analisar a magia.

Por fim, alguns Arcanos são mais úteis do que outros no que se refere a detectar ou analisar certos poderes, apesar de todos os Arcanos detectarem poderes sobrenaturais. Se, no entanto, o poder for camuflado por meios mágicos, os sucessos obtidos pelo mago terão de igualar ou exceder a Potência do feitiço usado para ocultar a fonte. Observe que os Sentidos de Mago não permitem ao feiticeiro enxergar seres ou entidades Crepusculares, muito menos interagir com elas. Isso exige outros feitiços (em geral, da Morte ou do Espírito).

Os diversos feitiços associados aos Sentidos de Mago, cada qual com seus próprios efeitos exclusivos e adicionais, são:

Espaço: "Percepção Espacial", pág. 134.
Espírito: "Vidência", pág. 147.
Forças: "Interpretar Matrizes", pág. 159.
Matéria: "Matéria Escura", pág. 177.
Mente: "Terceiro Olho", pág. 188.
Morte: "Visão Sinistra", pág. 203.
Primórdio: "Visão Superna", pág. 217.
Sorte: "A Visão da Sibila", págs. 228-229.
Tempo: "Voragens Temporais", pág. 244.
Vida: "Pulsação do Mundo Vivo", pág. 255.

Feitiçaria

Os magos dirigem as realidades superiores para mudar a realidade comum de acordo com seus desejos, ou para perceber as realidades secretas que escapam à visão normal. O ato isolado de fazer magia é chamado *feitiço*, e o processo pelo qual se faz isso é chamado de *lançar feitiços* ou *feitiçaria*.

Ao lançar um feitiço, siga estes passos:

O feitiço

O primeiro passo para lançar um feitiço é decidir o que ele deve fazer. O mago quer derrubar um inimigo com um raio, descobrir os segredos mais recônditos da mente de uma pessoa, cicatrizar os ferimentos de um amigo, enxergar o que acontece num lugar distante ou algo completamente diferente? A magia pode realizar quase qualquer coisa, mas cada mago é limitado naquilo que é capaz de fazer por seu conhecimento dos Arcanos (ou seja, seus índices nos Arcanos).

As descrições dos dez Arcanos nas págs. 133–268 relacionam os diversos feitiços possíveis para cada índice num determinado Arcano. Quando o mago deseja lançar um feitiço, o jogador escolhe um dos feitiços dessas listas.

Contudo, a magia não se restringe a uma lista: qualquer coisa que o mago seja capaz de imaginar é possível, mediante o conhecimento adequado dos Arcanos. O mago pode até mesmo inventar um feitiço na hora, caso seja necessário. Na seção "Taumaturgia criativa", págs. 289–291, você encontrará diretrizes para criar novos feitiços.

Feitiço conjuncional

O feitiço que *exige* o uso de dois ou mais Arcanos para produzir seu efeito é denominado *feitiço conjuncional*. Se é possível obter o efeito sem o uso de um ou mais Arcanos adicionais, não se trata de um feitiço conjuncional. As descrições dos feitiços dos diversos Arcanos trazem uma série de exemplos de feitiços conjuncionais.

Imago: o feitiço na imaginação

Depois de você, o jogador, determinar o feitiço a ser lançado, o mago fará a mesma coisa. Ele visualiza e imagina a Imago do resultado desejado, que abrange todos os efeitos e fatores do feitiço. Sem essa Imago, a vontade iluminada do mago não consegue dar vida ao feitiço: é preciso envolver a imaginação para que uma alteração se manifeste no mundo, e essa mudança equivale à imagem que o mago forma em sua mente.

No caso de um clássico, a Imago já foi esclarecida e definida com tamanha precisão que o feitiço pode ser evocado sem dificuldade e até mesmo ensinado a outras pessoas.

Métodos: clássico e improvisado

O próximo passo é determinar se o mago aprendeu o feitiço pelo método clássico ou se terá de lançá-lo de improviso.

Feitiços clássicos

Os *feitiços clássicos*, também conhecidos simplesmente como "clássicos", são fórmulas mágicas testadas e aprovadas, transmitidas de mestre a aprendiz e desenvolvidas no decorrer do treinamento e da prática do mago na Arte.

Todo clássico começou como um feitiço improvisado. O mago inventa um feitiço para um determinado fim e descobre que a operação é tão útil que passa a usá-la repetidas vezes. O mago ensina os colegas a visualizar a Imago do feitiço e a executar os gestos necessários para lançá-lo, e os outros passam o conhecimento adiante. Com o tempo, o feitiço torna-se um padrão conhecido por muitos ou todos os magos de uma ordem, aprendido e lançado pelo método clássico.

O mago pode aprender o clássico com alguém que já o conhece. É preciso passar algum tempo estudando com a tal pessoa e, mais tarde, investir pontos de experiência ao custo de um número de pontos igual a duas vezes o índice do Arcano mais alto empregado pelo feitiço. São poucos os magos que ensinam seus clássicos de graça: a maioria pede um ou mais favores em troca. Os magos são proibidos de ensinar os clássicos de uma ordem a qualquer um que não pertença à dita ordem.

Exemplo: *Arctos deseja aprender o clássico de sua ordem "Ataque Telecinético" (pág. 163). Como se trata de um clássico de Forças 3, isso vai lhe custar seis pontos de experiência (dois para cada círculo).*

Apesar do custo adicional, os clássicos têm uma série de vantagens importantes em relação aos feitiços improvisados: maior confiabilidade, custo menor em Mana, chances menores de provocar um Paradoxo — um chacoalhão na realidade — e uma "assinatura" ressonante mais tênue, o que dificulta a identificação do autor por outros magos que examinarem o feitiço.

Feitiços improvisados

Os *feitiços improvisados* baseiam-se na vontade iluminada do mago e no quanto ele conhece os Mistérios. O mago é capaz de lançar feitiços improvisados por meio de sua Senda, ou seja, ele não precisa ter sido treinado por outros magos (mas o treinamento com certeza ajuda!). Qualquer um dos feitiços listados nas descrições dos Arcanos pode ser lançado de improviso, desde que o mago tenha o índice apropriado no dito Arcano. Não se faz necessário nenhum investimento adicional de pontos de experiência.

Ações: instantâneas ou prolongadas

O próximo passo para lançar um feitiço é decidir se será uma *ação instantânea* ou uma *ação prolongada*. A descrição do feitiço relaciona o tipo de ação exigido.

Feitiços instantâneos

Os feitiços instantâneos, também chamados "feitiços rápidos", tomam apenas um instante, o que permite ao mago lançar um feitiço num único turno. Os magos usam a feitiçaria instantânea quando precisam de um feitiço *para já*, particularmente ao empregar magia em combate.

O feitiço instantâneo é resolvido com um único teste de feitiçaria. Ao lançar o feitiço, o mago não poderá realizar nenhuma outra ação (mesmo se uma Vantagem ou um outro feitiço normalmente permitir outras ações) e não conseguirá percorrer uma distância maior do que seu índice de Deslocamento nesse turno.

Os feitiços instantâneos podem ser lançados como se fossem ações prolongadas, caso o mago assim deseje (por exemplo, quando tem tempo de sobra), mas a recíproca não é verdadeira.

Feitiços em combate corpo a corpo

Os magos, como quase todo mundo, podem ser vítimas de ataques corpo a corpo. Consulte a seção "Combate desarmado", págs. 157–159 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. As regras do corpo a corpo presumem que os dois oponentes realizarão ações físicas (daí a necessidade de submeter o oponente antes de executar uma manobra). No entanto, a feitiçaria não é necessariamente uma ação física. O mago é capaz de fazer um feitiço se manifestar usando apenas sua vontade. O feiticeiro que tenha sido agarrado ou até mesmo imobilizado em combate corpo a corpo ainda é capaz de realizar uma ação instantânea de feitiçaria, com as limitações a seguir:

- Se estiver prestes a lançar um clássico vulgar que exija uma certa configuração das mãos (veja "Mudras clássicos", págs. 125–126), ele ficará sujeito a uma penalidade de –1. Se estiver imobilizado, ele ficará sujeito a uma penalidade de –2. Essa penalidade não se aplica aos clássicos velados nem aos feitiços improvisados.
- Ele não conseguirá exercer sua Força para resistir às tentativas de submissão por parte do oponente no mesmo turno em que lançar o feitiço. Fisicamente, ele vacila e deixa de resistir. Em outras palavras, sua Força não será subtraída da parada que o opo-

nente lançará para tentar submetê-lo.

• O mago não poderá empregar um instrumento mágico para ajudá-lo a evitar um Paradoxo.

• Observe que ele terá de se desvencilhar antes de usufruir o benefício de qualquer feitiço que se aplique às ações que exigem liberdade de movimento. Por exemplo, ele conseguirá enfeitiçar a si mesmo com "Explosão de Velocidade" (pág. 168), de Forças 4, mas só poderá usar o efeito que aumenta o Deslocamento e fugir a uma velocidade incrível quando se desvencilhar do oponente.

Feitiços prolongados

Os feitiços prolongados ou *rituais* tomam tempo e exigem uma série de testes, mas acumulam poder gradativamente. A feitiçaria prolongada permite feitiços elaborados, com diversos fatores. Os rituais também podem criar feitiços de amplo espectro e longa duração, e até mesmo permanentes.

O feitiço prolongado é resolvido com uma série de testes, como qualquer outra ação prolongada. Ao executar feitiços prolongados, o mago não poderá realizar nenhuma outra ação (mesmo se uma Vantagem ou um outro feitiço normalmente permitir outras ações) e não conseguirá percorrer uma distância maior do que seu índice de Deslocamento nesses mesmos turnos.

Sacramentos

Os feitiços prolongados exigem um *sacramento*, um componente descartável (holocausto) associado ao Arcano empregado. Esse sacrifício pode ser osso pulverizado, no caso de Morte; uma fogueira, no caso de Forças; sangue, no caso de Vida; incenso, no caso de Espírito; ou vinho, no caso de Primórdio. Contanto que consiga representar simbolicamente o Arcano para o mago e possa ser descartada ritualmente (queimada, ingerida ou fragmentada) durante a execução do feitiço, a substância será um sacramento válido. Se não houver um sacramento como esse disponível, o autor ficará sujeito a uma penalidade de –1 nos testes prolongados de feitiçaria.

Aspecto: velado ou vulgar

A *maneira* como o feitiço altera a realidade determina se a realidade aceitará ou não o feitiço sem se queixar. Os feitiços são descritos como *velados* ou *vulgares*. A magia velada opera em segredo ou então engana os espectadores, levando-os a acreditar que o efeito não passa de uma coincidência, e não um feitiço intencional. A magia vulgar opera fora desses limites e pode invocar um Paradoxo.



Magia velada

A magia velada opera dentro dos limites da realidade. Considera-se velado todo efeito capaz de ocorrer de acordo com as leis normais da física ou que não seja absurdamente improvável dentro do contexto espaçotemporal em que o feitiço é lançado. O feitiço e seu efeito parecem coincidência, sincronicidade ou outro acaso verossímil, qualquer outra coisa que não seja a reformulação compulsória da realidade por meio da vontade individual. A magia velada se esgueira por entre as fronteiras da realidade e gera o menor transtorno possível. Corre como a água, em busca do terreno mais baixo, o caminho de menor resistência.

Os magos preferem a magia velada, porque ela é discreta e disfarça a obra do artífice da vontade. Os Despertos quase sempre sabem quando há magia envolvida, mas os Adormecidos que presenciam a magia velada veem-na como algo natural, e não sobrenatural. A feitiçaria velada não provoca Paradoxos, a menos que seja executada diante de um Adormecido e de uma maneira que não poderia ser outra coisa se não magia. Consulte o quadro "Magia improvável", pág. 113.

Exemplos de magia velada

Veremos a seguir exemplos de feitiços velados:

• Depois de o mago examinar um ferimento, fica claro para todos que não se tratava de algo tão grave quanto parecia a princípio. Na verdade, o mago usou o feitiço "Coração Convalescente" para ajudar a consertar o estrago (pág. 260).

• "Como você ficou sabendo que eu estaria aqui?" E o mago responde: "Foi um palpite", quando, na verdade, foi "Adivinhação", um feitiço de Tempo (págs. 248–249).

• Na rua, numa noite tempestuosa, o assaltante que ameaça o mago é atingido por um raio. Quais são as chances de algo assim acontecer? Muito boas, quando se usa o feitiço de Forças "Invocar o Raio" (págs. 166–167).

• Um pontapé e a porta trancada é escancarada. Quando o colega Adormecido examinar o que sobrou da fechadura, sua impressão será de que esta era de fabricação bem mais ordinária do que lhe parecera inicialmente, graças ao feitiço de Matéria "Alterar a Integridade" (págs. 179–180), que o mago usou para enfraquecê-la.

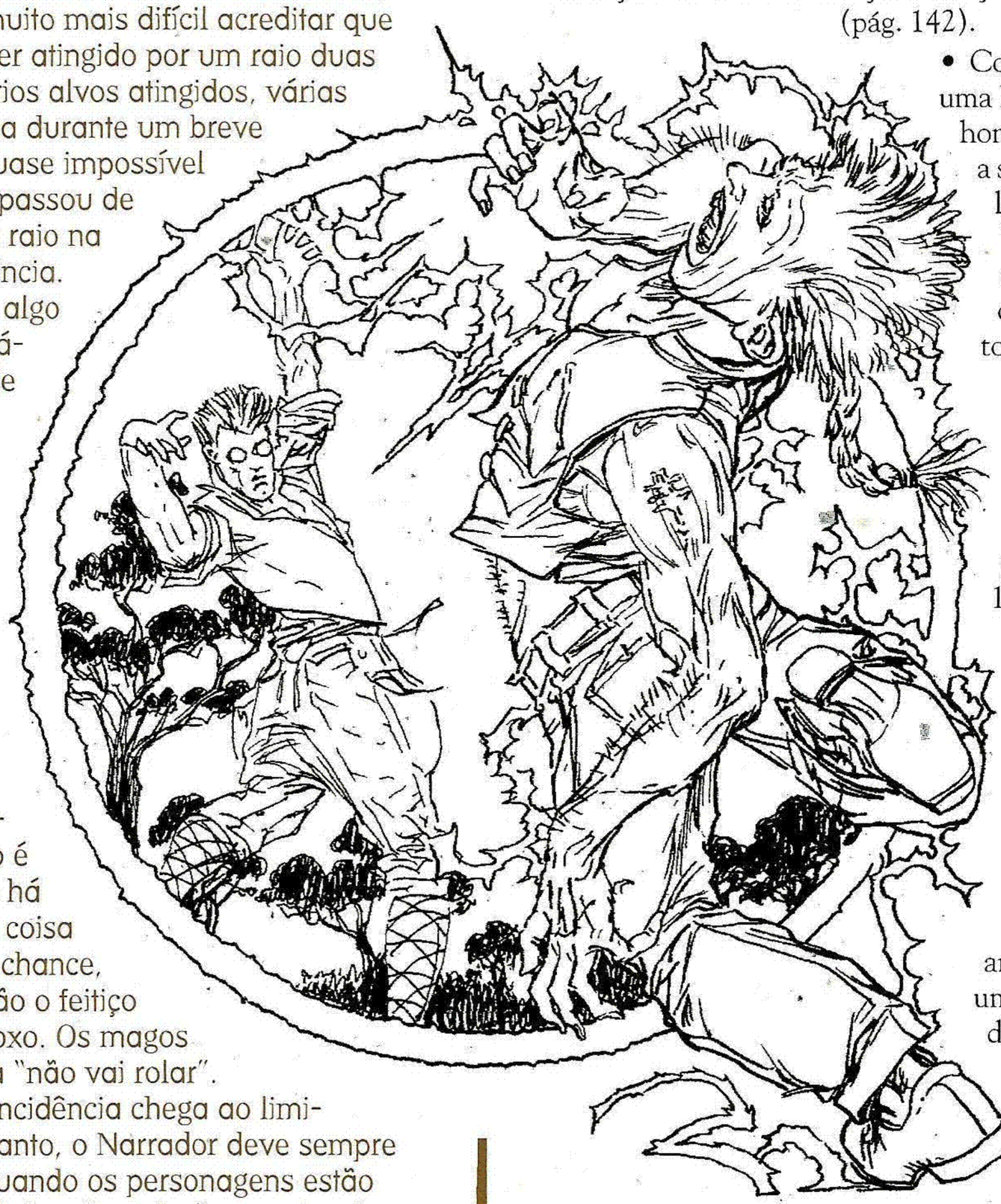
• O vereador tem um ataque cardíaco num restaurante e morre a caminho do hospital. Não há sinais de doença do coração, mas

Magia improvável

A magia velada recorre ao sigilo ou ao disfarce do acaso para esconder sua verdadeira natureza, mas a aceitação verossímil tem seus limites e pode se romper e transformar-se em descrença e incredulidade. Basicamente, quanto mais os magos lançarem feitiços velados num determinado lugar e momento, principalmente se for o *mesmo* feitiço velado, mais provável será que a magia extrapole os limites e invoque um Paradoxo. Os feitiços velados podem se tornar *improváveis*. Alguns magos dão a isso o nome de "efeito dominó", pois é como derrubar uma fileira de dominós.

Por exemplo, não é difícil acreditar que um raio pode atingir alguém num dia nublado, principalmente se uma tempestade se anuncia e o alvo se encontra ao ar livre. No entanto, é muito mais difícil acreditar que o mesmo alvo possa ser atingido por um raio duas vezes. No caso de vários alvos atingidos, várias vezes e na mesma área durante um breve intervalo de tempo, é quase impossível pensar que tudo não passou de uma coincidência. Um raio na cabeça é uma coincidência. Dez deles já constituem algo extremamente improvável (consulte o feitiço de Forças "Invocar o Raio", págs. 166–167).

Há uma linha tênue separando essas duas coisas e, em última instância, cabe ao Narrador decidir quando o mago está prestes a cruzá-la. Em geral, se a reação das testemunhas Adormecidas provavelmente será "Uau, como é que pode?", então não há risco de Paradoxo. Se a coisa estiver mais para "Sem chance, isso é impossível!", então o feitiço pode invocar um Paradoxo. Os magos sabem quando a coisa "não vai rolar". Percebem quando a coincidência chega ao limite da resistência e, portanto, o Narrador deve sempre avisar os jogadores quando os personagens estão prestes a cruzar essa linha, dizendo-lhes, antes do teste: "Esse feitiço vai ultrapassar o limiar de credibilidade e poderá invocar um Paradoxo".



a morte é atribuída a "causas naturais", e não ao feitiço de Morte "Suprimir a Vida Alheia" (págs. 212–213).

• A bala que seria letal atinge a fivela do cinto, o cantil de inox, a Bíblia de bolso do mago ou alguma outra proteção, cortesia do feitiço de Sorte "Proteção da Fortuna" (pág. 234).

Magia vulgar

Por outro lado, a magia vulgar opera fora dos limites da realidade. A magia vulgar produz um efeito que não poderia ocorrer de acordo com as leis normais da física ou cuja probabilidade de ocorrência é tão baixa a ponto de ser inconcebível.

Por definição, a magia vulgar é espalhafatosa e faz o impossível diante de nossos olhos. Ao usar feitiços vulgares, os magos conseguem voar, transformar-se em criaturas lendárias, lançar chamas e raios das mãos e, literalmente, virar o mundo de cabeça para baixo. Mas a realidade se revolta contra essa magia e, por isso, os feitiços vulgares têm um preço. Esse preço é o Paradoxo.

A magia vulgar não *necessariamente* revela o autor do feitiço como a fonte da magia, a menos que o efeito parta obviamente dele (como uma descarga elétrica disparada das pontas dos dedos). O Narrador decide se os observadores casuais atribuirão o feitiço a seu autor de acordo com as circunstâncias.

Exemplos de magia vulgar

Veremos a seguir alguns exemplos de magia vulgar:

• O mago abre um portal tremeluzente em pleno ar, atravessa-o e some, ou simplesmente desaparece numa nuvem de fumaça. Ele acabou de lançar o feitiço de Espaço, "Teletransporte" (pág. 142).

• Com a imposição das mãos e uma luz dourada, o mago cura um homem agonizante e devolve-lhe a saúde perfeita. Ele acabou de lançar o feitiço velado de Vida "Coração Convalescente" que, quando usado para cicatrizar ferimentos agravados, torna-se vulgar.

• Num espelho escuro, o mago exibe imagens de fatos que estão acontecendo a meio mundo de distância. Trata-se do feitiço de Espaço "Clarividência" (págs. 135–136).

• Depois de apontar um cajado de carvalho e pronunciar uma palavra de poder, o mago faz um raio saltar da ponta do bordão e atingir um oponente. Trata-se do feitiço de Forças "Corisco" (pág. 168).

• O mago flutua em pleno ar, na posição de lótus, sem um suporte visível. Trata-se do feitiço de Forças "Voo" (pág. 175).

• O mago se transforma num animal ou numa criatura fantástica. Trata-se do feitiço de Vida "Mudança de Forma" (pág. 265).

• Um espírito se materializa do nada para fazer o que o mago lhe ordenar. O mago acaba de lançar o feitiço de Espírito "Materializar Espíritos" (pág. 156).

Bem debaixo de nossos narizes

O Adormecido que testemunha um feitiço vulgar aumenta a chance de ocorrência de um Paradoxo (em +2 dados; veja a seção "Invocação de Paradoxos", págs. 123–125). Da mesma maneira, o Adormecido que testemunha um feitiço improvável

cria uma chance de ocorrência de Paradoxo que normalmente não existiria.

O método usado pelo autor do feitiço pode alterar essa possibilidade. Se for possível convencer o Adormecido de que o feitiço não é magia, e sim algo ordinário (apesar de incomum) ou provável, então o observador não aumentará a chance de ocorrência de Paradoxo da magia vulgar (mas essa magia não deixará de ser *vulgar* e, portanto, terá *uma* chance de provocar um Paradoxo). Tampouco fará com que um feitiço velado e improvável tenha a chance de causar um Paradoxo.

Enganar as testemunhas Adormecidas dessa maneira muitas vezes exige um pouco de feitiçaria inteligente, a invenção de métodos que parecem plausíveis ou até mesmo possíveis para o espectador Adormecido. Os mágicos de palco tradicionais usam fumaça e espelhos para desviar a atenção da plateia daquilo que está realmente acontecendo. Os magos de verdade muitas vezes precisam empregar truques semelhantes, apesar de não dependerem tanto de objetos cenográficos, fazendo seus feitiços parecerem perfeitamente ordinários ou prováveis.

Por exemplo, um mago quer atrair um rival para uma armadilha numa plataforma de madeira e enfeitiça o tablado com "Destruir Objetos" (pág. 207), de Morte 3, fazendo a madeira apodrecer e o oponente mergulhar num fosso. Apesar de ser um feitiço velado, existem testemunhas Adormecidas, algumas das quais chegaram a caminhar pela plataforma. Elas podem julgar improvável que o assoalho cedesse de maneira tão repentina. Para convencê-las de que isso seria possível, o mago posiciona avisos de "em obras" na área, implicando que a plataforma passou por reformas recentemente. Dessa maneira, quando o assoalho ceder, os observadores casuais provavelmente presumirão que o problema tem relação com a construção, e não que se deve a uma circunstância bizarra. Nesse caso, o Narrador decide que o feitiço não é improvável e, portanto, não corre o risco de provocar um Paradoxo.

Alcance do feitiço: sensorial ou simpático

O alcance dos poderes de um mago é limitado na mesma medida que sua percepção. Naturalmente, com a magia, a percepção de um mago pode chegar muito longe.

Os feitiços têm dois alcances fundamentais: sensorial e simpático. Os feitiços *sensoriais* têm o mesmo alcance dos sentidos comuns do mago (particularmente da visão, da audição ou do tato). Os feitiços *simpáticos* usam o Arcano do Espaço para estender o alcance do mago a praticamente qualquer lugar, desde que o mago tenha um elo suficientemente forte com o alvo do feitiço.

Feitiços sensoriais

A maioria dos feitiços depende dos sentidos comuns do mago. Ele é capaz de enfeitiçar qualquer alvo discernível pela visão, a audição ou o tato e que se encontre em sua presença. Se houver a menor dúvida quanto à capacidade do mago de discernir o alvo, o Narrador poderá aplicar uma penalidade à parada de feitiçaria do autor. Se o feiticeiro não enxergar o alvo, as regras de localização pelo som do **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 167) poderão ser usadas para visar alguém pelo som, o que geralmente envolve penalidades devidas ao encobrimento. Da mesma maneira, se ele tiver um olfato apurado, as regras de localização pelo cheiro (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 167) poderão ser usadas. Nenhum desses métodos é tão ideal como a visão, pois até mesmo a melhor tentativa de localizar um alvo dessa maneira o deixará parcialmente encoberto (penalidade de –2 se o mago obtiver um êxito excepcional em sua tentativa de ouvir ou farejar o alvo).

Não se considera que estejam na presença do mago os alvos ao alcance da visão, mas extremamente distantes, como o de um atirador de elite posicionado num prédio longínquo. Em geral, os magos não conseguem afetar alvos a mais de duzentos metros de distância.

Os alvos que não podem ser detectados pelos sentidos, ou aqueles que são detectáveis mas se encontram a mais de duzentos metros de distância, ou ainda aqueles que são visíveis ou audíveis mas não estão na presença do mago — em transmissão ao vivo pela televisão ou numa conversa telefônica, por exemplo — exigem a feitiçaria simpática. No caso de alguém que é visto ou ouvido em tempo real pela televisão ou pelo telefone, a impressão sensorial do alvo proporciona um elo forte (a seguir).

O alcance-padrão da feitiçaria é sensorial e não exige um esforço adicional por parte do mago.

Feitiços simpáticos

Aqueles que estudam o Arcano do Espaço aprendem que a distância é uma ilusão, um limite que a magia é capaz de superar. Ao incluir o Arcano do Espaço num feitiço, os magos conseguem estender o alcance de sua magia a praticamente qualquer lugar da Criação.

Os feitiços que incluem um elemento de Espaço para aumentar o alcance são chamados de *feitiços simpáticos*, pois se aproveitam daquilo que os magos chamam de Lei da Simpatia: "semelhante produz semelhante". Borrifar água de chuva sobre um mapa, usar uma tigela de tinta misturada a uma gota do sangue do alvo como instrumento de clarividência e espetar alfinetes num boneco que contém um cacho de cabelos do alvo são todos exemplos de feitiços simpáticos.

Para lançar um feitiço simpático, o mago precisa ter pelo menos dois círculos de Espaço e investir um ponto de Mana. Quanto mais forte for o elo entre o mago e o alvo, mais fácil será incluir o alvo na Imago do feitiço. Se o mago souber pouca coisa ou nada a respeito do alvo, será difícil percebê-lo com sua imaginação e estabelecer um elo simpático. Essa dificuldade é representada por penalidades nos dados.

Em vez de penalizar um feitiço devido à *distância* envolvida (a distância é uma ilusão), a penalidade se deve à *imprecisão* da ligação com o alvo. Quanto menos o mago souber a respeito do alvo, maior será a penalidade, pois maior será a "distância" simpática entre eles.

Penalidade	Elo simpático entre o autor e o alvo*
	Sensorial: Você enxerga, ouve ou é capaz de perceber o alvo diretamente. Esse é o fator-padrão, um feitiço sensorial. (Ao tentar localizar o alvo pelo som ou pelo cheiro, use as regras da pág. 167 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.)
–2	*Íntimo:* Você tem um pedaço da substância física do alvo, como fios de cabelo, lascas de unha ou o sangue de uma criatura, a folha ou a flor de uma planta, ou um estilhaço do material que compõe um objeto. Ou então você conhece muito bem o alvo, como um amigo de

longa data ou um parente próximo, um animal de estimação ou um objeto pessoal e querido.

–4 *Corriqueiro:* Você conhece o alvo, que pode ser um amigo, um colega de trabalho ou um objeto pessoal. Você tem uma foto ou outra representação precisa do alvo, ou então você pode vê-lo ou ouvi-lo numa transmissão ao vivo de vídeo ou áudio.

–6 *Superficial:* Você conhece o alvo de vista. Pode ser um conhecido qualquer, um colega de trabalho que você mal sabe quem é ou um objeto que você usou ou segurou nas mãos um dia desses.

–8 *Casual:* Você encontrou brevemente o alvo, como alguém que passou por você na rua ou um objeto que você tocou um dia.

–10 *Descritível:* Você nunca encontrou o alvo, mas é capaz de descrevê-lo. Talvez você saiba qual é o nome ou a fisionomia da pessoa, ou então conhece a aparência de um objeto ou lugar.

– *Desconhecido:* Se não souber nada a respeito do alvo, você não poderá lançar sobre ele um feitiço simpático. Saber que existe um mago rival na cidade não é o suficiente para afetar esse personagem misterioso de longe. Você precisa ao menos ter ideia de qual é o nome, a localização ou a aparência dele.

* Se o autor do feitiço não souber o verdadeiro nome de um alvo, a dificuldade de estabelecer um elo simpático aumentará em dois graus na tabela. Portanto, um elo Íntimo passaria a ser Superficial.

Observe que essas penalidades (e as dos fatores dos feitiços, págs. 117–121) podem exceder a penalidade máxima de praxe, que corresponde a cinco dados. A magia Desperta é uma circunstância especial que verga as leis da realidade muito além de seus limites normais, o que leva a graus de dificuldade especialmente elevados que, às vezes, reduzem os magos iniciantes a paradas de dados formadas apenas por um dado de sorte.

Exemplo: *Arctos quer se comunicar mentalmente com seu antigo mentor, Morvran. Ele não faz ideia de onde Morvran está e, portanto, é obrigado a lançar um feitiço simpático para contatá-lo. Felizmente, ele tem um anel que Morvran lhe deu justamente para essas ocasiões, um anel que contém um cacho dos cabelos do mentor: um elo Íntimo. Arctos precisará de Espaço 2 e Mente 3 para lançar o feitiço, e a tentativa estará sujeita a uma penalidade de –2 devida ao elo Íntimo.*

Os nomes têm poder. Sem um nome, as pessoas são mais difíceis de localizar por meios mágicos. Ao usar magia simpática, é melhor saber e pronunciar (mentalmente, não precisa ser em voz alta) o nome do alvo. Quando não se sabe o nome do alvo, é difícil contatá-lo por meio de um elo simpático: a dificuldade aumenta em dois graus (a penalidade nos dados é maior). Por esse motivo, os magos geralmente escondem seus nomes verdadeiros de outros magos, usando apenas seus nomes umbráticos, que escapam do elo simpático. Consulte a seção "Nomes umbráticos", pág. 54. Esse fator se aplica apenas a pessoas. É possível estabelecer elos com animais, plantas, objetos e lugares, sem a necessidade de um nome.

Exemplo: *No exemplo anterior, o elo Íntimo de Arctos seria Superficial se ele não soubesse o nome verdadeiro de seu mentor. Felizmente, ele sabe que o nome real de Morvran é Owain Rhys Glamorgan, o nome de batismo galês, e, com isso, mantém seu elo Íntimo.*

Mais tarde, Arctos deseja se comunicar mentalmente com Zeno. Como Arctos só o encontrou algumas vezes, seu elo normalmente seria Superficial (–6 dados). Mas ele não sabe o nome verdadeiro de Zeno, somente o nome umbrático, o que implica uma redução em dois graus na força do elo, de Superficial para Descritível (–10 dados).

A maneira como o feitiço interage com o alvo também afeta a capacidade do mago de lançá-lo via magia simpática. Os feitiços que não afetam diretamente o alvo podem ser lançados como já foi descrito anteriormente. Entre eles estão os feitiços de clarividência, nos quais uma janela de clarividência permite ao autor observar um alvo ou uma área, mas o feitiço propriamente dito não afeta o Padrão do alvo. Contudo, os feitiços que afetam deliberadamente um alvo, como o tradicional "espetar um alfinete num boneco vodu para provocar dor", exigem o conhecimento avançado dos Arcanos. O índice do mago no Arcano mais alto usado no feitiço precisa ter um círculo a mais do que normalmente seria necessário. Essa exigência não afeta o componente Espaço 2 do feitiço, que corresponde ao Arcano conjuncional usado para estabelecer o canal simpático. A exigência aplica-se ao Arcano usado para criar o efeito propriamente dito (ou todos os Arcanos usados num efeito conjuncional elaborado).

Exemplo: *Arethusa quer utilizar o feitiço de Mente 3 "Ataque Psíquico" (págs. 192–193) contra seu inimigo Bahazid. O mago vil não está presente e, portanto, Arethusa é obrigada a recorrer à magia simpática. Como Ataque Psíquico afetaria diretamente o Padrão de*

O culto às celebridades...

Além das penalidades impostas por um elo simpático fraco, o "peso metafísico" de um alvo afeta adversamente a capacidade do autor do feitiço de estabelecer um elo simpático direto. Quanto mais o indivíduo for conhecido por outras pessoas (principalmente os completos estranhos, que não o conhecem pessoalmente, mas talvez projetem nele suas esperanças e seus temores), mais difícil será alcançá-lo por meio da simpatia.

Subtraia o índice da Vantagem Fama do alvo da parada de feitiçaria. Por exemplo, ao tentar afetar a rainha da Inglaterra com um feitiço simpático, subtraia três dados de sua parada, pois ela tem Fama 3.

Lugares e coisas também podem ter a vantagem da celebridade, o que dificulta as coisas para os magos que queiram tomá-los como alvos da magia simpática. O Narrador decide a penalidade adequada, que não deve ser superior a –3. A casa onde um famoso assassino sequencial enterrou suas 23 vítimas poderia impor uma penalidade de –1, ao passo que o diamante Hope imporia uma penalidade de –3.

Essa penalidade se aplica apenas aos feitiços que afetam diretamente o alvo, e não aos feitiços indiretos, como a clarividência ou o envio de mensagens telepáticas (desde que não influenciem o alvo). Essa penalidade tampouco se aplica aos feitiços lançados ao alcance dos sentidos.

... e os Ocultos

Os magos que possuem a Vantagem Ocultação têm um certo grau de proteção em relação à magia simpática que os toma como alvo. As regras são as mesmas expostas anteriormente para as celebridades, exceto que o índice de Ocultação será usado em lugar de Fama. Mais detalhes na seção "Ocultação", págs. 85–86.

Bahazid, Arethusa precisa ter quatro círculos em Mente: um a mais do que seria normalmente necessário. A jovem maga não conhece suficientemente o Arcano e, por isso, não consegue lançar o feitiço. Ela terá de esperar até Bahazid estar em sua presença e ao alcance de seus sentidos.

Observe que, devido a essa exigência, o mestre de um Arcano (índice 5) não consegue lançar feitiços simpáticos de Fazer ou Desfazer diretamente contra o Padrão do alvo, pois, para tanto, seria necessário o sexto círculo.

Por último, a magia simpática abre um canal simpático entre o autor do feitiço e o alvo, o que permite a esse indivíduo, por sua vez, enfeitiçar o autor original em represália, sem precisar ter Espaço 2 (apesar de ainda se sujeitar às penalidades relevantes devido a seu grau de ligação com o autor). A abertura de uma janela de clarividência também cria um canal simpático; se o mago na outra ponta souber que a janela existe (usando Sentidos de Mago ou, em especial, o feitiço de Espaço 1 "Percepção Espacial"; no caso, feitiço de clarividência não necessariamente alertará o mago para a existência da janela), ele poderá usá-la para direcionar feitiços ao criador da janela que se encontra do outro lado (mas não a outros alvos que não estejam tomando parte no feitiço simpático que a criou).

Exemplo: *Angrboda abre uma janela de clarividência para espiar Morvran. Por sorte, Morvran tem um feitiço ativo de Sentidos de Mago e detecta a janela. Aproveitando a oportunidade para atacar o adversário, Morvran lança o feitiço de Mente 3 "Ataque Psíquico" contra Angrboda. Ele não precisa acrescentar um componente de Espaço 2 (por ser um ataque direto e simpático a um Padrão), pois o feitiço de Angrboda já proporciona o canal simpático, mas ele ainda precisa de Mente 4 (um círculo a mais do que seria normalmente necessário para lançar o feitiço, que afetará diretamente Angrboda). Ele tem índice suficiente e, portanto, consegue lançar o feitiço.*

O grau de elo simpático de Morvran modifica a parada de dados. Angrboda um dia foi amigo dele, mas agora é um inimigo jurado: o elo de Morvran é Corriqueiro (–4 dados).

Inconvenientes dos feitiços simpáticos

• É necessário um ponto de Mana para lançar um feitiço simpático.

• O mago perde sua Defesa ao lançar o feitiço. Está concentrado no alvo e, portanto, não muito atento ao que acontece a seu redor.

• O feitiço simpático é sempre vulgar, mesmo quando normalmente é velado (portanto, o alvo pode usar contramágica para se defender; págs. 122–123).

• Se o feitiço afetar diretamente o Padrão de um alvo, o índice do mago no Arcano mais elevado envolvido no feitiço precisa ter um círculo a mais do que seria normalmente necessário.

• O feitiço cria um canal simpático entre o autor e o alvo, o que permitirá ao alvo dirigir feitiços contra o autor — mesmo que ele não tenha Espaço 2 — enquanto o feitiço simpático durar.

Feitiços dirigidos

A Trama é composta de Padrões. O mago dirige seus feitiços contra um ou mais Padrões, que são rasgados, reforçados, rearranjados ou transformados pela magia. Os obstáculos físicos entre o mago e seu alvo não importam. Contanto que consiga perceber o Padrão, o mago será capaz de tomá-lo como alvo. A única coisa com a qual sua magia poderia normalmente se digladiar, além dos possíveis modificadores relacionados à percepção, seria a resistência do alvo (descrita na seção "Resistência à magia", págs. 121–122).

Alguns feitiços, no entanto, criam um efeito mágico que o autor dirige fisicamente para um alvo, como se fosse um dardo ou virote de poder mágico, destinado a atacar. Esses feitiços são chamados *feitiços dirigidos*. Somente os feitiços instantâneos podem ser dirigidos. As condições mudam rápido demais para que se possa apontar os feitiços prolongados dessa maneira. As descrições dos feitiços relacionam aqueles que são dirigidos.

Já que o feitiço dirigido é um fenômeno físico direcionado ao corpo físico de um alvo, e não a seu Padrão, o alvo não tem o direito de resistir à magia nem automaticamente, nem com um teste disputado, mas a contramágica ainda pode ser eficaz. Pela mesma razão, a blindagem do alvo e outros modificadores dos ataques a distância *serão* aplicados à parada de feitiçaria do mago, pois o alvo será beneficiado por blindagem, abrigo ou prostração, exatamente como se tentasse escapar de um disparo de arma de fogo ou de outros ataques a distância.

Os alvos normalmente não têm direito à Defesa contra feitiços dirigidos (a menos que a descrição do feitiço diga outra coisa), exceto à queima-roupa. A blindagem tem utilidade apenas no caso dos feitiços contra os quais ofereça alguma proteção. Um colete à prova de balas pode ajudar a barrar um projétil de pedra, mas não impediria o dano por fogo ou eletricidade.

Inconvenientes dos feitiços dirigidos

• Os alvos se defendem da mesma maneira que fariam no caso de qualquer ataque a distância: aplicam-se as regras de abrigo e/ou blindagem, e a prostração impõe uma penalidade de –2 ao teste do autor do feitiço (se o feitiço se der à queima-roupa, o alvo terá direito a sua Defesa, mas o autor receberá +2 dados contra alvos prostrados).

• O mago fica sujeito a penalidades devidas à distância ao atacar alvos afastados. A distância de curto alcance de seus feitiços dirigidos é igual a dez vezes sua Gnose. O alcance médio é o dobro disso, e o longo alcance, duas vezes o alcance médio. Por exemplo, Arctos tem Gnose 3, o que confere a seus feitiços dirigidos um curto alcance de trinta metros, um médio alcance de sessenta metros e um longo alcance de 120 metros (precisão equivalente à de uma pistola de grosso calibre).

• Dependendo do efeito, o autor pode ser capaz de alterar os fatores relacionados ao Alvo de um feitiço dirigido para afetar vários alvos. Isso implica a criação de um efeito grande, como uma bola de fogo gigantesca ou uma saraivada de projéteis. O Narrador decide se o efeito é possível no caso do feitiço em questão. Se for, o mago poderá acrescentar outros alvos (à penalidade de –2 dados para cada um), mas os alvos precisam estar próximos (num raio de pelo menos três metros uns dos outros).

• Não é possível lançar feitiços dirigidos como se fossem simpáticos, nem lançá-los por meio de um canal simpático criado por um outro feiticeiro (como a janela de clarividência gerada para espiar um mago).

• No caso de uma falha no teste realizado para lançar um feitiço dirigido, o efeito se manifestará mesmo assim. A critério do Narrador, o feitiço pode atingir um objeto próximo (o carro ao lado do alvo que escapou por um triz) ou um elemento do pano de fundo (a janela atrás do alvo).

A parada de feitiçaria

Escolhido o feitiço e determinados o método, a ação, o aspecto e o alcance, calcula-se a parada de feitiçaria.

Feitiço clássico

Quando um mago lança um feitiço clássico, o jogador lança uma parada de dados determinada por Atributo + Habilidade + Arcano, usando as características relacionadas na descrição do clássico.

Parada de dados de um feitiço clássico = Atributo + Habilidade + Arcano.

O Atributo representa a vontade ou o talento bruto do mago, ao passo que a Habilidade representa a facilidade que ele tem para usar os princípios envolvidos no feitiço.

O Arcano mede a compreensão do mago em relação aos fenômenos manipulados pelo feitiço. Ao lançar um feitiço conjuncional, o mago usa o Arcano de índice mais alto aplicável para determinar a parada de feitiçaria.

Observe que as Especializações das Habilidades não se aplicam aos feitiços clássicos. O mago que tem Maldições como Especialização de Ocultismo não tem direito a um dado extra ao lançar maldições, mesmo que o clássico empregue a Habilidade Ocultismo. Em vez disso, os magos podem usar as Especializações Clássicas de suas respectivas ordens. Veja a seção "Especializações Clássicas", pág. 75.

Feitiço improvisado

Quando o mago lança um feitiço improvisado, o jogador lança uma parada de dados determinada pela soma Gnose + Arcano do mago.

Parada de dados de um feitiço improvisado = Gnose + Arcano.

A Gnose representa o conhecimento do mago em relação ao Mundo Superno, a capacidade de mudar a realidade. É o poder mágico bruto do mago.

O índice do Arcano mede a compreensão do mago em relação aos fenômenos manipulados pelo feitiço. Ao lançar um feitiço conjuncional, o mago usa o Arcano de índice mais alto aplicável para determinar a parada de feitiçaria.

Palavras de poder

Todo feitiço pode ser enunciado com uma palavra ou frase atlante. Ninguém mais tem fluência suficiente no idioma atlante para que a língua seja usada no cotidiano, mas restam palavras e frases bastantes para dar poderes à magia. Os magos acreditam que, sendo essa a língua materna dos Oráculos e Exarcas, as palavras do idioma têm poder sobre o Mundo Decaído, formando uma espécie de "língua verdadeira", capaz de dar realidade às coisas. Se as palavras verdadeiras de um feitiço forem pronunciadas durante o lançamento, a magia será acompanhada por um surto de poder.

O mago precisa conhecer o idioma (veja a Vantagem "Língua Sublime", pág. 84). Sendo esse o caso, ele pode realizar uma ação instantânea ao pronunciar palavras de poder antes de lançar o feitiço. Um bônus de +2 será acrescentado a sua parada de feitiçaria no turno seguinte, durante o qual ele irá pontuar o feitiço com mais cânticos (os dados extras se aplicam somente aos feitiços lançados logo após os cânticos). No caso de um feitiço prolongado, o mago é obrigado a passar trinta minutos entoando cânticos para receber o bônus de +2.

O mago é obrigado a falar no mínimo num sussurro audível, com volume suficiente para que outras pessoas próximas possam ouvi-lo com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Autocontrole. Ruídos altos podem impor penalidades a esse teste de audição, ao passo que o silêncio absoluto talvez ofereça um bônus às pessoas que ouvem os sussurros guturais.

Durante a ação de cantar, o mago perde sua Defesa e não pode percorrer uma distância maior que seu Deslocamento (ou seja, não pode correr). Observe que um feitiço velado, acompanhado de um cântico estranho e testemunhado por um Adormecido pode ser percebido como improvável, o que aumenta a chance de ocorrência de um Paradoxo.

Fatores dos feitiços

Todas as regras anteriores adotam apenas os aspectos mais fundamentais da feitiçaria: que o feitiço afeta um único alvo num intervalo bem pequeno de tempo. Contudo, o mago pode criar uma Imago que provocará uma irrupção de chamas para afetar toda uma área, ou um encantamento capaz de durar um dia inteiro. Esses elementos de um feitiço — o número de alvos ou a área afetada, a duração e até mesmo a potência bruta — são chamados de *fatores*, e o mago consegue aumentá-los da maneira como desejar. Os feitiços são limitados apenas pelo poder e o conhecimento de um mago.

A **Potência** é uma medida do poder do feitiço. No caso de feitiços danosos, trata-se do dano. No caso de outros feitiços, a Potência tem efeitos diferentes. A Potência também indica a resistência do feitiço às tentativas de outros magos de anulá-lo ou revogá-lo.

O **Alvo** é a criatura, o objeto, ou o número de criaturas ou objetos afetado pelo feitiço. O padrão é um alvo: um único ser vivo ou objeto inanimado de Tamanho máximo igual a 20 ou uma pequena área. Para afetar seres ou coisas maiores, você precisa acrescentar mais fatores Alvos.

A **Duração** é quanto tempo o feitiço persistirá. O padrão, para a maioria dos feitiços, é um turno (no caso de feitiços transitórios) ou uma cena (no caso de feitiços demorados). Finda a Duração, o feitiço chegará ao fim.

Qualquer mago é capaz de aumentar os diversos fatores de seu feitiço, apesar de fazê-lo ao custo de penalidades nos dados (feitiçaria instantânea) ou de uma exigência maior de sucessos (feitiçaria prolongada). O mago que tem conhecimento avançado do Arcano de um feitiço (um círculo a mais do que seria normalmente necessário para lançá-lo) é capaz de aumentar seus fatores em montantes mais dramáticos, como será explicado a seguir.

Observe que os fatores dos feitiços podem parecer complicados no início, mas são opcionais. O mago não é *obrigado* a alterar os fatores-padrão de sua feitiçaria, como é explicado nas descrições dos feitiços de cada Arcano, mas ele tem essa opção. Os jogadores iniciantes talvez queiram esperar até terem dominado os fundamentos do sistema de feitiçaria antes de tentarem alterar os fatores dos feitiços.

Feitiços instantâneos

A descrição do feitiço lista o fator *primário*. Os sucessos obtidos no lançamento do feitiço são aplicados a esse fator. Um único sucesso confere ao feitiço os fatores a seguir:

Potência: um ponto.

Alvo: um (de Tamanho igual ou inferior a 20), ou um círculo com um metro de raio, ou um volume definido de cinco metros cúbicos.

Duração: um turno (três segundos), no caso de feitiços transitórios, e uma hora ou cena, no caso de feitiços demorados.

Os sucessos adicionais incrementam apenas o fator primário. Para incrementar outros fatores, você terá de designar as penalidades nos dados antes de fazer o teste. Observe que somente os sucessos podem aumentar o fator primário.

Potência

A Potência descreve o poder bruto de um feitiço. Também é uma medida da resistência do feitiço, de como é difícil anulá-lo ou revogá-lo. Mesmo se um feitiço exigir apenas um ponto de Potência, pode ser que o autor ainda queira aumentar-lhe a Potência se desconfiar que o alvo tentará anulá-lo ou revogá-lo. O feitiço que tem Alvo ou Duração como fator primário (ou seja, os sucessos são aplicados a um desses fatores) tem Potência-padrão de um ponto e, portanto, é fácil de anular ou revogar, mesmo quando o teste de feitiçaria tem como resultado um êxito excepcional (o feitiço afeta muitos alvos ou dura um bom tempo, mas é pouco resistente às tentativas de anulação ou revogação).

A Potência é o fator primário da maioria dos feitiços listados neste capítulo. Se a descrição de um feitiço não exigir a dedicação dos sucessos a um número de alvos (ou a uma área afetada) ou Duração, suponha que serão aplicados à Potência.

Potência	Penalidade nos dados
1	nenhuma (êxito simples)
2	–2
3	–4
4	–6
5	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada ponto adicional de Potência. Por exemplo, Potência 6 imporia uma penalidade de –10.

Alvo

Os feitiços tomam uma ou mais criaturas ou objetos como alvos. A magia é entretecida diretamente no Padrão do alvo, contornando qualquer obstáculo interveniente. Duas questões a se considerar: quantos alvos serão afetados e de que tamanho é cada um deles?

Número de alvos	Penalidade nos dados
1	nenhuma (êxito simples)
2	–2
4	–4
8	–6
16	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada duplicação no número de alvos. Por exemplo, 32 alvos imporiam uma penalidade de –10.

Tamanho

Depois de determinar quais são os alvos, o mago precisa se preocupar com o maior deles. Os alvos de tamanho excepcional (maiores que um caminhão de lixo) exigem um controle maior do feitiço.

Tamanho do alvo maior	Penalidade nos dados
20 ou menos	nenhuma (êxito simples)
21–30	–2
31–40	–4
41–50	–6
51–60	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada dez unidades adicionais de Tamanho. Por exemplo, um alvo de Tamanho 61–70 imporia uma penalidade de –10.

Efeito de área

Em vez de um ou mais alvos específicos, o feitiço pode afetar um círculo em volta de um ponto específico (que tem o mesmo raio em todas as direções) ou um volume definido (medido em três dimensões — largura, comprimento e altura —, que são determinadas pelo autor). O feitiço, portanto, aplica-se a qualquer pessoa ou coisa dentro desse círculo ou volume, seja amigo ou inimigo. O mago não pode destacar alvos específicos dentro do espaço declarado.

Raio do círculo ou	Volume definido	Penalidade nos dados
1 m	5 m³	nenhum (êxito simples)
2 m	10 m³	–2
4 m	20 m³	–4
8 m	40 m³	–6
16 m	80 m³	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada duplicação do raio ou do volume. Por exemplo, um raio de 32 metros ou um volume de 160 metros cúbicos imporia uma penalidade de –10.

Obs.: O ponto central do ráio precisa estar ao alcance sensorial do mago. Isso geralmente significa que o mago terá de enxergá-lo, a menos que o centro produza algum ruído que o autor do feitiço seja capaz de localizar ou detectar. Do contrário, ele terá de usar magia simpática (Espaço 2) para afetar um ponto fora do alcance de seus sentidos.

Regras avançadas do efeito de área: Se o mago tiver, no índice do Arcano primário do feitiço, um ou mais círculos além do que seria normalmente necessário para lançá-lo, ele poderá aumentar o raio da área ou o volume definido em graus mais dramáticos.

Raio do círculo ou	Volume definido	Penalidade nos dados
1 m	5 m³	nenhum (êxito simples)
4 m	20 m³	–2
16 m	80 m³	–4
64 m	320 m³	–6
256 m	1280 m³	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada quadruplicação do raio ou do volume. Por exemplo, um raio de 1.024 metros ou um volume de 5.120 metros cúbicos imporia uma penalidade de –10.

O mago é capaz de alterar um feitiço que normalmente afetaria um ou mais alvos de modo a afetar um círculo ou volume definido. O índice dele no Arcano apropriado precisa ter no mínimo um círculo a mais do que seria normalmente necessário para lançar o feitiço (mas ele usará a tabela básica, e não a avançada, para determinar a área afetada), e isso custará um ponto de Mana durante o lançamento.

Duração

São quatro os tipos de Duração: permanente, baseada em concentração, transitória e demorada (ou, às vezes, demorada avançada). As descrições dos feitiços fornecidas neste capítulo listam a Duração de cada um deles.

Permanente

O efeito de um feitiço permanente é uma parte natural da realidade: não tem Duração definida, pois persistirá tanto tempo quanto lhe for natural. Por exemplo, o feitiço que ateia fogo a um alvo é permanente. O fogo é real e continuará a arder normalmente até ser apagado ou não restar mais nada para queimar. Os ferimentos do alvo também são reais e precisam ser reparados normalmente. Da mesma maneira, o feitiço que repara lesões é permanente. A recuperação devolve o alvo a seu estado natural e, portanto, os ferimentos não irão reaparecer quando o feitiço terminar.

Os feitiços baseados em concentração, os transitórios e os demorados criam um efeito não natural, como o de mudar a forma de uma pessoa. Seus efeitos cessarão ao terminar a Duração do feitiço, ou seja, a realidade devolverá as coisas ao normal. Os feitiços de Duração permanente não são descontados do número máximo de feitiços que o mago é capaz de manter (de acordo com sua Gnose).

Baseada em concentração

A Duração de um feitiço baseado em concentração depende de quanto tempo o mago conseguirá manter o esforço mental para fazê-lo durar. O mago não poderá realizar nenhuma outra ação, a não ser se mover (até seu índice total de Deslocamento; ele não poderá correr). O mago tampouco terá direito à Defesa contra ataques, apesar de poder se abrigar no caso de ataques a distância. Se for atacado, o mago terá de passar num teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para manter a concentração.

Se o mago deixar de se concentrar por qualquer motivo, seja ou não voluntariamente, o feitiço chegará ao fim. A exceção ocorre quando ele decide acrescentar fatores de Duração, como se fosse um feitiço transitório (a seguir), *antes* do lançamento do feitiço, caso no qual este persistirá um pouco mais, durante um período de tempo igual à Duração que lhe foi designada, e então prescreverá. O mago não pode recomeçar a se concentrar num feitiço depois de tê-lo interrompido, mesmo se o feitiço ainda não tiver prescrito.

Obs.: O mago não pode usar uma Duração baseada em concentração ao lançar feitiços dirigidos (consulte o quadro "Feitiços dirigidos", págs. 116–117).

Transitória

A Duração-padrão de um feitiço transitório é de um turno.

Duração	Penalidade nos dados
1 turno	nenhuma (êxito simples)
2 turnos	–2
3 turnos	–4
5 turnos	–6
10 turnos	–8*

* Acrescente mais uma penalidade de –2 a cada dez turnos adicionais. Por exemplo, uma Duração transitória de vinte turnos imporia uma penalidade de –10.

Demorada

A Duração-padrão de um feitiço demorado é de uma cena ou uma hora.

Duração	Penalidade nos dados
1 cena/hora	nenhuma (êxito simples)
2 horas	–2
12 horas	–4
24 hora	–6
2 dias	–8*

* Imponha mais uma penalidade de –2 a cada dois dias adicionais. Por exemplo, uma Duração demorada de quatro dias imporia uma penalidade de –10.

Regras avançadas de Duração demorada: Se o mago tiver, no índice do Arcano primário do feitiço, um ou mais círculos além do que seria normalmente necessário para lançá-lo, ele poderá aumentar a Duração em graus ainda mais dramáticos.

Duração	Penalidade nos dados
1 cena/hora	nenhuma (êxito simples)
24 horas	–2
2 dias	–4
1 semana	–6
1 mês	–8
Indefinida*	–10

* O feitiço será permanente até ser cancelado ou revogado. No entanto, alvos vivos crescem, mudam e se recuperam. Os feitiços de Duração indefinida não podem ser aplicados a uma criatura viva.

Alguns feitiços já têm Duração demorada avançada e não exigem do autor um índice superior no Arcano primário.

O feitiço vulgar que tiver Duração superior a uma hora ou cena poderá se sujeitar aos efeitos corrosivos da Incredulidade toda vez que um Adormecido presenciar o efeito. Consulte a seção "Incredulidade", pág. 275.

Runas atlantes

O alfabeto de Atlântida, assim como as palavras de seu idioma, reverberam poder (veja o quadro "Palavras de poder", pág. 117). As runas atlantes podem ser inscritas no alvo de um feitiço *transitório* ou *demorado* para prolongar automaticamente sua Duração em +1 (o mago não terá de fazer isso ele mesmo, designando penalidades ou sucessos adicionais: as runas darão conta do recado). As runas não afetam os feitiços de Duração *permanente* ou baseada em *concentração*. Se o feitiço tiver um efeito de área, as cercanias de cada ponto cardeal terão de ser marcadas com uma runa.

O autor é obrigado a inscrever pessoalmente a runa, desenhando-a, pintando-a ou entalhando-a não mais de um dia antes de lançar o feitiço. Esse esforço exige pelo menos uma ação instantânea e, talvez, um teste bem-sucedido de Destreza + Ofícios, dependendo do método empregado. Os magos não podem usar runas pré-fabricadas, impressas aos montes para serem grudadas nos alvos quando necessário. É preciso que cada runa seja traçada à mão no momento em que o feitiço é lançado.

As runas são mais apropriadas quando usadas na feitiçaria ritual (prolongada), como na criação de um círculo mágico de proteção (um feitiço de Proteção do Arcano do Espaço, pág. 137), e não são muito

práticas quando empregadas na magia combativa, a menos que o mago consiga marcar o alvo com a runa antes de lançar o feitiço. Os magos que conhecem a Língua Sublime reconhecem as runas e não se deixam marcar.

O inconveniente de usar runas é que o feitiço se tornará inerte se a runa (ou uma das runas direcionais que demarcam uma área ou círculo) for removida ou apagada, mesmo se a Duração do feitiço ainda estiver de pé. O autor pode redesenhar a runa no alvo (ou substituir o marcador removido de uma área) para reativar o feitiço; não se faz necessário um teste de feitiçaria. O tempo porventura transcorrido ainda será descontado da Duração do feitiço, mesmo que seu efeito não esteja mais ativo.

Os magos costumam entalhar runas no objeto que pretendem encantar (veja "Encantamento Efêmero", pág. 220) ou imbuir ("Imbuir Objetos", págs. 221–222).

Feitiços prolongados

As lendas e fábulas de outrora estão cheias de imagens de bruxas que passam horas debruçadas sobre caldeirões borbulhantes, feiticeiros que entoam antigos nomes de poder durante dias, ou místicos que meditam semanas a fio para obter efeitos miraculosos. Todos esses artífices da vontade estariam lançando um feitiço prolongado ou celebrando um ritual, que permite o acúmulo de sucessos no decorrer de uma série de testes.

O número-alvo para os sucessos depende de todos os fatores descritos na Imago. O primeiro sucesso de um feitiço prolongado proporciona todos os fatores básicos listados anteriormente para os feitiços instantâneos: um ponto de Potência, um alvo e a Duração de um turno (no caso de feitiços transitórios) ou de uma hora/cena (no caso de feitiços demorados). Os fatores adicionais são obtidos com o acréscimo de mais sucessos ao número-alvo. Para determinar o número-alvo exigido, use as tabelas a seguir e some os sucessos listados para cada fator.

O feitiço prolongado só é ativado quando os sucessos necessários para todos os fatores declarados são obtidos. Ao contrário do que acontece com os feitiços instantâneos, não é preciso nomear nenhum fator como primário: os sucessos são designados a todos os fatores, de acordo com a necessidade, para calcular o número-alvo do feitiço.

Potência

Potência	Número-alvo
1	êxito simples
2	+1 sucesso
3	+2 sucessos
4	+3 sucessos
5	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso ao número-alvo a cada ponto adicional de Potência.

Alvo

Número de alvos	Número-alvo
1	êxito simples
2	+1 sucesso
4	+2 sucessos
8	+3 sucessos
16	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso a cada duplicação no número de alvos. Por exemplo, 32 alvos acrescentariam cinco sucessos ao número-alvo.

Tamanho

Tamanho

Tamanho do alvo maior	Número-alvo
20 ou menos	êxito simples
21–30	+1 sucesso
31–40	+2 sucessos
41–50	+3 sucessos
51–60	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso ao número alvo a cada dez unidades adicionais de Tamanho. Por exemplo, um alvo de Tamanho 61–70 acrescentaria cinco sucessos ao número-alvo.

Efeito de área

Raio do círculo ou	Volume definido	Número-alvo
1 m	5 m³	êxito simples
2 m	10 m³	+1 sucesso
4 m	20 m³	+2 sucessos
8 m	40 m³	+3 sucessos
16 m	80 m³	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso ao número-alvo a cada duplicação do raio ou do volume. Por exemplo, um raio de 32 metros ou um volume de 160 metros cúbicos acrescentaria cinco sucessos ao número-alvo.

Regras avançadas do efeito de área: Se o mago tiver, no índice do Arcano primário do feitiço, um ou mais círculos além do que seria normalmente necessário para lançá-lo, ele poderá aumentar o raio da área ou o volume definido em graus mais dramáticos.

Raio do círculo ou	Volume definido	Número-alvo
1 m	5 m³	êxito simples
4 m	20 m³	+1 sucesso
16 m	80 m³	+2 sucessos
64 m	320 m³	+3 sucessos
256 m	1280 m³	+4 sucessos*

*Acrescente mais um sucesso ao número-alvo a cada quadruplicação do raio ou do volume. Por exemplo, um raio de 1.024 metros ou um volume de 5.120 metros cúbicos acrescentaria cinco sucessos ao número-alvo.

Duração

Transitória

Duração	Número-alvo
1 turno	êxito simples
2 turnos	+1 sucesso
3 turnos	+2 sucessos
5 turnos	+3 sucessos
10 turnos	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso ao número-alvo a cada dez turnos adicionais. Por exemplo, uma Duração transitória de vinte turnos acrescentaria cinco sucessos ao número-alvo.

Demorada

Duração	Número-alvo
1 cena/hora	êxito simples
2 horas	+1 sucesso
12 horas	+2 sucessos
24 horas	+3 sucessos
2 dias	+4 sucessos*

* Acrescente mais um sucesso ao número-alvo a cada dois dias adicionais. Por exemplo, uma Duração demorada de quatro dias acrescentaria cinco sucessos ao número-alvo.

Regras avançadas de Duração demorada: Se o mago tiver, no índice do Arcano primário do feitiço, um ou mais círculos além do que seria normalmente necessário para lançá-lo, ele poderá aumentar a Duração em graus ainda mais dramáticos.

Duração	Número-alvo
1 cena/hora	êxito simples
24 horas	+1 sucesso
2 dias	+2 sucessos
1 semana	+3 sucessos
1 mês	+4 sucessos
Indefinida*	+5 sucessos

* O feitiço será permanente até ser cancelado ou revogado. No entanto, alvos vivos crescem, mudam e se recuperam. Os feitiços de Duração indefinida não podem ser aplicados a uma criatura viva.

Alguns feitiços já têm Duração demorada avançada e não exigem do autor um índice superior no Arcano primário.

Renúncia ao controle do feitiço

Os feitiços são descontados do limite total de feitiços ativos que um mago é capaz de manter, determinado por sua Gnose (pág. 75). O mago pode optar por *renunciar* ao controle de um feitiço e permitir que a coisa se mantenha por conta própria (até ser revogada). Para tanto, sacrifica-se um círculo de Força de Vontade (que poderá ser recuperado ao custo de oito pontos de experiência). Depois de renunciar a um feitiço desses, o mago não conseguirá mais descartá-lo quando quiser, nem restringir ou limitar seus fatores, nem alterá-lo de nenhuma maneira usando as regras normais de controle de feitiços (veja a seção "Controle de feitiços", pág. 128). Será como se o feitiço tivesse sido lançado por outro mago.

Os magos geralmente guardam a renúncia para os feitiços de Duração indefinida: o custo é considerado alto demais para feitiços que acabarão se dissipando quando a Duração expirar.

Da feitiçaria rápida para a ritual

O talento de um mago — sua parada de dados — pode não ser suficiente para produzir todos os fatores desejados, o que o reduzirá a um arriscado teste de sorte. Mas isso não basta para deter ou derrotar os Despertos. O mago pode lançar um feitiço instantâneo como se fosse um feitiço ritual ou cerimonial, executado com uma ação prolongada, o que lhe permitirá reunir os fatores depois de uma série de testes. No entanto, ele não pode lançar feitiços prolongados como se fossem instantâneos.

Exemplo: *Arctos deseja lançar um feitiço improvisado de Forças 2, "Controlar a Luz", para avivar o facho de sua lanterna, e ele quer que isso dure um dia inteiro (24 horas). A soma Gnose 3 + Forças 3 oferece-lhe uma parada formada por seis dados. A Duração de 24 horas impõe uma penalidade de –6 dados. O jogador que interpreta Arctos se vê limitado a um teste de sorte.*

Arctos decide lançar o feitiço como se fosse prolongado, o que levará mais tempo (uma hora por teste, já que sua Gnose é igual a 3), mas isso oferecerá ao jogador uma parada melhor. Devido à Duração demorada de 24 horas, três sucessos são acrescentados ao número-alvo exigido. Como Arctos precisa apenas de Potência 1, o número-alvo básico é de um sucesso, o que dá um total de quatro. Com os seis dados que tem, o jogador pode obter esse total num único teste, mas é mais provável que isso exija dois ou três testes (duas ou três horas de feitiçaria).

Pode ser que o mago queira desistir antes e se contentar com um feitiço mais fraco, ou então continuar e produzir um feitiço mais forte tão logo obtenha sucessos suficientes. Em todo caso, será preciso usar um ponto de Força de Vontade para alterar a Imago e não perder todos os sucessos acumulados.

O intervalo de tempo por teste depende da Gnose do mago.

Gnose	Tempo por teste
1–2	3 horas
3–4	1 hora
5–6	30 minutos
7–8	10 minutos
9–10	1 minuto

É preciso fazer os testes sem grandes interrupções. O autor só pode descansar alguns minutos entre os testes: dez minutos para cada círculo de Gnose. Por essa razão, os magos que passam muito tempo executando um feitiço podem se sujeitar aos efeitos da fadiga. Consulte a pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. O mago que não conseguir retomar o feitiço entre os intervalos perderá todos os sucessos acumulados. Às vezes, os magos recorrem à magia da Vida ou da Mente para ajudá-los a resistir aos efeitos da fadiga antes de dar início a um ritual demorado.

Resistência à magia

Antes de fazer qualquer teste de feitiçaria, é preciso levar em consideração a possível resistência do alvo à magia, pois ela pode afetar a parada de dados e o resultado do teste.

As criaturas vivas têm um certo grau inato de resistência à magia: seus Padrões, às vezes, conseguem resistir à mudança que vem de fora. Consulte a descrição do feitiço para ver se ele permite que o alvo se defenda de alguma maneira.

Existem dois tipos de proteção inerente contra a magia: a resistência "disputada" e a resistência "automática". Os magos também podem usar contramágica para se protegerem ainda mais dos feitiços. Veja a seção "Contramágica", págs. 122–123.

O alvo pode optar por *não* resistir ao feitiço, mas terá de fazer isso conscientemente. Não se pode usar a magia da Mente para obrigar o alvo a baixar sua guarda (é claro que pode ser que o alvo acredite que o mago vá lançar um feitiço benéfico e, por isso, baixe a guarda, mas nada garante que o mago não vá trair essa confiança com um feitiço maldoso).

Resistência disputada

Alguns feitiços permitem a realização de um teste disputado para que o alvo tenha a chance de se esquivar dos efeitos mágicos. Trata-se de um teste reflexo, realizado logo após o teste do autor do feitiço. Se seu número de sucessos for igual ou superior ao do autor, o alvo não será afetado pelo feitiço.

A descrição do feitiço lista o Atributo de Resistência a ser testado pelo alvo. Pode-se usar Autocontrole para resistir, com uma ação disputada, aos feitiços que afetam as emoções e a qualquer feitiço lançado com o intuito de confundir a percepção do alvo. Pode-se usar Perseverança para resistir a efeitos mentais, como o controle da mente ou qualquer coisa que reduza a vontade da vítima. No caso de feitiços que afetam fisicamente o alvo, como um feitiço debilitante de Morte, pode-se usar Vigor para resistir.

Acrescenta-se a Gnose do mago a essa parada disputada, o que lhe confere uma defesa contra a magia bem mais forte que a proteção dos Adormecidos.

Teste disputado: Atributo de Resistência + Gnose.

Se souber que está sendo atacado com magia, o alvo poderá usar um ponto de Força de Vontade para ganhar três dados extras na parada do teste disputado.

Resultados dos testes

Falha dramática: O alvo sucumbe completamente ao feitiço. Os fatores são os mesmos, mas os efeitos são mais intensos: a dor é mais forte, a hipnose é mais completa. A critério do Narrador, o alvo pode perder sua ação no turno atual ou no seguinte, pois terá sua atenção completamente desviada pelo feitiço.

Falha: Aplicam-se os efeitos do feitiço ao alvo.

Êxito: Se seu número de sucessos for igual ou superior ao do autor, o alvo não será afetado pelo feitiço (ou, se o feitiço for prolongado, o autor não acumulará sucessos nesse lance).

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito simples.

Resistência automática

O Atributo de Resistência do alvo é subtraído da parada de feitiçaria. A descrição do feitiço lista o Atributo a ser usado. Se o feitiço afetar vários alvos, o Atributo de Resistência mais elevado dentre todos os alvos afetados modificará a parada de dados. Portanto, um feitiço que afeta a mente e se aplica a três alvos com índices de Perseverança iguais a 2, 3 e 5 estará sujeito a uma penalidade de –5 (a característica de Resistência mais elevada do grupo). No caso de feitiços prolongados, subtraia o Atributo de Resistência de cada um dos testes.

Se souber que está sendo atacado com magia, o alvo poderá usar um ponto de Força de Vontade para ganhar um bônus de +2 em sua característica de Resistência.

Conflito sobrenatural

É inevitável que os magos entrem em contato com outros habitantes terríveis e bizarros do Mundo das Trevas. Os Despertos podem confrontar lobisomens, vampiros ou *coisas* ainda mais estranhas. Quando é impossível resolver esse contato de maneira pacífica, os poderes e as capacidades sobrenaturais podem ser empregados para decidir qual criatura prevalecerá.

Neste livro, os feitiços são aplicados contra seres humanos normais e outros magos. Nesses casos, as regras funcionam exatamente como informa o texto. Não restam dúvidas quanto às possíveis proteções do alvo. Uma pessoa comum provavelmente terá pouca proteção além de seu Atributo relevante de Resistência, ao passo que a Gnose de um mago será acrescentada a seu Atributo de Resistência. Por exemplo, o mortal que é alvo da magia da Mente tem apenas sua Perseverança para aplicar a um teste disputado contra a parada do mago. Já o mago tomado como alvo de um feitiço do Arcano da Mente tem direito a uma parada de dados disputada composta de Perseverança + Gnose.

Portanto, o que acontece quando um mago encontra um ser sobrenatural e é submetido aos poderes possuídos por essa criatura? Como a natureza ou as capacidades intrínsecas do mago irão protegê-lo? Nos casos em que se faz um teste disputado para determinar os efeitos do poder, a parada de dados será formada pelo Atributo relevante de Resistência + a Gnose do mago. O Atributo de Resistência é o Vigor, a Perseverança ou o Autocontrole. O Vigor é usado contra poderes que têm efeitos físicos, a Perseverança é empregada contra poderes que apresentam efeitos mentais e o Autocontrole é utilizado contra poderes que têm efeitos emocionais.

Por exemplo, se um vampiro tentar hipnotizar o mago com Mesmerismo, faça um teste disputado de Perseverança + Gnose para resistir. Se um lobisomem usar o Dom Odor Verdadeiro para perceber que o mago está mentindo, faça um teste de Autocontrole + Gnose para resistir.

No demais, siga todas as outras regras que se aplicam ao poder empregado.

O Narrador poderá invocar essa regra geral toda vez que confrontar os personagens dos jogadores com monstros de sua própria criação: seres bizarros que talvez nunca tenham sido vistos antes. Ou então poderá permitir que os jogadores usem esse tipo de teste disputado quando a crônica de **Mago** se sobrepuser a **Lobisomem: os Destituídos**, **Vampiro: o Réquiem** ou qualquer outro jogo da linha Storytelling. Quando os Dons, as Disciplinas ou outros poderes provenientes desses jogos se voltarem contra seu personagem, você saberá que a força intrínseca do mago, por ser ele um artífice da vontade, pode lhe conferir uma certa proteção.

Observe, entretanto, que essa proteção não se aplica quando o poder em questão não permite um teste disputado. Digamos que o Narrador jogue uma parada de dados para determinar os efeitos que o Dom de um lobisomem terá sobre seu mago e as regras especifiquem que a Perseverança do personagem será simplesmente subtraída dessa parada. Nesse caso, a Gnose do mago não será descontada da parada de dados. Como não há um teste disputado envolvido na tentativa de resistir ao poder, somente o Atributo de Resistência do personagem será aplicado à parada de dados como uma penalidade.

Prepare-se! Assim como os magos têm defesas especiais contra os poderes de outras entidades sobrenaturais, esses seres também gozam de benefícios adicionais contra a magia dos Despertos. Quando os Dons são combatidos com testes disputados, criaturas como lobisomens e vampiros têm direito a paradas especiais baseadas em suas próprias naturezas sobrenaturais.

Essa proteção adicional é tratada em **Lobisomem: os Destituídos**, **Vampiro: o Réquiem** e outros jogos da linha Storytelling.

Contramágica

Os magos têm a capacidade de anular vários usos de magia, particularmente aqueles direcionados a eles. A contramágica soma-se a qualquer forma de resistência à magia que o personagem já tenha, como descrito anteriormente. Aplica-se a contramágica antes de se fazer qualquer teste disputado para resistir a um feitiço agressor.

O mago tem três opções diferentes de contramágica: "Revogar a Magia" (págs. 216–217), com o qual ele cancela feitiços já existentes; "Escudo Mágico" (págs. 217–218), com o qual ele se resguarda de outros feitiços; e "Contrafeitiço" (a seguir), com o qual o mago bloqueia o feitiço que o ataca com um feitiço anulador especial. Os dois primeiros métodos exigem o Arcano do Primórdio. "Contrafeitiço" exige um círculo num dos Arcanos usados pelo feitiço agressor.

Contrafeitiço (Qualquer um dos Arcanos do feitiço agressor, com índice ●)

O mago cria uma interferência no Padrão capaz de enfraquecer ou até mesmo cancelar um feitiço.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do feitiço-alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Quando alguém dirige um feitiço vulgar ao mago ou a outros alvos que o mago deseja proteger, ele pode lançar um feitiço anulador que criará uma espécie de interferência mágica, enfraquecendo ou até mesmo cancelando o feitiço agressor, da mesma maneira que um obstáculo pode servir de abrigo contra ataques a distância. Primeiro ele precisa ter Sentidos de Mago para perceber o feitiço agressor. Como uma ação de esquiva, ele pode lançar Contrafeitiço para bloquear feitiços vulgares lançados por um outro mago numa posição mais elevada na fila de Iniciativa (ele não conseguirá anular os ataques de Iniciativa mais baixa se já tiver agido no turno; veja "Esquiva", na pág. 156 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, onde você encontrará as regras que determinam como isso subverte a fila normal de Iniciativa do turno). O mago poderá até mesmo anular feitiços simpáticos lançados diretamente contra ele (mas não aqueles lançados contra outros alvos) ao detectar o canal simpático que o feitiço começar a formar (de novo, ele precisa ter Sentidos de Mago para tanto).

Os sucessos são subtraídos da Potência do feitiço-alvo. Se não sobrar Potência ao feitiço-alvo, este será cancelado por completo. Se restar mesmo que apenas um ponto de Potência, o feitiço será aplicado ao alvo (com sua Potência reduzida).

Normalmente, não é possível anular um feitiço velado, pois o mago que se defende teria primeiro de identificar os Arcanos que o compõe usando as regras normais para tanto (consulte a seção "Análise de feitiços", pág. 279). Essa investigação normalmente não é possível no mesmo turno em que o feitiço é lançado, apesar de alguns efeitos mágicos de Tempo poderem dar ao mago o tempo adicional necessário ou indicar qual feitiço o autor usará antes mesmo de lançá-lo. Os feitiços vulgares não precisam desse tipo de análise: são bastante óbvios para se deixarem anular no mesmo turno em que são lançados.

O feitiço dirigido a mais de um alvo não precisa ser anulado para cada um dos alvos: a anulação bem-sucedida diminui ou evita os efeitos sobre todos os alvos.

O mago responsável pelo contrafeitiço precisa ter pelo menos um círculo em *um* dos Arcanos usados pelo feitiço agressor. Por exemplo, para anular um feitiço conjuncional de Mente 3 + Vida 2, o mago precisa ter Mente 1 ou Vida 1, mas não ambos. Se não conhecer o Arcano apropriado, ele não conseguirá anular o feitiço. É possível aprender Contrafeitiço como um feitiço clássico (que usa a Habilidade Ocultismo), mas será preciso aprendê-lo em separado para cada Arcano ao qual se aplicar.

O mago que tem dois círculos de Primórdio pode, em vez disso, usar o feitiço "Princípio dos Contrafeitiços", pág. 218, para anular qualquer feitiço, independentemente do Arcano. Além disso, o Princípio dos Contrafeitiços permite-lhe anular feitiços velados (desde que tenha ativado os Sentidos de Mago) sem antes precisar identificá-los.

Invocação de Paradoxos

Depois que o mago começa a lançar um feitiço instantâneo (ou seja, depois de o jogador definir todos os elementos discutidos anteriormente para o feitiço do personagem), mas *antes* do teste de feitiçaria propriamente dito, o Narrador verifica a possibilidade de ocorrência de um Paradoxo. No caso de um feitiço prolongado, o teste de Paradoxo é realizado *depois* do lançamento e somente em caso de êxito.

Pode ocorrer um Paradoxo nas situações a seguir:

- O mago lança um feitiço vulgar.
- O mago lança um feitiço velado que uma testemunha Adormecida acredita ser improvável.

Em qualquer um desses casos, o Narrador faz um teste de Paradoxo para ver se o autor do feitiço invocará um Paradoxo. A parada-base do teste de Paradoxo é determinada pela Gnose do autor.

Gnose	Parada-base de Paradoxo
1	1 dado
2	1 dado
3	2 dados
4	2 dados
5	3 dados
6	3 dados
7	4 dados
8	4 dados
9	5 dados
10	5 dados

A parada-base também é modificada por várias condições, entre elas testes consecutivos de Paradoxo. Quanto maior for o número de testes de Paradoxo realizados, maior será a parada seguinte.

Modificadores genéricos/gerais

Modificador	Situação
+1	A cada teste de Paradoxo depois do primeiro realizado pelo mesmo autor numa mesma cena. Esse bônus é cumulativo em relação a cada teste; portanto, o terceiro teste realizado em nome de um mago numa cena terá um modificador de +2. No caso de feitiços prolongados, esse modificador será aplicado a testes consecutivos de Paradoxo realizados num mesmo *dia*.
–1	O mago lança um clássico.
–1	O mago usa um instrumento mágico para lançar um feitiço.
+2	Um ou mais Adormecidos presenciam a mágica (somente se for vulgar).

Atenuação de Paradoxos

Antes do teste de Paradoxo, o jogador que interpreta o autor do feitiço pode anunciar que seu personagem tentará *atenuar* a chance de ocorrência de um Paradoxo usando Mana para facilitar a entrada do feitiço no mundo. Usa-se um ponto de Mana para cada dado que o jogador quiser subtrair da parada de Paradoxo. Trata-se de uma ação reflexa. Os pontos não podem exceder o limite de Mana que o mago normalmente pode usar por turno, de acordo com sua Gnose (pág. 75–76), contando-se o total de Mana que deverá ser usado para lançar o feitiço propriamente dito (pág. 127).

Instrumentos mágicos

Um instrumento mágico ajuda o mago a reduzir a chance de ocorrência de um Paradoxo ao impor fenômenos impossíveis ou improváveis à realidade comum. Se o mago usar um instrumento mágico ao lançar o feitiço, um dado será subtraído da parada de Paradoxo que será lançada por causa do feitiço. Os tipos de instrumentos mágicos dentre os quais o mago pode escolher são determinados por sua Senda e ordem. Ele pode escolher instrumentos de qualquer uma das duas categorias. Veja a seção "Instrumentos mágicos", págs. 89–90.

Resultados dos testes

Falha dramática: O mago não invoca um Paradoxo, e o teste de Paradoxo seguinte a ser realizado em nome dele, na mesma cena (no caso de feitiços instantâneos) ou no mesmo dia (no caso de feitiços prolongados), não estará sujeito ao usual modificador cumulativo de +1.

Falha: O mago não invoca um Paradoxo.

Êxito: Ocorre um Paradoxo, independentemente do êxito ou da falha do autor no teste de feitiçaria (veja "Lançamento do feitiço", pág. 127). O número de sucessos no teste de Paradoxo determina sua gravidade. Você encontrará mais detalhes sobre cada tipo de Paradoxo na seção "Paradoxo", págs. 269–275.

Sucessos	Gravidade
1	Devastação
2	Desvario
3	Anomalia
4	Estigma
5+	Manifestação

Além disso, o jogador que interpreta o autor do feitiço irá subtrair um dado de seu teste de feitiçaria para cada sucesso obtido no de Paradoxo. Quanto pior for o Paradoxo, maior será a chance do feitiço não obter êxito, ou pelo menos não tanto êxito quanto normalmente teria. De qualquer maneira, o Paradoxo ainda terá efeito.

Êxito excepcional: O mago se sujeita a um Paradoxo Manifesto.

No caso de feitiços prolongados, os sucessos obtidos no teste de Paradoxo são somados ao número-alvo requerido. No entanto, como o teste de Paradoxo é realizado depois de atingido o número-alvo, os sucessos porventura acrescentados pelo Paradoxo são descontados dos sucessos adicionais acumulados no teste de feitiçaria, se houver algum. Não havendo sucessos adicionais suficientes para "absorver" os sucessos do teste de Paradoxo, o feitiço prolongado irá falhar e ocorrerá um Paradoxo. Caso contrário, o feitiço terá êxito.

Choque de retorno

Depois de o Narrador realizar o teste de Paradoxo e revelar o número de sucessos, o autor do feitiço poderá tentar conter o Paradoxo, em parte ou em sua totalidade, usando a própria carne. Ele pode optar por converter os sucessos de Paradoxo em dano contundente, à razão de um para um. A isso dá-se o nome de *choque de retorno*.

O choque de retorno é voluntário. Se estiver disposto a sofrer, o mago conseguirá eliminar tantos sucessos quantos quiser, ou todos eles, desde que tenha Vitalidade suficiente para resistir ao dano. O mago que se sacrifica dessa maneira poderia até mesmo decidir usar sua última caixa de Vitalidade e, desse modo, provavelmente cairia inconsciente.

Dano Resistente

A purga do Padrão (págs. 77–78) e o choque de retorno do Paradoxo podem causar Dano Resistente. Esse tipo de dano não pode ser regenerado por meios sobrenaturais, apesar de ser reparado à velocidade normal. Qualquer tipo de dano — contundente, letal ou agravado — pode ser classificado como Resistente.

Ao tomar nota do Dano Resistente na ficha de personagem, coloque um pontinho sob a caixa marcada. Por exemplo, se o mago que tem sete círculos de Vitalidade receber dois pontos de dano contundente Resistente por causa de um choque de retorno, o jogador o marcará desta maneira:

VITALIDADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

☑ ☑ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Se, mais tarde, receber um ponto de dano letal normal (ou seja, não Resistente), ele deslocará os dois ferimentos contusos Resistentes para a direita, assim:

VITALIDADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

☒ ☑ ☑ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Usando a magia da Vida (ou restauração do Padrão, pág. 77), ele poderá se recuperar do único ferimento letal, mas a magia não será capaz de reparar os dois pontos de dano contundente Resistente.

O dano do choque de retorno é Resistente: não pode ser reparado com feitiços Despertos, como "Curar-se" (pág. 257), de Vida 2, ou "Coração Convalescente" (pág. 260), de Vida 3, nem com restauração do Padrão (pág. 77). Magia e blindagem não protegem ninguém do dano provocado por um choque de retorno.

Exemplo de Paradoxo

Arctos lança um feitiço vulgar improvisado. Antes do teste para determinar o êxito ou o fracasso do feitiço, o Narrador faz um teste de Paradoxo, o primeiro de Arctos nessa cena. Arctos tem Gnose 3 e, portanto, a parada-base é composta de dois dados. Não há testemunhas Adormecidas e, por isso, não serão aplicadas penalidades aos dados, mas Arctos está usando um instrumento mágico (uma varinha de ferro), o que reduz a parada de Paradoxo em um dado.

O Narrador joga só um dado e obtém um sucesso, o que implica um Paradoxo Devastador. O jogador subtrai um dado do teste de feitiçaria de Arctos por causa desse único sucesso no teste de Paradoxo. Se o feitiço for bem-sucedido, Arctos perderá o controle sobre a mágica, de acordo com as regras de uma Devastação (pág. 269).

Mais tarde, na mesma cena, Arctos lança mais um feitiço vulgar improvisado. A parada de Paradoxo tem dois dados (os dois devidos à

Gnose, +1 por ser o segundo teste de Paradoxo na mesma cena, –1 por usar um instrumento mágico). O jogador que interpreta Arctos anuncia que seu personagem quer atenuar o teste, usando um ponto de Mana para reduzir a parada a um único dado.

O Narrador joga o dado e, por milagre, consegue um sucesso outra vez. Arctos não deseja mais um feitiço fora de controle. O jogador anuncia que Arctos se sujeitará ao choque de retorno, recebendo um ferimento contuso Resistente para conter a Devastação e não perder o controle do feitiço.

Lançamento do feitiço

Completados todos os passos, o mago lança o feitiço.

• *Feitiço clássico:* O mago é obrigado a executar os gestos codificados do clássico, baseados nos sinais secretos de sua ordem. No caso de um feitiço velado, são coisas geralmente bem discretas, como erguer um dedo ou uma sobrancelha, ao passo que um feitiço vulgar geralmente exige gestos com as mãos que podem parecer linguagem de sinais para outras pessoas. Se não conseguir executar o gesto, ele não poderá lançar o feitiço clássico. Você encontrará mais informações no quadro "Mudras clássicos", a seguir.

• *Feitiço improvisado:* O mago não precisa necessariamente executar gestos ou movimentos. Para o observador casual, o envolvimento do mago no feitiço pode parecer completamente inconsequente, dependendo do efeito. Alguns efeitos, contudo, são obviamente obra do feiticeiro, como é o caso de muitos feitiços dirigidos (como "Corisco", de Forças 4, pág. 168). Não fosse isso, o autor poderia até mesmo fingir dormir ao lançar um feitiço improvisado (desde que ainda fosse possível perceber o alvo).

Feitiços instantâneos

Como acontece com qualquer ação instantânea, somente um sucesso é necessário para o feitiço ter êxito.

Lembre-se: Se o feitiço tiver invocado um Paradoxo, os sucessos obtidos no teste de Paradoxo serão subtraídos do teste de feitiçaria como se fossem uma penalidade. Nesse momento, o jogador *será obrigado* a fazer o teste de feitiçaria, mesmo se ficar limitado a um teste de sorte: ele não pode voltar atrás agora.

Resultados dos testes

Falha dramática: A mágica não funciona. Se o feitiço tiver invocado um Paradoxo, seus efeitos podem ser mais graves, a critério do Narrador.

Falha: A mágica não funciona; a imaginação do mago não se concretiza.

Êxito: O efeito do feitiço acontece como foi imaginado. Os sucessos adicionais podem ser aplicados ao fator primário do feitiço. Obs.: Se o alvo for capaz de resistir com um teste *disputado* (pág. 126) e se os sucessos obtidos por ele igualarem ou excederem os sucessos do teste de feitiçaria, o feitiço não o afetará.

Êxito excepcional: O efeito do feitiço sai melhor que a encomenda.

Feitiços prolongados

Cada teste permite ao mago acumular sucessos de modo a chegar ao número-alvo total necessário.

Resultados dos testes

Falha dramática: A mágica falha e todos os sucessos acumulados são perdidos; o mago é obrigado a recomeçar do zero.

Falha: Não se faz nenhum progresso (não são acumulados sucessos), mas o mago pode dar continuidade ao feitiço.

Êxito: Acumulam-se sucessos rumo ao total necessário. Obs.: Se o alvo for capaz de resistir com um teste *disputado* (pág. 126) e se os sucessos obtidos por ele igualarem ou excederem os sucessos do teste de feitiçaria, o autor do feitiço não acumulará sucessos nesse lance.

Êxito excepcional: Acumulam-se sucessos rumo ao total necessário. Depois de alcançado o número-alvo, o feitiço será lançado. Se, no entanto, forem obtidos cinco sucessos ou mais além do necessário, o efeito do feitiço assumirá sua forma mais ideal. O Narrador decide o que isso implica, de acordo com o feitiço e a situação. O feitiço de Morte sai mais horripilante, o feitiço de Sorte tem um quê de predestinado e o feitiço de leitura da Mente traz à tona a lembrança certa.

Mudras clássicos (configurações das mãos)

Um feitiço clássico é uma aplicação exclusiva da arte da memorização. Os mistérios da mente não foram ainda solucionados, nem mesmo pelos mestres do Arcano da Mente, e a magia é mais do que uma mera operação do intelecto: está intimamente ligada à própria alma. Os magos teorizam que a Imago de um feitiço não se forma tanto na consciência do mago quanto nos recessos de sua alma.

Quando um feitiço improvisado é formalizado num clássico, a Imago do feitiço é codificada com o uso de diversos mnemônicos, ou ferramentas da memória, criados para arrancá-la da alma (e não só da mente) e fazê-la se manifestar. Além da imagem do feitiço na mente do autor, esses mnemônicos abrangem palavras associadas e, o mais importante, gestos corporais. Como qualquer especialista em memorização diria, dar três dimensões a uma imagem por meio de movimentos associados ou ações ritualizadas pode torná-la mais vívida. No caso de um clássico, cada ordem tem seus próprios mnemônicos gestuais que os feiticeiros precisam executar para libertar o clássico dos recessos da imaginação. Se não conseguem fazer os gestos, eles não têm acesso às vantagens exclusivas do clássicos — paradas de dados especializadas e custos menores em Mana —, apesar de ainda conseguirem lançar uma versão improvisada do feitiço.

Esses gestos consistem em sinais secretos usados por cada ordem. Muitos deles foram codificados pela primeira vez em Atlântida, apesar de alguns serem mais recentes. Os feitiços velados costumam empregar gestos muito discretos, quase imperceptíveis, como o erguer de um dedo, o piscar de um olho ou até mesmo o leve torcer do nariz. Os feitiços vulgares são mais óbvios e costumam recorrer a gestos manuais que podem parecer uma forma de linguagem de sinais para os desavisados. Nas religiões orientais, esses movimentos são conhecidos como *mudras* (sânscrito para "sinetes" ou "símbolos").

O mago que vê outro lançar um feitiço clássico vulgar pode identificar o clássico de sua própria ordem ao reconhecer os mudras empregados. Ele não consegue identificar os mudras de outras

ordens, pois todas mantêm esses sinetes de poder em segredo, proibindo os membros de ensiná-los aos de fora. Mesmo se aprendesse um clássico com um integrante de uma outra ordem, a testemunha Desperta conheceria apenas o mudra usado para o dito feitiço, e não os diversos mudras empregados nos outros clássicos da ordem. A complexidade dos mudras de um clássico depende inteiramente do efeito do feitiço. Em geral, quanto mais elevado for o índice do Arcano utilizado, mais complexo será o mudra. Dizem existir sinetes diferentes para as diversas práticas mágicas, para os Arcanos, para o efeito singular de um feitiço e até mesmo para tipos específicos de alvo e duração dos feitiços.

A maioria dos mudras usa as duas mãos, mas não se trata de algo necessário: o mago só precisa de uma delas. Aqueles que estão incapacitados de dar forma a um mudra manual (talvez por ter perdido as mãos) podem aprender clássicos codificados com gestos faciais, mas esses clássicos precisam ser criados especificamente com a intenção de usar mudras faciais (veja a seção "Criação de clássicos", pág. 291). Os magos de algumas culturas, como os maori da Nova Zelândia, talvez prefiram os mudras faciais aos manuais, pois olham feio para seus alvos com uma veemência terrível.

Custo em Mana

Os jogadores usam pontos de Mana para permitir que os magos realizem diversas façanhas mágicas, como estas:

- **Magia improvisada:** Lançar um feitiço improvisado exige o investimento de um ponto de Mana, a menos que o Arcano primário usado seja um dos Arcanos Regentes do mago.
- **Magia simpática:** Enfeitiçar um alvo fora do alcance sensorial exige o investimento de um ponto de Mana. Consulte a seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116.
- **Dano agravado:** Os magos têm de usar um ponto de Mana para que um feitiço provoque dano agravado. O mago precisa ter, como pré-requisito, o índice de Arcano apropriado para produzir um efeito agravado, como está especificado nas descrições dos feitiços.
- **Poder:** Certos efeitos que alteram significativamente as leis da natureza ou da física podem exigir o investimento de Mana, como está especificado nas descrições dos feitiços.

No caso de feitiços instantâneos, o custo total em Mana precisa ser pago pelo mago num único turno, ou então ele não conseguirá lançar o feitiço. Consulte a seção "Gnose", págs. 75–76, para determinar o investimento máximo de Mana por turno permitido ao mago. No caso de feitiços prolongados, é possível usar os pontos no decorrer do lançamento, desde que o total exigido seja investido até o último teste.

Regras de feitiçaria para rápida consulta

Resumimos nesta seção os passos da feitiçaria para acelerar e facilitar a consulta.

Primeiro passo: Declare o feitiço

Escolha um feitiço das descrições listadas para cada índice dos Arcanos, págs. 133–268. A escolha do feitiço determinará:

Ação: instantânea (resolvida num único turno com apenas um teste) ou prolongada (resolvida depois de algum tempo e de uma série de testes).

Duração: permanente (o efeito é perpétuo), baseada em concentração (o efeito vai durar enquanto o mago continuar se concentrando nele com o uso de ações instantâneas), transitória (um turno) ou demorada (uma cena).

Aspecto: velado (o efeito do feitiço não é óbvio ou pode ser explicado racionalmente como uma simples coincidência) ou vulgar (o efeito do feitiço é obviamente impossível; é preciso verificar a possibilidade de um Paradoxo ocorrer no quinto passo).

Opção: criar um novo feitiço

Em vez de escolher um dos feitiços listados, crie seu próprio feitiço. Consulte a seção "Taumaturgia criativa", págs. 289–291. Recomenda-se essa opção somente aos jogadores que já conhecem bem as regras de magia.

Segundo passo: Parada de feitiçaria

Determine se o mago é capaz de lançar um feitiço clássico (ele investiu pontos de experiência para aprender o feitiço) ou se terá de lançar um feitiço improvisado.

- *Feitiço clássico:* Some o Atributo + a Habilidade + o Arcano especificados para determinar a parada-base de feitiçaria do autor.
- *Feitiço improvisado:* Some Gnose + Arcano para determinar a parada-base de feitiçaria do autor.

Determine o alcance

O alcance do feitiço será sensorial (o alvo do feitiço está ao alcance dos sentidos normais do mago), a menos que se acrescente Espaço 2 para torná-lo simpático (pág. 114).

Resistência à magia

Verifique se o feitiço permitirá ao alvo se defender da magia, seja com um teste reflexo e disputado ou com um Atributo de Resistência que será subtraído da parada de feitiçaria.

- *Contramágica:* Se o alvo for um mago interessado em anular o feitiço, consulte a seção "Contramágica", págs. 122–123.

Fatores dos feitiços (opcionais)

Decida se você aumentará os fatores não prioritários do feitiço: Potência, Alvo ou Duração. A parada de dados é modificada pelos fatores adicionais. Consulte a págs. 117–121.

Terceiro passo: Paradoxo

Se o feitiço for vulgar ou improvável, o Narrador fará um teste de Paradoxo, lançando uma parada de dados formada basicamente pela Gnose do autor e modificada por várias condições.

Gnose	Parada-base de Paradoxo
1	1 dado
2	1 dado
3	2 dados
4	2 dados
5	3 dados
6	3 dados
7	4 dados
8	4 dados
9	5 dados
10	5 dados

Modificador	Situação
+1	A cada teste de Paradoxo depois do primeiro realizado pelo mesmo autor numa mesma cena (ou num mesmo dia, no caso de feitiços prolongados). Esse bônus é cumulativo em relação a cada teste.
–1	O mago lança um clássico.
–1	O mago usa um instrumento mágico para lançar um feitiço.
+2	Um ou mais Adormecidos presenciam a mágica (somente se for vulgar).

Atenuação (opcional)

Declare se o autor do feitiço vai querer atenuar a parada de Paradoxo usando Mana (um ponto a cada dado removido).

Resultados dos testes

Falha dramática: O mago não invoca um Paradoxo, e o teste de Paradoxo seguinte a ser realizado em nome dele na mesma cena (no caso de feitiços instantâneos) ou no mesmo dia (no caso de feitiços prolongados) não estará sujeito ao usual modificador cumulativo de +1.

Falha: O mago não invoca um Paradoxo.

Êxito: Ocorre um Paradoxo e o número de sucessos no teste de Paradoxo determina sua gravidade. Você encontrará mais detalhes sobre cada tipo de Paradoxo na seção "Paradoxo", págs. 269–275.

Sucessos	Gravidade
1	Devastação
2	Desvario
3	Anomalia
4	Estigma
5+	Manifestação

Além disso, o jogador que interpreta o autor do feitiço irá subtrair um dado de seu teste de feitiçaria para cada sucesso obtido no teste de Paradoxo.

Êxito excepcional: O mago se sujeita a um Paradoxo Manifesto.

Choque de retorno (opcional)

Declare se o autor do feitiço vai querer conter o Paradoxo com um choque de retorno, sujeitando-se a ferimentos contusos Resistentes (um ponto de Vitalidade a cada sucesso no teste de Paradoxo).

Quarto passo: Lançamento do feitiço

Jogue a parada de dados modificada (lembre-se de impor os sucessos obtidos no teste de Paradoxo como penalidades). No caso de feitiços clássicos, o mago terá de executar os gestos necessários. Os feitiços improvisados não precisam de movimentos especiais.

Resultados dos testes

• *Feitiços instantâneos:* Somente um sucesso é necessário para o feitiço ter êxito.

Falha dramática: A mágica não funciona. Se o feitiço tiver invocado um Paradoxo, seus efeitos poderão ser mais graves, a critério do Narrador.

Falha: A mágica não funciona; a imaginação do mago não se concretiza.

Êxito: O efeito do feitiço acontece como foi imaginado. Os sucessos adicionais podem ser aplicados ao fator primário do feitiço. Obs.: Se o alvo for capaz de resistir com um teste *disputado* (pág. 126) e se os sucessos obtidos por ele igualarem ou excederem os sucessos do teste de feitiçaria, o feitiço não o afetará.

Êxito excepcional: O efeito do feitiço sai melhor que a encomenda.

• *Feitiços prolongados:* Cada teste permite ao mago acumular sucessos de modo a chegar ao número-alvo total necessário. O tempo transcorrido por teste dependerá da Gnose dele (págs. 120–121).

Resultados dos testes

Falha dramática: A mágica falha e todos os sucessos acumulados são perdidos; o mago é obrigado a recomeçar do zero.

Falha: Não se faz nenhum progresso (não são acumulados sucessos), mas o mago pode dar continuidade ao feitiço.

Êxito: Acumulam-se sucessos rumo ao total necessário. Obs.: Se o alvo for capaz de resistir com um teste *disputado* (pág. 126) e se os sucessos obtidos por ele igualarem ou excederem os sucessos do teste de feitiçaria, o autor do feitiço não acumulará sucessos nesse lance.

Êxito excepcional: Acumulam-se sucessos rumo ao total necessário. Depois de alcançado o número-alvo, o feitiço será lançado. Se, no entanto, forem obtidos cinco sucessos ou mais além do necessário, o efeito do feitiço assumirá sua forma mais ideal. O Narrador decide o que isso implica, de acordo com o feitiço e a situação. O feitiço de Morte sai mais horripilante, o feitiço de Sorte tem um quê de predestinado e o feitiço de leitura da Mente traz à tona a lembrança certa.

Custo em Mana

Invista o Mana exigido pelo feitiço (certifique-se de que a Gnose do Mago permitirá que ele use essa quantidade num único turno).

Somente feitiços improvisados: Se o Arcano de índice mais alto usado não for um dos Arcanos Regentes do mago, use um ponto de Mana.

Feitiços simpáticos: Se o feitiço afetar um alvo por simpatia, use um ponto de Mana.

Quinto passo: Aplique o efeito do feitiço

• Se tiver êxito, o feitiço irá alterar a realidade de acordo com a explicação que se encontra em sua descrição (mas um Paradoxo Devastador pode alterar o efeito desejado; consulte a pág. 269).

Considerações gerais

Algumas regras aplicam-se a todos os tipos de feitiços.

Controle de feitiços

Antes de lançar um feitiço, o mago o define criando uma Imago. Depois de lançado o feitiço, o mago se verá limitado em sua capacidade de redefinir os parâmetros do mesmo.

Os feiticeiros não conseguem ampliar os fatores de um feitiço pré-existente para, por exemplo, abranger mais alvos, aumentar a Potência ou a Duração. Essa redefinição exige que o mago desfaça o feitiço e lance outro com os fatores ampliados.

No entanto, os magos podem *restringir* os fatores de um feitiço pré-existente de maneira a excluir alvos, reduzir a Potência ou até mesmo eliminar o feitiço por completo. Você pode excluir um determinado alvo do efeito de um feitiço pré-existente: por exemplo, ao excluir um aliado de um feitiço de proteção para que ele possa atravessar a área protegida. Você pode reduzir a Potência de um feitiço para que o efeito seja mais brando. Você pode até mesmo combinar as duas coisas, reduzindo a Potência do efeito contra um determinado alvo, de modo que o feitiço ainda seja eficaz contra ele, mas com uma intensidade menor. Por último, você pode descartar seus próprios feitiços como quiser, basicamente reduzindo os efeitos a nada e encerrando-os. Descartar um feitiço é uma ação reflexa, ao passo que modificar os fatores de um feitiço é uma ação instantânea (independentemente do número de modificações).

Todas as modificações apresentadas no parágrafo anterior são permanentes, pois você não pode ampliar os parâmetros de um feitiço pré-existente. Portanto, se excluir um alvo do feitiço e, mais tarde, quiser afetar esse alvo, você precisará relançar o feitiço. Valerá a mesma coisa se você reduzir a Potência de um feitiço e depois quiser um efeito mais forte. E, obviamente, se descartar um feitiço, você terá de relançá-lo a fim de restabelecê-lo.

As isenções dos alvos são decididas caso a caso, para cada pessoa, lugar ou objeto. Se quiser isentar um grupo significativo de alvos, como todos os membros de sua ordem, os virgens ou os ruivos, você terá de incorporar Sorte 2 ao feitiço. Consulte o quadro "Isenção de alvos", pág. 234. Você não pode adicionar essas isenções abrangentes a um feitiço pré-existente (terá de descartar o feitiço e relançá-lo). O Narrador decide quais isenções são apropriadas para um determinado feitiço. Algumas isenções — como "todos, exceto meus inimigos" — podem ser consideradas abrangentes ou vagas demais.

Acumulação de feitiços

O mago só consegue aguentar um certo número de feitiços lançados sobre si mesmo antes da relação sinal-ruído da ressonância interferir em sua capacidade de operar magia. Esse efeito é chamado de "contágio", e a capacidade do mago de resistir a ele recebe o nome de Tolerância à Feitiçaria, que é determinada pelo Vigor natural do indivíduo. A cada feitiço lançado sobre o mago (por ele mesmo ou por outros magos) que exceder seu índice de Vigor, será aplicada uma penalidade de –1 a todos os testes de feitiçaria realizados por ele. O mago estará sujeito a essa penalidade enquanto o número total de feitiços exceder sua Tolerância à Feitiçaria. A exceção a essa regra fica por conta dos feitiços que duram apenas um instante (um turno): o efeito é demasiado fugaz para causar interferência e, portanto, não é descontado do total de Tolerância à Feitiçaria do mago.

Os magos tomam muito cuidado ao permitir que outras pessoas os enfeiticem, mesmo quando a magia é benéfica. Da mesma maneira, os feitiços dos inimigos, como as maldições e as degenerações, podem se combinar para interferir na feitiçaria do indivíduo, o que torna esses problemas ainda mais incômodos do que poderiam ser.

Os objetos encantados ou imbuídos que o mago traz junto ao corpo ou carrega consigo são descontados de sua Tolerância à Feitiçaria, mas não com a mesma força. O objeto contará apenas como um "feitiço" a cada dois feitiços (ou frações disso) que tenham sido usados para encantá-lo ou imbuí-lo. Por exemplo, um objeto imbuído com um ou dois feitiços será descontado como um feitiço da Tolerância à Feitiçaria, ao passo que um objeto imbuído com três ou quatro feitiços contará como dois. Consulte a seção "Objetos aprimorados e imbuídos", pág. 280, onde você encontrará mais detalhes a respeito desses objetos.

Além disso, vários feitiços com o mesmo efeito sobre o mesmo alvo não se sobrepõem nem se acumulam. Somente o feitiço com a Potência mais alta tem precedência. Os outros feitiços do mesmo tipo permanecem ativos e podem ter efeito se a Duração do mais potente expirar, mas não afetarão a Tolerância à Feitiçaria antes disso.

Por exemplo, se um mago enfeitiçar um indivíduo com "Escudo Mágico" (págs. 217–218), conferindo-lhe dois pontos de blindagem contra feitiços, e depois lançar mais um Escudo Mágico para lhe dar quatro pontos de blindagem, o alvo terá quatro pontos de blindagem, e não dois, nem seis. Se o feitiço de quatro pontos expirar antes do outro, o indivíduo ainda terá dois pontos de blindagem remanescentes (por causa do primeiro feitiço). No que toca à Tolerância à Feitiçaria, somente o feitiço de quatro pontos se aplica ao total do indivíduo.

Observe que essa precedência se aplica apenas a feitiços de efeito idêntico, e não simplesmente do mesmo Arcano. Se tiver sobre ele um feitiço de Vida que aumenta a Força, outro feitiço de Vida que aumenta o Vigor, ou qualquer outro feitiço de Vida, o indivíduo será afetado normalmente por todos eles. No entanto, um novo feitiço que aumenta a Força não irá se sobrepor ao primeiro. Somente o feitiço mais potente terá efeito, e os dois contarão como um no que toca à Tolerância à Feitiçaria.

Criaturas sobrenaturais e Tolerância à Feitiçaria

A Tolerância à Feitiçaria também se aplica a vampiros e lobisomens enfeitiçados. As paradas de dados de seus poderes sobrenaturais ativos — Disciplinas, Devoções, Dons e ritos — serão afetadas se o número de feitiços exceder sua Tolerância à Feitiçaria. As paradas de dados de um lobisomem usadas para impedir a Fúria Mortal também serão afetadas.

Feitiços combinados

As descrições dos Arcanos explicam os distintos feitiços e seus efeitos. Às vezes, porém, o mago deseja lançar, de uma só vez, mais de um feitiço. O resultado recebe o nome de *feitiço combinado*. As principais vantagens de um feitiço combinado são o fato de contar como um só em relação ao total que o mago é capaz de manter simultaneamente (como visto antes) e o de que todos os efeitos são ativados ao mesmo tempo.

O inconveniente é que o mago precisa ter um certo grau de competência no Arcano empregado (+1 círculo acima do índice normalmente exigido pelo feitiço), além de graus crescentes

de compreensão superna (Gnose) para combinar mais de dois feitiços.

Número de feitiços combinados	Gnose exigida
2	3
3	6
4	9

Exemplo: *Arctos tem Gnose 3, Forças 3 e Mente 2. Ele quer combinar um feitiço de Forças 3 e outro de Mente 2, mas percebe — para sua frustração — que não é capaz de fazê-lo, apesar de sua Gnose permitir tal coisa. Ele precisa de Forças 4 e Mente 3, pois sua competência nos Arcanos dos dois feitiços precisa ser um círculo superior à que seria normalmente necessária para lançá-los.*

Os magos não conseguem combinar os mesmos feitiços nem feitiços com os mesmos efeitos. Por exemplo, o mago não pode combinar um feitiço que aumenta sua Inteligência com um feitiço diferente que aumenta tanto a Inteligência quanto o Raciocínio. Os feitiços combinados ainda são limitados pelas regras normais de acumulação de feitiços (como vimos antes).

Se o autor tiver aprendido um dos feitiços como clássico, mas se os demais forem improvisados, o feitiço combinado não poderá ser lançado como clássico. Terá de ser improvisado.

Lançamento de feitiços combinados

Depois de se determinar que o personagem é capaz de lançar o feitiço combinado que deseja, dois dados serão subtraídos da parada de feitiçaria a cada feitiço adicional.

Feitiço combinado: –2 a cada feitiço adicional.

Joga-se a parada de dados *menor* entre as dos dois feitiços. Por exemplo, se o mago combinar um feitiço de Forças 3 com outro de Mente 2, ele não só precisará ter Forças 4 e Mente 3 para ser capaz de produzir o efeito combinado como usará a menor dentre as paradas dos dois feitiços.

No caso de feitiços prolongados, o número-alvo de sucessos é igual ao total necessário para todos os feitiços que foram combinados. No caso de feitiços instantâneos, os sucessos obtidos são distribuídos entre os efeitos de cada feitiço, na combinação que o jogador desejar (não é possível combinar feitiços prolongados e instantâneos num mesmo lançamento).

Exemplo: *Zeno lança um feitiço para desacelerar e desviar uma bala disparada. Ele combina os feitiços de Forças 4 "Controlar a Velocidade" (pág. 168) e "Desviar Projéteis" (págs. 164–165). Ele tem Força 5 e Gnose 5 e, portanto, é capaz de executar o feitiço combinado. Dois dados serão subtraídos de sua parada por causa do feitiço adicional. Ele obtém três sucessos.*

Consultando as descrições dos feitiços, o jogador que interpreta Zeno aplica dois sucessos ao efeito de Desviar Projéteis, o que permitirá ao mago desviar a trajetória da bala em sessenta graus, ao passo que o sucesso remanescente será aplicado ao efeito de Controlar a Velocidade, a fim de desacelerar a bala o suficiente para subtrair um ponto de dano do impacto. Os dois efeitos ocorrem ao mesmo tempo.

Obtendo-se apenas um sucesso no teste de feitiçaria, ele será aplicado a apenas um dos feitiços. O outro feitiço não terá efeito. O mago não conseguiu manipular as complexidades envolvidas nem dar conta das possibilidades dos dois feitiços.

Rituais coletivos

Os magos podem cooperar para lançar feitiços prolongados, juntando suas forças. Lida-se com isso como se lidaria com qualquer outra ação em que os personagens unem forças (veja a seção "Trabalho de equipe", na págs. 133–134 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Todos os magos envolvidos no ritual devem ser capazes de lançar o feitiço, ou seja, precisam ter os índices exigidos nos Arcanos, e assim por diante. No caso de um feitiço clássico, somente o líder terá de conhecê-lo.

Um dos autores é designado líder, e os outros magos são os assistentes. Ao fim de cada turno de ritual, faz-se um teste de feitiçaria para cada assistente, como se cada um deles estivesse lançando o feitiço. Os sucessos são acrescentados como dados extras ao teste de feitiçaria do líder. Uma falha dramática por parte de *qualquer* participante levará ao fracasso do ritual como um todo.

Trabalho de equipe e cabalas simbólicas

As cabalas costumam se formar em torno de um tema mágico (págs. 35–36). A vantagem de uma cabala simbólica é que seus membros ganham um empurrãozinho na arte de impor a vontade quando esta se dá em série. Se todos os membros da cabala tomarem parte na execução de um feitiço, cada um deles receberá um bônus de +1 nos testes de trabalho de equipe. No entanto, esse bônus só se aplicará se o tema simbólico da cabala puder ser integrado ao feitiço.

Os segredos do universo: os Arcanos

Os magos de Atlântida codificaram o funcionamento do universo num sistema metafísico que envolvia dez forças elementares. Deram o nome de "Arcanos" a esses elementos, pois cada um deles revelava segredos de aspectos da realidade não ordinária. Para conceber o inconcebível, os atlantes inventaram uma metáfora para o universo: a Trama. Os fios desse grande tecido eram feitos dos dez Arcanos e sua urdidura compunha os Padrões da Trama.

Aí a Escada Celestial ruiu, criando o Abismo e separando os mundos. Os Arcanos ainda representam a realidade, mas seu verdadeiro poder só se manifesta tenuamente no Mundo Decaído, das maneiras mais fundamentais e estáticas, reconhecidas como as leis ordinárias e inflexíveis da física. Hoje, eles só se manifestam de verdade nos cinco reinos do Mundo Superno e em graus variados. Para tecer os fios dos Arcanos, o mago precisa trazê-los para o Mundo Decaído por meio da Torre do reino de sua Senda.

O pentagrama atlante

Os magos de Atlântida desenvolveram uma imagem para ilustrar as inter-relações dos Arcanos: o pentagrama. Esse símbolo conhecidíssimo da magia tem sido usado por diversas culturas no decorrer da história para representar aspectos diferentes da magia, desde os cinco elementos clássicos ocidentais (terra, fogo, água, ar e espírito) aos cinco elementos orientais (terra, fogo, metal, água e madeira).

Na configuração atlante, os Arcanos sutis formam as pontas, ao passo que os Arcanos grosseiros formam as linhas que as unem. Imagine o penta-

grama como o mostrador de um relógio, sendo que as pontas marcam as doze, três, cinco, sete e nove horas. Ao desenhar o pentagrama, você começa em cima, às doze horas, e traça uma linha das doze às cinco. Esse é o ciclo de "criação" ou "invocação", associado à magia que dá existência às coisas ou que sustenta as coisas que já existem. Fica assim:

Primórdio marca as doze horas, e Forças a linha que vai das doze às cinco.

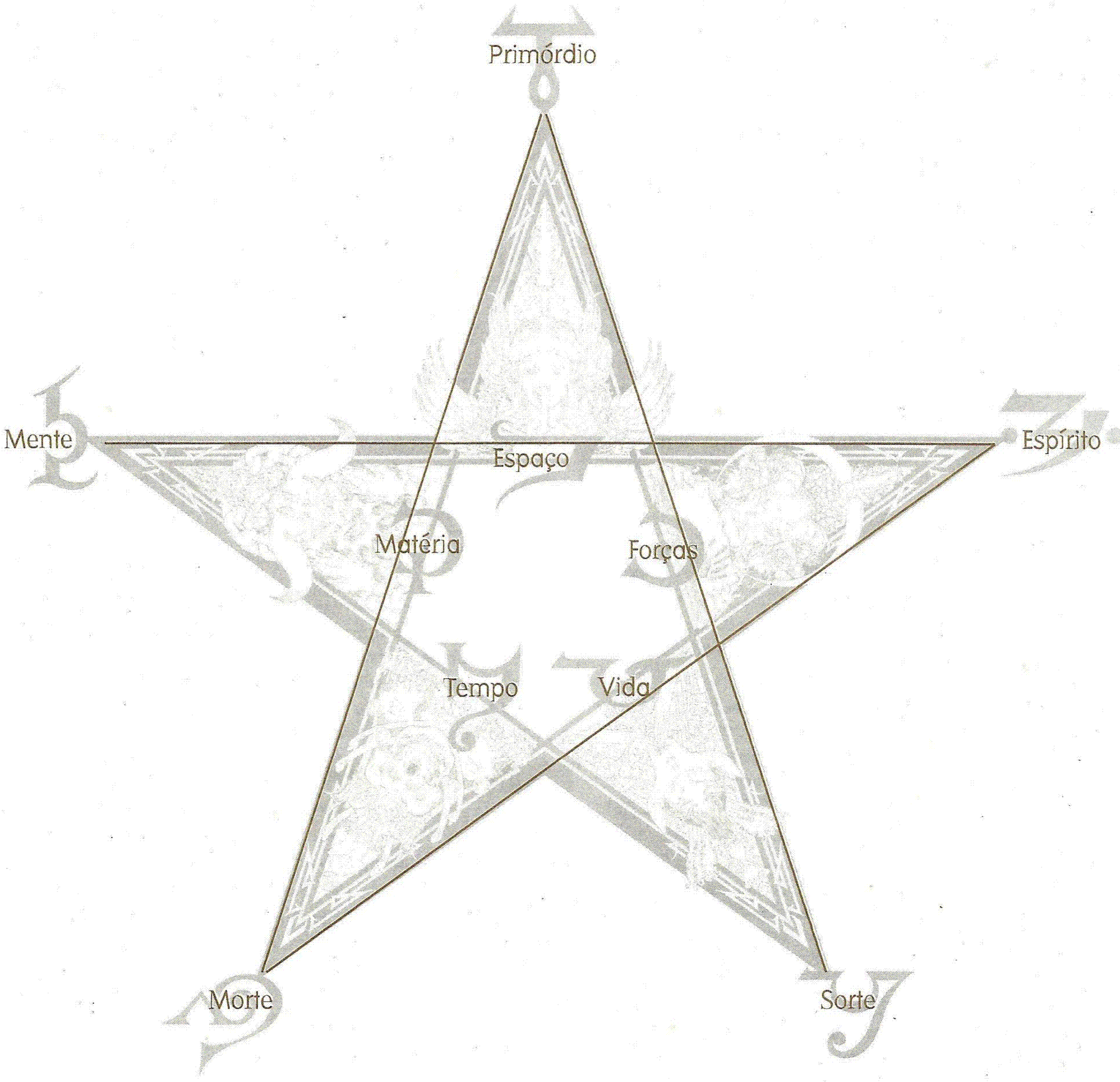
Sorte marca as cinco horas,
e Tempo a linha que vai das cinco às nove.

Mente marca as nove horas,
e Espaço a linha que vai das nove às três.

Espírito marca as três horas,
e Vida a linha que vai das três às sete.

Morte marca as sete horas,
e Matéria a linha que vai das sete às doze.

Se começar pela Morte (sete horas) e traçar o pentagrama ao contrário, dali para as três horas, e assim por diante, você acabará desenhando o ciclo de "expulsão", associado à magia que remove as coisas da existência ou que prejudica as coisas que já existem.



Apresentação dos feitiços

As descrições de todos os Arcanos englobam uma lista dos feitiços disponíveis para cada índice. Essas descrições contêm as informações a seguir a respeito dos feitiços (as regras para lançá-los têm início na pág. 110):

Nome do feitiço

Breve descrição do efeito do feitiço.

Prática: Uma das treze práticas mágicas identificadas pelos atlantes e que definem exatamente o que o mago é capaz de fazer a cada grau de domínio dos Arcanos. Consulte a seção "Competência mágica", a seguir.

Ação: instantânea ou prolongada; consulte a seção "Ações", págs. 111–112.

Duração: consulte a pág. 119.

Aspecto: velado ou vulgar; consulte a seção "Aspecto", págs. 112–114.

Custo: O investimento de Mana necessário para lançar o feitiço, que é somado ao ponto usado normalmente para lançar um feitiço improvisado. Consulte a seção "Custo em Mana", pág. 126.

Em seguida, temos uma descrição detalhada do efeito do feitiço em termos de regras, o que inclui o fator primário (no caso de feitiços instantâneos).

Exemplo de clássico

Para cada efeito listamos um exemplo de feitiço clássico de uma das cinco ordens principais. Os clássicos não são feitiços exclusivos de uma ou outra ordem: a maioria das ordens tem suas próprias versões dos feitiços conhecidos. A Habilidade mencionada na parada de dados de um clássico não muda de uma ordem para outra. É uma característica inerente ao feitiço e não depende da técnica específica de uma determinada ordem. No entanto, ordens diferentes podem usar Atributos diferentes. Em geral, listamos a ordem mais conhecida por usar o tal clássico. Às vezes, descrevemos a técnica alternativa de uma outra ordem. No caso das ordens não mencionadas, suponha que utilizem a mesma parada de dados da ordem para a qual o clássico é descrito.

Competência mágica

Quando o mundo superior se impõe ao inferior, tudo é possível, desde que o autor do feitiço conheça a combinação correta de Arcanos. As descrições dos Arcanos fornecem uma lista extensa dos feitiços possíveis a cada índice, mas não conseguiríamos enumerar todos eles. A engenhosidade e a imaginação dos jogadores certamente irão além. Toda vez que um personagem tentar obter um efeito não descrito nas páginas a seguir, consulte a seção "Taumaturgia criativa", págs. 289–291.

À medida que o mago aprimora sua compreensão dos Arcanos, novos poderes estarão disponíveis.

Índice 1: iniciado

Com um círculo num dos Arcanos, o iniciado é capaz de:

- Conhecer por meios místicos e entender fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Conhecer.
- Manipular, da maneira mais elementar, os fenômenos no âmbito do Arcano, o bastante para ativá-los e/ou dirigi-los. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Impelir.
- Perceber, por meio dos sentidos, os fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Desvelar.

O mago realiza essas práticas com uma compreensão elementar. À medida que seu conhecimento dos Arcanos (ou seja, seu índice) aumenta, ele adquire habilidades mais avançadas nessas práticas. Por exemplo, o mago que tem Primórdio 1 é capaz de lançar o feitiço de Desvelar "Visão Superna" (pág. 217) sobre si mesmo. Com Primórdio 2, ele é capaz de lançar o mesmo feitiço sobre outras pessoas (veja "Torrente Primordial", pág. 218).

Índice 2: aprendiz

Com dois círculos num dos Arcanos, o aprendiz é capaz de:

- Comandar e controlar de maneira elementar os fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Reger.
- Ocultar, camuflar ou esconder os fenômenos no âmbito do Arcano, evitando exames minuciosos. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Velar.
- Proteger um alvo de ataques, geralmente ao proporcionar pontos de blindagem. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Resguardar.

Além disso, ele também é capaz de usar aplicações avançadas das práticas de índice 1.

Índice 3: discípulo

Com três círculos num dos Arcanos, o discípulo é capaz de:

- Alterar as capacidades ou funções dos fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Tecer.
- Ferir/danificar um alvo. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Rasgar.
- Fortalecer, reforçar ou aprimorar fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Aperfeiçoar.

Além disso, ele é capaz de usar aplicações avançadas das práticas de índice 1 e 2.

Índice 4: adepto

Com quatro círculos num dos Arcanos, o adepto é capaz de:

- Transformar os fenômenos no âmbito do Arcano em fenômenos ou formas relacionados, ou então substituir suas capacidades ou funções por outras. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Padronizar.
- Ferir/danificar significativamente um alvo, rebaixar suas capacidades ou transformá-lo de maneira negativa. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Desfiar.

Além disso, ele é capaz de usar aplicações mais avançadas das práticas de índice 1, 2 e 3.

Índice 5: mestre

Com cinco círculos num Arcano, o mestre é capaz de:

- Criar, a partir do nada, os fenômenos no âmbito do Arcano. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Fazer.
- Destruir ou mutilar um alvo. Os atlantes davam a isso o nome de Prática de Desfazer.

Além disso, ele é capaz de usar aplicações avançadas das práticas de índice 1, 2, 3 e 4. Novos graus de compreensão só serão revelados aos arquimagos. Consulte a seção "Arquimaestria", pág. 290.

As leis das realidades superiores

As leis dos cinco Reinos Supernos são representadas pelos Arcanos, que se classificam em *regentes*, *comuns* e *inferiores*.

Os Arcanos *Regentes* são os mais poderosos e descrevem a realidade primária de um reino. Os magos que trilham a Senda desse reino podem adquirir até cinco círculos desses Arcanos sem precisar

de instrução por parte de magos de outras Sendas. Aprender um dos dois Arcanos Regentes da própria Senda custa, em pontos de experiência, o *novo índice multiplicado por seis*.

Os Arcanos *Comuns* são o que o nome já diz: princípios comuns a essa realidade. Os magos conseguem adquirir até quatro círculos nos Arcanos comuns de uma Senda. Para aprender o quinto círculo, eles são obrigados a procurar um instrutor que siga a Senda regida por esses Arcanos. Consulte a seção "Magia de outros reinos", a seguir. Aprender um dos Arcanos Comuns da própria Senda custa, em pontos de experiência, o *novo índice multiplicado por sete*.

Os Arcanos *Inferiores* são os princípios grosseiros que mal estão presentes nesse reino. Os magos conseguem adquirir até dois círculos no Arcano Inferior de uma Senda ao custo, em pontos de experiência, do *novo índice multiplicado por oito*. Depois disso, eles serão obrigados a procurar um professor oriundo de uma outra Senda se quiserem aumentar sua competência. Consulte a seção "Magia de outros reinos", a seguir.

Arcádia (Senda Acanthus)

Regentes (• a •••••): Sorte/Tempo.

Comuns (• a ••••): Espaço, Espírito, Matéria, Mente, Morte, Primórdio e Vida.

Inferiores (• a ••): Forças.

Estígia (Senda Moros)

Regentes (• a •••••): Matéria/Morte.

Comuns (• a ••••): Espaço, Forças, Mente, Primórdio, Sorte, Tempo e Vida.

Inferiores (• a ••): Espírito.

O Éter (Senda Obrimos)

Regentes (• a •••••): Forças/Primórdio.

Comuns (• a ••••): Espaço, Espírito, Matéria, Mente, Sorte, Tempo e Vida.

Inferiores (• a ••): Morte.

Natureza Primordial (Senda Thyrsus)

Regentes (• a •••••): Espírito/Vida.

Comuns (• a ••••): Espaço, Forças, Matéria, Morte, Primórdio, Sorte e Tempo.

Inferiores (• a ••): Mente.

Pandemônio (Senda Mastigos)

Regentes (• a •••••): Espaço/Mente.

Comuns (• a ••••): Espaço, Espírito, Forças, Mente, Morte, Sorte e Tempo.

Inferiores (• a ••): Matéria.

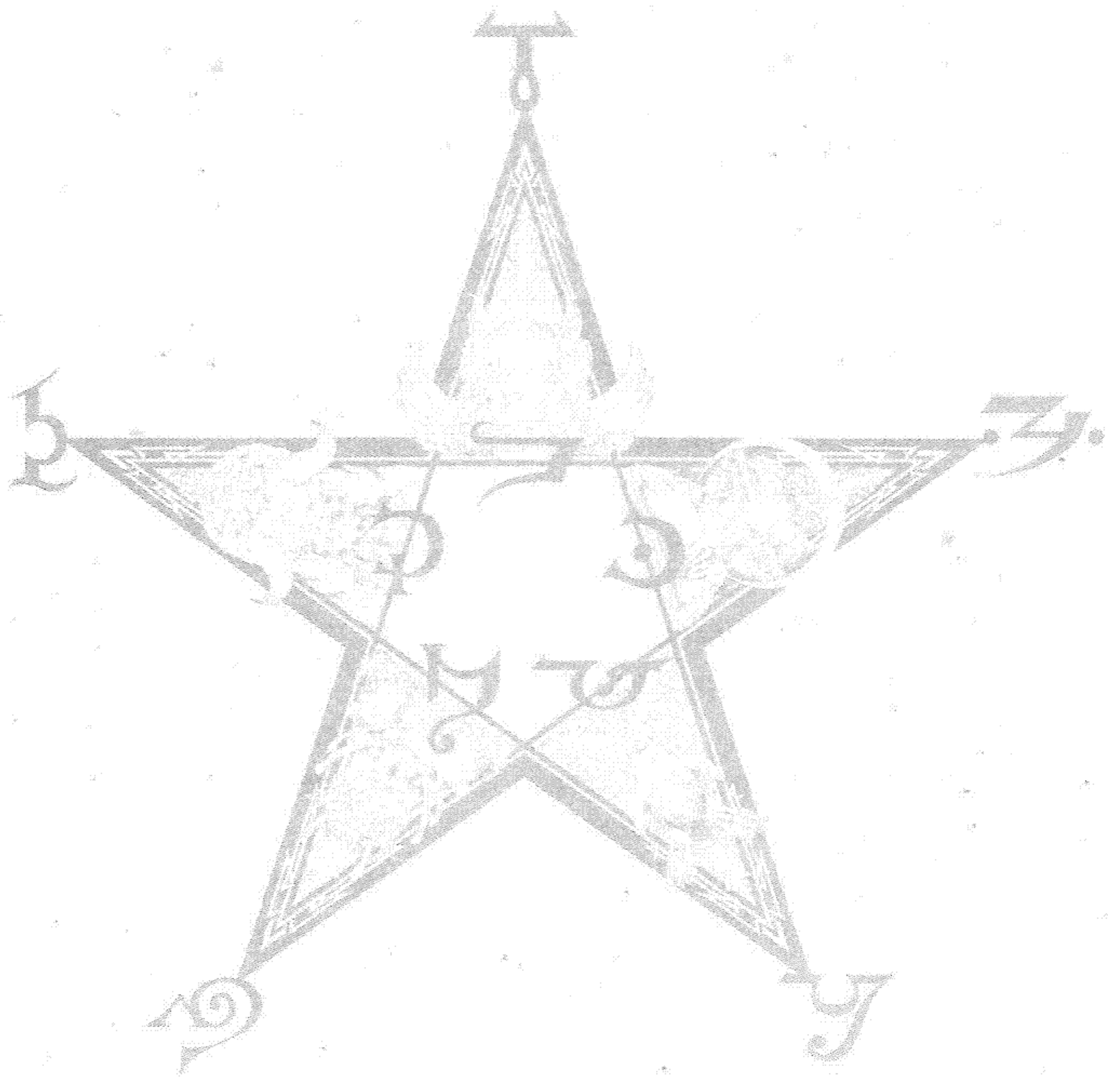
Magia de outros reinos

Apesar de não conseguir trazer do reino de sua Senda a magia com índice superior ao permitido pelo reino, o mago é capaz de aprender a trazê-la de outros reinos nos quais essa magia é possível. Ele faz isso procurando magos de outras Sendas para instruí-lo no Arcano correspondente. Com essa orientação, ele pode aprender a explorar a energia dos reinos dessas Sendas ao fazê-la passar pela Torre de sua própria Senda. Sua própria mágica sempre será realizada por meio da Torre de sua Senda, mas agora ele é capaz de usar a estrutura para invocar as leis de outros Reinos Supernos.

O índice máximo que o mago é capaz de adquirir num Arcano por conta própria é limitado pelos Arcanos regentes, comuns e inferiores de seu reino, como vimos anteriormente. Ele só conseguirá superar essas limitações ao ser instruído por um mago cuja Senda permita o índice almejado por ele. O instrutor não precisa nem mesmo conhecer o índice almejado: basta-lhe transmitir ao aluno as regras de seu reino. Por exemplo, um mago Thyrsus poderia ensinar Morte 4 para um outro mago, pois trata-se de um Arcano Comum da Natureza Primordial, mas ele não poderia ensinar o quinto círculo desse Arcano: somente os estígios conseguem fazer isso.

Em termos de jogo, isso significa que o mago que deseja ultrapassar os limites de sua Senda num Arcano é obrigado a negociar com outro mago as cláusulas do aprendizado. O período de instrução varia, mas não deve ser inferior a um mês de aulas semanais, com uma carga de 24 horas por semana. Completado o período de estudos, o jogador poderá usar pontos de experiência para elevar o Arcano do mago, mas não acima do índice permitido pelo reino que o personagem acabou de estudar. Por exemplo, se aprender Forças com um Mastigos, o mago Acanthus ficará limitado à aquisição de quatro círculos, porque Forças é um Arcano Comum em Pandemônio, o reino da Senda Mastigos.

Naturalmente, poucos magos fornecem instrução de graça. Eles geralmente cobram um preço, seja em serviços, dinheiro ou magia.



Espaço

Âmbito: conjuração, clarividência, magia simpática, teletransporte e proteções mágicas.

O Espaço é a arte da conexão, dos laços entre as coisas, da ilusão de distância e dos meios pelos quais se pode percorrer toda a realidade com um único passo. É um Arcano para viajantes, desbravadores, arautos e todos aqueles que tentam dispersar a ignorância e substituí-la pelo conhecimento, mesmo que seja em benefício próprio. O Espaço ilustra os laços entre as pessoas e as coisas, um Arcano de simpatia, contágio, vínculos emocionais, estradas e passagens.

Para o mago versado no Espaço, a extensão espacial é uma ilusão: todos os pontos são um só. O artífice da vontade é capaz de viajar sem se mover, percorrendo a ilusão de distância com uma perspicácia que os seres humanos comuns desconhecem. Da mesma maneira, ele consegue estender seus sentidos muito além do alcance natural, ouvindo aquilo que se passa numa casa a duas cidades de distância, observando o que se desenrola num determinado restaurante em Tóquio, estando ele em Cleveland. Ele poderia até mesmo, com a combinação certa de outros Arcanos, manter uma conversa com uma pessoa a 15 mil quilômetros de distância, como se estivessem sentados à mesma mesa.

O Espaço é um Arcano difícil de entender e aprender. A maioria das pessoas (graças aos livros e filmes) consegue conceber um feitiço que permite a alguém conjurar chamas do nada, bisbilhotar a mente de outra pessoa ou abençoar uma criança querida, mas poucas têm ideia do tipo de poder necessário para alterar as dimensões de uma construção de modo que o prédio seja maior por dentro do que por fora, ou para tecer um pequeno universo todo seu a partir de fios recém-criados de espaço. Essas capacidades são da competência de uma realidade mais afeita àquela imaginada por M. C. Escher ou H. P. Lovecraft do que à magia comumente atribuída aos magos de barbas brancas de outrora.

Os magos que se dedicam a aprender o Arcano do Espaço costumam ser indivíduos curiosos, aqueles que não se contentam com o que já se conhece ou já se fez. Eles se dispõem a descobrir a Verdade e não se deixam dissuadir por obstáculos colocados em seu caminho. Os magos que se especializam no Espaço muitas vezes são pessoas adaptáveis, capazes de contornar, superar ou até mesmo atravessar as barricadas deixadas no caminho que leva a seus objetivos.

Reino Regente: Pandemônio

O par grosseiro/sutil formado por Espaço/Mente fornece os Arcanos Regentes de Pandemônio, o lugar onde a alma é flagelada, onde os pecados cometidos durante a temporada da alma no mundo material são expiados, para que ela possa ascender e voltar a sua origem. O Espaço é a expressão material do par.

• Iniciado do Espaço

O mago é capaz de lançar qualquer um dos feitiços a seguir como se fossem feitiços improvisados, ou então ele pode criar os próprios feitiços usando as diretrizes fornecidas ao final deste capítulo, na seção "Taumaturgia criativa", págs. 289–291. Ele também poderá aprender a lançar esses feitiços como se fossem clássicos, desde que seja instruído por um outro mago de sua ordem (o jogador precisa investir pontos de experiência para que o personagem aprenda os clássicos; veja a seção "Clássicos", pág. 69).

Correspondência (Espaço •)

O mago é capaz de analisar as relações entre coisas, pessoas e lugares, determinando seu grau de elo simpático. O feitiço proporciona informações úteis ao autor que pretende afetar um alvo por meio de alguém ou alguma coisa a quem ou à qual o alvo está emocionalmente ligado. Poderia ser um amigo muito querido, um estimado pertence de infância ou aquele cantinho sob o velho carvalho onde o alvo se apaixonou pela primeira vez.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este sentido às vezes é modificado pela força do vínculo (o Narrador poderia conceder um bônus a um laço forte, ou impor uma penalidade a um laço fraco). Se tiverem ocultado o elo simpático (consulte o feitiço "Ocultar Elo Simpático", pág. 136), os sucessos deste feitiço terão de exceder a Potência do feitiço mascarador.

Clássico dos Guardiões do Véu: Revelação do Fio Invisível.

Parada de dados: Raciocíno + Ocultismo + Espaço.

Às vezes, a proteção dos Mistérios envolve uma boa dose de investigação. Este clássico permite a um Guardião seguir pistas por meio das relações esotéricas que as unem. Pode ser que um Adormecido inoportuno chegue perto demais dos segredos do oculto, porque está atrás de uma cura para a doença terminal de sua filha,



> Com meu olhar, consigo envolver a Trama do espaço que gira a meu redor e discernir o oculto, contanto que saiba o que estou procurando. Sei quando outras pessoas adulteraram os fios de distância e lugar. Percebo a energia invisível que circula em volta de e é irradiada por seres, objetos e lugares dotados de uma determinada importância emocional ou até mesmo mística.



ou porque um Artefato exerce sobre ele uma atração simpática. Este sentido permite ao mago discernir essas influências e dá a ele a oportunidade de ajustar sua tática como for apropriado.

Mapa Espacial (Espaço ●)

As estatísticas mostram que todo indivíduo envolvido num tiroteio tem uma chance relativamente pequena de sair mortalmente ferido. O medo distorce a percepção espacial, da mesma maneira que distorce a percepção de tempo, afetando a mira dos atiradores. O mago que lança este feitiço não terá a menor garantia de sentir menos medo durante um tiroteio, mas terá uma ideia muito mais precisa de onde as coisas e as pessoas estão. O feitiço cria um mapa espacial mental que mantém o mago constantemente informado sobre a topografia instável dos arredores, desde o sujeito com a espingarda que se esgueira entre os carros estacionados até a folhinha solta levada por uma brisa repentina.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso eliminará um dado de penalidade imposto à parada de ataque a distância do mago no turno seguinte, ajudando-o a compensar (ou a eliminar) as penalidades devidas ao encobrimento dos oponentes ou a outras condições dependentes de espaço, como seria o caso ao se tentar atingir um alvo prostrado. Ele não pode receber dados extras em virtude deste feitiço, que simplesmente elimina as penalidades. O efeito também permite ao mago que se encontra temporária ou permanentemente cego perceber o ambiente circundante com uma precisão que transcende a visão comum (ignore as penalidades devidas à cegueira ao localizar ou tomar como alvo seres ou objetos).

Este feitiço não pode ser combinado com o feitiço de Sorte 1 "Olho de Atirador" (pág. 230).

Clássico da Seta Adamantina: Sistema de Mira.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

Os magos da Seta que aprendem este clássico podem ser atiradores exemplares durante uma nevasca no meio da noite (ou pelo menos não deixar sua habilidade natural ser prejudicada por condições adversas). Todo artífice da vontade que precisa de um boa noção de espaço numa situação tensa terá uma vantagem com este clássico.

Onivisão (Espaço ●)

O mago enxerga 360 graus a seu redor. É como se tivesse "olhos" na nuca e nas têmporas.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O feitiço expande a visão do mago ao redor de seu corpo. Contanto que consiga enxergar (ou seja, contanto que a área não esteja às escuras), ele será capaz de visualizar 360 graus com um teste reflexo e bem-sucedido de Raciocíno + Autocontrole. É quase impossível surpreender o mago com uma aproximação furtiva pelas costas (a pessoa precisaria estar bem camuflada e o mago teria de estar muito distraído com alguma coisa em outra direção).

Clássico do Concílio Livre: Topografia Espacial.

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole + Espaço.

Alguns artífices da vontade do Concílio Livre gostam de pensar neste clássico como uma versão atualizada da prática zen do arco ou de estilos de combate semelhantes, nos quais o mestre conhece instintivamente o ambiente circundante. Os magos da Seta Adamantina usam este mesmo clássico com fins marciais.

Percepção Espacial (Espaço ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (consulte a seção de mesmo nome, pág. 110). Ele consegue detectar distorções e manipulações do espaço. É capaz de identificar perturbações na urdidura local do espaço (geralmente causadas por aplicações mais avançadas deste mesmo Arcano). Detecta quando alguém alterou os eixos espaciais de uma área (por exemplo, tornando um lugar maior por dentro do que por fora), usou um local como ponto de origem ou destino de teletransporte, ou então criou (ou superou) uma Proteção Espacial (mais adiante). Isso transcende os cinco sentidos normais, mas a maioria dos magos tem a tendência de compreendê-lo como visão.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este sentido é modificado pelo grau de distorção/manipulação (o Narrador pode conceder um bônus no caso de distorção extrema ou impor penalidades no caso de uma distorção discreta). Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para analisar a magia com este feitiço.

Clássico da Escada de Prata: Seguir o Passo de Sete Léguas.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

Os artífices da vontade da Escada de Prata deram esse nome ao clássico devido a sua aplicação prática como detector da passagem de magos que fugiram usando o Arcano do Espaço. Também é usado com frequência para discernir a presença de dobras espaciais ativas, como portais ou locais que foram alterados indefinidamente para se tornarem menores, maiores ou mais tortuosos do que deveriam ser. Os magos do Mysterium usam um clássico semelhante (Raciocínio + Ocultismo + Espaço) para perceber distorções similares, pois sabem que os objetos que procuram às vezes foram escondidos fora do alcance de certos feitiços.

Rastreador (Espaço ●)

O mago é capaz de rastrear perfeitamente um objeto nas proximidades.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago escolhe um objeto específico como alvo deste feitiço: por exemplo, uma arma, um ídolo ou até mesmo uma caneta esferográfica. Não importa aonde o objeto vá, desde que fique nas proximidades, o mago saberá para onde foi. Esse efeito só se aplica dentro do alcance sensorial do mago, mas, com Espaço 2, ele conseguirá lançá-lo como um feitiço simpático e rastrear o objeto em qualquer lugar.

Clássico do Mysterium: De Olho no Prêmio.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

Os magos do Mysterium costumam usar este clássico para rastrear uma relíquia a ser negociada (ou que já foi negociada e o mago tem a intenção de recuperar), uma arma ou outro objeto inanimado.

●● Aprendiz do Espaço

Descobri a arte de projetar meus sentidos além dos limites toscos da carne, para espionar os cantos remotos do mundo sem precisar me mover. Faço valer meu poder sobre outras pessoas a grandes distâncias e, com o uso de feitiços simples, sou capaz de transportar objetos, energia e até mesmo criaturas pelos caminhos ocultos do espaço. Da mesma maneira que posso enviar meus sentidos a lugares distantes, também posso defender meu próprio oratório desse tipo de exame, protegendo-o de olhos curiosos.

Aporte (Espaço ●●)

Com o auxílio de um outro Arcano, o mago é capaz de mover uma coisa para um local visualizado a distância ou dali retirar algo (o feitiço "Clarividência", a seguir, permite ao mago visualizar o local a distância). Com o índice apropriado de Forças, Matéria ou Vida (por exemplo, Matéria 2 no caso de um tijolo, Vida 2 para um porquinho-da-índia), ele é capaz de usar uma janela de clarividência para trazer um objeto até sua localização atual, contanto que a coisa, a criatura ou a fonte de energia seja suficientemente pequena. Se desejar, o mago também conseguirá usar a janela para mandar esses alvos do local onde ele se encontra para outro lugar. Naturalmente, esse uso da clarividência (que faz uma mão aparecer do nada e apanhar ou depositar alguma coisa, ou faz essa coisa aparecer ou desaparecer sem uma explicação plausível) é bem vulgar.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Para cada sucesso (ou fator Alvo adicional pré-calculado no lançamento), o mago é capaz de deslocar o equivalente a uma unidade de Tamanho. O limite máximo de Tamanho que ele é capaz de mover é igual a seu índice de Espaço, independentemente dos sucessos. O tipo de coisa que pode ser deslocada depende do Arcano conjuncional utilizado: Matéria no caso de objetos, Vida no caso de criaturas vivas e Forças no caso de energia. Este feitiço só afeta criaturas primitivas ou intermediárias (é preciso o feitiço "Portal", pág. 139, para teletransportar formas de vida superiores), que podem resistir a esse poder.

Clássico do Concílio Livre: Nada na Manga.

Parada de dados: Destreza + Investigação + Espaço contra Autocontrole.

Além de ser um truque de mágica impressionante, este clássico permite ao artífice da vontade do Concílio trazer para sua mão, e rápido, um recurso muito necessário, ou fazer uma coisa sumir com a mesma rapidez (definitivamente, algo muito útil quando um policial está prestes a revistar alguém em busca de armas ou drogas). Os magos da Seta Adamantina que gostam de armas de fogo geralmente usam este clássico para tirar pentes de munição, ou até mesmo armas totalmente novas, de dentro de "bolsos internos e secretos" de paletós e coisas do gênero quando acabam as balas de um revólver.

Até o Fim (Espaço ●●)

O mago é capaz de atravessar uma passagem espiritual próxima (como aquela criada com o feitiço "Portal", pág. 139) e chegar ao lugar aonde ela leva. Ele só poderá seguir essa passagem até o ponto onde ela termina.

Em outras palavras, o mago que usa este feitiço não tem escolha, a não ser ir exatamente para onde leva a porta espacial. Essa limitação, obviamente, poderá se mostrar bastante problemática se a passagem levar a, por exemplo, uma sala cheia de homens armados até os dentes ou a um vulcão ativo.



Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago estará sujeito a penalidades de acordo com a distância, como se estivesse usando clarividência (a seguir). Os sucessos serão aplicados ao fator Duração (pág. 119), que precisa igualar ou exceder o tempo transcorrido desde a abertura da porta. Por exemplo, o feitiço exige um fator de Duração equivalente a quatro sucessos para abrir um portal fechado há 24 horas (com Espaço 3, quatro sucessos darão conta de portas que foram abertas até um mês antes).

Clássico do Mysterium: Tomar a Estrada Batida.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Espaço.

Às vezes acontece de uma trilha terminar diante de uma passagem antiga (ou até mesmo recente) no Espaço, e a única coisa a fazer é dar meia-volta ou continuar em frente e torcer para tudo dar certo. Os magos do Mysterium usam este clássico para ir atrás de Artefatos e conhecimento, procurando-os pelos inúmeros portais obsoletos que crivam a Trama. Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam este feitiço ao perseguir um adversário em fuga.

Clarividência (Espaço ●●)

O mago visualiza um lugar distante. Ele pode empregar todos os seus sentidos do outro lado de uma dessas "janelas perceptivas", o que lhe permitirá ver, ouvir, cheirar e até mesmo tocar as coisas que estão do lado de lá. Este feitiço pode ser usado para vários fins, desde verificar como está um ente querido ou espionar um inimigo odiado. Magos de todas as épocas sem dúvida o usaram para praticamente todos os fins.

Prática: Reger.

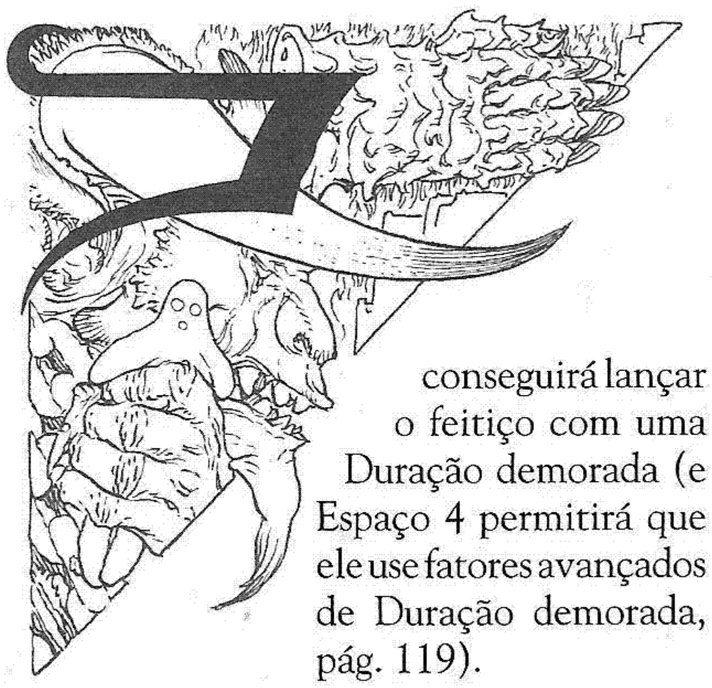
Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O teste de feitiçaria é modificado pelo elo simpático do mago com o local (págs. 114–115). A Duração, neste nível, é transitória, mas, com Espaço 3, o mago



conseguirá lançar o feitiço com uma Duração demorada (e Espaço 4 permitirá que ele use fatores avançados de Duração demorada, pág. 119).

Se ele tocar alguém do outro lado da janela de clarividência, faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para ver se a pessoa perceberá o fato. Se tiver êxito, ela saberá que alguma coisa acabou de tocá-la, mas, a menos que tenha sentidos mágicos, não terá como saber quem ou o que foi. Essa sensação é suficiente para invocar a Incredulidade dos Adormecidos (pág. 275). O autor do feitiço não conseguirá realmente afetar uma coisa com esse contato físico, a menos que combine este feitiço com um outro feitiço de Espaço, como "Aporte", pág. 135.

Clássico dos Guardiões do Véu: Visão Remota.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

Os Guardiões do Véu costumam usar feitiços como esse para espionar as vítimas antes de determinar a coisa certa a fazer. Os magos do Mysterium usam o mesmo clássico para dar uma olhada mais adiante e se certificar de que o local de destino é seguro.

Feitiços simpáticos

Acrescentando Espaço 3 a um feitiço, o mago é capaz de afetar alvos a distâncias maiores por meio de um elo simpático. Consulte a seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116.

Intocável (Espaço ●●)

A melhor maneira de não se ferir em combate é não estar onde os ataques irão cair. Este feitiço permite ao mago dar umas "torcidinhas" intuitivas na urdidura local do espaço para não atrair atenção hostil. Em termos gerais, essa capacidade excepcional de escapar por um triz parecerá uma coincidência, algo plausível para o indivíduo em questão. Portanto, um mago aparentemente desastrado evitará o perigo com suas trapalhadas, ao passo que um artista marcial ágil e gracioso escorrerá



feito água, conseguindo sair do caminho do inimigo no último instante possível.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago irá adquirir um ponto de blindagem a cada círculo que possuir no Arcano do Espaço. Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica se aplica a tentativas de agarrar o autor do feitiço em combate corpo a corpo (tanto sua Defesa quanto a blindagem de Intocável são subtraídas da parada de dados do combatente que tenta se engalfinhar com o mago), mas não protege contra tentativas, por parte de um oponente, de subjugar e/ou provocar dano depois de ter conseguido agarrar o mago.

Clássico da Escada de Prata: Torcer os Fios.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Espaço.

Dobrando a urdidura do Espaço, um artífice da vontade da Escada é capaz de evitar ferimentos que seriam provocados por seus inimigos ou por circunstâncias meramente casuais. É claro que magos de todas as ordens recorrem a um clássico semelhante.

Ocultar Elo Simpático (Espaço ●●)

O mago é capaz de ocultar qualquer elo simpático que ele tenha com pessoas, lugares ou coisas, fazendo parecer que uma namorada é uma colega qualquer ou que ele nunca a viu na vida.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso permite ao mago reduzir o aparente elo simpático (págs. 114–115) que mantém com uma única pessoa, coisa ou lugar. Pode ser que ele tenha um elo Íntimo com um colega de cabala, mas, com três sucessos, ele poderia fazer com que o elo parecesse não passar (aos olhos de qualquer um capaz de enxergá-lo, como é o caso de quem usa o feitiço "Correspondência", págs. 133–134) de um elo Casual. O elo de verdade não é afetado: apenas parece ser mais distante.

Clássico dos Guardiões do Véu: Separar os Fios.

Parada de dados: Autocontrole + Astúcia + Espaço.

O Guardião que receia que os inimigos o ataquem por meio de seus amigos e entes queridos consegue desconcertá-los fazendo parecer que essas relações são mais distantes do que realmente são.

Outorgar Percepção Espacial (Espaço ●●)

Idêntico ao feitiço de Espaço 1 "Percepção Espacial", pág. 134, exceto que o mago o utiliza para enfeitiçar um outro mago ou um ser sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado

sobre um Adormecido, o feitiço invocará a Incredulidade imediatamente, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena ou uma hora).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

O efeito persistirá durante uma cena ou uma hora.

Clássico do Mysterium: Perturbação dos Sentidos.

Parada de dados: Manipulação + Investigação + Espaço.

Os magos do Mysterium às vezes precisam mostrar aos outros o que exatamente estão vendo. Este clássico permite ao mago transmitir sua capacidade de detectar ressonâncias a outros que normalmente seriam incapazes de recorrer a esse tipo de percepção.

Proteção (Espaço ●●)

Este feitiço cria uma barreira para impedir a passagem de outros feitiços de Espaço, blindando um determinado local contra sentidos remotos, teletransporte, adulteração espacial e coisas do gênero. Na verdade, o feitiço "trava" o modelo espacial vigente numa área, dificultando a superação da inércia sem um esforço considerável.

A Proteção, para todos os efeitos, tornará uma pessoa, coisa ou lugar imune à adulteração, ao monitoramento etc. por meio do Arcano do Espaço, até a barreira espacial ser superada (no caso de artífices da vontade particularmente idosos e/ou paranoicos, talvez sejam necessários meses ou anos para amortecer seus escudos de Espaço com o uso de feitiços; nesse meio-tempo, o alvo estaria livre para fortalecer suas Proteções ou procurar o mago que quer invadir a privacidade dele de maneira tão crassa).

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O êxito simples protegerá uma área de cinco metros quadrados e dará à Proteção uma Potência igual a 1. Os sucessos adicionais serão somados à Potência da Proteção. O mago pode acrescentar fatores Alvos para aumentar a área.

Os feitiços baseados em Espaço (magia simpática, clarividência, teletransporte e coisas do gênero) que tentarem atravessar a Proteção terão de exceder a Potência do feitiço de resguardo com sua própria Potência. Toda vez que um desses feitiços abrir uma brecha na Proteção, a Potência da mesma será reduzida em um ponto, diminuindo sua eficácia. O reforço de uma proteção mágica é uma exceção às regras normais de controle de feitiços. Feitiços consecutivos de Proteção acrescentam sua Potência *excedente* à Proteção (ou seja, a Potência que exceder a da Proteção já existente), reparando todo o dano sofrido e talvez até mesmo melhorando as defesas (o mago defensor só precisará criar uma nova Proteção se a primeira for destruída pelos feitiços agressores).

Exemplo: *Morvran tem uma Proteção de Potência 5. Seu antigo rival, Angrboda, usa um feitiço simpático para enviar uma ameaça telepática. A Potência do feitiço de Angrboda terá de exceder a Potência da Proteção. Surpreendentemente, o feitiço de Angrboda tem Potência 7 e consegue atravessar a barreira. A brecha na Proteção reduz em um ponto sua Potência (mesmo que o feitiço de Angrboda tenha superado em dois pontos a Potência da Proteção, esta só será reduzida em um ponto a cada brecha). Morvran relança o feitiço de Proteção, mas a primeira barreira só será reforçada pelos pontos de Potência que excederem sua Potência anterior. Isso significa que Morvran precisará de um êxito excepcional (cinco sucessos), já que a Proteção agora tem Potência 4.*

O feitiço de Espaço 3 "Interdição", pág. 138, permite ao mago acrescentar Interdições a suas Proteções, impedindo certos fenômenos, desde insetos a veículos motorizados, de atravessar as barreiras.

Clássico da Seta Adamantina: Guarda Invisível.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Espaço.

Proteger um oratório contra espiões é um dever que a maioria dos membros da Seta Adamantina cumpre com prazer. Para aqueles que dominam este clássico, esse trabalho talvez seja um pouco mais fácil. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam o mesmo feitiço para defender seus aposentos pessoais.



●●● Discípulo do Espaço

Você pode se cercar de armas mortíferas e aliados poderosos, mas eles não conseguirão entrar em meu oratório, a não ser que essa seja minha vontade, pois a urdidura do próprio espaço barrará a passagem deles. Observo vários lugares ao mesmo tempo e rearranjo os fios que unem todas as coisas, amarrando-os ou cortando-os completamente. Quando quero, posso abrir uma porta, atravessar todo o espaço e ir aonde desejar.

Destruir os Fios (Espaço ●●●)

O mago destrói um elo simpático.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea; subtraia o Autocontrole do alvo.

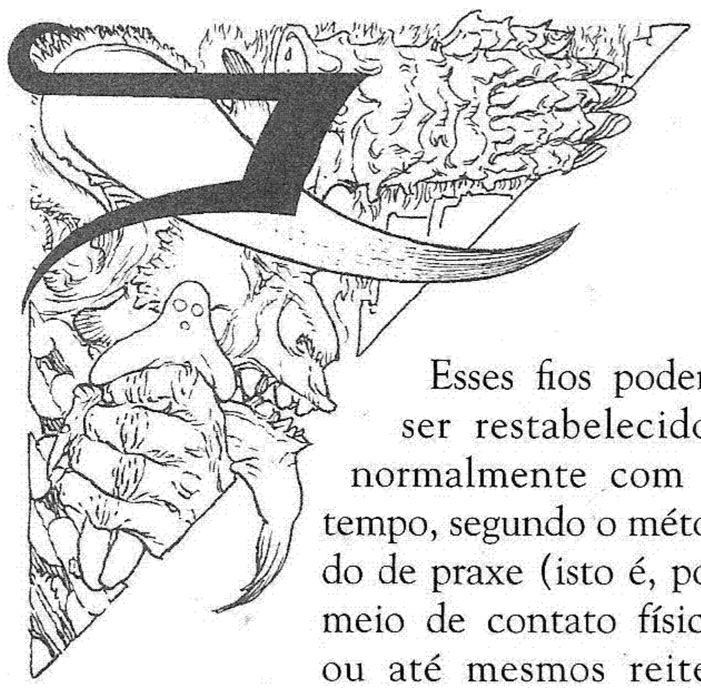
Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso destrói um grau de elo simpático que o alvo tenha com uma única pessoa, coisa ou lugar, de acordo com a tabela das págs. 114–115. Por exemplo, este feitiço pode ser lançado sobre um mago para enfraquecer o elo simpático Íntimo que ele tem com seu melhor amigo. Não afetará seus sentimentos nem suas interações mentais ou sociais em relação ao amigo, mas dificultará a ligação com essa pessoa por meio de magia simpática.

Uma criatura viva resiste inconscientemente com seu Autocontrole às tentativas do feitiço de alterar suas relações.



Esses fios podem ser restabelecidos normalmente com o tempo, segundo o método de praxe (isto é, por meio de contato físico ou até mesmos reiterada associação mental e/ou emocional).

Clássico da Seta Adamantina: Despedaçar os Laços Invisíveis.

Parada de dados: Força + Investigação + Espaço.

Como bem sabem os artífices da vontade da Seta, qualquer tipo de vulnerabilidade pode ser e acabará sendo explorada por um inimigo. Este clássico reduz drasticamente a probabilidade de um ataque por meio de magia simpática. Os magos do Mysterium, que às vezes são perseguidos por artífices da vontade hostis (ou por seres ainda mais estranhos) no cumprimento de seus deveres, gostam de um feitiço semelhante (Perseverança + Investigação + Espaço).

Golpe a Distância (Espaço ●●●)

O mago consegue esmurrar, chutar ou apunhalar um alvo de longe.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

No decorrer da cena que se seguir ao lançamento do feitiço, o mago conseguirá desferir ataques a distância baseados em Briga ou Armamento contra alvos situados dentro de seu alcance sensorial. O autor terá de usar um ponto de Mana por ataque. Esses ataques têm todas as vantagens (o alvo não terá direito à Defesa) e desvantagens (penalidades devidas à distância, como se fosse um feitiço dirigido; pág. 116–117) de um ataque a distância.

Clássico da Seta Adamantina: Ataque Distante.

Parada de dados: Força + Investigação + Espaço.

Raros artistas marciais de grande habilidade conseguem golpear um oponente a distâncias consideráveis, transmitindo a energia através do espaço vazio para provocar dano sem tocar o inimigo da maneira convencional. Com este clássico, os magos da Seta Adamantina recorrem a esse conceito, o que lhes permite ferir um oponente de longe, mesmo quando não têm uma arma de longo alcance adequada a sua disposição.

Interdição (Espaço ●●●)

O mago é capaz de criar uma Interdição para impedir uma coisa de atravessar uma Proteção (consulte o feitiço "Proteção", pág. 137).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este feitiço é uma exceção às regras normais de controle de feitiços (veja "Controle de feitiços", pág. 128), permitindo ao mago acrescentar uma Interdição a uma Proteção já existente (ou então ele poderia combinar este feitiço com Proteção durante o lançamento; consulte "Feitiços combinados", págs. 128–129).

Quando combinada ao índice apropriado do Arcano que rege um determinado fenômeno (por exemplo, Forças 2 no caso de fogo, ou Forças 5 no caso de radiação nuclear), a Interdição é capaz de impedir completamente o fenômeno de entrar na área, sejam quais forem os meios. Portanto, o mago versado no Arcano certo conseguiria impedir insetos (Vida), objetos metálicos (Matéria), espíritos (Espírito) ou até mesmo pessoas (Vida) — ou todas essas quatro coisas, se desejasse — de invadir um determinado local.

O alvo de uma Interdição pode ser tão genérico ou tão específico quanto o mago desejar, variando desde "toda forma de energia" (o que implica que a energia já presente no local continuará lá e nenhuma energia nova conseguirá entrar) a "pedras arremessadas" (o que significa que é possível alguém entrar carregando pedras, mas aquelas que forem arremessadas dentro da área serão repelidas), passando por "Lúcifer, a jiboia albina de Jerry" (o que impedirá essa cobra, e somente ela, de entrar). "Toda forma de energia" pode impor uma penalidade de –3 (e exigir Forças), ao passo que "Lúcifer, a jiboia albina de Jerry", talvez não invoque nenhum modificador negativo.

Clássico da Escada de Prata: Barrar os Caminhos.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Espaço.

Para o mago da Escada, seu oratório é um local inviolável. Com este clássico, ele é capaz de estender a inviolabilidade de sua casa a outras pessoas, proibindo a passagem de objetos inanimados, fontes externas de energia ou até mesmo de coisas vivas. Os Guardiões do Véu são conhecidos por usar o mesmo clássico com o intuito de isolar áreas potencialmente perigosas enquanto determinam o que fazer.

Novos Fios (Espaço ●●●)

O mago cria um elo simpático ao fortalecer aquela ligação indefinível entre as coisas, responsável pelo princípio da simpatia (usando, por exemplo, uma relíquia de infância para enfeitiçar uma pessoa, sejam os efeitos benéficos ou nocivos).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea; subtraia o Autcontrole do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso cria um grau de elo simpático entre o alvo e uma única pessoa, coisa ou lugar, de acordo com a tabela das págs. 114–115. Por exemplo, o mago que mal conhece uma mulher que acabou

de encontrar pela primeira vez (um elo Casual) poderia ganhar um grau maior de elo simpático com ela (com três sucessos, poderia se tornar um elo Íntimo). Isso não irá alterar a relação mental e social de praxe entre os dois, somente o elo místico que pode ser explorado por meio da magia do Espaço.

Uma criatura viva resistirá inconscientemente ao feitiço com seu Autocontrole.

Clássico do Concílio Livre: Tecer a Falsa Meada.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Espaço – Autocontrole.

Às vezes, a única maneira de se aproximar de alguém é criar você mesmo um jeito. Os magos do Concílio Livre usam este clássico para produzir um elo simpático artificial com outra pessoa, geralmente com a finalidade de atingir o indivíduo de longe com outros feitiços. Os Guardiões usam um clássico bem parecido (Autocontrole + Ocultismo + Espaço) para afetar outras pessoas a grandes distâncias, sem que sejam obrigados a se revelar.

Percepção Multiespacial (Espaço ●●●)

O mago é capaz de visualizar vários lugares ao mesmo tempo usando clarividência.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

É possível visualizar um local a cada sucesso. O mago capta apenas um vislumbre de cada lugar. Concentrando-se nos detalhes de um local, ele perceberá menos coisas em outros (penalidade de –2 em todos os testes de percepção realizados com o intuito de reparar em coisas interessantes). O mago usa seu elo simpático mais fraco (aquele que impõe a maior penalidade ao teste de feitiçaria) ao lançar este feitiço. Se um dos lugares for conhecido de maneira Íntima (–2) e outro só tiver um elo Descritível com o mago (–10), o feitiço estará sujeito à penalidade maior, que é de –10. Se quiser se concentrar em mais de um local ao mesmo tempo, o mago terá de usar o feitiço de Mente 1 "Uma Mente, Dois Pensamentos", págs. 188–189, ou então o de Mente 3 "Modo Multitarefa", pág. 194, para realizar mais de uma tarefa no respectivo nível.

Clássico do Concílio Livre: Colagem Espacial.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

Este clássico permite ao artífice da vontade do Concílio vislumbrar vários locais simultaneamente. Pode ser que ele tenha alguma dificuldade para processar o que vê sem o Arcano da Mente, mas será mais do que capaz de perceber qualquer ocorrência obviamente estranha e qualquer coisa que esteja flagrantemente fora de lugar em locais conhecidos.

Portal (Espaço ●●●)

Este feitiço cria uma distorção espacial através da qual o autor (e quem quer que a utilize) conseguirá se deslocar de um ponto da Criação a outro sem atravessar o espaço interveniente. O mago dá um passo adiante e "desaparece" de um lugar para chegar a outro, "aparecendo" instantaneamente. Há quem acredite que muitos Despertos tenham sobrevivido à queda de Atlântida por usarem este feitiço, abrindo portais no espaço e fugindo para oratórios distantes a fim de se recuperar da derrota.

Naturalmente, o mago ajuizado reserva algum tempo para visualizar por clarividência a disposição do lugar para onde deseja ir (mesmo que já o conheça), só para se certificar de que não haverá surpresas indesejáveis a sua espera.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = grau de elo simpático).

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

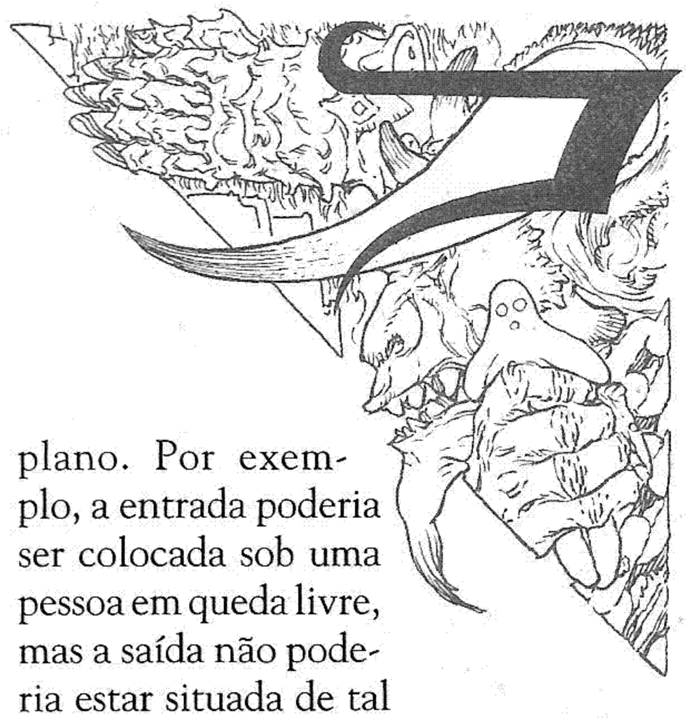
Custo: um ponto de Mana.

O número-alvo é determinado pelo grau de elo simpático do autor com o local de destino.

Elo	Sucessos
Íntimo	1
Corriqueiro	2
Superficial	3
Casual	4
Descritível	5

Uma pessoa de Tamanho igual ou inferior a 5 conseguirá atravessar o portal a cada turno (pessoas maiores podem levar dois turnos se espremendo pela passagem). Cada sucesso acrescentado ao número-alvo permitirá ao mago ampliar o portal de modo que mais uma pessoa consiga atravessá-lo a cada turno.

A entrada e a saída do Portal podem se situar em qualquer lugar que dê a uma pessoa de Tamanho igual ou inferior a 5 liberdade de movimento suficiente para entrar ou sair num único turno. A maioria dos Portais é usada como se fosse uma porta, estando a entrada ou saída perpendicular ao chão, mas o autor do feitiço pode ser criativo. No entanto, a entrada e a saída precisam espelhar uma à outra no mesmo



plano. Por exemplo, a entrada poderia ser colocada sob uma pessoa em queda livre, mas a saída não poderia estar situada de tal maneira a deixar a pessoa que cai ser expelida para um dos lados. A saída terá de estar voltada para baixo (pois sua contraparte está voltada para cima).

Observe que, sem a aplicação do feitiço "Chave de Portal", pág. 140, o autor não conseguirá restringir quem poderá usar o Portal. Inimigos próximos também podem tentar atravessá-lo. Uma pessoa poderia ser arremessada à força através do Portal. É preciso agarrar o alvo em combate corpo a corpo (veja a seção "Combate desarmado", págs. 157–159 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) para depois empurrar a pessoa pelo Portal com uma manobra de submissão.

Contudo, os Portais não são janelas abertas que permitem às coisas atravessar passivamente de um lado para outro. Para atravessá-los, as coisas precisam de um certo grau de volição, e os objetos (e pessoas) têm de ser arremessados intencionalmente. Uma pessoa ou criatura que não tenha sido atirada intencionalmente no Portal tem direito a um teste disputado de Destreza + Gnose para tentar resistir caso não queira entrar nele. Com um sucesso, a pessoa ou o objeto passará pelo Portal como se ele não existisse (não irá se chocar contra ele, nem ricochetear).

Com Espaço 4, este feitiço pode ser lançado com Duração demorada. Com Espaço 5, ele poderá ser lançado como uma ação instantânea (e com fatores avançados de Duração demorada).

Em conjunção com Espírito 4, o Portal poderá levar a lugares situados do outro lado do Dromo. Consulte o feitiço "Senhor das Estradas", pág. 155.

Clássico do Mysterium: Escotilha de Emergência.

Parada de dados: Manipulação + Investigação + Espaço.

Os magos do Mysterium usam este clássico para tirar amigos e aliados de lugares perigosos. Os artífices da vontade da Escada de Prata muitas vezes usam sua própria versão do clássico (Presença + Investigação + Espaço) para mandar seus serviçais nas mais variadas missões.



Tática Evasiva (Espaço ●●●)

Agora o mago é capaz de lançar o feitiço "Intocável", pág. 136, sobre outras pessoas.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago irá adquirir um ponto de blindagem a cada círculo que possuir no Arcano do Espaço. Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia.

Clássico do Concílio Livre: Glissada.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Espaço.

O Concílio Livre usa este clássico para defender colegas de cabala e aliados do tipo de mal que eles encontram com demasiada frequência.

Chave de Portal (Espaço ●●●●)

O mago consegue configurar um portal (veja o feitiço "Portal", pág. 139) criado por ele com algum tipo de senha de ativação (como uma determinada palavra ou frase, um certo gesto ou até mesmo algo específico, como a presença de uma pessoa ruiva ou de um membro da família do mago), de modo que o portal se abrirá e poderá ser usado por quem acionar a senha; do contrário, permanecerá fechado. O mago também pode usar a Chave de Portal para declarar quem pode (e não pode) atravessar o portal.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Ao contrário do que dizem as regras normais de controle de feitiços (veja a seção "Controle de feitiços", pág. 128), o mago pode usar Chave de Portal para enfeitiçar um de seus portais já criados ou combiná-lo com a criação de um novo.

Clássico da Escada de Prata: Configurar a Passagem.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Espaço.

Os magos da Escada de Prata usam este clássico tanto como meio de programar suas passagens espaciais como para fabricar portais instantâneos quando a situação se volta repentinamente contra eles.

Custódia (Espaço ●●●●)

O mago consegue colocar um objeto num Reino de Bolso (pág. 141), a fim de guardá-lo e recuperá-lo com um segundo lançamento deste feitiço.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O Tamanho do objeto não pode exceder o Tamanho do universo de bolso. O Reino de Bolso já deve ter sido criado ou precisa ser combinado com este feitiço.

O efeito deste feitiço é permanente, mas, se o feitiço Reino de Bolso expirar, o objeto aparecerá exatamente onde estava antes de ser introduzido no Reino de Bolso. A coisa e quem ou o que quer que esteja no mesmo espaço onde o objeto reaparecerá terão de disputar para ver quem ou o que será derrubado (veja a seção "Derrubada", pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Clássico do Concílio Livre: Estoque.

Parada de dados: Destreza + Investigação + Espaço.

Com o passar do tempo, alguns magos do Concílio Livre descobrem que seus Pontos de Correspondência acabam virando depósitos de objetos úteis ou preciosos demais para serem deixados em qualquer lugar do universo. Este clássico permite ao artífice da vontade guardar objetos inanimados (e, de fato, uma boa quantidade deles, se necessário) num dos lugares mais seguros possíveis. Alguns magos da Seta Adamantina usam esse não lugar como arsenal secreto.

Multilocação (Espaço ●●●●)

O mago executa sua própria multilocação, apresentando-se em dois ou mais lugares ao mesmo tempo. Ele cria várias imagens de sua pessoa, uma das quais será ele mesmo. Sem o uso do Arcano da Mente para realizar mais de uma tarefa, essas duplicatas não passarão de reflexos num espelho, e todas se dedicarão à mesma tarefa e dirão as mesmas coisas simultaneamente. Essas duplicatas costumam ser insubstanciais, mas o mago será capaz de escolher em qual lugar ele realmente estará num determinado instante.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

●●●● Adepto do Espaço

Livre das limitações do espaço, ando por muitos lugares ao mesmo tempo e, com o auxílio de outros feitiços, consigo interagir fisicamente com pessoas, lugares e coisas da Criação em vários locais simultaneamente. Posso usar os fios do espaço para enredar meus oponentes e confiná-los num determinado ponto do universo, ou então me deslocar sem me mover, desaparecer e reaparecer como quiser, de uma extremidade a outra dessa ilusão chamada distância. Sou capaz de tecer um universo só meu e ali procurar retiro, ou então mandar para esse lugar as coisas que me são caras, para que aguardem ali meu chamado, longe do alcance de outras pessoas.

O mago poderá existir simultaneamente em mais um lugar a cada sucesso e escolher de maneira reflexa (durante sua ação na fila de Iniciativa) em qual desses lugares estará fisicamente (por meio de uma espécie de teletransporte reflexo) de um turno para outro. Somente sua identidade verdadeira poderá ser afetada por ataques: as duplicatas não têm substância. O mago usará seu elo simpático mais fraco (aquele que impõe a penalidade mais alta ao teste de feitiçaria) ao lançar qualquer uma das versões deste feitiço (ou seja, se quiser ter cópias de si mesmo em Praga, Reykjavik e Tóquio, mas só tiver visitado Praga rapidamente, ele aplicará a penalidade simpática associada a esse local à dificuldade geral do feitiço).

Usando o feitiço de Mente 3 "Modo Multitarefa", pág. 194, ao criar essas duplicatas imateriais, o mago conseguirá induzir uma ou mais delas a dizer ou fazer algo diferente do que ele estiver dizendo ou fazendo (de acordo com as regras normais para multitarefas). Sem o uso de outros feitiços simpáticos, o mago só conseguirá interagir com o lugar onde ele se encontra fisicamente, apesar de perceber (segundo as regras de "Percepção Multiespacial", pág. 139) o que acontece nas proximidades de cada uma de suas imagens.

Com Espaço 5, este feitiço pode ser lançado com Duração demorada.

Clássico dos Guardiões do Véu: Equipe de Limpeza.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

Com este clássico, o Guardião pode estar em vários lugares ao mesmo tempo, deslocar-se sem esforço entre um local e outro e agir como uma equipe de um homem só para deter com rapidez e eficiência as rupturas do véu. Os magos da Seta Adamantina usam o mesmo clássico para se deslocar praticamente desimpedidos pelo campo de batalha ou pela propriedade de um inimigo.

Reino de Bolso (Espaço ●●●●)

O mago cria um universo de bolso para onde poderá fugir (com seu familiar, se decidir levá-lo, além dos bens que talvez queira carregar consigo). Esse "espaço" não tem um tamanho definido, a não ser aquele que lhe é conferido pelo próprio mago.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Um sucesso propicia Tamanho igual ou inferior a 20, +10 a cada fator Alvo adicional. Sem o uso de outros Arcanos (como Forças, para se obter iluminação), será um "lugar" (termo usado, na melhor das hipóteses, no sentido mais vago possível) desprovido de características, dimensões, energia ou fronteiras. Apesar de desafiar a classificação de cor (por não apresentar outro tipo de luz que não aquele que o mago leva consigo), o lugar costuma ser descrito como cinzento e sem vida. Não é pequeno nem grande (mas, sem a presença de qualquer outro fenômeno além do próprio mago, essas distinções são praticamente inúteis): simplesmente *é*. Aqueles que se aprofundam no esoterismo chamam esse lugar de Ponto de Correspondência, no qual o enigma da inexistência do espaço é realmente revelado.

A menos que Matéria 4 seja incluída no lançamento (ou usada tão logo o mago se veja no Reino de Bolso), o mago acabará exaurindo o suprimento de ar (o feitiço de Matéria transforma as moléculas para reciclar o oxigênio). Conseguirá respirar ali durante uma hora, menos dez minutos a cada círculo de Tamanho acima do índice 5. É possível usar Vida 5 para criar um efeito místico de suporte de vida.

O mago poderá se teletransportar (veja o feitiço "Teletransporte", pág. 142) ou abrir portais (veja o feitiço "Portal", pág. 139) para entrar em seu Reino de Bolso ou dele sair. O mago terá um elo simpático Corriqueiro com seu próprio Reino de Bolso, a menos que tenha passado no mínimo 24 horas dentro dele (o que exige uma Duração maior), depois do que seu elo passará a ser Íntimo.

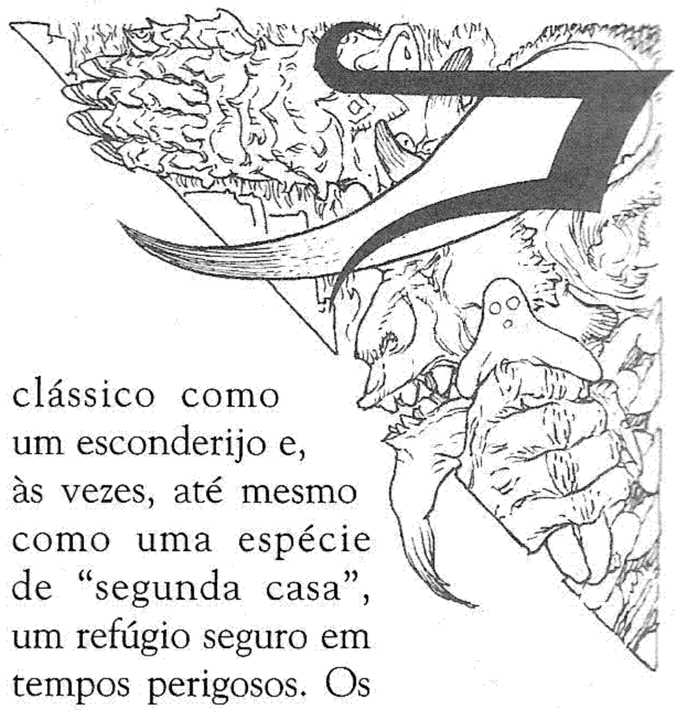
Se o feitiço Reino de Bolso expirar estando o mago ainda dentro dele, o feiticeiro aparecerá exatamente onde estava antes de entrar no reino. Ele terá de disputar com qualquer um (ou qualquer coisa) que estiver no mesmo espaço no qual aparecerá para ver quem ou o que será derrubado (consulte a seção "Derrubada", pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Se o mago tiver usado o feitiço "Custódia" (pág. 140) para introduzir objetos em seu Reino de Bolso, estes serão expelidos quando expirar o feitiço que mantém o reino. Aparecerão no mesmo lugar que ocupavam quando foram inseridos no reino (se tiver colocado coisas em seu reino durante suas viagens pelo mundo, o mago terá de voltar a todos esses lugares para recuperar os objetos, isso se ninguém movê-los antes que ele os pegue de volta).

Clássico do Concílio Livre: Não Espaço.

Parada de dados: Destreza + Investigação + Espaço.

Alguns magos do Concílio Livre usam o bolsão de não espaço propiciado por este



clássico como um esconderijo e, às vezes, até mesmo como uma espécie de "segunda casa", um refúgio seguro em tempos perigosos. Os magos do Mysterium usam uma variante (Autocontrole + Investigação + Espaço) para ter acesso a um lugar tranquilo onde descansar, meditar e refletir, longe de distrações.

Suspensão (Espaço ●●●●)

Com este feitiço, o mago basicamente enreda um determinado ser ou objeto em cordas espaciais invisíveis, impedindo-o de partir.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

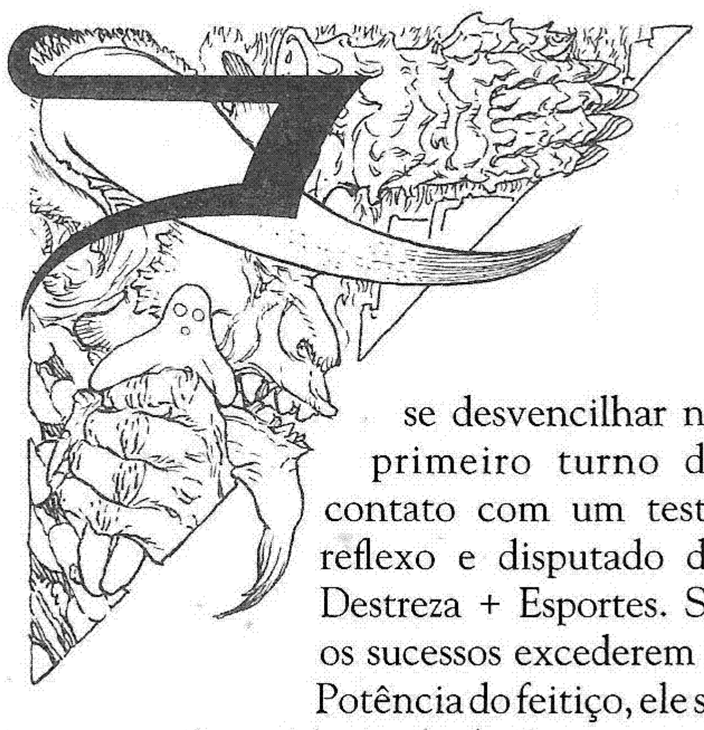
Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O alvo é encurralado e não conseguirá sair por conta própria (também no caso de objetos animados); ficará detido até o feitiço expirar ou o mago decidir libertá-lo (ou até alguém com conhecimento avançado da magia espacial desfazer o cárcere). Do ponto de vista do alvo, nenhuma quantidade de movimento, não importa em qual direção, o fará deixar a zona de confinamento. Os observadores externos verão o alvo se mover sem sair do lugar. O alvo não conseguirá se deslocar, mas ainda terá direito a sua Defesa no caso de ataques aos quais ela normalmente se aplica.

Esse bolsão de cordas espaciais "emaranhadas" pode ser aplicado diretamente à vítima (nesse caso, o alvo tem direito a um teste reflexo e disputado de Autocontrole + Gnose) ou instalado de maneira a capturar quem entrar fisicamente em seu espaço. Com um sucesso, a armadilha por Suspensão abrangerá um volume definido de cinco metros cúbicos; fatores Alvos adicionais podem aumentar esse volume. A armadilha não conterá mais massa cúbica do que foi projetada para abranger. Se for muito pequena, não conseguirá reter o volume desejado. Se for grande demais, poderá capturar indivíduos e objetos imprevistos.

Quando as cordas começarem a envolver um alvo vivo, este poderá tentar



se desvencilhar no primeiro turno de contato com um teste reflexo e disputado de Destreza + Esportes. Se os sucessos excederem a Potência do feitiço, ele se livrará das cordas (se for um mago, ele poderá tentar usar um contrafeitiço; pág. 123).

Depois de suspenso, o alvo poderá tentar se livrar das cordas com um teste prolongado de Destreza + Esportes, com lances a cada turno e um número-alvo igual à Potência do feitiço de Suspensão somada ao índice de Espaço do autor. Observe que o mago dotado de Espaço 4 conseguirá usar o feitiço "Teletransporte" (a seguir) para se desvencilhar instantaneamente das cordas.

Em conjunção com Morte 2 ou Espírito 2, Suspensão afetará (ou poderá ser levada a capturar) fantasmas em condição Crepuscular ou espíritos, respectivamente. Se tiverem poderes que permitam a travessia do Dromo, esses seres conseguirão driblar a Suspensão (como também faria o mago que usasse o feitiço de Espírito 4 "Senhor das Estradas", pág. 155). Em conjunção com Espírito 3, a Suspensão pode ser ampliada com o intuito de capturar seres do outro lado do Dromo, no Reino das Sombras, impossibilitando a fuga com o uso de Numes ou feitiços capazes de realizar a travessia.

Com Espaço 5, este feitiço pode ser lançado com Duração demorada.

Clássico da Seta Adamantina: A Aranha e a Mosca.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Espaço.

Tal qual a aranha que enreda a caça numa teia, o mago da Seta usa este clássico para confinar um inimigo num determinado lugar, transformando-o em presa fácil. Os Guardiões do Véu também usam este feitiço para capturar testemunhas em fuga antes que elas façam alguma bobagem.

Teletransporte (*Espaço* ●●●●)

O mago consegue percorrer o espaço sem se mover e sem precisar abrir um Portal (pág. 139). Usando este feitiço — inestimável para espiões, mensageiros, combatentes e praticamente qualquer um que tenha motivo para chegar a (ou sair de) um lugar a toda pressa —, os magos vão aonde precisam ir, não importa a distância em relação a onde estão.

Como acontecia na criação de um Portal, o mago ajuizado primeiro visualiza seu ponto de destino por meio de clarividência. Contudo, às vezes não há tempo para essa precaução, e o artífice da vontade é obrigado a torcer para que o lugar para onde vai seja melhor do que aquele onde está.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago precisa ter um elo simpático com o local de destino. Quanto mais fraco for o elo simpático, mais penalidades serão impostas ao teste de feitiçaria (veja a seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116). O lugar visualizado no momento mantém com o mago um elo simpático Corriqueiro (–4). Ele conseguirá teletransportar a si mesmo, seu familiar (se tiver um) e qualquer coisa que estiver usando junto ao corpo ou carregando consigo (desde que não seja muito grande; ele precisará de um sucesso a mais a cada círculo de Tamanho acima do índice 3). Em conjunção com Espírito 4, este feitiço é capaz de teletransportar o usuário para o outro lado do Dromo.

Clássico do Mysterium: Fenda Espacial.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

Este clássico, usado às vezes como rota de fuga e outras vezes como maneira de chegar a locais inacessíveis, é empregado em certas ocasiões simplesmente como meio de transporte. Os magos da Escada de Prata que não desejam recorrer a transportes convencionais às vezes usam este feitiço (Presença + Ocultismo + Espaço).

●●●●● *Mestre do Espaço*

Dominando o Espaço, sou capaz de vergar os próprios eixos nos quais o universo repousa, reduzindo uma casa ao tamanho de um gato doméstico ou esticando uma estrada solitária até o infinito. Da mesma maneira que sou capaz de estar em vários lugares simultaneamente, consigo arrastar objetos, lugares e até mesmo outras pessoas para dentro do mesmo espaço, fazendo-os coexistir inofensivamente ou de maneira violenta, como eu desejar. Consigo dobrar e redobrar a trama do espaço de maneiras que as outras pessoas mal conseguem imaginar, escondendo meu oratório em meio a caminhos desconhecidos pelos sentidos dos mortais, ou capturando aqueles que me desagradam num inferno de estradas tortuosas que não têm origem nem destino.

Colisão de Mundos (*Espaço* ●●●●●)

O mago é capaz de multilocar pessoas ou objetos entre si e fazê-los interagir fisicamente. Quando dois ou mais objetos (o que inclui pessoas) são superpostos e recebem permissão para interagir, eles geralmente são destruídos, fazendo a maior sujeira, pois os arranjos moleculares colidem e se repelem. No caso de criaturas vivas, o resultado costuma ser, no mínimo, a criação de aleijões.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor + Gnose.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

É possível afetar um objeto ou indivíduo a cada fator Alvo. Se um alvo que seja tiver êxito no teste disputado de resistência, nenhum dos alvos será multilocado.

O feitiço provoca um ponto de dano agravado por sucesso. Quando entrarem em

contato, os alvos serão imediatamente repelidos (veja a seção "Derrubada", pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Eles não vão continuar fundidos.

Clássico da Seta Adamantina: Imagens Estilhaçadas.

Parada de dados: Perseverança + Investigação + Espaço contra Vigor + Gnose.

Ao superimpor abruptamente os eixos espaciais de vários adversários, o artífice da vontade da Seta é capaz de abatê-los onde quer que se encontrem e independentemente de como estejam se movendo. As vítimas deste feitiço muitas vezes são mutiladas de uma maneira horrível, quando não morrem na mesma hora. A maioria dos magos desaconselha o uso indiscriminado deste feitiço, para que não se renuncie à Sabedoria.

Eixo Dimensional (Espaço ●●●●●)

O mago executa uma ação complexa de multilocação numa determinada área, fazendo com que vários lugares existam num mesmo espaço. Por exemplo, ele poderia "empilhar" vários lugares no espaço, obrigando-os a coexistir durante o tempo que desejasse (até mesmo de maneira permanente, se decidir investir o tempo e os recursos necessários para tanto). Enquanto estiverem sobrepostos, coisas e lugares não irão interagir normalmente uns com os outros, o que significa que uma luminária, um sofá e uma tigela de cereal, cada um deles oriundo de um lugar diferente, podem ocupar o mesmo espaço sem interagir. O observador casual talvez pense que está diante de uma ilusão de óptica em que a perspectiva engana a mente. A luminária, o sofá e a tigela de cereal parecem estar todos à mesma distância dele, mas com certeza ele deve estar engando... ou é o que ele talvez vá pensar se não tiver Sentidos de Mago ou se não desconfiar que se trata de magia.

O mago pode decidir fazer com que as coisas naquele espaço interajam (geralmente de maneira desastrosa); veja o feitiço "Colisão de Mundos", págs. 142–143.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada (número-alvo = um sucesso a cada local).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O número-alvo é de um sucesso a cada local a ser sobreposto. Circular por esses lugares empilhados pode causar desorientação, principalmente quando se tenta pegar um objeto situado no mesmo espaço que outros três. A pessoa terá de passar num teste reflexo de Inteligência + Investigação para interagir com o espaço desejado. É desnecessário dizer que um lugar tão escheriano como esse invocará a Incredulidade dos Adormecidos.

O autor conseguirá prolongar os fatores de Duração deste feitiço usando os fatores avançados de Duração demorada; consulte a pág. 119.

Clássico do Concílio Livre: Mansão de Muitos Cômodos.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

O artífice da vontade do Concílio que conhece este clássico pode ter uma mansão inteira, cheia de aposentos, num apartamento conjugado — contanto que, naturalmente, esteja disposto a ter todos esses cômodos no mesmo espaço. No mínimo, este feitiço é um excelente economizador de espaço, permitindo ao mago "empilhar" uma enorme quantidade de materiais uns "dentro" dos outros e interagir com cada objeto como desejar, usando o Arcano do Espaço.

Encolher/Expandir (Espaço ●●●●● + Vida ●●, ●●● ou ●●●●, ou Matéria ●●)

O mago é capaz de distorcer eixos espaciais e tornar um objeto menor ou maior.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor + Gnose.

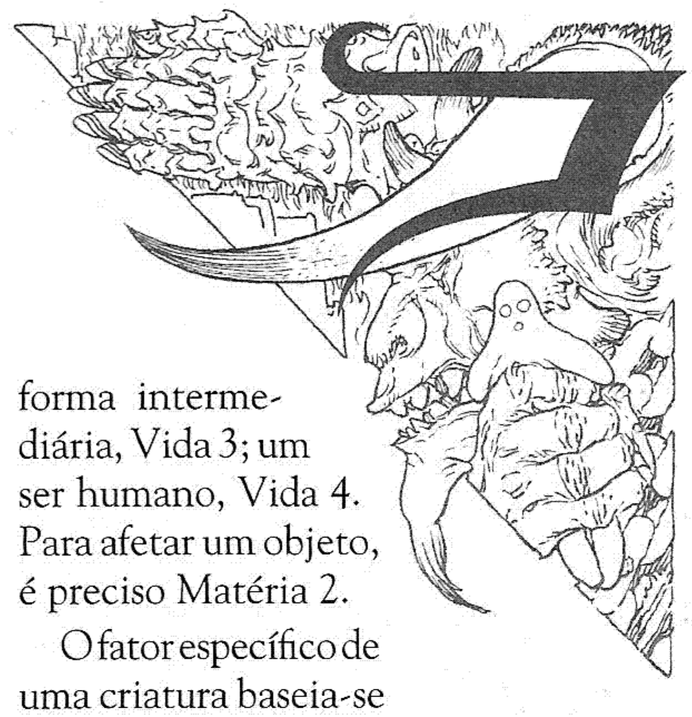
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago consegue aumentar ou reduzir em um ponto por sucesso o Tamanho do alvo, sendo o mínimo Tamanho 1 (ao encolher), ou um número de pontos adicionais de Tamanho igual a sua Gnose (ao expandir). Um utilitário esportivo pode ser reduzido às dimensões de um carrinho de brinquedo (apesar de ainda ser um carro de brinquedo totalmente funcional e que pesa toneladas). Aconselha-se ao magos que desejam realizar essas alterações não esquecer como essas mudanças podem interagir com o ambiente. No exemplo do utilitário esportivo, recomenda-se que o veículo não pegue uma estrada enlameada (pois afundará como uma pedra na água devido a seu imenso peso, condensado numa área minúscula). O alvo ampliado por este feitiço não ficará mais pesado: ainda será capaz de atravessar assoalhos podres ou superfícies de gelo fino, que talvez cedessem no caso de alguém com uma massa maior, mas um tamanho menor.

Para afetar uma forma de vida primitiva, faz-se necessário Vida 2; no caso de uma



forma intermediária, Vida 3; um ser humano, Vida 4. Para afetar um objeto, é preciso Matéria 2.

O fator específico de uma criatura baseia-se parte no Tamanho, parte no metabolismo: algumas criaturas são mais lentas que outras, muito embora as passadas largas aparentemente as fizessem mais rápidas (como é o caso de girafas e elefantes). Como este feitiço não altera o metabolismo, a mudança de Tamanho só afetará parcialmente o Deslocamento. A cada acréscimo de dois pontos ao Tamanho, some um ponto ao Deslocamento. A cada redução de dois pontos no Tamanho, subtraia um ponto do Deslocamento. O ser humano médio (Tamanho 5) que chegar a Tamanho 7 ganhará um bônus de +1 no Deslocamento, ao passo que estará sujeito a uma penalidade de –1 no Deslocamento se chegar a Tamanho 3.

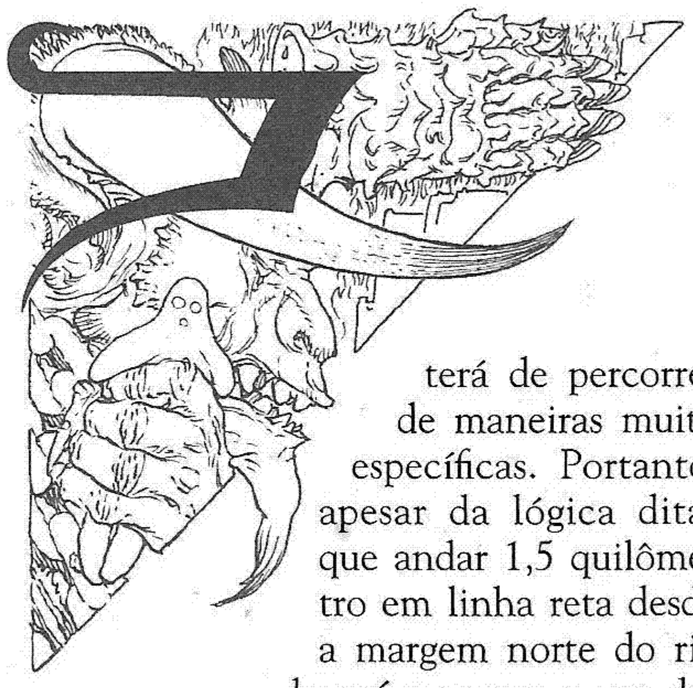
Clássico da Escada de Prata: Tear do Espaço.

Parada de dados: Inteligência + Medicina (criaturas vivas) ou Ofícios ou Ciências (objetos) + Espaço.

Este clássico confere a um artífice da vontade da Escada de Prata a capacidade de aumentar ou diminuir os eixos espaciais de qualquer pessoa, coisa ou lugar que ele seja capaz de afetar. Portanto, uma pequena chapa de aço poderia se expandir e servir de escudo, uma rara relíquia se tornaria pequena o suficiente para escapar de qualquer tipo de exame ordinário, exceto os mais minuciosos, ou o próprio mago poderia crescer o bastante para alcançar uma estatura duas ou mais vezes superior à normal. Dada sua utilidade, este feitiço é usado por magos de todas as ordens.

Esconder Espaços (Espaço ●●●●●)

Em muitas histórias, as residências dos magos se escondem das pessoas comuns e só podem ser acessadas por meio de caminhos especiais que a grande maioria desconhece. Este feitiço permite ao mago criar um desses oratórios e tecer barreiras complexas de espaço para evitar invasões. Com efeito, a área escolhida existirá apenas parcialmente no âmbito do conceito convencional de lugar; estará escondida num nó retorcido de caminhos tortuosos que o pretenso visitante



terá de percorrer de maneiras muito específicas. Portanto, apesar da lógica ditar que andar 1,5 quilômetro em linha reta desde a margem norte do rio levará a pessoa a um determinado lugar, na prática serão quinze quilômetros de curvas e voltas, que parecerão atravessar muito mais terreno do que seria possível. Basta uma curva errada para botar a viagem a perder, o que significa que o viajante terá de encontrar a saída (o que não é uma garantia) e recomeçar. Portanto, a menos que tenha *muita* sorte, o indivíduo terá de conhecer o caminho para chegar a seu destino.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Pode-se tentar encontrar o lugar escondido com um teste prolongado de Inteligência + Investigação ou Sobrevivência (a Habilidade que tiver maior índice), sendo o número-alvo igual à Potência do feitiço + 1 e o tempo despendido a cada lance igual a trinta minutos. A menor falha obrigará a pessoa a recomeçar. Com uma falha dramática, ela se perderá no emaranhado espacial que cerca o lugar, o que implica que terá de encontrar o caminho de volta ao ponto de partida (uma tarefa difícil, na melhor das hipóteses, pois ela terá de acumular o mesmo número de sucessos que a levou até ali). Pessoas dotadas da Vantagem Senso de Direção (pág. 114 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) terão direito a um teste a cada dez minutos dedicados à busca, e não a cada trinta.

O autor pode prolongar a Duração do feitiço usando os fatores avançados de Duração demorada (pág. 119), sem precisar de Espaço 6.

Clássico do Mysterium: A Casa no Bosque.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Espaço.

Os magos do Mysterium costumam se tornar colecionadores de tesouros estranhos, maravilhosos e perigosos. O clássico permite a esses artífices da vontade proteger seus bens e sua residência contra invasores, confundindo os sentidos e repelindo pretensos ladrões. Os Guardiões também usam este clássico para resguardar lugares incomuns e fenômenos paranormais de olhos curiosos.

Labirinto (Espaço ●●●●●)

O mago é capaz de alterar eixos dimensionais. É possível fazer um corredor se estender por quilômetros (apesar do fato de se situar dentro de um edifício com apenas trinta metros de comprimento).

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Uma simples distorção espacial, como fazer uma direção parecer outra, talvez não imponha penalidades, mas uma alteração complexa, como fazer todas as estradas levarem a um entroncamento, poderia acarretar uma penalidade de –3 ou mais, dependendo da quantidade de espaço a ser afetada.

O mago é capaz de dar forma a estranhas variações de lugar e distância com este nível do Arcano do Espaço, dobrando o espaço de maneiras que desafiam os sentidos. Por exemplo, o clássico dos filmes de terror, que é fazer com que todas as saídas possíveis levem de volta a um ermo isolado, é possível. Da mesma maneira que é possível criar uma rua que visivelmente leva a uma loja, mas seguir por ela, na verdade, leva à direção oposta. É desnecessário dizer que esse uso do Arcano é extraordinariamente vulgar e pode enlouquecer uma pessoa se for empregado com espalhafato suficiente (o que quase com certeza exigirá testes reflexos de Perseverança + Autocontrole para que o alvo tente se manter calmo e racional).

Clássico dos Guardiões do Véu: Caminho Dividido.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

Este clássico — uma maneira garantida de, cedo ou tarde, dissuadir qualquer um, exceto os intrometidos mais obstinados — ajuda o Guardião do Véu a vencer a curiosidade de Adormecidos (e de outros seres) valendo-se de frustração, medo ou desespero, como o autor do feitiço achar melhor. Estradas compridas demais deixam as almas curiosas cansadas, e a maioria acaba perdendo o interesse. Caminhos que levam de volta ao ponto de partida, numa espécie de *loop* pesadelar *a la* Möbius, são capazes de minar a coragem e até mesmo a sanidade de alguém despreparado para essas experiências inexplicáveis.

Masmorra (Espaço ●●●●● + Forças ●●●, Mente ●●●●, Tempo ●●●●)

Às vezes, a maneira mais eficaz de lidar com um oponente é deixá-lo perturbado. Alguns magos preferem invasões psíquicas, outros usam ameaças, ao passo que outros ainda apreciam a boa e velha tortura. O artífice da vontade munido deste feitiço não precisa recorrer a esses métodos indelicados. O feitiço exila a pessoa num bolsão de espaço circular no qual a vítima vê reflexos de si mesma, como se estivesse numa casa maluca particularmente desconcertante. As imagens criadas pelos Arcanos das Forças e do Tempo permitem que ela veja a si mesma em vários estados de desalinho: louca, faminta, agonizante por causa de ferimentos autoinfligidos, e coisas do gênero. Não importa para onde fuja, a vítima ouvirá sua própria voz, aos gritos, e também aquilo que acreditará ser seus próprios pensamentos, que voltarão para ela como um eco depois de atravessar abismos espaçotemporais. Sugestões implantadas e lembranças falsas farão instantes parecer dias.

É desnecessário dizer que o uso deste feitiço pode facilmente desviar um mago da senda da Sabedoria.

Prática: Fazer e Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Até a Duração do feitiço expirar, o autor fará um teste prolongado (com a mesma parada de dados usada para lançar o feitiço) a cada dez minutos, disputado de maneira reflexa pela parada de Autocontrole + Gnose da vítima. Se os sucessos do autor excederem os sucessos do alvo, cada sucesso a mais fará o alvo perder um ponto de Força de Vontade, pois as imagens o levarão à loucura. Se for reduzida a zero pontos de Força de Vontade, a vítima estará sujeita a uma perturbação grave (consulte as págs. 96–100 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) e voltará ao espaço-tempo normal em frangalhos, balbuciando incoerências, provavelmente capaz apenas de assumir posição fetal ou gritar até ficar rouca. Depois de voltar desse cárcere, ela responderá com sinceridade todas as perguntas que o autor do feitiço lhe fizer. Se vencer um dos testes disputados, o alvo voltará a seu verdadeiro estado mental. Quase certamente estará abalado e assustado, mas será perfeitamente capaz de agir dentro da normalidade.

Clássico do Mysterium: Inferno de Inúmeros Espelhos.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

Este clássico, às vezes empregado em combate, e outras vezes simplesmente como castigo, é usado pelos magos do Mysterium que se preocupam mais com os fins do que com os meios. Alguns artífices da vontade do Concílio Livre têm a própria versão deste clássico (Raciocínio + Ocultismo + Espaço), que utilizam para arrancar segredos mágicos daqueles que se recusam a dividir o que sabem.

Presença Múltipla (Espaço ●●●●● + Vida ●●●● ou ●●●●●; opcionais Matéria ●●●●● e/ou Mente ● ou ●●●)

Da mesma maneira que o sol é uma coisa só e, mesmo assim, está presente em metade do mundo de uma só vez, o mago que detém conhecimento avançado do Espaço e da Vida (e, quem sabe, entenda um pouco de Matéria e/ou Mente) é capaz de estar fisicamente em vários lugares ao mesmo tempo. O mago poderia, se desejasse, cortar lenha suficiente para o inverno inteiro no prazo de uma hora, vigiar todas as entradas de um prédio ou até mesmo tornar-se uma turba de um homem só.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: variável.

Este feitiço é uma versão avançada de "Multilocação", págs. 140–141. Com a versão de Vida 4 do feitiço, as duplicatas do mago (uma a cada sucesso) serão substanciais, mas todas serão extensões da mesma presença física. Quando uma delas se ferir, por exemplo, todas sentirão dor e perderão caixas de Vitalidade em função do dano (o autor do feitiço não será ferido, a menos que seja atacado diretamente). Sem o acréscimo do nível apropriado de Mente (1 ou 3 no caso de multitarefas), essas cópias farão exatamente o que o mago fizer e todas terão uma única e mesma Defesa (o que significa que qualquer ataque desferido contra qualquer cópia reduzirá a Defesa de todas elas no mesmo montante no decorrer de um turno). Custa um ponto de Mana acrescentar o modo multitarefa ao feitiço, independentemente do número de duplicatas.

Com a versão de Vida 5 do feitiço, o mago conseguirá criar clones distintos de si mesmo em locais diferentes, sendo um clone por sucesso e um ponto de Mana por clone. Cada clone terá seus próprios índices de Vitalidade e Defesa.

Se o mago quiser que o equipamento de suas duplicatas (objetos cuja função seria interagir com outros seres, como facas ou armas de fogo) tenha substância, independentemente da versão do feitiço utilizada, será necessário acrescentar Matéria 5 ao lançamento e usar um ponto de Mana por objeto (o que dará substância física a cada cópia do objeto possuído por todas as duplicatas).

Como ocorre com o feitiço "Multilocação", o elo simpático mais fraco (aquele que impõe a maior penalidade ao teste de feitiçaria) será usado no momento do lançamento do feitiço.

Clássico da Seta Adamantina: Acompanhar o Sol.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espaço.

O artífice da vontade da Seta que tem este clássico a sua disposição torna-se um verdadeiro exército. Da mesma maneira, o mago do Mysterium que usa este clássico transforma-se numa equipe de pesquisa de um homem só.



Espírito

Âmbito: exorcismo, Dromo, Reino das Sombras, resgate de almas e espíritos.

Seguindo o caminho do Arcano do Espírito, o mago tenta se tornar um intermediário entre reinos. Os magos do Espírito muitas vezes são pensativos, pessoas que consideram as consequências de seus atos não só no presente imediato — e não só adiante no tempo, mas também fora dele, cientes das ondulações que seus atos podem provocar. Muitos magos do Espírito eram pessoas religiosas (ou pelo menos crentes) antes de Despertar, mas alguns eram incapazes de articular o que sentiam, e outros em nada acreditavam antes da revelação que veio privá-los da ignorância. Muitos que se aprofundam neste Arcano estão dispostos a admitir que existem coisas além da compreensão da humanidade, e eles não têm problema nenhum com essa ideia. Adentram as sombras que se estendem além da luz do fogo, sabendo muito bem que existem coisas a temer lá fora, e estão perfeitamente felizes com esse conhecimento. Ao contrário dos magos do Espaço, eles não abrem caminhos para outras pessoas. A estrada trilhada por esses magos é solitária e é tomada apenas por aqueles que aceitam que o mundo é maior, mais estranho e perigoso do que a humanidade é capaz de conceber.

Observo o ir e vir de meus irmãos e irmãs no reino espiritual. Sei onde se encontram, se estão se escondendo em espaços invisíveis ou dentro do corpo de um ser de carne e osso. Enxergo com total nitidez a muralha que separa os reinos e conheço sua força. Falo a língua dos espíritos, e eles conhecem minha voz.

Reino Regente: Natureza Primordial

O par grosseiro/sutil formado por Vida/Espírito fornece os Arcanos Regentes da Natureza Primordial, o jardim edênico, vasto e primitivo, cheio de florestas, montanhas, rios e planícies, onde a Natureza domina. O Espírito é a expressão efêmera do par.

• Iniciado do Espírito

Língua dos Espíritos (Espírito •)

O mago vê e ouve os espíritos, além de ser capaz de conversar com eles. Também consegue detectar a presença invisível dessas entidades quando elas se escondem ou decidem não se revelar. A menos que tenha algum meio de enxergar o outro lado do Dromo ou de afetar a Sombra, o mago só conseguirá conversar com espíritos em condição Crepuscular (o mago conseguirá falar com espíritos do outro lado do Dromo se usar o feitiço de Espírito 2, "Perscrutar além do Dromo", págs. 148–149).

O mago também enxerga fantasmas, mas eles parecem nebulosos e indistintos, e o feiticeiro só conseguirá ouvi-los se também usar Morte 1 ao lançar este feitiço. Ele não conseguirá perceber projeções mentais em condição Crepuscular, a menos que acrescente Mente 1 ao lançamento.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos do feitiço precisam exceder a Potência de qualquer poder (se for o caso) usado para ocultar o espírito.

Clássico do Mysterium: Idioma dos Descarnados.

Parada de dados: Presença + Socialização + Espírito.

Os magos do Mysterium têm muitas razões para lidar com os habitantes do Crepúsculo (ou do Reino das Sombras). Alguns espíritos lembram-se da criação (ou do último paradeiro) de relíquias antigas e talvez estejam dispostos a dividir o que sabem por um certo preço. Por outro lado, alguns espíritos prestam muita atenção aos acontecimentos do mundo da carne e podem se revelar informantes valiosos. Este clássico permite a um membro do Mysterium comunicar-se com um espírito que se encontra, no momento, no mesmo plano de existência que ele (mas não garante uma conversa civilizada, nem de qualquer outro tipo, por parte do espírito). Os artífices da vontade da Escada de Prata usam o mesmo clássico ao lidar com entidades do mundo invisível.

Olhar de Exorcista (Espírito •)

Este feitiço permite ao mago detectar a presença de uma entidade possessora dentro de um ser terreno, geralmente com a finalidade de expulsar o espírito com o feitiço "Exorcismo", págs. 150–151. Aqueles que conhecem os costumes do reino espiritual talvez consigam identificar o tipo de espírito que habita um certo indivíduo, mas essa informação não será necessariamente transmitida pelo feitiço.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se tiver a habilidade de se esconder e desejar fazê-lo, o espírito terá o direito de usar esse poder e comparar os sucessos obtidos por ele com os sucessos do feitiço (sua Potência) para tentar permanecer escondido.

Clássico dos Guardiões do Véu: Distinguir a Sombra.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Espírito.

Os Guardiões do Véu catalogaram uma grande variedade de fenômenos conhecidos por mudar de maneira repentina e inexplicável o comportamento de uma pessoa, muitas vezes algo assustador e alienígena. Uma das causas paranormais mais comuns é a possessão, seja por parte de um fantasma, um espírito ou algo completamente diferente. Este clássico permite ao Guardião detectar a presença de uma entidade efêmera dentro de um hospedeiro. Os magos do Mysterium usam o mesmo clássico em seu trabalho para procurar sinais de possessão.

Persuadir Espíritos (Espírito ●)

O mago é capaz de sussurrar palavras para um espírito adormecido dentro de um objeto material e pedir a ajuda dele, facilitando o uso do objeto. O espírito não despertará, mas cederá um pouco de seu poder, permitindo ao mago abrir uma fechadura com mais facilidade e rapidez, entalhar uma estátua de madeira com mais desenvoltura e agilidade ou até mesmo dirigir um carro mais facilmente.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso proporciona um bônus de +1 num único teste a ser realizado no decorrer da Duração de uma cena do feitiço. Esse bônus aplica-se somente às ações sobre as quais o objeto propriamente dito possa ter alguma influência, como a manobrabilidade de um carro, mas não o poder de uma pedra de ser arremessada com mais precisão (a pedra não tem controle sobre o ar).

Exemplo: *Heraldo persuadiu o espírito de seu Chevrolet conversível a ajudá-lo a fazer uma curva fechada mais adiante na estrada. Ele obtém três sucessos no teste de feitiçaria, o que lhe confere +3 dados num único teste a ser realizado com a intenção de controlar o carro.*

Clássico do Concílio Livre: Mãozinha.

Parada de dados: Manipulação + Socialização + Espírito.

Alguns magos do Concílio Livre entendem que a consciência assume formas bem mais variadas do que aquelas conhecidas pela maioria dos Adormecidos. Invocando o saber tradicional, eles usam este clássico para falar com a presença adormecida que se encontra na maioria das coisas, pedindo auxílio para realizar uma tarefa na mesma hora. Os magos da Escada de Prata costumam ser mais diretos e vigorosos ao lançar sua própria versão deste clássico (Presença + Socialização + Espírito).

Vidência (Espírito ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (consulte a seção de mesmo nome, pág. 110). Ele também é capaz de determinar a Força do Dromo local (veja o quadro "Força do Dromo", pág. 283).

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para analisar a magia com este feitiço. O autor ganhará um bônus de +1 (independentemente do número de sucessos obtidos no teste de feitiçaria) nos testes de percepção e análise realizados com a intenção de detectar Numes espirituais, Dons e ritos de lobisomens, bem como loci.

Clássico da Escada de Prata: Visão de Salomão.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espírito.

Dizem que o Rei Salomão conhecia as tradições da magia e que era um mestre dos reinos espirituais. Este clássico permite ao artífice da vontade da Escada imitar esse soberano da Antiguidade, perceber as nuances mais intricadas e delicadas da magia e o caráter local da barreira que separa o espírito da carne. Magos de todas as ordens usam este clássico, mas os artífices da vontade do Mysterium costumam fazê-lo em situações de urgência (Raciocínio + Ocultismo + Espírito).

●● Aprendiz do Espírito

Falo e minhas palavras são ouvidas pelos espíritos, que respondem a meu chamado. Toco a muralha invisível que separa o espírito da carne e consigo reforçá-la ou miná-la, como desejar. Com as mãos nuas, toco os seres Crepusculares.



Conceder a Vidência (Espírito ●●)

Idêntico ao feitiço de Espírito 1 "Vidência", exceto que o mago o usa para enfeitiçar um outro mago ou até mesmo um ser sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo com uma Duração inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico da Escada de Prata: Conceder o Olhar Espiritual.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Espírito.

Os membros da Escada de Prata usam este clássico para conceder os sentidos do Arcano do Espírito aos aliados de origem sobrenatural, sejam ou não magos. Os magos do Concílio Livre são conhecidos por conferir uma percepção semelhante usando métodos alternativos (Inteligência + Persuasão + Espírito).

Contato Diáfano (Espírito ●●)

Lançando este feitiço, o mago adquire o poder de interagir fisicamente com espíritos e coisas espirituais em condição Crepuscular, como permitiria o feitiço de Morte 2, "Contato Tumular", pág. 204. Ele também conseguirá tocar espíritos e ser tocado por qualquer espírito que esteja nas proximidades. Não será capaz de afetar fantasmas nem projeções mentais (para fazer isso, ele precisará, respectivamente, dos Arcanos da Morte e da Mente).

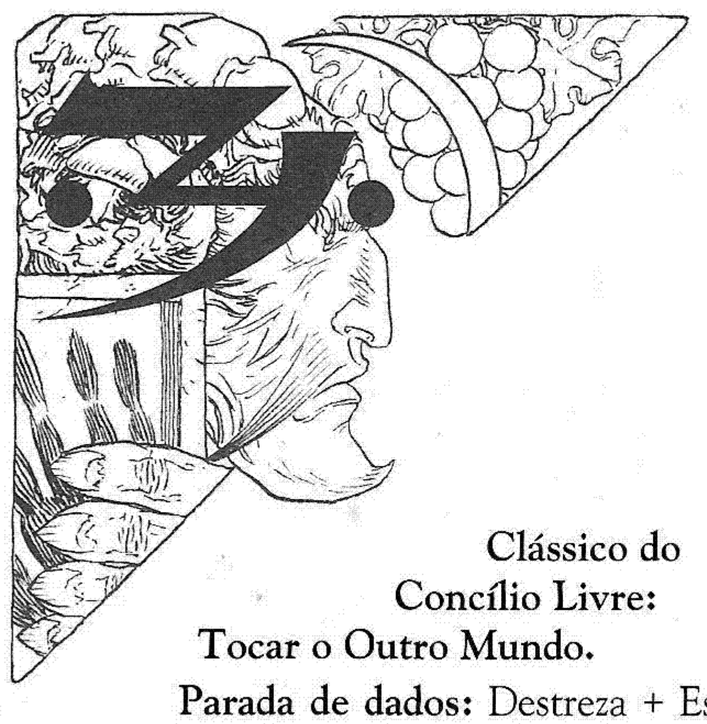
Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.



Clássico do Concílio Livre: Tocar o Outro Mundo.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Espírito.

Os magos do Concílio Livre lançam este feitiço a fim de interagir fisicamente com espíritos Crepusculares. Quando enfeitiçados com este clássico, eles conseguem estabelecer contato com esses seres, seja para oferecer uma mão amiga ou um punho cerrado. Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam o mesmo feitiço na defesa da cabala e do oratório.

Escudo Efêmero (Espírito ●●)

O mago se protege com uma blindagem efêmera capaz de defendê-lo de ataques físicos ou de ataques desferidos por entidades efêmeras.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago ganhará um ponto de blindagem a cada círculo que tiver no Arcano do Espírito. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode se estender a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica não se aplica às tentativas de um oponente de agarrar o mago em combate corpo a corpo (os Arcanos do Espaço, da Mente, da Sorte e do Tempo têm feitiços de resguardo para isso). Tampouco se aplica às tentativas do agarrador de subjugar o mago. No entanto, o feitiço protege contra as tentativas de infligir dano ao autor do feitiço (subtraia os pontos de blindagem de qualquer teste de submissão que tenha o intuito de ferir o mago ou de atacá-lo com uma arma em punho).

Clássico da Seta Adamantina: Camisa dos Espíritos*.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Espírito.

Nem todas as ameaças são deste mundo. Os magos da Seta usam este clássico para se proteger de ataques físicos desferidos por seres naturais do Reino das Sombras. Os Guardiões do Véu, que também acabam encontrando espíritos em circunstâncias não muito amistosas, usam seu próprio feitiço (Perseverança + Ocultismo + Espírito) para obter o mesmo efeito.

Invocação Menor de Espíritos (Espírito ●●)

O mago chama um espírito. Ele invoca um espírito específico ou emite um chamado geral para a entidade mais próxima dentro de seu alcance sensorial. (Se o mago estiver no reino material, o chamado invocará um espírito próximo em condição Crepuscular, se houver algum. Se ele estiver no Reino das Sombras, um espírito próximo será invocado.) O mago pode chamar um ou mais espíritos que ele mesmo conheça ou especificar qualquer tipo de espírito a sua escolha (espíritos-árvores ou espíritos-aves, por exemplo), ou até mesmo emitir uma convocação geral para *todos* os espíritos a seu alcance (usando um ponto de Mana; o espírito mais próximo atenderá ao chamado). O espírito responderá ao autor do feitiço com a maior rapidez possível, mas não conseguirá se afastar de seu grilhão mais do que a distância máxima permitida.

O chamado pode ser uma requisição educada de audiência ou uma compulsão irresistível, a critério do mago. Poucos espíritos gostam de ser convocados dessa última maneira, mas alguns são irracionais demais para se importar com isso, e outros podem, na verdade, apreciar a ousadia do mago de exigir a presença deles com tamaha confiança.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O espírito curioso geralmente responde a um chamado geral ou a uma convocação pessoal, mas, se não quiser responder, será preciso fazer um teste reflexo e disputado em nome dele. Este feitiço não permite ao mago comandar o espírito nem obrigá-lo a se manifestar (consulte o feitiço de Espírito 3 "Controlar Espíritos", pág. 150).

O espírito convocado terá de permanecer perto do mago que o chamou durante o resto da cena, a menos que o autor do feitiço permita que a entidade vá embora.

Clássico da Escada de Prata: Reunir a Hoste Invisível.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Espírito contra Resistência.

Os artífices da vontade da Escada de Prata lançam este clássico para invocar espíritos errantes. Alguns formulam o chamado como uma ordem, outros optam por um pedido mais humilde. Em todo caso, os espíritos que ouvem o chamado geralmente respondem, seja por curiosidade ou compulsão. Os magos do Mysterium costumam usar fórmulas antigas e sinais místicos para fazer o chamado (Inteligência + Persuasão + Espírito), em vez de recorrer à força da personalidade, como fazem os artífices da vontade da Escada.

Lugar de Poder (Espírito ●●)

O mago consegue fortalecer ou enfraquecer o Dromo de um Sacrário.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso modifica em um ponto a Força do Dromo local em qualquer direção, para cima ou para baixo, sendo o limite igual ao índice do Sacrário, apesar de que, neste nível, não é possível reduzir a Força do Dromo a zero. Com o feitiço de Espírito 5 "Controlar o Dromo", pág. 155, é possível fazer o Dromo desaparecer, criando uma Orla onde qualquer criatura poderá fazer a travessia instantaneamente sem usar um feitiço.

Clássico dos Guardiões do Véu: Fechar os Caminhos.

Parada de dados: Perseverança + Sobrevivência + Espírito.

Este clássico, usado mais comumente pelos Guardiões do Véu para tornar o Dromo de um Sacrário praticamente impenetrável, também pode ser empregado para reduzir a Força dessa barreira. Os magos da Escada de Prata às vezes usam o mesmo feitiço para facilitar a manifestação de espíritos aliados.

Perscrutar além do Dromo (Espírito ●●)

O mago consegue observar o outro lado do Dromo e enxergar o Reino das Sombras, o reflexo espiritual do mundo material. Se estiver no Reino das Sombras, ele poderá usar o feitiço para observar o mundo material.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

* N. do T.: No original, "Ghost Shirt", uma camisa sagrada usada em combate pelos índios lakota-sioux, que acreditavam que a roupa poderia protegê-los das balas dos brancos.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Até o final da Duração do feitiço, o mago poderá usar uma ação instantânea para se concentrar e vislumbrar o outro lado do Dromo. Os testes de percepção porventura realizados serão modificados pela Força do Dromo (consulte o quadro "Força do Dromo", pág. 283). Com Espírito 3, é possível dar uma olhada do outro lado do Dromo como uma ação reflexa, o que não exige concentração.

Clássico do Mysterium: Visão do Outro Mundo.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Espírito.

O poder de enxergar a Sombra é valorizado por muitos artífices da vontade do Mysterium. Com este clássico, o mago é capaz de observar esse outro mundo, enxergando os detalhes com a mesma facilidade que normalmente teria em seu próprio plano de origem.

Vaso da Alma (Espírito ●●)

Idêntico ao feitiço de Morte 2 "Vaso da Alma", pág. 206.

●●● Discípulo do Espírito

Caminho em mundos invisíveis, sou companheiro e igual dos deuses. Digo palavras suaves àqueles que dormem, despertando os espíritos da matéria vil e da vida irracional. Fecho as feridas de meus irmãos invisíveis com palavras bondosas e mãos capazes de curar. Expulso espíritos perversos e assombrações e resguardo-me de suas artimanhas. Criei um vínculo com meu familiar, um amigo e aliado.

Acordar Espíritos (Espírito ●●●)

O artífice da vontade aprende a despertar o espírito dormente que repousa no interior de um objeto. Depois disso, esses objetos ou lugares ganham uma certa medida de consciência que só fará aumentar com o tempo, o uso e os cuidados dispensados. Os objetos despertados podem ser usados para afetar seres em condição Crepuscular ou que se encontram do outro lado do Dromo.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O objeto despertado começa como um espírito de Posto 1 (pág. 317), mas pode ficar mais forte com o passar do tempo. Pode ser usado para afetar seres Crepusculares e convencido a usar seus Numes em benefício do mago. A menos que chegue a Posto 3, ele agirá somente de acordo com sua natureza simplória e, em geral, não fará nada que não esteja diretamente relacionado a sua Influência. O taco de beisebol quer ser usado para golpear coisas e um abrigo antibomba deseja proteger as pessoas.

É possível fazer a um objeto algumas perguntas sobre seu antigo proprietário, mas o conhecimento dele talvez se limite às ocasiões em que foi de fato usado para cumprir suas funções (a faca usada para cortar, o martelo para bater pregos).

O objeto despertado tem uma presença efêmera no Crepúsculo. Se for destruído no mundo material, sua presença efêmera será arremessada no Reino das Sombras, atravessando o Dromo, onde continuará a existir durante algum tempo antes de voltar ao estado de dormência.

A maioria dos magos designa fatores adicionais de Duração ao feitiço, com a intenção de dar aos espíritos despertos tempo suficiente para subir de Posto.

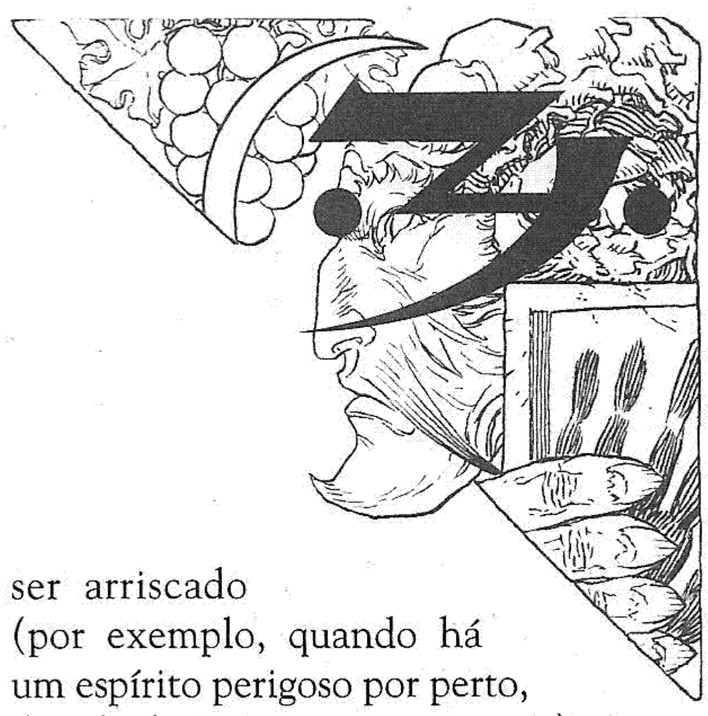
Clássico do Concílio Livre: Arrancado do Sono.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Espírito.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para despertar os espíritos adormecidos dentro de objetos e lugares. Uma casa ou um oratório aprimorados com o uso consciencioso deste clássico toma conta de seus habitantes, e os objetos modificados dessa maneira podem ser usados para interagir com o mundo efêmero. Os magos da Escada de Prata muitas vezes optam por acordar (Presença + Persuasão + Espírito) esses espíritos dormentes, em vez de persuadi-los sutilmente a prestar serviços.

Alcançar (Espírito ●●●)

O mago é capaz de alcançar fisicamente o outro lado do Dromo de maneira limitada, tocando e sendo tocado por seres e objetos no Reino das Sombras. Esse contato pode



ser arriscado (por exemplo, quando há um espírito perigoso por perto, dotado de muitas armas naturais), mas também pode permitir ao mago interagir com o reino espiritual quando ele não deseja atravessar o Dromo ou é incapaz de fazê-lo. O mago poderia, por exemplo, apanhar facilmente um objeto do Reino das Sombras e movê-lo para um lugar mais vantajoso (contanto que nenhuma entidade do Reino das Sombras agarre a coisa e tente fugir com ela), ou então ele poderia consolar um aliado espiritual ansioso ou sofredor tocando-o com a mão. O artífice da vontade também pode usar essa habilidade para golpear um ser perigoso com seus punhos (ou com uma arma despertada com "Acordar Espíritos") e (com sorte) ficar fora do alcance da represália da entidade.

Este feitiço também permite ao mago alcançar o reino material a partir do Reino das Sombras.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

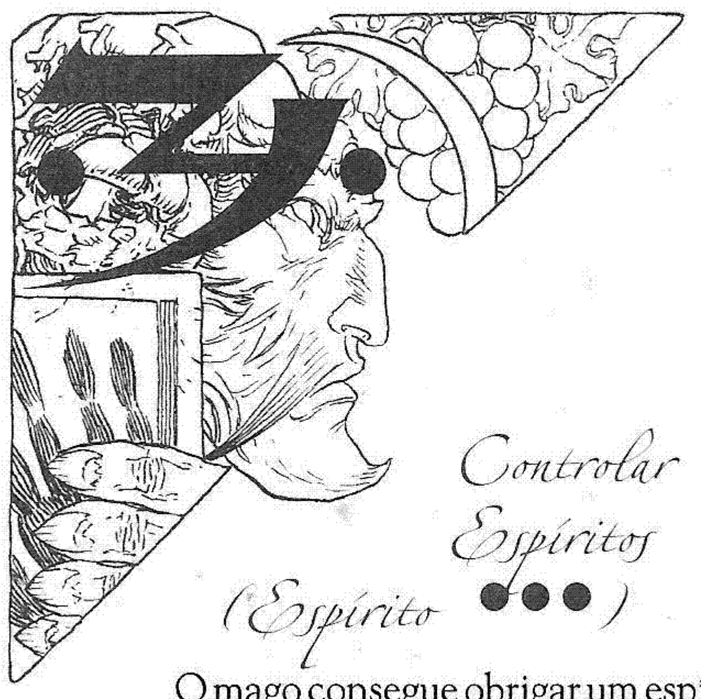
Custo: nenhum.

Até o final da Duração do feitiço, o mago conseguirá alcançar o outro lado do Dromo de maneira reflexa, como desejar. Ele precisa ter algum meio de enxergar aquilo com o que irá interagir (como o feitiço "Perscrutar além do Dromo", págs. 148–149), ou então acabará agindo às cegas.

Clássico da Seta Adamantina: Ataque Umbrático.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Espírito.

Ao alcançar o outro lado do Dromo para se apoderar de uma arma efêmera ou atacar um espírito, os magos da Seta não deixam nada, nem mesmo o vão entre os mundos, se colocar no caminho do dever. Este clássico concede a um artífice da vontade a habilidade de atravessar a barreira entre a carne e o espírito. Os magos do Mysterium costumam usar sua própria versão do clássico (Raciocínio + Esportes + Espírito) para interagir livremente com o ambiente efêmero.



Controlar Espíritos (Espírito ●●●)

O mago consegue obrigar um espírito a realizar uma ação. É possível emitir uma ordem única e simples ("Ataque!", "Fuja!", "Fique aí!") a cada sucesso.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Ordens complexas exigem vários sucessos. Por exemplo, "Vá à mansão da *contessa* e roube o diamante Bórgia!" talvez exija três sucessos.

Se não tiver completado a ação ao final da Duração, o fantasma não será obrigado a terminar o serviço.

Clássico da Seta Adamantina: Coroa do Incarna.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Morte contra Resistência.

As relações da Seta Adamantina com os espíritos costumam ser tão marciais quanto suas relações com os magos. Este clássico não é exceção, e os magos da Seta o usam para arregimentar espíritos como soldados em suas guerras. O Mysterium usa um clássico semelhante para rechaçar os ataques de guardiões espirituais.

Escudo Numinoso (Espírito ●●●)

O mago cria uma proteção mágica pessoal contra poderes e Numes espirituais.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago ganhará um ponto de blindagem a cada círculo que tiver no Arcano do Espírito. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode se estender a um dia. Essa blindagem só funciona contra poderes espirituais, como os Numes e os Dons e ritos dos lobisomens.

O Escudo Numinoso exigirá o investimento de um ponto de Mana toda vez que se digladiar com o ataque de um poder. Se o mago não investir (ou não puder investir) o Mana, o escudo não fornecerá nenhuma blindagem contra o poder agressor, mas persistirá até a Duração expirar, de modo que poderá ser ativado mais tarde. Entre outras coisas, este feitiço permite ao mago usar o Escudo Numinoso de maneira seletiva, bloqueando poderes hostis, mas autorizando a passagem de poderes benéficos. Os magos geralmente revestem seus escudos com cargas, usando o Mana durante o lançamento do feitiço para que cada carga já reserve sua própria energia.

Além disso, o mago pode usar um contrafeitiço para impedir a efetivação de um poder espiritual. Veja a seção "Contrafeitiço", pág. 123.

Clássico da Seta Adamantina: Proteção Efêmera.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Espírito.

Este clássico, um trunfo inestimável para o artífice da vontade da Seta Adamantina que espera respostas hostis dos espíritos, protege contra as habilidades paranormais desses seres da mesma maneira que o Arcano do Primórdio protege contra a magia. Os magos da Escada de Prata usam um feitiço semelhante (Autocontrole + Ocultismo + Espírito) quando percebem uma ameaça efêmera.

Estrada Espiritual (Espírito ●●●)

O mago abre uma via para o outro lado do Dromo, uma alameda que ele poderá usar para entrar no Reino das Sombras e que os espíritos do Reino das Sombras poderão usar para entrar no mundo material (apesar de permanecerem em condição Crepuscular, a menos que consigam se manifestar por conta própria). O mago não conseguirá impedir outros seres de usar a via, a menos que faça alguma coisa para barrá-los por meios físicos ou místicos.

Dizem que, antigamente, os mundos do espírito e da carne eram um só e que uma via como essa não era necessária. Hoje, os reinos invisíveis se escondem muito bem dos seres humanos comuns, e somente aqueles que compreendem os segredos dos espíritos conseguem baixar a barreira que separa a carne do espírito.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = Força do Dromo).

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O número-alvo é igual à Força do Dromo local (pág. 283; mínimo de um sucesso, mesmo no caso de um Dromo fraco). Uma falha dramática no teste de feitiçaria implica que o mago não poderá tentar criar uma Estrada Espiritual novamente durante um dia inteiro (24 horas), o que talvez o deixe numa situação precária se estiver no Reino das Sombras, tentando voltar para o reino material (mas ele poderá ser resgatado pelo feitiço de um outro mago).

Ao sair do reino material e entrar no Reino das Sombras, o mago aparecerá num lugar da Sombra contíguo ao local que acabou de deixar no mundo material.

A cada turno, uma pessoa ou espírito de Tamanho igual ou inferior a 5 conseguirá percorrer a via (seres maiores levarão dois turnos para fazer isso). Cada sucesso adicionado ao número-alvo permitirá ao mago ampliar a via de modo a dar passagem a mais uma pesssoa por turno. A via persistirá durante uma hora.

Observe que o autor do feitiço não é capaz de limitar quem usará a via: inimigos próximos podem tentar percorrê-la. É possível usar a via para fazer uma pessoa atravessar o Dromo à força. Primeiro, será preciso agarrá-la em combate corpo a corpo (consulte a seção "Combate desarmado", págs. 157–159 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**); depois disso, o agarrador poderá jogar a vítima na via com uma manobra de submissão.

Com Espírito 4, este feitiço poderá ser lançado com Duração demorada. Com Espírito 5, poderá ser lançado como uma ação instantânea (e com fatores avançados de Duração demorada).

Clássico do Mysterium: Sombra Adentro.

Parada de dados: Perseverança + Sobrevivência + Espírito.

Apesar de ser uma tarefa perigosa, os magos do Mysterium às vezes precisam criar uma Estrada Espiritual. Com essa trilha, o artífice da vontade e toda a sua cabala podem entrar no Reino das Sombras, ou então alguma coisa natural daquele plano pode ser trazida para o mundo da carne.

Exorcismo (Espírito ●●●)

O mago é capaz de exorcizar um espírito possessor ou uma assombração, obrigando o primeiro a deixar o corpo que possuiu ou libertando a segunda de seu grilhão físico.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = Força de Vontade do espírito) e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Poder + Resistência.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O número-alvo é igual à Força de Vontade do fantasma ou espírito. O fantasma ou espírito terá direito a um teste disputado de Poder + Resistência. Se a possessão ou a assombração tiver sido provocada por um feitiço Desperto ("Possessão Espiritual", pág. 154, "Confinar Espíritos", pág. 153, ou o feitiço de Morte 4 "Assombração", pág. 211), o mago terá de revogá-lo.

Observe que, no caso dos Dominados (consulte as págs. 242–244 de **Lobisomem: os Destituídos**), o mago conseguirá expulsar o espírito do corpo de um Induzido, mas não de um Usurpado (no entanto, ele poderá usar o feitiço de Espírito 5 "Modelar Espíritos", págs. 156–157, para separar os espíritos fundidos).



Clássico dos Guardiões do Véu: Banido da Carne.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Espírito contra Poder + Resistência.

Os Guardiões, que geralmente fazem uso de cânticos vigorosos, invocações de poderes divinos, e coisas do gênero, utilizam este feitiço para expulsar entidades espirituais que se apossaram de corpos terrenos.

Ferir Espíritos (Espírito ●●●)

O mago é capaz de danificar o Corpus de um espírito.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea; subtraia a Resistência do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É obrigatório que o espírito tenha se manifestado no reino material ou esteja em condição Crepuscular (caso no qual o mago precisa ser capaz de enxergá-lo, usando um feitiço como "Contato Diáfano", págs. 147–148). O autor precisa ter Espírito 4 para atacar um espírito do outro lado do Dromo (e sua parada de feitiçaria será penalizada pela Força da barreira).

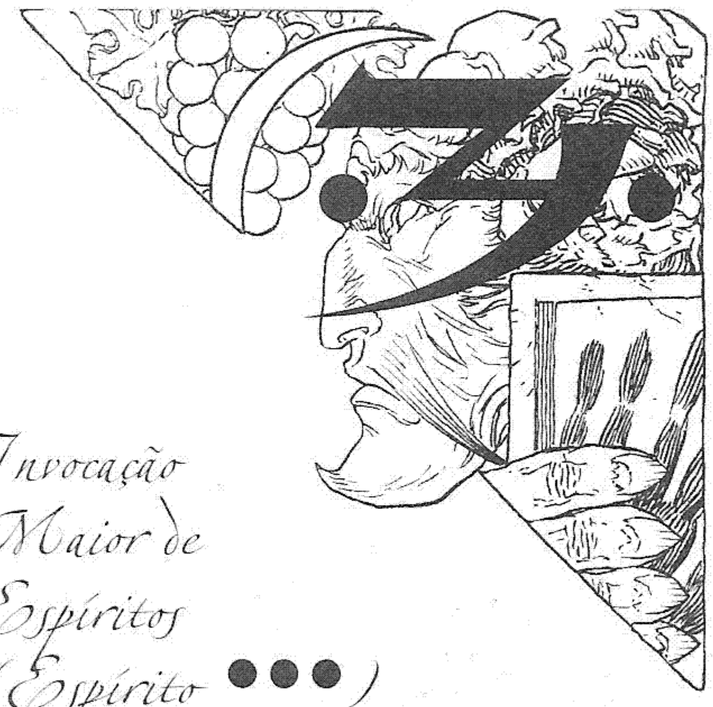
Provoca-se um ponto de dano letal por sucesso. Com Espírito 4, o dano pode se tornar agravado, contanto que se invista um ponto de Mana.

Clássico da Seta Adamantina: Atingir o Invisível.

Parada de dados: Força + Esportes + Espírito – Resistência.

Por prescindir de armas para atacar do outro lado do Dromo, ou de feitiços para arrastar os espíritos para o mundo material, este clássico permite a um mago da Seta Adamantina atacar diretamente a substância efêmera de um espírito. Os Guardiões do Véu usam o mesmo clássico quando esses métodos diretos se fazem necessários.





Invocação Maior de Espíritos (Espírito ●●●)

Com este feitiço, o mago é capaz de invocar um espírito do Reino das Sombras de qualquer nível de poder, seja ou não conhecido por ele. É mais fácil e geralmente mais seguro chamar entidades conhecidas, mas às vezes os magos não têm o luxo da facilidade nem da segurança.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

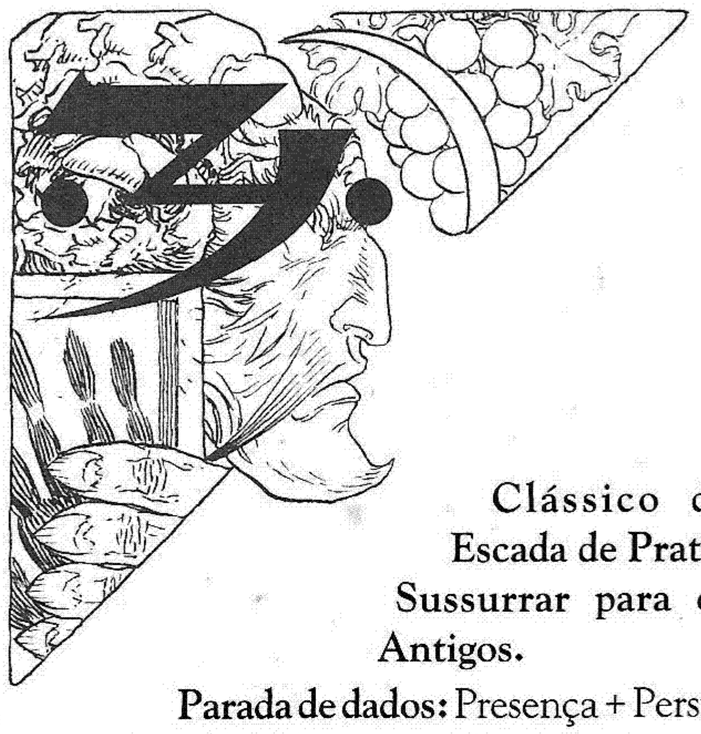
Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O Posto do espírito-alvo impõe penalidades ao teste de feitiçaria. Consulte "A hierarquia espiritual", pág. 317. Os espíritos convocados à força quase sempre se ressentem disso e podem se enfurecer. A menos que o espírito tenha como se manifestar ou atacar desde o outro lado do Dromo (ou o mago cometa a estupidez de estar no mesmo reino que o espírito), a entidade nada conseguirá fazer, a não ser permanecer ali até a Duração do feitiço expirar. Observe, porém, que este feitiço, por si só, não confere nenhuma proteção especial contra as entidades invocadas.

Não se trata de um feitiço de conjuração, pois não irá teletransportar o espírito para o local onde se encontra o mago. O alcance, como é o caso de todos os feitiços, fica limitado pelos sentidos do mago, a menos que se empregue Espaço 2 para aumentar essa distância. Se tiver um poder que possibilite o teletransporte, o espírito terá de usar essa habilidade para chegar ao mago. Se não tiver, ele irá se deslocar da melhor maneira possível, a menos que a Duração do feitiço expire antes que a entidade complete a jornada. O uso conjuncional de Espaço 5 é capaz de conjurar o espírito de onde estiver para a localidade espiritual mais próxima do mago (mas é preciso Espírito 4 para fazer a entidade atravessar o Dromo).

O espírito convocado terá de permanecer perto do mago até a Duração do feitiço expirar, a menos que o autor permita que a entidade vá embora.



Clássico da Escada de Prata: Sussurrar para os Antigos.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Espírito contra Resistência.

Este clássico, um feitiço tradicional empregado nos mitos e lendas de praticamente todas as culturas, é usado pela Escada de Prata para forçar uma audiência com os espíritos. Os Guardiões do Véu às vezes usam seu próprio feitiço (Manipulação + Persuasão + Espírito) para convocar entidades do além e interrogá-las, ou, no pior dos casos, tomar medidas mais permanentes.

Pacto com um Familiar (Espírito ●●●)

O mago é capaz de selar um pacto pessoal com um familiar.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = índice da Vantagem).

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Veja os detalhes na descrição da Vantagem "Familiar", págs. 83–84. O alvo precisa ter adquirido a Vantagem Familiar para selar o vínculo. Esse laço não pode ser revogado. Somente um familiar por vez pode ser vinculado a uma mesma pessoa.

O autor do feitiço tem de ser capaz de ver e falar com o espírito desejado (consulte o feitiço "Língua dos Espíritos", pág. 146), além de conseguir estabelecer contato físico com a entidade durante cada teste prolongado (consulte "Contato Diáfano", págs. 147–148). Com este feitiço, não é possível tomar como alvo um espírito no Reino das Sombras. Primeiro, será necessário fazê-lo atravessar o Dromo e assumir a condição Crepuscular, seja com persuasão ou por meio de uma ordem ("Controlar Espíritos", pág. 150). Não se pode obrigar o espírito a aceitar o vínculo de familar por meios mágicos. Ele terá de concordar voluntariamente com o pacto.

Clássico do Mysterium: União de Almas.

Parada de dados: Manipulação + Socialização + Espírito.

Complementado com uma conversa, um pouco de persuasão e até mesmo ameaças e subornos, este clássico permite ao mago do Mysterium estabelecer um vínculo que unirá um artífice da vontade a seu familiar. Contudo, magos de todas as ordens fazem uso deste feitiço, pois os familiares são bastante comuns entre os Despertos.

Restaurar Corpus (Espírito ●●●)

O mago é capaz de curar o Corpus de um espírito.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É obrigatório que o espírito tenha se manifestado no reino material ou esteja em condição Crepuscular (caso no qual o mago precisa ser capaz de enxergá-lo, usando um feitiço como "Contato Diáfano", págs. 147–148). O autor precisa ter Espírito 4 para curar um espírito do outro lado do Dromo (e sua parada de feitiçaria será penalizada pela Força da barreira).

Repara-se um ponto danificado de Corpus por sucesso.

Clássico do Concílio Livre: Curar Espíritos.

Parada de dados: Autocontrole + Empatia + Espírito.

Os artífices da vontade do Concílio Livre usam este clássico para reparar o dano infligido à carne insubstancial dos espíritos. Este feitiço pode ser uma excelente moeda de troca quando se lida com essas entidades, mas nem todos usam-no para fins exclusivamente mercenários. Afinal de contas, o feitiço também pode reparar o mal feito a um familiar imaterial. A variante do Mysterium para este clássico (Perseverança + Empatia + Espírito) usa métodos diferentes para obter o mesmo efeito.

Restituir Almas Perdidas (Espírito ●●●)

O mago é capaz de restituir uma alma dissociada ou roubada. O mago dotado de Morte 3 é capaz de dissociar uma alma (consulte o feitiço "Dissociar a Alma Adormecida", págs. 207–208) e certos espíritos têm poderes que lhes permitem roubar almas. O mago precisa ter a alma e o proprietário original a seu alcance, a menos que tenha um elo simpático de Espaço 2 com ambos (ou um Portal Espacial que transcenda a distância, permitindo-lhe teletransportar a alma até o corpo). Recuperar a alma pode ser perigoso, pois geralmente exige confrontar o ser que a levou e que talvez tenha instalado algumas proteções para impedir que ela seja surrupiada.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = número de semanas passadas desde que alma foi perdida).

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O número-alvo é de um sucesso a cada semana que tenha se passado desde o sumiço da alma, mas o efeito do feitiço é permanente. Se a alma roubada foi ligada a um novo corpo, o mago terá, primeiro, de usar o feitiço de Sorte 4 "Destruir Amarras", págs. 237–238, para desligá-la. Só então poderá restituí-la ao dono de direito.

Clássico dos Guardiões do Véu: Restituir a Luz Roubada.

Parada de dados: Presença + Empatia + Espírito.

Nem todos os deveres de um Guardião são desagradáveis, mas às vezes pode parecer que sim. Este clássico permite a esse mago restituir uma alma roubada ao dono de direito.

●●●● *Adepto do Espírito*

Consigo aprisionar qualquer espírito, confinando-o no aço, na pedra ou na carne, de acordo com meus desejos. Posso orientar os magos jovens em seus primeiros passos para adotar seus próprios irmãos espirituais e consigo atravessar a barreira que separa os mundos sem precisar de estradas.

Bolsa Mágica (Espírito ●●●●)

O mago sabe como criar um objeto capaz de armazenar Essência.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = capacidade de armazenamento de Essência).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Qualquer objeto pode servir de Bolsa Mágica (nem precisa ser uma bolsa; poderia ser uma pedra ou uma faca), mas aqueles que são feitos de materiais orgânicos (couro, osso, fibra vegetal) são os melhores. O plástico e o metal impõem uma penalidade de –1 ao teste de feitiçaria. O número-alvo é de um sucesso para cada ponto de Essência que a bolsa será capaz de conter, sendo o máximo igual à parada de Espírito + Gnose do autor do feitiço.

Observe que a bolsa só terá Essência quando alguns pontos forem inseridos nela. Qualquer mago será capaz de usar a Bolsa Mágica lançando o feitiço "Sucessão Sacramental", pág. 155, que será utilizado para armazenar Essência ou retirá-la da bolsa.

Clássico dos Guardiões do Véu: Palma da Fartura.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Espírito.

Os Guardiões às vezes fazem essas bolsas para ter sempre à mão algum tipo de suborno, que eles usam para se livrar de espíritos inconvenientes. Os magos do Mysterium também empregam este clássico, que lhes proporciona um lugar onde colocar parte do butim encontrado em suas explorações.

Conceder um Familiar (Espírito ●●●●)

O mago é capaz de selar um pacto com um familiar em nome de um outro mago. É assim que muitos magos inexperientes (aqueles que começam o jogo com a Vantagem Familiar) conseguem seus ajudantes.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = índice da Vantagem).

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: velado.

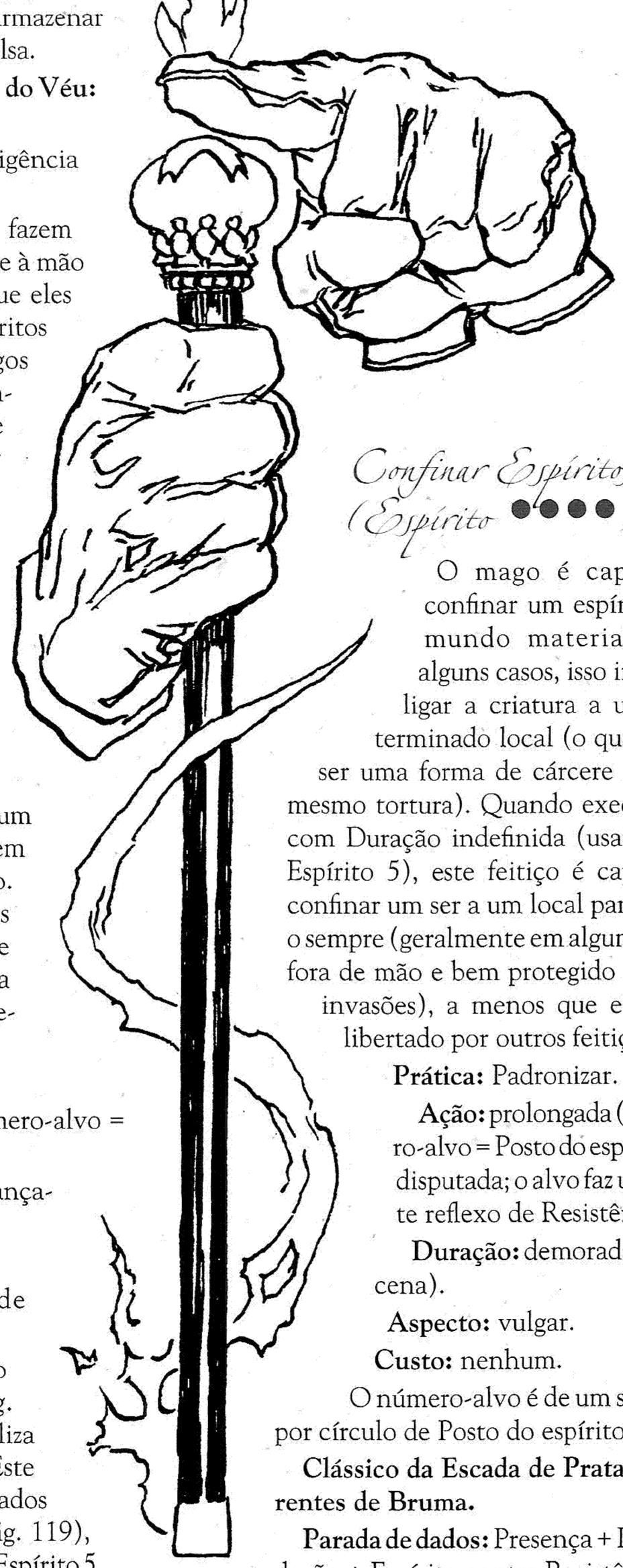
Custo: um ponto de Mana.

Consulte o feitiço "Pacto com um Familiar", pág. 152. O alvo se responsabiliza pelo custo da Vantagem. Este feitiço usa os fatores avançados de Duração demorada (pág. 119), sem que o mago precise ter Espírito 5 para lançá-lo. O vínculo não pode ser imposto nem ao mago nem ao espírito: as duas partes precisam querer o pacto.

Clássico da Escada de Prata: Dádiva do Mentor.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Espírito.

Ao lançar este clássico, o mago da Escada é capaz de unir um outro artífice da vontade a um familiar, contanto que nenhum dos dois já tenha um vínculo e as duas partes queiram selar o pacto. Os magos do Mysterium concedem familiares a seus aprendizes usando uma versão própria deste clássico (Inteligência + Persuasão + Espírito).



Confinar Espíritos (Espírito ●●●●)

O mago é capaz de confinar um espírito no mundo material. Em alguns casos, isso implica ligar a criatura a um determinado local (o que pode ser uma forma de cárcere ou até mesmo tortura). Quando executado com Duração indefinida (usando-se Espírito 5), este feitiço é capaz de confinar um ser a um local para todo o sempre (geralmente em algum lugar fora de mão e bem protegido contra invasões), a menos que ele seja libertado por outros feitiços.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = Posto do espírito) e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

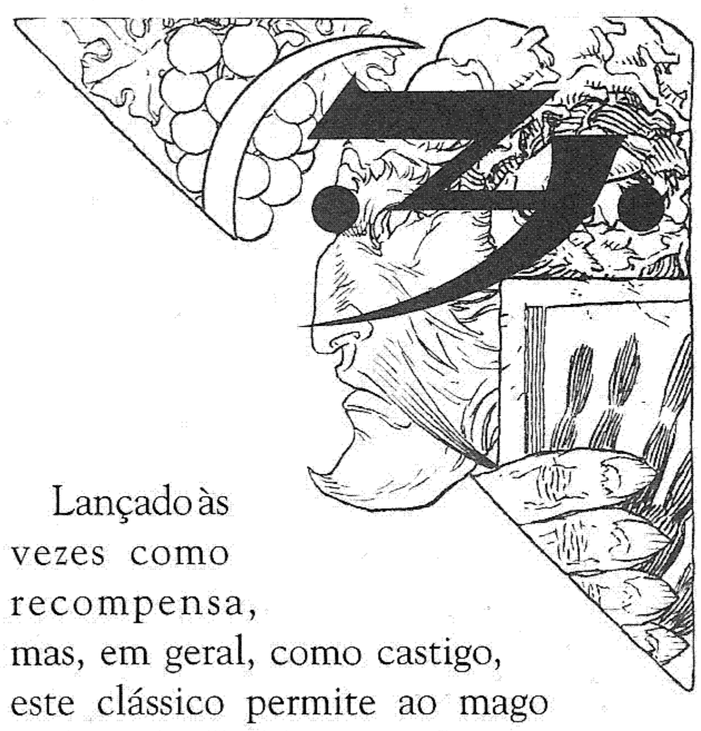
Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O número-alvo é de um sucesso por círculo de Posto do espírito.

Clássico da Escada de Prata: Correntes de Bruma.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Espírito contra Resistência.



Lançado às vezes como recompensa, mas, em geral, como castigo, este clássico permite ao mago da Escada de Prata confinar uma entidade espiritual a um lugar no mundo material (mas o espírito estará na condição Crepuscular, a menos que tenha a capacidade de se manifestar). Muitos espíritos temem o confinamento e fazem o que lhe é ordenado para evitar essa sina. No entanto, os artífices da vontade da Escada recomendam a seus alunos usar este feitiço cruel com precisão cirúrgica — com moderação e somente quando *absolutamente* necessário —, e não como regra geral. Os espíritos têm boa memória. Os magos do Mysterium usam um clássico semelhante.

Criar Fetiches (Espírito ●●●●)

O mago convida ou obriga um espírito a habitar um objeto e a conceder a essa coisa seus poderes, criando um fetiche. Essas entidades (para quem se importa com isso) geralmente desejam ser inseridas num objeto adequado a suas naturezas e concedem o uso de seus Numes a quem quer que detenha o objeto em questão. Portanto, um espírito do fogo pode viver dentro de um punhal de obsidiana, ou um espírito da cura poderia habitar um recipiente próprio para água. O espírito continuará usando sua própria Essência para ativar seus poderes e, se exigirem demais dele, talvez adormeça. O espírito obrigado a viver num fetiche xinga e exige ser libertado; seus gritos podem ser ouvidos por qualquer pessoa que tenha ativado sentidos associados ao Arcano do Espírito.

Prática: Padronizar.

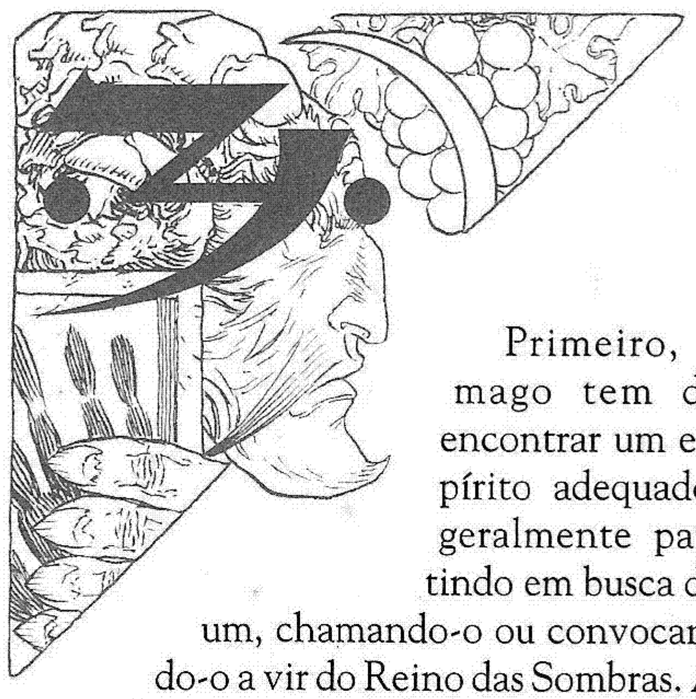
Ação: prolongada (número-alvo = Posto do espírito) e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O espírito precisa estar confinado a um objeto material. O número-alvo do feitiço é igual ao Posto do espírito.



Primeiro, o mago tem de encontrar um espírito adequado, geralmente partindo em busca de um, chamando-o ou convocando-o a vir do Reino das Sombras. A adequabilidade do espírito depende da função que o mago deseja dar ao fetiche. Se quiser disparar flechas flamejantes contra seus inimigos ou simplesmente criar um aquecedor portátil, ele precisará de um espírito do fogo. O confinamento de um espírito da água não lhe permitirá acender flechas nem irá aquecê-lo numa noite gelada. Encontrar um alvo apropriado geralmente implica um pouco de pesquisa, para procurar um espírito e garantir que ele será capaz de fazer o que o mago deseja — ou que a entidade é capaz de fazer o que diz ser capaz de fazer. A pesquisa costuma envolver uma biblioteca ocultista ou treinamento prévio na disciplina. Se achar necessário, o Narrador poderá pedir um teste de Inteligência + Erudição ou Ocultismo para que o mago tente identificar corretamente um espírito adequado.

O espírito só disponibilizará seus Numes com a ativação do fetiche e dormirá o resto do tempo. O usuário terá de pedir ou mandar que o espírito aja toda vez que desejar usar o poder do fetiche, o que ocorre de maneira não verbal, com um teste instantâneo de Espírito + Gnose. O êxito permitirá ao mago usar o fetiche durante a cena seguinte. Em caso de falha, o espírito continuará a dormir. No caso de uma falha dramática, o espírito ficará furioso e não responderá até a cena seguinte, no mínimo. Os poderes do espírito não invocam Paradoxos nem a Incredulidade. Os espíritos são naturais do Mundo Decaído e não provocam as mesmas reações que a magia superna.

Se o objeto material que compõe o feitiço for destruído, o espírito será libertado e irá se tornar uma entidade Crepuscular. Se tiver os Numes adequados, ele conseguirá escapar e voltar por conta própria ao Reino das Sombras. Do contrário, ficará preso no Crepúsculo até encontrar uma Orla ou um mago (ou outro ser sobrenatural) para ajudá-lo na travessia.

Clássico da Seta Adamantina: A Espada dos Deuses.

Parada de dados: Perseverança + Persuasão + Espírito contra Resistência.

Com este clássico, os artífices da vontade da Seta impregnam armas, blindagens e outros objetos úteis com os poderes dos espíritos, tendo ou não o consentimento dessas entidades. Os magos da Escada de Prata usam um método diferente (Presença + Persuasão + Espírito) para obter o mesmo efeito.

Dádiva de Essência (Espírito ●●●● + Primórdio ●●●●)

O mago é capaz de converter Mana em Essência e transferi-la para um espírito.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser a Essência (sua ressonância pode ser considerada deletéria), o espírito poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Resistência. Cada sucesso permite ao mago converter um ponto de Mana e transferi-lo como se fosse Essência. A menos que tenha como retirar esse Mana de uma outra fonte (usando, por exemplo, o feitiço de Primórdio 5 "Extrair Mana", pág. 226), ele terá de usar sua própria reserva.

Clássico do Mysterium: Palavra de Honra.

Parada de dados: Presença + Socialização + Espírito.

Os magos do Mysterium usam este clássico para provar a um espírito cético que eles têm palavra, geralmente para persuadir a entidade a entrar num fetiche ou convencê-la a se tornar um familiar.

Guardião Espiritual (Espírito ●●●●)

Este feitiço permite ao mago vincular um guardião espiritual a uma pessoa, coisa ou lugar. A entidade cuidará de seu protegido da melhor maneira possível, defendendo-o com os poderes a seu alcance. Os espíritos fracos têm poucos poderes a oferecer, mas são fáceis de submeter. Os espíritos fortes são difíceis de agrilhoar com este feitiço, mas geralmente têm mais habilidades aplicáveis.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = Posto do espírito) e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O número-alvo é de um sucesso a cada círculo de Posto do espírito. Observe que a execução deste feitiço com Duração indefinida (usando-se Espírito 5) irá quase certamente angariar a inimizade eterna do espírito relutante que é obrigado a servir.

Clássico do Mysterium: Vigie Minha Casa.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Espírito contra Resistência.

Com a força da personalidade e um pouco de esperteza, o membro do Mysterium é capaz de obrigar um espírito a defender uma pessoa, coisa ou lugar. Os magos do Concílio Livre usam um feitiço semelhante, apesar de seus métodos muitas vezes serem considerados mais compreensivos e, talvez, mais gentis.

Possessão Espiritual (Espírito ●●●)

O mago consegue fazer um espírito se apossar do corpo de uma criatura viva.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O espírito-alvo ganhará o Nume Possessão (pág. 212 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), se já não tiver esse poder, e será obrigado a usá-lo para se apossar do alvo indicado.

Quando o possuído estiver prestes a fazer alguma coisa absolutamente contrária a seus princípios, um teste reflexo e disputado de Perseverança + Autocontrole será feito em nome dele para que possa tentar recuperar o controle e expulsar a entidade. Os sucessos obtidos em nome do possuído são comparados aos sucessos obtidos pelo espírito no teste de possessão. O espírito possessor ainda terá acesso a todos os seus poderes, desde que aplicáveis, mas não apresentará nenhuma das habilidades paranormais do hospedeiro, exceto aquelas que afetam exclusivamente o aspecto físico (portanto, o espírito que se apossou de um vampiro antigo e dotado de Força 6 terá acesso a esse Atributo, mas não conseguirá usar a capacidade sobrenatural do vampiro de aumentar ainda mais sua própria força física, nem usar as habilidades telepáticas ou o charme sobrenatural que o vampiro talvez possua). Observe também que o confinamento de um espírito (seja a um lugar, objeto ou ser) contra a vontade dele poderia constituir um ato suficientemente cruel para colocar à prova a Sabedoria do mago.

Clássico da Escada de Prata: Amansar o Cavalo.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Espírito contra Resistência.

Os magos da Escada usam este clássico por uma série de motivos. Por exemplo, é

possível transformar um inimigo poderoso em aliado pelo simples fato de se permitir que um espírito amigo o possua, ou então pode-se fazer parecer que um Adormecido problemático é um louco delirante. Os magos do Concílio Livre usam um método diferente (Inteligência + Persuasão + Espírito), mas o efeito é essencialmente o mesmo.

Senhor das Estradas (Espírito ●●●●)

O mago é capaz de controlar o acesso a Estradas Espirituais criadas por ele com o intuito de atravessar o Dromo, como é descrito no feitiço "Estrada Espiritual", pág. 150. Ele também pode decidir atravesssar o Dromo sem criar uma dessas estradas.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O mago pode aprovar ou desaprovar quem usará suas Estradas Espirituais. É simplesmente uma habilidade que ele possui. Ele não precisa lançar este feitiço para controlar uma Estrada Espiritual de sua própria criação.

Ele terá de lançar o feitiço para "se baldear" para o outro lado do Dromo sem precisar de uma Estrada Espiritual. Isso custa um ponto de Mana e o teste é modificado pela Força do Dromo.

Clássico do Mysterium: Portão Umbrático.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Espírito.

Com este clássico, o artífice da vontade do Mysterium consegue controlar quem e o que terá permissão para percorrer as vias criadas por ele a fim de atravessar o Dromo, ou então pode simplesmente fazer a travessia sem precisar de uma dessas passagens. Os Guardiões do Véu usam praticamente o mesmo feitiço (Autocontrole + Ocultismo + Espaço) em seu trabalho.

Sucessão Sacramental (Espírito ●●●●)

O mago é capaz de transferir a Essência de um espírito ou locus (ou de uma Bolsa Mágica) para um outro espírito, ou então inseri-la em alguma coisa capaz de contê-la.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea; subtraia a Resistência do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Transfere-se um ponto de Essência por sucesso.

Com Primórdio 4, o autor é capaz de converter a Essência em Mana de uso pessoal ou tranferi-la para um outro mago ou fonte capaz de contê-la.

Clássico do Mysterium: Ouro dos Espíritos.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Espírito – Resistência.

Os magos do Mysterium entram em territórios ricos em Essência, como os loci guardados por espíritos ou lobisomens. Este feitiço faz essas viagens perigosas valer a pena, dando aos mistagogos algo com que negociar ao lidar com espíritos.

●●●●● Mestre do Espírito

> Ponho por terra ou reforço a muralha entre os mundos quando bem entendo. Sou considerado um nobre entre os espíritos. Dou forma a sua substância da maneira como desejar e uso a efemeridade para tecê-los, criando novos seres, nascidos inteiramente de minha vontade. Concedo a carne aos descarnados. Caminho por onde quiser, seja em que mundo for; sou natural de todas as realidades e de realidade nenhuma.

Controlar o Dromo (Espírito ●●●●)

O mago é capaz de aumentar ou reduzir a Força do Dromo, segundo as regras do feitiço de Espírito 2 "Lugar de Poder", pág. 148, mas sem a necessidade de um Sacrário. É possível tornar o Dromo local inexistente ou praticamente impermeável.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

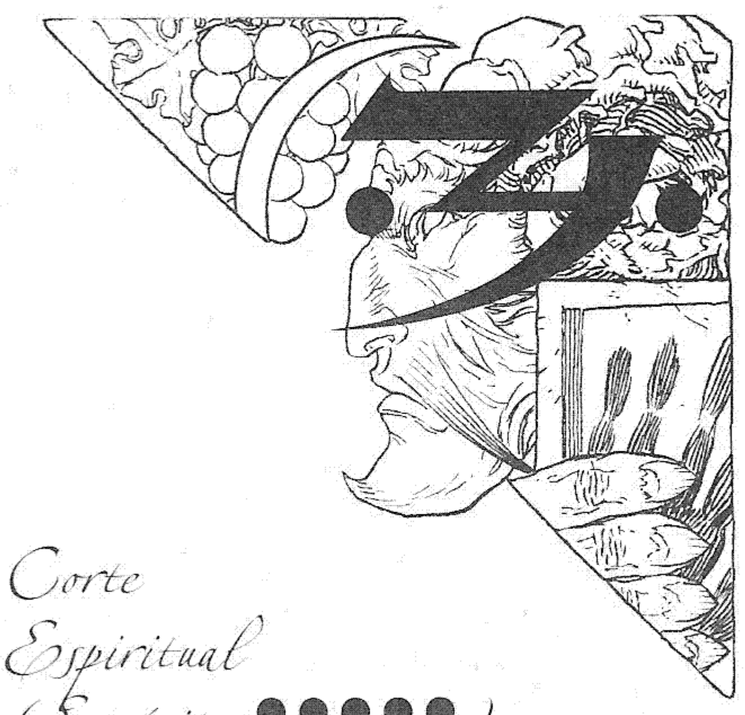
Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Clássico dos Guardiões do Véu: O Vigia entre os Mundos.

Parada de dados: Perseverança + Sobrevivência + Espírito.

Este feitiço, uma versão mais potente e versátil de "Lugar de Poder", é usado pelos Guardiões do Véu com a mesma finalidade.



Corte Espiritual (Espírito ●●●●●)

Este feitiço permite ao mago criar para si uma corte espiritual na qual ele será o "nobre" de posição mais elevada. A corte pode ser completada com seus próprios cortesãos, executores, espiões, agregados etc.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada (número-alvo = Posto espiritual desejado).

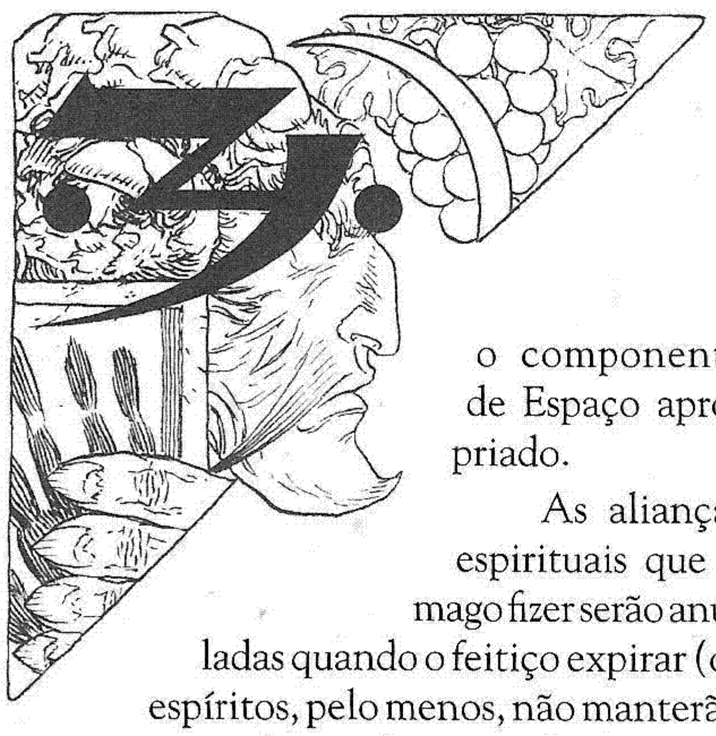
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Lançando este feitiço, o mago assumirá um Posto (pág. 317) entre os espíritos de índice não superior a seu índice de Espírito ou Gnose, o que for menor. Os espíritos de Posto inferior ao do mago tentarão (ou podem ser persuadidos a) se ligar à corte, e o feiticeiro será tratado com o respeito, a honra e a dignidade devidas a alguém de mesma posição. Naturalmente, espera-se que o mago preserve os preceitos e o protocolo das cortes espirituais (e é bom que os conheça minuciosamente) e pode até receber a oferta de ocupar uma posição na corte de uma entidade ainda mais poderosa.

Ao chamar, controlar, confinar ou afetar os membros de sua corte com magia simpática, o mago poderá lançar os feitiços como se os espíritos tivessem um elo simpático Íntimo com ele (págs. 114–115), sem a necessidade de usar o Arcano do Espaço. Portanto, ele é capaz de curar facilmente um de seus cortesãos, não importa onde a entidade esteja, mas não conseguiria lançar um feitiço de ataque contra outros espíritos por meio de seus súditos sem incorporar



o componente de Espaço apropriado.

As alianças espirituais que o mago fizer serão anuladas quando o feitiço expirar (os espíritos, pelo menos, não manterão sua parte do acordo em nenhuma negociação, mas muitos continuarão esperando que o artífice da vontade cumpra suas obrigações pendentes). Espera-se que o artífice da vontade apoie, proteja e aconselhe seus vassalos (e espera-se que eles façam a mesma coisa pelo mago).

Clássico da Escada de Prata: Trono do Potentado Celestial.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espírito.

Ao reivindicar autoridade nas hierarquias do mundo espiritual, o mago da Escada de Prata é capaz de reforçar suas aspirações à liderança entre os mortais. O uso deste clássico pode acarretar muitos problemas, pois o artífice da vontade às vezes se vê envolvido em compromissos, conflitos e rivalidades milenares, mas muitos integrantes da ordem argumentam que esse risco vale realmente a pena em função das possíveis recompensas.

Escravo de Sombras (Espírito ●●●●● + Morte ●●●)

Este feitiço medonho impregna sombras conjuradas (usando-se o Arcano da Morte) com um espírito vivificador, uma alma feita de efemeridade, e submete a criação sinistra à vontade do autor. Alguns magos optam por rechear um cadáver com essas sombras gelatinosas, animando a carne inerte com trevas vivas, ao passo que outros não usam toscos invólucros mortais para conter a escuridão inquieta.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Os sucessos têm de ser usados para conceder Atributos Físicos, Raciocínio, Habilidades e pontos de blindagem (à razão de um para um) à criatura de sombras (quer ela habite ou não um cadáver). Ela tem um círculo de Inteligência e Presença, e zero de Autocontrole, Manipulação e Perseverança. Desconhece o medo e, por ser uma entidade consciente apenas em parte, não se sujeita ao controle mental nem a qualquer efeito que possa ser disputado por Autocontrole e/ou Perseverança. A entidade, apesar de ser quase irracional, estará presa à vontade do mago e executará com segurança até mesmo tarefas complicadas (como disparar uma pistola ou digitar uma certa sequência de números num teclado). O mago emitirá suas ordens como ações instantâneas, mas somente uma tarefa por vez.

Clássico da Escada de Prata: Invocação das Trevas.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Espírito.

A obediência irracional e uma aparência aterrorizante se combinam neste clássico da Escada de Prata para criar um serviçal incrivelmente eficiente. Os magos do Mysterium às vezes usam uma variante (Inteligência + Intimidação + Espírito) para obter efeito similar.

Materializar Espíritos (Espírito ●●●●●)

O mago é capaz de fazer um espírito (e também um fantasma) se materializar. Com este feitiço, o espírito que normalmente não conseguiria encarnar pode receber substância física (o espírito capaz de se manifestar pode ser induzido a fazer isso com o feitiço "Controlar Espíritos", pág. 150).

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Se o alvo estiver do outro lado do Dromo, o teste de feitiçaria será penalizado pela Força da barreira. O êxito nesse teste obriga o espírito-alvo a atravessar o Dromo e a se manifestar no reino material. Sua manifestação assumirá a forma natural do espírito, seja ela qual for, apesar de ser um pouco transparente, como uma aparição fantasmagórica.

Clássico da Seta Adamantina: Descer do Céu.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Espírito.

Apesar do nome, este clássico não precisa ser aplicado a espíritos angelicais ou beatíficos. Na verdade, costuma ser usado para enfeitiçar entidades hostis e malévolas, para que os artífices da vontade da Seta e seus aliados possam combater diretamente esses seres. Por outro lado, é possível encarnar um espírito amigo, seja em combate ou em tempos de paz.

Modelar Espíritos (Espírito ●●●●●)

O mago é capaz de criar ou alterar um espírito de maneira fundamental. Ele pode gerar um espírito a partir da efemeridade livre, ou então alterar um espírito já existente e transformá-lo numa nova entidade, dotada de (se o autor assim desejar) aparência, mentalidade, características e poderes tão distintos dos originais a ponto de ninguém que não tenha presenciado a transformação conseguir discernir o que o espírito foi um dia.

Prática: Fazer ou Desfazer.

Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Ao se criar um espírito, os sucessos obtidos serão usados para adquirir círculos de Posto, Atributos, Influência e Numes para a entidade, à razão de um para um. De maneira similar, a modificação de um espírito (acréscimo, subtração ou alteração de Atributos) exige que o mago dedique um sucesso por círculo à característica a ser modificada. O mago não conseguirá criar um espírito de Posto superior a seu índice de Espírito ou Gnose, o que for menor. Tampouco conseguirá desenvolver um espírito já existente acima disso, nem alterar uma entidade de Posto superior a seu índice de Espírito ou Gnose, o que for menor.

Exemplo: *Nove Raposa Trovão cria um espírito a partir do zero, em vez de alterar um espírito já existente. Portanto, ela não terá de se preocupar com uma possível resistência por parte do espírito. Ela decide criar um espírito-árvore para seu oratório ajardinado e quer que a entidade tenha as características a seguir:*

Posto: 2 (o que exigirá dois sucessos).

Atributos: Poder 3, Refinamento 3 e Resistência 4 (dez sucessos no total; características como Força de Vontade e Tamanho derivam desses Atributos e não exigem mais sucessos).

Influência: Madeira 3 (três sucessos).

Nume: Percepção das Imensidões (um sucesso).

O número-alvo final do feitiço é de dezesseis sucessos. A maga quer que sua criação especial dure mais de uma hora, portanto, ela aumenta a Duração para indefinida, acrescentando seis sucessos ao número-alvo, o que dá um total de 22.

O mago precisa conhecer os poderes com os quais estará lidando. Ou seja, ele precisa ter estudado um espírito dotado desses

poderes para imbuí-los num outro. A critério do Narrador, uma biblioteca ocultista talvez tenha informações suficientes para permitir ao mago um teste de Inteligência + Erudição a fim de compreender essas forças antes de lançar o feitiço.

Este feitiço utiliza as regras avançadas de Duração demorada, e o autor não precisa ter Espírito 6 para lançá-lo. Expirada a Duração do feitiço, o espírito deixará de existir (se tiver sido criado) ou reverterá a seu estado natural (se tiver sido modificado). Observe que não é possível afetar familiares com este feitiço.

Clássico do Concílio Livre: Transformação dos Intemporais.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Espírito contra Resistência.

Com este feitiço, o artífice da vontade do Concílio é capaz de transformar completamente um espírito, alterando seus pontos fortes, poderes e até mesmo sua natureza fundamental, ou então criar um espírito do nada. Alguns usam este clássico para tornar espíritos intratáveis ou perigosos mais dóceis e amigáveis, ao passo que outros o fazem para fortalecer um espírito aliado, e outros ainda com a intenção de criar uma entidade efêmera sob medida para uma finalidade específica.

Palácio Espiritual (Espírito ●●●●●)

O mago cria um oratório no Reino das Sombras.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O número-alvo de sucessos baseia-se no volume do palácio. Consulte a tabela "Efeito de área" de feitiços prolongados, pág. 120. O autor também acrescenta um sucesso ao número-alvo a cada ponto de Durabilidade da parede externa (à razão de um ponto por sucesso). Os detalhes comuns (uma cadeira ou estante normal) são feitos de efemeridade e sua criação não exige sucessos. Os detalhes excepcionais (duas elaboradas portas de folha dupla feitas de ouro, uma fonte ou um cristal cintilante) exigem um ou mais sucessos, dependendo do tamanho.

Exemplo: *Nove Raposa Trovão cria um Palácio Espiritual para receber um espírito de quem ela espera obter algumas informações. Ela quer que o palácio tenha um volume de vinte metros cúbicos, o que custará dois sucessos. Como não espera problemas, ela decide que as paredes não precisam ser muito fortes (Durabilidade 1, ao custo de um sucesso). Por último, ela quer que o palácio tenha um espelho d'água reluzente bem no meio, o que custará um sucesso. Como o encontro só irá durar algumas horas, mas ela não quer que o palácio desapareça prematuramente, ela estende a Duração a doze horas, ao custo de dois sucessos. O número-alvo total é de seis sucessos.*

O mago é capaz de controlar quem entra ou sai de seu palácio. Quem não estiver na lista terá de atravessar as paredes à força para entrar. O mago conseguirá aumentar a Duração usando os fatores avançados de Duração demorada, sem que, para tanto, precise ter Espírito 6.

Clássico do Mysterium: Oratório Espiritual.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Espírito.

Com este clássico, o mago do Mysterium é capaz de criar uma fortaleza longe dos olhos curiosos dos mortais comuns. Apesar dos riscos inerentes, uma propriedade como essa tem suas vantagens.



Forças

Âmbito: eletricidade, gravidade, energia cinética, luz, física, radiação, som e clima.

É o Arcano associado à luz, ao calor, à energia e à movimentação do universo, aos padrões de poder que fazem os planetas girar em suas órbitas e as estrelas arder, à coesão que une o cosmo. É um Arcano poderoso e primitivo, adequado àqueles que têm pontos de vista categóricos sobre o mundo e confiança na posição que ocupam dentro dele. Aqueles que dominam o Arcano das Forças comandam tempestades, secas, marés e até mesmo o poder do átomo.

O Arcano das Forças talvez seja o mais "clássico em termos de feitiçaria". Com Forças, o mago é capaz de invocar o fogo das pontas de seus dedos, superar a força da gravidade e alçar voo, fazer objetos e até mesmo pessoas levitar apenas com o poder de sua vontade, conjurar tanto a escuridão quanto a luz, ou fazer a própria terra tremer. Aqueles que desejam controlar esse Arcano costumam ser pessoas nada sutis, ativas e impetuosas. Riem com entusiasmo, choram com sinceridade e se expressam com honestidade e paixão em todas as coisas.

> O primeiro passo para utilizar uma coisa é compreendê-la. Enxergo as energias impalpáveis do mundo, que se movem numa dança complexa e elaborada demais para serem percebidas por olhos adormecidos. Ouço palavras ao vento e vejo o que a visão normal não vê, o brilho emitido por uma luz demasiado refinada para os olhos humanos.

Reino Regente: o Éter

O par grosseiro/sutil formado por Forças/Primórdio fornece os Arcanos Regentes do reino do Éter, o espaço celeste onde ardem as chamas divinas. As Forças são a expressão material do par.

Forças num relance

Nem todos os tipos de energia podem ser manipulados com a mesma facilidade. Os magos conseguem influenciar, controlar e dominar diferentes tipos de energia a cada grau de conhecimento do Arcano das Forças.

Calor, luz e som: O mago pode começar a influenciar essas forças com o primeiro círculo no Arcano e ganhará mais controle ao compreendê-las melhor. Com o terceiro círculo, ele será capaz de criar essas forças a partir do nada.

Eletricidade e fogo: O mago pode começar a influenciar essas forças volúveis com o segundo círculo no Arcano e melhorar seu controle à medida que for progredindo. Com o quarto círculo, ele será capaz de gerar essas forças.

Energia cinética: O mago pode começar a influenciar aspectos diferentes da força cinética a cada grau de domínio. Com o segundo círculo, ele é capaz de repelir a força cinética usada contra ele, ou concentrar uma força cinética abrangente na ponta de um alfinete. Com o terceiro círculo, ele é capaz de mover objetos por telecinesia, e seu controle será cada vez maior à medida que atingir níveis superiores. Com o quarto círculo, ele será capaz de alterar os vetores e a velocidade de objetos em movimento, obtendo um controle maior no quinto círculo.

• Iniciado de Forças

Influenciar a Luz (Forças •)

O mago é capaz de controlar a direção e/ou o fluxo da luz já existente. Por exemplo, ele poderia fazer com que o facho de uma lanterna de grande abertura angular se concentrasse um pouco mais, como o facho de uma lanterna de mão, ou dividir a luz branca visível em todo o seu espectro de cores, como um prisma. Ele não conseguiria (neste nível) fazer uma luz fraca ficar mais brilhante nem fazer a luz aparecer do nada.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

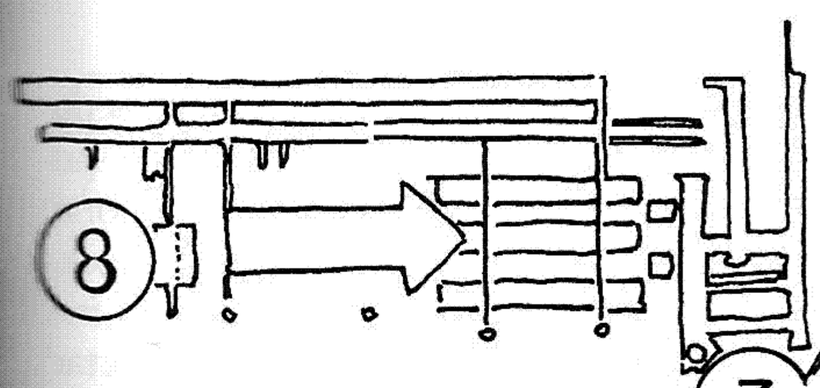
Custo: nenhum.

Os sucessos determinam o grau de alteração que é possível aplicar à luz. Por exemplo, com um sucesso, um raio de luz pode ser desviado noventa graus, ao passo que dois sucessos podem fazê-lo virar mais noventa graus.

Clássico da Escada de Prata: Torrente de Luz.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Um mago da Escada de Prata poderia usar este clássico para controlar a incidência da luz em volta dele, criando efeitos dramáticos ou fazendo todas as



lâmpadas de um aposento iluminar diretamente o rosto de alguém que ele está interrogando.

Influenciar o Calor (Forças ●)

O mago é capaz de controlar a direção e/ou o fluxo do calor já existente. Por exemplo, ele poderia se manter aquecido no frio, atraindo para si o calor ambiente emitido por outros corpos humanos, ou garantir que o fraco calor de um radiador localizado do outro lado de um banheiro coletivo chegasse à baia de seu chuveiro. Ele não conseguiria aumentar a temperatura ambiente neste nível, nem gerar calor a partir do nada.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Mysterium: Bênção Radiante.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Os magos do Mysterium gostam deste clássico, pois ele não permite que suas bibliotecas velhas e varridas por correntes de ar percam muito calor.

Influenciar o Som (Forças ●)

O mago é capaz de controlar a direção e/ou o fluxo do som já existente. Por exemplo, ele poderia concentrar ondas sonoras provenientes do outro lado de um aposento vasto para ouvir uma conversa em voz baixa, ou garantir que o som de sua própria voz chegasse apenas aos ouvidos da pessoa com quem ele está falando. No entanto, ele não conseguiria aumentar o volume do som nem criar um ruído a partir do nada.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico da Escada de Prata: Vadear o Rio.

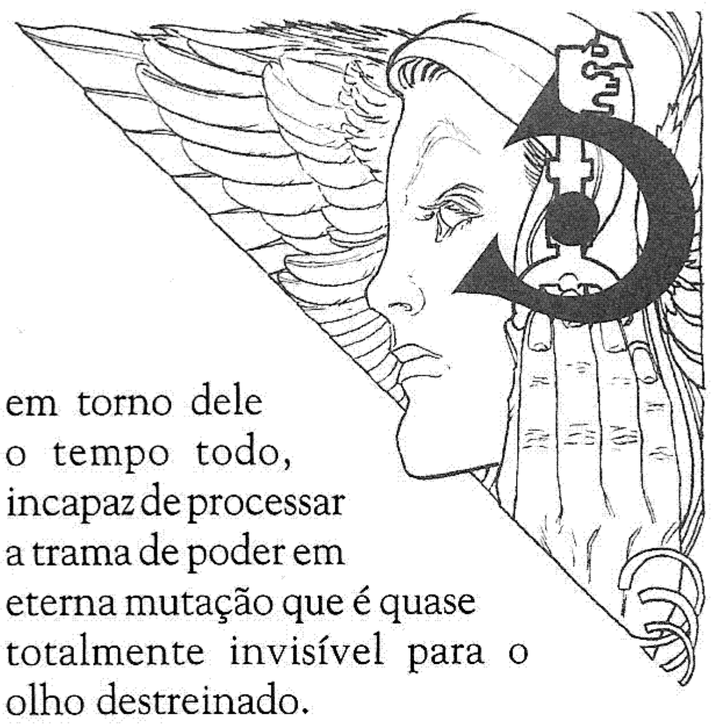
Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Uma palavra dita em voz baixa pode levar à ruína de um império, um fato bem conhecido pelos artífices da vontade da Escada de Prata. Com este clássico, é possível ouvir a tal palavra por acaso.

Interpretar Matrizes (Forças ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (pág. 110). Ele é capaz de sentir energia e ressonância mágica, detectando a presença de todas as diversas formas de energia do universo: calor, gravidade, eletromagnetismo e coisas do gênero, inclusive a presença ou ausência de tipos diferentes de radiação, como raios X ou radiação cósmica, seja visualmente ou por meio do tato.

O mago ignorante pode muito bem ser ofuscado pela variedade avassaladora e pela quantidade absoluta de energia que gira



em torno dele o tempo todo, incapaz de processar a trama de poder em eterna mutação que é quase totalmente invisível para o olho destreinado.

Em especial, o mago também percebe os aspectos energéticos e o fluxo da ressonância, sua frequência de vibração e seu movimento.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Você encontrará as regras para analisar magia com este feitiço na seção "Ressonância", págs. 278–280. Ao analisar fenômenos energéticos (como o espectro eletromagnético), o mago estará sujeito a mais penalidades nos dados quanto mais invisível a energia for a olho nu.

Espectro	Penalidades nos dados
Raios gama	–3
Raios X	–2
Raios ultravioleta	–1
Luz visível	0
Raios infravermelhos	–1
Radar	–2
Rádio, TV	–3

Clássico do Mysterium: O Espírito Elétrico.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Às vezes, os antigos escondiam seus segredos não em gravuras grosseiras em pedra e argila, mas nas energias invisíveis do mundo. Esse clássico permite a um membro do Mysterium sentir essas forças invisíveis, qualquer que seja seu propósito, e testemunhar sua interação. Membros de todas as ordens usam este clássico para discernir os padrões de energia que se movimentam ao redor deles e para detectar a presença de ressonância relacionada à força ou à energia.

Receptor (Forças ●)

O mago consegue ouvir sons de frequências sub- ou supersônicas que o ouvido humano normalmente não seria capaz de distinguir, mas este feitiço não melhora sua capacidade auditiva (não acrescenta



dados, mas aumenta o faixa de frequências que ele é capaz de ouvir).

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Faz-se um teste de Raciocínio + Autocontrole para o mago discernir sons de alta (apito canino) ou baixa frequência (o estrondo distante de uma manada de elefantes). Os sons que estão muito acima ou muito abaixo das frequências normalmente captadas pela audição humana podem impor penalidades.

Clássico dos Guardiões do Véu: Murmúrios Distantes.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Forças.

A perceptividade é uma parte importante da condição de Guardião do Véu. Vários Guardiões recorrem a este clássico para captar coisas que os seres humanos normais deixariam passar. Afinal de contas, o mundo está repleto de todo tipo de fenômeno prodigioso e terrível, e nunca se sabe, por exemplo, se todos os cães da vizinhança estão uivando devido a uma presença sobrenatural ou por causa de um mero som doloroso aos ouvidos, muito acima do registro audível para os seres humanos. Os magos do Mysterium também recorrem a este feitiço, pois, às vezes, a chave para um enigma não está naquilo que se pode ver, e sim naquilo que se pode *ouvir*.

Sintonizar (Forças ●)

Este feitiço possibilita ao mago interceptar e ouvir uma transmissão de dados sem fio (como a de um modem celular) e traduzir o "ruído" eletromagnético para informações inteligíveis. No entanto, o artífice da vontade não é capaz de compreender as informações transmitidas originariamente num idioma estrangeiro.

Com este sentido, o mago poderia ouvir uma transmissão de rádio sem precisar de qualquer tipo de receptor. Da mesma maneira, ele poderia assistir a qualquer sinal de televisão que não fosse transmitido diretamente por meio de cabos. Isso permitiria ao mago bisbilhotar canais fechados de rádios portáteis, assistir de graça a transmissões *pay-per-view* via satélite ou até mesmo interceptar o fluxo de dados transmitidos e recebidos por um modem celular se realmente quisesse fazer algo assim (não que conseguisse entender muita coisa sem o uso de Mente para interpretar o ruído). Ele poderia até mesmo acessar comunicações sem fio (como MP3, telefonemas de longa distância via internet ou videoconferências) em "hot spots" de *wi-fi*, mas só conseguiria ouvir, e não interpretar, essas transmissões. Neste nível, o mago é incapaz de enviar informações por meio desses canais e fica restrito a escutar às escondidas os sinais existentes.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Faz-se um teste de Raciocínio + Ciências para o mago discernir as transmissões. As ondas eletromagnéticas percorrem distâncias imensas em pouco tempo; os sinais são ricocheteados para todo lado por satélites (tanto naturais quanto artificiais), pela atmosfera da Terra e por várias outras coisas. Os sinais codificados impõem aos testes de percepção uma penalidade igual aos sucessos obtidos inicialmente durante a codificação do sinal.

Clássico do Concílio Livre: Rádio Pirata.

Parada de dados: Inteligência + Ciências + Forças.

Este clássico, que não serve apenas para ouvir gratuitamente transmissões de rádio via satélite, permite a um artífice da vontade do Concílio Livre escutar a radiofrequência da polícia, as transmissões de rádios portáteis e telefones celulares. Os Guardiões do Véu também fazem uso regular deste feitiço para cumprir seu dever de proteger os Mistérios.

Visão Noturna (Forças ●)

Sintonizando os sentidos a fim de captar quantidades ínfimas de luz ambiente, e complementando-os com uma percepção intuitiva de vibrações, calor e coisas do gênero, o mago consegue enxergar no escuro com a mesma clareza da maioria dos predadores noturnos. Ele é capaz, em essência, de perceber o espectro infravermelho ou ultravioleta, de detectar radiação eletromagnética, energia sônica ou cinética.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso reduz em uma unidade as penalidades impostas às operações executadas no escuro. Observe, porém, que explosões repentinas de luz podem deixar o mago desorientado ou causar-lhe dor, e ele achará excessiva a luz de uma luminária comum de mesa, ao passo que o sol do meio-dia será excruciante (inverta as penalidades devidas à iluminação para o personagem; será fácil enxergar com luz fraca ou no escuro e impossível ver qualquer coisa com iluminação intensa). Além disso, como a visão é incrementada por uma espécie de sentido aguçado para sons e vibrações, movimentos bruscos e repentinos (como um terremoto ou uma explosão) podem impor penalidades temporárias ao mago, que terá de reajustar seus sentidos para compensar.

Clássico da Seta Adamantina: A Noite se Faz Dia.

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole + Forças.

Poucas coisas assustam mais os inimigos dos herdeiros de Atlântida do que a infiltração de um esquadrão de artífices da vontade da Seta Adamantina, protegido pela noite e auxiliado pelo uso deste clássico. Empregado como defesa (por exemplo, quando o oratório sofre uma queda repentina de energia e algo horrível começa a subir do porão) ou como ataque, este clássico, para o autor do feitiço, é como uma luz na escuridão.

●● Aprendiz de Forças

Teço os fios de poder com o olhar de um artesão, deslocando a energia de acordo com minha vontade. Posso esconder os objetos ou blindar-me contra os ataques de meus inimigos. Luz, calor e som mirram ou vicejam a meu comando.

Controlar a Luz (Forças ●●)

O mago é capaz de aumentar ou diminuir a intensidade de uma fonte de luz pré-existente, de modo que seria possível fazer uma lâmpada de quarenta watts iluminar tanto quanto um holofote.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso duplica a incandescência da luz ou a reduz pela metade.

Clássico dos Guardiões do Véu: Apagar as Luzes.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Os Guardiões do Véu usam este clássico para obscurecer os lugares nos quais se infiltram sem afetar os sistemas pré-existentes, que podem ser monitorados numa única central.

Controlar o Calor (Forças ●●)

O mago é capaz de aumentar ou diminuir a temperatura de uma área.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso aumenta ou diminui a temperatura num raio de um metro do ponto tomado como alvo em até cinco graus centígrados. Por exemplo, quatro sucessos permitem ao autor do feitiço baixar a temperatura média de uma sala de vinte graus para um enregelante zero grau.

Clássico do Mysterium: Atmosfera Sutil.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

O Mysterium usa este clássico para controlar a temperatura das bibliotecas e dos depósitos nos quais seus membros guardam os achados valiosos, criando salas de leitura quentinhas ou cofres gelados.

Controlar o Som (Forças ●●)

O mago é capaz de amplificar ou baixar o volume de som de uma área, como ao fazer a música que sai de fones de ouvido soar alta o suficiente para ser ouvida claramente por dezenas de pessoas.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso duplica ou reduz pela metade o volume do som. O efeito abrange qualquer fonte de som localizada numa área-alvo de um metro de raio. Por exemplo, se o feitiço for lançado sobre uma tribuna, qualquer pessoa situada num raio de um metro desse ponto falará mais alto do que falaria se estivesse fora dessa área.

Clássico da Escada de Prata: Murmúrios Trovejantes.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Não basta ao bom orador saber projetar a voz, mas, em geral, mal isso não faz.

Escudo Invisível (Forças ●●)

Usando este feitiço, o mago desvia os ataques recebidos com um escudo de energia, dispersando a força da pancada nos contornos invisíveis da proteção e fazendo um soco atingir o alvo sem causar dano. Os ataques cinéticos (como punhos e balas) são desviados tão bem quanto aqueles que se baseiam em energia (como uma língua de fogo ou um feixe de *laser*), pois têm seu impulso roubado ou sua força sugada.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago irá adquirir um ponto de blindagem a cada círculo que possuir no Arcano das Forças. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode se estender a um dia. A maioria dos magos lança esse feitiço de resguardo no início do dia como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica não se aplica às tentativas de um oponente de agarrar o mago em combate corpo a corpo (os Arcanos do Espaço, da Mente, da Sorte e do Tempo têm feitiços de resguardo para isso). Tampouco se aplica às tentativas do agarrador de subjugar o mago. No entanto, o feitiço protege contra as tentativas de infligir dano a seu autor (subtraia os pontos de blindagem de qualquer teste de submissão que tenha o intuito de ferir o mago ou de atacá-lo com uma arma em punho).

Além disso, o mago receberá um bônus de +1 a cada círculo de Forças nos testes realizados para não ser derrubado por aplicações de força cinética, como seria o caso de um choque com um lutador ou um vento forte na beirada de um precipício (inclui os ataques que provocam derrubada; consulte a pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).



Clássico do Concílio Livre: Campo de Força.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Este clássico do Concílio Livre gera uma trama de energia simples projetada para amortecer qualquer ataque recebido. Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam um clássico semelhante para se proteger desse tipo de ataque.

Golpe Cinético (Forças ●●)

O mago concentra a força de um ataque físico, como um soco ou pontapé, num único ponto, provocando dano como se a pessoa do outro lado tivesse sido esfaqueada.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O dano contundente é transformado em letal. Os ataques que já provocam dano letal não são afetados. O feitiço afetará um teste de ataque futuro a cada sucesso obtido. O jogador poderá escolher quais de seus ataques serão afetados, mas terá de fazê-lo antes de jogar os dados para cada ataque. Esse efeito persistirá durante uma cena (a não ser que outros fatores de Duração sejam acrescentados quando o feitiço for lançado), depois do que todos os Golpes Cinéticos não utilizados serão perdidos.

Com Forças 3, o mago é capaz de aplicar este feitiço a ataques desferidos por armas de longo alcance, como pedras arremessadas, por exemplo.

Clássico da Seta Adamantina: Navalhas nos Punhos.

Parada de dados: Força + Briga ou Armamento + Forças.

Os maiores artistas marciais são capazes de matar com um único golpe. Os artífices da vontade da Seta que conhecem este clássico não precisam de treinamento especial para transformar os punhos e os pés em armas letais. Devido a sua grande utilidade em combate, este feitiço é muito empregado por magos de todas as ordens.



Influenciar a Eletricidade (Forças ●●)

O mago é capaz de afetar a direção ou o fluxo da eletricidade. Por exemplo, ele pode fazer uma corrente elétrica pré-existente (como aquela que circula em aparelhos ou por dentro das paredes) se manifestar e atingir um alvo. Neste nível, ele não é capaz de amplificar a corrente.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e dirigida.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago não ataca diretamente um indivíduo ou objeto com este feitiço: ele manipula uma corrente elétrica pré-existente, redirecionando-a para o alvo escolhido. O dano infligido dependerá inteiramente da corrente elétrica. Consulte a seção "Eletrocussão", pág. 177 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Neste nível, a força bruta da corrente não é alterada. O feitiço geralmente desliga a fonte de energia (um disjuntor é acionado) ou a faz entrar em curto-circuito no turno seguinte (mas é possível aumentar os fatores de Duração para adiar a interrupção de energia por mais alguns turnos).

O êxito simples permite que a eletricidade afete um alvo (o mago é capaz de direcionar a eletricidade para qualquer alvo num raio de cinco metros da fonte a cada círculo de seu índice de Forças; o mago que tem Forças 2 consegue afetar um alvo a dez metros de distância). Os sucessos excedentes afetam outros alvos *adjacentes* e próximos uns dos outros (trata-se de uma exceção à regra normal, que não permite aos feitiços dirigidos afetar mais de um alvo). É preciso que os alvos se encontrem a três metros uns dos outros em qualquer direção.

Sucessos	Alvos
2	2
3	4
4	8
5	16

No entanto, a fonte propriamente dita limita o número total de alvos que pode ser afetado:

Fonte	Total de alvos
Tomada doméstica	2
Tomada industrial	4
Caixa de ligação	8
Cabo de alta tensão	16

Clássico da Seta Adamantina: Terapia de Choque.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Forças.

Em certas ocasiões, uma faísca já basta. Naturalmente, até mesmo uma tomada normal tem o potencial de matar e, por isso, os magos da Seta Adamantina não desprezam a utilidade deste clássico.

Influenciar o Fogo (Forças ●●)

O mago é capaz de influenciar a direção ou o fluxo de uma chama pré-existente. Por exemplo, ele pode fazer um fogueirinha saltar e atacar uma pessoa, ou direcionar a chama de um isqueiro para a bebida alcoólica derramada no balcão. Neste nível, ele não é capaz de insuflar as chamas para fazer o fogo ficar maior ou mais quente.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e dirigida; subtraia a Defesa do alvo.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago não ataca diretamente um indivíduo ou objeto com este feitiço: ele manipula uma fonte de fogo pré-existente, deslocando-a ou direcionando-a para o alvo escolhido. O dano infligido dependerá inteiramente do tamanho e do calor do fogo. Consulte a seção "Fogo", pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Este feitiço geralmente faz o fogo consumir todo o combustível no turno seguinte, mas se os alvos estiverem usando roupas altamente inflamáveis, pode ser que os trajes peguem fogo e continuem a queimar turno após turno até alguém apagar as chamas.

O êxito simples permite ao fogo afetar um alvo (o mago pode dirigir o fogo a qualquer alvo num raio de três metros da fonte a cada círculo de seu índice de Forças; o mago que tem Forças 2 é capaz de afetar um alvo a seis metros de distância). Os sucessos excedentes afetam novos alvos *adjacentes* e próximos uns aos outros (trata-se de uma exceção à regra normal, que não permite aos feitiços dirigidos afetar mais de um alvo). É preciso que os alvos se encontrem num raio de três metros uns dos outros em qualquer direção.

Sucessos	Alvos
2	2
3	4
4	8
5	16

Contudo, o tamanho da fonte propriamente dita limita o número total de alvos que se pode afetar:

Tamanho das chamas	Total de alvos
Tocha	2
Fogueira	4
Incêndio	16

Clássico dos Guardiões do Véu: Incêndio Criminoso.

Parada de dados: Força + Esportes + Forças – Defesa.

Os Guardiões gostam deste clássico porque o feitiço propicia uma maneira plausível de acobertar provas que eles não querem ver divulgadas. O clássico não deixa sinais de incêndio criminoso e, além disso, até mesmo uma pequena língua de fogo pode ter consequências catastróficas para o oponente sobrecarregado de armas e munição.

Objeto Invisível (Forças ●●)

O mago é capaz de tornar um objeto inanimado invisível a todas as formas de captação visual, inclusive câmeras. Lançado em combinação com "Influenciar o Som", pág. 159, o feitiço permite ao mago redirecionar qualquer som que o objeto venha a produzir (como o ruído do obturador de uma câmera), dando a impressão de que o barulho vem de outro lugar.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Se for movido, o objeto perderá sua invisibilidade (poderá ser visto) durante o deslocamento.

Clássico dos Guardiões do Véu: Desviar o Olhar.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Forças.

Este feitiço permite ao Guardião tornar um objeto (seja um obelisco levemente brilhante, um cadáver exangue ou algo completamente diferente) invisível aos sentidos normais. Os magos da Escada de Prata às vezes usam este clássico para esconder algum tipo de trunfo (talvez uma arma) durante negociações delicadas, à espera do momento oportuno.

Olhos da Matriz (Forças ●●)

Idêntico ao feitiço de Forças 1, "Interpretar Matrizes" (pág. 159), exceto que o mago enfeitiçará um outro mago ou até mesmo uma criatura sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá fazer um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose para tentar resistir.

Clássico do Mysterium: Espectro Total.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Forças.

A exploração dos Mistérios às vezes forma alianças estranhas. Os magos do Mysterium usam este clássico para conceder aos aliados de longa data, sejam Despertos ou tenham outra origem esotérica, a capacidade básica de percepção do Arcano das Forças. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam uma variante deste clássico (Presença + Ciências + Forças) para estender essa perceptividade às criaturas sobrenaturais com quem eles se associam, sejam ou não magos.

Transmissão (Forças ●●)

O mago é capaz de se apoderar de um sinal de rádio pré-existente e, por meio dele, enviar suas próprias palavras, substituindo a transmissão original.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

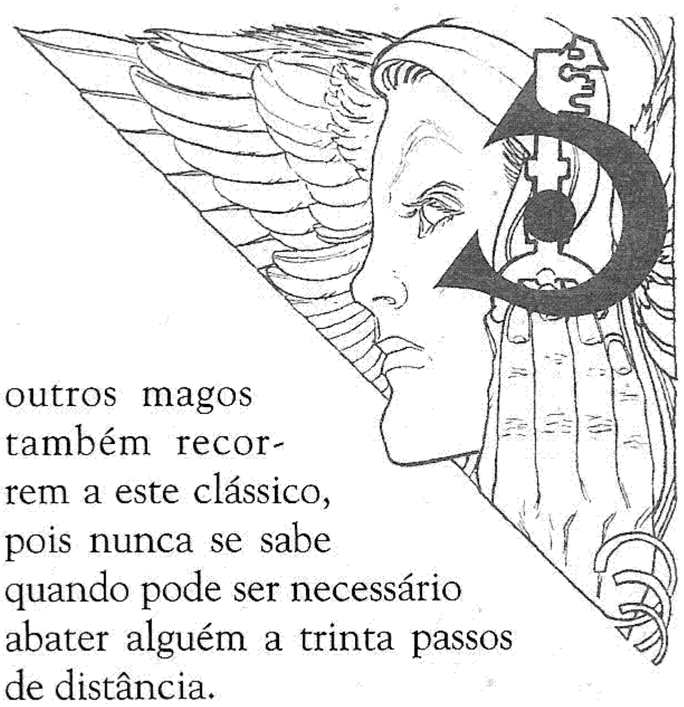
Custo: nenhum.

Este feitiço concede ao autor a capacidade de substituir um sinal por outro, mas não confere a habilidade nem o talento necessários para falsificar uma determinada transmissão. Isso exigirá Habilidades adequadas à transmissão, que podem ser Expressão, Astúcia ou até mesmo Ciências. O Narrador decide qual teste será preciso fazer para arquitetar uma transmissão convincente. Por exemplo, falsificar a transmissão de um locutor de rádio controverso e bem conhecido exigiria a capacidade de imitar a voz do DJ, e o teste poderia ser Inteligência + Expressão, supondo-se que a voz do novo locutor não fosse muito diferente da voz da pessoa imitada.

Clássico do Mysterium: Vozes no Éter.

Parada de dados: Manipulação + Expressão + Forças.

Ótimo para despistar a polícia e gerar o pânico com supostas invasões marcianas, entre outros usos, este clássico do Mysterium também é bastante popular entre os Guardiões do Véu, que apreciam a capacidade do feitiço de transmitir informações errôneas.



outros magos também recorrem a este clássico, pois nunca se sabe quando pode ser necessário abater alguém a trinta passos de distância.

●●● Discípulo de Forças

Sob os auspícios de minha ciência iluminada, crio o trovão e desvio o caminho das balas. Passo sem ser visto pelas pessoas, contanto que minha vontade seja firme. Meu alcance chega muito além da extensão de meus dedos, e a eletricidade e o fogo dançam a meu comando.

Ataque Telecinético (Forças ●●●)

O mago cria uma esfera de força telecinética e a arremessa contra o alvo desejado.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea e dirigida.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso inflige um ponto de dano contundente.

Com Forças 4, esse dano pode ser letal. Com Forças 5, é possível usar um ponto de Mana e tornar o dano agravado, devido à destruição da estrutura celular do alvo. Na verdade, essa versão de Ataque Telecinético agita o ar de maneira nada natural, alertando o alvo para o perigo. O alvo tem o direito de usar sua Defesa contra o teste dirigido do autor do feitiço.

Clássico da Seta Adamantina: Setas Mentais.

Parada de dados: Presença + Esportes + Forças.

Desarmado e a distância, um mago da Seta ainda consegue atacar seus oponentes. Este clássico lança um ataque telecinético capaz de acertar de longe. Naturalmente,

Controlar a Eletricidade (Forças ●●●)

O mago é capaz de reduzir uma corrente elétrica e/ou alterar sua direção. Ele poderia cortar o fornecimento de energia de uma certa tomada, redirecionar toda a eletricidade do edifício para uma única tomada ou enviar a energia que circula em uma tomada para várias outras (presumindo que existam as instalações necessárias ou que haja alguma outra maneira de controlar a condutividade). Ele não conseguirá aumentar a corrente neste nível, pois isso implicaria gerar mais eletricidade. Neste nível, ele só pode manipular a eletricidade que já existe.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso pode enviar uma única linha de energia numa nova direção ou desviá-la para outro lugar. Se o mago tentar reduzir a energia, cada sucesso será responsável por diminuí-la um grau. Por exemplo, um sucesso reduziria um cabo de alta tensão a uma caixa de ligação. Dois sucessos reduziriam uma caixa de ligação a uma tomada industrial. Três sucessos



reduziriam uma tomada industrial a uma tomada doméstica.

Clássico do Mysterium: Caixa de Distribuição.

Parada de dados: Raciocínio + Ciências + Forças.

Os magos do Mysterium estão acostumados a ter de inutilizar sistemas de segurança quando precisam adquirir algo que simplesmente não se pode comprar com dinheiro. Este clássico permite-lhes desligar a energia que alimenta um sistema sem suprimir a linha inteira (o que poderia alertar alguém quando tudo ficasse escuro).

Controlar o Fogo (Forças ●●●)

O mago é capaz de alimentar uma chama pré-existente, aumentando-lhe o tamanho e a intensidade. Da mesma maneira, ele é capaz de privar uma chama já existente de seu combustível, abrandando ou até mesmo extinguindo o fogo.

Prática: Tecer ou Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno para alimentar o fogo) ou permanente (apagar o fogo).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Ao alimentar o fogo, o mago distribui seus sucessos entre o tamanho e o calor das chamas, sendo que cada um deles duplicará o tamanho do fogo ou acrescentará um ponto ao dano provocado pelo calor. Consulte a seção "Fogo", pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Ao se abrandar o fogo, cada sucesso reduzirá em um ponto o dano infligido pelas chamas. Quando não tiver mais índice de dano, o fogo será apagado. Por exemplo, uma tocha provoca dois pontos de dano (um pelo tamanho, outro pelo calor). Um sucesso reduziria o total para um ponto de dano, ao passo que dois sucessos o apagariam de vez. A extinção do fogo é permanente (o fogo não irá se reacender quando o feitiço expirar).

Clássico do Concílio Livre: Água em Pó.

Parada de dados: Presença + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Não se sabe de magos do Concílio Livre que tenham acidentalmente ateado fogo a seus laboratórios. Este clássico os ajuda a apagar as chamas antes que horas e horas de trabalho sejam destruídas.

Criado Autônomo (Forças ●●● + Mente ● ou ●●●●●; Espaço ●● opcional)

O mago é capaz de fazer um feitiço realizar uma tarefa prolongada em seu lugar enquanto ele cuida da própria vida. Pode ser que faça o feitiço preparar o jantar enquanto ele assiste à TV, ou carregar baldes d'água enquanto ele lê um livro.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Forças 3 permite a realização de uma tarefa física e prolongada por meio de telecinesia (ações instantâneas, como lutar, não são possíveis). Os sucessos são designados à Força ou à Destreza da força telecinética, como ocorre com o feitiço "Telecinesia", pág. 167. O autor precisa se concentrar durante toda a tarefa. Se ele for atacado ou surpreendido, será preciso fazer um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se conseguirá manter a concentração. Se perdê-la antes da obtenção do número necessário de sucessos para a realização da ação prolongada, o feitiço poderá ser relançado, mas todos os sucessos acumulados serão perdidos: será preciso recomeçar do zero.

O Arcano da Mente permite ao mago dedicar parte de sua própria capacidade cerebral à condução da tarefa, ao passo que ele mesmo é capaz de realizar uma outra ação mental (e não física). Ele será "multitarefa", como ocorre no caso do feitiço "Uma Mente, Dois Pensamentos" (págs. 188–189). Como é ele quem governa a operação telecinética que fará todo o trabalho, a tarefa será considerada mental, e não física.

A força telecinética do feitiço executa a ação prolongada, orientada por uma parte da própria mente do mago, que é aplicada à tarefa a ser cumprida. A parada de dados é igual aos Atributos designados ao feitiço de telecinesia, somados à própria Habilidade do mago. Erguer pesos talvez exija Força + Esportes, preparar o jantar ou escrever as memórias de alguém pode precisar de Destreza + Ofícios ou Expressão e abrir uma fechadura talvez necessite de Destreza + Furto.

Com Mente 5, o mago é capaz de criar uma mente distinta para a força telecinética, que poderá orientar a si mesma sem que ele precise se envolver. Ele distribuirá os sucessos entre Força, Destreza e qualquer Habilidade Física exigida pela tarefa (o feitiço não usará as Habilidades do mago e terá apenas os índices de Habilidade que lhe forem designados com os sucessos do teste de feitiçaria).

Se Espaço 2 for incluído, o Criado Autônomo será capaz de realizar sua tarefa bem longe dos olhos e dos ouvidos do mago. Por exemplo, o feiticeiro conseguirá fazê-lo arrombar a porta da casa do financista rico enquanto ele mesmo bate um papo com o dito financista num baile de gala do outro lado da cidade.

Clássico do Mysterium: Ajudante Indispensável.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Forças.

A imagem estereotipada dos magos do Mysterium é a de que eles estariam imersos demais em seus livros para cuidar de questões terrenas, como barbear-se, fazer a faxina ou até mesmo vestir-se apropriadamente. A popularidade deste clássico entre os magos da ordem não ajuda a romper o estereótipo, mas ao menos permite a um mago estudioso varrer e espanar sua biblioteca para receber visitantes, sem desperdiçar valioso tempo de estudo.

Desviar Projéteis (Forças ●●●)

O mago é capaz de orientar a trajetória de um projétil veloz.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Apesar de o feitiço tomar uma ação instantânea, o mago é capaz de lançá-lo a qualquer momento da fila de Iniciativa, até mesmo antes de chegar sua vez de agir, mas essa será sua ação no turno.

O mago consegue desviar o projétil para cima, para baixo, para a direita ou a esquerda, ou até mesmo para trás, de volta por onde veio. O grau de alteração da trajetória do projétil depende do número de sucessos obtidos:

Sucessos	Alteração da trajetória*
1	Desvio numa direção em até 45 graus
2	Desvio numa direção em até 60 graus
3	Desvio numa direção em até 90 graus
4	Desvio numa direção em até 120 graus
5	Desvio numa direção em até 180 graus

* Do ponto de vista do projétil.

Os magos podem combinar os sucessos para orientar a trajetória de um projétil em várias direções. Por exemplo, com dois sucessos, o mago é capaz de desviar uma flecha 45 graus para a esquerda e depois fazê-la baixar 45 graus a partir de sua nova trajetória. O efeito é permanente: depois de alterada sua trajetória, o projétil continuará a percorrer esse novo curso até algo fazê-lo mudar de vetor ou até ele se chocar contra alguma coisa. Com um teste reflexo e bem-sucedido de Destreza + Armas de Fogo, o mago consegue dirigir a nova trajetória do projétil para um alvo.

O mago será capaz de afetar vários projéteis acrescentando mais fatores Alvos. Veja a seção "Alvo", págs. 118–119. Ao desviar projéteis disparados em regime automático por uma mesma arma, use esta tabela de fatores Alvos especiais:

Regime afetado	Penalidade nos dados
Rajada curta	–2
Rajada média	–4
Rajada longa	–6

Clássico da Seta Adamantina: Chuva de Flechas.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Forças.

Talvez não seja nenhuma surpresa, mas a Seta Adamantina é renomada por este clássico, com o qual seus membros voltam as balas inimigas contra os próprios oponentes.

Domínio da Luz (Forças ●●●)

O mago é capaz de criar ou extinguir a luz. Ele poderia fazer uma sala ficar completamente às escuras ou iluminar uma caverna sem luz apenas com a ponta incandescente de um dedo.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

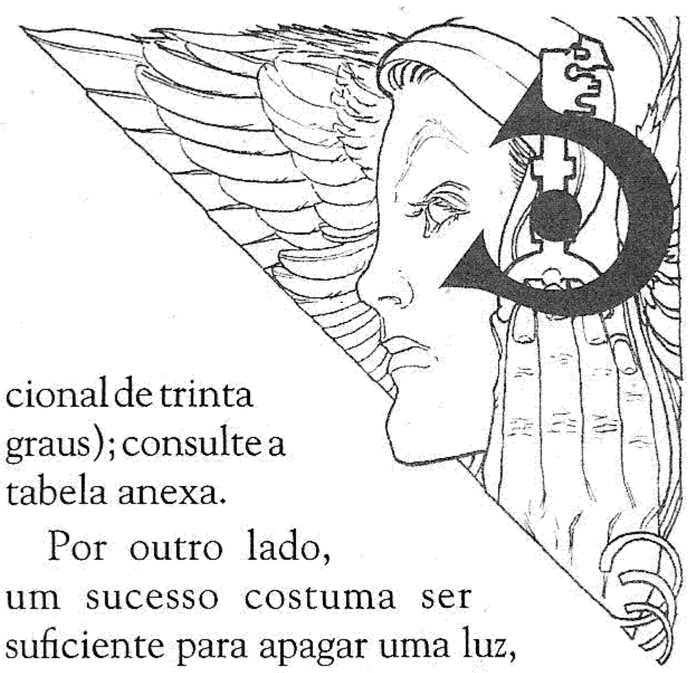
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos determinam a intensidade da luz criada (num arco direcional de trinta graus); consulte a tabela anexa.





Por outro lado, um sucesso costuma ser suficiente para apagar uma luz, a menos que tenha sido criada por este feitiço ou por outro tipo de magia, caso no qual a Potência do feitiço original terá de ser superada.

Clássico do Mysterium: Lanterna Portátil.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Este clássico é uma bênção e tanto para o mago do Mysterium afeito a explorar tumbas. Mesmo se as pilhas de sua lanterna o deixarem na mão, sua magia ainda poderá iluminar-lhe o caminho... ou obscurecer o de seus rivais.

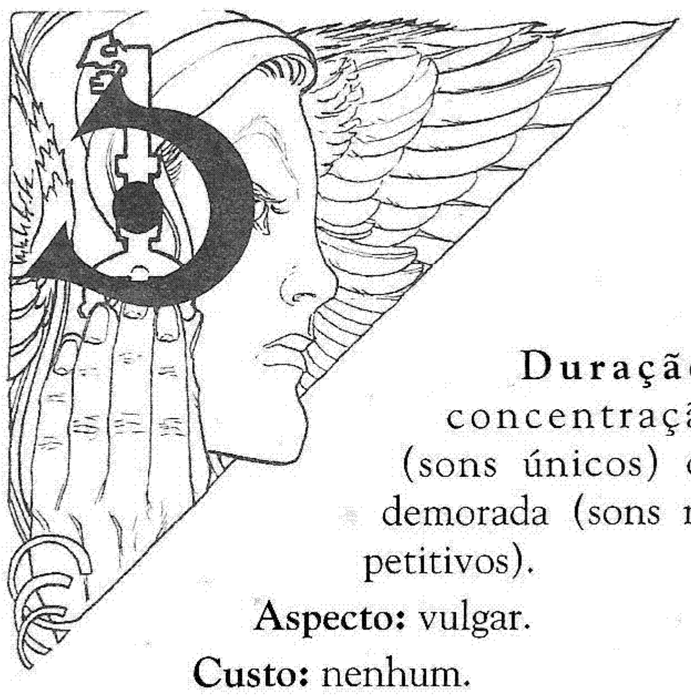
Sucessos	Intensidade
1	Lanterna
2	Lâmpada de 75 W
3	Farol de carro
4	Holofote
5	Iluminação de estádios

Domínio do Som (Forças ●●●)

O mago cria sons, ou então os silencia. Por exemplo, ele poderia criar o som da sirene da polícia ou silenciar por completo os passos de um invasor furtivo. Ele também é capaz de gravar sons, armazenando-os magicamente para reproduzi-los mais tarde.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.



Duração: concentração (sons únicos) ou demorada (sons repetitivos).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos determinam o volume do som.

Sucessos	Volume
1	Conversa casual
2	Grito
3	Guitarra
4	Disparo
5	Chão de fábrica

A gama de sons criada pelo mago depende de sua engenhosidade e capacidade. Pode ser necessário um teste reflexo de Raciocínio + Expressão (vozes humanas), ou Trato com Animais (vozes de animais), ou Ciências (aparelhos). É possível fazer um teste instantâneo e disputado de Inteligência + Investigação para ver se os ouvintes que duvidam do que estão escutando perceberão que o som é falso (o rugido é real, mas o leão não é de verdade). No caso da criação de sons, a Duração é de uma cena, mas, sendo suficientemente repetitivo, o som poderia se estender a uma cena (ou mais, acrescentando-se novos fatores de Duração demorada) sem a necessidade do mago se concentrar.

Por outro lado, um sucesso geralmente já basta para silenciar por completo um círculo de um metro de raio em torno do ponto tomado como alvo (é possível designar sucessos para os fatores Alvos e silenciar uma área maior; pág. 118). Para serem ouvidos, os sons criados por este feitiço ou por outra mágica no interior da zona de silêncio terão de vencer a Potência do feitiço original num teste disputado.

Um outro uso deste feitiço permite ao mago gravar sons que ocorrem em volta dele e armazená-los como pedacinhos de energia mágica. No decorrer de uma hora depois de lançado o feitiço, o mago poderá optar por ligar seu gravador mágico como se fosse uma ação instantânea, apesar de poder desligá-lo de maneira reflexa. Ele "bloqueia" um de seus pontos de Mana, usando-o para armazenar os sons. Ele não poderá usar esse ponto sem perder a gravação armazenada. O mago será capaz de reproduzi-la para si mesmo a qualquer momento, usando o feitiço "Interpretar Matrizes", pág. 159, ou então reproduzi-la para outras pessoas ouvirem (e registrar o som com um gravador normal, talvez para a posteridade) usando o Mana bloqueado, depois do que a gravação se perderá (a menos que o mago tenha Primórdio 3, o que lhe permitirá transformar o Mana em taça e, desse modo, armazená-lo em forma física).

Clássico dos Guardiões do Véu: Arte do Ventríloquo.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Os Guardiões munidos deste clássico conseguem distrair os Adormecidos intrometidos com toda espécie de sons, ou então silenciar os ruídos produzidos por eles mesmos no caso de um Adormecido se aproximar.

Invisibilidade Pessoal (Forças ●●●)

O mago é capaz de se tornar invisível. Idêntico ao feitiço de Forças 2 "Objeto Invisível", pág. 162, só que lançado sobre o próprio feiticeiro. Em combinação com "Domínio do Som", págs. 165–166, o mago pode ficar invisível e completamente inaudível. É preciso manter a concentração numa ação instantânea para continuar invisível.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Basta um sucesso para fazer o mago sumir de vista, ao passo que os sucessos excedentes servirão para ocultá-lo de feitiços empregados com o intuito de enxergá-lo ou localizá-lo (compare as Potências dos feitiços). Apesar da forma física do mago ficar invisível, sua aura ainda poderá ser vista por quem é capaz de detectar auras ("Percepção de Auras", pág. 188, de Mente 1, ou "Visão Superna", pág. 217, de Primórdio 1). Além disso, o mago se apresenta invisível aos sentidos aguçados de um vampiro que usa a Disciplina Auspício, mas o vampiro ainda poderá sentir a presença do mago por meio de seu olfato apurado ou de sua audição desenvolvida.

O mago terá de manter a concentração numa ação instantânea (o que significa que não poderá lançar outros feitiços enquanto estiver invisível). Tampouco poderá se movimentar rapidamente (não conseguirá percorrer mais do que a metade de seu Deslocamento) nem terá direito à Defesa enquanto estiver concentrado. Se fizer qualquer uma dessas duas coisas, ele será percebido como um borrão conspícuo ou um efeito de refração da luz, o que permitirá que seja tomado como alvo (como se estivesse pouco encoberto, sendo a penalidade de –1) no turno no qual se mover e antes de voltar a agir no turno seguinte.

Outras pessoas podem tentar localizar um indivíduo invisível por meio de sons ou cheiros (se tiverem um olfato desenvolvido). Consulte as regras de "Combate às cegas", págs. 166–167 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Clássico dos Guardiões do Véu: Manto de Chuva.

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + Forças.

Um Guardião não poderia querer um clássico melhor quando se dedica aos assuntos de sua ordem, seja ao seguir um Adormecido impertinente, recolher informações a respeito de um local potencialmente problemático ou ao se preparar para eliminar uma ameaça ao sigilo dos Mistérios. O Guardião poderia ser "os ouvidos da parede", presenciando o desenrolar dos acontecimentos, sem que ninguém o veja ou perceba, a não ser por um azar qualquer (se alguém topar com ele) ou se recorrerem a sentidos místicos. Magos de todas as ordens servem-se deste feitiço devido a sua grande utilidade.

Invocar o Raio (Forças ●●●)

O mago invoca o raio produzido por um céu tempestuoso para atingir um alvo a sua escolha. Ele não é capaz de conjurar o raio do nada (pelo menos não neste nível). Ele só pode atrair raios produzidos por uma tempestade pré-existente ou por uma tormenta que ele mesmo venha a criar com o feitiço "Alterar o Tempo Atmosférico", págs. 167.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e dirigida.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago não ataca diretamente um indivíduo ou objeto com este feitiço: ele invoca e dirige um raio para o alvo escolhido. O raio inflige três pontos de dano contundente, mais um por sucesso (dois sucessos, portanto, infligiriam cinco pontos de dano contundente). O alvo precisa estar num lugar que o raio possa atingir com o mínimo de plausibilidade.

Usos consecutivos deste feitiço na mesma cena, com o mesmo alvo (ou até mesmo com outros alvos próximos), podem ser considerados improváveis por testemunhas Adormecidas (consulte o quadro "Magia improvável", pág. 113). Três ataques (e cada ataque consecutivo depois disso) no mesmo turno são considerados vulgares.

Clássico dos Guardiões do Véu: Para-Raios.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Forças.

Às vezes, a melhor maneira de silenciar a testemunha que viu os Mistérios é deixar a natureza seguir seu curso... com um pouquinho de orientação. Os Guardiões usam este clássico como último recurso, mas ainda é algo mais fácil de explicar às autoridades do que formas mais diretas de agressão mágica.

Outorgar Escudo Invisível (Forças ●●●)

O mago lança uma proteção mágica sobre outras pessoas. Idêntico ao feitiço de Forças 2 "Escudo Invisível", pág. 161.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional; estende a Duração a 24 horas).

Clássico do Concílio Livre: Escudo de Força.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Este clássico costuma ser usado para enfeitiçar uma área, criando uma barreira que terá de ser vencida por ataques e objetos. Os magos do Concílio Livre geralmente lançam este clássico usando dispositivos estranhos, ao passo que os artífices da vontade do Mysterium costumam invocar esse poder seguindo métodos mais tradicionais (Perseverança + Ocultismo + Forças).

Telecinesia (Forças ●●●)

O mago é capaz de erguer e/ou usar um objeto distante por telecinesia.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago precisa declarar, antes de lançar o feitiço, se os sucessos serão aplicados à Força (capacidade de carga) ou à Destreza (manipulação delicada) da força telecinética. O Atributo de índice mais baixo tem um círculo como pontuação-padrão. O autor também poderá elevar qualquer um dos dois Atributos se optar por se submeter a uma penalidade de –1 no teste de feitiçaria a cada círculo a ser adicionado. Por exemplo, ele poderia decidir investir muita Força e pouca Destreza no feitiço que tem como intenção erguer verticalmente um objeto pesadíssimo (consulte a seção "Erguer/Mover objetos", págs. 47–48 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), ou então poderia conferir pouca Força e muita Destreza ao feitiço lançado com o intuito de usar remotamente um par de gazuas (faça um teste com a Destreza da Telecinesia + a Habilidade Furto do autor do feitiço).

O objeto não pode sair do campo de visão do mago (a menos que ele use Espaço 2 para visualizá-lo por clarividência). A cada turno, o mago é capaz de fazer o objeto percorrer um Deslocamento igual a sua parada de Gnose + Forças.

O mago precisa se concentrar turno a turno. Consulte as regras de Duração baseada em concentração, pág. 119. Com Forças 4, ele é capaz de lançar o feitiço com a Duração-padrão de uma cena (e nesse caso, quando não estiver manipulando o objeto, a coisa ficará onde ele a deixou, mesmo que para isso tenha de flutuar).

Clássico da Escada de Prata: Mão Imaginária.

Parada de dados: Raciocínio + Esportes ou Furto + Forças.

Um líder é obrigado a recorrer a métodos clandestinos em certas ocasiões. Pode ser necessário surrupiar um documento ou arrombar uma fechadura. Além disso, as exibições de força bruta às vezes são úteis, como é o caso quando se põe uma porta abaixo. Os magos da Escada de Prata usam este clássico nesses momentos. Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam sua versão deste clássico (Força + Esportes + Forças) quase exclusivamente para fins marciais, como atirar coisas contra os inimigos.

●●●● Adepto de Forças

Transmuto os tipos fundamentais de energia do universo, convertendo um no outro como eu quiser. Desloco-me à velocidade do vento. Abato meus inimigos e consigo até mesmo sujeitar o tempo atmosférico a meus caprichos, conjurando a chuva em dias de céu claro ou trazendo a estiagem.



Alterar o Tempo Atmosférico (Forças ●●●●)

O mago altera os padrões meteorológicos, aplicando praticamente qualquer tipo de condição normal (não catastrófica) a uma área, desde que possa dedicar a isso tempo e esforço suficientes. (Lembre-se de que uma geada no fim da primavera, apesar de seu potencial destrutivo para a produção local de alimentos, não equivale exatamente a um tornado ou tufão e, portanto, pode ser criada com este nível de Forças.)

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

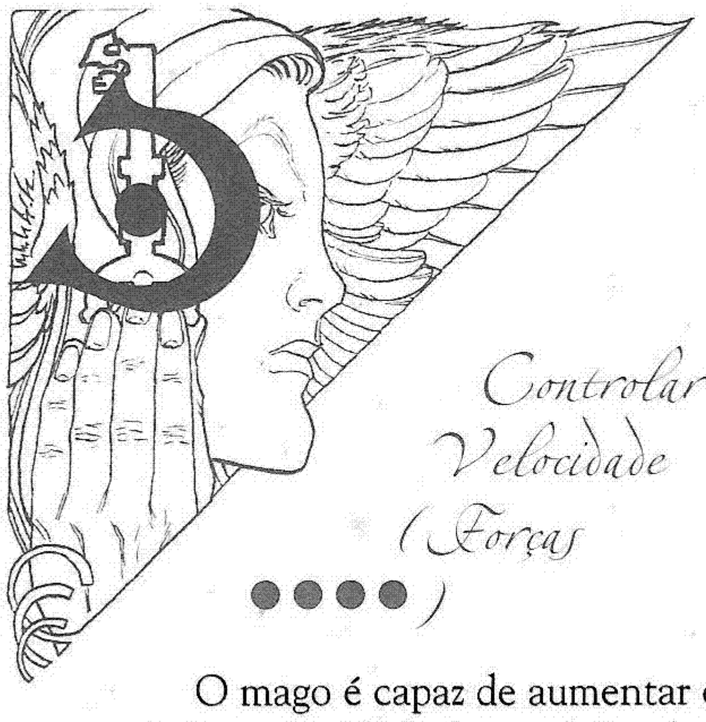
A inércia dos padrões meteorológicos vigentes pode impor penalidades. Fazer com que nuvens negras e ameaçadoras despejem um aguaceiro não incorre em penalidades, mas transformar um dia claro de verão em chuva fria pode provocar uma penalidade de –3. Depois de lançado o feitiço, os efeitos tempestuosos se manifestarão em cerca de cinco minutos.

Condições de vulto, como furacões ou tornados, exigem o feitiço "Mau Tempo", pág. 173.

Clássico do Concílio Livre: Fazedor de Chuva.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Há tempos a humanidade vem tentando utilizar o tempo atmosférico para seus próprios fins. O mago do Concílio Livre munido deste clássico é capaz de fazer chover e dar fim a uma seca, trazer um pouco de calor para interromper uma onda de frio ou criar qualquer outra condição que desejar, desde que não seja extrema. Os magos do Mysterium usam meios alternativos para controlar essas forças (Perseverança + Ciências + Forças), mas acabam obtendo os mesmos resultados.



Controlar a Velocidade (Forças ●●●●)

O mago é capaz de aumentar ou reduzir a velocidade de um objeto (mas não a de uma criatura viva). Por exemplo, ele poderia desacelerar um caminhão em rota de choque ou aumentar (ou diminuir) a velocidade de uma bala.

Prática: Padronizar ou Desfiar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Apesar de o feitiço tomar uma ação instantânea, o mago é capaz de lançá-lo a qualquer momento da fila de Iniciativa, até mesmo antes de chegar sua vez de agir, mas essa será sua ação no turno.

Cada sucesso dobra ou reduz pela metade a velocidade do objeto-alvo. Por exemplo, o caminhão a 130 quilômetros por hora ficará reduzido a 65 km/h com um sucesso, a 32 km/h com dois sucessos, a 16 km/h com três, a 8 km/h com quatro e a 4 km/h com cinco. Observe que o mago precisa ser capaz de afetar o alvo inteiro e o Tamanho do objeto (que pode ser igual ou superior a 30, no caso de uma jamanta com reboque). Ele não conseguirá destacar partes do objeto, por exemplo, ao diminuir a velocidade de um único pneu e, desse modo, desacelerar todo o caminhão (e arremessar para a frente os passageiros do veículo e os objetos dentro dele). Veja as regras de "Tamanho" na pág. 118.

Projéteis de alta velocidade, como flechas e balas, não podem ser detidos neste nível. Em vez disso, acrescente (no caso de aumentar a velocidade) ou subtraia (para reduzir a velocidade) um ponto de dano a cada dois sucessos obtidos, como na tabela anexa.

Para alterar a velocidade de projéteis disparados em regime automático por uma mesma arma, use esta tabela especial de fatores Alvos:

Regime afetado	Penalidade nos dados
Rajada curta	−2
Rajada média	−4
Rajada longa	−6

Clássico do Concílio Livre: Radar de Velocidade.

Parada de dados: Inteligência + Ciências + Forças.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para desacelerar os inimigos em fuga ou as balas dos adversários.

Corisco (Forças ●●●●)

O mago conjura minúsculos tentáculos crepitantes de eletricidade, que dançam entre seus dedos, arremessando-os, em seguida, contra um alvo distante.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea e dirigida.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana (opcional para dano agravado).

Cada sucesso provoca um ferimento letal. Com Forças 5, é possível usar um ponto de Mana para tornar o dano agravado (mas o alvo terá direito a sua Defesa contra os testes dirigidos realizados pelo autor do feitiço).

Clássico da Seta Adamantina: Encarnação do Raio.

Parada de dados: Vigor + Esportes + Forças.

Talvez por ser um dos ataques mais assombrosos dentre os que são comumente utilizados pela Seta Adamantina (o que já diz muita coisa), este clássico personifique o próprio nome da ordem. Os artífices da vontade do Concílio Livre usam seus próprios métodos a fim de gerar a energia necessária para o feitiço (Inteligência + Esportes + Forças).

Explosão de Velocidade (Forças ●●●●)

As circunstâncias nas quais esse tipo de coisa se faz necessário podem ser raras, mas volta e meia acontece de um mago precisar correr mais que um cavalo estando ele mesmo a pé. Às vezes, ajuda bastante ser muito mais rápido que o sujeito com o revólver. Este feitiço torna o mago mais veloz que qualquer ser humano mortal, reduzindo a zero a força do atrito frontal (gerada pela atmosfera e pelo vento) e, ao mesmo tempo, amplificando o impulso adiante. Cada passo é capaz de fazer o autor do feitiço percorrer sem esforço o equivalente a sete ou oito passos normais. O mago não consegue ser mais veloz que uma bala, mas move-se mais rápido que praticamente qualquer coisa viva sem ajuda mecânica.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana por turno.

É possível usar um ponto de Mana para incrementar o Deslocamento durante um turno. O autor do feitiço pode fazer isso tantas vezes quantas desejar, enquanto ainda valer a Duração de uma cena do feitiço (e desde que tenha Mana suficiente). O Deslocamento do mago será duplicado a cada sucesso obtido no teste de feitiçaria. Os personagens que correrem também poderão dobrar esse valor. Supondo-se que o feitiço tenha obtido quatro sucessos e o mago tenha Deslocamento 12, seu índice efetivo de velocidade será igual a 48. Se ele correr, seu Deslocamento será de 96, ou seja, pouco mais de cem quilômetros por hora!

Se um Adormecido vir o mago correndo mais rápido do que um ser humano normal, a Incredulidade será invocada.

Clássico do Mysterium: Sandálias de Hermes.

Parada de dados: Raciocínio + Esportes + Forças.

Há um momento certo para negociar, outro para se manter firme e outro ainda para cair fora. Este clássico do Mysterium é o feitiço adequado para essa última situação. Naturalmente, os membros do Mysterium são tão propensos a usar este feitiço para alcançar alguém ou alguma coisa quanto para dar no pé. Os Guardiões do Véu também empregam ocasionalmente este feitiço quando precisam interceptar uma ameaça ao sigilo dos Mistérios e não têm tempo de pegar um táxi.

Levitação (Forças ●●●●)

O mago é capaz de sair do chão usando a força telecinética. Neste nível de Forças, o deslocamento é lento e exige concentração.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Sucessos	Velocidade aumentada	Velocidade reduzida
1	+1 ponto de dano	−1 ponto de dano
2	+1 ponto de dano	−1 ponto de dano
3	+2 pontos de dano	−2 pontos de dano
4	+2 pontos de dano	−2 pontos de dano
5	+3 pontos de dano	−3 pontos de dano

O êxito permite ao mago levitar e se mover em qualquer direção com Deslocamento máximo igual a Gnose + 1 a cada sucesso (ele não conseguirá duplicar esse valor como faria se estivesse correndo pelo chão). Ele terá de manter a concentração numa ação instantânea (nenhum outro teste será necessário). Contudo, sua manobrabilidade não será das melhores. Ele não conseguirá se mover rapidamente para se esquivar de obstáculos e não terá direito à Defesa contra qualquer ataque que venha a atingi-lo.

Se o mago for atacado ou tiver um sobressalto, será preciso fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para tentar manter a concentração. Se falhar, ele cairá (veja "Quedas", pág. 181 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), mas poderá retomar sua concentração com uma ação instantânea a qualquer momento no prazo de um número de turnos igual a seu índice de Forças, interrompendo imediatamente a queda, desde que não atinja o solo antes disso. Ele teria de despencar de uma altura absurda — por exemplo, em queda livre — para ter tempo suficiente de recuperar a concentração. (Obs.: Trata-se de uma exceção às regras normais de perda de concentração durante a execução de um feitiço.)

Na presença de testemunhas Adormecidas, este feitiço invocará instantaneamente a Incredulidade, que agirá de imediato para desfiar a magia.

Clássico dos Guardiões do Véu: Passeio no Ar.

Parada de dados: Inteligência + Esportes + Forças.

Os magos Guardiões consideram este feitiço muito útil quando precisam invadir casas ou escritórios para extrair ou destruir provas incriminadoras — ou para espionar alguém de onde a pessoa menos espera: de cima.

Mão Invisível
(Forças ●●●●)

O mago é capaz de erguer uma criatura viva e distante dele por meio de telecinesia.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Um êxito simples fará o alvo flutuar. A Força do feitiço é igual ao número de sucessos obtidos. O mago é capaz de fazer uma criatura viva percorrer, a cada turno, um Deslocamento igual a sua Gnose mais os sucessos designados a essa finalidade. O alvo não pode deixar o campo visual do mago (a menos que o autor use Espaço 2 para visualizá-lo com clarividência).

A cada turno, a vítima poderá tentar se desvencilhar da contenção telecinética. Isso exige uma ação instantânea e um teste de Força + Esportes ou Briga, penalizado pela Força atribuída ao feitiço.

Com Forças 5, o feitiço pode ter uma Duração-padrão demorada (uma cena) e, nesse caso, quando o autor não estiver manipulando o alvo, este ficará onde o mago o deixou, mesmo se tiver de flutuar (mas o alvo poderá tentar se libertar como descrito anteriormente).

Clássico da Seta Adamantina: Domínio Inflexível.

Parada de dados: Raciocínio + Briga + Forças contra Autocontrole + Gnose.

A Seta Adamantina costuma usar este clássico com o intuito de paralisar os inimigos ou de erguê-los a uma certa altura e depois soltá-los (veja a seção "Quedas", pág. 181 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Não há um pingo de honra nisso, mas pode se dizer o mesmo de muitos inimigos da Seta.

Outorgar Invisibilidade
(Forças ●●●●)

O mago é capaz de tornar outra pessoa invisível, como faria consigo mesmo usando o feitiço de Forças 3 "Invisibilidade Pessoal", pág. 166. O alvo tem de manter a concentração para continuar invisível.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

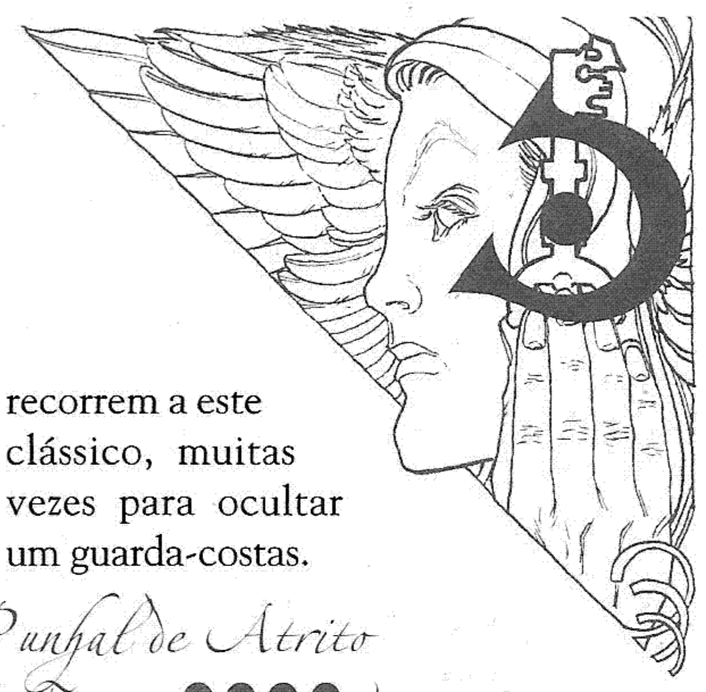
Custo: um ponto de Mana.

O alvo, e não o mago, tem de se concentrar para manter o efeito.

Clássico dos Guardiões do Véu: Exército Invisível.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação + Forças.

Os Guardiões entendem que nem todo mundo tem as habilidades necessárias para fazer o trabalho que a ordem exige de seus membros, mas, apesar disso, às vezes eles são obrigados a levar consigo essas almas despreparadas. Este clássico ajuda a equilibrar um pouco as coisas, possibilitando que até mesmo as pessoas mais espalhafatosas em situações normais movam-se com uma capacidade sobrenatural de dissimulação. Os magos da Escada de Prata também



recorrem a este clássico, muitas vezes para ocultar um guarda-costas.

Punhal de Atrito
(Forças ●●●●)

O mago aumenta a força do atrito que atua sobre um determinado alvo a ponto de o mero contato com o ar provocar lacerações e desgaste. Um vento forte pode causar uma dor excruciante ou a morte, no caso de um feiticeiro poderosíssimo.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O alvo receberá um ferimento letal a cada três metros (arredondados para baixo) que ele percorrer num turno. A critério do Narrador, um vento forte pode provocar mais um ferimento. Observe que uma pessoa dentro de um veículo em movimento só receberá esse dano se estiver exposta ao ar, como seria o caso de um conversível (se estiver perto de uma janela aberta, ela receberá metade do dano, arredondado para baixo). A blindagem de origem não mágica proporcionará apenas metade da proteção normal, a menos que mais de 95 por cento do corpo do sujeito se encontre coberto por blindagem.

Clássico da Seta Adamantina: Espada dos Ventos.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças contra Vigor + Gnose.

O maior dos guerreiros aprende a usar todo e qualquer recurso a seu alcance, uma lição levada a sério pelos magos da Seta que praticam este clássico. Com este feitiço, o mago da Seta abate seus inimigos sem recorrer à força das armas, permitindo que eles se destruam por conta própria. Os magos da Escada de Prata também recorrem a este feitiço para destruir os oponentes sem precisar mover um dedo.



Transformação Flamejante
(Forças ●●●● + Vida ●●●●; Matéria ●●●● opcional)

As velhas histórias falam de artífices da vontade que usavam o poder da magia para assumir todos os tipos de formas estranhas. Muitos decidiam se transformar em animais ou assumir a forma de outras pessoas, ao passo que alguns adotavam aparências mais excêntricas. Com este feitiço, o mágico se transforma numa criatura feita de chamas vivas.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O feitiço terá efeito no turno seguinte a seu lançamento.

Como não irá se tornar uma outra forma de vida, o mago não corre o risco de se perder numa mente alienígena. Em vez disso, ele se torna um ser de fogo. Os planos de força em sua nova forma permitem-lhe manter sejam quais forem os Atributos Físicos que ele possuía antes da transformação.

Os sucessos obtidos com este feitiço serão jogados como dados de dano letal contra qualquer pessoa ou coisa que não seja à prova de fogo e que entre em contato com o mago (inclusive suas próprias roupas e equipamento). Além disso, os ataques do mago em combate próximo provocam dano letal por fogo e os sucessos obtidos com o feitiço serão acrescentados às paradas como bônus de equipamento.

Acrescentando Matéria 4 ao feitiço, o mago é capaz de fazer com que todo o seu equipamento normal (como roupas ou, digamos, uma faca) vire fogo junto com ele, apesar de conservar apenas propriedades mecânicas simples. No entanto, as armas de fogo alteradas dessa maneira não funcionarão enquanto o feitiço durar.

Com Forças 5, o autor é capaz de usar um ponto de Mana para provocar dano agravado com o feitiço.

Clássico da Seta Adamantina: Ira do Inferno.

Parada de dados: Vigor + Intimidação + Forças.

Os magos da Seta que aprendem este clássico usam-no para semear o medo entre seus inimigos e causar estragos terríveis em combate. Há quem veja este clássico como algo desnecessariamente vulgar, mas poucas coisas são tão apavorantes quanto um guerreiro de fogo vivo que abre uma trilha de sangue e cinzas nas fileiras dos inimigos. Os magos do Mysterium, apesar de não serem muito conhecidos por sua competência marcial, às vezes usam uma versão deste clássico para incrementar as poucas habilidades de combate que possuem.

Transformar Energia
(Forças ●●●●)

O mago é capaz de transformar energia: o som em luz ou calor, ou a eletricidade em som, ou o fogo em eletricidade, ou qualquer combinação dessas forças. Todos os tipos de energia têm origem em certos princípios físicos que se manifestaram tempos atrás e, a partir desse ponto comum, seguiram caminhos divergentes. Usando esse elo simpático, o mago é capaz de transformar um tipo de energia em outro.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

A eletricidade, por exemplo, pode ser transformada em som. (No entanto, como é o caso do feitiço "Domínio do Som", págs. 165–166, talvez seja necessário fazer um teste de Habilidade para gerar sons precisos. O mago poderia facilmente obter gritos ou disparos, mas é mais difícil produzir o grito de uma pessoa específica ou o som característico de um certo modelo de arma.) A luz poderia se transformar em calor, o que significa que uma sala de iluminação ofuscante poderia ficar completamente às escuras e escaldante.

A energia pré-existente é transformada, mas não amplificada nem reduzida, a menos que o feitiço seja lançado em combinação com outro que permita esse efeito. Use a tabela anexa como diretriz geral para transformar um tipo de energia em outro.

Clássico do Concílio Livre: Espectro Eletromagnético.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Usando técnicas científicas avançadas, o artífice da vontade do Concílio Livre é capaz de transmutar forças simples, transformando um tipo de energia em outro. Os Guardiões do Véu usam um feitiço semelhante (Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Forças) quando seus deveres o exigem.

Potência	Luz	Som	Calor*	Eletricidade	Fogo
1	lanterna	conversa casual	temp. ambiente (22)	bateria de carro	isqueiro
2	lâmpada de 75 W	grito	temp. corporal (37)	tomada	tocha
3	farol de carro	guitarra	morte bacteriana (71)	cerca de segurança	fogueira
4	holofote	disparo	ponto de ebulição (100)	caixa de ligação	incêndio
5	iluminação de estádios	chão de fábrica	incineração de livros (233)	cabo de alta tensão	conflagração

* Em graus centígrados.

Obs.: Neste nível, não é possível transformar a luz do sol (nem transformar outro tipo de energia em luz solar).

●●●●● Mestre de Forças

Aproveito-me da fúria da tempestade e do terremoto, liberando-a de acordo com meus desejos. Cabe a mim comandar a mão de ferro da gravidade, invoco o sol e incinero os incipientes aparelhos tecnológicos dos Adormecidos. Alço voo como um deus e detenho as balas em pleno ar.

Anular a Gravidade (Forças ●●●●●)

Este feitiço reduz a atração gravitacional, como se a massa da Terra fosse menor.

Prática: Desfazer.

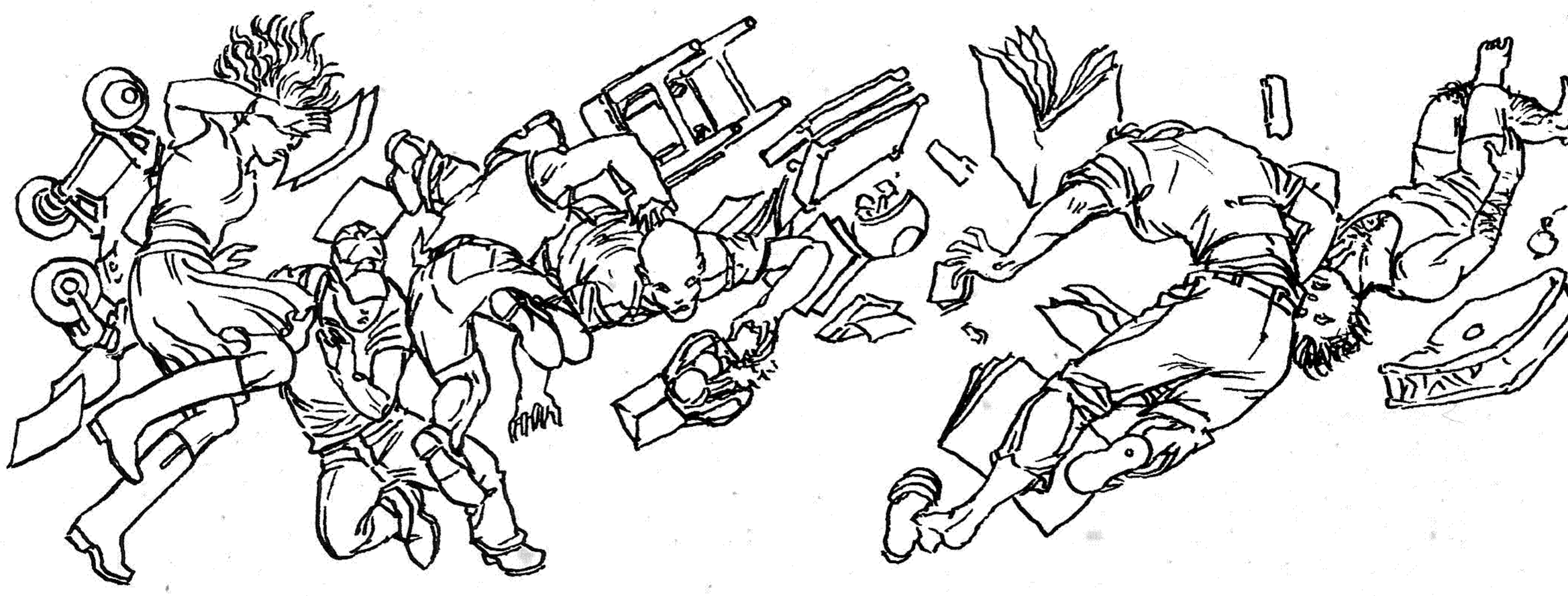
Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O êxito simples reduz a gravidade num volume equivalente a cinco metros cúbicos. Os sucessos são distribuídos entre a Força da gravidade e o volume afetado.



Cada ponto de Força acrescenta uma unidade ao Deslocamento de qualquer pessoa ou coisa que se encontre dentro do volume afetado. Essa repentina facilidade de movimentação pode ser uma surpresa para a pessoa afetada. Se forem acrescentados mais de cinco pontos ao Deslocamento, o alvo fará um teste reflexo de Destreza + Esportes para tentar controlar o salto repentino. Além disso, a cada ponto de Potência do feitiço (leia-se: a cada sucesso no teste de feitiçaria), a distância de salto da pessoa será duplicada. Por exemplo, afetado por um feitiço de Potência 1, o personagem saltará sessenta centímetros na vertical e 120 centímetros na horizontal. As criaturas voadoras (inclusive aquelas que usam feitiços do Arcano das Forças para voar ou que são alçadas por telecinesia) acrescentam um ponto a seu Deslocamento em voo quando se locomovem na vertical.

Sucessos	Volume afetado
2	10 m³
3	20 m³
4	40 m³
5	80 m³

Clássico do Mysterium: Passeio Lunar.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Excelente para a fuga rápida da cabala inteira, este clássico do Mysterium às vezes vem a calhar em várias outras circunstâncias estranhas. Os magos da Seta Adamantina também usam este clássico, que permite a uma série de artífices da vontade fechar rapidamente o cerco aos inimigos, movendo-se com facilidade até mesmo em terreno árduo.

Aumentar a Gravidade (Forças ●●●●●)

Este feitiço aumenta a atração gravitacional, como se a Terra tivesse uma massa maior.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O êxito simples confere à gravidade Força 1 e afeta um volume de cinco metros cúbicos. Os sucessos excedentes são distribuídos entre a Força da gravidade e o volume afetado.

Cada ponto de Força subtrai três pontos do Deslocamento de qualquer pessoa ou coisa dentro do volume afetado. Nos testes para saltar, os afetados também ficarão sujeitos a uma penalidade de –1 a cada círculo de Força da gravidade. Além disso, se a Força da gravidade exceder a Força de uma pessoa, todas as paradas Físicas estarão sujeitas a uma penalidade de –1 a cada círculo de Força que a gravidade tiver a mais. As criaturas voadoras (inclusive aquelas que usam feitiços do Arcano das Forças para voar ou que são alçadas por telecinesia) ficam sujeitas a um teste reflexo de Força + Esportes a cada turno. Uma falha num desses testes impelirá a criatura em direção ao chão com uma taxa de Deslocamento (por turno) igual à Força da gravidade.



Sucessos	Volume afetado
2	10 m³
3	20 m³
4	40 m³
5	80 m³

Clássico dos Guardiões do Véu: Retardar a Presa.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo ou Ciências + Forças.

As vítimas enfeitiçadas com este clássico descobrem ser muito mais difícil realizar qualquer tarefa física, e é por isso que o feitiço é tão apreciado pelos Guardiões do Véu em seu afã de manter o sigilo dos Mistérios. Aqueles que viram demais percebem que é difícil bater em retirada e quase impossível vencer até mesmo os obstáculos mais elementares. Alguns artífices da vontade da Escada de Prata usam seu próprio clássico (Presença + Ciências + Forças) para obrigar os oponentes e rivais teimosos a caírem de joelhos.

Controlar a Gravidade (Forças ●●●●●)

O mago redireciona a força da gravidade, fazendo as pessoas e as coisas caírem



numa direção diferente: por exemplo, de lado ou para cima.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O êxito simples afeta a gravidade de uma área com um metro de raio. Os sucessos excedentes espalham a energia por uma área maior.

Sucessos	Raio afetado
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

Os personagens que caírem e se chocarem com objetos receberão dano normalmente. Veja a seção "Quedas", pág. 181 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

A pessoa que se encontra dentro dessa área e "cai" para cima o fará à mesma velocidade de alguém que cai para baixo, mas, tão logo saia do raio afetado, ela estará novamente sujeita à gravidade normal. O impulso ainda pode mandá-la para cima durante um ou dois turnos, mas a atração natural da gravidade para baixo fará a pessoa voltar a descer, a menos que caia no interior da área de gravidade alterada, o que a fará subir de novo. Pode ser que ela oscile entre a área de gravidade alterada e a gravidade normal até o feitiço expirar.

Clássico do Mysterium: Contrariar Expectativas.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Com este clássico, o mago do Mysterium consegue chegar a lugares normalmente inacessíveis, ou fazer com que, de repente, uma sala cheia de oponentes hostis "caia" para cima e se choque contra o teto. Os magos da Seta Adamantina usam sua própria versão deste feitiço (Autocontrole + Ocultismo + Forças) para ganhar vantagem em combate.

Criar a Luz do Sol
(Forças ●●●●●)

O mago cria a luz solar. Não que vá realmente fazer a noite virar dia, mas ele poderá criar um sol em miniatura, uma fonte da verdadeira luz solar.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Os sucessos do feitiço determinam a área de luz solar direta; qualquer coisa fora dessa área pode ser iluminada indiretamente pelo brilho, mas, tirando isso, não será afetada.

Sucessos	Raio afetado
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

É desnecessário dizer que o feitiço é particularmente mortífero para os vampiros. Dentro do raio afetado, a luz solar é "direta" (três pontos de dano agravado por turno). Fora do raio imediato (numa área de raio equivalente ao dobro do primeiro), a luz solar é "suave" (um ponto de dano agravado por turno).

Clássico da Escada de Prata: Conjurar a Aurora.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Algumas criaturas não se deixam rechaçar pelo fogo ou pela espada, mas têm aversão à luz purificadora do sol. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam este clássico para conjurar a verdadeira luz do sol. Os magos do Concílio Livre também são conhecidos por recorrer a esse mesmo clássico, seja como experiência, defesa ou até mesmo para fornecer um pouco de luz para plantas em crescimento num oratório muito afastado da luz natural.

Domínio da Velocidade
(Forças ●●●●●)

O mago é capaz de controlar completamente a velocidade de um objeto ou até mesmo a de uma criatura viva, fazendo o alvo se mover mais depressa ou mais devagar, à revelia da vítima. O mago consegue até mesmo deter balas em pleno ar.

Prática: Fazer ou Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: permanente (contra projéteis) ou transitória (contra criaturas e objetos).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Apesar de o feitiço tomar uma ação instantânea, o mago é capaz de lançá-lo a qualquer momento da fila de Iniciativa, até mesmo antes de chegar sua vez de agir, mas essa será sua ação no turno.

Este feitiço é idêntico a "Controlar a Velocidade", pág. 168, exceto que o mago agora é capaz de enfeitiçar criaturas vivas ou até mesmo partes de objetos (como o pneu de um caminhão, mas não necessariamente o resto do veículo, o que certamente fará um dois eixos do veículo girar noventa graus, a menos que o motorista seja muito bom). Quando o feitiço é lançado sobre uma criatura viva, o Deslocamento do alvo é dobrado ou reduzido pela metade a cada sucesso, mas ela não terá controle total e será necessário passar num teste reflexo de Destreza + Esportes a cada turno de movimentação para que o alvo não seja derrubado (pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O Deslocamento da criatura continuará modificado até expirar a Duração do feitiço (padrão de um turno).

No caso de projéteis, basta um sucesso para detê-los completamente no meio de sua trajetória (ou a qualquer distância que o mago desejar, entre a origem e o alvo). Os sucessos adicionais podem deter os projéteis cada vez mais perto de seu ponto de origem, e um êxito excepcional é capaz de deter uma bala ainda no tambor do revólver. Por exemplo, com dois sucessos, a bala é detida depois de percorrer apenas um quarto da distância entre o tambor e o alvo desejado (o primeiro sucesso a detém a meio caminho, ao passo que o segundo diminui mais uma vez essa distância pela metade).

O mago conseguirá afetar mais de um projétil acrescentando novos fatores Alvos. Consulte a seção "Alvo", págs. 118–119. Observe que, se for o caso de deter várias balas de uma mesma arma (por exemplo, deter os disparos de uma metralhadora), use esta tabela especial de fatores Alvos:

Regime afetado	Penalidade nos dados
Rajada curta	–2
Rajada média	–4
Rajada longa	–6

Clássico da Escada de Prata: Controle de Movimento.

Parada de dados: Perseverança + Esportes + Forças.

Um mago da Escada de Prata pode garantir a chegada no horário marcado de qualquer pessoa convocada a comparecer diante dele. Apesar de não tornar o mago da Escada de Prata à prova de balas, este clássico pode fazer parecer que sim.

Erradicar a Radiação (Forças ●●●●●)

O mago extingue uma fonte de radiação nuclear na área.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

A intensidade da fonte radioativa pode impor penalidades. Uma pequena quantidade de urânio talvez não impusesse nenhuma penalidade, ao passo que a haste de refrigeração de uma usina nuclear ativa poderia impor uma penalidade de –3.

O êxito simples afeta a radiação num raio de um metro. Os sucessos excedentes eliminam a radiação de uma área maior.

Sucessos	Raio afetado
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

O efeito é permanente.

Clássico do Concílio Livre: Purificação.

Parada de dados: Perseverança + Ciências + Forças.

As circunstâncias nas quais este clássico se revela útil são (felizmente) raras e espaçadas, mas trata-se definitivamente do tipo de feitiço que os magos do Concílio Livre ficam contentes por ter a sua disposição quando necessário.

Invisibilidade Total (Forças ●●●●●)

O mago consegue ficar invisível, como se usasse o feitiço de Forças 3, "Invisibilidade Pessoal", pág. 166, mas não precisa mais manter a concentração para continuar nessa condição.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Basta um sucesso para fazer o mago sumir de vista, e os sucessos excedentes servirão para ocultá-lo de feitiços empregados com a intenção de enxergá-lo ou localizá-lo (compare as Potências dos feitiços). Agora o mago é capaz de se mover rapidamente (o que não acontecia com "Invisibilidade Pessoal") e tem direito à Defesa contra os ataques que o tomem como alvo (o agressor tem de vencer a Potência da mágica com um feitiço próprio). Entretanto, ele não conseguirá desferir ataques baseados em Briga ou Armamento, nem correr ou jogar-se no chão em busca de abrigo, sem revelar sua localização. Esses movimentos podem ser percebidos como um borrão conspícuo ou efeito de refração da luz, o que permitirá a outras pessoas tomar livremente o mago como alvo (com uma penalidade de –1) durante o turno no qual ele se mover e antes de voltar a agir no turno seguinte.

Clássico dos Guardiões do Véu: Manto de Luz.

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + Forças.

Os Guardiões têm este clássico como um dos feitiços mais valiosos para sua "profissão", que é policiar o mundo Desperto.

Mau Tempo (Forças ●●●●●)

O mago cria um distúrbio meteorológico de grandes proporções, como um *tsunami* ou uma monção, seguindo as diretrizes do feitiço "Alterar o Tempo Atmosférico", pág. 167.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (no caso de tempestades, monções, *tsunami* ou fenômenos de longo prazo; uma cena) ou transitória (no caso de tornados ou fenômenos de curto prazo; um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Criar, em pleno verão, um tornado no Meio-Oeste dos Estados Unidos, uma região sujeita a esse tipo de coisa, pode impor uma penalidade de –1 (dependendo das condições meteorológicas predominantes), ao passo que fazer a mesma coisa no norte do Alasca provavelmente imporia uma penalidade de –5, independentemente da estação.

Depois de lançado o feitiço, os efeitos meteorológicos de longo prazo (tempestades, monções) levam cinco minutos para ganhar força e dissipam-se tão logo expire a Duração do feitiço. Os efeitos de curto prazo aparecem imediatamente e desaparecem tão logo o feitiço expire.

Clássico dos Guardiões do Véu: Varrer as Ruas.

Parada de dados: Perseverança + Intimidação + Forças.

Diante da escolha entre criar pânico instantâneo com ventos repentinos de força equivalente à de um furacão e permitir que Adormecidos testemunhem algo que poderia arruinar por completo o sigilo do mundo oculto, a maioria dos Guardiões opta pela primeira alternativa. Claro que este clássico também pode ser usado para fins meramente destrutivos, e é essa possível "ira celestial" que leva certos membros da Escada de Prata a aprender o mesmo feitiço.



Outorgar Explosão de Velocidade (Forças ●●●●●)

O mago permite que outras pessoas acelerem absurdamente sua movimentação, como ele é capaz de fazer consigo mesmo usando o feitiço de Forças 4 "Explosão de Velocidade", pág. 168.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana por turno.

O alvo, e não o mago, pode usar um ponto de Mana para incrementar seu Deslocamento durante um turno, como ditam as regras do feitiço "Explosão de Velocidade". Se não tiver Mana, o alvo não será beneficiado pelo feitiço.

Clássico da Escada de Prata: Ponto de Ignição.

Parada de dados: Manipulação + Esportes + Forças.

Os magos da Escada de Prata usam este clássico com o intuito de dar aos colegas de cabala a velocidade necessária para alcançar ou interceptar os inimigos.

Outorgar Levitação (Forças ●●●●●)

O mago é capaz de conceder a capacidade de levitação a outras pessoas. Idêntico ao efeito que o mago pode aplicar a si mesmo com "Levitação", págs. 168–169, mas o alvo precisa se concentrar para levitar. Este feitiço só pode ser usado para afetar alvos que queiram recebê-lo. Para erguer um alvo relutante, o autor terá de usar "Mão Invisível", pág. 169.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O alvo, e não o mago, precisa se concentrar para manter o feitiço.



Clássico do Mysterium: Disco de Levitação.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Forças.

O lançamento rápido deste clássico já salvou a vida de mais de um colega de cabala de artífices da vontade do Mysterium. Os magos da Seta Adamantina usam sua própria versão do clássico (Raciocínio + Ocultismo + Forças) para dar aos aliados um meio de escapar de um confronto hostil ou de atacar um adversário de um ângulo inesperado.

Pulso Eletromagnético (Forças ●●●●●)

O mago cria um PEM que destrói fontes de energia e dispositivos elétricos.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Basta um sucesso para arruinar todos os aparelhos elétricos na área afetada pelo feitiço (destruindo as Estruturas de todos os componentes eletrônicos). (Certos dispositivos militares criados especialmente para resistir a PEM são imunes.)

O êxito simples afeta uma área com um metro de raio. Os sucessos excedentes espalham o pulso por uma área maior.

Sucessos	Raio afetado
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

O efeito é permanente, mas os aparelhos podem ser consertados.

Clássico do Concílio Livre: Curto-Circuito.

Parada de dados: Perseverança + Ciências + Forças.

Os magos do Concílio Livre entendem que as pessoas modernas muitas vezes dependem demais da tecnologia. É só tirá-la de jogo para mudar radicalmente as chances de vitória em qualquer situação. Muitas pessoas entram em pânico quando suas comodidades são removidas, sem mencionar o caos que pode se seguir só por causa da perda desses aparelhos. As comunicações são interrompidas, os computadores são destruídos e as mídias eletrônicas de gravação são apagadas. Os magos do Mysterium também usam este clássico, privando outras pessoas da vantagem oferecida pela tecnologia e trapaceando a favor dos Despertos.

Radiação (Forças ●●●●●)

O mago irradia uma área, impregnando-a com uma radiação mortífera.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos do feitiço determinam o raio da área afetada. Qualquer coisa que estiver fora dessa área não será afetada.

Sucessos	Raio afetado
1	1 m
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

Os seres vivos não conseguirão permanecer na área sem sofrer os efeitos adversos do envenenamento por radiação. A cada trinta minutos de exposição, aumente em um ponto a Potência da radiação. Tão logo esse valor exceda o Vigor da criatura ou pessoa, aparecerão os sintomas de envenenamento.

Um ponto: fraqueza. A vítima fica sujeita a uma penalidade de –1 em todas as paradas físicas.

Dois pontos: náusea. Se a vítima percorrer mais da metade de seu Deslocamento num turno, será preciso passar num teste de Vigor + Autocontrole para não vomitar durante esse turno. Enquanto estiver vomitando, a vítima não conseguirá realizar nenhuma outra ação, mas ainda terá direito à Defesa.

Três pontos: sangramento por um orifício. A vítima recebe um ponto de dano contundente. Esse dano não será reparado enquanto a vítima continuar exposta. Além disso, problemas de saúde de longo prazo, como o câncer, podem aparecer anos mais tarde.

Quatro pontos: queimaduras na pele. A vítima recebe um ponto de dano contundente nesse turno e a cada dez minutos consecutivos de exposição. Esse dano não será reparado enquanto a vítima continuar exposta.

Cinco pontos: desmaio. A vítima fará um teste reflexo de Vigor + Perseverança para tentar não perder a consciência durante um número de minutos igual ao montante de dano por radiação que já recebeu. Os novos pontos de dano que receber devido à exposição enquanto estiver inconsciente serão acrescentados a esse prazo. Tão logo acorde, a vítima terá de refazer o teste a cada turno se continuar exposta.

A exposição constante continuará a provocar dano até a vítima morrer em função de ferimentos agravados.

Clássico da Seta Adamantina: Às Portas do Abismo.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo ou Ciências + Forças.

Até mesmo o mais empedernido artífice da vontade da Seta admite que o uso deste clássico é cruel e incomum, mas os membros pragmáticos da ordem reconhecem a necessidade de uma tática como essa de quando em quando. Os magos do Concílio Livre também recorrem ocasionalmente a este feitiço em seus experimentos.

Terremoto (Forças ●●●●●)

Com este feitiço, o mago é capaz de criar um tremor de terra localizado ao manipular o equilíbrio de força e pressão no subsolo.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Este feitiço danifica estruturas que se encontram na área-alvo, como as construções (com um sucesso, o raio é de cinco metros), e o dano será igual ao número de sucessos do feitiço. Para permanecerem de

pé, os seres vivos terão de passar num teste de Destreza + Esportes, penalizado pelos sucessos do feitiço. Em casos incomuns, aqueles que estiverem na área (principalmente os que caírem) podem receber um ou dois ferimentos, quase sempre contusos (a critério do Narrador). Quem estiver numa escadaria estreita, tomada por escombros em queda, pode receber mais dano, como também quem estiver sob uma estátua que cai, mas essas ocorrências serão julgadas caso a caso.

Sucessos	Raio afetado
2	10 m
3	20 m
4	40 m
5	80 m

Clássico da Seta Adamantina: Punho de Deus.

Parada de dados: Perseverança + Esportes + Forças.

A própria terra pode ser usada como arma por um mago da Seta Adamantina. Com este clássico, nem mesmo o chão em que os inimigos pisam é seguro. Os Guardiões do Véu às vezes recorrem a este feitiço (Manipulação + Esportes + Forças), usando os tremores para acobertar acontecimentos estranhos ou para demolir um lugar antes que olhos curiosos vejam coisas que não deveriam ver.

Voo (Forças ●●●●●)

O mago adquire o poder de voar, usando a força telecinética para repelir a si mesmo em relação à superfície da Terra e se projetar no ar. Trata-se de uma versão avançada do feitiço de Forças 4 "Levitação", págs. 168–169. Agora o mago tem manobrabilidade maior e não precisa mais manter a concentração para escapar da atração gravitacional.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

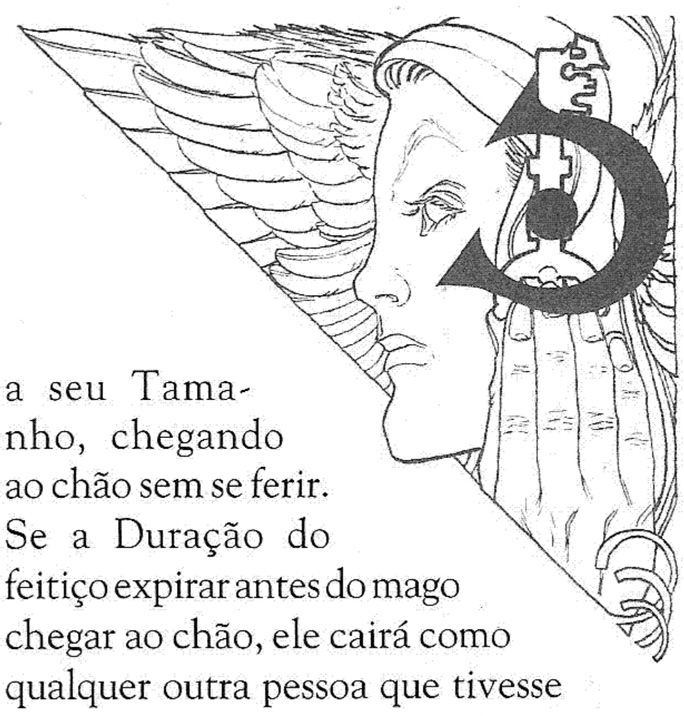
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O êxito permite ao mago voar e se mover em qualquer direção com Deslocamento máximo igual a sua Gnose + 1 a cada sucesso (ele não conseguirá dobrar esse valor como se estivesse correndo pelo chão). Ele fará testes reflexos de Destreza + Esportes para tentar se desviar de obstáculos e terá direito a sua Defesa normal contra ataques capazes de alcançá-lo.

Se for atordoado ou nocauteado (veja a seção "Outras complicações", págs. 167–168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), ou então se cair inconsciente (talvez por causa dos ferimentos), ele perderá o controle do voo e começará a descer. Ele não vai cair, e sim flutuar lentamente para baixo, com um Deslocamento igual



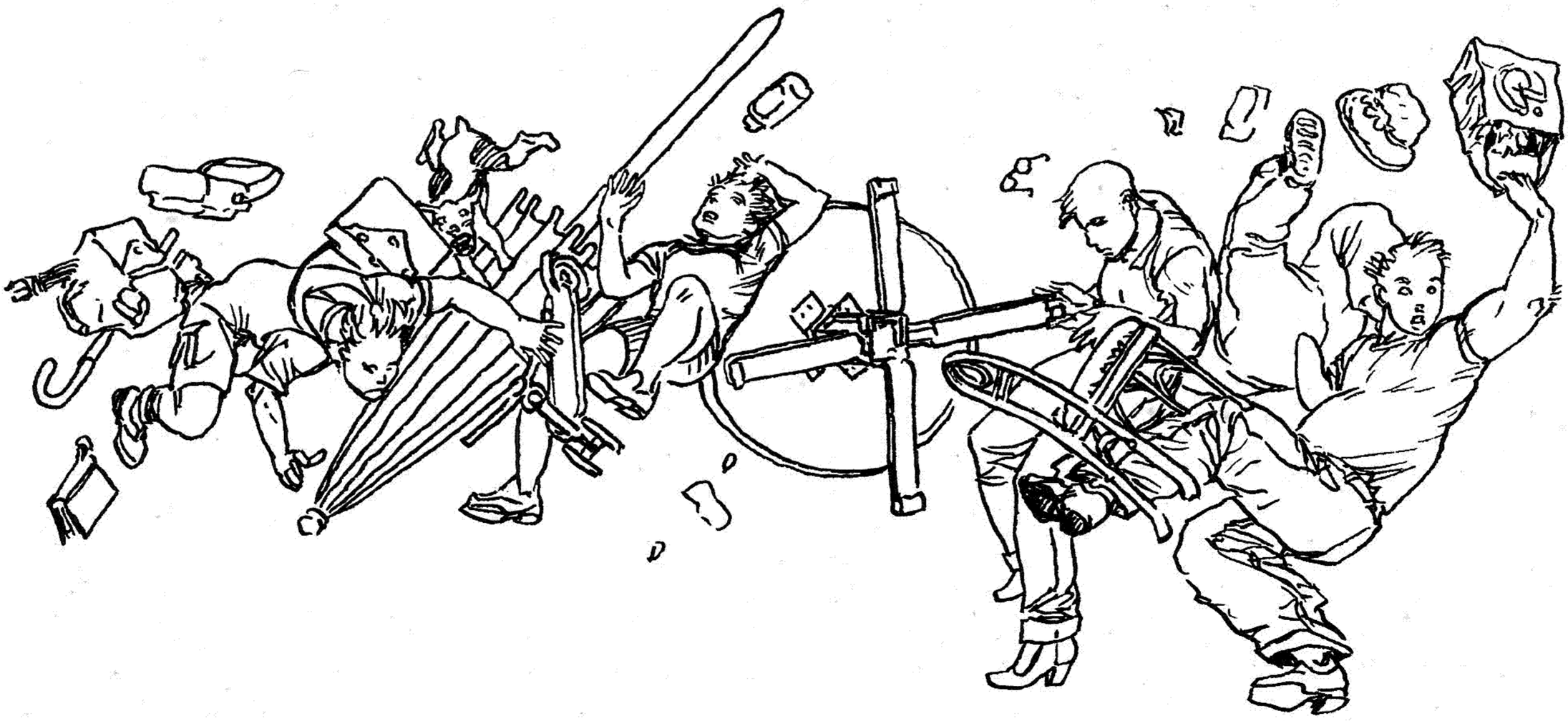
a seu Tamanho, chegando ao chão sem se ferir. Se a Duração do feitiço expirar antes do mago chegar ao chão, ele cairá como qualquer outra pessoa que tivesse despencado da altura em que ele estava (veja a seção "Quedas", pág. 181 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Este feitiço invoca instantaneamente a Incredulidade, que age de imediato para desfiar a magia.

Clássico do Mysterium: Vassoura de Bruxa.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Forças.

Este feitiço permite aos membros do Mysterium evitar tanto os incômodos quanto os riscos ocasionais do transporte terrestre. É verdade que o voo tem lá seus problemas e perigos peculiares, mas não são poucos os magos dispostos a aceitá-los. Os feiticeiros da Seta Adamantina usam o mesmo clássico para conceder os poderes do voo a si mesmos.





O empirismo começa com a observação. Até mesmo os primeiros pesquisadores de séculos atrás foram capazes de deduzir sozinhos essa verdade simples. Contemplo a matéria sem vida e a compreendo, sou testemunha dos fios entretecidos de átomos e moléculas que compõem essas substâncias. De relance, distingo um material de outro, até mesmo aqueles que são, aos olhos das pessoas comuns, aparentemente idênticos. Examino esses constructos e descubro seus segredos, seus pontos fortes e fracos.

Matéria

Âmbito: alquimia, elementos terra, água e ar, modelagem e transmutação.

A Matéria é um Arcano que se ocupa dos materiais sem vida, os tijolos que constroem o mundo. Usando essa magia, o mago ganha controle sobre os elementos brutos e as ligas complexas. O Arcano da Matéria abrange tudo, desde uma simples poça d'água a um pedaço de urânio, passando por uma tábua de madeira e os polímeros estruturais mais intricados.

Os magos que se dispõem a controlar os enigmas da Matéria geralmente não são o que os demais considerariam "pró-gente". Muitos apreciam a previsibilidade estável dos materiais básicos, em oposição ao caos feroz engendrado pela energia primitiva ou pelos seres vivos. Esses indivíduos muitas vezes são tão confiáveis quanto metódicos, e muitos deles enxergam a beleza onde outras pessoas simplesmente não sabem procurá-la. Prezam a solidez, a estabilidade e a conformidade. Um bom número deles gostaria que os seres humanos fossem tão maleáveis quanto os objetos com os quais trabalham (uma condição que, segundo eles, faria do mundo inteiro um lugar mais fácil e mais gratificante para se viver).

Reino Regente: Estígia

O par grosseiro/sutil formado por Matéria/Morte fornece os Arcanos Regentes de Estígia, essa terra desolada onde as almas desencarnadas descansam até serem convocadas a reencarnar no ciclo da vida. A Matéria é a expressão material do par.

• Iniciado da Matéria

Alterar a Condutividade (Matéria •)

O mago altera a condutividade de um objeto simples. Um fio elétrico pode se tornar totalmente não condutor, ao passo que é possível fazer o concreto conduzir eletricidade como se fosse cobre.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O número de objetos que podem ser afetados aumenta a cada sucesso.

Sucessos	Alvos
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16

Observe que os objetos de Tamanho máximo igual a 20 podem ser afetados. O autor fica sujeito a penalidades nos dados para afetar objetos maiores, entre eles coisas como uma laje de concreto; a menos que sejam adicionados novos fatores de Tamanho, o mago afetará uma única laje de, no máximo, Tamanho 20.

Clássico da Seta Adamantina: Extinguir o Fogo Invisível.

Parada de dados: Inteligência + Ciências + Matéria.

Uma tática comum da polícia e dos militares contemporâneos é cortar a energia de um local pouco antes de invadi-lo. Os magos da Seta Adamantina também recorrem a essa tática por meio deste clássico. Por outro lado, aqueles que têm acesso ao Arcano das Forças às vezes conferem condutividade a substâncias que normalmente não possuem essa característica para eletrocutar os inimigos em combate.

Detectar Substâncias (Matéria •)

Este feitiço permite ao mago discernir a presença de um determinado tipo de material em sua vizinhança imediata. Ele poderia decidir procurar metais ferrosos, água limpa ou um certo tipo de plástico, até mesmo um objeto único que só ele conhece (o que significa que o mago raramente precisa se preocupar com o lugar onde deixou as chaves, a menos que viva numa casa particularmente imensa). Entre outras coisas, o feitiço é capaz de revelar se uma pessoa está portando uma arma de fogo (se o mago procurar sinais de pólvora) ou se foi "grampeada" (se o mago examinar os fios de cobre colados ao torso do indivíduo).

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Um sucesso afeta um círculo de um metro de raio. Os sucessos adicionais aumentam esse raio:

Sucessos	Raio
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

O Narrador impõe penalidades de acordo com a quantidade da substância. O sujeito que leva um arsenal sob a capa impermeável carrega muita pólvora: bônus de +2 ou +3. Alguém que esconde um transmissor nas obturações de ouro tem apenas um tiquinho da fiação de cobre procurada: penalidade de –2 ou –3.

Clássico da Escada de Prata: Reflexo nas Sombras.

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole + Matéria.

Este clássico deve seu nome aos magos que o usam para procurar metais preciosos em velhos sótãos, minas e porões abandonados (mas há quem pense que a referência são os tesouros dos dragões de tempos muito antigos). Os magos da Escada de Prata usam-no para detectar a presença daquilo que procuram, seja um tesouro perdido ou simplesmente alguma vantagem numa conversa ou num confronto hostil.

Discernir a Composição (Matéria ●)

O mago consegue perceber a constituição fundamental de estruturas materiais e discernir sua composição, determinando seu peso e densidade.

A maioria dos artífices da vontade de inclinação tecnológica costuma ver a Matéria da mesma maneira que muitas pessoas de hoje: um fenômeno previsível e fundamentado na ciência. Outros magos veem as coisas de maneira diferente. Alguns descrevem "fios" entretecidos em toda a "Trama" (por exemplo, "Este fio singular indica a presença de ouro"), ao passo que outros falam de Elementos Clássicos: Ar (gasoso), Terra (sólido) e Água (líquido).

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O êxito permite ao mago determinar os índices de Durabilidade, Tamanho e Estrutura de um objeto.

Clássico do Concílio Livre: Exame Diagnóstico.

Parada de dados: Raciocínio + Ofícios ou Ciências + Matéria.

Como muitos artífices da vontade do Concílio admitem de bom grado, o primeiro passo para mudar uma coisa é entendê-la. Este clássico é usado para discernir a composição fundamental de um objeto. Os magos do Mysterium costumam usar um feitiço ligeiramente diferente (Inteligência + Ofícios ou Ciências + Matéria) para chegar aos mesmos resultados.

Encontrar o Tesouro Escondido (Matéria ●)

O mago é capaz de encontrar compartimentos secretos dentro da matéria inanimada e descobrir portas, cofres e câmaras secretas.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Compartimentos ou cômodos secretos e extremamente bem projetados podem impor uma penalidade de –1 ou –2, mas geralmente apenas os exemplos mais refinados ou precisos dessa arquitetura enganadora impõem esses modificadores negativos.

Clássico do Mysterium: Mapear a Tumba.

Parada de dados: Raciocínio + Ofícios + Matéria.

Com este clássico, um artífice da vontade do Mysterium é capaz de detectar a presença de espaços invisíveis dentro de estruturas aparentemente sólidas.

Matéria Escura (Matéria ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (veja a seção de mesmo nome, pág. 110). Este feitiço é especialmente adequado para interpretar ressonâncias de peso ("consistentes", "inertes" ou "densas", como dizem alguns).

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

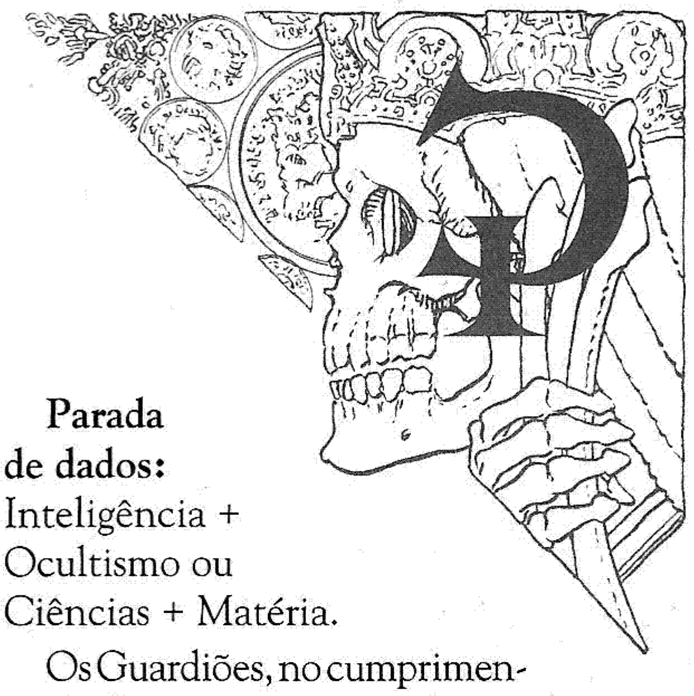
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras necessárias para analisar a magia usando este sentido. O mago tem direito a um dado extra ao estudar a ressonância densa/muito densa, mas fica sujeito a uma penalidade de –1 ao interpretar a ressonância sutil/muito sutil.

Clássico dos Guardiões do Véu: Agarrar os Fios da Trama.



Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Os Guardiões, no cumprimento do dever, costumam achar útil a habilidade de perceber a ressonância "pesada". Essas influências podem ter um impacto profundo sobre os mundos Desperto e Adormecido, geralmente num nível tão fundamental e arraigado que chega a ser praticamente invisível aos sentidos mais refinados.

Olho do Artesão (Matéria ●)

O mago consegue descobrir a função correta de um objeto dotado de partes móveis. A critério do Narrador, isso pode ajudar nos testes da Habilidade Ofícios.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Mysterium: Cérebro de Inventor Maluco.

Parada de dados: Inteligência + Investigação ou Ciências + Matéria.

Puzzles elaborados, com partes móveis, e máquinas antigas de função desconhecida, entre outras coisas, podem ser decifradas com este clássico do Mysterium. Os magos do Concílio Livre também são conhecidos por usar bastante este feitiço em seu trabalho de modernizar a cara da magia.

●● Aprendiz da Matéria

O acabamento de um dispositivo simples é aprimorado por minha arte, que produz espadas perfeitamente balanceadas ou martelos de peso ideal. Cabe a mim moldar a própria forma da água ou da chuva, e meus desejos determinam a composição dos líquidos: a água de um copo pode se transformar em café ou até mesmo no melhor dos vinhos envelhecidos.



Alterar a Precisão (Matéria ●●)

O mago aprimora o equilíbrio e o peso de um único objeto. Essa aplicação poderia, por exemplo, melhorar a precisão de uma espada, pois seria mais fácil e tranquilo empunhar a arma; fazer uma chave de fenda girar mais rápido (a troca de peso é tão boa que a chave praticamente gira sozinha) ou um martelo bater com mais força. Qualquer objeto que concebivelmente possa se beneficiar com um desenho mais eficiente ou equilibrado poderia servir de alvo para este feitiço.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O objeto terá a característica explosão do 9 (os dados que tiverem como resultado 9 e 10 serão relançados) no próximo teste em que for utilizado. Os sucessos adicionais do teste de feitiçaria afetarão novos testes com a ferramenta, um a cada sucesso. Nem o autor do feitiço, nem o usuário da ferramenta podem escolher quais testes serão afetados. Cada uso consecutivo da ferramenta será beneficiado pela explosão do 9 até se esgotar o número de testes afetados ou a cena terminar, o que acontecer primeiro.

Observe que o feitiço não afetará o teste de sorte se o usuário do objeto ficar reduzido a um. Nesse caso, somente um 10 será considerado um sucesso.

Clássico da Seta Adamantina: A Espada do Matador.

Parada de dados: Autocontrole + Ofícios ou Ocultismo + Matéria.

Os magos da Seta Adamantina logo adaptam toda e qualquer inovação útil à defesa, e este clássico não é exceção. Espadas, facas ou até mesmo simples bastões podem se tornar letais, e é possível aprimorar utensílios domésticos comuns.

Égide Invisível (Matéria ●●)

Este feitiço age discretamente sobre a matéria inerte na vizinhança imediata do mago: ela o defenderá de todo o mal. O ar forma uma "almofada" que amortece a inércia de um soco. A umidade apaga uma flecha de fogo. Uma bala torna-se temporariamente um pouco mais mole em pleno ar, aliviando o impacto. O método exato de proteção varia de um mago a outro e de um ataque a outro. O efeito, porém, é o mesmo: uma proteção geral contra quase todo tipo de dano físico.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago ganhará um ponto de blindagem a cada círculo que tiver no Arcano da Matéria. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode se estender a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica não se aplica às tentativas de um oponente de agarrar o mago em combate corpo a corpo (os Arcanos do Espaço, da Mente, da Sorte e do Tempo têm feitiços de resguardo para isso). Tampouco se aplica às tentativas do agarrador de subjugar o mago. No entanto, o feitiço protege contra as tentativas de infligir dano a seu autor (subtraia os pontos de blindagem de qualquer teste de submissão que tenha o intuito de ferir o mago ou de atacá-lo com uma arma em punho).

Clássico do Concílio Livre: Ar Sólido.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Este clássico coloca diante do mago do Concílio Livre um anteparo feito de elementos sem vida: ar, água e o que quer que esteja por perto. Muitos magos do Mysterium usam um clássico semelhante (Inteligência + Ocultismo + Matéria), que deve mais à alquimia do que à química.

Janelas de Aço (Matéria ●●)

O mago consegue tornar um objeto opaco transparente e vice-versa, ou então ele poderia decidir afetar somente uma superfície. Por exemplo, ele poderia tornar transparente a superfície externa da porta do cofre de um banco, o que lhe permitiria enxergar os mecanismos embutidos.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto visado (mas poderá fazê-lo usando um fórceps ou outros instrumentos). Com Matéria 3, ele conseguirá lançar este feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico dos Guardiões do Véu: Ver através da Montanha.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios ou Ocultismo + Matéria.

Às vezes, o Guardião é um detetive; outras vezes, um assassino; em outras ainda, ele precisa ser um espião. Este clássico permite ao mago enxergar através das paredes que ocultam suas atividades. A transparência e a opacidade do material afetado são intercambiáveis e o artífice da vontade esperto pode encontrar maneiras de aproveitar este feitiço.

Modelar Líquidos (Matéria ●●)

O mago é capaz de dar coesão a um líquido ou vapor, modelando-o ou deslocando-o como bem entender. Por exemplo, ele poderia abrir um corredor no meio da névoa ou da chuva para não se molhar.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o líquido (ou vapor) visado para afetar o volume adjacente. Com Matéria 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

O mago é capaz de afetar vapor condensado, como névoa ou bruma, mas nenhuma substância cujo único estado natural seja gasoso (como o gás mostarda ou o hélio). Ele afetará um volume de líquido ou vapor correspondente aos sucessos obtidos. Ele

Sucessos	Volume de líquido	Volume de vapor	Força
1	garrafa de leite	5 m³	•
2	tanque de combustível	10 m³	••
3	banheira	20 m³	•••
4	piscina	40 m³	••••
5	piscina olímpica	80 m³	•••••

também pode designar sucessos à densidade da água, conferindo-lhe um índice de Força (veja a tabela na pág.178).

A critério do Narrador, é possível fazer um teste reflexo de Destreza + Ofícios em nome do autor do feitiço para obter uma forma particularmente complexa, como dar à chuva a forma de uma pessoa. Os detalhes exatos, como a fisionomia, podem exigir até mesmo um êxito excepcional nesse teste. O caráter líquido da forma será óbvio. Ela não conseguirá fazer ninguém pensar que se trata de uma versão real do objeto sólido que imita (não sem a ajuda de um feitiço de Mente para fazer o espectador mudar de ideia).

A tensão superficial do líquido modelado dependerá de sua Força. Se não forem designados sucessos à Força, o líquido só terá tensão suficiente para manter sua forma. Não servirá de barreira a obstáculos ou ataques, apesar de reter sua forma por toda a Duração do feitiço, mesmo ao ser perfurada por balas ou atravessada por punhos. Os círculos de Força fazem o papel da Durabilidade (como acontece com os abrigos; consulte as págs. 163–164 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) contra projéteis ou outros ataques que tenham de atravessar o líquido modelado antes de atingir o alvo (a menos que o líquido se encontre em forma de vapor; nesse caso, ele não fornecerá proteção alguma).

O autor do feitiço, como uma ação reflexa, poderá controlar e deslocar o líquido modelado até um metro por turno a cada círculo de Gnose que possuir. Se usar Forças 3 ao lançar o feitiço, ele dará um movimento ainda maior à água: dez metros por turno a cada círculo de Gnose. As pessoas que estiverem no caminho da torrente de água podem ser derrubadas. Se a Força da água *exceder* a Força de uma pessoa afetada, esse indivíduo terá de passar num teste reflexo de Força + Esportes para não cair e ser arrastado pela onda (de acordo com as regras de derrubada, pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Clássico do Mysterium: Dragar a Baía.

Parada de dados: Destreza + Ocultismo + Matéria.

Para os magos do Mysterium, a maior serventia deste clássico é revelar artefatos escondidos em águas rasas ou permitir que os autores vadeiem um rio e devolvam-no a seu curso natural antes de seus perseguidores chegarem.

Olhos da Terra (Matéria ●●)

Idêntico ao feitiço de Matéria 1 "Matéria Escura", pág. 177, exceto que o mago o usará para enfeitiçar outro mago ou até mesmo um ser sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico do Concílio Livre: Conceder o Olhar do Alquimista.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Como os membros do Concílio Livre sabem muito bem, os magos não treinados no Arcano da Matéria às vezes podem tirar proveito de sentidos materiais ampliados. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam seu próprio feitiço (Presença + Ocultismo ou Ciências + Matéria) para conceder essas visões a outros magos.

Transmutar a Água (Matéria ●●)

O mago é capaz de transmutar uma substância líquida comum em outra substância líquida comum. O mago poderia transformar água em leite, ou suco de laranja em gasolina (apesar de serem derivados orgânicos, o leite e o suco de laranja não estão vivos e, portanto, podem ser manipulados por esse Arcano).

Prática: Reger.

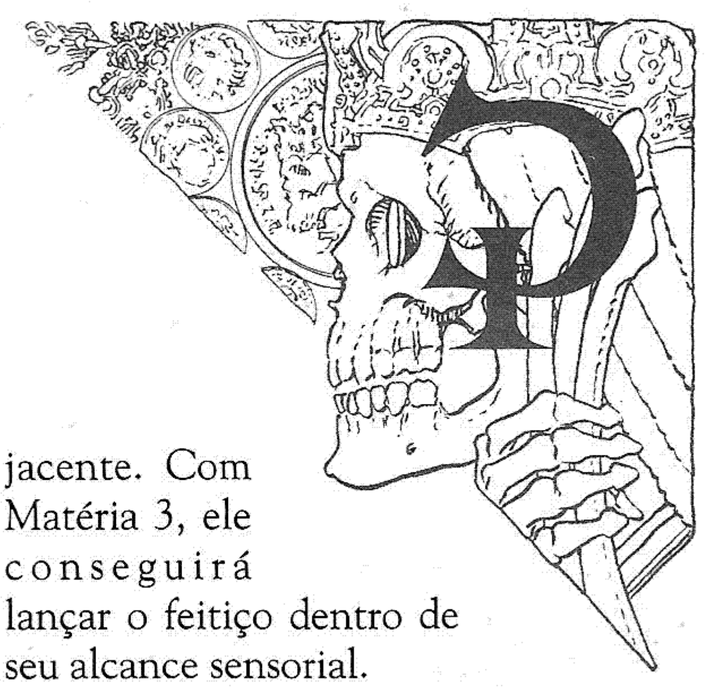
Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o líquido (ou vapor) visado para conseguir afetar o volume adjacente. Com Matéria 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.



O mago é capaz de afetar vapor condensado, como névoa ou bruma, mas nenhuma substância cujo único estado natural seja gasoso (como o gás mostarda ou o hélio). Ele afetará um volume de líquido ou vapor correspondente aos sucessos obtidos (tabela anexa).

Com Matéria 3, um certo volume composto de mais de uma substância líquida pode ser afetado (mas ainda será preciso estabelecer contato físico). Faz-se necessária Matéria 4 para transmutar várias substâncias líquidas dentro do alcance sensorial.

Clássico dos Guardiões do Véu: Transfiguração Menor.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Os Guardiões do Véu consideram este clássico muito útil para impedir que os inimigos fujam de carro, transformando o combustível em água. Naturalmente, neste nível de feitiçaria, tocar o combustível para afetar o volume adjacente pode ser complicado, mas é para isso que servem os sifões.

●●● Discípulo da Matéria

Alterar a Integridade (Matéria ●●●)

O mago consegue reforçar ou reduzir a Durabilidade de um objeto.

Prática: Aperfeiçoar ou Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O jogador soma ou subtrai um ponto a cada sucesso obtido no teste de feitiçaria. Observe que a alteração da Durabilidade com este feitiço também modifica do mesmo modo a Estrutura do objeto.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto visado (mas pode fazê-lo usando um fórceps ou outros instrumentos). Com Matéria 4, ele con-

Sucessos	Volume de líquido	Volume de vapor
1	garrafa de leite	5 m^3
2	tanque de combustível	10 m^3
3	banheira	20 m^3
4	piscina	40 m^3
5	piscina olímpica	80 m^3



Você conseguiria atravessar aquele portão de ferro batido com um soco? Claro que não, mas não por ser impossível. Só lhe parece impossível porque você ainda não sabe como realizar tal façanha. Com um pouco de tempo e preparação, sou capaz de tornar o ferro tão mole quanto manteiga aquecida e tão fácil de manipular quanto a argila. Com meu conhecimento, é a coisa mais fácil do mundo transmutar o barro no mais puro aço. Junto o que foi separado e faço até mesmo do vidro algo tão firme quanto a rocha.

seguirá lançar este feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico da Escada de Prata: A Forja do Feiticeiro.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Matéria.

Os magos da Escada de Prata usam este clássico para fortalecer ou destruir a integridade material dos objetos. É possível tornar a porta de um carro quase indestrutível durante um tiroteio, ou tornar um muro de pedra suficientemente frágil para que a estrutura seja danificada somente com um golpe vigoroso. Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam sua própria versão do mesmo feitiço (Raciocínio + Ofícios + Matéria) em defesa de seus colegas.

Consertar Objetos (Matéria ●●●)

O mago é capaz de consertar um objeto sem deixar sinal de emendas (parecerá que nunca foi quebrado).

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos reparam os pontos de Estrutura à razão de um para um.

Clássico do Mysterium: Novo em Folha.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Matéria.

Os magos do Mysterium usam este clássico para consertar até mesmo os objetos mais danificados e conseguem devolver essas coisas a suas perfeitas condições de funcionamento.

Improviso (Matéria ●●●)

Em alguns momentos, você só precisa de uma máquina que funcione de um certo jeito e não tem tempo para ajustá-la, ou então ainda não fabricaram uma que faça o que você precisa. Improviso é a resposta. O feitiço permite ao mago sobrepor rapidamente partes de várias máquinas umas às outras, de tal maneira a produzir o resultado desejado. Com este feitiço, o mago poderia, por exemplo, integrar uma pistola de pregos e uma espingarda de caça para produzir uma arma que dispara uma barragem de pregos toda vez que o gatilho é acionado. Ou então combinar uma cafeteira e uma máquina de sorvete para fazer, de uma só tacada, sorvete de café. Ou uma lavadora e uma secadora, para dar conta da roupa suja de uma só vez.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Para cada sucesso, o mago poderá passar uma característica (como a geração de calor de uma *rôtisserie* ou sua capacidade de fazer um outro objeto girar dentro dela) de um determinado objeto mecânico a um outro objeto mecânico. No caso de combinar armas de fogo diferentes, uma característica pode ser trocada por outra (criar, por exemplo, uma pistola que usa cartuchos de espingarda como munição). Também é possível incorporar integralmente uma arma de fogo a outro dispositivo, o que, para todos os efeitos, disfarçará a arma até ela ser usada pela primeira vez (ou até ser examinada de perto, seja por meios místicos ou terrenos).

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto improvisado. Com Matéria 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Mysterium: Dispositivo Híbrido.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Matéria.

Os magos do Mysterium encontram uma grande diversidade de aplicações para este clássico. Por exemplo, um revólver usado apenas como último recurso pode ser integrado a um grampeador ou a um secador de cabelos, ou então pode-se fundir uma caneta e uma lanterna para produzir um instrumento de escrita dotado do próprio fornecimento de luz (para fazer anotações no escuro). Alguns Guardiões do Véu fazem a transposição de vários objetos diferentes entre si com o intuito de criar ferramentas multifuncionais e elaboradas para todas as situações.

Metamorfose Daninha (Matéria ●●● + Vida ●●●)

Muito semelhante ao milagre que possibilitou a transformação do cajado de Moisés, este feitiço permite ao mago converter um pedaço (ou pedaços) de matéria sem vida em animais daninhos simples, como aranhas, escorpiões ou mutucas. Sabe-se de alguns feiticeiros que lançam um punhado de moedas ou seixos e transformam esses objetos em pleno ar para afligir (ou até mesmo ferir gravemente) os inimigos.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos determinam o número de objetos (moedas, cajados) que serão transformados, bem como o tamanho do enxame criado (tabela anexa).

Sucessos	Alvos
1	1 (torna-se um enxame de 1 m de raio)
2	2 (torna-se um enxame de 2 m de raio)
3	4 (torna-se um enxame de 4 m de raio)
4	8 (torna-se um enxame de 8 m de raio)
5	16 (torna-se um enxame de 16 m de raio)

As criaturas podem ser vários tipos de animais daninhos. Um enxame de insetos dotados de ferrões geralmente atacará qualquer pessoa (ou quaisquer pessoas) que estiver na área coberta por seu raio (o autor do feitiço pode direcionar o enxame com o feitiço de Vida 2 "Controlar Vida Primitiva", pág. 256). O dano provocado pelo enxame dependerá de sua densidade. Todos os tamanhos listados na tabela infligirão um ponto de dano contundente a qualquer pessoa que estiver dentro da área. O enxame poderá provocar mais dano caso se concentre. Usando a tabela de sucessos fornecida anteriormente, acrescente um dado a cada degrau que tiver de descer. Por exemplo, um enxame de dezesseis metros de raio (cinco sucessos) que se concentrar num raio de dois metros (dois sucessos) provocará quatro pontos de dano contundente. A blindagem só será eficaz se cobrir o corpo todo e, mesmo assim, proporcionará apenas metade de seu índice (arredondado para baixo).

Além disso, será possível tornar os animais peçonhentos se o autor do feitiço impor uma penalidade de –2 ao teste de feitiçaria. Se receber pelo menos um ferimento, a vítima terá de lutar contra o veneno com um teste reflexo de Vigor + Sobrevivência. Se tiver êxito, ela não sofrerá efeito algum; se falhar, suas paradas de dados designadas a ações físicas ficarão sujeitas a uma penalidade de –2 durante o resto da cena ou até ela receber um contraveneno (de acordo com a criatura conjurada pelo mago). Essa penalidade é cumulativa. Se a vítima for mordida várias vezes e falhar no teste de Vigor + Sobrevivência, as penalidades serão somadas.

Os animais daninhos criados são irracionais e agem apenas por instinto (e, portanto, é melhor usar este feitiço para criar insetos nocivos e naturalmente agressivos).

Clássico do Concílio Livre: Ferrões Ardentes.

Parada de dados: Raciocínio + Trato com Animais + Matéria.

Os artífices da vontade do Concílio usam este clássico para ganhar tempo precioso ao serem perseguidos por oponentes hostis ou para semear a confusão e o medo entre seus inimigos. Os magos da Escada de Prata usam sua própria versão do clássico (Inteligência + Trato com Animais + Matéria) para transformar até mesmo entulho encontrado ao acaso numa arma contra seus inimigos.

Perfurante de Armadura (Matéria ●●●)

O mago concede a um objeto a característica "perfurante de armadura".

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O objeto vai adquirir a capacidade de perfurar armaduras no próximo teste em que for utilizado. Cada sucesso adicional afetará o objeto em mais um teste. O jogador não pode escolher quais testes serão afetados: cada teste consecutivo concederá o benefício até se esgotar o número de testes afetados ou a cena terminar, o que acontecer primeiro.

A capacidade de perfurar armaduras também se aplica à Durabilidade do objeto atacado. O montante de pontos de blindagem que o objeto é capaz de ignorar dependerá da competência do autor do feitiço no Arcano da Matéria:

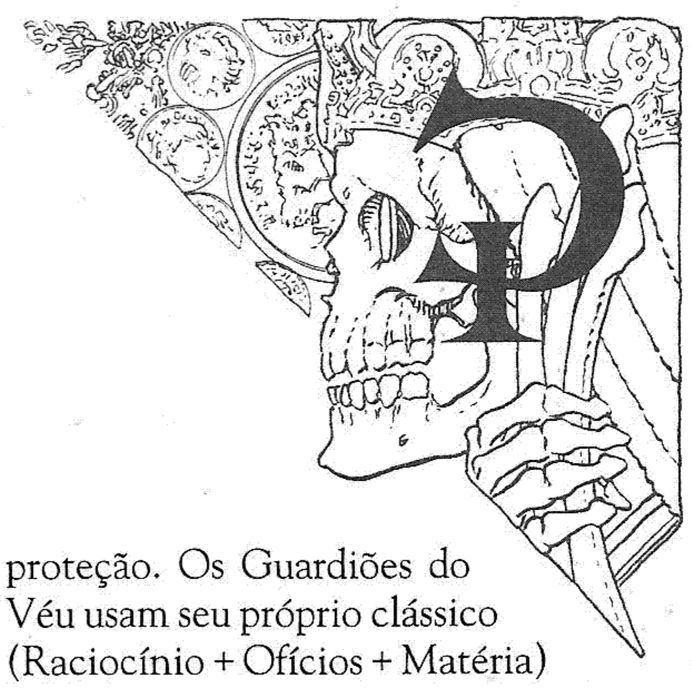
Índice de Matéria	Perfurante de armadura/ Durabilidade
3	ignora um ponto de blindagem ou Durabilidade
4	ignora dois pontos de blindagem ou Durabilidade
5	ignora três pontos de blindagem ou Durabilidade

Em vez de afetar só um objeto, o mago poderá afetar uma série de balas, uma a cada sucesso. Ele poderá duplicar esse número a cada fator Alvo que adicionar ao lançamento do feitiço, com uma penalidade cumulativa de –2 por fator Alvo adicional. No caso de regime automático, o disparo de uma rajada curta em que pelo menos uma das três balas foi enfeitiçada com Perfurante de Armadura receberá o efeito pleno do feitiço. No caso de uma rajada média, pelo menos cinco das dez balas devem ter sido enfeitiçadas dessa maneira para que a rajada ignore a blindagem. No caso de uma rajada longa, dez das vinte balas disparadas precisam ter sido submetidas ao feitiço para que a rajada inteira ignore a blindagem (consulte a seção "Regime automático", págs. 160–161 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Clássico da Seta Adamantina: Afiar a Espada.

Parada de dados: Perseverança + Ofícios + Matéria.

O mago da Seta munido deste clássico é capaz de derrubar até mesmo o oponente mais fortemente blindado. As balas perfuram as placas de cerâmica como se estas não passassem de papel de seda, e até mesmo uma lâmina aparentemente tosca atravessará as formas mais avançadas de



proteção. Os Guardiões do Véu usam seu próprio clássico (Raciocínio + Ofícios + Matéria) para aprimorar seu armamento.

Plasticidade (Matéria ●●●)

Com o uso deste feitiço, é possível, durante algum tempo, tornar maleável qualquer material razoavelmente homogêneo, até mesmo aqueles que normalmente são indúcteis (como gelo, carvão ou cristal). Sob o efeito do feitiço, a substância poderá ser modelada à mão (ou pela magia, se o artífice da vontade assim quiser), criando formas realmente fantásticas. O mago poderia, por exemplo, coletar âmbar como se fosse puxa-puxa e fazer com ele uma teia de aranha, ou enterrar as mãos e os pés de um inimigo no concreto, fechar os buracos e deixá-lo preso ali, como se o concreto já tivesse sido moldado desse jeito.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto visado (mas pode fazê-lo usando um fórceps ou outros instrumentos). Com Matéria 4, ele conseguirá lançar este feitiço dentro de seu alcance sensorial.

O feitiço torna os materiais duros tão moles quanto argila firme e tão fáceis de esculpir à mão quanto um naco de manteiga. A Durabilidade do objeto determina a facilidade do feitiço, impondo penalidades aos testes à razão de um para um. A madeira (Durabilidade 1) é mais fácil de envergar que o aço reforçado (Durabilidade 4 ou mais). No caso de objetos que misturam vários materiais, use a Durabilidade mais elevada. Lançado o feitiço, o efeito ocorrerá no turno seguinte. Se o mago tentar criar algo complexo ou artístico com a substância, talvez seja necessário um teste instantâneo de Destreza + Ofícios.

Esgotada a Duração, o objeto voltará a seu estado sólido original, mas conservará a forma na qual se encontrar. O feitiço não altera a Durabilidade nem a Estrutura de um objeto. É possível fazer a porta de um cofre de banco se dobrar para dentro, mas não se pode quebrá-la com mais facilidade do que antes.

Clássico do Mysterium: Esculpir a Forma Material.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Matéria.

Este clássico tem sido usado pelos magos do Mysterium com várias finalidades. Qualquer material normalmente duro pode ser transformado praticamente em qualquer instrumento simples que se faça necessário. É possível envergar uma porta maciça de pedra ou metal como se fosse uma laje de argila, ou então transformar a arma de um mago hostil em algo mole, maleável e inútil. Os magos da Seta Adamantina às vezes usam este clássico para criar armas e blindagens improvisadas.

Transmutar a Terra (Matéria ●●●)

O mago é capaz de transmutar uma substância sólida comum em outra substância sólida comum. O mago poderia transformar um pedacinho de granito em vidro ou um peso de papel feito de gesso em outro feito de madeira. Neste nível, porém, o mago não consegue transformar a substância de vários materiais de uma só vez. Portanto, ele não conseguiria transmutar um carro inteiro, mas poderia fazer o para-lama virar pau de balsa, ou o chassi virar borracha.

As transformações que envolvem metais preciosos ou materiais raros não são possíveis neste nível. (Isto é, "preciosos" e "raros" para os padrões dos Adormecidos comuns. Os diamantes não são nada raros, mas têm uma relevância metafísica significativa devido à importância que a maioria das pessoas acredita que eles possuem.) Esses procedimentos exigem o uso do feitiço de Matéria 4 "Transmutar o Ouro", págs. 184–185.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto visado (apesar de poder fazê-lo com um fórceps ou outros instrumentos). Com Matéria 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Transmutações radicais podem impor penalidades ao teste de feitiçaria. Não há penalidade para transformar rocha em metal, mas, para passar de rocha a papel, o modificador pode ser de –1.

Observe que este feitiço não altera a forma nem o Tamanho do objeto, só sua substância material. Ele ficará mais pesado ou mais leve de acordo com o que for apropriado para a substância em questão.

Com Matéria 4, um objeto sólido composto de mais de um material pode ser afetado com um único lançamento (apesar de ainda ser necessário o contato físico; para transmutar várias substâncias sólidas dentro do alcance sensorial, é preciso Matéria 5). O mago é capaz de afetar diversos tipos de materiais de uma só vez (como as diferentes partes de um revólver) ou simplesmente um pedaço ou tipo de material (portanto, ele poderia transformar as balas, que são feitas de várias substâncias, ou só o cão, ou a arma inteira, dependendo do que desejar). Essa habilidade também permite ao mago transformar materiais complexos em simples. O artífice da vontade é capaz de transformar um diamante numa pequena massa de argila, ou uma preciosa e secular *tachi* de metal japonesa numa espada feita totalmente de madeira.

Clássico da Escada de Prata: Transfiguração Material Menor.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Este ato clássico de magia alquímica encontra uso entre muitos magos da Escada de Prata. Uma frágil mesa dobrável poderia ser tombada e transformada numa barreira de aço, ou então uma porta resistente poderia virar vidro barato. Naturalmente, este feitiço útil é praticado por membros de todas as ordens, desde que tenham habilidade suficiente no Arcano da Matéria.

●●●● Adepto da Matéria

Alterar a Eficiência (Matéria ●●●●)

O mago consegue melhorar ou piorar o funcionamento de um objeto mecânico. Artefatos complicados, como os aparelhos mecânicos, podem se tornar mais ou menos eficientes por meio da manipulação minuciosa da qualidade de suas engrenagens internas.

Prática: Tecer.

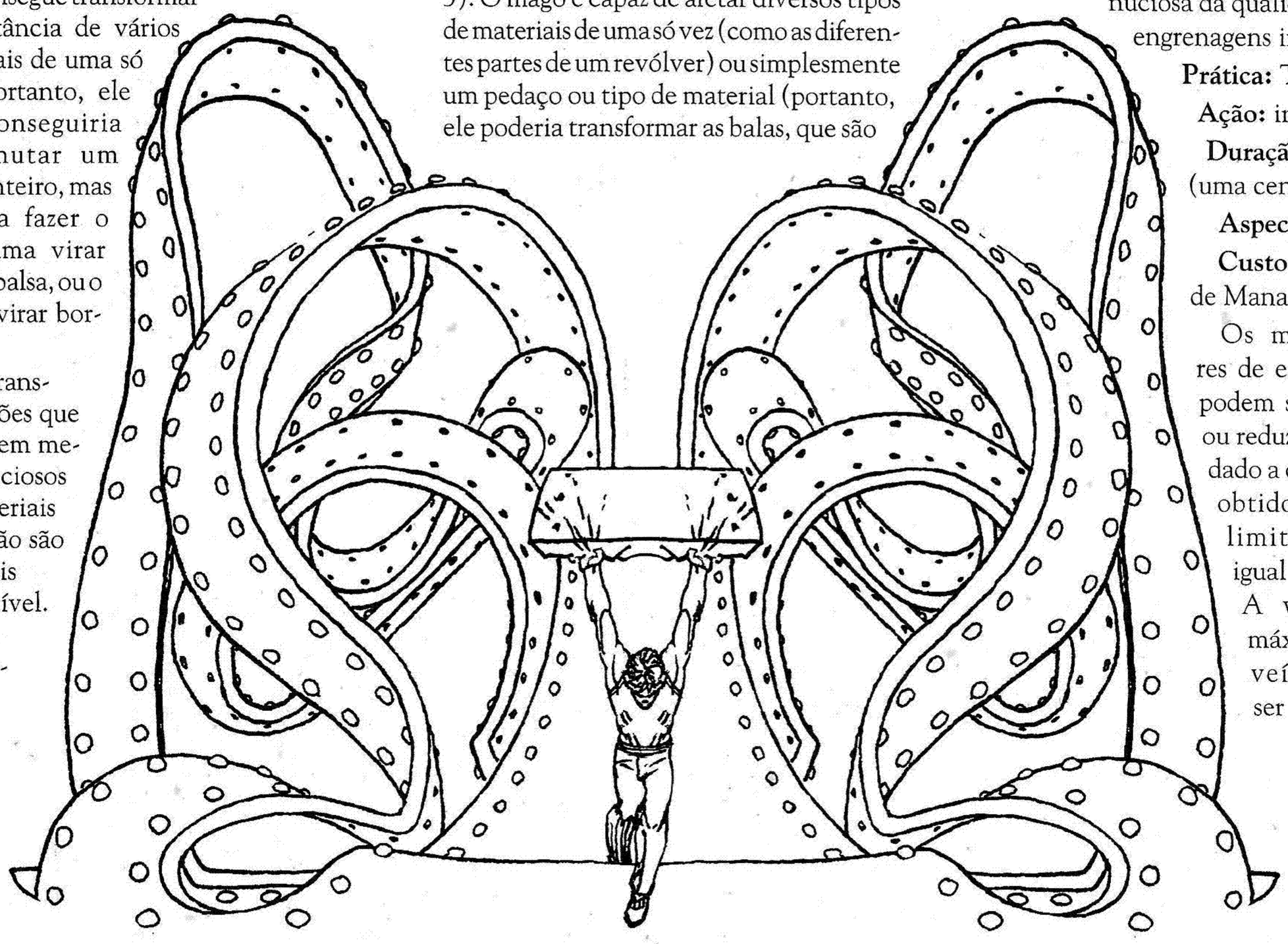
Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Os modificadores de equipamento podem ser elevados ou reduzidos em um dado a cada sucesso obtido (sendo o limite máximo igual a +5 ou –5). A velocidade máxima de um veículo pode ser aumentada



O que sou capaz de criar, também posso destruir. Madeira. Rocha. Até mesmo o diamante. Posso solidificar o próprio ar e aprisionar as pessoas em jaulas invisíveis. Se preciso provar o valor de minha Arte àqueles que não têm tanta imaginação, consigo transformar chumbo em ouro para satisfazer suas expectativas banais. Eis a força de minha arte. Um dia, se você for diligente nos estudos, ela também poderá ser sua.

ou diminuída em 15 quilômetros por hora a cada sucesso (máx.: + ou – 75 km/h), ou então sua aceleração pode ser aumentada ou diminuída em cinco metros a cada sucesso (máx.: + ou – 25).

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o objeto visado. Com Matéria 5, ele conseguirá lançar este feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico dos Guardiões do Véu: Sobremarcha.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios ou Ciências + Matéria.

Quando os aparelhos terrenos com os quais o Guardião conta em seu trabalho não atendem a suas necessidades, ele pode recorrer a este clássico para melhorar o desempenho dos dispositivos. Os artífices da vontade do Concílio Livre geralmente fazem uso deste mesmo clássico para aprimorar seu equipamento na medida do necessário.

Aniquilar a Matéria (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de destruir a matéria inerte, reduzindo-a a nada e dissolvendo por completo seu arranjo atômico. Com efeito, ele a faz deixar de existir. Nem a resistência nem a densidade do material são levadas em consideração: somente a quantidade absoluta (em termos de volume) está relacionada ao processo de destruição.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso inflige um ponto de dano a um objeto, sem a necessidade de superar a Durabilidade do mesmo. A exceção cabe aos objetos mágicos, como os aprimorados ou imbuídos, ou então Artefatos, compostos e ligas sobrenaturais. Eles não podem ser destruídos com este feitiço, mas "Aniquilar a Matéria Extraordinária" de Matéria 5, pág. 185, é capaz de afetá-los.

Clássico da Seta Adamantina: Desintegração.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Ocasionalmente, proteger vidas implica quebrar coisas. Às vezes, o mago da Seta precisa tirar escombros pesados de cima de alguém, e rápido, ou atravessar uma parede, destruir uma arma ou aniquilar um monte ambulante de matéria sem vida. Os Guardiões do Véu também usam o mesmo clássico no cumprimento de seus deveres.

Modelar o Ar (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de controlar o fluxo e a densidade do ar, ou então controlar a dispersão de uma substância gasosa, como o gás mostarda, o sarin (gás asfixiante) ou o hélio.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

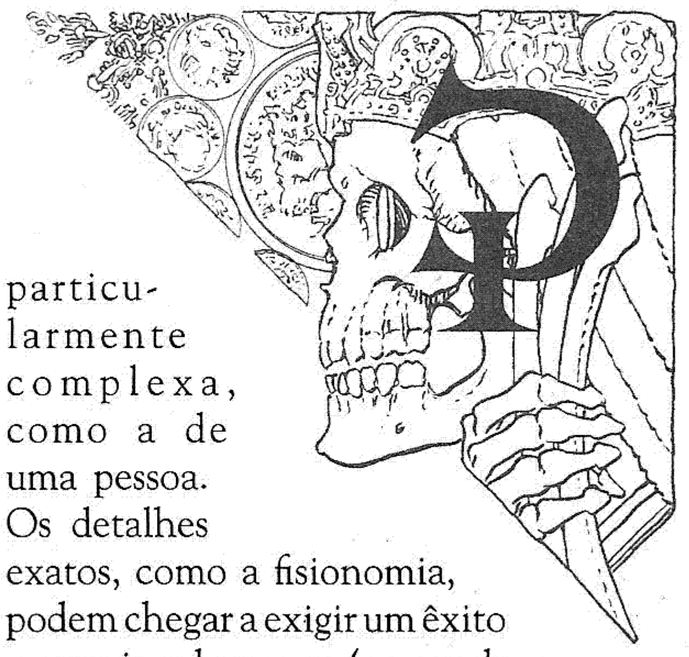
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago afetará um volume de ar ou gás de acordo com os sucessos obtidos. Quando aplicados ao ar, os sucessos são distribuídos entre o volume afetado e o acréscimo ou decréscimo de pressão (a densidade das moléculas de ar), medida em termos de Força.

Quando se modela o ar ou um gás, pode ser necessário um teste bem-sucedido de Destreza + Ofícios para obter uma forma



Ψ

particularmente complexa, como a de uma pessoa. Os detalhes exatos, como a fisionomia, podem chegar a exigir um êxito excepcional no teste (apesar do ar ser invisível, a menos que alguém jogue nele tinta ou lama). O índice de Força serve de Durabilidade contra projéteis ou outros ataques que precisem passar primeiro pelo ar modelado para atingir o alvo (veja as regras de abrigo, págs. 163–164 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

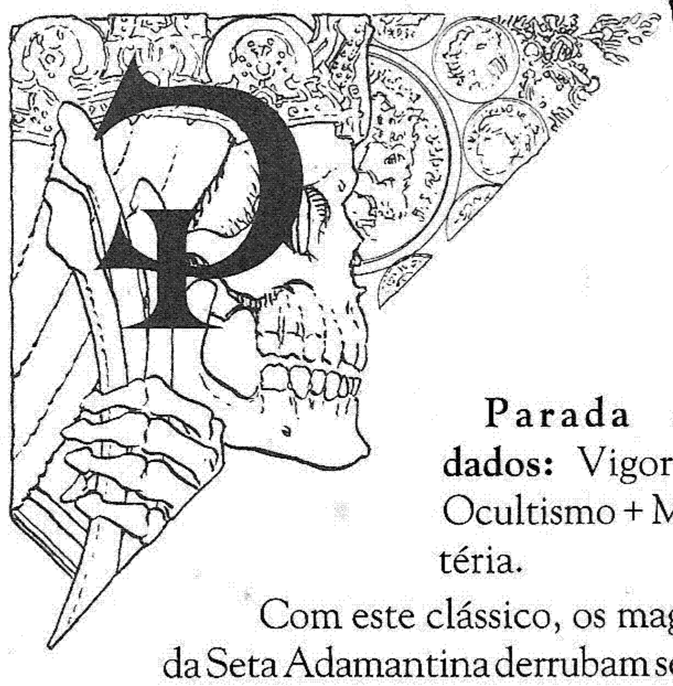
Quando se trata de deslocar o ar, o Narrador atribui um índice de Força ao vento já existente. O autor poderá aumentar ou diminuir essa característica de acordo com o montante de Força designado por seus sucessos. Um dia normal poderia ter apenas Força 0, ao passo que um dia muito tempestuoso poderia ter Força 1. Um furacão poderia ter Força 2 ou até mesmo 3.

O autor do feitiço consegue controlar de maneira reflexa e deslocar o espaço de ar afetado até o máximo de um metro a cada círculo de seu índice de Gnose por turno. Se usar Forças 3 ao lançar o feitiço, ele dará ao ar um movimento ainda maior: dez metros por círculo de seu índice de Gnose por turno. As pessoas que estiverem no caminho do vento podem ser derrubadas. Se a Força do vento *exceder* a Força de uma pessoa afetada, será necessário um teste reflexo e bem-sucedido de Força + Esportes para que ela não seja derrubada (de acordo com as regras pertinentes a esse efeito, pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Quando o feitiço se aplica a um gás, o mago é capaz de controlar o fluxo do vapor, impedindo-o de se dispersar e invadir certas áreas, e até mesmo deslocá-lo por reflexo à razão de um metro por círculo de Gnose a cada turno (ou, com Forças 3, dez metros por círculo de Gnose a cada turno).

Clássico da Seta Adamantina: Ventos Favoráveis.

Sucessos	Volume definido	Força
1	5 m³	•
2	10 m³	••
3	20 m³	•••
4	40 m³	••••
5	80 m³	•••••



Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Matéria.

Com este clássico, os magos da Seta Adamantina derrubam seus inimigos com um sopro, literalmente, e tornam-se, para todos os efeitos, imunes ao uso de agentes gasosos bioquímicos, pois impedem esses gases de se aproximar.

Reconfigurar Objetos (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de transformar uma coisa num tipo diferente de objeto. Ele poderia, por exemplo, transformar um taco de beisebol feito de alumínio numa espada de alumínio. A forma é alterada, mas a substância material continua a mesma.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Um objeto simples ou complexo pode ser transformado num objeto simples ou complexo diferente. No entanto, Durabilidade, Estrutura e Tamanho continuarão os mesmos.

Se combinar este efeito com "Transmutar a Terra", pág. 182, o autor conseguirá mudar a composição material do alvo com um só lançamento (veja a seção "Feitiços combinados", págs. 128–129).

Clássico da Escada de Prata: A Mão do Artesão.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Matéria.

Usando este clássico, os magos da Escada de Prata conseguem impor sua vontade até mesmo à forma da matéria inanimada, remodelando os objetos de modo a assumirem formas mais úteis. Magos de todas as ordens com treinamento suficiente no Arcano da Matéria recorrem a este clássico.

Transmutar o Ar (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de transformar uma substância gasosa em outra substância gasosa, como ao converter gás asfixiante em oxigênio inofensivo, ou oxigênio em gás hilariante.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Observe que este feitiço não altera a dispersão do gás, apenas sua substância.

Clássico do Mysterium: Ar Fresco.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Os magos do Mysterium são conhecidos por entrar em tumbas seladas há eras. Este clássico permite-lhes conjurar ar fresco nesses lugares empoeirados.

Transmutar o Ouro (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de transmutar uma substância preciosa ou rara, como ouro ou diamante, numa substância comum, como madeira ou barro, e vice-versa.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Este feitiço é semelhante a "Transmutar a Terra", pág. 182, exceto que pode ser usado para enfeitiçar substâncias preciosas ou materiais raros/valiosos (cuja relevância metafísica depende da importância atribuída a eles pela cultura da qual o mago faz parte). O autor não conseguirá alterar o estado da substância (sólido ou líquido), a menos que combine o feitiço com "Transubstanciação Menor", pág. 185.

O mago também consegue reverter o efeito, transformando uma substância comum em preciosa. Os sucessos determinam a pureza da transformação. O Tamanho do objeto não muda, e só uma parte dele será de boa qualidade. Por exemplo, com um sucesso, pode ser que um quarto do objeto se torne ouro de bom quilate, ao passo que o resto será de baixo quilate. Com cinco sucessos ou mais, a coisa toda será pura.

Clássico dos Guardiões do Véu: Ouro de Tolo.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Os magos Guardiões usam este clássico com o intuito de castigar aqueles que se acham capazes de usar o dinheiro para

sair de qualquer enrascada. Transformam riquezas em folhas mortas ou barro.

Transubstanciação Menor (Matéria ●●●●)

O mago é capaz de transformar uma única substância líquida numa única substância sólida e vice-versa.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço de Matéria 2 "Transmutar a Água" (pág. 179) e ao feitiço de Matéria 3 "Transmutar a Terra" (pág. 182), exceto que agora o mago consegue combinar os estados líquido e sólido, transformando água em pedra ou madeira em tinta (este feitiço não é capaz de transformar objetos em substâncias impossíveis, como converter madeira em "madeira líquida").

Clássico da Escada de Prata: O Toque do Arquiteto.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Os magos da Escada de Prata usam este clássico para remodelar o oratório de um rival, quem sabe transformando os móveis em óleo e as paredes sólidas em papel, para ensinar aos outros que nada está a salvo de sua Arte.

●●●●● Mestre da Matéria

Crio ligas muito além do conhecimento de qualquer homem comum e elementos que não constam da Tabela Periódica. Posso fazer os objetos aumentar de tamanho ou encolher, como eu desejar, e destruo até mesmo os Artefatos atlantes mais lendários e cobiçados. Tenho o poder de um deus ao alcance de meus dedos e dele me aposso com os auspícios da verdadeira ciência.

Alterar o Tamanho (Matéria ●●●●●)

O mago é capaz de alterar o Tamanho de um objeto, tornando-o maior ou menor.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É possível alterar um ponto de Tamanho a cada sucesso obtido, respeitados os limites impostos pelo índice de Matéria do autor do feitiço.

Clássico do Concílio Livre: Raio Miniaturizador.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Expandindo ou comprimindo o espaço entre os átomos de um objeto, o mago do Concílio Livre é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho do alvo sem alterar nenhuma de suas características materiais. Os magos da Seta Adamantina às vezes usam este clássico para esconder armas secretas ou outros suprimentos que carregam consigo.

Aniquilar a Matéria Extraordinária (Matéria ●●●●●)

Idêntico à capacidade de destruir materiais normais, como acontece com "Aniquilar a Matéria", pág. 183, exceto que este feitiço afeta substâncias encantadas que normalmente são protegidas, como os objetos aprimorados ou imbuídos, os Artefatos e o táumio (veja o feitiço "Forjar o Táumio", pág. 186).

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

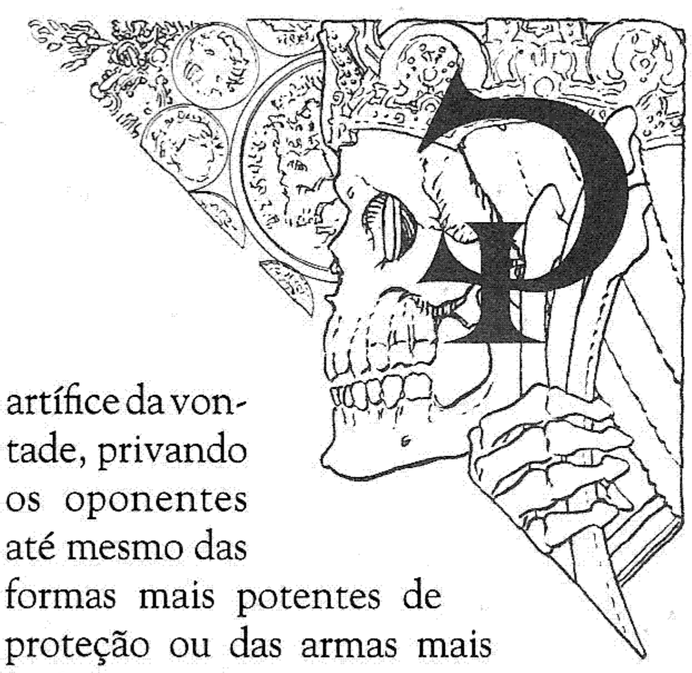
Custo: nenhum.

Cada sucesso inflige um ponto de dano a um objeto, sem a necessidade de superar a Durabilidade da coisa.

Clássico da Seta Adamantina: De Volta ao Pó.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo ou Ciências + Matéria.

Nem mesmo os materiais mais resistentes estão a salvo do mago da Seta munido deste feitiço. O táumio e outras substâncias semelhantes podem ser destruídos por um



artífice da vontade, privando os oponentes até mesmo das formas mais potentes de proteção ou das armas mais poderosas.

Criação Bruta (Matéria ●●●●●)

O mago é capaz de criar um objeto do nada.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O objeto criado pode ser de Tamanho igual ou inferior a 3, com mais um ponto de Tamanho a cada sucesso adicional obtido no teste de feitiçaria. A Durabilidade depende do material criado, mas os sucessos extras podem ser usados para reforçá-la.

Os objetos complexos, como os automóveis, talvez exijam um teste reflexo de Inteligência + Ofício ou Ciências para saírem do jeito certo. A critério do Narrador, o autor do feitiço pode até mesmo precisar da Especialização de Habilidade apropriada (como Consertar Automóveis) a fim de criar certos objetos. Um carro esporte da BMW (Tamanho 10) exige sete sucessos no teste de feitiçaria, além de um teste bem-sucedido de Inteligência + Ofícios ou Ciências.

Clássico da Escada de Prata: Ex Nihilo.

Parada de dados: Perseverança + Ciências + Matéria.

O poder de criar materiais do nada pode ser visto, em alguns aspectos, como algo quase divino. Não é de surpreender, portanto, que a Escada de Prata tenha inventado este clássico exatamente com essa finalidade. É possível criar e afetar qualquer material de verdade, seja por artifícios normais ou por meio de outras aplicações do Arcano da Matéria. Os magos do Concílio Livre usam um clássico semelhante (Inteligência + Ciências + Matéria), recorrendo à "energia de fundo", à "matéria escura" ou a uma série de outras fontes.



Forjar o Táumio (Matéria ●●●●● + Primórdio ●●●)

Os mestres da Matéria conseguem forjar uma substância que, quando carregada de Mana, é capaz de servir de anteparo contra a vontade mística. Chamado "táumio" (a partir da palavra grega para "prodígio" ou "maravilha"), esse material é uma liga de ouro, prata e mercúrio aperfeiçoados (respectivamente, oricalco, lunargento e hérmio). (Obs.: As versões transmutadas desses materiais não são aceitáveis.) O resultado, quando forjado da maneira apropriada, é uma substância perfeitamente espelhada. Quando carregado com Mana, o táumio tem uma luminescência suave. Um objeto de táumio pode assumir a forma de um colar, peitoral de armadura, relógio de pulso ou de uma espada. A forma e o tamanho de um objeto são irrelevantes na determinação da quantidade de contramágica inerente que ele proporciona.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana (mín.).

Com um sucesso, cria-se um pedaço de táumio de Tamanho 1 e Durabilidade 1, capaz de reter um ponto de Mana, que será usado para resguardar o usuário contra a magia. O mago precisa de mais sucessos para aumentar a capacidade de armazenamento de Mana. Também é possível acrescentar sucessos ao número-alvo para aumentar a Durabilidade, o Tamanho, o índice de blindagem e o modificador de equipamento do táumio (em todos os casos, uma unidade por sucesso). (Se desejar, o mago poderá criar o táumio sem qualquer outro benefício além da capacidade de anular a magia.)

A liga se desintegrará ao expirar a Duração e, portanto, os magos geralmente lançam este feitiço com Duração indefinida. Use estes fatores de Duração:

Duração	Número-alvo
1 cena/hora	1
24 horas	2
2 dias	3
1 semana	4
1 mês	5
Indefinida	6

Exemplo: *Crisol forja um anel de táumio, com Tamanho 1, Durabilidade 4 e a capacidade de armazenar cinco pontos de Mana, além de Duração indefinida. Para fazer o anel, são necessários catorze sucessos. Um sucesso proporciona Tamanho 1, Durabilidade 1 e a capacidade de armazenar um ponto de Mana, ao passo que três sucessos aumentam o índice de Durabilidade para 4. Quatro sucessos aumentam a capacidade de armazenamento para cinco pontos de Mana, e seis sucessos são necessários para tornar a Duração indefinida.*

Depois de pronto, o táumio precisa ser carregado com pontos de Mana. Toda vez que resguardar alguém contra magia (uma ação reflexa, a menos que o usuário não queira que a substância o faça), a liga consumirá um desses pontos. Se ficar sem pontos, a coisa não conseguirá deter a magia até ser recarregada. Esse anteparo assume a forma de um contrafeitiço reflexo, eficaz contra todos os Arcanos e contra a magia tanto vulgar quanto velada. A parada de dados de proteção é igual à parada de Matéria + Gnose do criador do táumio.

O usuário de uma arma de táumio pode empregar o Mana armazenado no objeto para transformar o dano da arma em agravado. Trata-se de uma ação reflexa que exige um ponto de Mana das reservas da arma de táumio. Para ser eficaz como armadura, é preciso que o táumio tenha Tamanho igual ou superior a 3.

Clássico da Escada de Prata: A Forja de Hefesto.

Parada de dados: Destreza + Ocultismo + Matéria.

Batizado em homenagem ao ferreiro dos deuses, este clássico permite aos magos da Escada de Prata criar o táumio, que talvez seja a mais perfeita das substâncias. Com esse material, é possível rechaçar feitiços hostis e causar ferimentos atrozes nos adversários. Os magos da Seta Adamantina que chegam a dominar o Arcano da Matéria também são conhecidos por usar este clássico.

Máquina de Autorreparo (Matéria ●●●●●)

O mago pode dar aos objetos a função de autorreparo. A compreensão do artífice da vontade é tamanha que ele é capaz de fabricar materiais capazes de "reparar" a si mesmos unindo-se a moléculas próximas, reestruturando-as atomicamente de maneiras que seriam consideradas impossíveis pela ciência moderna.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso permite ao objeto reparar automaticamente os pontos de dano estrutural à velocidade de um ponto a cada quinze minutos. Este feitiço usa os fatores avançados de Duração demorada e o autor não precisa ter Matéria 6 para lançá-lo.

Clássico do Mysterium: Renascer das Cinzas.

Parada de dados: Autocontrole + Ofícios + Matéria.

Mesmo se for destruído por completo, o objeto tratado com este clássico do Mysterium será capaz de se consertar, reconstituindo-se a partir de pó e fragmentos minúsculos, se for necessário. Os magos da Escada de Prata seguem uma abordagem diferente (Presença + Ofícios + Matéria) para chegar aos mesmos resultados.

Transubstanciação Maior (Matéria ●●●●●)

O mago agora é capaz de transformar líquidos e sólidos em gases, e vice-versa, em qualquer combinação.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço de Matéria 4 "Transubstanciação Menor" (pág. 185), exceto que agora o mago é capaz de alternar à vontade os estados líquido, sólido e gasoso, o que inclui substâncias raras ou preciosas (como descrito no feitiço "Transmutar o Ouro", págs. 184–185).

Clássico do Concílio Livre: Brincar de Deus.

Parada de dados: Inteligência + Ciências + Matéria.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para fazer praticamente qualquer coisa imaginável com a matéria. Os Guardiões do Véu usam o mesmo clássico em seu trabalho, apagando as provas da existência de um universo paranormal por meio da transformação material.

Mente

Âmbito: comunicação, alucinações, projeção mental, controle da mente e telepatia.

É o Arcano usado para estabelecer contato com a Consciência Universal partilhada por todos os seres dotados da faculdade de pensar: seres humanos, animais, espíritos e qualquer coisa capaz de fazer a distinção entre si mesma e o ambiente, de um jeito ou de outro. É um Arcano de pensamentos, sonhos, emoções, motivações, lembranças, instintos primitivos, preceitos elevados e ideias. Aqueles que desejam dominar a Mente tentam se aproximar da unidade de pensamento compartilhada por todos os seres vivos inteligentes, dirigindo sua vontade mística para dentro, onde descobrirão a simples verdade de que toda a Criação existe apenas nos olhos de quem a vê.

A Mente é um Arcano para os introspectivos que não se perdem em devaneios presunçosos, e também para aqueles que são expansivos, mas não a ponto de se verem incapazes de usar a reflexão de maneira proveitosa. Os magos do Arcano da Mente são pessoas interativas, e é irrelevante se essa interação assumirá a forma de trato social ou de intensa contemplação de uma vida interior fértil e vibrante. São surpreendentemente poucos os indivíduos que, para se dedicar a atividades cerebrais, ignoram as físicas: eles têm uma abordagem bem equilibrada da existência. No entanto, certamente não são raros os ascetas que aparentam ser meio loucos, que negam as necessidades e os desejos de suas "rudes formas terrenas". De todos os tipos diferentes de magos, aqueles que se dedicam ao estudo da Mente são os mais propensos a mudar radicalmente à medida que sua compreensão aumenta, abrindo-se para vias de pensamento que antes eram inescrutáveis.

Reino Regente: Pandemônio

O par grosseiro/sutil formado por Espaço/Mente fornece os Arcanos Regentes de Pandemônio, o lugar onde a alma é flagelada, onde os pecados cometidos durante a temporada da alma no mundo material são expiados, para que ela possa ascender e voltar a sua origem. A Mente é a expressão efêmera do par.

• Iniciado da Mente

Detectar Consciências (Mente •)

O mago é capaz de detectar a presença de mentes no mundo material ou projeções mentais em condição Crepuscular (consulte o feitiço "Projeção Psíquica", págs. 197–198). Ele sabe detectar a presença de atividade psíquica, desde a mais primitiva (apresentada pelos animais mais simples) até a mais complexa e elevada (senhores poderosos entre os espíritos, o artífice da vontade mais iluminado, e coisas do gênero). Esse sentido permite ao mago saber quando outras criaturas racionais estão presentes e, de maneira aproximada, que tipos de mentes estão presentes (pode ser que a experiência não ensine ao mago a distinção entre a mente de uma barata e a de um rola-bosta, mas ele certamente saberá distinguir entre a mente de um inseto e a de um réptil).

O mago detecta o tipo genérico de mente (por exemplo, um fantasma, um espírito ou uma consciência desencarnada) e esse sentido o ajudará a saber quando é espionado ou simplesmente observado por um ser que se esconde em dimensões rarefeitas.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago é capaz de detectar a presença de mentes ao alcance de seus sentidos. Os sucessos são usados para sobrepujar qualquer tipo de mecanismo sobrenatural de ocultação que a mente possua. Enquanto perdurar o efeito, o feitiço criará uma "zona de segurança" em volta do mago, na qual nenhuma mente conseguirá entrar sem que ele saiba.

Clássico do Mysterium: Olho da Mente.

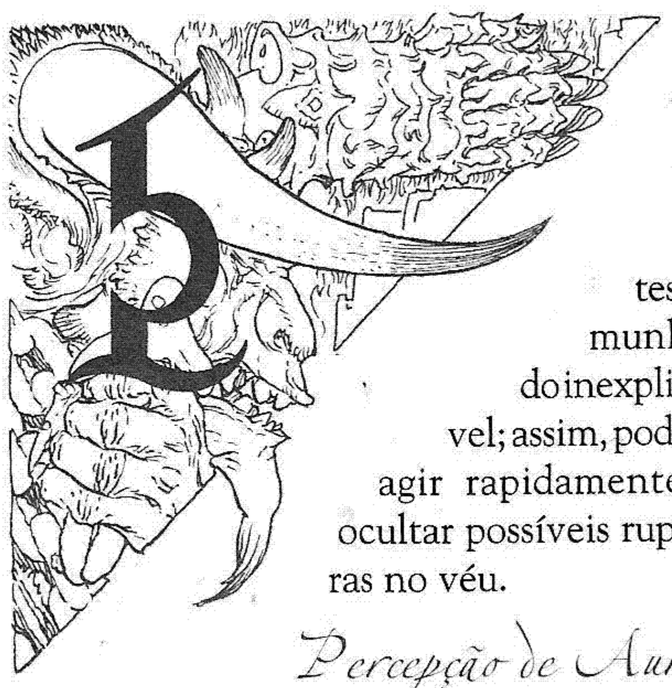
Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Mente.

Os magos do Mysterium usam este clássico para identificar a presença de outros seres racionais nos arredores. Na exploração sorrateira de ruínas antigas, a revelação de milhares de mentes de insetos nas proximidades pode indicar algum tipo de armadilha, ao passo que uma inteligência vasta e poderosa talvez implique um tipo completamente distinto de guardião. Alguns Guardiões do Véu também fazem uso deste feitiço para detectar a presença de



Estenda a mão e toque a superfície da Mente do Mundo. Você a vê refletida nas pessoas a seu redor e, portanto, dentro de você.

Você não sente a corrente de consciências a sua volta? Você distinguirá as particularidades das mentes mais disciplinadas, aquelas que demonstram ter habilidade psíquica, e perceberá os sentimentos das pessoas a sua volta. Você será capaz de pensar com duas mentes, em vez de uma só.



testemunhas do inexplicável; assim, podem agir rapidamente e ocultar possíveis rupturas no véu.

Percepção de Auras (Mente ●)

O mago consegue discernir os estados mentais e emocionais de um ser pensante ao ler a aura do alvo. Alguns magos percebem auras como uma série de cores, ao passo que outros as descrevem em termos de notas musicais, odores, sabores ou outros sentidos exclusivamente não físicos.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte o quadro "Indicadores das auras", ao lado, onde você encontrará os detalhes específicos. Observe que este feitiço não permite ao mago identificar a natureza de um alvo. Isso exige o feitiço "Visão Superna", pág. 217.

Clássico da Seta Adamantina: Conhecer o Lobo pela Postura.

Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Mente.

Na natureza, a maioria das criaturas revela seu estado emocional por meio de uma combinação de postura corporal, expressão facial e outros sinais fisiológicos (como o almíscar ou a salivação excessiva). Os seres humanos aprenderam a suprimir muitos desses sinais em nome de uma interação social "cortês", mas o mago da Seta Adamantina enxerga além desses expedientes civilizados e interpreta a verdadeira intenção do indivíduo. Os artífices da vontade da Escada de Prata também são conhecidos por empregar este clássico: não se deve subestimar o poder de controlar um pessoa por meio da compreensão de suas emoções.

Terceiro Olho (Mente ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (consulte a seção de mesmo nome, pág. 110). Ele percebe quando outras pessoas por perto usam poderes mentais excepcionais, como telepatia, psicometria ou PES, ao interpretar as ondulações características deixadas pelos movimentos do pensamento excepcionalmente avançado.

Indicadores das auras

Condição mental ou emocional*	Cor
Agressivo	púrpura
Amedrontado	laranja
Animado	violeta
Calmo	azul-claro
Compassivo	salmão
Confuso	variegado, alternância de cores
Conservador	lilás
Deprimido	cinza
Desconfiado	azul-escuro
Desejoso/Lúbrico	vermelho sangue
Enamorado	azul
Espiritual	dourado
Feliz	escarlate
Frenético	rápida ondulação das cores
Generoso	rosa
Idealista	amarelo
Inocente	branco
Invejoso	verde-escuro
Maligno	preto
Obcecado	verde
Perdido em devaneios	cores nítidas e bruxuleantes
Psicótico	cores giratórias e hipnóticas
Rancoroso	castanho
Receoso	verde-claro
Triste	prateado
Zangado	vermelho

*É necessário o feitiço de Mente 1 "Percepção de Auras" para interpretar o estado mental ou emocional de uma aura.

Natureza**	Cor
Adormecido	aura fraca e atenuada
Desalmado	espaço vazio onde deveria estar a aura
Desperto	milhares de cintilações na aura
Fantasma	aura manchada e intermitente
Lich	veios negros na aura
Metamorfo	aura de cores vibrantes
Sob um *geas* de Sorte	faixas escuras ziguezagueando pela aura
Sonâmbulo	aura atenuada, contendo lampejos fracos
Vampiro	as cores da aura são pálidas

**É necessário o feitiço de Primórdio 1 "Visão Superna", pág. 217, para interpretar a natureza de uma alma.

O mago também é capaz de interpretar ressonâncias, distinguindo-lhes os timbres emocionais e psíquicos: as nuances particulares da vontade, conscientes ou inconscientes, que participaram de sua criação. Ele percebe os processos mentais que ajudaram a criar a ressonância (como estados emocionais fortes ou o exercício vigoroso da vontade), detectando, para todos os efeitos, o contexto da dita ressonância na realidade, ou seja, sua razão de existir.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para analisar a magia com este feitiço.

Clássico dos Guardiões do Véu: Escalas de Pensamento.

Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Mente.

Este clássico, talvez um dos sentidos mais úteis no arsenal dos Guardiões para detectar ressonâncias, permite a esses artífices da vontade dissecar processos mentais e motivos obscuros, o que os leva para mais perto de sua caça. Os magos do Concílio Livre desfrutam de um feitiço semelhante (Presença + Empatia + Mente), sondando os ecos da consciência para entender melhor os fatores subjacentes por trás da face inconstante da magia.

Uma Mente, Dois Pensamentos (Mente ●)

Este feitiço permite ao mago manter duas linhas de pensamento completamente distintas ao mesmo tempo, contanto que nenhuma delas exija esforço físico demasiado. O feiticeiro cria processos paralelos em sua mente consciente. Não conseguirá fazer nada que exija trabalho intenso ou rigoroso (como consertar um computador e, ao mesmo tempo, elaborar um discurso inflamado), mas uma de suas duas ações pode exigir esforço físico mínimo (como elaborar um discurso e digitar o editorial de um jornal da cidade).

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O artífice da vontade consegue manter dois pensamentos simultaneamente, o que lhe permite realizar duas tarefas distintas, prolongadas e relacionadas ao conhecimento (e não ações instantâneas ou tarefas prolongadas que envolvem trabalho braçal)

ao mesmo tempo. Por exemplo, ele poderia pesquisar uma informação esotérica e compor um poema, mas não conseguiria fazer nenhuma dessas duas coisas enquanto consertasse um carro.

Clássico da Escada de Prata: Pensar por Muitos.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Mente.

Os líderes não só pensam por si mesmos como também por aqueles que mantêm como vassalos. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam este clássico para cuidar das inúmeras atribuições dos governantes no tempo limitado que geralmente têm. Os magos do Mysterium também usam o mesmo clássico vez ou outra, principalmente ao considerar questões importantes de um saber demasiado obscuro.

Pode ser difícil motivar outras pessoas a seguir o plano de alguém quando elas desconhecem os pormenores. Os magos da Escada de Prata usam este clássico para revelar as nuances de uma situação a outras pessoas, permitindo que esses indivíduos entendam por que os planos dos magos, em última instância, são sempre bem intencionados. Os Guardiões do Véu expõem outras pessoas aos sentidos excepcionais dos feiticeiros (Raciocínio + Persuasão + Mente), de modo que todos possam agir em uníssono para defender a santidade dos Mistérios.

Alterar a Aura (Mente ●●)

O mago é capaz de alterar sua própria aura. Ele conseguirá recriar o aspecto de qualquer estado mental ou emocional que desejar (não mudará o estado emocional de fato, somente a aparência dessa condição em sua aura). No entanto, ele não é capaz de fazer sua natureza parecer diferente do que é (não pode assumir a aura de um Adormecido ou a de um vampiro).

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte o quadro "Indicadores das auras", pág. 188. Em conjunção com Primórdio 2, este feitiço também será capaz de alterar a natureza da aura do mago, de acordo com as regras do feitiço "Transformar a Aura", págs. 218–219.

Não é possível detectar este feitiço, exceto com o uso dos feitiços, associados aos Sentidos de Mago, "Terceiro Olho" (pág. 188) ou "Visão Superna" (pág. 217), só que com uma Potência maior. Mesmo quando detectado o feitiço, o estado mental ou emocional verdadeiro do mago só será percebido se a Potência de Alterar a Aura for superada pela de um feitiço apropriado para interpretar o estado mental de uma aura, como "Percepção de Auras", pág. 188, a menos que a aura alterada seja revogada.

Clássico dos Guardiões do Véu: Vestir a Máscara Interior.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Mente.

●● Aprendiz da Mente

Falar aos corações e às mentes das pessoas. Controlar os pensamentos e a ações das coisas simples da terra: insetos, répteis etc. Defender sua própria consciência, seus segredos e até mesmo sua forma física. São essas as dádivas para as quais você acabou de abrir os olhos.

Abrir o Olho Insone (Mente ●●)

Idêntico ao feitiço de Mente 1 "Terceiro Olho" (pág. 188), exceto que o mago o usa para enfeitiçar outro mago ou até mesmo um ser sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

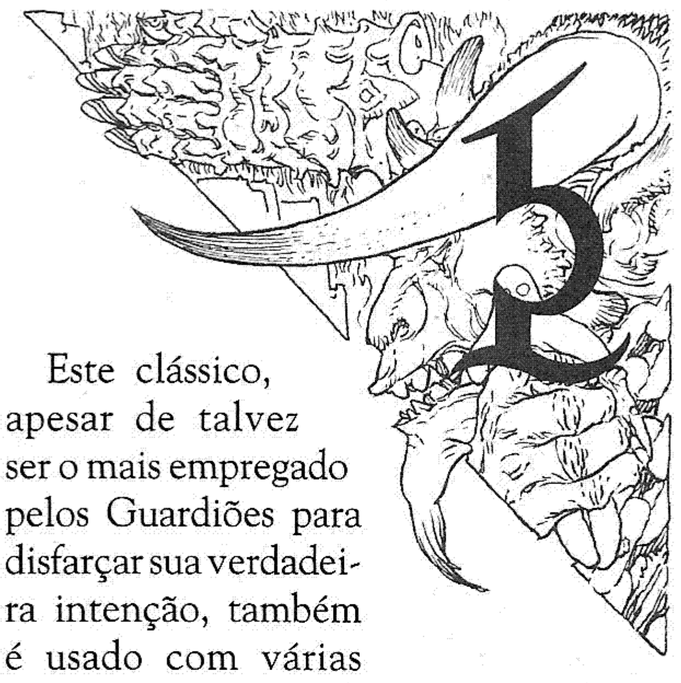
Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico da Escada de Prata: Veja com Meus Olhos.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Mente.



Este clássico, apesar de talvez ser o mais empregado pelos Guardiões para disfarçar sua verdadeira intenção, também é usado com várias finalidades. Os artífices da vontade da Escada de Prata às vezes usam uma variante (Autocontrole + Astúcia + Mente) para esconder suas verdadeiras emoções.

Controle de Animais (Mente ●●)

O mago manipula uma mente simples (a de um réptil, inseto, peixe ou invertebrado), impondo à criatura um controle telepático primário. Ele é capaz de obrigar essa criatura a cumprir suas ordens, contanto que o animal em questão entenda o comportamento que se espera dele. Essas compulsões não podem ser completamente hostis à criatura (como mandar formigas marcharem em direção ao fogo, ou obrigar um peixe típico de águas profundas saltar para a terra). Tirando isso, o mago terá controle quase total.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

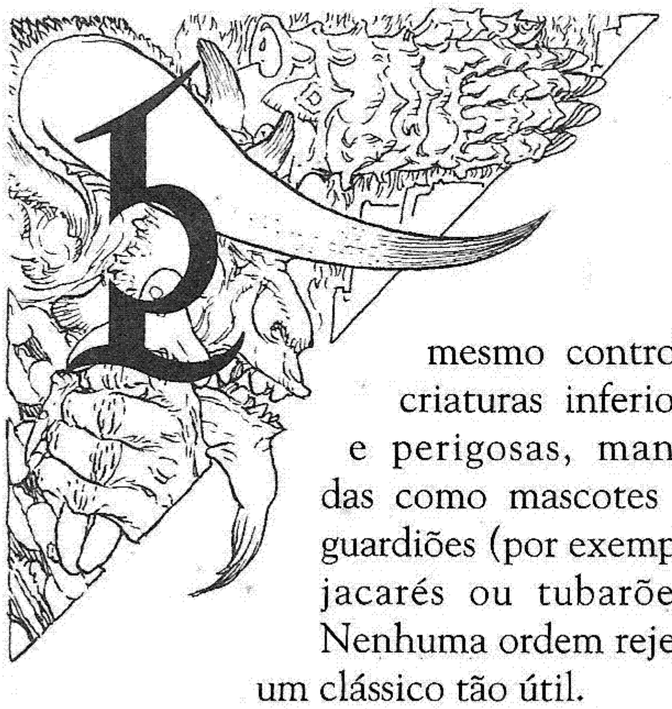
É possível mandar o animal realizar uma tarefa diferente a cada sucesso obtido. Pode ser algo como "nade naquela direção" ou "fique quieto", ou então "coma isto". Com dois sucessos, poderia ser algo na linha "encontre o rato e mate-o"; com três sucessos, a ordem poderia ser "morda aquele cara, pegue a caixa de fósforos no bolso dele e traga-a aqui". A tarefa poderia envolver uma série de ações, contanto que todas fossem simples e diretas.

O efeito persistirá até se completarem as tarefas ou a cena chegar ao fim, o que acontecer primeiro.

Clássico da Escada de Prata: Usurpar a Coroa Inferior.

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Mente contra Perseverança.

Alguns magos da Escada gostam de usar este clássico como uma maneira de manter a ordem em seus lares. Expulsam insetos indesejados e outras pragas e podem até



mesmo controlar criaturas inferiores e perigosas, mantidas como mascotes ou guardiões (por exemplo, jacarés ou tubarões). Nenhuma ordem rejeita um clássico tão útil.

Escudo Mental (Mente ●●)

O mago é capaz de erigir um escudo mental para se proteger. Ele consegue defender seus pensamentos, resguardando-os das percepções de outras pessoas, o que significa blindar sua mente contra qualquer tipo de detecção, impedindo ostensivamente outras pessoas de ler qualquer um de seus pensamentos ou de simplesmente esconder determinados pensamentos.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago subtrairá um dado para cada círculo que possuir no Arcano da Mente dos feitiços ou poderes sobrenaturais que tentarem controlá-lo, detectá-lo ou influenciá-lo mentalmente. Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Além disso, o Escudo Mental ajuda o autor a detectar ilusões mentais, como aquelas criadas por "Percepção Confusa" (pág. 191) ou "Impostor" (pág. 193). Ao se ver diante de um desses feitiços pela primeira vez, o usuário perceberá a ilusão se passar num teste reflexo e disputado de Mente + Gnose.

Este feitiço pode ser lançado a qualquer momento durante o turno, mesmo se a Iniciativa do autor o obrigar a agir depois do agressor. Portanto, é semelhante a uma ação de esquiva (pág. 156 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Clássico da Seta Adamantina: Mente Afiada.



Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Mente.

Os magos da Seta Adamantina gostam do anteparo psíquico proporcionado por este feitiço. Os magos da Escada de Prata também apreciam este clássico, pois o feitiço garante que nenhum rival terá vantagem sobre eles usando meios místicos.

Falha na Memória (Mente ●●)

Ao compartimentalizar sua mente, o mago pode impedir a si próprio de recordar certas coisas escondidas em sua memória (seja temporária ou permanentemente), o que lhe permitirá mentir de maneira convincente até mesmo diante de um polígrafo ou de uma sondagem telepática.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago divide sua consciência em partes, subtraindo um dado a cada sucesso obtido das paradas de outros personagens no caso de testes realizados para detectar mentiras específicas que ele possa contar. Em outras palavras, ele poderia optar por ocultar o fato de que matou um membro de sua cabala ofuscando sua lembrança do acontecimento, mas não conseguiria esconder todos os fatos conhecidos por ele de uma só vez.

Clássico do Concílio Livre: Baluarte do Pensamento.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Mente.

O desenvolvimento da ciência da magia nem sempre envolve trabalho honesto. Os membros do Concílio Livre usam este clássico para esconder as atividades asquerosas nas quais precisam se envolver de quando em quando.

Incitar Emoções (Mente ●●)

O mago é capaz de projetar emoções. Esses sentimentos são mais uma sugestão do que uma ordem, mas a tendência é acatá-los quando fazem sentido para o indivíduo e a situação (fazer alguém se sentir triste ao entrar numa casa velha e decrépita é razoável e provavelmente será considerado uma reação natural, ao passo que fazer alguém sentir um prazer sádico durante o funeral de um irmão ou irmã quase certamente fará o alvo questionar de onde veio essa emoção).

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se o alvo for um mago dotado de, no mínimo, Mente 1, pode ser que ele tenha uma vaga ideia de que é manipulado se usar seus sentidos ocultos (pág. 110). Faz-se um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para ele detectar a manipulação de suas emoções. Não saberá nada além disso, a menos que use um feitiço (como "Terceiro Olho", pág. 188) para descobrir algo mais. A maioria dos magos reage erigindo primeiro um "Escudo Mental", pág. 190.

Clássico do Mysterium: Esculpir o Coração.

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Mente contra Autocontrole + Gnose.

As exibições patentes de poder nem sempre são necessárias ou até mesmo prudentes. Os magos do Mysterium geralmente se viram com um simples e discreto sugestionamento emocional. Os Guardiões do Véu também usam este feitiço (Raciocínio + Empatia + Mente) com o intuito de empurrar delicadamente os desavisados para longe dos segredos que ainda não estão preparados para vislumbrar.

Percepção Confusa (Mente ●●)

O artífice da vontade é capaz de se proteger do mal manipulando as percepções de outras pessoas e convencendo-as de que ele está ligeiramente deslocado em relação a sua posição corrente, fazendo, por exemplo, o agressor acreditar por um momento que o mago está meio passo para a esquerda. Uma outra alternativa seria o autor projetar sugestões discretas, mas persistentes, induzindo os inimigos a hesitar em momentos críticos e errar os golpes. Um disparo fatal contra o peito poderia se transformar num ferimento de raspão, ou um golpe capaz de aleijar uma perna poderia se reduzir a uma pancada dolorida que ainda deixará o membro funcional. Este feitiço de nada serve para lidar com ataques de área amplos (como explosivos) ou no caso daqueles que não precisam que o mago esteja exatamente onde parece estar (como cair de uma plataforma elevada).

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano da Mente. Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica se aplica a tentativas de agarrar o autor do feitiço em combate corpo a corpo (tanto sua Defesa quanto a blindagem de Percepção Confusa são subtraídas da parada de dados do combatente que tenta se engalfinhar com o mago), mas não protege contra tentativas, por parte de um oponente, de subjugar e/ou provocar dano depois de ter conseguido agarrar o mago.

O inconveniente é que o agressor protegido pelo feitiço "Escudo Mental" (pág. 190) talvez perceba a ilusão criada por Percepção Confusa com um teste reflexo e disputado de Mente + Gnose. Se os sucessos obtidos nesse teste igualarem ou excederem os de Percepção Confusa, o agressor irá ignorar a blindagem deste feitiço.

Clássico da Seta Adamantina: Escudo de Sussurros.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação + Mente.

Este clássico protege o mago da Seta com um misto de pequenas alucinações e compulsões. Os pretensos agressores deixam de confiar em seus sentidos ou até mesmo em suas intenções.

Presença Incógnita (Mente ●●)

Apesar do nome deste feitiço, o mago não será esquecido por aqueles que o virem passar ou interagirem com ele. As pessoas simplesmente não irão notar nada de especial no feiticeiro e, por isso, demonstrarão a tendência de ignorar a presença dele como fariam com qualquer um. Na rua, ele não chamará mais atenção do que um simples Adormecido e, logo depois de vê-lo, as pessoas provavelmente esquecerão o fato.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

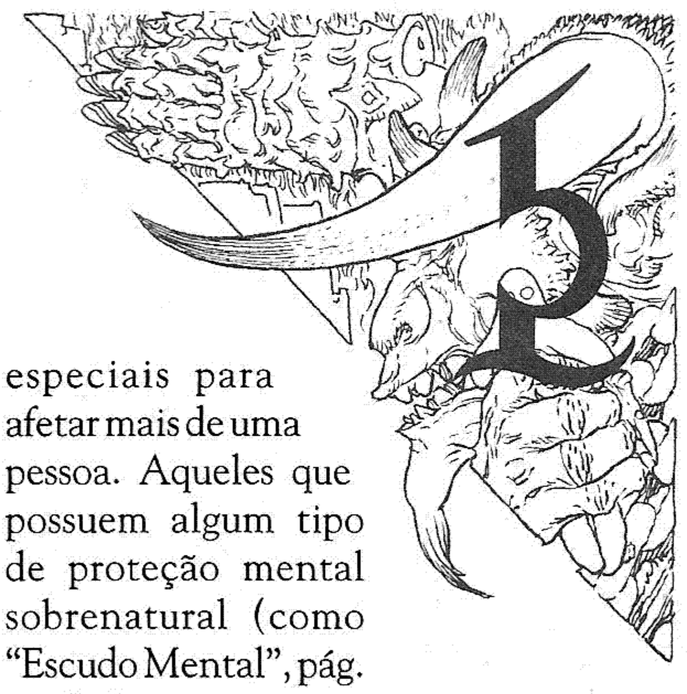
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso será somado à dificuldade de perceber ou recordar o mago. Observe que ações ostensivamente chamativas romperão de imediato o disfarce impalpável proporcionado pelo feitiço.

O feitiço afetará quem quer que veja o mago. Não precisa de fatores Alvos especiais para afetar mais de uma pessoa. Aqueles que possuem algum tipo de proteção mental sobrenatural (como "Escudo Mental", pág. 190) ficarão sujeitos a um teste reflexo e disputado de Mente + Gnose ao encontrar o feiticeiro pela primeira vez. Se os sucessos obtidos nesse teste igualarem ou excederem os do feitiço Presença Incógnita, o observador casual conseguirá se lembrar normalmente do mago.



Clássico dos Guardiões do Véu: Eterno Desconhecido.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Mente.

O Guardião que emprega este clássico será sempre um estranho aonde quer que vá. Nunca será notado se nada fizer para chamar a atenção. As pessoas continuarão cuidando de suas vidas, indiferentes à passagem dele.

Primeiras Impressões (Mente ●●)

Às vezes, temos a sensação de que conhecemos alguém, de que podemos confiar nessa pessoa ou de que ela nasceu para ser nossa amiga. O mago munido deste feitiço é capaz de criar essa sensação, seja ou não genuína. Esse tipo de vínculo, normalmente espontâneo, pode fazer uma determinada pessoa se sentir mais à vontade na presença do mago e ajudar a estabelecer os alicerces de uma amizade, de um caso amoroso ou até mesmo de um simples golpe.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

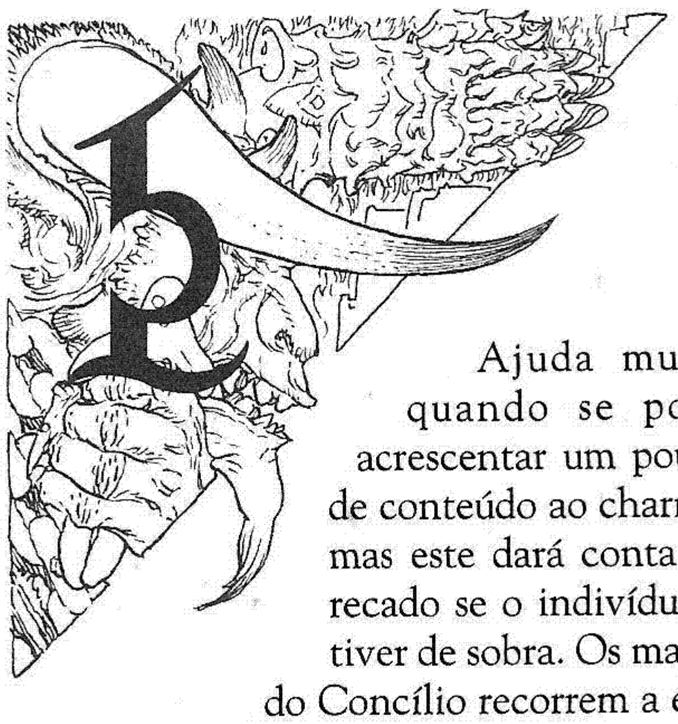
Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso acrescentará um dado à parada do *primeiro* teste baseado em Atributos Sociais que o mago fizer em relação a um indivíduo que tiver acabado de conhecer. Essa primeira impressão provavelmente é a que ficará e marcará as outras interações do alvo com o mago.

Clássico do Concílio Livre: Cara Confiável.

Parada de dados: Presença + Socialização + Mente.



Ajuda muito quando se pode acrescentar um pouco de conteúdo ao charme, mas este dará conta do recado se o indivíduo o tiver de sobra. Os magos do Concílio recorrem a este clássico para dar o tom em suas interações com outras pessoas. Os membros da Escada de Prata também são conhecidos por usar o mesmo feitiço, pois não veem nada de errado em trapacear em causa própria.

Voz Longínqua (Mente ●●)

O mago é capaz de empregar uma projeção telepática limitada. Essa comunicação mental não comporta nenhuma compulsão sobrenatural e o destinatário saberá que os pensamentos não são seus, a menos que tenha um transtorno mental ou uma certa propensão a acreditar que pode ouvir vozes. Essa comunicação pode servir de veículo para uma projeção empática (consulte o feitiço "Incitar Emoções", págs. 190–191).

Prática: Reger.

Ação: instantânea; subtraia a Perseverança do alvo.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago consegue projetar uma palavra a cada sucesso obtido.

Se o alvo souber que será enfeitiçado e concordar com isso, sua Perseverança não será subtraída da parada de dados do autor do feitiço.

Clássico do Mysterium: Palavras ao Vento.

Parada de dados: Manipulação + Expressão + Mente – Perseverança.

Em certas ocasiões, a comunicação ordinária é inconveniente ou até mesmo perigosa, mas os membros do Mysterium precisam mandar um recado a seus colegas mesmo assim, seja "Socorro!" ou "Abaixem-se!". Além disso, a declaração telepática "Achei" pode encerrar meses de pesquisa e buscas. Em combate, os magos da Seta são conhecidos por usar uma variante do feitiço (Presença + Expressão + Mente) para se comunicar.

●●● Discípulo da Mente

Liberte-se e entre nas profundezas da consciência. Escute os pensamentos de outra pessoa e ouça a verdade em suas palavras, não importa que idioma ela fale. Proteja de todo o mal ou meio de detecção a consciência de outro indivíduo, ou então machuque-o, atacando-lhe a presença psíquica. Fortaleça os próprios pensamentos e faculdades. Divida sua mente mais ainda, sem perder o foco nem a lucidez. Seja o mestre de sua própria imaginação, esteja acordado ou dormindo.

Ampliar a Mente (Mente ●●●)

O mago é capaz de elevar um de seus Atributos Mentais ou Sociais.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

É possível elevar em um círculo a cada sucesso um único Atributo Mental ou Social, sendo o montante máximo igual ao índice do autor do feitiço no Arcano da Mente. Por exemplo, se o mago tiver Inteligência 3 e Mente 3, e se obtiver três sucessos com este feitiço para incrementar sua Inteligência, a característica passará a ter índice 6 enquanto o feitiço durar. Se obtivesse quatro sucessos, ele só poderia aumentar sua Inteligência em três círculos, pois possui apenas Mente 3.

O incremento de Perseverança e/ou Autocontrole também aumenta o *índice* de Força de Vontade, mas esses círculos adicionais não fornecerão *pontos* de Força de Vontade. O acréscimo eleva a *capacidade* de Força de Vontade do alvo, mas não seu *suprimento* real de pontos. Além disso, o índice de Força de Vontade do alvo não pode passar de 10, não importa a que nível chegue sua Perseverança e/ou Autocontrole com o uso deste feitiço.

Exemplo: *Arethusa recorre ao feitiço Ampliar a Mente para incrementar sua Perseverança. Ela obtém dois sucessos no teste de feitiçaria, acrescentando dois círculos a sua Perseverança. Também serão acrescentados dois círculos a sua Força de Vontade. No entanto, ela não receberá dois pontos a mais de Força de Vontade.*

Observe que o mesmo feitiço lançado com a intenção de incrementar um Atributo Mental ou Social diferente não se somará ao primeiro: somente o feitiço de Potência mais alta terá efeito. Por exemplo, se o mago aumentar sua Inteligência em dois círculos e, em seguida, lançar um feitiço que incrementará sua Força de Vontade em um círculo, somente o primeiro feitiço se aplicará, pois sua Potência é maior (com o feitiço de Mente 4 "Ampliação Suprema", págs. 195–196, o mago poderá designar os sucessos a Atributos Mentais e Sociais diferentes).

Clássico dos Guardiões do Véu: Iluminar o Templo Interior.

Parada de dados: Perseverança + Erudição + Mente.

Os Guardiões são exortados a ser brilhantes, eficazes e persuasivos. Essa argúcia em todas as áreas não é muito comum num único indivíduo. De fato, os Guardiões às vezes precisam ser muito *mais* brilhantes, eficazes e persuasivos do que qualquer humano normal sonharia ser. Este clássico permite a esses artífices da vontade tornarem-se verdadeiros Einsteins, à altura até mesmo da genialidade do intelecto mais renomado.

Ataque Psíquico (Mente ●●●)

O mago é capaz de realizar um ataque psíquico abrupto, causando trauma psíquico que se traduz em dano ao corpo da vítima, pois os neurônios falham e os músculos sofrem cãibras danosas.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea; subtraia a Perseverança do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos infligem dano contundente à razão de um para um.

Este feitiço também afeta vampiros, apesar de seus cérebros não funcionarem da mesma maneira que os das criaturas vivas: suas mentes ainda são suscetíveis ao Arcano da Mente.

Clássico da Seta Adamantina: Dardo de Psiquê.

Parada de dados: Perseverança + Intimidação + Mente – Perseverança.

Há quem pense que a Seta Adamantina não passa de uma corja de bandidos que brande a magia vulgar em nome da paz. A maioria dos magos da ordem não se importa de deixar os detratores com suas ilusões, guardando silêncio a respeito de clássicos como este. O feitiço, geralmente considerado apenas uma convulsão ou outra doença neurológica, constitui uma arma poderosa do arsenal da Seta. De fato, é tão eficaz e discreto que acaba sendo usado, de um jeito ou de outro, pela maioria dos magos dotados de habilidade suficiente no Arcano da Mente.

Barreira Mental (Mente ●●●)

O mago ergue um escudo mental em outra pessoa, como se fosse o feitiço "Escudo Mental", pág. 190.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico dos Guardiões do Véu: Ampliar a Barreira do Pensamento.

Parada de dados: Presença + Ocultismo + Mente.

Os companheiros dos Guardiões às vezes precisam ser protegidos de influências nocivas, e os Adormecidos (ou outros seres que se queira alienar do mundo dos Despertos), vez ou outra, podem ser mantidos na ignorância com uma simples proteção mágica criada para afastar as influências alheias de suas mentes.

Controle de Animais Superior (Mente ●●●)

O mago consegue manipular uma mente intermediária (qualquer coisa, exceto primatas, cetáceos e cefalópodes). Ele é capaz de exercer controle sobre a maior parte da vida animal, incitando essas criaturas a realizar ações de acordo com seus desejos, contanto que os animais não sejam completamente hostis a esses atos.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço "Controle de Animais", págs. 189–190, exceto que é possível comandar mentes intermediárias.

O efeito persistirá até a tarefa ser cumprida ou a cena terminar, o que acontecer primeiro.

Clássico da Seta Adamantina: A Índole da Selva.

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Mente contra Perseverança.

Os aliados humanos, estejam Despertos ou não, podem ser confiáveis, mas às vezes não bastam para o cumprimento de uma tarefa. Um rato pode circular entre as paredes de uma casa com muito mais facilidade do que qualquer pessoa, e realmente raros são os seres humanos capazes de evocar nas pessoas o mesmo tipo de resposta que a investida de um urso-pardo adulto. Os magos da Escada de Prata usam o mesmo feitiço para controlar as ações de mascotes e também de servos animais não tão queridos assim.

Impostor (Mente ●●●)

O mago consegue obscurecer as percepções alheias de modo a fazer o indivíduo pensar que o autor do feitiço é outra pessoa. A imagem falsa do mago é capaz de imitar uma pessoa de verdade ou criar um personagem fictício.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

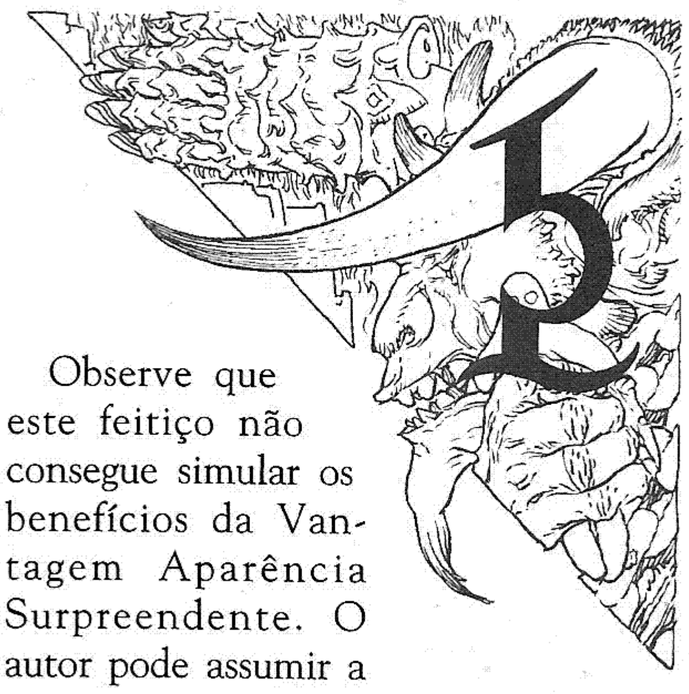
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso faz a imagem falsa parecer verdadeira a um dos sentidos: visão, audição, tato etc. Por exemplo, com um sucesso, o mago pode fazer o alvo acreditar que ele é outro homem (ou outra mulher), ao passo que, com dois, ele poderia fazer sua voz soar completamente diferente.

Talvez se façam necessários testes ocasionais de Manipulação + Expressão ou Astúcia para que o mago aja de maneira convincente como alguém que ele não é. Se o mago falhar num desses testes ou se o alvo ficar desconfiado (porque o mago talvez tenha cometido uma gafe), o observador casual terá direito a um teste reflexo de Inteligência + Investigação para tentar perceber que há algo errado.



Observe que este feitiço não consegue simular os benefícios da Vantagem Aparência Surpreendente. O autor pode assumir a aparência exata de alguém com essa Vantagem, mas, a menos que use outro feitiço de Mente para adquirir os bônus nos testes sociais, faltará a ele a *joie de vivre* da pessoa imitada.

O alvo que apresenta algum tipo de proteção mental sobrenatural (como "Escudo Mental", pág. 190) estará sujeito a um teste reflexo e disputado de Mente + Gnose ao encontrar o autor do feitiço pela primeira vez. Se os sucessos obtidos nesse teste igualarem ou excederem os sucessos do impostor no teste de feitiçaria, a testemunha saberá que o autor é uma fraude.

Clássico dos Guardiões do Véu: Máscara da Conformidade.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Mente contra Autocontrole + Gnose.

Os Guardiões costumam usar este clássico para se passar por burocratas ou administradores em lugares onde a autoridade de uma pessoa pode lhes dar acesso aos arquivos ou dados que procuram.

Linguagem Universal (Mente ●●●)

O mago consegue traduzir qualquer ideia de um idioma para outro, sejam lá quais forem, com base em conceitos fundamentais. Este feitiço funciona com palavras proferidas ou escritas, sinais codificados e conceitos que só existem como pensamentos. O mago precisa ser capaz de perceber o meio em que a ideia se encontra (por exemplo, ele tem de ser um telepata para ler os pensamentos na mente de outra pessoa) e pode ter limitada sua capacidade de expressar o conceito que deseja traduzir (como ao tentar contar uma coisa para uma forma de vida insetóide hiperinteligente, sem ter os apêndices bucais apropriados para falar o idioma da criatura).

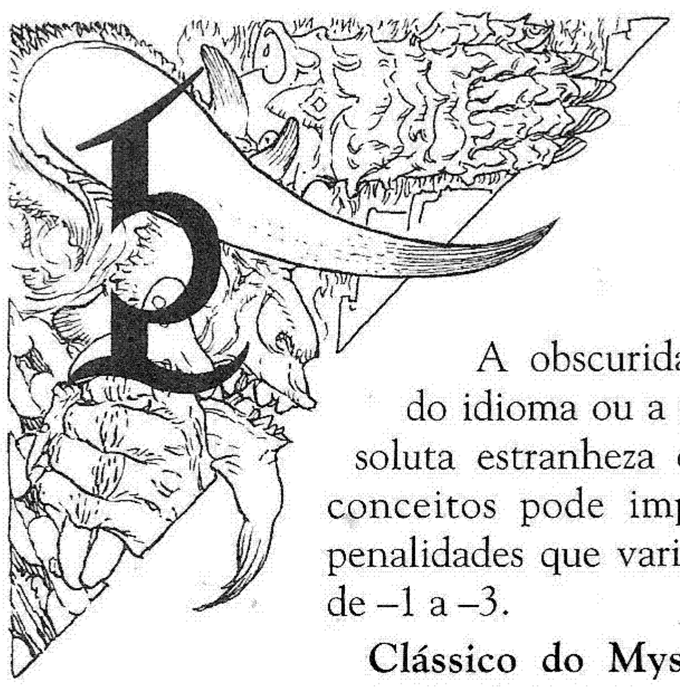
Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.



A obscuridade do idioma ou a absoluta estranheza dos conceitos pode impor penalidades que variam de –1 a –3.

Clássico do Mysterium: Tijolos de Babel.

Parada de dados: Inteligência + Erudição + Mente.

Os magos do Mysterium reduzem todas as linguagens a seus conceitos fundamentais, ideais possivelmente comuns a todas as formas de comunicação, em todas as épocas, lugares e, de fato, entre todas as formas de consciência. Fazendo isso, decifram línguas mortas, conversam com criaturas que nunca viram um ser humano antes e não precisam pedir a alguém para traduzir uma placa de sinalização num país estrangeiro. Recorrendo ao Inconsciente Universal, os artífices da vontade do Concílio Livre fazem uso do mesmo clássico, sondando as ideias partilhadas por todas as mentes.

Manto de Auras (Mente ●●●)

O mago altera a aura de uma outra pessoa da mesma maneira que faria com a sua, usando "Alterar a Aura", pág. 189. Ele não muda de fato o estado emocional da pessoa, somente a aparência da aura.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O alvo pode optar por resistir ao feitiço com um teste reflexo e disputado de Autocontrole + Gnose.

Clássico do Mysterium: Dom das Máscaras.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Mente.

É muito bom ocultar o próprio estado emocional, mas um ardil elaborado pode desmoronar por completo se um conspirador trair seus verdadeiros sentimentos. São nessas circunstâncias que os artífices da vontade do Mysterium usam este clássico para disfarçar as auras de seus companheiros. Por outro lado, os Guardiões do Véu usam o mesmo clássico para alterar a aura de uma outra pessoa e criar pistas falsas que levem para bem longe dos Mistérios.

Modo Multitarefa (Mente ●●●)

O mago realiza multitarefas complexas.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago consegue realizar três ações mentais prolongadas ou duas ações mentais instantâneas simultaneamente. Observe, no entanto, que nenhuma dessas tarefas pode envolver feitiçaria, que é mais do que um simples exercício da consciência. Consulte também o feitiço de Mente 1 "Uma Mente, Dois Pensamentos", págs. 188–189.

Clássico da Escada de Prata: Uma Boca, Muitas Vozes.

Parada de dados: Inteligência + Erudição + Mente.

Controlar a própria consciência é um dos muitos passos na estrada que leva ao verdadeiro domínio do ambiente. Os magos da Escada de Prata usam este clássico para abarcar várias linhas de raciocínio ao mesmo tempo, passando a perna em indivíduos menos dotados e saindo-se bem contra muitos rivais de pensamento rápido. Os Guardiões do Véu também gostam deste clássico, pois o feitiço lhes permite analisar melhor as situações difíceis antes que elas se tornem desastres, ou então salvar o que for possível depois de uma catástrofre.

O Sono dos Justos (Mente ●●●)

O mago é capaz de controlar seu ciclo de sono e seus sonhos. Pode lançar feitiços para regular seu ciclo de sono, dormindo tanto quanto desejar (mas pode haver consequências físicas nocivas se o artífice da vontade dormir demais ou de menos, a não ser que a magia do Arcano da Vida seja usada para compensar os padrões alterados tão radicalmente). O mago também controla quando e com o que irá sonhar.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: especial.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Para cada sucesso obtido com este feitiço, o mago terá êxito automático num único teste realizado com o intuito de permanecer acordado depois de 24 horas sem dormir (ou seja, não é preciso fazer o teste: ele ficará acordado). Consulte as regras de "Fadiga", pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Ele ainda estará sujeito às penalidades devidas ao desempenho prejudicado a cada período de seis horas. Além disso, cada sucesso do teste de feitiçaria também aumentará em uma unidade o número máximo de dias que o mago conseguiria permanecer acordado antes de desmaiar.

O mago poderia, em vez disso, optar por continuar dormindo durante um bom tempo, sendo o máximo 24 horas a cada sucesso.

Durante o sono, ele é capaz de controlar o conteúdo de seus sonhos. Cada sucesso permite um único teste mental, seja a ação instantânea ou prolongada, contanto que ele continue a dormir. Por exemplo, ele poderia escrever um discurso, poema ou canção, ou então resolver um enigma ou charada, como se estivesse acordado. No caso de ações prolongadas, ele conservará os sucessos acumulados ao despertar e poderá continuar com a tarefa, agora acordado, ou então esperar até voltar a dormir (presumindo-se que ele vá relançar o feitiço antes de dormir novamente). As tentativas sobrenaturais de invadir seus sonhos ou de obrigá-lo a sonhar com certas coisas (como é o caso do feitiço "Viajante Onírico", pág. 198) terão de se ver com a Potência do feitiço.

Clássico da Escada de Prata: Areias de Morfeu.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Mente.

O trabalho de um líder nunca termina. O artífice da vontade da Escada de Prata pode usar este clássico para elaborar seus planos até mesmo enquanto dorme, criando sequências vívidas e realistas de acontecimentos em seus sonhos, preparando-se para as dificuldades de sua ascensão na hierarquia dos Despertos. Os magos do Concílio Livre também recorrem a este feitiço, usando os sonhos lúcidos e o controle sistemático dos padrões de sono para ponderar as dificuldades de suas vidas despertas.

Telepatia (Mente ●●●)

Este feitiço permite ao mago estabelecer contato mental direto com um outro ser racional (geralmente, mas nem sempre, um ser humano), além de conversar, trocar pensamentos, imagens e emoções num meio livre das restrições inconvenientes da comunicação física. No caso de algumas criaturas (por exemplo, cabras ou espíritos excessivamente alienígenas), trata-se, em grande parte, de um exercício fútil e frustrante quando a coisa é mais complicada que os conceitos mais básicos. Ideias, imagens e palavras podem ser trocadas livremente entre o mago e um outro indivíduo.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O alvo não pode ser induzido a agir de uma determinada maneira, apesar de o mago poder usar o elo telepático para tentar convencer o indivíduo com seu trato social (ou usar outros feitiços que permitam a emissão de ordens psíquicas). É possível captar apenas pensamentos conscientes neste nível. É preciso Mente 4 para ler os pensamentos inconscientes de alguém.

A Duração, neste nível, é transitória. Os sucessos adicionais prolongam esse período:

Sucessos	Duração
2	2 turnos
3	3 turnos
4	4 turnos
5	5 turnos

Com Mente 4, o mago será capaz de lançar este feitiço com Duração demorada. Com Mente 5, ele poderá usar os fatores avançados de Duração.

Pessoas dotadas de habilidades telepáticas (concedidas pelo Arcano da Mente ou por alguma outra fonte) podem detectar contatos mentais iniciados nos arredores (se os sucessos obtidos num teste instantâneo de Raciocínio + Ocultismo excederem a Potência do feitiço). Esses observadores poderão tentar se intrometer na conversa (se o abelhudo também tiver Mente 3), o que exigirá um teste disputado de Perseverança + Autocontrole contra a Potência do feitiço.

É possível contatar um número maior de mentes com o acréscimo de fatores Alvos ao teste de feitiçaria, mas essas mentes irão desfrutar de um contato de mão dupla apenas com o autor do feitiço. O artífice da vontade não servirá de "comutador psíquico". Com Mente 5, várias mentes podem ser "ligadas em rede". Essa teia pode ser invadida ou espionada por pessoas dotadas dos meios apropriados, da mesma maneira que pode acontecer com o contato telepático de indivíduo a indivíduo.

Contatar um Adormecido com este feitiço provoca a Incredulidade.

Clássico do Concílio Livre: Comunhão Psíquica.

Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Mente contra Perseverança + Gnose.

A telepatia e outros fenômenos "psíquicos" são a base do ocultismo contemporâneo. Os magos do Concílio Livre se aproveitam dessas ideias usando clássicos como este.

●●●● Adepto da Mente



Agora você é um canal entre o Eu e o Outro, capaz de percorrer os fios que unem todas as mentes. Lembranças, sonhos, pensamentos conscientes e vontades são reais para você e podem ser tocados e controlados. Você pode confundir os sentidos de outras pessoas e, se antes era capaz de golpear pensamentos, agora consegue colocar a mente contra o corpo, destruindo em vez de simplesmente ferir.

Alucinação (Mente ●●●●)

O mago cria um estímulo sensorial falso, uma alucinação dos sentidos.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Essa alucinação afetará um dos cinco sentidos do alvo, e mais um a cada sucesso adicional. A alucinação pode ser qualquer coisa que o mago consiga conceber ou que possa ser experimentada plausivelmente pelos cinco sentidos: uma mulher de vestido branco passa assoviando, um fedor inexplicável e um gosto ruim, ou até mesmo dor física. No caso de sensações táteis criadas para atrapalhar ou incapacitar, como a alucinação em que um guarda agarra o alvo pelo ombro e o impede de entrar numa sala, a parada de dados da ação "física" da imagem será igual à Gnose do autor do feitiço. Naturalmente, a alucinação não irá de fato agarrar fisicamente o alvo. Não passará de uma ilusão convincente, a ponto do alvo ser levado a pensar que foi tocado e impedido pelo guarda.

O autor do feitiço precisa fornecer à ilusão uma ação "programada" específica ou então manter a concentração de um turno a outro, ordenando que a imagem faça o que ele quiser. A ação programada tem de ser muito simples, como a da pessoa que caminha rua abaixo e ignora os transeuntes. A realização de uma ação implausível pela alucinação pode permitir que o alvo faça um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole, com o intuito de perceber que seus sentidos estão tentando enganá-lo.

Clássico do Concílio Livre: Delírio Induzido.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Mente contra Perseverança + Gnose.

Os artífices da vontade do Concílio usam este clássico para desorientar aqueles que querem lhes fazer mal ou que estão precisando de uma lição de humildade. Alguns usam este clássico para levar um indivíduo à insanidade ou para bem longe da Mentira e em direção ao Despertar. Naturalmente, os Guardiões do Véu também usam uma variante do feitiço (Raciocínio + Astúcia + Mente) para não comprometer os Mistérios.

Ampliação Suprema (Mente ●●●●)

O mago é capaz de elevar mais de um de seus Atributos Mentais ou Sociais.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

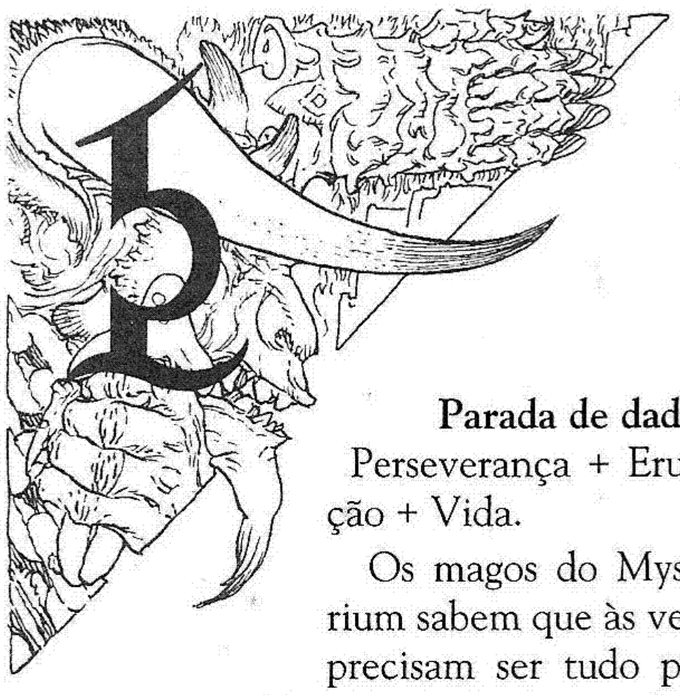
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Idêntico ao feitiço de Mente 3 "Ampliar a Mente", pág. 192, mas os sucessos agora podem ser designados a qualquer combinação de Atributos Mentais ou Sociais do mago. O montante em que cada Atributo pode ser aumentado é limitado pelo índice total de Mente do mago.

Clássico do Mysterium: Gênio Adquirido.



Parada de dados: Perseverança + Erudição + Vida.

Os magos do Mysterium sabem que às vezes precisam ser tudo para todos — ou ao menos fingir ser tão bons. Este clássico permite-lhes reforçar essas alegações.

Ampliar Outras Mentes (Mente ●●●●)

O mago é capaz de elevar um dos Atributos Mentais ou Sociais de um outro ser humano, de acordo com as regras do feitiço de Mente 3 "Ampliar a Mente", pág. 192.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O alvo pode optar por resistir ao feitiço com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Com Mente 5, o autor é capaz de designar os sucessos a Atributos Mentais ou Sociais diferentes, como conseguiria fazer consigo mesmo usando o feitiço de Mente 4 "Ampliação Suprema", págs. 195–196.

Clássico da Escada de Prata: Porte Perfeito.

Parada de dados: Perseverança + Persuasão + Mente.

A Escada de Prata quer que seus serviçais e guarda-costas tenham o melhor desempenho possível, seja para perceber incursões do inimigo (Raciocínio) ou para afugentar possíveis encrenqueiros (Presença).

Arrombar o Cofre da Memória (Mente ●●●●)

Este feitiço concede ao artífice da vontade poder sobre aquilo que define uma pessoa: a memória. O mago é capaz de acrescentar, modificar ou apagar as lembranças da vítima da maneira como desejar (apesar de ajudar, não é necessário lançar primeiro "Decifrar Águas Profundas", pág. 197). Seria possível fazer o indivíduo esquecer onde estacionou o carro, o fato de que gosta de sorvete de morango ou até mesmo por que está usando uma aliança de casamento. Naturalmente, as lembranças de curto prazo e não tão arraigadas são mais fáceis de manipular do que as de longo prazo ou mais fundamentais para a identidade da pessoa, mas é possível dar forma a praticamente qualquer recordação de acordo com os desejos do mago.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Pode ser que o mago se sujeite a uma penalidade, dependendo da profundidade da lembrança a ser alterada.

Expirado o feitiço, as lembranças retornarão. No decorrer da Duração do feitiço, a psicoterapia e a hipnose talvez consigam restaurar as recordações da vítima. Cada sucesso obtido no teste de feitiçaria irá impor uma penalidade de –1 a qualquer tentativa de devolver a memória do alvo à normalidade (ou de afetar uma lembrança implantada ou alterada).

Não é possível fazer um indivíduo esquecer que Despertou (ou que é algum tipo de criatura sobrenatural), nem esquecer como usar suas habilidades paranormais. Essa parte da identidade está demasiadamente arraigada na mente e na alma para ser adulterada. Neste nível, não se consegue alterar Virtudes e Vícios. São facetas da personalidade, e não um mero produto da memória (consulte o feitiço "Reprogramação Psíquica", pág. 200).

Se for um mago dotado de, no mínimo, Mente 1, o alvo talvez tenha uma vaga ideia, por meio de seus sentidos ocultos (pág. 110), de que está sob ataque mental. Um teste reflexo e bem-sucedido de Raciocínio + Autocontrole permitirá que ele perceba tentativas alheias de alterar suas lembranças. Ele só obterá informações a respeito da invasão se recorrer à magia (como o feitiço "Terceiro Olho", pág. 188). A maioria dos magos reage erguendo um "Escudo Mental", pág. 190.

Não é possível detectar a presença deste feitiço num alvo, a menos que sua Potência seja superada pela de um feitiço como "Terceiro Olho", pág. 188.

Clássico dos Guardiões do Véu: Refazer o Passado.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Mente contra Perseverança + Gnose.

Se possível, a maioria dos Guardiões prefere não ferir ninguém no cumprimento do dever. Este clássico permite a esses magos alterar as lembranças daqueles que viram o que não deveriam ver. Os artífices da vontade da Escada de Prata também usam o mesmo clássico, criando amizades e inimizades até então inexistentes, ganhando a confiança vitalícia de alguém em poucas horas e transformando oponentes rancorosos em servos leais.

Penalidade	Lembrança
—	O artífice da vontade é capaz de manipular, destruir ou criar uma lembrança banal (fazer o alvo esquecer onde deixou o dinheiro do almoço ou acreditar que um homem de chapéu espalhafatoso passou pela janela do escritório dele pouco antes).
–1	Lembranças entranhadas, mas não definidoras (como mudar a cor preferida do alvo de verde para vermelho, fazê-lo esquecer que um dia foi a seu restaurante predileto ou acreditar que um garoto tímido, mas simpático, de nome Roger trabalha na seção de correspondência já faz um ano).
–3	Dar forma a lembranças capazes de mudar a vida de alguém (fazer o alvo esquecer que tem um filho de dez anos, acreditar que era tetraplégico até os dezessete anos, ou implantar a memória de ter passado dois anos vagando pelo sudoeste dos Estados Unidos acompanhado de Jesus Cristo).
–5	Erradicar quase totalmente as lembranças de uma pessoa e redefinir o indivíduo em todos os níveis, exceto os mais fundamentais fazer alguém esquecer tudo que aprendeu a respeito da comunicação com outras pessoas ou acreditar que é Joana D'Arc).

Atordir (Mente ●●●●)

O mago é capaz de reduzir os Atributos Mentais ou Sociais de uma outra pessoa.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Autocontrole do alvo.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O mago, primeiro, precisa agarrar o alvo em combate corpo a corpo ou tocá-lo com um teste bem-sucedido de Força ou Destreza + Briga – a Defesa do alvo. Se tiver

êxito, ele poderá lançar o feitiço como uma ação instantânea no turno seguinte. (Com Mente 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial como uma ação instantânea. Ele precisará de Mente 6 para acrescentar Espaço 2 e lançar um feitiço simpático.)

Cada sucesso subtrai um círculo de um dos Atributos Mentais ou Sociais do alvo, sendo 1 o índice mínimo. O montante máximo em que é possível reduzir um Atributo é igual ao índice do mago no Arcano da Mente (a redução de Perseverança ou Autocontrole também reduzirá a Força de Vontade e o Modificador de Iniciativa do alvo, e a redução de Raciocínio pode afetar a Defesa).

Observe que o mesmo feitiço lançado com o intuito de reduzir um Atributo Mental ou Social diferente não se soma ao primeiro: somente o feitiço de Potência mais elevada terá efeito. Por exemplo, se o mago reduzir a Inteligência do alvo em dois círculos e, em seguida, lançar um feitiço para diminuir o Raciocínio da vítima em um círculo, somente o primeiro feitiço terá efeito, pois apresenta a Potência mais alta.

Clássico da Escada de Prata: Depreciar o Cérebro.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Mente.

Os magos da Escada de Prata geralmente sabem como degradar as faculdades mentais ou a graça social de rivais de oratória, reduzindo-os a idiotas confusos e gaguejantes.

Controle Telepático (Mente ●●●●)

O mago exerce controle telepático sobre seres humanos e outras mentes superiores. Neste nível, os alvos não podem ser induzidos a realizar ações hostis a suas naturezas (de modo que, por exemplo, não seria possível obrigar a maioria das pessoas a tomar atitudes ostensivamente suicidas).

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (contra Adormecidos) ou transitória (contra magos ou outros alvos sobrenaturais).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

É possível atingir um número maior de alvos com o acréscimo de fatores Alvos. Todas as mentes afetadas precisam ser controladas exatamente da mesma maneira. Em outras palavras, o mago conseguiria mandar todos os indivíduos afetados protegerem-no ou cavarem um buraco, mas, com um único feitiço, não poderia fazer uma pessoa lavar a louça, outra preparar o jantar e uma terceira limpar o banheiro.

Se o autor do feitiço tentar ordenar que o alvo se coloque numa situação perigosa, a vítima fará mais um teste reflexo e disputado para tentar ignorar o comando (os sucessos desse novo teste terão de exceder os do feitiço).

Com Mente 5, este feitiço pode ser lançado com Duração demorada contra magos ou outros alvos sobrenaturais (ou então o mago poderia lançar um feitiço mais potente, como "Dominação Psíquica", pág. 198).

Clássico da Escada de Prata: Coroa de Reis.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Mente contra Perseverança + Gnose.

Este clássico não é usado levianamente por ninguém, a não ser pelo artífice da vontade mais insensível (e tolo) da Escada de Prata, pois o abuso pode facilmente desviar o mago da senda da Sabedoria. Membros de todas as ordens têm alguma utilidade para este feitiço de quando em quando.

Decifrar Águas Profundas (Mente ●●●●)

O mago é capaz de entrar telepaticamente no inconsciente de um alvo, o que abrange a habilidade de ler as memórias do indivíduo, e não simplesmente os pensamentos superficiais.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (contra Adormecidos) ou transitória (contra magos e outros alvos sobrenaturais).

Aspecto: velado.

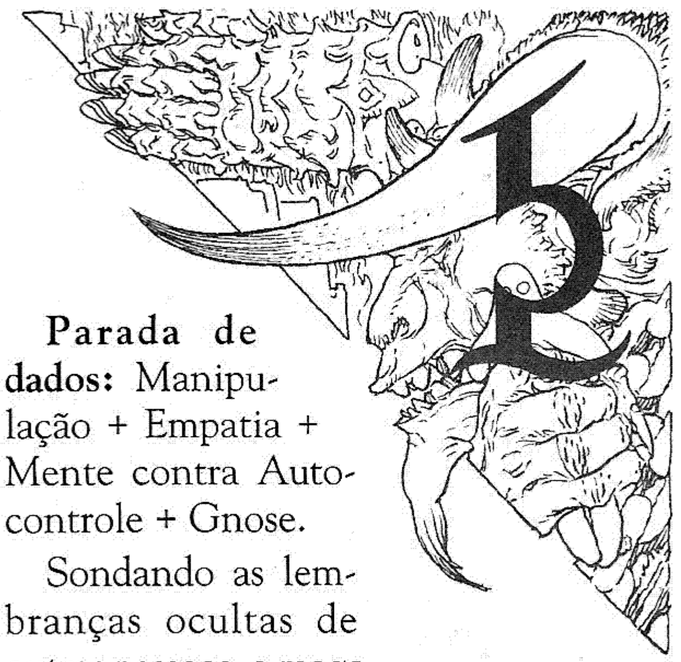
Custo: nenhum.

Lembranças particularmente remotas ou traumáticas (como um episódio de violência na infância) podem impor penalidades (talvez –3 no caso de maus-tratos na infância). A capacidade de entrar no inconsciente de alguém permite ao mago descobrir a Virtude e o Vício do indivíduo, entre outras coisas.

Se for um mago dotado, no mínimo, de Mente 1, o alvo talvez perceba, usando seus sentidos ocultos (pág. 110), que alguém o está "decifrando". Faz-se um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para tentar detectar a invasão. Ele não obterá mais informações a respeito da invasão, a menos que recorra à magia (como o feitiço "Terceiro Olho", pág. 188). A maioria dos magos reage erguendo primeiro um "Escudo Mental", pág. 190.

Com Mente 5, este feitiço pode ser lançado com duração demorada contra magos ou outros alvos sobrenaturais.

Clássico da Escada de Prata: Recolher o Véu Interior.



Parada de dados: Manipulação + Empatia + Mente contra Autocontrole + Gnose.

Sondando as lembranças ocultas de outras pessoas, o mago da Escada é capaz de determinar a melhor maneira de impor-lhes sua vontade. Algumas pessoas podem ser manipuladas por serem altruístas; outras, por serem gananciosas. Magos de todas as ordens reconhecem a utilidade deste clássico e, portanto, todos que têm acesso a ele são conhecidos por empregá-lo.

Espada Psíquica (Mente ●●●●)

O mago desfere um ataque psíquico ainda mais terrível.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia a Perseverança do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos infligem dano letal à razão de um para um.

Com Mente 5, é possível usar um ponto de Mana para tornar o dano agravado. Esse ataque, capaz de fritar os neurônios, ultrapassa qualquer escala conhecida para enxaquecas.

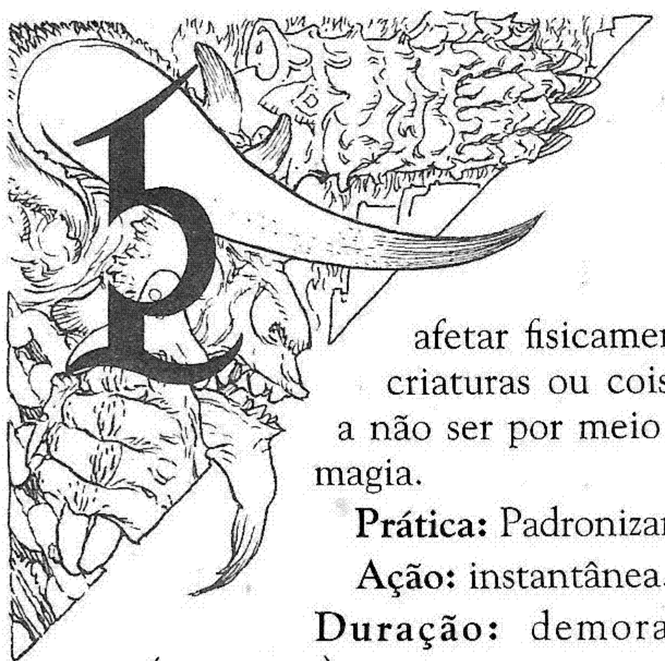
Clássico dos Guardiões do Véu: Lâmina Invisível.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Mente – Perseverança.

Os Guardiões usam este clássico para preservar a integridade do mundo oculto, fazendo com que aqueles que se aprofundam demais nos segredos que não deveriam conhecer morram repentinamente por causas desconhecidas. Os magos da Seta Adamantina usam um feitiço semelhante (Força + Intimidação + Mente) para abater discretamente os inimigos.

Projeção Psíquica (Mente ●●●●)

O mago é capaz de projetar sua mente no Crepúsculo. Essa forma mental não tem Corpus nem um corpo efêmero, é apenas uma imagem intangível e semitransparente que só pode ser afetada por poderes que afetam a mente. Além disso, o mago que se projeta não consegue



afetar fisicamente criaturas ou coisas, a não ser por meio de magia.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Enquanto o mago for uma projeção mental, seu corpo estará vivo, mas em coma. Ele não terá como saber em que condição de saúde se encontra o corpo no momento, nem obterá qualquer outra informação a respeito, a menos que use outro feitiço. Se o corpo do mago morrer enquanto ele for uma projeção psíquica, é bem provável que ele se torne um fantasma e procure uma âncora apropriada (consulte a seção "Fantasmas", págs. 208–216 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Enquanto o autor do feitiço for uma projeção, sua alma continuará a habitar-lhe o corpo e também sua consciência distante, servindo como um canal entre os dois.

Clássico do Mysterium: Trilhar o Caminho Invisível.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Mente.

Alguns segredos estão escondidos muito além do reino da carne, e os magos do Mysterium vão aonde precisam ir para procurá-los. Ao entrar em condição Crepuscular, eles caminham em meio a entidades desencarnadas e espionam outras pessoas sem se preocupar com obstruções físicas, como paredes.

Viajante Onírico (Mente ●●●●)

O mago é capaz de entrar fisicamente nos sonhos de outra pessoa. Este feitiço é muito parecido com "Projeção Psíquica", págs. 197–198, exceto que o artífice da vontade entra nos sonhos de um indivíduo adormecido. O mago poderá usar feitiços do Arcano da Mente enquanto estiver dentro dos sonhos para alterar a "paisagem psíquica" do alvo, controlando o aspecto dos sonhos com o grau de precisão que desejar.



Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se desejar, o mago pode vincular seus sonhos aos de outras pessoas (acrescentando fatores Alvos ao teste de feitiçaria), permitindo a todos os envolvidos ter o mesmo sonho.

Clássico do Mysterium: A Estrada de Morfeu.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Mente contra Autocontrole + Gnose.

Os magos do Mysterium usam este clássico para sondar os segredos do universo interior, em busca de respostas nos pensamentos e sonhos de outras pessoas. Esses artífices da vontade poderiam procurar a fonte de uma psicose, ajudar um indivíduo a combater pesadelos ou simplesmente usar os sonhos de uma pessoa como um ponto de encontro conveniente para a cabala. Os Guardiões do Véu também são conhecidos por usar o mesmo clássico, modelando com todo cuidado os sonhos daqueles que chegam perto demais dos Mistérios e estimulando-os a procurar respostas em trilhas falsas, ou então abandonar de vez as buscas.

●●●●● *Mestre da Mente*

Sair do corpo, através da mente, e entrar nos Reinos Invisíveis. Criar uma psique a partir do nada e alterar qualquer aspecto da consciência que se desejar. Caminhar durante algum tempo na pele de outra pessoa. Manipular a substância do mundo imaterial e exigir a obediência de qualquer mente em qualquer tarefa. Esses são os poderes do mestre, os poderes que agora pertencem a você.

Dominação Psíquica (Mente ●●●●●)

O artífice da vontade é capaz de dominar por completo a mente de um outro ser racional, subjugando os instintos de sobrevivência da entidade ou as convicções morais mais arraigadas. Ele poderia emitir uma ordem suicida e induzir outra pessoa a cumpri-la, ou então obrigá-la a fazer algo que ela considera absolutamente abominável. Equivale a manipular a mente ou controlá-la por telepatia, a não ser pelo fato de que não há limite para os tipos de pensamentos e atitudes que o artífice da vontade é capaz de impor a um alvo.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (contra Adormecidos) ou transitória (contra magos ou outros alvos sobrenaturais).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico da Escada de Prata: Sua Vontade é Minha.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Mente contra Perseverança + Gnose.

Este clássico, o ato supremo de influência mental, permite ao artífice da vontade da Escada de Prata obrigar outra pessoa a aquiescer. Os magos do Mysterium, de um modo geral, julgam este feitiço de mau gosto, mas também reconhecem a necessidade ocasional de usá-lo e, por isso, têm uma versão própria do clássico (Raciocínio + Intimidação + Mente).

Gênese Psíquica (Mente ●●●●●)

O mago é capaz de criar uma consciência. Ele poderia gerar uma inteligência autoconsciente com uma presença Crepuscular e talvez até introduzi-la



num invólucro físico. Portanto, o autor conseguiria criar, por exemplo, um computador racional ou algo semelhante. Poderia colocar a mente numa forma capaz de interagir apenas por telepatia, mas isso é de uma crueldade excessiva e quase sempre leva a criatura à insanidade, a menos que se interaja



frequentemente com essa consciência ou que ela tenha sido criada sem a necessidade ou o desejo de manter contato.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada (uma cena).

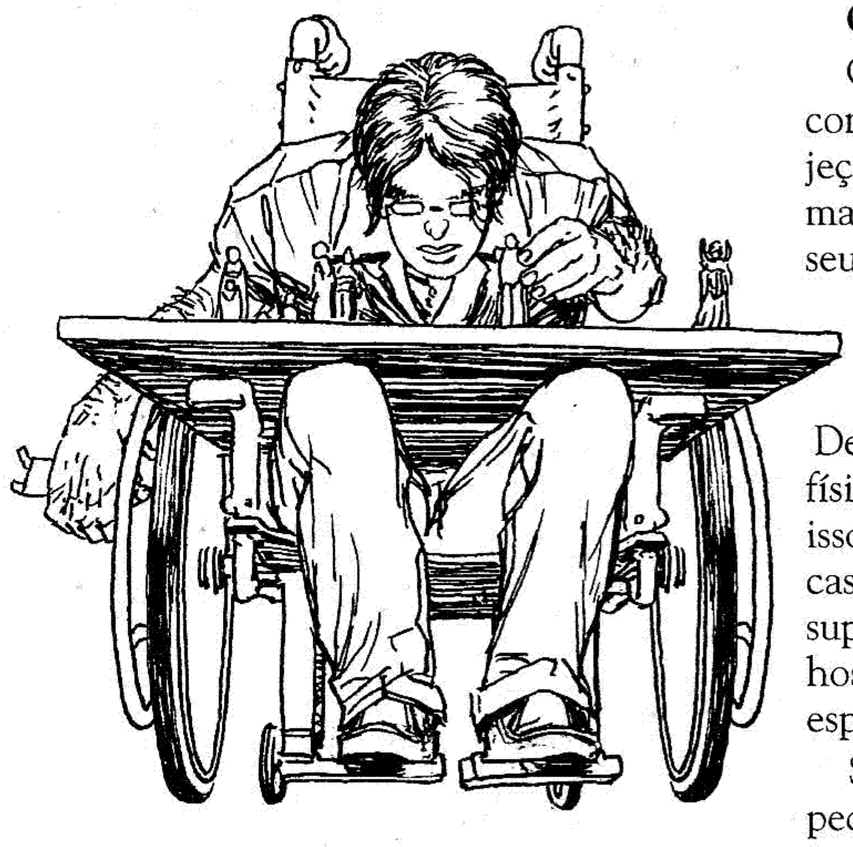
Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O êxito simples cria uma consciência Crepuscular e incorpórea (como em "Projeção Psíquica", págs. 197–198), com as características a seguir: Inteligência 1, Raciocínio 1, Perseverança 1, Presença 1, Manipulação 1, Autocontrole 1, uma Virtude e um Vício. Os sucessos adicionais são distribuídos para aumentar os Atributos Mentais e Sociais da mente, à razão de um para um. Além disso, os sucessos podem ser designados a certas Habilidades Mentais ou Sociais, como Erudição ou Empatia, para dar à consciência uma base de conhecimento ou uma certa habilidade de interagir com as pessoas. A mente terá tanto da personalidade e das lembranças fundamentais do criador quanto o autor do feitiço quiser (mas sua capacidade de raciocinar usando essas lembranças ou até mesmo de recordá-las quando necessário dependerá da Inteligência que lhe for designada).

Acrescentando-se os Arcanos apropriados a este feitiço, a mente poderia ser acorrentada a um veículo criado especificamente para contê-la (como um corpo criado com Vida 5).

Observe que, neste nível de maestria, não é possível dar ao feitiço uma Duração indefinida (isto é, a mente não poderá ter uma longevidade "natural" em anos humanos). A consciência se dissolverá quando expirar o feitiço. A menos que tenha sido criada para aceitar, sem traumas emocionais, a inevitabilidade de sua própria dissolução, a entidade pode exigir do criador um teste de degeneração de Sabedoria (a menos que o índice de Sabedoria dele seja igual ou inferior a 2). No entanto, o mago poderia relançar o feitiço antes do primeiro expirar, o que concederia à mente uma nova Duração. Observe que esse prolongamento é uma exceção às regras normais do controle de feitiços. Permite-se que a mente criada persista durante uma série de lançamentos do feitiço, contanto que o feitiço anterior não expire antes de outro ser lançado com êxito.





Clássico do Concílio Livre: Inteligência Artificial.

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Mente.

Usando métodos inovadores, os artífices da vontade do Concílio Livre recorrem a essa arte antiga. Alguns magos poderosos conferem consciência a serviçais produzidos misticamente, ao passo que outros concedem essa dádiva a um computador particularmente avançado. Os Guardiões do Véu às vezes usam um procedimento semelhante para inserir uma nova consciência na mente virgem de um Adormecido perigosamente intrometido, cuja psique inteira tenha sido apagada em circunstâncias infelizes, permitindo ao indivíduo continuar, como de praxe, praticamente a mesma pessoa que foi um dia.

Possessão (Mente ●●●●●)

O mago é capaz de possuir outra pessoa psiquicamente.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

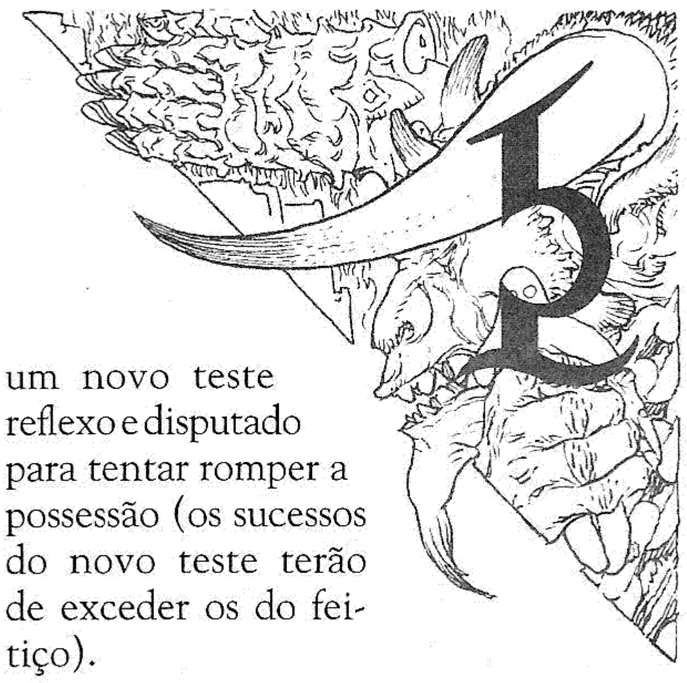
Duração: demorada (contra Adormecidos) ou transitória (contra magos e outros alvos sobrenaturais).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O corpo do autor do feitiço entra em coma, como já foi descrito no feitiço "Projeção Psíquica", págs. 197–198 (apesar de o mago poder simplesmente ficar de olho em seu corpo se estiver por perto). Enquanto possuir outra pessoa, o mago usará os Atributos Físicos do hospedeiro, bem como quaisquer Vantagens ou Desvantagens vinculadas à identidade física ou social do indivíduo, mas, fora isso, conservará suas próprias características. O artífice da vontade pode optar por suprimir completamente a consciência do hospedeiro ou mantê-la ativa, como um espectador impotente.

Se o possessor tentar colocar o hospedeiro em perigo, a vítima poderá fazer



um novo teste reflexo e disputado para tentar romper a possessão (os sucessos do novo teste terão de exceder os do feitiço).

Clássico da Escada de Prata: Tomar as Rédeas.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Mente contra Perseverança + Gnose.

Usando outro ser como "cavalo" (como se costuma chamar a vítima de possessão), o artífice da vontade da Escada assume a identidade e as capacidades físicas da criatura. Alguns usam este feitiço para cometer atos perigosos ou ilegais, ao passo que alguns raros indivíduos o fazem simplesmente para demonstrar o poder que são capazes de exercer sobre aqueles que os desagradam.

Projeção Umbrática (Mente ●●●●●)

Este feitiço permite ao mago mandar sua consciência atravessar o Dromo e entrar no Reino das Sombras.

Prática: Fazer.

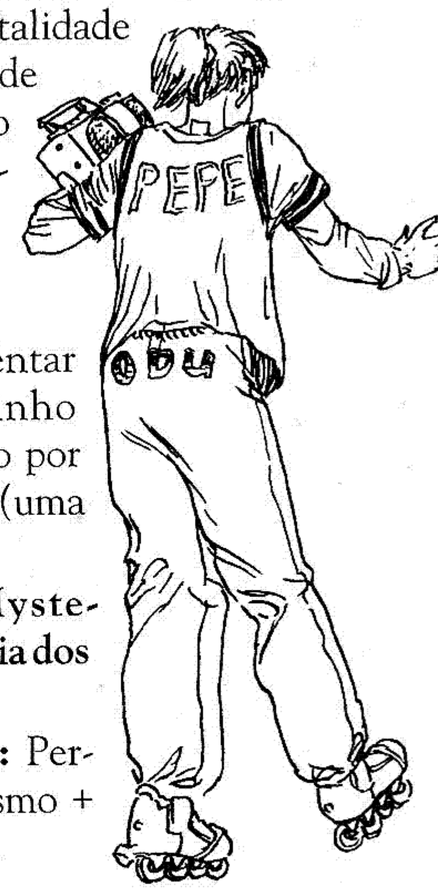
Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

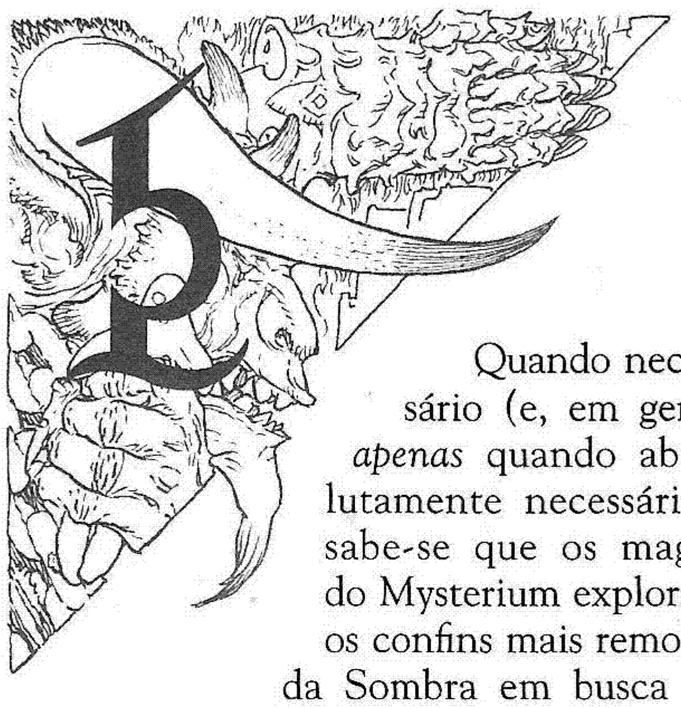
Custo: um ponto de Mana.

O mago cria uma projeção psíquica, da mesma maneira que se tornava Crepuscular com o feitiço "Projeção Psíquica", págs. 197–198. Essa forma psíquica manifesta um cordão de prata efêmero, que a une ao corpo, com um índice de blindagem igual à Gnose do mago e Vitalidade igual a sua Força de Vontade. O cordão só pode ser danificado por fontes de dano agravado. Se o cordão for rompido, o mago terá de tentar encontrar o caminho de volta a seu corpo por algum outro meio (uma tarefa assustadora).



Clássico do Mysterium: Na Companhia dos Deuses.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Mente.



Quando necessário (e, em geral, *apenas* quando absolutamente necessário), sabe-se que os magos do Mysterium exploram os confins mais remotos da Sombra em busca de conhecimento há muito perdido. Essas jornadas são incrivelmente perigosas e sabe-se que levaram a confrontos com coisas esquecidas desde a era de Atlântida (ou até mesmo mais antigas).

Rede (Mente ●●●●●)

Se, com "Telepatia", págs. 194–195, o artífice da vontade conseguia contatar telepaticamente outras mentes discretas, ele agora é capaz de conectar várias mentes, criando uma rede.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O número de sucessos determina quantos alvos podem ser ligados em rede simultaneamente com o lançamento de um feitiço apenas.

Sucessos	Alvos
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32

Os alvos podem optar por resistir ao feitiço, com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose cada um.

Clássico da Seta Adamantina: Coordenação Tática.

Parada de dados: Presença + Empatia + Mente.

Os magos da Seta capazes de montar o equivalente a um "quadro de distribuição psíquico" são prezados pelos membros da ordem como trunfos em combate. Este clássico permite a uma cabala inteira coordenar suas ações sem precisar de contato visual e nem mesmo de um comando verbal.

Reprogramação Psíquica (Mente ●●●●●)

O mago é capaz de realizar reprogramações psíquicas.

Prática: Fazer.

A Imago e a Mente

Todo feitiço envolve uma Imago, uma imagem na mente do autor de como será o feitiço (consulte a seção "Imago", pág. 111). Sem uma Imago, não é possível visualizar o feitiço. A Imago não é um mero processo mental nem uma simples imagem: é um produto da alma Desperta, uma imaginação que alcança um mundo superior. Não basta ter Mente 5 para afetar a capacidade de um mago de formar uma Imago, mas Controle Telepático (pág. 197) e Dominação Psíquica (pág. 198) certamente podem ser usados para controlar que tipo de ações o mago tomará (entre elas, se irá ou não lançar um feitiço).

Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: permanente (contra Adormecidos) ou demorada (contra magos e outros alvos sobrenaturais).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

É possível mudar a Virtude e/ou o Vício de um indivíduo (o que exige, para cada característica, um número-alvo igual ao Autocontrole da vítima) e outras partes da constituição psíquica fundamental da pessoa podem ser alteradas ou até mesmo apagadas. Cada sucesso pode afetar um único aspecto da constituição psíquica fundamental da pessoa, como transformar uma amizade em rivalidade, fazer o alvo perder o interesse romântico (ou se apaixonar) por alguém, ou fazê-lo seguir uma nova carreira profissional.

Apesar de permanente contra Adormecidos, o efeito deste feitiço pode ser revogado (usando-se o feitiço de Primórdio 1 "Revogar a Magia", págs. 216–217, ou o de Primórdio 4 "Revogação Superna", pág. 225, ou o de Morte 5 "Apagar a Centelha", pág. 213) para desfazer a reprogramação e devolver o alvo a sua condição anterior. Os sucessos da revogação precisam exceder aqueles obtidos no lançamento do feitiço.

Clássico dos Guardiões do Véu: Paisagismo Mental.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Mente contra Autocontrole + Gnose.

Os Gu3ardiões usam este clássico para lidar com indivíduos cuja interferência não pode ser tratada de nenhuma outra maneira, a não ser com a alteração completa de suas personalidades. Ao fazer isso, os Guardiões preservam vidas (seja por necessidade ou ética pessoal) e ainda protegem os Mistérios.

Templo Crepuscular (Mente ●●●●●)

Este feitiço permite ao artífice da vontade modelar a substância efêmera do Crepúsculo e criar para si uma residência imaterial, que pode ser acessada e usada por sua forma psíquica.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Enquanto estiver em seu templo, a forma psíquica do mago (veja o feitiço "Projeção Psíquica", págs. 197–198) estará protegida. Quem desejar atacá-la terá primeiro de invadir a residência, que só o mago pode adentrar livremente. A morada tem uma Durabilidade igual ao índice do mago no Arcano da Mente e uma Estrutura igual à Gnose dele. Não será possível deslocar o templo depois de criado. Espírito 2 protege contra espíritos, impedindo-os de se aproximar do templo, ao passo que Morte 2 protege contra fantasmas.

Usando o feitiço "Projeção Umbrática", págs. 199–200, o mago é capaz de entrar no Reino das Sombras com uma projeção psíquica e ali lançar este feitiço, criando um Templo Umbrático.

A Duração dependerá dos sucessos obtidos no teste de feitiçaria (este feitiço usa os fatores avançados de Duração demorada e o autor não precisa ter Mente 6 para lançá-lo):

Duração	Número-alvo
1 cena	1
24 horas	2
2 dias	3
1 semana	4
1 mês	5
Indefinida	6

Clássico do Concílio Livre: Castelos da Mente.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Mente.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para criar um abrigo temporário no Crepúsculo, de onde podem observar, protegidos contra ataques, o retiro de um fantasma ou um locus espiritual.

Morte

Âmbito: trevas, decomposição, ectoplasma, debilitação, fantasmas e roubo de almas.

A Morte é um Arcano medonho e terrível. Com ele, o mago é capaz de controlar o mais primitivo e assustador dos mistérios. Os fantasmas e os mortos estão no âmbito deste Arcano, assim como a vitalidade da alma.

Aqueles que se aprofundam nos Mistérios da Morte muitas vezes (mas nem sempre) são pessoas mórbidas, dadas a muita introspecção no que se refere à mortalidade, à decomposição e ao fim das coisas. Muitos desses indivíduos viram a própria morte de perto em algum momento de suas vidas. Por medo (ou desdém), eles tentam dominar a constante metafísica responsável por levar aqueles cujo tempo já passou, tentando definir os limites de sua próprias existências, em vez de se sujeitar aos caprichos de um universo indiferente e impessoal. Assim como o Arcano ao qual se dedicam, esses magos costumam ser discretos e devem muito menos (a despeito do que pensam por aí) aos filmes de horror de quinta categoria e ao *heavy metal* do que a uma opinião onipresente, insensível e clínica da Criação. Segundo essa concepção, eles já perceberam o destino de todas as coisas e se livraram do medo depois de experimentar a provação que é saber que tudo irá morrer um dia.

Reino Regente: Estígia

O par grosseiro/sutil formado por Matéria/Morte fornece os Arcanos Regentes de Estígia, essa terra desolada onde as almas desencarnadas descansam até serem convocadas para reencarnar mais uma vez no ciclo da vida. A Morte é a expressão efêmera do par.

Na metafísica atlante, a função da Morte é implantar a alma no mundo material, fornecer-lhe uma âncora para sua temporada neste mundo. A Morte puxa a alma para baixo e a introduz na matéria e na densidade com uma gravidade inexorável. Mas também vai soltando a alma com o passar do tempo, fazendo o corpo ao qual ela está ligada se decompor, libertando-a para voltar ao Mundo Superno com as lembranças de todas as suas experiências corpóreas. Essas lembranças, depois de registradas no Livro das Estrelas, darão valor e um novo sentido ao firmamento etéreo.

Na era contemporânea do Mundo Decaído, muita gente esqueceu essa verdade central e usa o poder da Morte para fins deturpados. Os necromantes manipulam os espectros dos falecidos para obter lucros egoístas. Os atlantes não acreditavam que os fantasmas fossem seres conscientes. Nem sequer eram "seres", e sim *coisas*. Eram cascas abandonadas que ainda portavam a marca ou a forma da alma. Imitavam a consciência, "envergando" ainda a personalidade e o comportamento da alma falecida. Os atlantes também acreditavam que a alma nunca conseguiria ascender e retornar a sua origem enquanto sua casca ainda estivesse intacta e presa a uma âncora terrena. Em essência, manipular a casca equivalia também a afetar a alma que um dia a possuiu. Boa parte do terror instintivo evocado por este Arcano se deve a seu poder sobre a alma.



•Iniciado da Morte

Escultura Umbrática (Morte •)

O Arcano das Forças ensina o mago a acender ou apagar uma luz, mas não confere nenhum poder sobre a qualidade da escuridão. Na cosmologia atlante, a escuridão não era simplesmente a ausência de luz, e sim uma força atuante. O iniciado da Morte aprende a manipular essa força, dando forma às sombras que já existem ou adensando-as. Os magos usam este feitiço para passar despercebidos, escondendo-se literalmente nas sombras, e chegando até mesmo a esculpi-las para ocultar, da melhor maneira possível, a si mesmos ou a um objeto de formato inconveniente que, do contrário, talvez se destacasse na luz em condições naturais.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

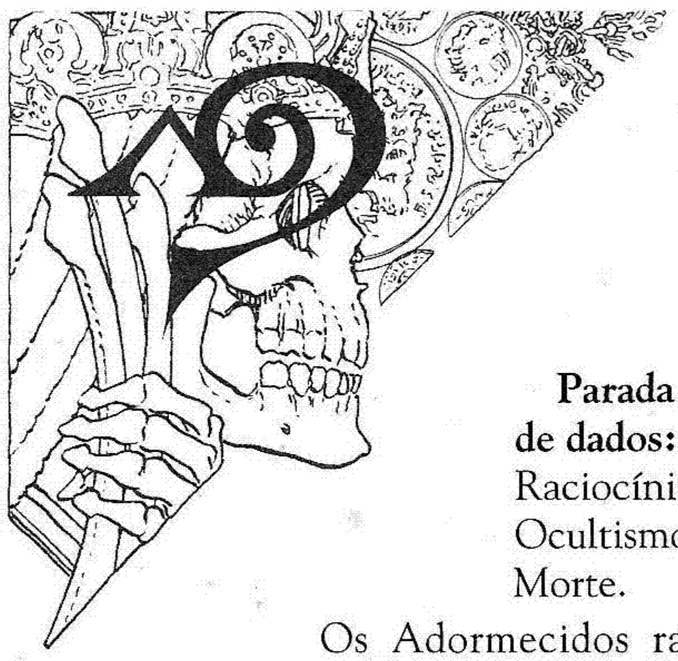
Custo: nenhum.

O êxito simples permite ao mago modelar a seu bel-prazer as sombras ou as trevas de uma área com um metro de raio, ou então adensar-lhes a obscuridade, intensificando ainda mais as sombras, mesmo em boas condições de iluminação. O Narrador avalia a qualidade das sombras presentes, dividindo-as em três graus: luz, escuridão e escuridão total. Cada sucesso obtido intensifica a escuridão em um grau. Depois de alcançada a escuridão total, os sucessos adicionais vão impor penalidades aos testes de percepção realizados por qualquer um que tente enxergar a área, à razão de um para um.

Com Morte 2, o mago é capaz de dar vida às sombras, ao passo que Morte 3 permite-lhe conjurá-las.

Clássico dos Guardiões do Véu: Cair da Noite.

> Tal qual a mosca que se alimenta da morte, eu consigo distinguir o espectro do túmulo em todas as suas manifestações, desde as mais grosseiras às mais rarefeitas. Enxergo as almas penadas e falo sua língua feita de sussurros. Reconheço o espírito enfermo quando o vejo. Sinto o cheiro do Ceifeiro no vento e sigo-lhe o rastro até o esconderijo, não importa quanto faça para se esconder de mim. Dou forma à própria matéria de que são feitas as trevas, fazendo-a lançar sombras criadas por mim mesmo.



Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Os Adormecidos raramente acreditam naquilo que não conseguem ver. Quando um fenômeno se esconde nas sombras, a maioria dos mortais simplesmente não dá atenção e se afasta, não desejando se aprofundar nos Mistérios que é melhor deixar para os Despertos.

Falar com os Mortos (Morte ●)

O mago consegue ver, ouvir e falar com fantasmas em condição Crepuscular. Ele também é capaz de detectar a presença invisível desses seres: se estão se escondendo ou se decidiram não se revelar. Consegue ver espíritos em condição Crepuscular, mas eles parecerão vagos e indistintos, e o mago não será capaz de ouvi-los, a menos que também use Espírito 1 ao lançar o feitiço. Ele não conseguirá perceber projeções mentais, a menos que acrescente Mente 1 ao feitiço.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos obtidos neste feitiço precisam igualar ou exceder a Potência de qualquer poder empregado para ocultar o fantasma (se for o caso).

Clássico do Mysterium: Clamor dos Finados.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Há tempos os Despertos sabem que os mortos guardam segredos. Os magos do Mysterium usam este feitiço para adquirir esse conhecimento perdido. Sabe-se que os artífices da vontade da Seta Adamantina, um pouco mais práticos, às vezes utilizam este clássico para fazer perguntas a respeito de aliados ou inimigos mortos recentemente.

Marcas Espirituais (Morte ●)

Este sentido permite ao mago identificar o estado de saúde de uma alma. Ele é capaz de discernir a presença de perturbações, mas não necessariamente de que tipo são (isso talvez exija um período de estudo e um teste prolongado de Inteligência + Empatia). Também é possível detectar outros tipos de marcas espirituais, como os sinais característicos de um mago que criou uma pedra da alma (veja a seção "Pedras da Alma", págs. 277–278). Algumas marcas espirituais (como a de servir de fonte para um vampiro) são suficientemente raras e insidiosas para impor penalidades aos testes realizados com o intuito de detectá-las.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico da Seta Adamantina: Chagas da Alma.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Morte.

Os magos da Seta tentam se aproveitar de todas as fraquezas que seus inimigos porventura demonstrem. Por outro lado, este clássico também pode ser utilizado para detectar as vulnerabilidades dos aliados de um mago.

Modelagem Ectoplasmática (Morte ●)

O mago é capaz de alterar a forma de uma manifestação ectoplasmática (consulte o feitiço "Ectoplasma", pág. 205), modelando-a com sua vontade até ela assumir a forma desejada. Ele precisa confrontar a vontade do mago que conjurou o ectoplasma ou o fantasma que se manifesta por meio dessa substância.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose (mago) ou Resistência (fantasma).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos são empregados como Potência para arrancar o controle do ectoplasma das mãos do mago ou fantasma que no momento o controla.

Clássico do Mysterium: O Sinete de Harafax.

Parada de dados: Presença + Ocultismo + Morte contra Perseverança + Gnose (mago) ou Resistência (fantasma).

Batizado em homenagem ao mago que o formulou pela primeira vez, este clássico também faz referência à imagem do ectoplasma como cera quente, à qual a vontade do mago é aplicada como se fosse um sinete.

Olhar Forense (Morte ●)

Em certos momentos, a coisa mais útil que se pode descobrir a respeito de um cadáver é como ele morreu. Eis uma habilidade que muitos peritos criminais dariam um braço para ter: este feitiço permite ao mago discernir, só com um olhar, como exatamente uma criatura morreu e há quanto tempo. Desse modo, pode ser que o mago consiga perceber que a *causa mortis* mais óbvia para todas as provas forenses modernas seja, na verdade, um ardil criado para desviar os investigadores da verdadeira causa da morte de um indivíduo.

Devido às limitações do Arcano da Morte, o Olhar Forense revela somente a causa da morte, e não as circunstâncias atenuantes. Se, por exemplo, for aplicado a um esqueleto humano, o feitiço talvez revele que o indivíduo morreu em função do rompimento da artéria carótida exatamente dois meses antes, mas não informará ao mago que a vítima também tinha uma dose letal de estricnina em seu organismo no momento de sua morte. No entanto, essa limitação pode ser bastante útil (por exemplo, ao encontrar um corpo mutilado, o mago descobre que foi uma punhalada deliberada no coração que matou a pessoa, e não a óbvia laceração maníaca da carne). Mesmo que não exista prova física da causa da morte (no caso de um corpo reduzido a cinzas, por exemplo), o feitiço revelará o que matou a dita criatura e quanto tempo se passou desde então.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago examina um cadáver para determinar a causa da morte. Ele não precisa tocar, espetar nem abrir o corpo: basta olhar fixamente para o cadáver. As causas razoavelmente óbvias, como facadas ou ataques cardíacos, não impõem penalidades, mas as causas obscuras, como uma neurotoxina rara, podem impor uma penalidade igual ou superior a –2. Do mesmo modo, as mortes ocorridas há mais de um ano ficam sujeitas a uma penalidade de –1. As mortes mais antigas, anteriores a uma década, ficam sujeitas a uma penalidade adicional de –1 a cada dez anos.

É possível detectar vampiros com este feitiço, apesar da *causa mortis* (o Abraço) ser extremamente obscura (penalidade de –3). O autor do feitiço também fica sujeito à penalidade de praxe de –1 por década passada desde a morte do vampiro. Também é possível detectar zumbis, mas a condição dessas criaturas costuma ser

evidente até mesmo para aqueles que não conhecem este feitiço.

Clássico do Concílio Livre: Rastro do Ceifeiro

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Morte.

Este clássico conta não só com a visão, mas também com o olfato, para ajudar o mago a interpretar os segredos de um cadáver. Ao lançar este feitiço, alguns magos do Concílio Livre gostam de empregar as técnicas forenses aparentemente milagrosas vistas em muitas das séries de TV mais famosas da atualidade.

Visão Sinistra (Morte ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (veja a seção de mesmo nome na pág. 110) e passa a perceber o sobrenatural pelo prisma da Morte. Ele enxerga o fardo da morte ao redor de uma pessoa: não a probabilidade de morrer (a menos que o indivíduo tenha uma doença terminal), mas com que frequência ele se associou (consciente ou inconscientemente) aos mortos ou aos agonizantes. Aqueles que perderam muitos entes queridos ou que mataram muitas pessoas costumam carregar fardos pesados. Este sentido também se aplica a coisas e lugares.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras necessárias para analisar a magia usando este feitiço. Obtém-se um dado extra nos testes de percepção e análise realizados com o intuito de detectar Disciplinas, Devoções e rituais vampíricos.

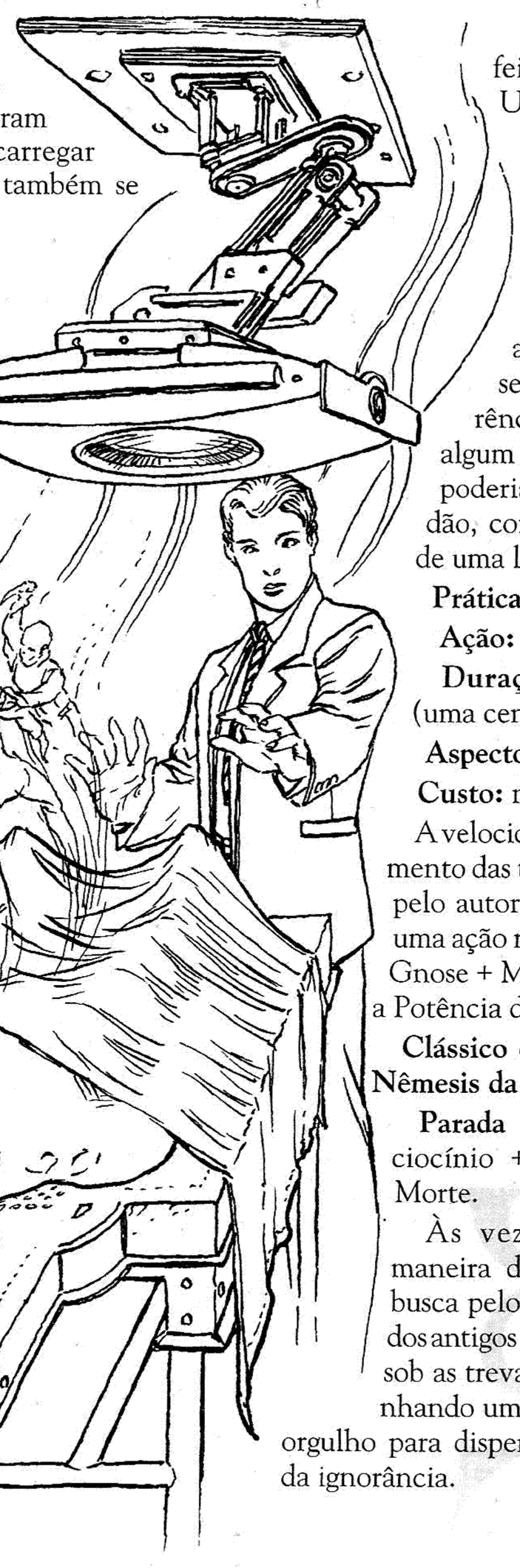
Clássico da Escada de Prata: Aura de Desalento.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Aqueles que tiveram suas vidas tocadas pela Morte de uma maneira ou de outra podem ser manipulados por meio desse contato. Usando este clássico, o mago é capaz de perceber o pesar de uma pessoa devido a uma perda recente e manipular a vulnerabilidade emocional do indivíduo. Pode ser usado para identificar assassinos que tenham disfarçado seus crimes para que não fossem descobertos (mas o clássico não revela os pormenores do assassinato: revela apenas que o alvo tem sangue nas mãos). Alguns integrantes da Seta Adamantina usam um clássico semelhante para avaliar o possível grau de ameaça representado por uma pessoa.

●● Aprendiz da Morte

Animar Sombras (Morte ●●)



Idêntico ao feitiço "Escultura Umbrática", págs. 201–202, mas o mago agora também consegue fazer as trevas se moverem, chegando a deslocá-las de seu lugar de ocorrência natural para algum local onde não poderia haver escuridão, como logo abaixo de uma luminária.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

A velocidade de Deslocamento das trevas (dirigidas pelo autor do feitiço com uma ação reflexa) é igual a Gnose + Morte do autor + a Potência do feitiço.

Clássico do Mysterium: Nêmesis da Luz.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Às vezes, a melhor maneira de se dedicar à busca pelo conhecimento dos antigos é disfarçando-se sob as trevas, e não empunhando uma lanterna com orgulho para dispersar as sombras da ignorância.



Os segredos que descobri permitem que eu transmute a face da morte. Exijo audiência com os espíritos dos mortos que assombram nosso mundo, e minhas mãos penetram o reino habitado por eles, para empregar ali o toque reconfortante da amizade ou o punho fechado da vingança. Sou capaz de conjurar o ectoplasma, a substância que permite aos mortos se manifestar. Posso me apoderar dos pertences das almas penadas e trazê-los para nosso mundo durante algum tempo. Faço o aço enferrujar e a madeira apodrecer e silencio o canto do espírito que marca os Despertos, passando despercebido até mesmo entre os mais perceptivos de nossa espécie.



Apelo Espiritual (Morte ●●)

O mago chama um fantasma específico ou emite uma convocação geral para os fantasmas mais próximos e ao alcance dos sentidos. Ele pode chamar um ou mais fantasmas que conheça pessoalmente ou especificar qualquer tipo de fantasma a sua escolha (por exemplo, fantasmas masculinos ou infantis), ou até mesmo emitir uma convocação geral para *todos* os espectros sem descanso ao alcance de seus sentidos (nesse caso, responderá aquele que estiver mais perto). O fantasma virá o mais rápido que puder, mas não será possível fazê-lo se afastar de sua âncora mais do que lhe é permitido.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

No caso de uma convocação geral de vários fantasmas, o feitiço tomará o mais próximo como alvo. O fantasma curioso costuma atender a um chamado geral ou pessoal, mas faz-se um teste reflexo e disputado de Resistência quando a entidade não quer responder. Ela terá de permanecer nas proximidades do mago que a convocou até expirar a Duração do feitiço, a menos que o autor permita-lhe partir.

Clássico da Escada de Prata: Alistar os Mortos.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Morte contra Resistência.

Até mesmo os espectros dos mortos podem ser reunidos pelo chamado de um artífice da vontade da Escada de Prata. O mago não será capaz de obrigar o fantasma a fazer nada sem o uso de feitiços mais avançados, mas nada o impedirá de convencer o morto a servi-lo se recorrer a métodos mais ordinários.

Conceder a Visão Sinistra (Morte ●●)

O mago é capaz de conceder a outro ser sobrenatural os Sentidos de Mago. Trata-se do feitiço de Morte 1 "Visão Sinistra" (pág. 203), a não ser pelo fato de que o mago vai usá-lo para enfeitiçar um outro mago ou até mesmo uma criatura sobrenatural, como um fantasma ou um lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se a Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se o alvo não quiser ser enfeitiçado, será necessário um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico do Concílio Livre: Abertura do Olho Lacrado.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Morte.

O mago sussurra ao pé do ouvido do alvo, convencendo-o a abrir o terceiro olho. Aqueles que nunca vislumbraram antes a sombra opressiva da Morte costumam sair alterados dessa experiência. É por isso que os magos da Seta Adamantina também fazem uso deste feitiço (Presença + Persuasão + Morte), para que nenhum deles esqueça o fardo pesado que sua ordem aceitou carregar.

Contato Tumular (Morte ●●)

Ao lançar este feitiço, o mago adquire o poder de interagir fisicamente com fantasmas e coisas fantasmais em condição Crepuscular (as "coisas fantasmais" geralmente fazem parte das âncoras dos espectros, as quais costumam exibir uma existência efêmera mesmo depois de seus equivalentes materiais terem virado pó). Por exemplo, ele poderia tirar um martelo fantasmal de uma sala Crepuscular para bater um prego na parede. Poderia remover o reflexo espectral de uma chave que se quebrou na fechadura, trazê-la para o mundo da matéria e usá-la para abrir a fechadura material que o impede de entrar na sala à qual deseja ter acesso.

Ele também é capaz de tocar fantasmas e ser tocado (ou atacado) por qualquer espectro nas proximidades. Essas entidades costumam ser, na melhor das hipóteses, frias e pegajosas, e muitas, ao menor contato físico, provocam outras sensações perturbadoras e não inteiramente táteis. Alguns espectros são conhecidos por desejar o contato físico com os seres vivos das maneiras mais mórbidas ou inapropriadas.

O autor do feitiço não é capaz de ferir fantasmas nem afetar espíritos não mortos, como duplos (págs. 83–84) ou projeções mentais, entre elas os vampiros que usam a Disciplina Projeção Crepuscular (o mago precisará, respectivamente, dos Arcanos do Espírito e da Mente para obter esses efeitos).

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os objetos extraídos do Crepúsculo possuem Durabilidade 1 e, quando quebrados, desfazem-se em cinzas finas, não importando sua consistência original. Não há nada que torne esses objetos realmente superiores (ou até mesmo iguais) àqueles que o mago poderia adquirir normalmente no mundo material, mas ser capaz de pegar o revólver do fantasma de um policial quando se é atacado pode salvar uma vida.

Observe que os objetos encontrados no Crepúsculo só raramente são os mesmos encontrados no mundo material, pois apenas objetos quebrados ou perdidos costumam se manifestar nessa condição. Os objetos que servem de âncoras (ou até mesmo aqueles que um dia serviram de âncoras, mas agora não estão mais no mundo material, seja porque se decompuseram ou foram destruídos) também costumam aparecer no Crepúsculo. Alguns objetos Crepusculares são criados com magia; veja "Objeto Espectral", pág. 208.

Clássico do Mysterium: Abraço Cendrado.

Parada de dados: Destreza + Sobrevivência + Morte.

Muitas vezes, as coisas que os artífices da vontade do Mysterium procuram se desfizeram com os estragos do tempo. Ocasionalmente, essas relíquias deixam espectros que podem ser usados para abrir cofres antigos, estudados por causa das imagens que representam, ou até mesmo lidos para que se descubram os segredos neles contidos.

Decomposição (Morte ●●)

O mago pode fazer um objeto material se sujeitar à corrosão, ferrugem ou podridão.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Este feitiço reduz em um ponto a Durabilidade do objeto para cada sucesso obtido, mas não afeta sua Estrutura (esse efeito é conseguido com "Destruir Objetos", pág. 207). A Durabilidade rebaixada não pode ser reparada por meios normais (não mágicos).

Clássico da Seta Adamantina: Ao Pó Voltarás.

Parada de dados: Vigor + Intimidação + Morte.

As armas normais são de pouca utilidade contra os magos da Seta, pois podem ser fragilizadas e destruídas com facilidade. Os Guardiões do Véu às vezes usam um clássico parecido (Perseverança + Intimidação + Morte) como preparativo para destruir

o equipamento de vigilância empregado para obter provas da existência do mundo invisível.

Defesa Entrópica (Morte ●●)

Roubando a força dos ataques desferidos contra ele, o mago se protege desses males. Com efeito, o escudo do mago acomete o vigor de um ataque, usando a decomposição primordial para corroer a potência do assalto.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano da Morte. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode ser estendida a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são empregados para combater tentativas de revogar a proteção mágica.

Observe que essa blindagem mágica não se aplica às tentativas, por parte de um oponente, de agarrar o mago em combate corpo a corpo (para isso existem os feitiços de resguardo dos Arcanos Espaço, Mente, Sorte e Tempo). Este feitiço, porém, roubará o vigor dos testes de Força + Briga do agarrador, realizados com a intenção de subjugar o mago.

Clássico da Seta Adamantina: Escudo de Ossos.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Algumas das compensações de uma familiaridade de longa data com a Morte são, na melhor das hipóteses, duvidosas, mas nenhum mago da Seta questiona os benefícios deste clássico.

Ectoplasma (Morte ●●)

O mago é capaz de exsudar ectoplasma por um de seus orifícios (em geral, a boca ou as narinas) ou pelos orifícios de um cadáver. Esse material opaco, branco e oleoso pode ser modelado na forma que o mago desejar, apesar de não ser possível disfarçá-lo como outra substância (a menos que o mago acrescente Matéria 2 ao feitiço). O mago poderia usá-lo como um espelho para permitir que qualquer pessoa (até mesmo um Adormecido) veja fantasmas ou objetos que se encontram no Crepúsculo.

Em geral, usa-se este feitiço para permitir que um fantasma em condição Crepuscular se manifeste sem se sujeitar a modificadores da parada de dados devidos à localização ou à presença de mortais. O ectoplasma assume a forma da representação do próprio fantasma.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena ou uma hora).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos são divididos entre o Tamanho (base 5 ou menos, mais um a cada sucesso designado) e a solidez do ectoplasma. A solidez-base é semelhante a de uma teia de aranha, mas os sucessos podem torná-la mais densa e espessa, dando ao ectoplasma um pouco de peso e cada vez mais detalhes. O fantasma que se manifestar por meio do ectoplasma dotado de um sucesso de solidez terá apenas traços indistintos. Com dois sucessos, aqueles que o conheceram em vida serão capazes de reconhecer-lhe o rosto. Cinco sucessos farão com que pareça quase real (a não ser pela cor branca e uniforme). Mesmo com cinco sucessos (solidez máxima), um ser ou objeto material será capaz de atravessar o ectoplasma sem encontrar muita resistência. O "corpo" ectoplasmático do fantasma manifesto não sofre dano: simplesmente fica mais difícil distinguir-lhe a fisionomia.

O ectoplasma persistirá durante uma hora ou até o fim da cena.

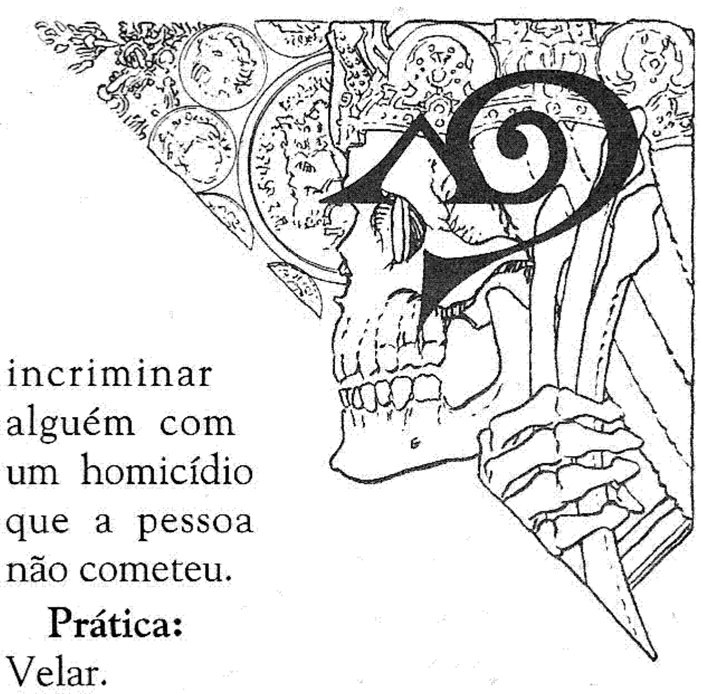
Clássico do Concílio Livre: Por Espelho, em Enigma.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Morte.

As manifestações espectrais são intrínsecas à "nova" definição de ocultismo. Este clássico permite aos magos do Concílio facilitar o aparecimento dessas entidades, principalmente diante daqueles que se voltam para os aspectos científicos (ou não ortodoxos) da "caça aos fantasmas". Os artífices da vontade da Escada de Prata às vezes realçam objetos ou seres em condição Crepuscular para que seus aliados possam estudá-los ou, quem sabe, usar outros feitiços para afetá-los.

Máscara Mortuária (Morte ●●)

O mago altera a aparência da morte acrescentando a/subtraindo de um cadáver certas características. Por exemplo, o mago poderia pegar um montinho de cinzas deixado por uma pessoa morta num incêndio e fazer parecer que ela morreu devido a uma punhalada no pescoço. Com este feitiço, os magos têm transformado os assassinatos mais vis em supostos acidentes ou no resultado de causas naturais, ou então usado circunstâncias perfeitamente inocentes (uma silenciosa parada cardíaca no meio da noite ou um tombo escada abaixo) para



incriminar alguém com um homicídio que a pessoa não cometeu.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago é capaz de acrescentar ou subtrair uma característica a cada sucesso obtido. Por característica, entenda-se um ferimento ou condição enfermiça, como uma laceração provocada por uma faca, queimaduras causadas pela exposição a um incêndio ou um tumor canceroso no fígado do alvo.

Clássico dos Guardiões do Véu: Toque do Papa-Defunto

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Morte.

Até mesmo o legista mais perceptivo que investiga uma morte flagrantemente sobrenatural pode ser despistado por este clássico. É assim que os Guardiões preservam a integridade dos Mistérios. Os magos da Seta Adamantina, ao cumprir seus deveres, às vezes precisam ocultar a verdade por trás de um homicídio e, para tanto, eles também recorrem a este feitiço (Raciocínio + Astúcia + Morte).

Suprimir Auras (Morte ●●)

O mago suprime sua aura pessoal ou a de outra pessoa. Com efeito, ele faz a aura adormecer, atenuando as ondulações características que ela cria na Trama e deixando-a mais difícil de detectar (ou praticamente impossibilitando a detecção), a não ser pelos sentidos mais potentes.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

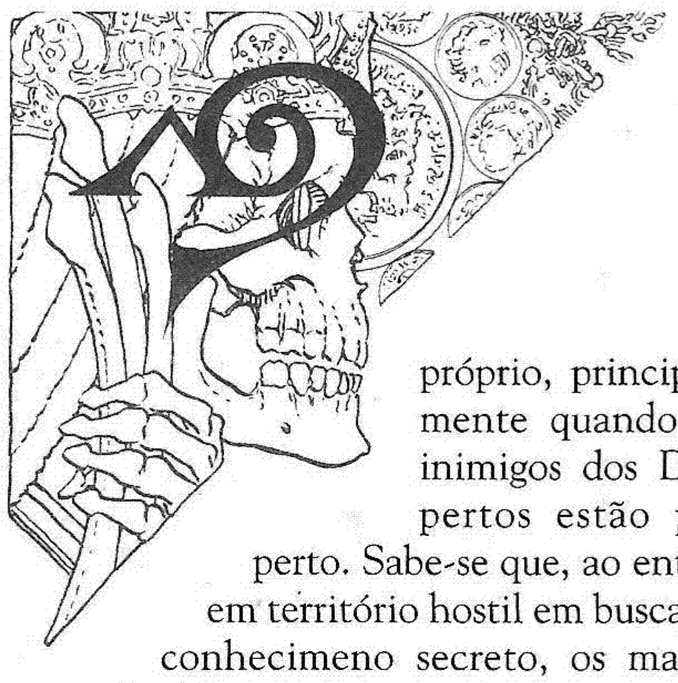
Custo: nenhum.

Cada sucesso impõe uma penalidade de –1 a qualquer tentativa de analisar a aura do alvo.

Clássico dos Guardiões do Véu: Encobrir os Ungidos.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Morte.

Ocultar a verdade dos Mistérios às vezes implica esconder a marca do poder em si



próprio, principalmente quando os inimigos dos Despertos estão por perto. Sabe-se que, ao entrar em território hostil em busca de conhecimeno secreto, os magos do Mysterium também usam este clássico.

Vaso da Alma (Morte ●●)

Para certas culturas antigas, como a egípcia, era possível colocar a alma dentro de um recipiente e impedir que ela voltasse ao ciclo de nascimento e morte. Este feitiço cria um desses receptáculos.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Qualquer receptáculo que possa ser usado para conter líquidos pode servir como vaso da alma, seja uma garrafa de vinho, um pote de conservas ou até mesmo um recipiente plástico com tampa. O feitiço bem-sucedido encantará o receptáculo de modo que a alma guardada dentro dele não consiga escapar. É costume prender a tampa do vaso com uma barra de metal ou então recobri-la com cera. O objeto protegerá a alma de ataques. Se o vaso se abrir ou quebrar, a alma conseguirá fugir. Veja a seção "Manipulação de almas", pág. 277.

Se tiver Morte 3, o mago poderá tentar lançar este feitiço com Duração indefinida.

Clássico da Escada de Prata: Urna de Ciscos.

Parada de dados: Presença + Ofícios + Morte (ou Espírito).

Antigamente, os magos da Escada de Prata impunham um castigo terrível aos criminosos magos: a dissociação de suas almas. Tratava-se, às vezes, de uma sentença temporária: o autor do feitiço guardava a alma num vaso e a libertava quando o prisioneiro tivesse cumprido a pena.

●●● Discípulo da Morte

Controlar Fantasmas (Morte ●●●)

O mago é capaz de obrigar um fantasma a realizar uma ação. É possível emitir uma ordem única e simples ("Ataque!", "Fuja!", "Fique aí!") a cada sucesso.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Ordens complexas exigem vários sucessos. Por exemplo, "Vá à mansão da *contessa* e roube o diamante Bórgia!" talvez exija três sucessos.

Se não tiver completado a ação ao final da Duração, o fantasma não será obrigado a terminar o serviço. No entanto, ele terá de se esforçar para cumprir a ordem o mais cedo possível.

Clássico da Escada de Prata: Palavra de Pesar.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Morte contra Resistência.

As almas penadas podem ser aliados poderosos, e os magos da Escada de Prata não desperdiçam recursos. Alguns usam os espectros dos falecidos como mera tropa de choque, ao passo que os mais espertos obrigam os fantasmas a revelar as informações que desejam obter ou usam as habilidades misteriosas dos mortos em outras coisas fora o combate. Os artífices da vontade do Mysterium costumam fazer uso de um clássico intimamente relacionado (Manipulação + Intimidação + Morte) em seu afã sem fim de recolher os antigos segredos do mundo.

Convocar as Sombras (Morte ●●●)

Idêntico a "Escultura Umbrática", págs. 201–202, e "Animar Sombras", pág. 203, mas o mago agora é capaz de criar a escuridão a partir do nada. Além disso, ele dá às trevas uma forma quase substancial, de modo que elas possam tocar as coisas e até mesmo propiciar uma barreira fraca.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago cria um trecho de escuridão com um metro de raio ou um volume de trevas de cinco metros cúbicos. Cada sucesso dará à sombra Força 1 (usada para erguer objetos) ou Durabilidade 1. Não se trata de um objeto material e, portanto, ele não tem Estrutura. Os ataques dirigidos à escuridão (se for usada para proporcionar abrigo) terão de superar sua Durabilidade, mas não danificarão a barreira de sombras.

Clássico do Concílio Livre: Rebento da Meia-Noite.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Ao conjurar, a partir da luz, essas sombras impenetráveis e até mesmo vivas, o mago do Concílio Livre é capaz de criar uma barreira que servirá de abrigo contra ataques desferidos com armas de longo alcance, ou de conjurar um espectro para espantar um invasor, ou ainda de empunhar um aríete e derrubar uma porta.

Destruir Efemérides (Morte ●●●)

O mago ataca misticamente um objeto efêmero.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Quando falo, os mortos atendem minhas ordens. Caminho entre aqueles que assombram o mundo quando bem entendo e posso mandar meu corpo morrer, para depois ressuscitar e voltar à vida. Quando preciso de criados ou soldados, os túmulos renunciam a seus protegidos, e eu convoco esses esqueletos sem vida como aliados de minha causa. Aço e rocha viram pó sob meus dedos, e consigo me banquetear dos espíritos dos mortos e agonizantes para renovar minha própria determinação e vontade mística. Se desejar, posso arrancar as almas dos vivos de suas prisões feitas de carne, deixando atrás de mim apenas cascas vazias, desprovidas de paixão e desejo.

Os sucessos que excederem a Durabilidade do objeto (a maioria dos objetos efêmeros têm Durabilidade 1) provocarão dano estrutural agravado. Este feitiço não afeta seres efêmeros animados, como fantasmas (ou qualquer coisa que tenha um índice de Corpus em lugar da característica Estrutura).

Clássico dos Guardiões do Véu: Romper os Grilhões.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Morte.

Sabe-se que até mesmo os objetos efêmeros às vezes exercem uma influência invisível no mundo material, levando os Adormecidos a cometer atos estranhos e inexplicáveis. Nesses casos, sabe-se que os Guardiões destroem esses objetos, dando fim à influência exercida por eles e preservando o sigilo do oculto.

Destruir Objetos (Morte ●●●)

O mago ataca misticamente um objeto material, provocando sua decomposição imediata.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos que excederem a Durabilidade do objeto provocarão dano estrutural agravado.

Clássico da Seta Adamantina: Quebrar as Correntes.

Parada de dados: Perseverança + Ofícios ou Ciências + Morte.

Um cassetete ou um revólver em processo de desintegração não representa a menor ameaça para o mago da Seta Adamantina, nem para aqueles que se encontram sob a proteção desse artífice da vontade. Os Guardiões do Véu às vezes usam um clássico semelhante (Autocontrole + Ofícios ou Ciências + Morte) no cumprimento do dever.

Devorar os Mortos (Morte ●●●)

Qualquer mago pode sacrificar um ser vivo para obter Mana (págs. 77–79), mas este feitiço é um ato de canibalismo mágico que permite ao artífice da vontade recuperar suas forças alimentando-se das almas dos agonizantes sem necessariamente matá-los (apesar de certamente feri-los).

O mago pode restaurar sua determinação ou "queimar" o Padrão de um ser humano vivo para obter Mana, desviando essa energia diretamente para suas próprias reservas ou para o uso que quiser. O feitiço não funcionará se for lançado sobre um animal, caso no qual nada acontecerá. Quando aplicado a um vampiro ou outro tipo de cadáver ambulante, o feitiço não trará benefícios ao mago. O feitiço foi criado para ser usado com seres humanos normais e a tendência de qualquer tentativa que divirja desse procedimento é não dar muito certo.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

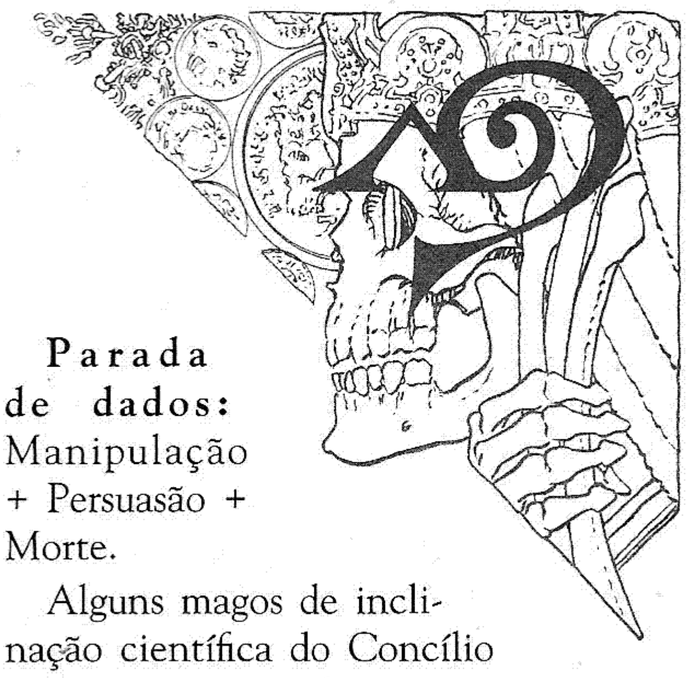
Primeiro, o mago precisa agarrar o alvo, com um teste de Força + Briga, subtraindo a Defesa do alvo. Se tiver êxito, ele conseguirá lançar o feitiço como uma ação instantânea no turno seguinte. (Com Morte 4, ele é capaz de lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial como uma ação instantânea. Ele precisa de Morte 5 para acrescentar Espaço 2 e recorrer à feitiçaria simpática.)

Cada sucesso permite ao mago recuperar um de seus pontos perdidos de Força de Vontade, retirando-a de uma pessoa que tenha recebido pelo menos um ferimento agravado durante a cena em curso (o que inclui o indivíduo que perdeu toda a sua Vitalidade devido ao dano letal e agora recebe dano agravado porque seu corpo está morrendo), sendo o máximo igual aos pontos remanescentes de Força de Vontade da vítima.

Como alternativa, o mago pode queimar o Padrão da pessoa em troca de pontos de Mana, convertendo a energia efêmera que compõe a forma idealizada do indivíduo em poder bruto. Cada sucesso inflige um ferimento letal à vítima e dá ao autor do feitiço um ponto de Mana. Se a vítima for um mago, seus pontos de Mana não serão afetados: o feitiço roubará a energia diretamente do Padrão. O autor terá de usar o feitiço de Primórdio 5 "Transferir Mana" (pág. 223) para extrair diretamente o Mana de um Desperto. A transferência direta exige um feitiço à parte em relação à versão que recolhe Força de Vontade, apesar de ser possível combinar os dois efeitos usando as regras normais de feitiços combinados (veja a seção de mesmo nome, págs. 128–129).

Devorar os Mortos só pode ser usado uma vez com um determinado indivíduo, depois do que a vítima terá de sofrer mais um ponto de dano agravado para voltar a ser um alvo.

Clássico do Concílio Livre: Transferência de Energia.



Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Morte.

Alguns magos de inclinação científica do Concílio Livre veem este feitiço como uma maneira de conservar energia, tirando-a dos agonizantes antes que ela se dissipe e não possa mais ser usada por ninguém. Os Despertos mais tradicionalistas e de inclinação mística enxergam a verdade por trás deste clássico sinistro. Apesar disso, não são poucos os magos que recorrem a ele.

Dissociar a Alma Adormecida (Morte ●●●)

O mago dissocia a alma de um Adormecido. Enquanto a alma estiver separada do corpo, a vítima estará sujeita a todas as aflições normais do desalme. Veja a seção "A perda da alma", pág. 277.

Prática: Rasgar.

Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

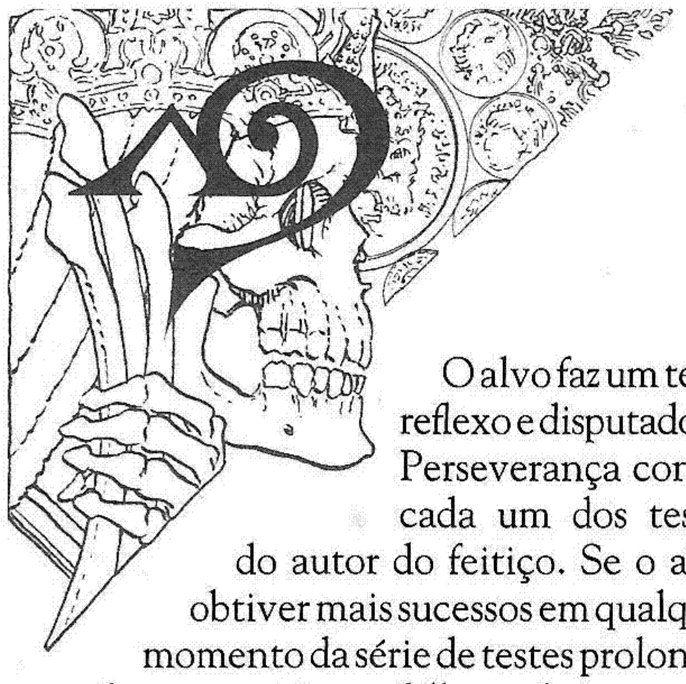
Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago precisa manter contato físico com o alvo durante todo o processo de lançar o feitiço. Se o contato for desfeito, ele perderá todos os sucessos acumulados. (Com Morte 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial. O feitiço não pode ser lançado via simpatia.) Nem é preciso dizer que a vítima terá de ser imobilizada ou impedida de escapar durante todo o processo. Não é muito aconselhável depender apenas da possibilidade de agarrar o alvo em combate corpo a corpo no caso de uma vítima consciente, pois ela terá, a cada turno, uma oportunidade de se desvencilhar, ao passo que o lançamento do feitiço prolongado pode levar horas para se completar.

O número-alvo é igual à Força de Vontade do alvo. No entanto, o autor só terá direito a um número limitado de testes antes de sua tentativa ser considerada um êxito ou uma falha. É possível fazer um número de testes igual à parada de Perseverança + Autocontrole do autor do feitiço. Em caso de falha, o feitiço só poderá ser relançado sobre o mesmo alvo no mínimo um dia depois (24 horas).



O alvo faz um teste reflexo e disputado de Perseverança contra cada um dos testes do autor do feitiço. Se o alvo obtiver mais sucessos em qualquer momento da série de testes prolongados, ocorrerá uma falha no lançamento do feitiço.

Enquanto estiver livre do corpo, a alma existirá em condição Crepuscular. O mago responsável pela dissociação é capaz de enxergar e tocar a alma Crepuscular. Os magos que usam este feitiço terrível geralmente guardam a alma capturada num Vaso da Alma (págs. 149, 206) para evitar que ela fuja. Veja a seção "Manipulação de almas", pág. 277, onde você encontrará mais detalhes sobre almas desprendidas.

É possível devolver a alma ao corpo usando Espírito 3 ("Restituir Almas Perdidas", pág. 152), e ela pode ser protegida com Primórdio 4 ("Armadura da Alma", pág. 219) e reivindicada com Sorte 4 ("Destruir Amarras", págs. 237–238). Com Morte 5, o mago é capaz de dissociar um alma Desperta.

Clássico da Seta Adamantina: Despojar os Perversos.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Morte.

Os magos da Seta alegam que, em Atlântida, sua ordem usava este clássico para punir os criminosos. Como é difícil lançar o feitiço com o mínimo de discrição, os Guardiões do Véu raramente o empregam — quando chegam a usá-lo —, a menos que acreditem que conseguirão fazê-lo em segredo. Mesmo então, os Guardiões quase nunca recorrem a este clássico, a não ser para silenciar um Adormecido particularmente persistente.

Esculpir Efemérides (Morte ●●●)

Os lugares e objetos inanimados do Crepúsculo ou do Reino das Sombras são feitos de uma substância chamada *efemeridade*. O mago é capaz de reforçar ou reduzir a Durabilidade dessas efemérides, e o objeto pode ser remodelado, o que levará à transformação de um pilha de metal no quadro de uma bicicleta, ou de um graveto numa lança. O mago não consegue afetar efemérides animadas, como um espírito da natureza ou um duplo. Isso exige o Arcano do Espírito.

Prática: Aperfeiçoar ou Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Faz-se necessário apenas um sucesso para remodelar um objeto (se a nova forma for muito complexa, o Narrador talvez imponha penalidades ao teste de feitiçaria). Ou então acrescenta-se um ponto de Durabilidade a cada sucesso. No caso de armas ou blindagens, os sucessos também podem ser designados ao bônus de equipamento da arma ou à proteção da blindagem.

Clássico do Mysterium: Forjadura Espiritual.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Morte.

Os artífices da vontade do Mysterium muitas vezes usam este clássico para fabricar objetos úteis antes de retirá-los do Reino das Sombras e introduzi-los no mundo material. Às vezes, porém, eles criam esses objetos para presentear espíritos ou fantasmas.

Objeto Espectral (Morte ●●●)

O mago cria um objeto espectral ao transformar um objeto material de verdade num objeto Crepuscular. Para tanto, ele precisa destruir o objeto real, eliminando todos os pontos de Estrutura, e depois lançar este feitiço sobre o que restar. O alvo irá se tornar um fantasma de si próprio no Crepúsculo, o que permitirá ao mago manipular o objeto com Morte 2 (veja o feitiço "Contato Tumular", pág. 204).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Mysterium: Bênção Noturna.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo ou Ciências + Morte.

Os magos do Mysterium costumam povoar seus oratórios com objetos Crepusculares, prontos para serem recuperados com o uso de "Contato Tumular" sempre que necessário. Os magos do Concílio Livre aprendem uma versão deste clássico que usa a Habilidade Ciências em lugar de Ocultismo.

Portal Fantasmagórico (Morte ●●●)

O mago cria um portal que deixará quem quer que o atravesse em condição Crepuscular. A pessoa será uma entidade Crepuscular até sair do portal. Nessa condição, ela é capaz de tocar fantasmas, apanhar objetos espirituais ou ler os tomos escondidos no Crepúsculo. Também consegue travar combate físico ou mágico com fantasmas, danificando-lhes o Corpus. Por outro lado, os espectros irados talvez ataquem fisicamente e venham a ferir o visitante.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada (número-alvo = força do Dromo local).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Uma pessoa de Tamanho igual ou inferior a 5 conseguirá atravessar o portal a cada turno (as pessoas maiores podem levar dois turnos se espremendo pela passagem). Cada sucesso no lançamento permitirá ao mago alargar o portal de modo a permitir a travessia de mais uma pessoa por turno.

Com Morte 4, o mago é capaz de lançar este feitiço como uma ação instantânea e limitar quem poderá passar pelo portal, seja ao entrar ou sair.

Clássico do Mysterium: Comandar a Encruzilhada.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Morte.

Uma coisa é falar com os mortos e descobrir o que eles sabem, outra coisa é tornar-se fisicamente semelhante a um fantasma e empregar os próprios sentidos numa condição espectral. Certos locais inacessíveis a partir do mundo material também podem ser explorados com este clássico, que permite a um artífice da vontade do Mysterium descobrir relíquias e conhecimento perdidos, talvez, há eras.

Reanimar Cadáveres (Morte ●●●)

Às vezes, não basta ter criados leais e inabaláveis. Um ser humano normal, por mais confiável que seja, tem a capacidade de trair. Quer dê com a língua nos dentes porque se abriu com uma companheira aparentemente sincera, porque foi submetido a uma compulsão mística ou até mesmo à tortura, ele pode ser induzido a trair a confiança de seu mestre. Para quem, então, o necromante empreendedor se volta quando precisa de ajuda? Reanimar Cadáveres dá vida a um ou mais cadáveres, que servirão como escravos infalíveis e dedicados. O que lhes falta em espírito e motivação, sobra-lhes em determinação obstinada e dedicação absoluta e incansável às tarefas que lhes são designadas.

Em geral, esses cadáveres ambulantes possuem um nível de raciocínio pouco maior que o de um cachorro inteligente. Entendem certas pistas visuais (como o abrir-se da porta que devem guardar) e ordens verbais ("Defendam-me!"), mas não são capazes de fazer nada que exija intelecto abstrato. Sua memória é limitada e eles não conseguem nem sequer fazer correlações ou inferências básicas (por exemplo, lembram-

sem vagamente de que seu mestre troca as roupas que usam uma vez ao dia, mas não conseguem determinar que ele provavelmente fará a mesma coisa amanhã). Eles não têm iniciativa própria.

Esses escravos cadavéricos não são de fato mais fortes do que foram em vida, mas são incansáveis e completamente desprovidos da capacidade de sentir dor ou responder a esse estímulo. Não precisam comer nem dormir e farão seja qual for a tarefa que lhes for designada até receberem ordem contrária, mesmo que isso exija que eles façam os próprios corpos em pedaços. Não sentem medo nem desejo de autopreservação e não têm mentes propriamente ditas que possam ser controladas por outras pessoas. No entanto, podem ser tomados de seu mestre se um outro necromante lançar sobre eles este mesmo feitiço.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.



Faz-se necessário apenas um sucesso para reanimar um cadáver. Os sucessos adicionais determinam a força do controle do mago. Alguém que tente arrebatar o controle dos cadáveres ambulantes com novo uso deste feitiço terá de exceder os sucessos do primeiro autor. Os sucessos adicionais podem ser usados, em vez disso, para elevar as características Físicas do cadáver (mas não as Mentais ou Sociais), à razão de um sucesso a cada círculo adicional numa determinada característica.

Clássico da Escada de Prata: Reviva e Obedeça.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Morte.

A maioria dos magos da Escada não tem o menor escrúpulo em criar zumbis, pois vê os cadáveres como invólucros materiais das almas falecidas. Esses criados irracionais combinam muito bem com o temperamento dos imperiosos artífices da vontade da Escada de Prata, mas poucos membros da ordem refletem sobre a utilidade dessas criaturas. Os integrantes de outras ordens criam cadáveres ambulantes para seus próprios fins, que vão desde a exploração de mão de obra barata à defesa, passando por assustar para valer os invasores.

Zumbis

Cada zumbi criado pelo feitiço "Reanimar Cadáveres" (um para cada fator Alvo) tem estas características básicas:

Atributos: Poder 1, Refinamento 1 e Resistência 2.

Tamanho: 5 (ou menos, se o cadáver for pequeno).

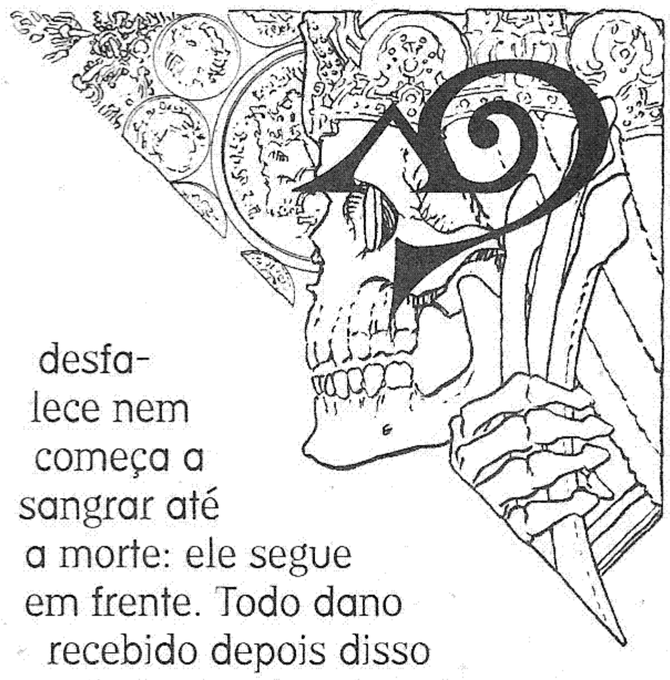
Deslocamento: 1*.

Iniciativa: 1*.

Defesa: 1*.

* Essas características começam com índice 1, não importando as pontuações dos Atributos; o autor do feitiço terá de investir sucessos, à razão de um sucesso por círculo, para elevá-las.

Os zumbis não ficam sujeitos a penalidades devidas a ferimentos e não conseguem se recuperar naturalmente do dano sofrido. Os ferimentos contusos, letais e agravados são marcados normalmente, mas os zumbis nunca ficam incapacitados: simplesmente continuam até perder o último ponto de Vitalidade devido ao dano agravado. Quando a última caixa de Vitalidade (à direita) é marcada com dano contundente, nenhum teste se faz necessário para que o zumbi permaneça consciente. Quando sua última caixa de Vitalidade é marcada com dano letal, o zumbi não desfalece nem começa a sangrar até a morte: ele segue em frente. Todo dano recebido depois disso será atualizado e transformado em agravado. Tão logo isso aconteça, o cadáver perderá partes do corpo a cada novo ferimento atualizado, até ser completamente pulverizado ou desintegrado (o Narrador decide quais partes se desprenderão a cada ferimento).



O zumbi continuará a apodrecer. Ele receberá um ponto de dano letal a cada intervalo em dias igual a sua Resistência. O zumbi de Resistência 3, portanto, receberá um ponto de dano letal por apodrecimento a cada três dias.

Além disso, os zumbis criados com este feitiço são vulneráveis a um tipo específico de ataque, como fogo, dano cerebral ou à inscrição de um símbolo místico em seu corpo. Se receber pelo menos um ponto de dano letal ou agravado de um ataque ao qual é vulnerável, o zumbi será destruído instantaneamente. O autor escolhe a vulnerabilidade do zumbi durante o lançamento do feitiço, a menos que dedique um sucesso (acima e além do êxito simples necessário para dar vida ao cadáver) para lhe conceder Indestrutibilidade. Os zumbis indestrutíveis só podem ser destruídos quando sua última caixa de Vitalidade for preenchida com dano agravado.

Restaurar Corpus (Morte ●●●)

O mago é capaz de reparar o Corpus de um fantasma.

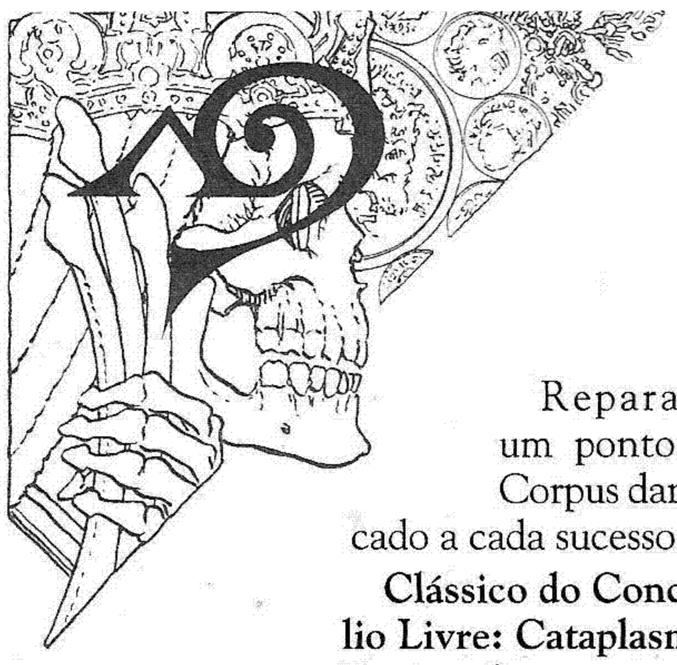
Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.



Repara-se um ponto de Corpus danificado a cada sucesso.

Clássico do Concílio Livre: Cataplasma Espectral.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Morte.

Alguns magos preferem submeter os mortos a suas vontades. Muitos integrantes do Concílio Livre estão mais do que dispostos a ressaltar que as moscas gostam mais de mel que de vinagre. Auxiliar almas penadas muitas vezes pode ajudar a ganhar a confiança desses seres e, quem sabe, a amizade. Os magos da Seta Adamantina costumam usar uma versão deste clássico (Perseverança + Ocultismo + Morte) para curar os espectros enviados por eles à batalha, o que permite que os fantasmas continuem lutando um pouco mais.

Sudário Entrópico (Morte ●●●)

O mago é capaz de lançar o feitiço "Defesa Entrópica" (pág. 205) sobre outras pessoas, protegendo-as com um campo de decomposição entrópica.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O alvo ganha um ponto de blindagem a cada círculo que o autor possui no Arcano da Morte. O autor pode aumentar a Duração para um dia com o investimento de um ponto de Mana.

Clássico dos Guardiões do Véu: Sudário de Desalento.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Morte.

Os Guardiões protegem as pessoas sob sua custódia com este feitiço, apesar de alguns deles julgarem a aura desse efeito um tanto perturbadora.

Suprimir a Própria Vida (Morte ●●●)

O mago é capaz de suprimir temporariamente a própria vida. Enquanto estiver nessa condição, o mago estará realmente morto. Manifestam-se os sintomas físicos da morte, à exceção da decomposição (o início e o fim do *rigor mortis*, a retração das gengivas, do couro cabeludo e da pele das pontas dos dedos, o acúmulo do sangue na parte inferior do corpo). A mente e o espírito estarão ausentes.

Prática: Velar.

Ação: instantânea (ou reflexa, com o uso de um ponto de Força de Vontade).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago determina um gatilho que o despertará dessa condição (como ser golpeado ou o fato de um cão latir nas proximidades). Para todos os efeitos, ele estará morto até a Duração do feitiço expirar. Depois de acordar, seus testes Sociais serão penalizados em –1 dado a cada quatro horas que tiver passado sob o efeito do feitiço (máximo de –5). É bem provável que o personagem, com a aparência de um cadáver ambulante, provoque pânico e asco. As penalidades serão reduzidas em um dado a cada hora depois do despertar, à medida que o mago vai recuperando sua tez natural.

É mais comum lançar este feitiço com o aspecto velado, de modo a aparentar que o mago morreu de causas naturais ou por acidente. Usando um ponto de Força de Vontade, o mago poderá lançar o feitiço como uma ação reflexa tão logo aconteça alguma coisa que possa ser usada como desculpa para a morte dele: por exemplo, quando é golpeado por um adversário.

O feitiço de Morte 1 "Visão Sinistra" (pág. 203) permite ao mago discernir que um corpo aparentemente morto não está de fato morto, mas a Potência do feitiço terá de igualar ou exceder a Potência de Suprimir a Própria Vida.

Clássico dos Guardiões do Véu: Baixar ao Túmulo.

Parada de dados: Autocontrole + Astúcia + Morte.

Não são muitas as pessoas que cogitam perguntar alguma coisa a um cadáver, e os Guardiões que tiveram suas missões comprometidas usam este clássico para se esquivar de perguntas difíceis. As consequências do desaparecimento de um corpo do necrotério da cidade podem ser problemáticas, mas costumam dar menos dor de cabeça do que ser preso ou morto de verdade. Ocasionalmente, os artífices da vontade da Escada de Prata forjam as próprias mortes por meio deste clássico, a fim de abandonar a tempo uma vida que não deu certo e recomeçar.

●●●● Adepto da Morte

Anexação de Almas (Morte ●●●●)

O mago consegue anexar uma alma roubada a si mesmo ou a outra pessoa, mas somente se ele ou o alvo não tiver uma alma no momento.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = um para a alma de um Adormecido; Gnose para a alma de um mago).

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O número-alvo é igual à Gnose do beneficiário do feitiço, ou simplesmente um sucesso, se o alvo for um Adormecido. A alma, depois disso, pertencerá ao beneficiário. Você encontrará mais detalhes sobre a manipulação de almas desprendidas na seção "Manipulação de almas", pág. 277.

Clássico do Concílio Livre: Restauração.

Parada de dados: Autocontrole + Empatia + Morte.

Empregado com muito mais frequência para anexar uma alma a alguém que perdeu a sua do que para beneficiar o mago do Concílio, este clássico preservou a sani-

Acorrento os mortos a esta Terra, obrigando-os a assombrar os vivos ou a habitar suas próprias cascas putrefatas. Caminho entre fantasmas quando desejo e despedaço vidas com uma só palavra. Lanço a sombra da morte sobre aqueles que ainda vivem e respiram, fazendo-os parecer mortos até mesmo aos olhos mais perceptivos. Se eu quiser e se a necessidade for grande, consigo roubar almas e prendê-las dentro de mim.

dade de muitos fantoches involuntários que se viram envolvidos nos conflitos dos Despertos.

Assombração (Morte ●●●●)

O mago faz com que um Adormecido recém-falecido (na última hora) ou agonizante agarre-se a uma âncora física em vez de seguir adiante rumo ao pós-vida que o aguarda (o Adormecido agonizante se tornará uma assombração imediatamente após sua morte física, contanto que morra antes da Duração do feitiço expirar).

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança (Adormecido) ou Resistência (fantasma).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

É preciso que o mago use um ponto de Mana (acima e além de quaisquer outros investimentos) com o intuito de criar uma âncora para o fantasma, a qual, nesse casso, não tem a obrigação de ser algo precioso para o alvo.

Os sucessos excedentes podem aumentar a Duração:

Sucessos	Duração
2	2 horas (ou 24 horas, com Morte 5)
3	12 horas (ou 2 dias, com Morte 5)
4	24 horas (ou 1 semana, com Morte 5)
5	2 dias (ou 1 mês, com Morte 5)
6	4 dias (ou indefinida, com Morte 5; somente contra fantasmas, e não contra agonizantes)

Com Morte 5, o mago é capaz de criar uma assombração a partir de um mago recém-falecido ou agonizante ou de um fantasma que já tenha morrido há tempos.

Clássico da Escada de Prata: Desassossego Eterno.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Morte contra Perseverança (Adormecido) ou Resistência (fantasma).

Ocasionalmente, nem a morte é castigo suficiente para os inimigos da Escada de Prata. Este clássico permite ao mago confinar o espírito de uma pessoa recém-falecida ou agonizante num determinado lugar. O espectro pode ser controlado por meio de outros feitiços ou simplesmente obter permissão para fazer o que quiser, como o artífice da vontade desejar. Às vezes, os membros do Mysterium recorrem a feitiços semelhantes (Inteligência + Persuasão + Morte), usando o morto para espantar aqueles que talvez queiram roubar o conhecimento que os mistagogos se esforçaram tanto para adquirir.

Carne Putrefata (Morte ●●●●)

Um dos ataques místicos e diretos mais malignos conhecidos pelo mundo Desperto, Carne Putrefata dilacera e destrói a forma física de um ser vivo, crivando-a com decomposição e putrefação. Esse ataque é brutalmente eficaz, mas é o equivalente metafísico de se usar um porrete em lugar de um bisturi. A carne é consumida e apodrece, os ossos se retorcem, fragmentam-se e viram cinzas, e o sangue se espessa com coágulos de tecido decomposto e rios de pus. Apesar de os componentes do ataque, se tomados individualmente, aparentarem decorrer da decomposição natural, juntos não é possível confundi-los com nada que não seja sobrenatural. Sem dúvida alguma, quem presenciar o uso deste feitiço reconhecerá que se trata de magia, pois a vítima será afligida pela podridão do túmulo.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

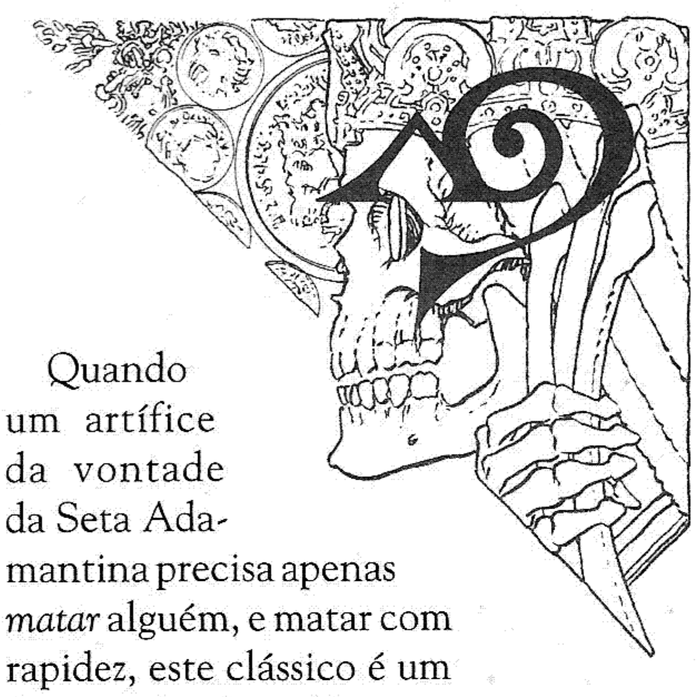
Primeiro, o mago tem de agarrar o alvo, com um teste de Força ou Destreza + Briga – a Defesa do alvo. Se tiver êxito, ele poderá lançar este feitiço como uma ação instantânea no turno seguinte. (Com Morte 5, ele conseguirá lançar o feitiço como ação instantânea dentro de seu alcance sensorial. Ele precisa de Morte 6 para acrescentar Espaço 2 e lançar o feitiço via simpatia.)

Cada sucesso inflige ao alvo um ponto de dano letal. Com Morte 5, o mago será capaz de provocar dano agravado se investir um ponto de Mana.

Além disso, cada sucesso impõe uma penalidade de –1 dado a todos os testes Sociais da vítima devido à aparência (e ao fedor) horrível de suas feridas (essa penalidade não é cumulativa em relação aos ferimentos sucessivos provocados por usos consecutivos do feitiço; utilize a penalidade mais elevada, seja a do ferimento mais recente ou a de um ferimento anterior).

Clássico da Seta Adamantina: Dentes de Kali Ma.

Parada de dados: Força + Intimidação + Morte – Vigor.



Quando um artífice da vontade da Seta Adamantina precisa apenas *matar* alguém, e matar com rapidez, este clássico é um dos preferidos. No entanto, todas as ordens praticam feitiços semelhantes.

Debilitação (Morte ●●●●)

O mago consegue extrair o viço da vida do corpo de uma pessoa, deixando-a fraca e desamparada, de tal modo que um campeão de halterofilismo mal será capaz de erguer o brinquedo de uma criança.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

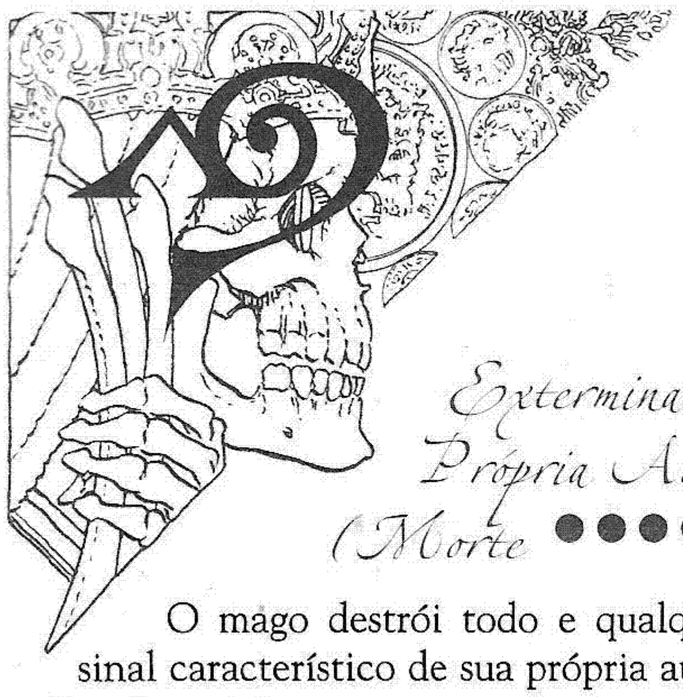
Primeiro, o mago tem de agarrar o alvo, com um teste de Força ou Destreza + Briga – a Defesa do alvo. Se tiver êxito, ele poderá lançar este feitiço como uma ação instantânea no turno seguinte. (Com Morte 5, ele conseguirá lançar o feitiço como ação instantânea dentro de seu alcance sensorial. Ele precisa de Morte 6 para acrescentar Espaço 2 e lançar o feitiço via simpatia.)

Cada sucesso reduzirá em um círculo o Atributo Força do alvo, sendo 1 o índice mínimo. O redutor máximo aplicado à Força é igual ao índice do mago no Arcano da Morte (a redução da Força também reduzirá o Deslocamento do alvo).

Clássico da Seta Adamantina: Peso do Túmulo.

Parada de dados: Presença + Ocultismo + Morte.

Se não tiver força suficiente para erguer uma arma, o inimigo que não tiver outros recursos será praticamente inofensivo. É dessa maneira que os magos da Seta atingem a força de seus adversários e garantem a vitória. Naturalmente, artífices da vontade de todas as ordens podem encontrar um ou outro uso para este clássico. Quando em fuga, os magos do Mysterium, por exemplo, são conhecidos por usar um feitiço parecido (Manipulação + Ocultismo + Morte) para retardar os perseguidores.



Exterminar a Própria Aura (Morte ●●●●)

O mago destrói todo e qualquer sinal característico de sua própria aura. Essa destruição remove permanentemente a atual assinatura da aura do mago, de modo que não possa ser reconhecida por nenhum tipo de feitiço.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago desenvolverá uma nova aura ao final da semana, pois sua alma assumirá uma nova ressonância, de acordo com suas ações e seu caráter (consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280). Essa nova aura não será reconhecida por ninguém que não a tenha examinado antes, o que dará ao mago uma nova "impressão digital" mística. Nesse meio-tempo, os magos que usarem feitiços de detecção de auras para visualizar o autor ficarão consternados com a ausência absoluta de uma aura no alvo: uma ocorrência nada natural.

Clássico do Concílio Livre: Recomeçar.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Morte.

O Concílio Livre, em vários aspectos, tem tudo a ver com segundas chances, e este clássico prova que a Morte não passa de uma porta que se abre para um recomeço. Magos poderosos de todas as ordens recorrem a este clássico quando o peso de suas auras se torna excessivo.

Reencarnado (Morte ●●●●)

O mago impede a liberação do espírito de um Adormecido recém-falecido. Para se lançar este feitiço, é preciso iniciá-lo no prazo de uma hora depois da morte do alvo. O feitiço cria o que alguns magos chamam de reencarnado, obrigando a alma a habitar um corpo que não irá se decompor enquanto o feitiço durar.

O autor incute no reencarnado uma ou mais Paixões motivadoras relacionadas ao cumprimento de um certo objetivo — vingança, salvação — que fortalecerá a criatura, preparando-a para as provações que virão.

Reencarnados

Esta criatura morta-viva possui todos os Atributos e Habilidades que tinha em vida, mas você deve subtrair um círculo do Autocontrole e do Raciocínio do reencarnado (o primeiro devido à natureza obsessiva da criatura; o segundo por causa da dissociação entre corpo e alma). Não há como o reencarnado recuperar os pontos de Força de Vontade perdidos.

O reencarnado tem uma parada de pontos de Essência igual a sua Perseverança + 5 e consegue reter um máximo de pontos igual a 10 + Perseverança. Ele perde um ponto de Essência por dia.

Em lugar de seus antigos Vício e Virtude, o reencarnado tem uma Paixão (o autor pode acrescentar mais uma Paixão a cada sucesso somado ao número-alvo do feitiço). Poderia ser "vingar um assassinato" (inclusive o próprio), "proteger Sarah" ou "roubar o Grimório de Ébano". Toda vez que o reencarnado realizar uma ação em prol de sua Paixão, jogue um certo número de dados: um só se as ações beneficiarem a Paixão apenas de leve; cinco (o máximo) se as ações tiverem relevância direta para a Paixão. Cada sucesso concederá ao reencarnado um ponto de Essência.

Por último, o reencarnado tem um Nume espiritual, um poder capaz de ajudá-lo a realizar sua Paixão. O autor pode impregnar a criatura com mais Numes, um a cada dois sucessos acrescentados ao número-alvo do feitiço.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Basta um sucesso para dar vida ao cadáver e incutir-lhe uma Paixão. Os sucessos adicionais são acrescentados ao número-alvo para incrementar as características do reencarnado, à razão de um sucesso para cada círculo extra de qualquer característica.

Apesar de o alvo estar morto, o Atributo Perseverança que ele tinha em vida será usado para resistir ao feitiço com um teste disputado.

Com Morte 5, o autor do feitiço é capaz de transformar um mago recém-falecido num reencarnado, que não conseguirá mais fazer magia (o teste disputado se dá contra a parada de Perseverança + Gnose).

Clássico da Escada de Prata: Último Dever.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Morte.

Os magos da Escada costumam usar este clássico para reviver e colocar a seu serviço aqueles que ainda têm dívidas a saldar, mas alguns o empregam somente porque precisam de um criado leal, dotado de capacidades excepcionais e que seja, em grande parte, incapaz de trair o mestre. Mesmo assim, esses usos são perigosos e talvez muito cruéis, e podem facilmente afastar o mago do caminho da Sabedoria.

Suprimir a Vida Alheia (Morte ●●●●)

O mago é capaz de suprimir temporariamente a vida de uma outra pessoa. Os efeitos são idênticos aos do feitiço "Suprimir a Própria Vida", pág. 210.

Prática: Velar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Primeiro, o mago tem de agarrar o alvo, com um teste de Força ou Destreza + Briga – a Defesa do alvo. Se tiver êxito, ele poderá lançar este feitiço como uma ação reflexa. (Com Morte 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial. Ele precisa de Morte 6 para acrescentar Espaço 2 e lançar o feitiço via simpatia.)

Se o alvo for atacado ou ferido de alguma maneira enquanto estiver aparentemente morto, o feitiço será imediatamente rompido e o alvo acordará. "Morto", o alvo não sentirá nada, como se estivesse apenas dormindo profundamente.

Clássico dos Guardiões do Véu: Entregar ao Mausoléu.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Morte contra Autocontrole + Gnose.

Quando tudo mais falha e o Guardião do Véu não tem a menor vontade de acabar realmente com a vida de um Adormecido problemático, ele pode usar este clássico para fazer o sujeito inconveniente parecer temporariamente morto. Em seguida, o

Guardião adquire o "cadáver" e ajuda o indivíduo a começar uma vida nova em outro lugar. Os magos da Seta de regiões devastadas pela guerra às vezes lançam este clássico para ajudar os aliados a se infiltrar no covil do inimigo.

Transição Crepuscular (Morte ●●●●)

O próprio mago é capaz de assumir a condição Crepuscular, sem precisar atravessar um portal.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Todas as roupas e todo o equipamento do mago também serão transferidos para um estado efêmero, desde que ele mantenha contato físico com essas coisas ao lançar o feitiço. O mago conseguirá voltar ao estado material a qualquer momento se descartar o feitiço.

Clássico do Mysterium: Travessia.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Morte.

Um pouco mais preciso que qualquer portal que se abra para a condição de morte em vida, este clássico permite a um membro do Mysterium simular uma fuga rápida sem ser perseguido por qualquer coisa de origem terrena. Há que se admitir que essas viagens muitas vezes apresentam suas próprias dificuldades, mas a maioria dos artífices da vontade argumentaria que é melhor passear entre os mortos desse jeito do que da maneira tradicional.

●●●●● Mestre da Morte

Caminho ao lado da morte como seu confidente e aliado. Consumo as almas dos vivos e dos mortos, reponho minha convicção e minhas energias com a força que deles retiro. Oblitero a substância da magia e rasgo seus Padrões urdidos. Ordeno aos espectros daqueles que se foram há tempos que apareçam e respondam a minhas indagações.

Apagar a Centelha (Morte ●●●●●)

O mago consegue revogar qualquer feitiço, não importam os Arcanos utilizados para criá-lo: ele não precisa conhecer Primórdio 1 nem qualquer outro Arcano. Primeiro, o mago precisa ter Sentidos de Mago para que consiga perceber o feitiço a ser afetado.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos obtidos são comparados à Potência do feitiço-alvo. Se eles a igualarem ou excederem, o feitiço será revogado.

Clássico dos Guardiões do Véu: Sanção-Mor.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Morte.

Para proteger os Mistérios, os Guardiões do Véu estão dispostos a empregar até mesmo as medidas mais drásticas. Este clássico destrói completamente um feitiço, e os Adormecidos que não o perceberam antes nunca saberão que ele existiu. Os membros do Concílio Livre também são conhecidos por usar uma variante deste clássico (Manipulação + Ocultismo + Morte) para provar que os métodos "testados e aprovados" da magia não são tão infalíveis quanto alguns gostariam de acreditar.

Convocar os Mortos (Morte ●●●●●)

O mago é capaz de conjurar um fantasma do Mundo Subterrâneo e fazer a entidade aparecer ao lado dele em condição Crepuscular. O Mundo Subterrâneo é um lugar pavoroso para onde, de acordo com a maioria dos magos, os fantasmas sem âncoras são banidos. O autor pode usar outros feitiços para obrigar o fantasma a se manifestar, ou então fornecer ectoplasma para a manifestação da entidade. Este feitiço costuma ser lançado para arrancar segredos daqueles que faleceram há tempos, como a localização de tesouros perdidos ou a existência de herdeiros esquecidos.

Prática: Fazer.

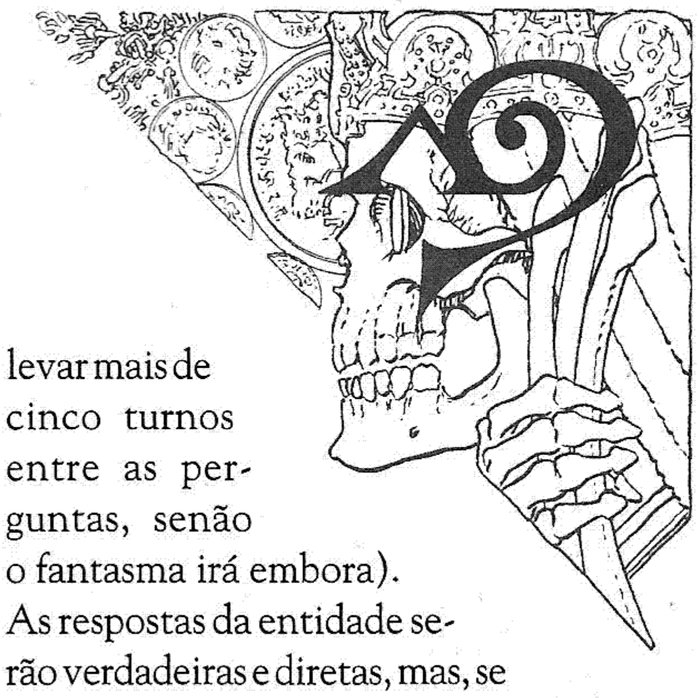
Ação: instantânea e prolongada; o alvo faz um teste reflexo de Resistência.

Duração: especial.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago poderá fazer ao fantasma uma pergunta a cada sucesso obtido. Depois de responder, a entidade partirá, retornando ao Mundo Subterrâneo (o mago não pode



levar mais de cinco turnos entre as perguntas, senão o fantasma irá embora). As respostas da entidade serão verdadeiras e diretas, mas, se a pergunta não for clara e concisa, o fantasma poderá interpretá-la mal e fornecer uma resposta enganosa.

Clássico da Escada de Prata: Exigir Audiência com os Falecidos.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Morte contra Resistência.

Nem mesmo os habitantes do Mundo Subterrâneo estão fora do alcance daquele que chega à maestria no Arcano da Morte. Os magos da Escada de Prata são conhecidos por reunir todo tipo de informação com este clássico, geralmente da espécie mais propícia para o acúmulo de poder secular. É muito comum os magos do Mysterium (Manipulação + Persuasão + Morte) lançarem uma versão bem parecida, com a intenção de adquirir conhecimento mais esotérico.

Destruir Mana (Morte ●●●●●)

O mago é capaz de destruir Mana.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea; subtraia a Perseverança do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

É possível destruir um ponto de Mana, não importa como tenha sido armazenado (como taça, dentro de um artefato, ou nos pontos de Mana do próprio mago), a cada sucesso obtido.

Clássico da Seta Adamantina: Desbastar as Garras.

Parada de dados: Força + Intimidação + Morte – Perseverança.

Uma arma de fogo sem munição é, em grande parte, inútil. Não se pode dizer o mesmo de um mago sem Mana, mas esse artífice da vontade não terá mais acesso a muitos de seus feitiços mais poderosos. Os magos da Seta gostam de usar este clássico contra inimigos que tenham se tornado dependentes de magia avançada.



Devorar os Vivos (Morte ●●●●●)

O mago consome uma força vital ou um fantasma saudável. Exatamente como é capaz de fazer com uma pessoa doente sob a sombra da morte, o mago agora consegue consumir uma alma plenamente saudável, intocada pela mácula do túmulo, revitalizando suas reservas de Mana ou roubando a determinação da vítima. Da mesma maneira, ele pode devorar a energia espiritual de qualquer fantasma nas proximidades e engrandecer a si mesmo.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor (ser vivo) ou a Resistência (fantasma) do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Lida-se com este feitiço da mesma maneira que se lidaria com "Devorar os Mortos", pág. 207, exceto que o mago agora pode lançar o feitiço sobre um alvo saudável (que, no momento, não sofra com dano agravado) ou sobre um fantasma próximo (danificando o Corpus do espírito). No entanto, o mago ainda terá, primeiro, de agarrar o alvo (a menos que tenha Morte 6, o que lhe permitirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial como uma ação instantânea).

Clássico da Seta Adamantina: Espólio do Vencedor.

Parada de dados: Manipulação + Intimidação + Morte – Vigor (ser vivo) ou Resistência (fantasma).

Que aqueles que tomam a vanguarda da batalha sejam os primeiros a provar os frutos da vitória. Essa é a lógica da Seta Adamantina, cujos artífices da vontade usam este clássico para destruir os inimigos e, ao mesmo tempo, repor suas reservas de determinação e poder místico. Os magos da Escada de Prata também gostam deste feitiço, obliterando aqueles que expressam sua rebeldia pela força das armas.

Reanimar Fantasmas (Morte ●●●●●)

O mago é capaz de reanimar fantasmas, devolvendo aos espectros irracionais um pouco da personalidade que tinham em vida e transformando velhos fantasmas em aparições mais poderosas.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso eleva um dos três Atributos do fantasma em um círculo ou fornece-lhe um ponto de Essência (esse bônus não pode dar ao fantasma mais Essência do que ele normalmente seria capaz de reter).

Clássico do Mysterium: Recordação da Carne.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Morte.

Os fantasmas são aliados poderosos. Reforçados com este feitiço, eles conseguem realizar façanhas muito além de suas já impressionantes capacidades. Os magos do Mysterium às vezes subornam os mortos com este clássico. Um Guardião (Perseverança + Ocultismo + Morte) pode levar a âncora de um fantasma ao antro de um outro espectro e depois fortalecer o primeiro para expulsar o espírito residente.

Roubar Longevidade (Morte ●●●●●)

O mago rouba alguns anos de vida de um Adormecido para prolongar sua própria vida. A cada pessoa é atribuído um certo número de anos de vida, um único fio de existência, que será cortado e reduzido ano após ano. As ações de uma pessoa em vida podem rasgar o fio ou esticá-lo. Este feitiço permite ao mago cortar um pedaço do fio de um Adormecido e costurá-lo ao seu, mas não pode ser aplicado a criaturas sobrenaturais, entre elas, os Despertos.

Prática: Desfazer.

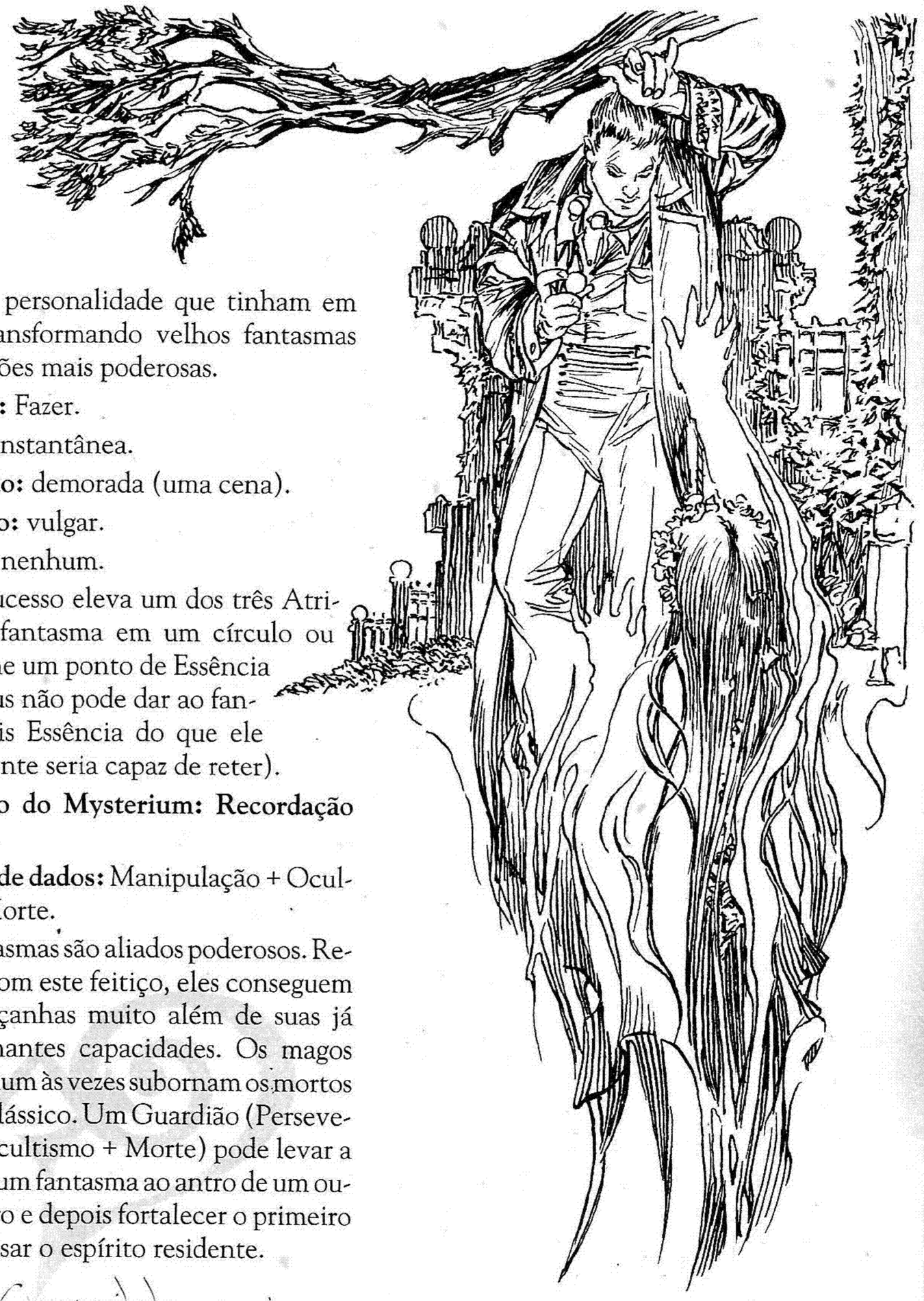
Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O número-alvo de sucessos é igual ao número de anos que se quer roubar do alvo, mas o mago não pode, com um único lançamento, roubar um número de anos superior a seu índice de Morte. O mago só conseguirá lançar este feitiço sobre o mesmo alvo uma vez por ano.



A determinação do efeito, em grande parte, estará nas mãos do Narrador. É um meio que os magos podem usar para viver muito mais do que um mortal comum, apesar de não evitar os efeitos do envelhecimento nem a morte devido a uma calamidade.

Clássico da Escada de Prata: Recolher o Fio da Vida.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Morte contra Vigor.

Criar uma coisa de relevância duradoura pode ser, no mínimo, algo difícil de conseguir numa única vida. Os artífices da vontade da Escada recorrem a este clássico para se apoderar de alguns anos a mais e terminar suas obras grandiosas. Os estudiosos do Mysterium (Inteligência + Astúcia + Morte), da mesma maneira, não veem recompensa nenhuma em abandonar o torvelinho mortal com projetos a completar e pesquisas a terminar.

Primórdio

Âmbito: Sacrários, ilusões, imbuição mágica, Mana, ressonância e taça.

O Primórdio é a luz que brilha sem emitir calor, a energia que desafia qualquer descrição. É a força que percorre todas as coisas da existência material e que serve de arcabouço para a magia de todos os artífices da vontade. O Primórdio é um Arcano de poder místico, batizado em homenagem à *prima materia*, a substância superna. Portanto, costuma ser praticado por aqueles que desejam dominar a substância impalpável — e, em grande parte, impossível de quantificar — que serve de veículo para os magos.

Os Despertos que se concentram no Primórdio costumam ser passionais, mas muitas vezes se dedicam a objetivos mais grandiosos que os da maioria das pessoas: autocontrole, compreensão da Criação e iluminação. Esses tipos geralmente têm uma forte compulsão para entender os "porquês" e os "motivos" da realidade. Alguns têm sua curiosidade satisfeita simplesmente ao descobrir as respostas para suas perguntas, ao passo que outros se aproveitam do conhecimento para controlar o que compreendem no momento. Muitos artífices da vontade do Primórdio têm uma ânsia particular pela vida, uma energia que os impele a estar sempre em atividade, avançando em direção a um objetivo qualquer (que não precisa ser facilmente quantificável).

Reino Regente: o Éter

O par grosseiro/sutil formado por Forças/Primórdio fornece os Arcanos Regentes do reino do Éter, o espaço no firmamento onde arde o fogo celestial. O Primórdio é a expressão efêmera do par.

• Iniciado do Primórdio

Analisar Objeto Encantado (Primórdio •)

O mago é capaz de examinar um objeto encantado – um Artefato, um objeto aprimorado ou imbuído – e descobrir quais são seus poderes.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para examinar os objetos. Com um êxito excepcional, o mago conseguirá dizer se o objeto encantado é amaldiçoado ou se há outras circunstâncias extraordinárias (nocivas ou benéficas) ligadas à posse ou ao uso do artefato.

O efeito persistirá por uma cena, durante a qual será possível fazer testes prolongados de Inteligência + Ocultismo para examinar o objeto encantado. São dez minutos a cada teste; o número-alvo é igual a duas vezes o índice da Vantagem pertinente ao objeto encantado. Consulte estas Vantagens para conhecer os detalhes de cada tipo de objeto: "Artefato" (pág. 81), "Objeto Aprimorado" (pág. 84) e "Objeto Imbuído" (págs. 84–85).

Clássico da Seta Adamatina: Caçador de Artefatos.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Primórdio.

Nenhuma arma tem de fato utilidade até o usuário compreender-lhe a natureza. Os membros da Seta Adamatina usam este feitiço para descobrir as capacidades de objetos encantados com os quais entram em contato e para ver se há restrições ao uso



dessas coisas. Como um Artefato mal compreendido é um Artefato perigoso, todas as ordens recorrem a este clássico.

Discernir Fantasmagorias (Primórdio •)

O mago enxerga ilusões baseadas no Primórdio (aquelas criadas com o Mana manifesto; veja "Fantasmagoria", págs. 220–221), reconhecendo-as de imediato. No entanto, como têm substância, elas não irão desaparecer de vista.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

A Potência da fantasmagoria impõe penalidades ao teste.

Clássico do Concílio Livre: Identificar o Irreal.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Primórdio.

Ninguém gosta de ser enganado, e os artífices da vontade do Concílio Livre usam este clássico para averiguar a irrealidade de fantasmagorias do Arcano do Primórdio. Os magos da Escada de Prata utilizam um clássico semelhante, para saber quando estão se dirigindo a um pau-mandado, e não ao mestre.

Contemplo com a visão desanuviada os prodígios da magia, meu olhar penetra o rude mundo material para observar a glória desnuda das correntes secretas que se deslocam além dele. Vejo o Mana que se acumula dentro de você, em meu Sacrário, neste punhal encantado, preso a meu cinto, e na taça que carrego. Enxergo as ilusões criadas pelo poder místico e conheço os segredos dos fios da magia, talvez até melhor do que aqueles que lançam esses feitiços e produzem esses prodígios. Não há poder Desperto que eu não conheça.



Registrar Grimórios (Primórdio ●)

O mago é capaz de registrar os segredos de seus clássicos num livro mágico que só as mentes Despertas conseguem ler.

Prática: Impelir.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Registrar um grimório é um ato de ousadia, pois o mago colocará parte de sua magia no livro depois de retirá-la de si mesmo. Fazendo isso, o mago esquecerá como lançar um clássico. Mais tarde, ele poderá reaprender o feitiço estudando seu próprio grimório (ou instruindo-se com outro mago que conheça o clássico) e investindo os pontos de experiência apropriados, mas, até lá, ele não conseguirá mais lançar o feitiço por conta própria (apesar de poder usar o grimório para lançá-lo, como se verá adiante). Pode parecer, a princípio, que o registro é uma coisa egoísta ou idiota de se fazer, mas as ordens precisam avidamente de grimórios para ensinar os magos jovens e pagam por esses livros com favores. Além disso, certos feitiços de Mente ou determinadas criaturas são capazes de remover o conhecimento da mente de um mago, deixando ali um espaço vazio. No caso de se perder clássicos dessa maneira, é bom ter uma "cópia de segurança" registrada num livro.

O número-alvo do feitiço é igual a um sucesso a cada círculo de Arcano utilizado no clássico a ser registrado. Por exemplo, um clássico de Mente 2 e Vida 3 exigiria cinco sucessos. A Duração do grimório é permanente: ele não poderá ser revogado nem irá expirar, a menos que o livro propriamente dito seja destruído.

Os grimórios permitem aos magos aprender o que neles está contido sem a necessidade de um professor, mas o custo em pontos de experiência é o mesmo. Além disso, o mago poderá lançar os clássicos de um grimório mesmo que não conheça pessoalmente esses feitiços, contanto que consulte o livro durante o lançamento. Isso exigirá um turno de consulta, durante o qual o mago nada poderá fazer além de ler o livro e percorrer todo o seu Deslocamento. No turno seguinte, ele conseguirá lançar o clássico. Se for interrompido antes de lançar o feitiço, ele terá de recomeçar e consultar o livro novamente. Se já conhecer o clássico, a consulta ao grimório dará a ele um bônus de +1 no teste de feitiçaria.



Os grimórios não podem ser copiados sem antes passar pelo mesmo processo mágico que os criou. Somente o original será encantado: as cópias comuns produzirão apenas uma confusão de palavras sem sentido. Apesar do nome, os grimórios não precisam ser livros. Podem ser programas de computador ou bancos de dados, ou então qualquer coisa usada para armazenar conhecimento.

Os Adormecidos não são capazes de usar os grimórios. Não conseguem ver sentido no conteúdo do livro, pelo menos não no nível esotérico necessário. Apenas as mentes Despertas conseguem entender o conhecimento contido num grimório.

Clássico da Escada de Prata: Inscrever as Palavras Inefáveis.

Parada de dados: Inteligência + Expressão + Primórdio.

Os grandes líderes costumam deixar registrada sua sabedoria para as gerações futuras, e os artífices da vontade da Escada de Prata não são exceção. Ao criar grimórios, os professores podem transmitir conhecimento a seus alunos, e alguns magos da Escada usam os grimórios que eles mesmos preencheram para facilitar suas operações mágicas. Magos de todas as ordens recorrem a este feitiço, preservando, desse modo, sua arte para a posteridade.

Revogar a Magia (Primórdio ●)

Os magos são capazes de desmantelar ou *revogar* feitiços pré-existentes, um processo conhecido como "desmanche".

Prática: Impelir.

Ação: intantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do feitiço-alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O mago precisa ter pelo menos um círculo em *cada* Arcano usado no feitiço a ser revogado, a menos que tenha Primórdio 4 (consulte o feitiço "Revogação Superna", pág. 225). (Obs.: Esse efeito difere de "Contrafeitiço", que exige um círculo em apenas um dos Arcanos usados pelo feitiço-alvo.) Os sucessos da tentativa do mago responsável pela revogação precisam exceder a Potência do feitiço pré-existente para revogá-lo com êxito.

Clássico dos Guardiões do Véu: Desmanchar a Imperfeição.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Primórdio contra a Potência do feitiço-alvo.

Às vezes, atacar os feitiços alheios é a maneira mais prática e direta de proteger o sigilo do mundo oculto. Contudo, os Guardiões não são os únicos a usar este feitiço. Este clássico útil é praticado por qualquer mago com o mínimo de habilidade no Arcano do Primórdio.

Visão Superna (Primórdio ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (consulte a seção de mesmo nome, pág. 110). Trata-se do sentido de detecção de ressonância mais poderoso que existe, e o Narrador deve ser generoso com os detalhes, explicando as complexidades de qualquer fonte de ressonância que provavelmente não seria percebida por alguém usando outro Arcano. No entanto, alguns pormenores podem ser analisados com mais eficiência por outros Arcanos (da mesma maneira que a Matéria funciona melhor no caso de ressonâncias "consistentes" ou "de peso") ou, melhor ainda, em combinação com Primórdio. Muitos magos descrevem esse sentido equiparando-o ao da visão, mas alguns afirmam sentir "o cheiro" ou "o sabor" persistente da feitiçaria numa pessoa ou num lugar. Outros simplesmente falam de um sexto sentido ou outro tipo de percepção esotérica que desafia as classificações comuns.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278–280, onde você encontrará as regras para analisar a magia com este feitiço. Ganha-se um bônus de +1 nos testes de percepção e análise realizados com a intenção de perceber qualquer tipo de magia Desperta, bem como para detectar Mana, taça, objetos encantados e Sacrários. Se a fonte de poder místico estiver oculta, os sucessos do mago terão de exceder a Potência do feitiço usado para ocultá-la.

Além disso, o mago se concentra (uma ação instantânea, durante a qual ele só conseguirá percorrer seu índice de Deslocamento e perderá direito à Defesa) para ler a aura de uma pessoa e determinar-lhe a natureza (veja o quadro "Indicadores das Auras", pág. 188), mas não sua condição mental ou emocional (o que exige o feitiço de Mente 1 "Percepção de Auras", pág. 188; o acréscimo de Mente 1 ao lançamento de Visão Superna permite a percepção do estado mental e da natureza).

Clássico do Mysterium: O Olho do Magus.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Primórdio.

Descobrir o conhecimento secreto dos Despertos envolve muito mais do que os cinco sentidos ordinários. Os artífices da vontade do Mysterium usam este feitiço para se "afinar" com praticamente todo tipo de fenômeno sobrenatural, detectando a presença de artefatos místicos e feitiços invisíveis. Os magos da Escada de Prata usam este clássico para discernir a complexidade de fenômenos mágicos nos arredores. Afinal de contas, um diplomata de um outro Consilium portando um objeto pequeno e fortemente encantado com feitiços de Morte pode, na verdade, ser um assassino.

●● Aprendiz do Primórdio

Enquanto os outros se atrapalham com poderes toscos, eu teço o fogo invisível com destreza e convicção. Com minha arte, disperso os bruxedos alheios e oculto os sinais deixados por minha magia. Descubro os segredos de antigos tesouros místicos e ordeno-lhes que me entreguem seus poderes.

Ativar Objeto Encantado (Primórdio ●●)

O artífice da vontade adquire a capacidade de ativar um Artefato ou objeto imbuído condicional, satisfazendo artificialmente as condições do gatilho desse objeto (em geral, depois de o ter analisado com cuidado, usando "Analisar Objeto Encantado", pág. 215).

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago poderá acionar o gatilho do objeto quando bem entender dentro do prazo estabelecido pela Duração do feitiço. Consulte estas Vantagens para obter mais detalhes a respeito de cada tipo de objeto: "Artefato" (pág. 81), "Objeto Aprimorado" (pág. 84) e "Objeto Imbuído" (págs. 84–85).



Clássico do Mysterium: Reclamar a Antiga Herança.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Primórdio.

Acontece, às vezes, de antigas palavras de poder se perderem e linhagens remotas se extinguirem. Os magos do Mysterium desenvolveram este clássico como uma maneira de utilizar Artefatos para os quais nenhum gatilho parece possível ou decifrável.

Escudo Mágico (Primórdio ●●)

Este feitiço cria um escudo contra magia externa. Essa matriz de poder é visível para aqueles que têm Sentidos de Mago, aparecendo como chamas brancas e espectrais que delineiam a forma do autor do feitiço.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

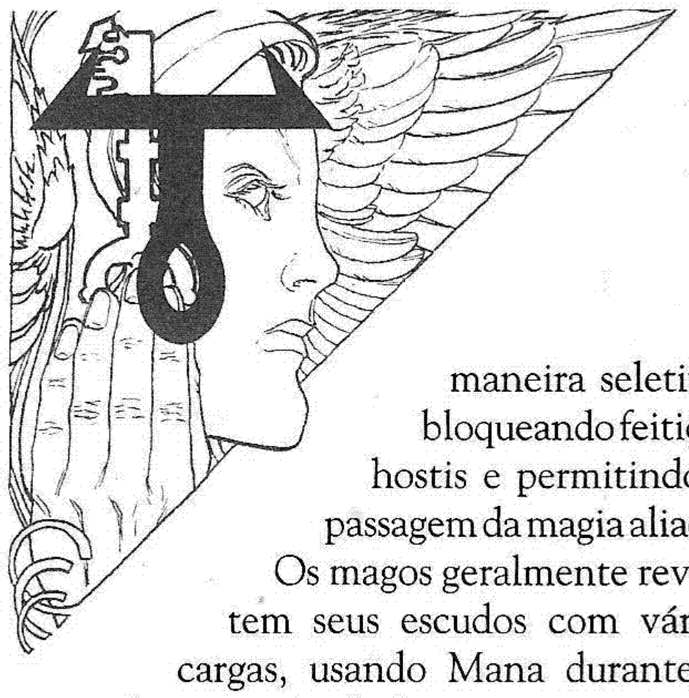
Aspecto: velado.

Custo: especial.

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano do Primórdio. Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia.

Essa blindagem só funciona contra feitiços que tenham o mago como alvo. Não o protegerá de feitiços que não tenham sido dirigidos a ele. Uma descarga de eletricidade dirigida ao mago será bloqueada, mas não o dano sofrido por ele depois de cair e atravessar um assoalho que a magia fez apodrecer. Esse escudo funciona contra feitiços que controlam a mente ou roubam a alma, contanto que não provoquem dano direto.

O escudo mágico exigirá um ponto de Mana toda vez que confrontar um feitiço agressor. Se o mago não usar (ou não puder usar) o Mana, o escudo não fornecerá nenhum índice de blindagem contra o feitiço agressor, mas persistirá até a Duração terminar, de modo que poderá ser ativado mais tarde. Entre outras coisas, este feitiço permite ao mago usar seu escudo mágico de



maneira seletiva, bloqueando feitiços hostis e permitindo a passagem da magia aliada. Os magos geralmente revestem seus escudos com várias cargas, usando Mana durante o lançamento do feitiço para que cada carga já reserve sua própria energia.

Clássico da Escada de Prata: Aegis Magica.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Os artífices da vontade da Escada geralmente têm de confrontar feitiços hostis variados, de modo que a ordem desenvolveu este clássico para se defender dessas influências indesejadas. Todos os Despertos capazes de lançar este clássico podem desfrutar de sua proteção: só os idiotas não recorrem a esse anteparo quando esperam ter problemas.

Espião Invisível (Primórdio ●●)

O mago é capaz de se esconder dos sentidos mágicos de outros artífices da vontade ao tentar examinar ou revogar os feitiços lançados por eles.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Normalmente, os Despertos não conseguem detectar se alguém está tentando adulterar seus feitiços, mas a habilidade de "Detectar os Fios", pág. 219, permite a um mago monitorar a situação de seus feitiços. Com Espião Invisível, o mago pode tentar se esconder dos sentidos mágicos de outros Despertos.

Toda vez que examinar os feitiços de um autor alerta ou tentar revogá-los, o espião terá de fazer um teste reflexo e disputado de Inteligência + Astúcia contra a parada de Raciocínio + Ocultismo do alvo. Se o Espião Invisível exceder o número de sucessos obtidos pelo autor de um feitiço, sua bisbilhotice passará despercebida.

Clássico do Concílio Livre: Presença Inócua.

Parada de dados: Autocontrole + Astúcia + Primórdio.

Os magos do Concílio Livre sempre gostaram de estudar os feitiços das ordens atlantes, mas essas sociedades geralmente não apreciam a intromissão de arrivistas em seus negócios. Portanto, os libertistas recorrem a este feitiço para ocultar suas observações ou até mesmo manipulações sub-reptícias. Outras ordens também encontram utilidade para este feitiço, como é o caso dos Guardiões do Véu, em seu constante afã de policiar a prática da magia.

Princípio dos Contrafeitiços (Primórdio ●●)

O mago é capaz de anular feitiços de qualquer Arcano, além de anular feitiços velados sem ter antes de identificar os componentes.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea; os sucessos são subtraídos da Potência do feitiço-alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Seguem-se as regras de "Contrafeitiço", pág. 123, mas o mago agora é capaz de anular feitiços de qualquer Arcano (ele não precisa ter um círculo em pelo menos um dos Arcanos do feitiço) e de anular feitiços velados, mesmo se não tiver tido tempo de identificar os componentes.

Clássico dos Guardiões do Véu: Rasgar a Urdidura.

Parada de dados: Autocontrole + Raciocínio + Primórdio.

Este clássico permite a um Guardião interromper feitiços antes que possam produzir algum efeito, preservando o sigilo do mundo Desperto com uma ação preventiva. Os artífices da vontade da Escada de Prata têm sua própria versão deste clássico (Perseverança + Ocultismo + Primórdio), que apaga os feitiços agressores da existência.

Quadrar o Círculo (Primórdio ●●)

O mago cria um espaço místico onde dois magos podem travar um Duelo Arcano, uma guerra de feiticeiros. As regras para usar este feitiço estão na seção "O Duelo Arcano", págs. 286–289.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Clássico dos Guardiões do Véu: Quadrar o Círculo.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Às vezes, o caminho mais seguro para proteger os Mistérios é permitir que dois artífices da vontade resolvam suas desavenças num duelo. Os Guardiões do Véu usam este clássico para dar a esses magos irreconciliáveis a oportunidade de acertar as contas à moda antiga. Os magos da Escada de Prata também usam o mesmo clássico para manter a paz dentro de um Consilium ou de uma cabala.

Torrente Primordial (Primórdio ●●)

Idêntico ao feitiço de Primórdio 1 "Visão Superna", pág. 217, exceto que o mago usará o efeito para enfeitiçar um outro mago ou até mesmo uma criatura sobrenatural, como um fantasma ou lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se a Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico dos Guardiões do Véu: Alucinação em Massa.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Primórdio.

Em certas ocasiões, é vantajoso estender seus sentidos místicos a uma outra pessoa. Pode ser que, depois de ver coisas demais, o indivíduo seja marginalizado, tomado como um doido possivelmente perigoso ao tentar convencer outras pessoas de que o que viu era real. Em outros momentos, e com um pouco de empenho, permitir que vários Adormecidos percebam o mesmo fenômeno pode, em última instância, convencê-los de que nada sobrenatural ocorreu, de que tudo está dentro da normalidade.

Transformar a Aura (Primórdio ●●)

O mago é capaz de alterar a natureza de sua aura. Muitos magos conseguem manipular o timbre de sua ressonância pessoal, ou então mascará-lo completamente, mas nenhum deles o faz com o refinamento de um artífice da vontade versado no Arcano do Primórdio. Ele é capaz de alterar a natureza de sua aura, aparentando ser um Adormecido (ou até mesmo uma criatura inumana), ou escondê-la, ou então desfazê-la completamente durante algum tempo.

Detectar os Fios (Primórdio •• + Espaço ••)

Como a aranha à espreita no centro de sua teia, o mago é capaz de detectar toda vez que alguma coisa perturba qualquer parte da teia. Ele sente quando alguém examina ou tenta revogar um de seus feitiços. Essa detecção não é um feitiço propriamente dito, e sim uma habilidade que o mago adquire com Primórdio 2 e Espaço 2. Permite ao artífice da vontade monitorar passivamente a condição de seus feitiços, percebendo toda vez que alguém tenta examiná-los por meios mágicos (veja "Análise de feitiços", pág. 279) ou revogá-los (veja "Revogar a Magia", págs. 216–217). Munido desse conhecimento, ele pode decidir intervir, usando outros feitiços. É preciso usar um ponto de Mana para estabelecer essa observação durante o lançamento dos feitiços a serem monitorados. O mago só poderá monitorar os feitiços para os quais tiver pago esse preço.

Para detectar análises ou adulterações, faça um teste reflexo de Raciocínio + Ocultismo. Esse sentido pode ser despistado pelo feitiço "Espião Invisível", que veremos mais adiante.

A aura voltará a seu estado original tão logo o feitiço expirar, mas pode ser afastada por um bom tempo.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Somente ao superar a Potência deste feitiço (com um outro do naipe de "Visão Superna") é que o mago conseguirá detectar a aura verdadeira.

Consulte o quadro "Indicadores das auras", pág. 188, onde você encontrará uma lista com algumas naturezas "aurais". Em conjunção com Mente 2, o mago conseguirá alterar a aparência do estado mental e emocional de sua aura, como determinam as regras do feitiço de Mente 2 "Alterar a Aura", pág. 189.

É impossível detectar este feitiço, a não ser com "Visão Superna" (pág. 217), um feitiço associado aos Sentidos de Mago, desde que tenha Potência mais alta. Mesmo depois de detectado o feitiço, a natureza verdadeira do mago não será percebida até o feitiço Transformar a Aura expirar ou ser revogado.

Clássico dos Guardiões do Véu: Lobo entre Cordeiros.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Primórdio.

Os Guardiões devem ser capazes de desaparecer entre as pessoas comuns quando seu trabalho exige o anonimato. É exatamente o que este clássico lhes permite fazer.

●●● Discípulo do Primórdio

Armadura da Alma (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de tecer uma barreira em volta de uma alma, impedindo-a de ser roubada por um espírito ou dissociada por um adepto da Morte.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O alvo adquire um ponto de blindagem a cada círculo que o autor possui no Arcano do Primórdio, blindagem essa que poderá ser usada contra feitiços ou poderes que afetam a alma. Usando um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia. Este feitiço pode ser combinado com "Escudo Mágico" (págs. 217–218), e os pontos de blindagem fornecidos pelos dois feitiços serão somados para bloquear a magia que afeta a alma.

Clássico dos Guardiões do Véu: Resguardar o Elo Frágil.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Primórdio.

Alguns dos Despertos mais perversos e terríveis são conhecidos por se colocar entre os Guardiões do Véu e os objetivos da ordem, e muitos desses intrometidos não têm o menor escrúpulo de destruir uma ou duas almas. Os Guardiões usam este clássico para se defender desses feitiços horríveis. Os artífices da vontade da Seta Adamantina têm sua própria versão do clássico (Perseverança + Ocultismo + Primórdio), que eles usam para proteger suas próprias almas, até mesmo ao defender seus aliados.

Criar Taça (Primórdio ●●●)

O mago cria taça, o Mana solidificado. A taça pode ter a aparência de qualquer coisa: uma pedra, um martelo, uma mesa ou até mesmo um carro ou um cachorro. (Manifestando-se como uma criatura aparentemente viva, a taça ficará imóvel,



Encanto os objetos materiais das maneiras mais fantásticas, concedendo-lhes grandes poderes. As ilusões criadas por mim a partir da prima materia enganam os olhos do Adormecido e também do artífice da vontade distraído. Dou substância ao próprio Mana, tornando fisicamente real aquilo que é imaterial. Sirvo-me do Mana e de suas múltiplas formas, somando sua energia à minha. E sobre aqueles que me desagradam, libero a ira purificadora da chama celestial.

na mesma posição em que foi criada, até uma força externa agir sobre ela. Em outras palavras, se realmente quisesse, o mago poderia criar um cão feito de taça e deixá-lo aconchegado perto da lareira, mas a coisa não passaria de um objeto inanimado, não iria a lugar algum nem faria nada por vontade própria.)

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (no mínimo).

Os sucessos serão distribuídos entre o Tamanho e a Durabilidade da taça. É preciso transferir pelo menos um ponto de Mana para a taça. Esse Mana pode ser extraído da taça usando-se o feitiço "Transferir Mana", pág. 223.

Apesar de real, o objeto não se comporta como uma coisa feita dos materiais



pertinentes. Em outras palavras, um martelo de taça não é tão bom quanto outro feito de metal. Se o feitiço for lançado como uma ação prolongada, também será possível fazer um teste prolongado de Destreza + Ofícios para o mago tentar criar uma taça que se comporte, em grande parte, como o objeto representado agiria. O número-alvo de sucessos depende do Tamanho e da complexidade do objeto a ser confeccionado (um sucesso no caso de um simples martelo, três para uma mesa e cinco para uma poltrona reclinável). Os objetos feitos de taça infligem apenas dano contundente, a menos que tenham sido cuidadosamente confeccionados com bordas afiadas (acrescente um sucesso ao número-alvo do teste de Ofícios para cada unidade do modificador de dano letal).

A taça se dissolverá na Trama quando a Duração do feitiço terminar.

Clássico do Concílio Livre: Sedimento Celestial.

Parada de dados: Perseverança + Ofícios ou Ocultismo + Primórdio.

Da mesma maneira que a matéria e a energia, o Mana em estado natural e a taça manifesta são dois extremos do mesmo gradiente.

Disfarçar a Ressonância (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de mudar o aspecto da ressonância de uma área, fazendo-a parecer ter um timbre diferente ou até mesmo esconder a assinatura mágica do lugar, o que significa que ele poderia fazer um Sacrário poderoso ter a aparência de uma zona morta de magia.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Até mesmo os espíritos, que dependem de certos timbres de ressonância para se alimentar, podem ser enganados por este feitiço. Cada sucesso também disfarça um nível de poder do Sacrário. Por exemplo, dois sucessos fazem um Sacrário de índice 3 parecer um Sacrário de índice 1. Ou o mago poderia fazer com que o lugar aparentasse ser mais poderoso do que é, disfarçando um Sacrário de índice 3 como um Sacrário de índice 5, caso obtivesse dois sucessos.

Não se consegue detectar este feitiço, a não ser com um feitiço associado aos Sentidos de Mago e de Potência maior. Mesmo depois de detectado o feitiço, a verdadeira ressonância da área só será percebida quando Disfarçar a Ressonância expirar ou for revogado.

Clássico do Mysterium: Máscara dos Espíritos.

Parada de dados: Autocontrole + Astúcia + Primórdio.

Em certas ocasiões, um pouco de desorientação pode ser muito mais eficaz do que dez guardas treinados. Quando deseja proteger um local, um mago do Mysterium versado no Arcano do Primórdio pode usar este clássico para alterar a ressonância aparente do lugar.

Dissolver a Taça (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de dissolver a taça e devolvê-la à Trama.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso dissolve um ponto de Mana e Estrutura da taça.

Clássico dos Guardiões do Véu: Descosturar.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Da mesma maneira que um alfaiate habilidoso é capaz de desmanchar um traje puxando relativamente poucos fios, o Guardião consegue desfiar a urdidura de uma fonte de taça e desfazê-la, liberando a energia ali contida e devolvendo-a à Trama. Os magos da Seta Adamantina também usam este clássico para dissolver a taça de artífices da vontade inimigos, privando-os de um recurso precioso.

Encantamento Efêmero (Primórdio ●●●)

O mago encanta um objeto, capacitando-o a atacar (se for uma arma) entidades Crepusculares ou do Reino das Sombras, ou então proteger alguém (se for blindagem) contra esses seres.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

No caso de uma arma de fogo, as balas contidas no carregador, tambor e/ou câmara serão encantadas. Para encantar mais carregadores ou munição, é preciso acrescentar novos fatores Alvos ao teste de feitiçaria.

Com Primórdio 5, é possível dar ao objeto o poder de provocar dano agravado (é preciso usar um ponto de Mana em nome do autor ou usuário a cada golpe agravado).

Clássico do Mysterium: Porrete Espectral.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Nem todas as ameaças enfrentadas por um mago do Mysterium são de carne e osso; por isso, este clássico permite a um desses artífices da vontade se defender de entidades incorpóreas hostis.

Fantasmagoria (Primórdio ●●●)

Este feitiço cria uma fantasmagoria inanimada, um constructo feito de fios de Mana entretecidos. Essa criação apresenta um certo grau de substância e parece ser um objeto normal aos olhos dos Adormecidos, mas, na realidade, trata-se de uma ilusão solidificada. O mago é capaz de criar livros, facas, cadeiras, pedras ou quaisquer outros objetos inanimados concebíveis. Esses objetos não têm, nem podem ter, características como condutividade, magnetismo ou coisas do gênero. A madeira fantasmagórica não flutua na água e não alimenta o fogo (apesar de ainda poder ser destruída pelas chamas, ela não as sustenta).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O feitiço cria um objeto de Tamanho igual ou inferior a 5. A fantasmagoria tem um ponto de Durabilidade. É frágil e se quebra com facilidade. O mago não conseguirá criar ferramentas, armas ou blindagens funcionais neste nível.

Para criar uma ilusão convincente, faz-se necessário um teste reflexo e bem-sucedido de Inteligência + a Habilidade apropriada, e cada um dos sucessos adicionais obtidos no lançamento do feitiço acrescentará um dado a esse novo teste. Para simular um animal, use Trato com Animais. Para um objeto, use Ofícios. Para uma pessoa, use Medicina ou, quem sabe, Empatia.

A critério do Narrador, áreas "mortas" para a magia podem não conter Mana de fundo suficiente para fabricar um objeto como esse sem o investimento de um ponto de Mana, mas isso só deve acontecer raramente.

Clássico da Escada de Prata: Tear dos Deuses.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Primórdio.

Quando deseja impressionar outras pessoas com uma coleção de antiguidades ou obras de arte raras, o mago da Escada pode confeccioná-las a partir da própria *prima materia*.

Fogo Celestial (Primórdio ●●●)

O mago manifesta o fogo celestial.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea e dirigida.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago arremessa uma bola de energia incadescente contra um alvo. Esse projétil é grande o suficiente para que os alvos tenham direito à Defesa. Inflige um ponto de dano contundente por sucesso (observe que "fogo celestial" não é a mesma coisa que fogo comum; os vampiros não são particularmente suscetíveis a essas chamas, que não induzem o Rötschreck).

Este feitiço afeta seres ou objetos em condição Crepuscular (apesar de o mago precisar de "Visão Superna", pág. 217, ou de algum outro sentido mágico que lhe permita enxergar seres Crepusculares para ser capaz de tomar essas criaturas como alvos, ou então irá disparar às cegas).

Com Primórdio 4, o dano é letal e o mago pode escolher atacar diretamente o Padrão de um alvo, em vez de lançar o feitiço como dirigido (o alvo resiste; subtraia o Vigor da vítima da parada do autor do feitiço). Com Primórdio 5, é possível usar um ponto de Mana para tornar o dano agravado.

Clássico da Seta Adamantina: Raio Divino.

Parada de dados: Destreza + Ocultismo + Primórdio.

Este clássico, um ataque direto e brutal, é utilizado pelos magos da Seta para abater seus inimigos, sejam ou não corpóreos, para destruir armas e blindagens ou para romper defesas. O feitiço, talvez uma das armas mais eficientes do arsenal Desperto, é usado por membros de todas as ordens.

Imbuir o Mana (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de imbuir uma criatura viva com Mana.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago dará a uma criatura viva um de seus pontos de Mana a cada sucesso obtido. O autor precisa estabelecer contato físico com o alvo durante o lançamento (com Primórdio 4, ele conseguirá afetar o alvo dentro de seu alcance sensorial). Se o feitiço for combinado com "Transferir Mana", pág. 223, ou "Extrair Mana", pág. 226, o mago conseguirá tomar o Mana de uma fonte (que não seja ele mesmo) e dá-lo a outro ser.

A transferência de Mana para um ser vivo geralmente não o afeta em nada (a não ser, talvez, pela sensação de vigor ou impaciência), a menos que o alvo seja um Desperto, caso no qual ele acrescentará o Mana recebido a sua parada.

Se o número de pontos de Mana investido no Padrão de um Adormecido exceder-lhe o Tamanho, o alvo sofrerá um ferimento contuso a cada ponto de Mana que ultrapassar seu Tamanho, pois o fogo celestial fará seu Padrão literalmente em pedaços, tal qual uma bexiga muito cheia que estourasse. Nesse caso, o alvo poderá resistir ao feitiço subtraindo seu Vigor da parada do autor.

Clássico da Seta Adamantina: Socorro.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Primórdio.

Como se jogassem um novo pente de munição para o colega que ficou sem balas, os magos da Seta Adamantina usam este clássico a fim de assegurar que todos tenham recursos suficientes para continuar lutando.

Imbuir Objetos (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de imbuir um objeto com poderes mágicos.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada.

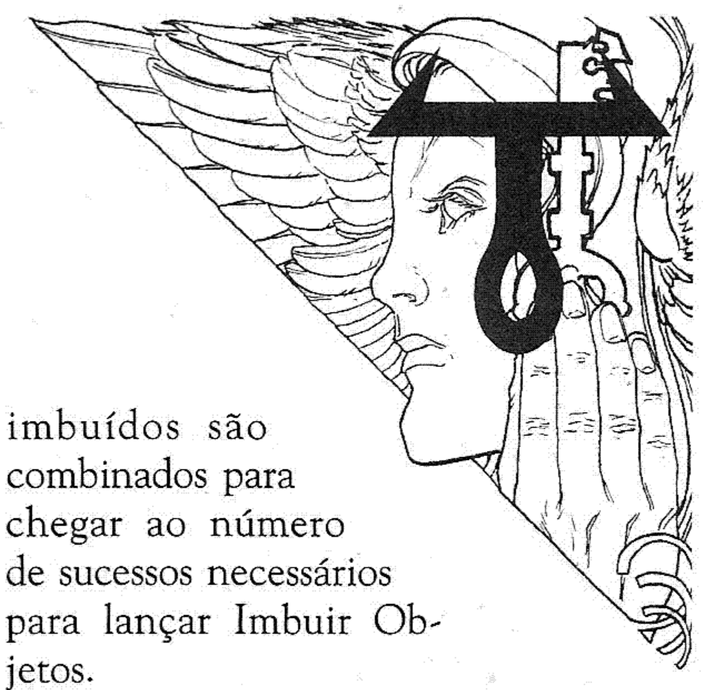
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: especial.

Custo: um ponto de Mana por feitiço.

Os objetos imbuídos recebem um ou mais poderes mágicos. Com efeito, seja quem for que empunhar o objeto imbuído será beneficiado pelos feitiços ali contidos, apesar de não ter sido necessariamente a pessoa que os lançou. Consulte a Vantagem "Objeto Imbuído", págs. 84–85.

O número-alvo é igual ao número de sucessos necessários para lançar todos os feitiços imbuídos no objeto. O mago precisa ser capaz de lançar cada feitiço que quiser ver imbuído, e o número-alvo de cada feitiço será determinado como se o autor o lançasse com uma ação prolongada. Os números-alvos de todos os feitiços a serem



imbuídos são combinados para chegar ao número de sucessos necessários para lançar Imbuir Objetos.

Cada feitiço continuará imbuído enquanto sua Duração não expirar. A maioria dos objetos imbuídos é criada com feitiços de Duração indefinida. O autor geralmente renuncia ao controle do feitiço Imbuir Objetos — sacrificando um círculo de Força de Vontade — para que este não seja mais descontado de seu limite máximo de feitiços ativos. Consulte o quadro "Renúncia ao controle do feitiço", pág. 121

É necessário usar um ponto de Mana para cada feitiço imbuído, além do Mana que normalmente seria investido no lançamento de cada um deles.

O autor decide se cada feitiço imbuído no objeto será persistente (sempre ativo) ou condicional (acionado por uma palavra, um gesto ou uma condição). Será necessário tornar indefinidos até mesmo os feitiços condicionais imbuídos num objeto para que eles não desapareçam quando sua Duração expirar.

O autor pode dar ao objeto a capacidade de armazenar pontos de Mana. Isso exige três sucessos, e o objeto terá capacidade para dez pontos, mais um a cada feitiço imbuído. O autor precisa investir Mana para preencher de fato essa capacidade de armazenamento, ou então alguém que conheça o feitiço "Transferir Mana" poderá fazê-lo mais tarde.

O aspecto (velado ou vulgar) dependerá dos feitiços imbuídos no objeto.

Se for imbuído com feitiços vulgares, o objeto trará o risco de um Paradoxo toda vez que seus poderes forem usados. A parada de Paradoxo baseia-se na Gnose do criador do objeto imbuído no momento da criação (se, posteriormente, a Gnose dele aumentar, a parada de Paradoxo do objeto não aumentará).

Clássico do Mysterium: Frágua de Poder.

Parada de dados: Autocontrole + Ofícios + Primórdio.

Da mesma maneira que procuram relíquias há muito perdidas, os magos do Mysterium criam novos objetos de poder, aplicando artes antigas à engenhosidade



contemporânea. Os artífices da vontade da Escada de Prata também usam este clássico para confeccionar seus próprios objetos encantados.

Linhas de Ley (Primórdio ●●●)

Este feitiço utiliza o poder impalpável das linhas de *ley* da Terra, permitindo a um artífice da vontade gerar energia grátis e perpétua para uma série de fins. A energia das *leys* percorre os contornos do planeta praticamente sem ser percebida. Dizem que os antigos realinhavam e manipulavam essas fontes de poder perpétuo.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este feitiço concede ao mago uma fonte de energia perpétua, um nodo do qual brota a energia de *ley*. O mago determina a forma do nodo, seja, por exemplo, um manancial de água fresca, o centro de um vale tranquilo ou o pico de uma montanha.

O efeito é permanente: a energia da terra se renova, a menos que algo venha a romper as linhas de *ley*. É possível romper as linhas alterando a arquitetura ou a geografia do nodo, talvez simplesmente ao represar o manancial ou inundar o vale.

O número-alvo depende da quantidade de poder gerado pelo nodo a cada dia. Um sucesso produz, por dia, energia suficiente para fornecer eletricidade a um cômodo pequeno, como um escritório doméstico (as necessidades energéticas diárias de praxe, num dia ameno). Três sucessos podem alimentar uma casa pequena. Cinco podem alimentar uma casa grande ou uma mansão. Sete sucessos podem alimentar um edifício comercial.

A energia é gerada por um único nodo e, portanto, essas construções precisam ter uma central de interligação de circuitos no interior do nodo. Por exemplo, pode-se instalar um caixa de distribuição dentro do nodo, energizando qualquer coisa que saia dele, como uma tomada elétrica num quarto do andar de cima.

Este feitiço tem lá seus inconvenientes. Primeiro, o mago só conseguirá criar um nodo de energia de *ley* num ponto genuíno de convergência de energia. Esses pontos ocorrem a critério do Narrador, mas dizem que as culturas antiquíssimas sabiam onde encontrar esses locais. Seguir velhas estradas romanas ou explorar as ruínas de vilas antigas pode levar um mago a um desses nexos. As melhores conexões e as mais acessíveis geralmente já têm dono. Em segundo lugar, este feitiço pode ser revogado exatamente como qualquer outro, o que faria com que tudo que fosse alimentado pela energia impalpável deixasse de funcionar até o feitiço ser relançado (ou arranjar-se uma fonte alternativa de energia).

Clássico do Concílio Livre: Gerador Atlante.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Primórdio.

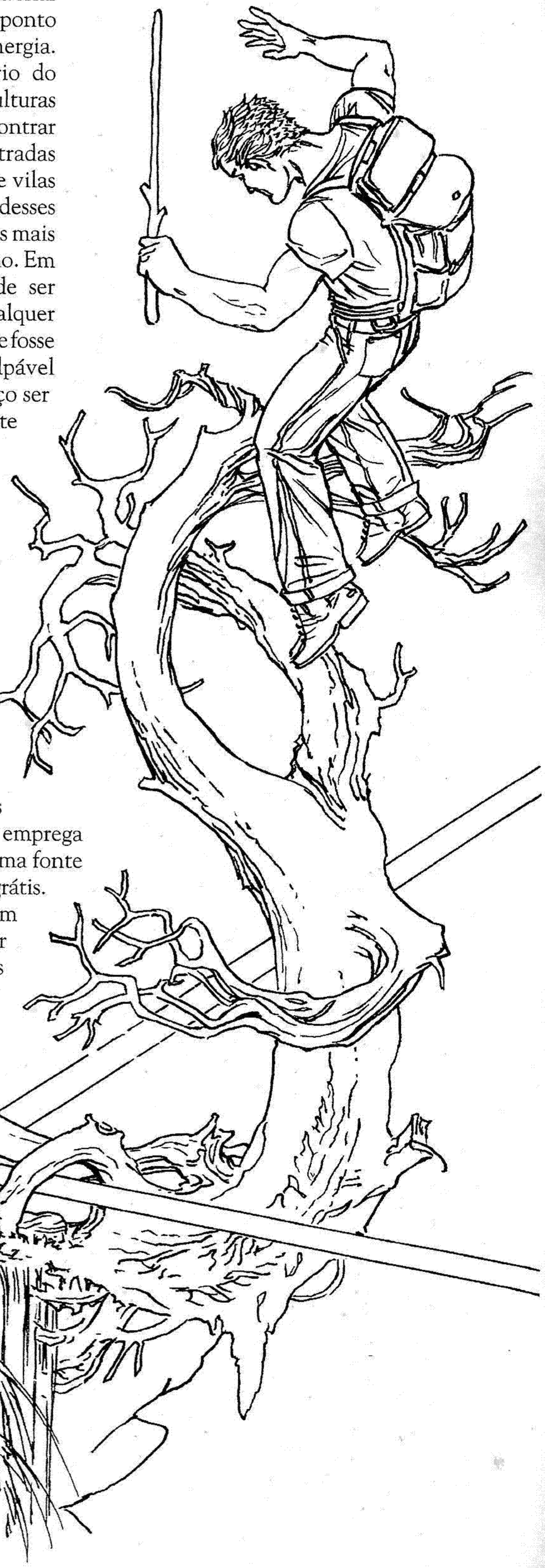
O Concílio Livre como um todo tenta desenvolver a prática da magia, mas, às vezes, as velhas tradições ainda são melhores. Usando técnicas antigas fundamentadas na geografia, na matemática sagrada e em outras disciplinas do gênero, o artífice da vontade emprega este clássico para providenciar uma fonte basicamente ilimitada de energia grátis. Os magos do Mysterium usam um feitiço semelhante para fornecer energia a seus oratórios e aparelhos esotéricos.

Muralha Mágica (Primórdio ●●●)

O mago agora é capaz de enfeitiçar outra pessoa com um Escudo Mágico.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.



Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: especial.

Consulte o feitiço "Escudo Mágico", págs. 217–218, para saber quais são os efeitos. Se o alvo não tiver Mana próprio, o autor terá de incorporar Mana durante o lançamento do feitiço para dar ao escudo algumas cargas. O alvo poderá decidir quando ativar uma carga.

Clássico dos Guardiões do Véu: Bênção Invisível.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Primórdio.

Às vezes, os Guardiões enfeitiçam os Adormecidos com este clássico para mantê-los a salvo de feitiços que poderiam alertar as pessoas comuns para a existência da magia.

Revogação Controlada (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de desmanchar um feitiço pré-existente apenas para os alvos que escolher, deixando que o feitiço continue a afetar outras pessoas.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do feitiço-alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este feitiço é semelhante a "Revogar a Magia", págs. 216–217, em todos os pré-requisitos que envolvem Arcanos (a menos que o autor tenha Primórdio 4, caso no qual ele poderá usar "Revogação Superna", pág. 225). Revogação Controlada permite ao mago proteger a si mesmo ou a outros indivíduos seletos contra um feitiço sem impedir a magia de atuar. Para todos os efeitos, ele tornará seu Padrão (e outros alvos a sua escolha) invisível para o feitiço.

Exemplo: *Arctos é atirado numa masmorra protegida por um feitiço de área projetado para aturdir quem estiver em seu interior. Arctos lança Revogação Controlada para impedir o feitiço de afetar o Padrão dele. Como ele não revogou a magia — somente o efeito do feitiço sobre sua pessoa —, seu captor não necessariamente saberá que Arctos não está sendo afetado. Ele poderá se fingir aturdido se isso convir a seu plano de fuga.*

Clássico do Mysterium: Escapulir da Prisão.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Pode ser que os magos do Mysterium encontrem feitiços antigos protegendo templos ancestrais. Em vez de revogá-los e correr o risco de ativar alguma armadilha arcana, eles podem isentar a si mesmos ou a outras pessoas dos possíveis efeitos.

Transferir Mana (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de transferir o Mana de um Sacrário sem precisar fazer uma oblação de uma hora (pág. 77), ou então pode retirá-lo de uma taça ou de um objeto encantado.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Cada sucesso permite ao mago transferir um ponto de Mana de uma fonte para sua própria parada de Mana, sendo o máximo igual a seu índice de Primórdio. O mago precisa estabelecer contato físico com a fonte (com Primórdio 4, ele conseguirá fazer essa transferência dentro de seu alcance sensorial; com Primórdio 5, ele conseguirá usar Espaço 2 para obter alcance simpático).

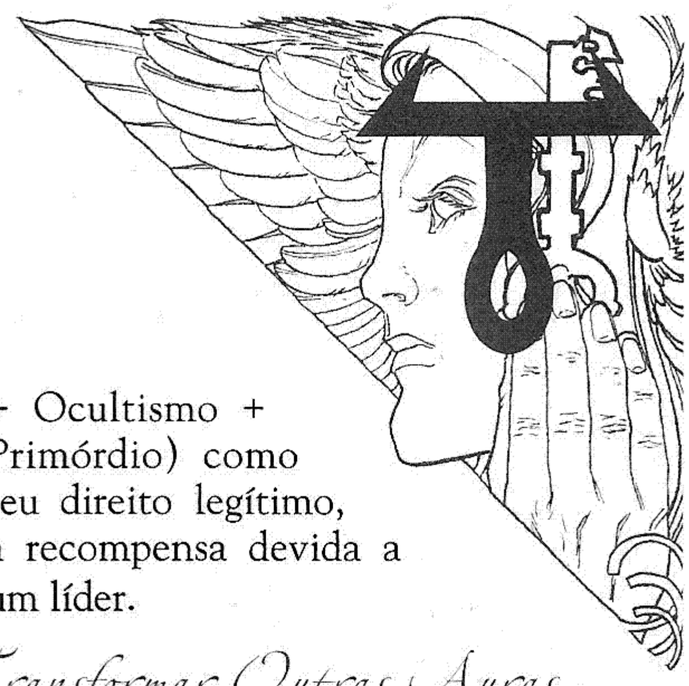
Com este feitiço, é possível usar taça para obter Mana, o que significa que a taça pode ser usada como moeda. O mago precisa estabelecer contato físico com a taça para fazer a transferência (com Primórdio 4, ele conseguirá fazer isso dentro de seu alcance sensorial). A cada ponto de Mana extraído, subtraia um ponto do Mana e da Estrutura da taça. Se chegar a Mana 0 ou Estrutura 0, a taça irá se desfazer e voltar a fazer parte da Trama. Mais informações no feitiço "Criar Taça", págs. 219–220.

Um objeto encantado dotado das próprias reservas de Mana (como certos Artefatos e objetos imbuídos) também pode ser alvo de transferência. É preciso estabelecer contato físico com o alvo e um ponto de Mana será transferido a cada sucesso, sendo o máximo igual ao índice de Primórdio do autor.

Clássico do Concílio Livre: Retroalimentação.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Primórdio.

Os magos do Concílio Livre geralmente veem o uso deste clássico como um simples meio de devolver à Trama a energia aglutinada em forma física, e alguns recorrem à física einsteiniana para explicar o processo. Os artífices da vontade da Escada de Prata encaram o uso deste feitiço (Manipulação + Ocultismo + Primórdio) como seu direito legítimo, a recompensa devida a um líder.



Transformar Outras Auras (Primórdio ●●●)

O mago é capaz de alterar a aura de uma outra pessoa, mudando a aparência da natureza verdadeira do alvo, exatamente como faria consigo mesmo usando Primórdio 2.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte o feitiço "Transformar a Aura", págs. 218–219.

Clássico do Concílio Livre: Na Companhia de Lobos.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Primórdio.

O mago do Concílio Livre que pretende se passar por um Adormecido — ou até mesmo por um vampiro ou lobisomem — talvez queira que outros de sua "espécie" que estejam por perto o ajudem em caso de encrenca. Com este clássico, ele é capaz de fazer a cabala inteira parecer ser algo que não é, pelo menos aos olhos de quem consegue ler auras.

●●●● Adepto do Primórdio

Somente com a vontade, despedaço a magia de meus inimigos e bebo copiosamente o Mana que se esconde até mesmo nas coisas mais vis. Sou inundado por formas poderosas de energia e, movidas por meus pensamentos, mando-as assumir forma física. Sacrários mortos há tempos voltam à vida quando me aproximo, e as fontes de poder controladas por meus oponentes tornam-se secas e estéreis.



Arma Fantasmagórica (Primórdio ●●●●)

O mago cria uma fantasmagoria sólida e, com ela, pode até mesmo forjar armas e blindagens funcionais.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Idêntico ao feitiço de Primórdio 3 "Fantasmagoria", págs. 220–221, exceto que o objeto tem Durabilidade igual ao índice de Primórdio do autor do feitiço. Os sucessos podem ser designados à criação de um modificador de equipamento ou de pontos de blindagem para o objeto, ou até mesmo para elevar o Tamanho da coisa acima do índice 5 (à razão de um para um).

Clássico da Seta Adamantina: Forja dos Deuses.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Primórdio.

Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam este clássico para fabricar armas e blindagens a partir do nada.

Despertar Sacrários (Primórdio ●●●●)

O mago desperta um Sacrário dormente.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O número-alvo é igual ao nível original do Sacrário antes da dormência.

Clássico do Mysterium: Alinhar as Estrelas.

Parada de dados: Autocontrole + Sobrevivência + Primórdio.

Às vezes, os segredos ficam dormentes no fluxo sereno de um Sacrário. Os magos do Mysterium que devolvem esse fluxo à vida são testemunhas de segredos prodigiosos. Naturalmente, alguns argumentariam que ter um Sacrário ativo à disposição já é recompensa suficiente. Magos de todas as ordens com acesso a este clássico fazem uso do feitiço, pois poucos deixariam passar a oportunidade de explorar o poder de um Sacrário.

Extrair Essência (Primórdio ●●●●)

O mago é capaz de arrancar a Essência de um espírito, fantasma ou locus e convertê-la em Mana pessoal. Pode acrescentá-lo a sua reserva de Mana ou espalhá-lo pela Trama, como desejar. A maioria dos artífices da vontade experientes não hesita em apontar a insensatez quase sempre inerente à pilhagem de um locus. Mesmo se não houver lobisomens por perto (uma ocorrência bastante rara), os espíritos consideram os loci da mesma maneira que os magos veem os Sacrários e se ressentem daqueles que roubam o sustento que por direito é deles. Nem todos os espíritos têm como retaliar na mesma hora, mas a maioria tem boa memória e, no mínimo, alguns aliados capazes de e dispostos a infernizar as vidas dos magos piratas.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia a Resistência do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso extrairá um ponto de Essência do espírito, fantasma ou locus tomado como alvo. Você encontrará mais informações a respeito dos loci em **Lobisomem: os Destituídos**.

Clássico da Seta Adamantina: O Tributo de Erlik.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio – Resistência.

A maioria dos magos da Seta Adamantina que recorrem a este clássico o vê como um caso simples de requisição dos recursos necessários. Às vezes, o feitiço é usado para atacar, despojando os espíritos inimigos de seus poderes antes que possam usá-los contra o mago e aliados. Os Guardiões do Véu aplicam o mesmo clássico para sorver a Essência dos espíritos, privando-os de sua capacidade de fazer travessuras ou maldades e, dessa maneira, ameaçar o anonimato do mundo oculto e de seus habitantes.

Extrair Integridade (Primórdio ●●●●)

O mago é capaz de arrancar o Mana de um objeto comum e sem vida. Pode acrescentar esse Mana a suas própria reservas ou espalhá-lo pela Trama, como desejar. A maioria desses Padrões tem apenas um pouco de Mana investido neles, e a extração de toda essa energia (ou seu simples espalhamento) danifica o objeto.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso dá ao mago um ponto de Mana e inflige um ponto de dano estrutural ao objeto, tornando-o frágil (esse dano passa por cima da Durabilidade). É possível recolher somente um ponto de Mana a cada três círculos de Tamanho (arredondado para baixo); os objetos comuns de Tamanho inferior a 3 simplesmente não têm substância e presença materiais suficientes para conter um ponto inteiro de Mana.

O autor só conseguirá renovar suas próprias reservas de Mana com este feitiço uma vez a cada 24 horas. O Mana extraído com lançamentos consecutivos não poderá ser integrado ao Padrão do mago durante esse período, mas o feiticeiro poderá usar "Transferir Mana", pág. 223, e desviar a energia para outro lugar.

Os objetos encantados não podem ser drenados com este feitiço.

Clássico do Mysterium: Reservas Secretas.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio.

Para o mago do Mysterium versado no Arcano do Primórdio, as reservas de Mana se escondem em plena vista por toda a Trama. Este clássico, que proporciona um auxílio extremamente necessário em pouquíssimo tempo, recorre ao ambiente que circunda o artífice da vontade para renovar seu poder. Os membros da Seta Adamantina usam feitiços semelhantes (Força + Ocultismo + Primórdio) para, ao mesmo tempo, privar os oponentes de proteções ou objetos necessários e ressarcir suas próprias reservas de Mana.

Marionete (Primórdio ●●●●)

Usando este feitiço, o artífice da vontade cria uma fantasmagoria animada ou inanimada de um animal ou de outra criatura obviamente não humana. A coisa é capaz de se mover, mas somente se o mago se concentrar para conduzi-la. A ilusão se movimenta como normalmente faria, de modo que a fantasmagoria de um macaco seria capaz de caminhar ou correr sobre quatro patas, andar desajeitadamente sobre duas e pular de galho em galho usando as mãos ou a cauda, ao passo que um carrinho de controle remoto se deslocaria sobre rodas. A fantasmagoria de uma doninha poderia, por exemplo, surrupiar um molho

de chaves, ao passo que seria possível usar um lobo para atacar alguém.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço "Fantasmagoria", págs. 220–221, exceto que cada sucesso confere dois círculos de Atributos Físicos à fantasmagoria, que serão distribuídos como o autor desejar, sendo o valor máximo de qualquer característica igual ao índice de Primórdio do mago. Se o feitiço for combinado com "Arma Fantasmagórica", pág. 224, a Marionete será mais sólida e permitirá que os sucessos sejam designados a um modificador de equipamento (inclusive dano da arma) ou à blindagem. (Com Primórdio 5, o mago não precisa combinar os feitiços para adquirir esse efeito para sua Marionete.) Ao calcular a Defesa da fantasmagoria, use a Destreza dela ou o Raciocínio do mago, o que for menor. Se esgotar toda a sua Vitalidade ou Estrutura, a fantasmagoria irá se desintegrar e voltar à Trama.

O mago precisa se concentrar para dirigir os movimentos da fantasmagoria e não conseguirá guiá-la fora do alcance de seus sentidos ordinários, a menos que use a clarividência do Arcano do Espaço (nesse caso, as fantasmagorias do próprio mago são sempre tratadas como se tivessem um elo Íntimo). Enquanto estiver concentrado em mover a fantasmagoria, o mago ainda poderá usar sua Defesa, mas não conseguirá dar início a seus próprios ataques nem lançar qualquer outro feitiço, pois estará absorto demais.

Observe que os mesmos tipos de "zonas mortas de magia" que exigem o investimento de um ponto de Mana para a criação de uma fantasmagoria estática com o feitiço "Fantasmagoria" (págs. 220–221) também o fazem no caso deste feitiço.

Clássico da Escada de Prata: Criado Imaginário.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Primórdio.

Quando precisam rapidamente de serviçais capazes e obedientes, muitos magos da Escada recorrem a este clássico. Uma dessas fantasmagorias pode servir de operário, guarda-costas, cão-de-guarda... praticamente qualquer coisa que o artífice da vontade consiga conceber e controlar mentalmente. Os magos do Concílio Livre interessados na natureza da existência material às vezes fazem experimentos com um clássico semelhante.

Olhos dos Despertos (Primórdio ●●●●)

O mago permite que um Adormecido tenha os Sentidos de Mago. Enquanto valer a Duração do feitiço, o Adormecido verá coisas que antes não teria acreditado possíveis. Durante esse período, o fato de testemunhar os Mistérios não invocará a Incredulidade, mas ele ainda afetará adversamente um Paradoxo, como fazem as testemunhas Adormecidas normais.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico da Escada de Prata: Sono Agitado.

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Primórdio.

Um dos maiores poderes existentes é o de controlar o conhecimento. Os magos da Escada usam este clássico para conceder àqueles que viveriam eternamente cegos um pequeno vislumbre da verdade. Às vezes, fazem isso para angariar a lealdade dos Adormecidos; outras vezes, o temor. No entanto, dados os riscos inerentes a um ato como esse, eles raramente o fazem sem um bom motivo.

Revogação Suprema (Primórdio ●●●●)

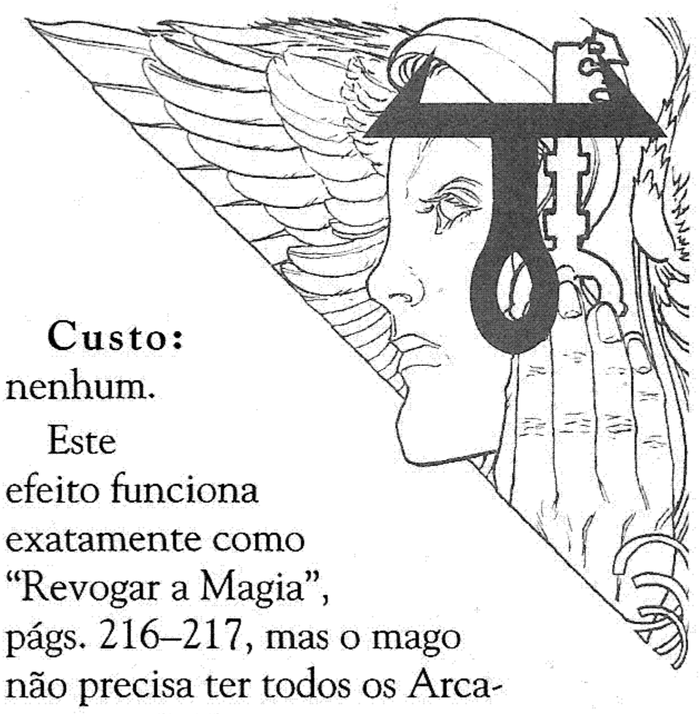
O mago é capaz de revogar a magia. Consegue atacar o Padrão de um feitiço, destruindo-o ao separar com violência os fios que o compõem. Neste nível, o mago não precisa ter nenhum círculo nos Arcanos usados no feitiço a ser revogado. Seu conhecimento do Primórdio já basta para desmanchar qualquer feitiço.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do feitiço-alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.



Custo: nenhum.

Este efeito funciona exatamente como "Revogar a Magia", págs. 216–217, mas o mago não precisa ter todos os Arcanos envolvidos.

Clássico do Concílio Livre: Desfazer a Arte.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Primórdio contra a Potência do feitiço-alvo.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para dissipar os feitiços dos rivais, dos inimigos e, às vezes, de pessoas que precisam aprender um pouco de humildade. Os Guardiões do Véu usam este mesmo feitiço no exercício de suas funções, destruindo todas as manifestações patentes de feitiçaria antes que sejam testemunhadas pelos não iniciados.

Suprimir Sacrários (Primórdio ●●●●)

O mago suprime um Sacrário ativo.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O índice do Sacrário é reduzido em um círculo por sucesso.

Clássico dos Guardiões do Véu: Fechar os Portões.

Parada de dados: Presença + Sobrevivência + Primórdio.

Devido à estranha atividade que muitas vezes se manifesta ao redor de um Sacrário vivo, os Guardiões às vezes são chamados para suprimir temporariamente essas fontes de poder.

●●●●● Mestre do Primórdio

Meu poder é tamanho que sou capaz de criar simulacros de seres humanos, animá-los de acordo com meus desejos e fazê-los obedecer a minhas ordens. Minha Grande Obra conjura Sacrários. Exijo de outras pessoas o que me é devido em poder místico, ou então crio regiões onde ninguém consegue usufruir dessa energia.



Criar Fantasmagoria Complexa (Primórdio ●●●●●)

O mago cria uma fantasmagoria complexa. Esses seres conseguem imitar pessoas vivas e objetos complexos (computadores), além de resistir um pouco a um exame ordinário. Uma fantasmagoria como essa está sujeita às mesmas regras de uma fantasmagoria animada simples (veja o feitiço "Marionete", págs. 224–225). No entanto, um dispositivo mecânico ou eletrônico não conduzirá eletricidade (e não funcionará se ligado a uma tomada; somente a concentração do mago fará com que ele *pareça* funcionar normalmente).

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Uma pessoa fantasmagórica aparentará ter os mesmos Atributos Mentais e Sociais do autor do feitiço (ou um número menor deles, se o mago desejar) e será capaz de falar se incitada pelo mago, mas não terá iniciativa e desabará no chão, sem vida, se o artífice da vontade não prestar deliberadamente atenção nela.

Clássico da Seta Adamantina: Soldado de Lata.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios (objetos) ou Medicina (pessoas) + Primórdio.

Quando não há tempo suficiente para chamar reforços (ou alguém precisa se meter numa situação absurdamente perigosa), alguns magos da Seta Adamantina usam este clássico poderoso. A fantasmagoria fará o que lhe mandarem, indiferente à razão ou a seu próprio bem-estar, o que faz dela uma isca ideal ou um soldado suicida. Os magos do Mysterium na pista de Artefatos antigos ou conhecimento esquecido, e que não têm certeza do que os espera mais adiante, às vezes criam esses simulacros usando o mesmo clássico.

Criar Sacrários (Primórdio ●●●●●)

O mago é capaz de criar um Sacrário temporário.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada avançada (uma cena ou uma hora).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O número-alvo é igual ao índice do Sacrário, que produzirá imediatamente um número de pontos de Mana igual a seu índice. Esses pontos podem ser recolhidos pelos meios usuais (realizando-se uma oblação, pág. 77, ou lançando-se o feitiço "Transferir Mana", pág. 223).

O efeito persistirá durante uma cena ou uma hora, mas, se a Duração for maior, o Sacrário voltará a produzir Mana somente no dia seguinte, e no outro — e assim por diante, enquanto o feitiço durar —, sempre no mesmo horário em que foi criado. O feitiço usa os fatores avançados de Duração a seguir, mas não é possível fazê-lo durar indefinidamente:

Duração	Número-alvo
1 cena/hora	1
24 horas	2
2 dias	3
1 semana	4
1 mês	5

É possível criar Sacrários em qualquer lugar, mas certos locais são mais propícios que outros. Os lugares elevados — como o topo de uma montanha, uma colina, árvore ou torre alta — são os melhores. Se tentar lançar o feitiço em qualquer outro lugar, o mago estará sujeito a penalidades nos dados. Ao nível do mar, a penalidade é de –1, ao passo que um pouco abaixo do nível do mar, como num vale, a penalidade é de –2. No fundo de um buraco ou fosso, a penalidade é de –3.

Clássico do Mysterium: Curso do Oratório.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Primórdio.

Quando não há Sacrários não controlados por perto, o mestre do Primórdio cria um para si. Os magos do Mysterium, quando precisam de uma fonte de Mana, usam este clássico para proporcionar a si mesmos a energia necessária sem ter de voltar a um Sacrário conhecido ou se apoderar de um Sacrário desconhecido. Os magos da Escada de Prata interessados em formar oratórios próprios às vezes usam um feitiço semelhante para demonstrar os benefícios de se trabalhar para um outro artífice da vontade.

Extrair Mana (Primórdio ●●●●●)

Dentro de seu alcance sensorial, o mago consegue extrair Mana de um outro mago, à revelia da vítima, e acrescentá-lo a sua própria parada.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Ocorre a transferência de um ponto de Mana a cada sucesso. O autor não poderá acrescentar mais Mana a sua parada do que o máximo permitido (de acordo com sua Gnose, págs. 75–76). Cada lançamento consecutivo do feitiço sobre o mesmo alvo, na mesma cena, estará sujeito a uma penalidade cumulativa de –2.

Não é possível drenar Adormecidos nem outras criaturas (que não apresentam pontos usáveis de Mana). (Mas é possível matá-los sem a necessidade de um feitiço para transformar sua Vitalidade em Mana; pág. 78.)

Clássico da Escada de Prata: Pelotão de Recrutamento.

Parada de dados: Perseverança + Intimidação + Primórdio – Vigor.

Da mesma maneira que os reis de outrora exigiam dízimos de seus vassalos, alguns magos da Escada de Prata cobram tributos de seus aliados espontâneos, rivais relutantes e inimigos declarados. Os Guardiões do Véu usam uma variante deste clássico (Autocontrole + Intimidação + Primórdio) para atenuar a ameaça representada por um artífice da vontade hostil.

Inventar um Tulpa (Primórdio ●●●●● + Mente ●●●●●)

O *tulpa*, uma forma-ideia visualizada com tamanha força que acaba se materializando, é bem conhecido no misticisimo tibetano. O tulpa passa a existir quando é sonhado por uma mente criativa num estado de imaginação intensa e deliberada. Essas criações costumam escapar ao controle direto de seus criadores, tornando-se seres dotados de livre-arbítrio, a meio caminho de possuir realidade própria. Às vezes, o tulpa se perverte ou torna-se até mesmo fisicamente monstruoso, mas esse é o resultado de falhas na disciplina do criador, e não um defeito do ser feito de sonhos. O tulpa pode parecer um ser humano, um animal, um monstro ou praticamente qualquer tipo de entidade fisiologicamente plausível que o artífice da vontade consiga conceber.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.
Duração: demorada (uma cena).
Aspecto: vulgar.
Custo: nenhum.

Os sucessos são designados à determinação dos Atributos Mentais, Físicos e Sociais do tulpa (sendo o valor máximo de um Atributo qualquer igual ao índice de Primórdio do mago; é preciso investir pelo menos um círculo em cada Atributo), além de seu dano adicional e blindagem (à razão de um para um). O tulpa apresenta uma pontuação de Força de Vontade (a soma de Perseverança + Autocontrole, como de praxe) e autoconsciência, por mais rudimentar que seja. Seu Tamanho é igual ou inferior a 5 (o autor pode decidir criá-lo com um Tamanho inferior ao da média humana). O tulpa pode ter livre-arbítrio ou se sujeitar à vontade do autor, como este desejar. Um tulpa particularmente obstinado pode desafiar a tirania do criador e escapar.

Um tulpa de aparência monstruosa ou bizarra invocará a Incredulidade (pág. 275) ao ser visto por Adormecidos.

Observe que, neste nível de maestria, o feitiço não pode ter Duração indefinida (ou seja, o tulpa não pode ter uma longevidade "natural" em anos humanos). O ser irá se dissolver quando expirar o feitiço. A menos que o tulpa tenha sido criado especificamente para aceitar a inevitabilidade de seu próprio fim sem traumas emocionais, pode ser que o autor tenha de fazer um teste de degeneração de Sabedoria (a não ser que tenha Sabedoria igual ou inferior a 2). No entanto, o mago poderia relançar o feitiço antes do primeiro expirar, o que concederia ao tulpa uma nova Duração. Observe que esse prolongamento é uma exceção às regras normais do controle de feitiços. Permite-se que o tulpa persista durante uma série de lançamentos do feitiço, contanto que o feitiço anterior não expire antes de outro ser lançado com êxito.

Clássico do Concílio Livre: Guerreiro Onírico.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Primórdio.

Este feitiço do Concílio Livre forma um ser racional de puro Mana, dotado de razão e habilidades sociais mínimas. Os magos que não podem se dar ao luxo de conceder existência indefinida a uma criação desse tipo não usam o clássico de maneira leviana, pois costuma ser uma crueldade dar forma a um ser essencialmente vivo com uma existência tão breve. Os magos da Escada de Prata às vezes usam seu próprio clássico (Presença + Ocultismo + Primórdio) para criar serviçais perfeitos, pois não confiariam seu bem-estar a nenhum ser que eles mesmos não tivessem fabricado.

Zona Morta (Primórdio ●●●●●)

O mago expulsa o Mana de fundo de uma área, criando uma "zona morta de magia".

Prática: Desfazer.
Ação: instantânea.
Duração: demorada (uma cena).
Aspecto: vulgar.
Custo: nenhum.

Um Dromo fraco impõe uma penalidade de –1 ao teste de feitiçaria. Os sucessos determinam o raio do círculo ou o volume da Zona Morta (o mago escolhe qual ao lançar o feitiço).

Sucessos	Raio ou volume definido
1	1 m de raio ou 5 m³
2	2 m de raio ou 10 m³
3	4 m de raio ou 20 m³
4	8 m de raio ou 40 m³
5*	16 m de raio ou 80 m³

* Duplique o raio ou o volume a cada sucesso adicional.

O mago pode usar seu próprio Mana no interior de uma zona morta, mas não conseguirá empregar o feitiço "Transferir Mana", pág. 223, para extraí-lo de uma outra fonte.

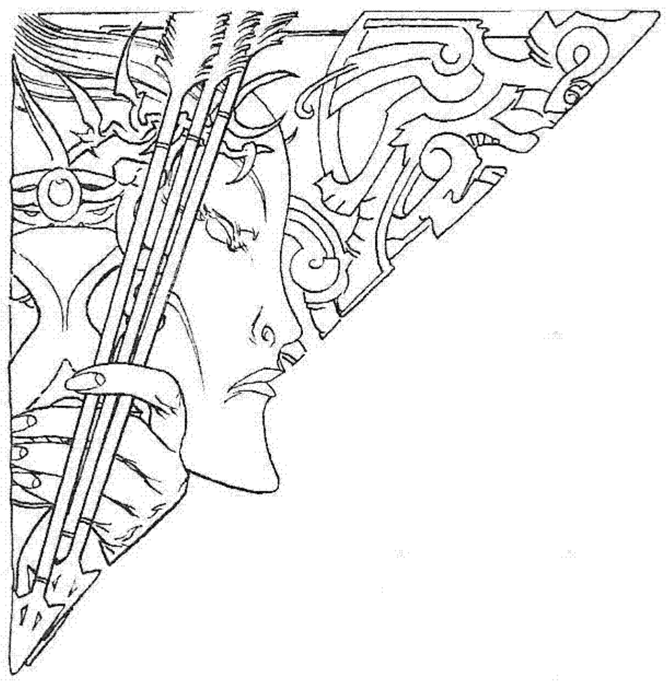
Animais pequenos, crianças e idosos podem adoecer e até mesmo morrer nesses lugares despojados do fluxo natural de Mana.

Clássico dos Guardiões do Véu: Banir.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Primórdio.

Interrompendo o fluxo local de Mana, o Guardião às vezes consegue fazer cessar atividades paranormais chamativas numa determinada área.





Sorte

Âmbito: bênçãos, maldições, destino, fortuna, juramentos e probabilidade.

A compreensão do Arcano da Sorte confere ao praticante a capacidade de manipular os fios do destino, gerar boa ou má sorte, fazer juramentos solenes, lançar bênçãos e maldições.

Aqueles que estudam a Sorte passam a entender as complexidades da fortuna, enxergam claramente a interligação dos fios que unem todas as relações de causa e efeito da Criação. Aqueles que têm destinos fortes (ou destino nenhum) se destacam até mesmo diante dos sentidos mais elementares do Arcano da Sorte, ao passo que as sinas mais complicadas às vezes exigem um pouco mais do observador perspicaz.

Os magos que se dedicam à compreensão do Arcano da Sorte costumam ser pessoas que preferem saber "por que" em vez de "como". Muitos apreciam um bom mistério e acham que as impressões a respeito das coisas são tão importantes, se não mais, que os chamados "fatos concretos". Às vezes, os magos que desejam discernir os caprichos da Sorte o fazem por acreditar implicitamente no destino, ao passo que outros o fazem por desconfiar ostensivamente dessa constante nebulosa. Aqueles que se submetem à fortuna muitas vezes são calmos e despreocupados, dotados de uma confiança que nasce do fato de saberem e, mais importante ainda, aceitarem que aquilo que tiver de ser, será. Aqueles que se zangam com a fortuna costumam ser pessoas obsessivas e infelizes, preocupadas demais em dar forma ao papel que elas próprias desempenharão no futuro para admirar as belas complexidades da Sorte.

Vejo a mão oculta do destino que se move por trás das vidas de todas as pessoas e coisas. Sei quando uma sina está prestes a se cumprir e quando foi frustrada por uma força externa. Enxergo o fardo da fortuna que todas as almas carregam. Ao se fazer uma profecia, ouço-a e identifico-a como tal, além de perceber a marca da providência na urdidura da própria magia.

Mudanças permanentes no destino

Normalmente, não há como lançar feitiços de Duração indefinida sobre criaturas vivas, mas os feitiços de Sorte são a exceção. Será possível tornar indefinido um feitiço de Sorte aplicado a um alvo vivo se for lançado como um feitiço condicional (pág. 231), dotado de um gatilho que fará o efeito cessar ("Somente quando você tiver reconquistado o amor de sua esposa é que esta maldição será desfeita").

Reino Regente: Arcádia

O par grosseiro/sutil formado por Tempo/Sorte fornece os Arcanos Regentes de Arcádia, o reino encantado habitado por espíritos volúveis de beleza e crueldade imensas. A Sorte é a expressão efêmera do par.

A Sorte não prevê o que acontecerá no futuro nem identifica o que aconteceu no passado. Esses efeitos são do âmbito do Tempo. A Sorte lida com *temas* que regem certos Padrões da Trama. Eles afetam o fluxo caótico das probabilidades que circunda as pessoas e as coisas, direcionando o andamento dos fatos para certos resultados. Por exemplo, o menino destinado a ser rei tem uma probabilidade maior de se tornar rei do que qualquer outra pessoa.

Não é coincidência que os mitos humanos a respeito da Sorte resvalem nas mesmas metáforas usadas pelos magos para descrever a realidade: uma vasta Trama, tecida por poderes invisíveis, muitas vezes personificada por uma deusa aos pés de um tear. O Arcano da Sorte é a magia que entretece os fios do destino. Alguns magos do Concílio Livre preferem o exemplo mais moderno da física quântica e encaram a Sorte como o Arcano que permite ao mago observar a realidade quântica e alterá-la pelo simples fato de testemunhá-la: o princípio polêmico de que o "observador faz a realidade". O mago altera a probabilidade natural de acordo com seus desejos, usando o tear para mudar a Trama.

• Iniciado da Sorte

A Visão da Sibila (Sorte •)

O mago adquire os Sentidos de Mago (pág. 110). Ele detecta as propriedades particulares de uma determinada força mística em suas interações com a sorte. Muitos descrevem o resultado como uma "densidade" ou "gravidade", um emaranhado de fios.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago consegue detectar acontecimentos solenes. Enquanto o feitiço tiver efeito, o personagem fará um teste reflexo de Raciocínio + Investigação para perceber quando algo de importância ou de autenticidade metafísica foi dito ou ocorreu. O Narrador decide quando e se o tal acontecimento ocorrerá. O mago não descobrirá profecias fazendo outras pessoas falar sem parar até algo soar predestinado. Sabe-se que esses abusos dos dons da Sorte voltam-se contra os magos com conse-

quências desagradáveis. Nada disso, essa habilidade dá ao artífice da vontade uma ideia de quando alguém pronuncia por acaso palavras que, de alguma maneira, são verdadeiras ou importantes no sentido metafísico. Em outras palavras, apesar de poder muito bem ser uma afirmação correta, "o céu está limpo hoje" não costuma ser uma afirmação de importância suficiente para ser detectado por essa aplicação da Sorte. Por outro lado, a afirmação de uma criança de que uma mulher bonita "parece um anjo" pode muito bem ressoar nos ouvidos do mago se houver algo de realmente excepcional ou até mesmo sobrenatural a respeito da moça, ou então se ela for particularmente divina ou tiver sido agraciada pelos deuses de uma maneira significativa. Naturalmente, essa sensação é muito vaga, o que deixa ao mago o encargo de decifrar exatamente o que a declaração grave ou profética quer dizer.

Clássico do Mysterium: Ornitomancia.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Sorte.

Às vezes, sentir a presença dos Mistérios pode exigir apenas a capacidade de discernir uma gravidade peculiar numa declaração aparentemente aleatória. Os magos do Mysterium usam este clássico em sua caçada sem fim ao conhecimento secreto.

Decifrar as Contracorrentes Externas (Sorte ●)

Algumas reviravoltas do fado e da fortuna são pequenas e insignificantes demais para justificar o uso de poderes proféticos. O destino raramente depende do lance de uma moeda, mas uns cem paus poderiam muito bem estar em jogo. Alguns acreditam que este feitiço gera uma manipulaçãozinha do acaso; outros defendem que ele simplesmente dá ao mago uma ideia do que está por vir. Em todo caso, as consequências são as mesmas. O autor saberá o resultado de uma pequena ação aleatória (ou quase aleatória) em sua vizinhança imediata. Portanto, talvez ele saiba de que fieira de raspadinhas pegar a sua e ganhar alguma coisa (não necessariamente um prêmio grande, mas com certeza uns $20). O feitiço não consegue provocar uma mudança drástica. Nem pode ser usado para alterar a probabilidade de um fato já em andamento. (Um mago não poderia aplicar o feitiço a uma raspadinha que já tivesse comprado: teria de usá-lo antes de comprar um bilhete em meio a tantos outros.) O feitiço tampouco é capaz de criar uma oportunidade para a ocorrência de uma impossibilidade.

Aqueles que tentam usar o feitiço várias vezes para produzir aos poucos uma mudança drástica (comprar 10 mil bilhetes premiados de $20 no decorrer de uma semana) muitas vezes se veem castigados pela fortuna e sujeitos a todo tipo de azar.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O êxito simples leva a pequenos episódios de boa sorte imediata ou quase imediata, pertinentes às circunstâncias nas quais o artífice da vontade se encontra no momento (por exemplo, de qual máquina de venda automática cairá aquela barra de chocolate pendurada, já paga pelo usuário anterior, que, ao vê-la presa no cilindro giratório, acabou desistindo da compra). Um êxito excepcional produzirá o ponto alto da boa sorte limitada (digamos, pegar a viela da esquerda, e não a da direita, e encontrar o gato fujão pelo qual o dono anunciou uma recompensa de $100).

Tentativas consecutivas de usar este feitiço com a mesma finalidade são consideradas vulgares.

Clássico da Escada de Prata: Toque de Lakshmi.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Sorte.

Há ocasiões que pedem grandes alterações na trama do destino, e há ocasiões em que basta uma cutucada. Faz parte da filiação à Escada de Prata saber quando uma mudançazinha já basta. Membros de todas as ordens encontram utilidade para esses pequenos episódios de boa sorte.

Fluxo Quântico (Sorte ●)

O mago interpreta as probabilidades e compensa os fatores deletérios. Neste nível de conhecimento, ele só consegue mitigar ou cancelar os pequenos fatores que se unem contra ele (por exemplo, o carteador desonesto de repente percebe que não "fez o maço" tão bem quanto imaginara a princípio), e não arranjar deliberadamente os fatos a seu favor. A maioria dos magos que compreendem as possibilidades dessa maneira expressa uma preferência pelo determinismo ou pelo caos, mas alguns não gostam de dar sua interpretação pessoal à questão e se atêm ao significado aparente das coisas.

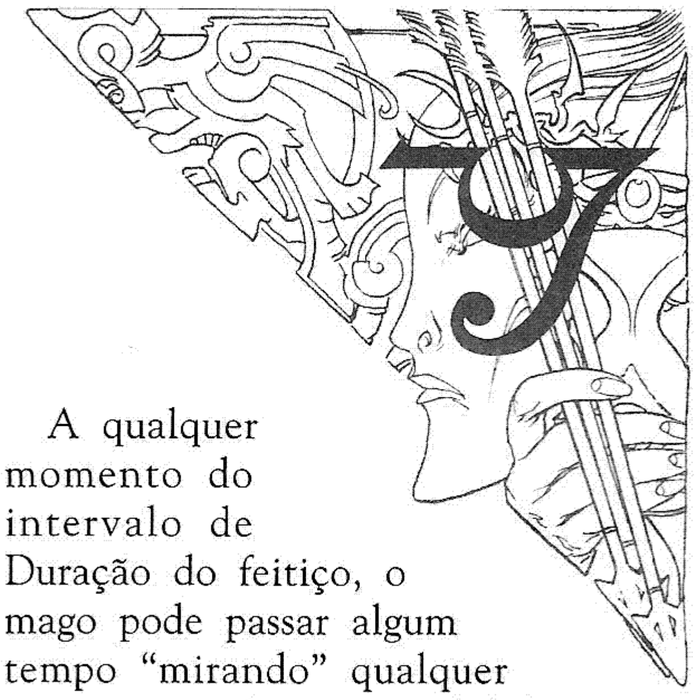
Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.



A qualquer momento do intervalo de Duração do feitiço, o mago pode passar algum tempo "mirando" qualquer ação, o que reduzirá a penalidade na parada de dados, turno após turno (com uma ação instantânea por turno), à proporção de um para um, sendo o máximo igual a –3. No entanto, esse efeito só fará cancelar penalidades e não poderá levar ao acréscimo de qualquer tipo de bônus às paradas.

Exemplo: *Zeno quer subir uma rampa com sua motocicleta e passar por cima de uma cerca. O Narrador determina que, por causa da chuva torrencial, aplica-se uma penalidade de –3 à parada de dados. Zeno lançou Fluxo Quântico pouco antes, o que lhe permite mitigar fatores deletérios, como a chuva forte. Ele coloca a moto em movimento e passa os três turnos seguintes "mirando" o salto, calculando misticamente todos os problemas que a chuva poderia lhe causar e, desse modo, reduzindo a penalidade de –3 em um dado por turno. Quando estiver prestes a saltar, ele não estará sujeito a nenhuma penalidade por causa da chuva.*

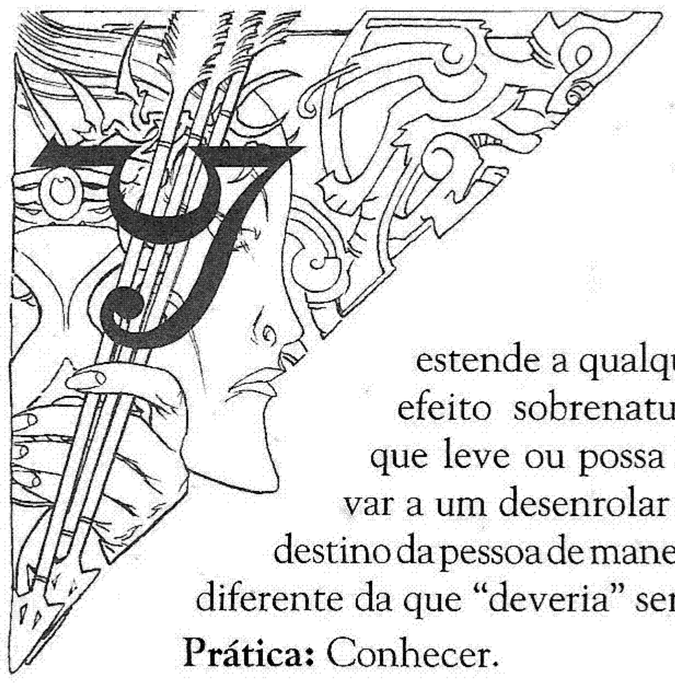
Clássico da Seta Adamantina: Olho do Furacão.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Sorte.

Ao defender os aliados Despertos contra seus inimigos, os artífices da vontade da Seta Adamantina às vezes são obrigados a lidar com circunstâncias estranhas e distrações exasperadoras, como ventos fortes, chuva torrencial ou a dor de um ferimento grave. Este clássico permite que o mago-guerreiro se concentre inteiramente na tarefa que tem diante de si. Os magos do Mysterium também usam este feitiço (Perseverança + Ocultismo + Sorte) para se concentrar quando suas investigações, em busca de segredos ocultistas, metem-nos em situações perigosas nas quais a falta de concentração pode se mostrar fatal.

Inter-relações (Sorte ●)

Este feitiço revela temas e inter-relações entre pessoas, lugares e coisas. Em outras palavras, o autor é capaz de identificar a força do elo simpático entre os alvos. O mago também pode detectar manipulações do destino e suas causas. Essa capacidade se



estende a qualquer efeito sobrenatural que leve ou possa levar a um desenrolar do destino da pessoa de maneira diferente da que "deveria" ser.

Prática: Conhecer.

Ação: prolongada (um turno por teste).

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O êxito permite ao mago examinar quaisquer pessoas ao alcance dos sentidos para determinar as inter-relações que elas possam ter entre si (ou até mesmo com coisas e instituições, como marcas registradas ou modas). A cada turno depois do lançamento do feitiço (contanto que o mago continue a se concentrar), será possível fazer um teste prolongado de Raciocínio + Empatia + Sorte para o mago analisar as pessoas. Cada sucesso trará algumas informações, sendo que, quanto maior for o número de sucessos, mais fortes ou secretas serão as relações reveladas. O mago não é capaz de especificar o significado desses elos, somente sua intensidade. Você encontrará mais detalhes a respeito das implicações de cada elo na seção "Feitiços simpáticos", págs. 114–116.

Se o alvo tiver a sua disposição qualquer forma de oclusão sobrenatural (como a Vantagem Ocultação) que possa atrapalhar a percepção do mago, a parada de dados do autor do feitiço será modificada de acordo com o índice da Potência da proteção.

Clássico dos Guardiões do Véu: Rede de Indra.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Sorte.

O poder de detectar a marca da Sorte em outra pessoa muitas vezes pode se mostrar vital para o trabalho de um Guardião. Ocasionalmente, por exemplo, uma influência paranormal marca o destino de um indivíduo, e é preciso tomar medidas drásticas para defender o sigilo dos Mistérios. Os magos da Escada de Prata costumam usar uma variante deste clássico (Raciocínio + Investigação + Sorte) para distinguir aqueles que podem ser candidatos adequados à admissão em suas próprias fileiras (ou, ao contrário, para discernir aqueles que talvez venham a se mostrar rivais da ordem no futuro).

Sucessos	Inter-relação
1	O autor consegue identificar elos Desconhecidos e Descritíveis entre pessoas e/ou coisas. O autor também é capaz de detectar um perjuro, alguém que tenha violado um juramento ou *geas*.
2	O autor consegue identificar elos Casuais entre pessoas e/ou coisas. O autor é capaz de discernir o índice de um indivíduo na Vantagem Destino (se for o caso e até certo ponto: máx. de dois círculos, mais um a cada sucesso adicional).
3	O autor consegue identificar elos Superficiais entre pessoas e/ou coisas. O autor também é capaz de detectar controle mental direto e sobrenatural, possessão espiritual ou mudanças no destino.
4	O autor consegue identificar elos Corriqueiros entre pessoas e/ou coisas. O autor também é capaz de detectar controle mental indireto e sobrenatural, possessão espiritual ou mudanças no destino.
5	O autor consegue identificar elos Íntimos entre pessoas e/ou coisas. O autor também é capaz de detectar inter-relações do destino; por exemplo, se uma pessoa vista (ou representada ali perto) está destinada a ser mentor ou aprendiz de outra pessoa vista ou representada, ou se a primeira estaria destinada a matar a segunda.

Olho de Atirador (Sorte ● + Espaço ● e Vida ou Matéria ●)

Com chuva forte, à noite, mirando os menores alvos em movimento, o artífice da vontade que conhece este feitiço simplesmente acertará o disparo se suas habilidades estiverem à altura da tarefa. O feitiço elimina todos os fatores aleatórios secundários que conspiram contra os ataques a distância e, ao mesmo tempo, permite ao mago mirar um objeto ou uma criatura viva ao alcance de sua visão normal e "travar no alvo" de maneira impecável. Não pode ser usado para fazer balas contornarem paredes, mas *pode* ser usado para acertar um beija-flor em voo ou para abrir um buraco bem no meio de uma carta de baralho arremessada ao ar.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: especial.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago usa Vida 1, para travar a mira numa criatura viva, ou Matéria 1, no caso de um objeto. Cada sucesso cancela um dos dados de penalidade impostos ao combate a distância, em geral devidos à distância a que se encontra o alvo, a sua posição (por estar prostrado, por exemplo), a seu tamanho (no caso de alvos muito pequenos) ou a fatores ambientais, como escuridão, neve ou qualquer outra coisa que não afete diretamente o mago nem sirva para proteger fisicamente o alvo (o feitiço não elimina as penalidades devidas ao abrigo). Pode até mesmo se aplicar às penalidades devidas ao fato de se tomar objetos específicos como alvos, como a mão de um inimigo ou o objeto que ele segura.

O feitiço aplica-se ao teste seguinte que o autor fará contra o alvo no qual travou a mira. Se o alvo deixar o campo de visão do autor antes do disparo ser efetuado, o mago perderá a "trava" e terá de relançar o feitiço para obter o mesmo efeito.

Este feitiço não pode ser lançado em combinação com o feitiço de Espaço 1 "Mapa Espacial" (pág. 134). Somente um dos feitiços (aquele que tiver a maior Potência) terá precedência.

Clássico dos Guardiões do Véu: Na Mosca.

Parada de dados: Autocontrole + Armas de Fogo + Sorte.

Não foi apenas uma vez que o sigilo dos Mistérios já dependeu da capacidade de um Guardião de eliminar uma coisinha em fuga antes que ela conseguisse escapar para atormentar os Adormecidos, ou talvez de sua capacidade de destruir uma relíquia minúscula pendurada no pulso de um inimigo. Este clássico permite ao artífice da vontade que se encontra nessas circunstâncias disparar de uma posição desfavorável com uma precisão de fazer inveja aos melhores atiradores de elite do mundo.

Ventos do Acaso (Sorte •)

O mago é capaz de evitar ou atrair a boa ou a má sorte. Em termos gerais, este feitiço é mais uma questão de narrativa e interpretação do que qualquer outra coisa. Se o artífice da vontade quiser encontrar alguém interessante para dividir uma cerveja com ele num sábado à noite, essa pessoa acabará se aproximando e perguntando se o assento vazio ao lado dele no bar lotado estaria ocupado. Da mesma maneira, ele poderia transformar a ida ao trabalho de alguém num pesadelo desperto, fazendo a pessoa tomar um banho com a água de sarjeta levantada por um carro que passa, ser importunada por um doido varrido no ônibus e levar titica de pombo na cabeça ao chegar ao trabalho 45 minutos atrasada.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Concílio Livre: Deslocar Probabilidades.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Sorte.

As probabilidades quânticas afetam as vidas das pessoas de todas as maneiras e o tempo todo. Os magos do Concílio Livre manipulam essas probabilidades por meio deste clássico, criando episódios consecutivos daquilo que muitos chamariam de boa ou má sorte. Nada que vá mudar a vida de alguém, mas certamente o bastante para fazer uma pessoa sorrir, ou então estragar-lhe o dia.

Duração condicional (Sorte ••)

Normalmente, a Duração de um feitiço é incondicional: ela se sustenta até seu tempo se esgotar, e só então o feitiço termina. Como opção, os magos podem impor condições à Duração de um feitiço, estabelecendo uma circunstância particular que fará o feitiço terminar mais cedo. A vantagem de uma Duração condicional é conservar sua energia mágica, o que aumentará de leve o fator Duração de um feitiço ao custo de, talvez, encerrá-lo prematuramente.

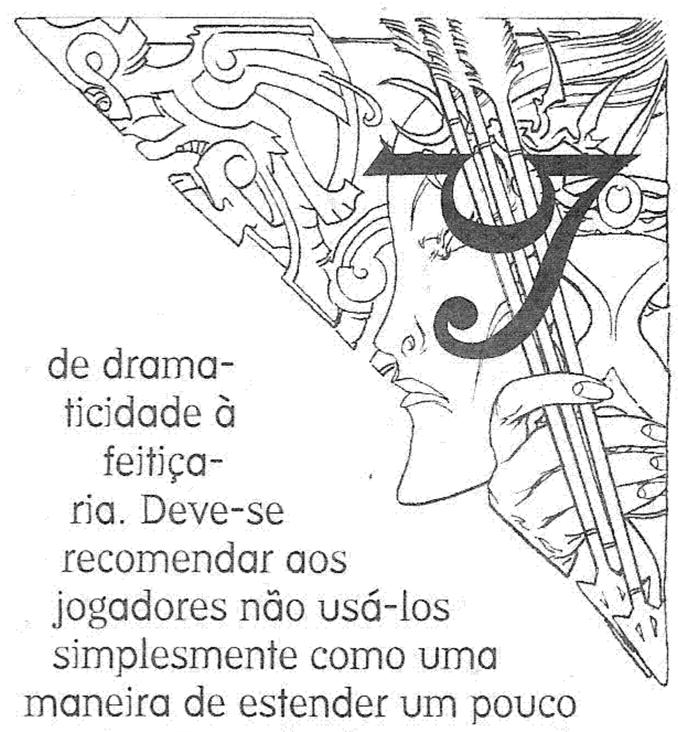
Ao lançar o feitiço, o mago especifica a condição que o fará terminar e, como parte do processo, é obrigado a anunciar claramente essa condição ao(s) alvo(s). Por exemplo, a bruxa que lança uma maldição sobre alguém poderia dizer: "Você estará amaldiçoado de tal maneira durante uma fase da lua ou até ser perdoado por aqueles que você lesou". No caso de feitiços de Duração indefinida, o autor só precisa declarar a condição (já que o feitiço irá durar até a condição ser satisfeita).

Um feitiço de Duração condicional persistirá mais tempo que o normal. O tempo exato dependerá da probabilidade associada à condição. Se for uma ocorrência comum ou uma tarefa fácil, o bônus da Duração será maior do que seria no caso de uma condição extremamente improvável.

Condição	Bônus da Duração
Improvável	+1 fator
Incomum	+2 fatores
Comum ou fácil	+3 fatores

O feitiço que normalmente dura uma hora poderá ser prolongado até duas horas sem se sujeitar a penalidades se for modificado por uma condição improvável. Pode-se fazer com que dure doze horas se receber uma condição incomum, ou um dia inteiro no caso de uma condição comum ou fácil. Consulte a seção "Duração", págs. 119–120.

O Narrador também decide o que constitui uma condição razoável para o rompimento do feitiço. Condições praticamente impossíveis — "até a Lua despencar do céu" ou "até Atlântida ressurgir" — devem ser proibidas. A ideia dos feitiços condicionais é acrescentar um elemento narrativo e um pouco de dramaticidade à feitiçaria. Deve-se recomendar aos jogadores não usá-los simplesmente como uma maneira de estender um pouco mais a Duração dos feitiços de seus personagens.



Gatilho condicional (Sorte •• + Tempo ••)

O mago pode estabelecer um gatilho que ativará automaticamente um feitiço preparado (consulte o quadro "Feitiços preparados", na seção "Tempo 2", págs. 246–247). Normalmente, o mago precisa ativar pessoalmente o gatilho, mas, se ele acrescentar um gatilho condicional, o feitiço será automaticamente ativado quando as condições forem satisfeitas. Como exemplos de gatilhos condicionais, temos: "A próxima vez que [o alvo do feitiço] vir a lua" ou "Quando o relógio bater meia-noite".

O Mana necessário para ativar o gatilho do feitiço preparado precisa ser investido durante o lançamento, caso contrário o feitiço não terá energia suficiente para se ativar sozinho. Aplicam-se as regras normais para o lançamento de feitiços preparados.

•• Aprendiz da Sorte

Quando quero, os justos são recompensados e os perversos punidos pelo próprio destino. Os juramentos que faço são abençoados pelo Universo e, desse modo, recebo a energia necessária para cumpri-los, até mesmo quando forças malignas se unem contra mim. Minhas necessidades secundárias são supridas pela sorte, o que me deixa livre para ponderar as grandes questões do Universo.



Conceder a Visão da Sibila (Sorte ●●)

Idêntico ao feitiço de Sorte 1 "A Visão da Sibila", págs. 228–229, exceto que o mago o usará para enfeitiçar um outro mago ou até mesmo uma criatura sobrenatural, como um fantasma ou lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá fazer um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico do Mysterium: Rebanho de Áugures.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Sorte.

Nem sempre é suficiente perceber sozinho as nuances da Sorte. Às vezes é preciso fazer com que outras pessoas sintam o padrão do destino. Os artífices da vontade do Mysterium desenvolveram este clássico para conceder essa compreensão àqueles que, não fosse assim, deixariam de ver essas complexidades.

Jurar (Sorte ●●)

O mago aprende os fundamentos dos juramentos solenes e adquire a capacidade de prestar um deles (para todos os efeitos, declarando oficialmente suas intenções à Criação). A importância metafísica do voto é pequena e tem pouco ímpeto, mas uma jura como essa é capaz de mudar o curso dos acontecimentos nos momentos mais terríveis do mago e se tornar o fator decisivo ou aquele que transformará a catástrofe em vitória.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O juramento não concede ao mago nenhum bônus nos testes nem nada tão grandioso, mas dá ao jogador a oportunidade de fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para o personagem agir em circunstâncias que normalmente proibiriam qualquer ação. Por exemplo, o mago está sob controle mental e é obrigado a assistir ao sofrimento da pessoa que ele jurou proteger. É possível fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para ver se ele conseguirá ignorar a compulsão mental e tomar uma atitude para defender seu protegido. Além disso, a critério do Narrador, quando realizar uma ação para defender diretamente seu juramento, o mago poderá recuperar um ponto de Força de Vontade, exatamente como se tivesse se entregado a seu Vício.

Observe que o mago não é capaz de interromper seu próprio feitiço de jura, a menos que conheça Sorte 4. Ele será obrigado a revogar o feitiço se não desejar mais tal efeito. Se violar voluntária ou involuntariamente seu juramento (em outras palavras, se não for levado a fazê-lo), o mago se sujeitará aos efeitos do feitiço "Mau-Olhado", uma consequência que só poderá ser desfeita com Sorte 4 (isso significa que *todas* as paradas do mago perderão um número de dados igual a seu próprio índice de Sorte até o feitiço de jura ser revogado).

O mago não pode prestar mais de um juramento por vez (mas ele pode ser enfeitiçado com mais de um *geas*, como veremos adiante).

Clássico da Seta Adamantina: Testemunhar perante os Deuses.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Sorte.

Existem poucas coisas neste mundo mais terríveis que um guerreiro sinceramente comprometido com uma causa. Os artífices da vontade da Seta Adamantina consagram seus juramentos diante da própria Sorte e, assim, dedicam-se inteiramente a suas missões. Os magos da Escada de Prata, desejando causar boa impressão naqueles que pretendem influenciar, às vezes prestam juramentos semelhantes, como uma prova de boa fé.

Mau-Olhado (Sorte ●●)

Este feitiço é basicamente uma maldição que tem o intuito de causar o infortúnio imediato de outra pessoa. Antigamente, a maneira mais comum de executar essa manobra era fitar a pessoa a ser amaldiçoada com um olhar fixo e malévolo e, desse modo, enfeitiçar suas ações. Hoje, é possível direcionar o feitiço de maneiras menos óbvias, mas muitos magos ainda preferem o método antigo.

Prática: Reger.

Ação: disputada; subtraia o Autocontrole do alvo.

Duração: especial.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

O êxito leva à remoção de um certo número de dados da parada do alvo na próxima ação que ele tentar (ou seja, na próxima ação em que se fizer necessário um teste com os dados). Um dado será subtraído a cada círculo de Sorte possuído pelo autor do feitiço. Cada sucesso adicional obtido no teste de feitiçaria afetará mais um teste. Por exemplo, se obtiver três sucessos, o autor afetará os três testes seguintes do alvo.

Alguns magos preferem lançar o Mau-Olhado como um feitiço preparado com um gatilho condicional. Essa abordagem permite-lhes adiar o início da maldição até o alvo realizar a ação especificada (talvez repetir o mesmo insulto que inspirou o autor do feitiço a lançar a maldição) ou até certas condições se cumprirem. O mago precisará de Tempo 2 ou mais como Arcano conjuncional. As regras completas encontram-se nos quadros "Feitiços preparados", págs. 246–247, e "Duração condicional", pág. 231.

(Obs.: O feitiço de Sorte 5 "Romper as Correntes", pág. 242, é capaz de revogar o Mau-Olhado.)

Clássico da Escada de Prata: Imprecação.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Sorte – Autocontrole.

Um líder pode derrubar um dissidente com intrigas políticas, capangas armados ou uma série de outras táticas relativamente indelicadas. Alguns artífices da vontade da Escada de Prata preferem deixar que a própria Sorte destrua aqueles que não conseguem entender a ordem correta das coisas. Os Guardiões do Véu também usam um clássico semelhante (Raciocínio +



Persuasão + Sorte) para atormentar com a má sorte os Adormecidos persistentes quando eles se intrometem demais nos assuntos do mundo invisível.

Mecanismo Platônico (Sorte ●●)

Este feitiço imbui um objeto mecânico com uma precisão perfeita. Afinal de contas, o destino é o *tipo* perfeito de ordem, predeterminado pelas estrelas e a sucessão das eras. Uma máquina enfeitiçada dessa maneira, não importa sua simplicidade ou complexidade, funcionará impecavelmente durante todo o tempo previsto para seu funcionamento enquanto estiver sob efeito do feitiço. No caso de um relógio de bolso, isso significa até a corda acabar, ao passo que um relógio de parede intacto e conectado a uma tomada normalmente só se desligaria se fosse desconectado ou submetido a uma queda de força.

Um liquidificador sempre produzirá uma mistura uniforme e homogênea, ao passo que um relógio marcará as horas com precisão absolutamente perfeita. Em essência, esses aparelhos farão exatamente aquilo para que foram criados, tornando-se efetivamente representações físicas dos Ideais Platônicos dessas máquinas. Até mesmo um dispositivo de aparência inferior ou uma máquina em péssimas condições de manutenção (contanto que ainda esteja funcionando) pode ser aprimorado(a) por meio deste feitiço para operar com cem por cento de eficiência física.

O aparelho não será mais resistente ao dano que o normal, de modo que um polidor de pedras aperfeiçoado ainda será danificado ou quebrado por uma pancada forte, mas o feitiço colocará a máquina a salvo de riscos ambientais normais (o que constitui um risco "normal" dependerá inteiramente do dispositivo em questão). Um termômetro criado para medir a temperatura da lava em processo de resfriamento tem parâmetros consideravelmente diferentes para "uso normal" se comparado à uma geladeira ou um cortador de grama.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Em termos de jogo, ignoram-se as falhas dramáticas associadas ao aparelho "aperfeiçoado". Além disso, o dispositivo sempre funcionará como foi projetado para fazer, o que não significa que seja possível dirigir um carro "aperfeiçoado" com mais facilidade em condições difíceis: isso fica a cargo da habilidade do motorista e do modelo do veículo (nas manobras, um carro esporte oferece um bônus de equipamento melhor do que um compacto). Mas significa, sim, que o motor não vai superaquecer e os pneus não vão estourar (a menos que sejam atacados).

O uso "normal" do objeto em questão é impecável, literalmente. A maioria das pessoas não distinguiria um forno microondas "perfeito" de outro comum e, portanto, o risco de invocar a Incredulidade é mínimo. As armas de fogo "aperfeiçoadas" nunca emperram, as lâmpadas "aperfeiçoadas" nunca queimam antes de atingir sua vida útil máxima, e os computadores "aperfeiçoados" nunca passam por aquelas pequenas e inexplicáveis esquisitices que afligem a maioria das máquinas.

Clássico do Concílio Livre: Relógio Atômico.

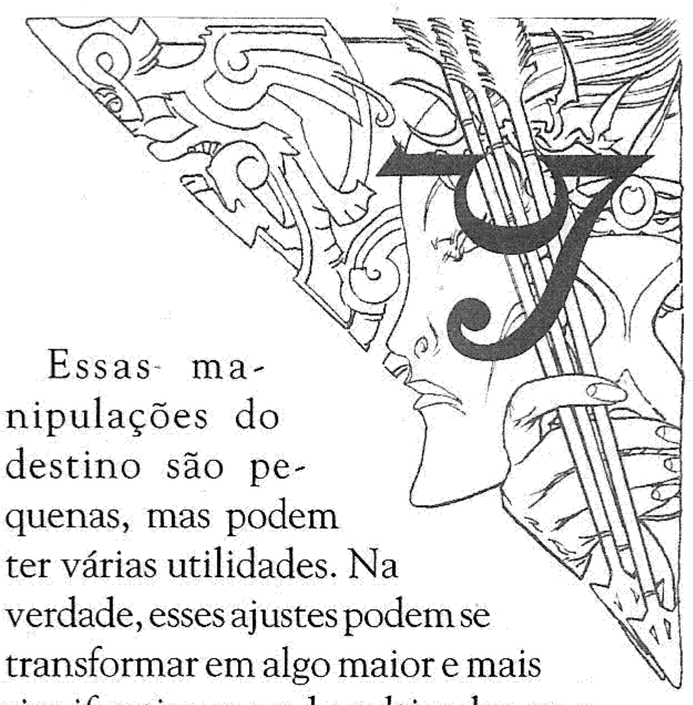
Parada de dados: Inteligência + Ocultismo ou Ciências + Sorte.

Em busca de aspectos alternativos da magia, os magos do Concílio Livre estabeleceram este clássico: uma série de procedimentos criados para aprimorar qualquer dispositivo mecânico ou eletrônico e levá-lo à perfeição. Com isso, a ordem deseja demonstrar que os Despertos não precisam repudiar os novos métodos.

Modificar Probabilidades (Sorte ●●)

O mago modifica o destino, gerando, para todos os efeitos, episódios de boa ou má sorte. Essas pequenas manipulações da fortuna costumam assumir a forma de situações totalmente plausíveis. Por exemplo, o mago sedento que encontra na calçada a última moeda de que precisa para comprar algo de beber, ou um vento transverso, forte e repentino que transforma o disparo fatal de um atirador de elite num ferimento grave. Modificações grandes, como encontrar $1.000 na porta da loja de conveniência ou um piano cair no atirador, são simplesmente implausíveis demais para acontecer numa boa com este nível de maestria. O mago simplesmente pede um empurrãozinho na direção desejada e deixa o destino decidir como a coisa se dará, o que significa que ele deve ficar alerta e se preparar para qualquer coisa no caso de o resultado pedido ocorrer de uma maneira extremamente inesperada.

Por exemplo, se desejar um "carro novo", o mago o conseguirá, mas em circunstâncias que, a longo prazo, tornarão a posse do veículo indesejável (o carro foi roubado ou é mal-assombrado) ou inútil (o carro é defeituoso e logo acabará juntando pó na garagem).



Essas manipulações do destino são pequenas, mas podem ter várias utilidades. Na verdade, esses ajustes podem se transformar em algo maior e mais significativo quando cultivados com cuidado. O Sr. Caso Perfeito *poderia*, na verdade, ser o Sr. Marido Perfeito: bastaria a maga dedicar, de fato, um pouco de tempo e esforço a consumar o relacionamento. Por outro lado, os $200 que o mago ganhou com uma raspadinha poderiam render muitas vezes esse valor se fossem investidos com inteligência. Este nível do Arcano da Sorte não gera o fado, só lhe dá uma mãozinha, mas oferece ao mago a oportunidade de controlar o próprio destino ou de ajudar outra pessoa a fazer sua sina.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: especial.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Tentativas consecutivas de usar este feitiço em prol do mesmo objetivo são consideradas vulgares.

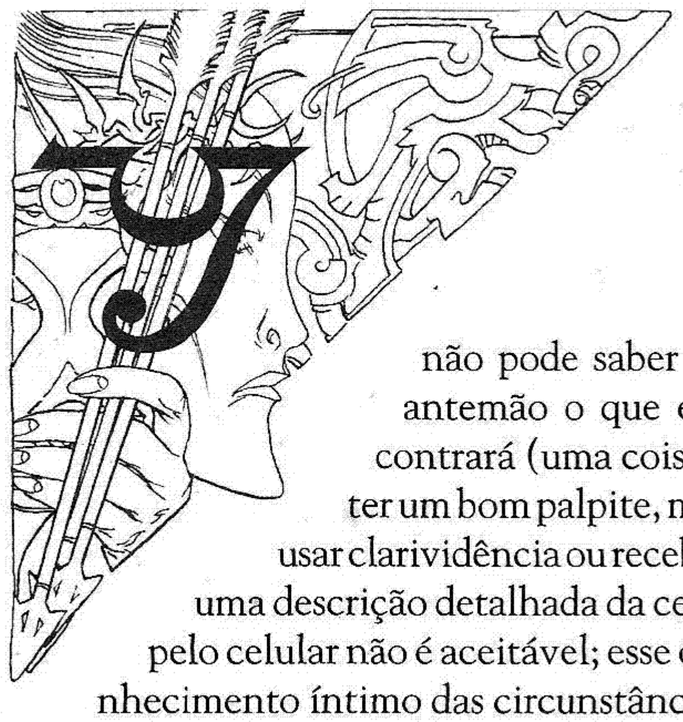
Clássico do Concílio Livre: O Efeito Borboleta.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Sorte.

Há quem acredite que o bater das asas de uma borboleta pode provocar um furacão do outro lado do mundo. Essa ideia nunca foi comprovada, mas, mesmo assim, os magos do Concílio Livre entendem a bela complexidade da cadeia de causalidade por trás de qualquer fato, independentemente de sua importância, e aproveitam-se dessa compreensão por meio deste clássico. Os Guardiões do Véu também são conhecidos por gostar deste feitiço, afastando os curiosos dos Mistérios com um episódio repentino de azar (ou, às vezes, de boa sorte).

O Momento Perfeito (Sorte ●●)

Este feitiço permite que o autor aja numa situação social com graça e sincronia perfeitas, que diga exatamente a coisa certa no momento certo. O mago não pensa realmente no que vai fazer: ele se deixa levar pela Sorte e por seus instintos. Ele



não pode saber de antemão o que encontrará (uma coisa é ter um bom palpite, mas usar clarividência ou receber uma descrição detalhada da cena pelo celular não é aceitável; esse conhecimento íntimo das circunstâncias prejudica a aleatoriedade necessária). Por exemplo, se lançar este feitiço num bar ao encontrar alguém que considera ideal, talvez o mago acabe conseguindo facilmente o número do telefone da pessoa, graças a sua verve guiada pela Sorte.

O uso repetido do feitiço com um mesmo indivíduo (como a moça do bar) confunde os fios do destino e pode até mesmo embaraçá-los de maneira irremediável (acontece que, na verdade, a moça é do tipo grudenta e sinistra, ou então tem algum problema de saúde desagradável). Nos casos mais extremos, a repetição do feitiço pode cortar totalmente os fios (dando um fim ao relacionamento ou até mesmo a uma vida, se o mago tiver sido excepcionalmente arrogante).

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Mais uma questão de narrativa e interpretação do que qualquer outra coisa, este feitiço deixa o domínio dos dados e entra no da manipulação da história. O mago, para todos os efeitos, escolhe uma coisinha que deseja ver acontecer e a realiza com sua magia. O Narrador pode impor penalidades no caso de resultados extremamente improváveis (por exemplo, um *punk* coberto de *piercings* e tatuagens, e vestindo roupas de couro, causa uma ótima impressão numa festa a rigor). Em termos gerais, os resultados favoráveis do feitiço não sobreviverão a sua Duração (a menos que o mago tenha tomado, logo em seguida, providências não mágicas nesse sentido).

Efeitos colaterais desfavoráveis podem perseguir o mago durante um bom tempo. Costumam ser inversões da mesma boa sorte proporcionada pelo feitiço. Por exemplo, o uso desse feitiço repetidas vezes sobre a mulher do bar poderia levar a um encontro infeliz com o namorado dela, um ex-mafioso.

Clássico do Mysterium: Tudo é Zen.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Sorte.

Nem sempre é a maneira ideal de lidar com a situação, mas um rato de biblioteca socialmente inepto do Mysterium às vezes se vê em tal posição em sua busca por conhecimento, que este clássico passa a ser a única maneira de obter o que o mago procura.

Proteção da Fortuna (Sorte ●●)

O autor tece uma teia de probabilidades ao redor de si mesmo e garante que será bastante improvável ser atingido por um ataque. "Acontece" simplesmente de ele tropeçar na hora certa, fazendo a bala passar por ele, ou então, sem pensar, ele se vira do jeito certo para que a faca escorregue no tecido da jaqueta em vez de perfurá-la.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano da Sorte. Se ele usar um ponto de Mana, a Duração do feitiço poderá se estender a um dia inteiro. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são empregados para combater tentativas de revogar a proteção.

Observe que essa blindagem mágica se aplica às tentativas de agarrar o autor em combate corpo a corpo (tanto sua Defesa quanto a blindagem de Proteção da Fortuna são subtraídas da parada de dados do combatente que tenta se engalfinhar com o mago), mas isso não o protegerá das tentativas de um oponente de subjugá-lo e/ou feri-lo tão logo tenha conseguido se atracar com o mago.

Clássico dos Guardiões do Véu: Intocável.

Parada de dados: Autocontrole + Esportes + Sorte.

Nem todas as ameaças à sociedade secreta dos Despertos têm origens sobrenaturais. Uma chave de roda (empunhada, talvez, por um Adormecido assustado que viu demais) e uma boa mira podem se mostrar tão fatais para um Guardião quanto qualquer maldição antiga, de modo que contramedidas de proteção às vezes vêm a calhar. Os magos da Seta Adamantina também preferem uma variante deste clássico (Perseverança + Esportes + Sorte) para autodefesa quando estão cumprindo os deveres que lhes foram designados.

Ventura Excepcional (Sorte ●●)

Os esforços do mago são abençoados com uma sorte excepcional que desafia as probabilidades.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

A cada sucesso obtido, um dos futuros testes do mago terá a característica explosão do 9 (os dados que tiverem como resultado 9 e 10 serão relançados). O jogador pode escolher qual teste será afetado por essa ventura excepcional (e a escolha deverá ser declarada antes do lançamento dos dados) e qualquer ação ou tarefa podem ser aí incluídas. O efeito persistirá durante uma cena (a menos que outros fatores de Duração sejam acrescentados durante a execução do feitiço), depois do que o jogador perderá os testes venturosos não utilizados.

Observe que este feitiço não afetará o teste de sorte se a parada do jogador for reduzida a um dado. Somente um 10 será considerado um sucesso.

Isenção de alvos (Sorte ●●)

A habilidade dos magos de controlar quais coisas ou pessoas podem interagir com seus feitiços é limitada, como é explicado na seção "Controle de feitiços", pág. 128. Este nível de Sorte permite ao mago lançar sua rede mais longe e isentar grupos inteiros dos efeitos de seus feitiços: "todos, exceto meus inimigos" passa a ser uma condição aceitável. Ele também é capaz de isentar alvos individuais de seus feitiços de área. Ele ficará sujeito a uma penalidade de –2 a cada alvo isento.

Exemplo: *Arctos, Glorianna e Morvran são cercados por um bando de devotos hostis de uma seita qualquer. Arctos lança "Corisco", um feitiço de Forças (pág. 168, para dar um choque nos devotos, mas quer impedir que seus amigos sejam eletrocutados. Isso imporá uma penalidade de –4 a sua parada de feitiçaria.*

Clássico da Seta Adamantina: Bênçãos dos Deuses.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Sorte.

A competência marcial de um mago tem limites. Às vezes também se faz necessário um pouco de sorte. No calor da batalha, este clássico concede essa ventura ao artífice da vontade da Seta. Naturalmente, um clássico tão prestativo também encontra utilidade entre magos de todas as ordens.

●●● Discípulo da Sorte

Aplico os poderes do fado aos trajes que me cobrem, aos veículos que me transportam e às armas que empunho. Amaldiçoo o armamento de meus inimigos e eles são atormentados pelo azar. Aquilo que as outras pessoas chamam de "sorte", para mim é uma habilidade na qual sou bem versado. Resguardo os fados por mim tecidos das mãos daqueles que gostariam de desfazê-los, minto para o próprio destino, levo os outros a acreditar em minhas imposturas e torço os fios de juramentos consagrados.

Alterar Juramentos (Sorte ●●●)

O mago é capaz de alterar os termos e as condições de um juramento baseado em Sorte. Observe que o fato de um mago tentar fazer um outro mago alterar os princípios de um juramento pode facilmente caracterizar a intenção de violar o dito voto (e, portanto, o mago estará sujeito aos efeitos deletérios da violação de um juramento).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea; subtraia a Perseverança do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

A Potência do juramento-alvo será aplicada ao teste de feitiçaria como penalidade (se o feitiço for lançado com uma ação prolongada em vez de instantânea, a Potência do juramento-alvo proporcionará o número-alvo necessário).

Depois de alterado, o juramento continuará como está pelo resto de sua Duração. O mago só conseguirá alterar um juramento prestado por ele mesmo (com Sorte 2) quando tiver Sorte 4.

Exemplo: *Freya jurou certa vez proteger seu amigo Einar Strombeck de todo mal. Mas ela foi traída pelo amigo, que se tornou Angrboda, um Scelestus, um dos "Perversos" (págs. 364–366). Um amigo dela, Morvran, que continuou leal, conhece o juramento e sabe que isso só poderá causar problemas a Freya. Sem que ela saiba, Morvran lança Alterar Juramentos para mudar as condições da promessa, de modo que a amiga resista às tentativas de Einar de controlá-la, em vez de invocar sua proteção. Mesmo que ela queira se livrar do juramento, sua Perseverança será subtraída da parada de dados de Morvran como uma espécie de resistência natural a essa alteração mágica. Além disso, a Potência do juramento será subtraída da parada de Morvran.*

Clássico da Escada de Prata: Anular o Contrato.

Parada de dados: Manipulação + Política + Sorte.

Algumas vezes simplesmente não é conveniente se ver tolhido pela forma da lei. Quando a lei é um juramento imposto pela Sorte, os magos da Escada de Prata podem arcar com as consequências de suas promessas ou recorrer a este clássico. Naturalmente, os artífices da vontade do Concílio Livre também apreciam a liberdade oferecida por este feitiço (Raciocínio + Política + Sorte) e são conhecidos por alterar "pequenos detalhes" de votos solenes prestados por seus colegas de cabala.

Conceder a Proteção da Fortuna (Sorte ●●●)

Idêntico ao feitiço de Sorte 2 "Proteção da Fortuna", pág. 234, mas o mago agora pode usá-lo para enfeitiçar outras pessoas.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional, para estender a Duração a 24 horas).

Clássico da Seta Adamantina: Blindar a Companhia.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Sorte.

É muito bom se fortalecer contra os inimigos, mas poucos conseguem resistir sozinhos quando os adversários atacam de todos os lados. Portanto, a Seta Adamantina desenvolveu este clássico para proteger os aliados, mantendo-os a salvo de oponentes tanto discretos quanto óbvios.

Fabricar a Fortuna (Sorte ●●●)

Este feitiço cria um destino falso para uma pessoa ou coisa. O mago é capaz de fazer uma coisa *parecer* predestinada a acontecer, mesmo se a força do destino nada tiver a ver com isso, enganando as pessoas que têm o poder de ler a fortuna. Um punhal *parece* fadado a matar um rei, ou uma criança parece ser, para os métodos superficiais de detecção do destino, o Anticristo.

Prática: Velar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Aqueles que são sensíveis à profecia precisam superar a Potência deste feitiço para enxergar a mentira.

Se o feitiço for lançado sobre um mago relutante, será possível fazer um teste reflexo e disputado de Autocontrole + Gnose para resistir.

Clássico dos Guardiões do Véu: Falso Messias.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Sorte.

Uma trilha falsa que parece paranormal aos Despertos inexperientes (ou até mesmo aos Adormecidos sensíveis à fortuna e à profecia), mas que, no fim, leva a lugar nenhum, pode ser mais eficaz para mascarar a verdade do ocultismo do que qualquer campanha de difamação ou confronto ameaçador.

Moeda da Sorte (Sorte ●●●)

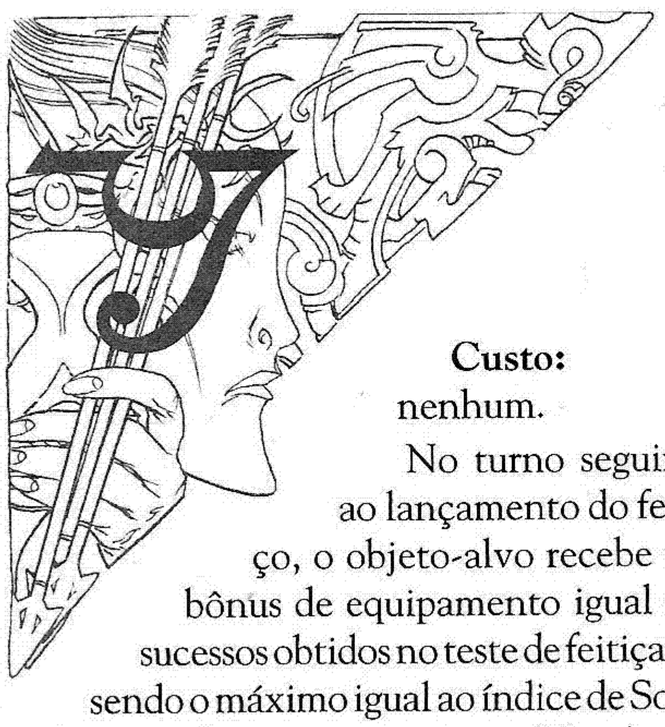
O mago aprende a interagir com um objeto sem vida, aplicando-lhe os caprichos da fortuna. Tocando o destino de um objeto, o mago melhora a capacidade da coisa de realizar as tarefas para as quais foi criada.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.



Custo: nenhum.

No turno seguinte ao lançamento do feitiço, o objeto-alvo recebe um bônus de equipamento igual aos sucessos obtidos no teste de feitiçaria, sendo o máximo igual ao índice de Sorte do autor (que se soma ao modificador de equipamento normal do objeto). Além disso, a proteção de um traje blindado pode ser aumentada em um ponto a cada sucesso obtido (sendo o máximo igual ao índice de Sorte do autor).

Um comentário de ordem narrativa: os objetos que dão sorte costumam beneficiar seus donos (a jaqueta da sorte prende-se às raízes das árvores quando o mago escorrega nas pedras soltas de uma colina íngreme). Às vezes, o objeto de sorte nem sequer precisa ser usado pelo dono para que se apliquem os caprichos da fortuna.

Clássico do Mysterium: Trevo de Quatro Folhas.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Sorte.

Alguns magos do Mysterium apresentam a tendência de ver este clássico como um produto de forças paranormais aplicadas a um objeto, ao passo que outros acreditam que processos científicos perfeitamente razoáveis criam o efeito aparentemente sobrenatural. Em todo caso, o resultado é o mesmo. Os artífices da vontade da Seta Adamantina são conhecidos por usar um clássico semelhante (Presença + Ocultismo + Sorte), abençoando seu próprio armamento com a boa sorte.

Outorgar Ventura Excepcional (Sorte ●●●)

Idêntico ao feitiço de Sorte 2 "Ventura Excepcional", págs. 234–235, exceto que o mago pode dar a outras pessoas a propriedade "explosão do 9" em um teste ou vários deles.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Clássico do Concílio Livre: Pé de Coelho.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Sorte.

Às vezes, o melhor presente que se pode dar a uma pessoa é uma chance. Os magos do Concílio usam este clássico para conceder justamente isso a seus aliados, outorgando-lhes aquele pouquinho de sorte capaz de salvar uma vida. Nenhuma ordem ignora a utilidade deste clássico: todas reconhecem o valor de cuidar dos amigos.

Pata de Macaco (Sorte ●●●)

O mago aprende a azarar objetos sem vida, de maneira semelhante à boa sorte que ele era capaz de causar com o feitiço "Moeda da Sorte", visto anteriormente, aplicando a essas coisas os caprichos da fortuna. Por exemplo, um carro simplesmente não funciona direito (quando funciona), ou uma esposa enfurecida mata o marido com um peso de papel azarado.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

No turno seguinte ao lançamento do feitiço, o objeto-alvo recebe uma penalidade por equipamento igual aos sucessos obtidos no teste de feitiçaria, sendo o máximo igual ao índice de Sorte do autor. Além disso, a proteção de um traje blindado pode ser reduzida em um ponto a cada sucesso obtido (podendo chegar a zero).

Um comentário de ordem narrativa: os objetos que dão azar costumam prejudicar seus donos (a faca mestre azarada corta a mão do chefe de cozinha, incapacitando-o durante semanas). Às vezes (como no caso do já citado peso de papel), o objeto azarado nem sequer precisa ser usado pelo dono para lhe trazer má sorte.

Clássico da Seta Adamantina: Espada de Dâmocles.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Sorte.

Os artífices da vontade da Seta Adamantina usam este clássico para amaldiçoar o armamento dos inimigos com má sorte.

Vedar o Destino (Sorte ●●●)

O mago impede poderes externos de perceber ou adulterar uma determinada sina, criando um "destino inviolável". Ele é capaz de esconder uma verdadeira "criança predestinada" ou outra pessoa igualmente favorecida (ou desfavorecida) pela sorte daqueles que são sensíveis a essas coisas. Esse efeito pode, por exemplo, proteger a Vantagem Destino do mago, impedindo-a de ser detectada ou alterada por outro artífice da vontade, ou impedir que um juramento tenha suas condições alteradas por outros magos.

Prática: Velar e Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

A Potência do feitiço se opõe a todas as tentativas de outros magos de identificar ou alterar o destino do alvo.

Se o feitiço for lançado sobre um mago relutante, será possível fazer um teste reflexo e disputado de Autocontrole + Gnose para resistir.

Clássico dos Guardiões do Véu: Tesouro Escondido.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Sorte.

Os Guardiões às vezes são obrigados a forjar destinos para proteger os Mistérios, e esses destinos precisam ser protegidos. Da mesma maneira, ocasionalmente são obrigados a ocultar as sinas de pessoas, lugares ou coisas, para que os Adormecidos continuem ditosamente ignorantes. Os artífices da vontade da Escada de Prata também usam este feitiço (Autocontrole + Astúcia + Sorte) para vedar seus próprios destinos (muitas vezes extraordinários) e passar despercebidos quando a dissimulação e o sigilo se fazem necessários.

Ventura Suprema (Sorte ●●●)

As ações do mago são abençoadas com uma sorte impressionante que desafia a probabilidade e a credulidade.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

A cada sucesso obtido no teste de feitiçaria, um dos futuros testes do mago terá a propriedade "explosão do 8" (os dados que tiverem como resultado 8, 9 e 10 serão relançados). O jogador pode escolher qual teste será afetado por essa ventura suprema, e qualquer ação ou tarefa podem ser aí incluídas. O efeito persistirá durante uma cena (a menos que outros fatores de Duração sejam acrescentados durante a execução do feitiço), depois do que o jogador perderá os testes venturosos não utilizados.

Observe que este feitiço não afetará o teste de sorte se a parada do jogador for reduzida a um dado. Somente um 10 será considerado um sucesso.

Clássico da Escada de Prata: Trilhar a Senda Superna.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Sorte.

Como qualquer outra coisa, a Sorte pode se submeter às necessidades de uma vontade superior. O artífice da vontade da Escada de Prata usa este clássico para desafiar qualquer reviravolta do destino que o afaste da sina que ele sabe ser sua por direito, aprimorando sua competência em praticamente todas as ações que extrapolam a norma humana. Magos de todas as ordens acabam encontrando um ou outro uso para este clássico poderoso.

●●●● Adepto da Sorte

Todo voto pronunciado é como argila sob meus dedos. Faço os indivíduos sem alma e sem vida percorrer a teia do destino como eu quiser, mando tesouros suntuosos àqueles que me agradam e presentes corrompidos àqueles que angariaram minha ira. Rompo as correntes daqueles que tiveram seus espíritos aprisionados e rejeito o controle de outras pessoas em todas as coisas, verdadeiramente emancipado por meu poder. A ordem e o caos estão sob meu comando e emprego a fortuna desenfreada como bem entender, despedaçando os delírios controladores de outras pessoas.

Causa Provável (Sorte ●●●●)

O mago consegue garantir sua chance de êxito em praticamente qualquer coisa na qual puser as mãos.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago terá direito à propriedade "ação mecânica" (relançar uma vez os dados que tiveram falhas como resultado) num teste futuro a cada sucesso obtido no teste de feitiçaria. O jogador pode escolher quais de seus testes serão afetados por essa probabilidade alterada, que podem abranger qualquer ação ou tarefa, mas ele terá de decidir isso antes de jogar os dados. Esse efeito dura uma cena (a menos que sejam acrescentados mais fatores de Duração ao se lançar o feitiço), depois do que serão perdidos todos os relançamentos dos dados conferidos por Causa Provável que não tenham sido utilizados.

Observe que este feitiço permite ao jogador refazer um teste de sorte que tenha como resultado uma falha.

Este feitiço não pode se "somar" a "Ventura Excepcional", págs. 234–235, nem a "Ventura Suprema", págs. 236–237: apenas o feitiço mais potente terá efeito.

Clássico dos Guardiões do Véu: Aquisição Garantida.

Parada de dados: Autocontrole + Ocultismo + Sorte.

Eis um clássico para aqueles momentos em que o Guardião simplesmente *não pode* fracassar ao tentar proteger o mundo secreto dos não iniciados. Batizado em homenagem àquelas circunstâncias nas quais é preciso adquirir e fazer desaparecer um determinado indivíduo ou objeto, este clássico encontra utilidade em todos os tipos de situações e entre integrantes de todas as ordens.

Consagrar Juramentos (Sorte ●●●●)

O mago pode ser testemunha de um juramento prestado por outras pessoas, da mesma maneira que faria em seu próprio nome no caso de Sorte 2 ("Jurar", pág. 232), e aplicar à jura a autoridade do destino. Observe que o(s) participante(s) não precisa(m) saber que o mago tem os meios para dar peso metafísico a esses votos. Um indivíduo considerado responsável pela vida de outro (como o pai ou a mãe de uma criança) pode jurar em nome da pessoa.

Prática: Padronizar.

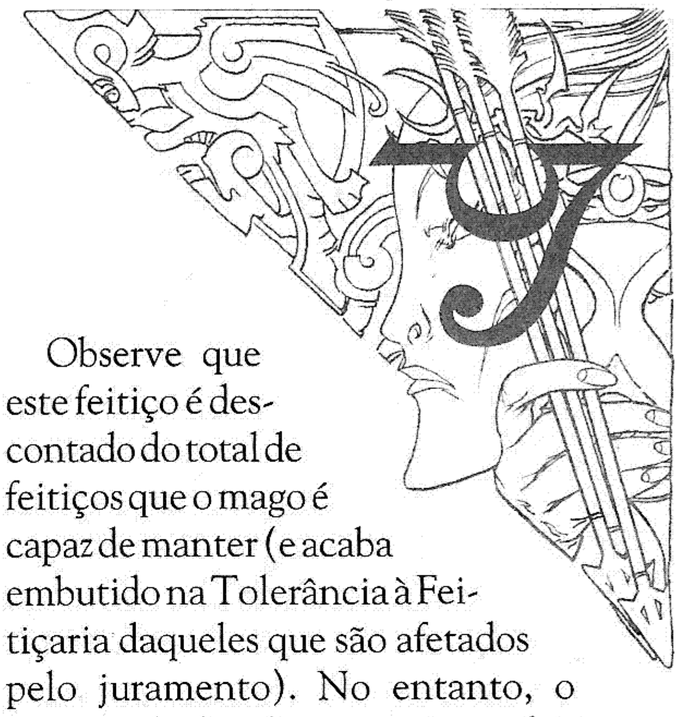
Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não souber que as palavras que está prestes a pronunciar irão obrigá-lo a cumprir um juramento místico, o alvo terá o direito de resistir inconscientemente ao feitiço com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.



Observe que este feitiço é descontado do total de feitiços que o mago é capaz de manter (e acaba embutido na Tolerância à Feitiçaria daqueles que são afetados pelo juramento). No entanto, o autor pode decidir renunciar ao feitiço (veja o quadro "Renúncia ao controle do feitiço", pág. 121) para que ele não seja mais descontado do número máximo de feitiços que lhe é permitido.

Clássico da Escada de Prata: Por Suas Palavras Sejam Condenados.

Parada de dados: Presença + Expressão + Sorte.

Aqueles que prestam juramentos solenes a um mago da Escada de Prata devem tomar cuidado com este clássico, para que suas palavras não sejam *realmente* transformadas em votos. Os artífices da vontade do Mysterium também usam este feitiço poderoso em seu trabalho, seja para fazer alguém cumprir uma promessa de prestar auxílio ou jurar entregar um determinado artefato numa certa data.

Destruir Amarras (Sorte ●●●●)

Este feitiço permite ao mago libertar uma alma que foi confinada à força, fora de seu lugar (por exemplo, aquela que foi roubada e reanexada com o Arcano da Morte, ou aquela que é mantida num vaso da alma). O autor do feitiço é capaz de romper o vínculo entre o mago e seu familiar, liberar um espírito acomodado num fetiche e até mesmo livrar um fantasma de sua âncora.

Prática: Desfiar.

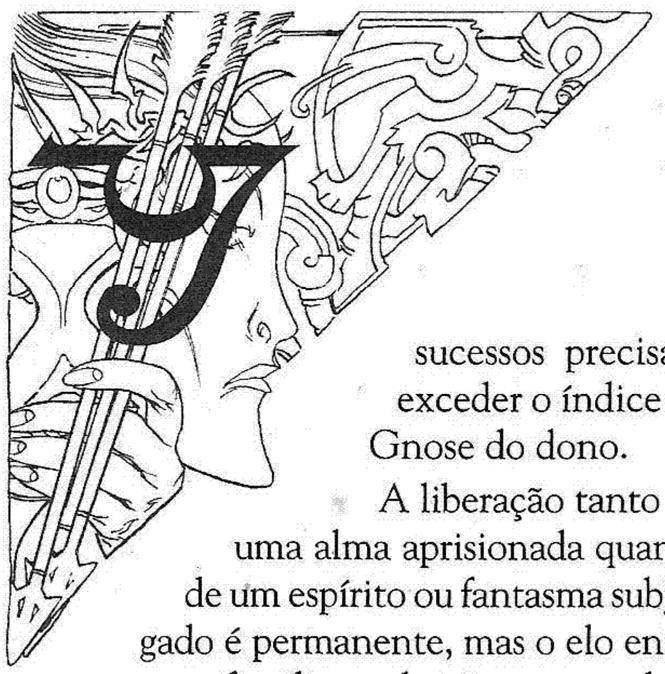
Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do vínculo.

Duração: permanente (ou demorada, no caso de familiares).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos do autor precisam exceder a Potência do vínculo a ser rompido. No caso de um fantasma, os sucessos têm de exceder o índice de Resistência da entidade. No caso de um fetiche, use a Potência do feitiço que criou o artefato (consulte o feitiço de Espírito 4 "Criar Fetiches", págs. 153–154). No caso de um familiar, os



sucessos precisam exceder o índice de Gnose do dono.

A liberação tanto de uma alma aprisionada quanto de um espírito ou fantasma subjugado é permanente, mas o elo entre mago e familiar voltará ao normal ao final da cena (o autor pode aumentar essa Duração de acordo com as regras dos feitiços demorados). A alma liberta não retorna automaticamente ao lugar de onde veio. Ela precisa ser devolvida a seu dono de direito com o uso do feitiço de Espírito 3 "Restituir Almas Perdidas", pág. 152.

Clássico da Seta Adamantina: Cortar o Feno.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Sorte contra a Potência do vínculo.

Com uma convicção implacável, o artífice da vontade da Seta Adamantina rompe todos os grilhões que aprisionam um espírito contra a vontade. Desse modo, os fetiches poderosos podem ser destruídos e os servos subjugados adquirem a capacidade de se voltar contra seus pretensos mestres. Até mesmo os seres efêmeros que decidem permanecer ao lado do inimigo podem ser dispensados. Os Guardiões do Véu usam uma variante deste clássico (Inteligência + Ocultismo + Sorte) para romper os vínculos de entidades sobrenaturais incômodas com o mundo material, para que esses seres possam ser banidos ou partir por vontade própria e, desse modo, não ameaçar mais o sigilo dos Mistérios.

Dom da Fortuna
(Sorte ●●●● + Espaço ●●)

Os objetos não têm vontade própria, mas são impelidos pelas vontades das criaturas racionais que agem sobre eles. São imbuídos de propósito pela fé humana nas finalidades que lhes foram designadas. As escolhas humanas *tornam-se* os destinos desses objetos. Portanto, o mago dotado de uma vontade mais forte que a de um Adormecido poderia, por exemplo, decidir que uma rara herança de família virá a ser sua. Pelos caprichos do destino, o objeto acabará em suas mãos. Pode ser que isso ocorra de uma maneira que o mago não tenha previsto (e a posse não precisa ser nem legítima, nem legal), mas ele não terá de fazer nenhum esforço especial para adquirir a coisa. Na verdade, ele não precisa nem sequer saber onde o objeto se encontra ao lançar o feitiço. A coisa chegará quando chegar, se chegar (o feitiço poderia ser revogado antes da chegada do objeto, como se verá adiante), e o mago não terá o menor controle sobre como ou quando ela chegará. Por exemplo, o destino não garante que uma faca ritualística que o mago espera receber não vá acabar enfiada em sua barriga pela mão de um mendigo bêbado e transtornado.

O mago pode mandar o objeto para onde quiser, especificando que o colar de ouro de uma mulher acabará nas mãos do filho que ela abandonou ao nascer, ou que uma arca de tesouro acabará seus dias no fundo do mar. O uso deste feitiço com ambição franca e indiscriminada geralmente acarreta consequências terríveis para o autor (como a já mencionada faca na barriga). Os praticantes ajuizados da magia da Sorte defendem o uso deste feitiço com a intenção de obter ganhos pessoais somente quando a necessidade é grande; do contrário, cuidam pessoalmente do trabalho pesado, sem a ajuda da magia. Alguns objetos foram impregnados com tamanha fé e vontade, fosse consciente ou inconscientemente, que é quase impossível tirá-los de onde estão. *Talvez* seja possível deslocar o diamante Hope (com uma penalidade de –3 por ser tão famoso; consulte o quadro "O culto às celebridades", pág. 115), mas a Torre Inclinada de Pisa não irá a lugar algum, apesar do fato de certamente existir a tecnologia necessária para desmontá-la, transportá-la e remontá-la. Os fios da fortuna só podem ser esticados até certo ponto.

Prática: Reger.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (custo de um feitiço simpático).

O Narrador designa o número-alvo (a importância metafísica do atual destino do objeto) que terá de ser superado para que o objeto se desloque na direção desejada. Portanto, pode ser que um objeto da infância do próprio mago, que não tem importância para mais ninguém, exija apenas um sucesso, ao passo que a múmia de Tutancâmon exigirá o acúmulo de dez sucessos ou mais, se for realmente possível deslocá-la.

Distância física em relação ao autor	Prazo máximo para a chegada do objeto
Mesma cidade	1 dia
Mesmo estado	1 semana
Mesma região ou província	2 semanas
País próximo (do Equador ao Brasil)	1 mês
País distante (do Brasil ao Nepal)	3 meses

O objeto-alvo talvez leve algum tempo para chegar a seu destino. Sucessos excedentes acrescentados ao número-alvo podem acelerar a jornada em uma etapa a cada sucesso (tabela anexa).

Este feitiço pode visar objetos que se encontram no Reino das Sombras, apesar de que, sem o componente Espírito 3, o objeto não conseguirá atravessar o Dromo. Ele apenas irá se aproximar do Dromo, trazido provavelmente por um espírito desafortunado.

O uso desse tipo de magia com finalidades egoístas ou gananciosas, principalmente quando o mago o faz repetidas vezes, quase sempre leva a reviravoltas desagradáveis do destino, que geralmente envolvem um ou mais dos objetos que o mago tentou adquirir.

Como qualquer feitiço que visa um alvo fora do alcance da visão, o mago precisa de um elo simpático do Arcano do Espaço para alcançar e pegar os fios do destino do objeto e trazê-los até ele. A força desse elo determina se será necessário impor penalidades ao teste de feitiçaria (págs. 114–115).

Clássico do Mysterium: Direito de Posse.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Sorte.

Os membros do Mysterium versados no Arcano da Sorte não precisam perambular por selvas escuras nem se arrastar por tumbas empoeiradas para encontrar as relíquias e o conhecimento que procuram: eles podem fazer essas coisas virem até eles usando este clássico.

Romper Juramentos
(Sorte ●●●●)

O mago rompe completamente um juramento. Ele também pode usar este feitiço para manipular livremente um juramento que ele mesmo tenha feito (com Sorte 2).

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do juramento.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos precisam exceder a Potência do juramento a ser rompido, a menos que o

autor tome como alvo um de seus próprios juramentos, caso no qual um sucesso já será o bastante.

Clássico da Escada de Prata: Decisão de Magistrado.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Sorte contra a Potência do juramento.

Quem deseja reger não pode hesitar em quebrar a promessa que se coloca no caminho de um bom governo. No caso de um juramento consagrado pelo Arcano da Sorte, este clássico é o único jeito de violar o voto com segurança, e os magos da Escada o usam quando necessário. Os artífices da vontade do Concílio Livre que se veem comprometidos por juramentos desagradáveis também têm poucos escrúpulos de utilizar o clássico. Se aquele a quem o voto foi feito fosse digno, não haveria necessidade de recorrer a grilhões místicos para garantir a cumplicidade.



Liberdade (Sorte ●●●●)

O mago que chegou a este nível de competência nas complexidades da Sorte apresenta um sexto sentido capaz de detectar poderes usados com a intenção de roubar-lhe o controle sobre o próprio destino. O mago consegue repelir por reflexo os feitiços deletérios que viriam ou poderiam vir a prejudicar sua sina. Por exemplo, ele resiste à possibilidade de ser afetado por um *geas* ou livra-se de controle psíquico.

O mago é capaz de lançar por reflexo uma contramágica protetora e instantânea nas circunstâncias a seguir:

— alguém tenta adulterar ou atacar a alma dele;

— alguém tenta submetê-lo a um *geas*;

— alguém lança-lhe uma desdita (um objeto de perdição, descrito na lista de feitiços de Sorte 5);

— alguém lança-lhe uma compulsão sobrenatural para que ele faça algo que não deseja fazer.

O mago só precisa do Arcano da Sorte para anular o ataque. Ele não precisa conhecer todos os Arcanos envolvidos no feitiço agressor. A contramágica livre pode ser usada até mesmo no caso de feitiços velados. Você encontrará mais informações a respeito da anulação de feitiços na seção "Contramágica", págs. 122–123.

●●●● *Mestre da Sorte*

Governo os destinos de outras pessoas e dou forma a suas sinas como desejar. Posso elevar a pedinte mais vil à condição de rainha e humilhar até mesmo os homens mais poderosos. Minhas maldições são a ruína de meus inimigos e minhas boas graças poupam de infortúnios terríveis aqueles que me agradam. Minha face é a do próprio destino, meus dedos estão sempre enredados em seus incontáveis fios.

Enxame de Gafanhotos (Sorte ●●●●)

O mago é capaz de criar condições caóticas: chuva de rãs, loucura simultânea de todos os animais de um quarteirão e outras ocorrências "forteanas" semelhantes. Ao lançar o feitiço, ele abdica completamente do controle sobre os efeitos, deixando a questão nas mãos da Sorte. Os Adormecidos que presenciarem esse caos podem ficar perplexos, confusos e assustados, mas estarão temporariamente dispostos a aceitar a magia e não provocarão Paradoxos se testemunharem qualquer outro feitiço na área afetada.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os Adormecidos que presenciarem os efeitos de um Enxame de Gafanhotos não serão considerados testemunhas ao se determinar as chances de ocorrência de um Paradoxo no caso de qualquer feitiço lançado depois disso na mesma área (mas o feitiço Enxame de Gafanhotos ainda terá de lidar com um possível Paradoxo e as testemunhas Adormecidas só vão piorar as coisas). O espaço ocupado pelo Enxame de Gafanhotos dependerá dos sucessos obtidos:

Sucessos	Volume definido
1	5 m³
2	10 m³
3	20 m³
4	40 m³
5	80 m³

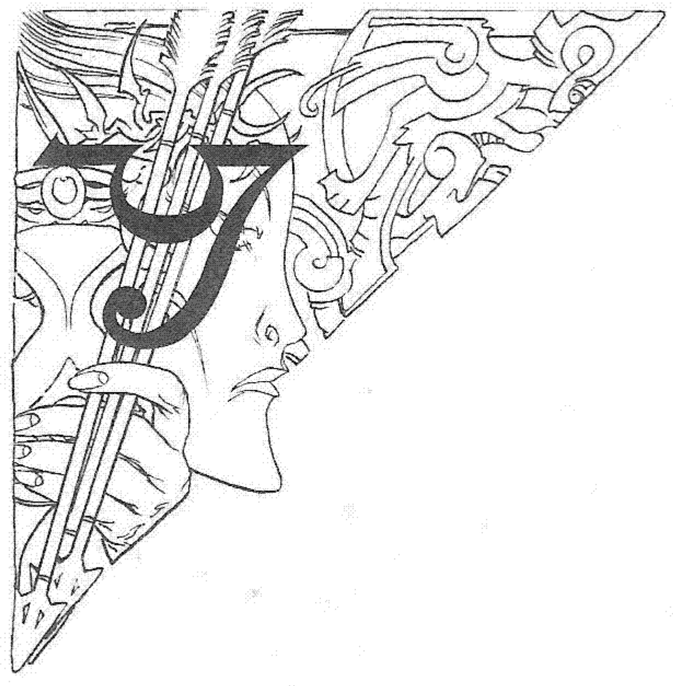
O caos pululante da área estará fora do controle do autor do feitiço e poderá afetar adversamente tanto a ele quanto a seus aliados. Dependendo da descrição do efeito, o Narrador pode impor uma penalidade entre –1 e –2 a todos os testes realizados que não tenham como intuito lidar diretamente com o caos.

Este feitiço não poderá ser lançado uma segunda vez na mesma área (nem em áreas adjacentes) durante as 24 horas seguintes.

Clássico do Concílio Livre: Tempestade Forteana.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo ou Ciências + Sorte.

Este clássico vai ao âmago das novas filosofias mágicas abraçadas pelo Concílio Livre. Desencadeia acontecimentos caóticos num mundo que a maioria das pessoas prefere ver como ordeiro e seguro, mas expõe as pessoas à possibilidade de que o universo nem sempre é o que parece ser, fazendo com que até mesmo o Adormecido mais obtuso se pergunte que outros mistérios ainda existem por aí. Além disso, como alguns membros da ordem gostam de ressaltar, o feitiço cria



uma bela cortina de fumaça quando uma fuga rápida se faz necessária.

Forjar Bênção (Sorte ●●●●●)

Um ser vivo, um lugar, uma coisa ou condição, um comportamento ou uma vantagem física (reflexos rápidos, uma resistência obstinada ou um bom gancho de direita) pode ser declarado uma bênção.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Os sucessos obtidos no teste de feitiçaria designam o nível de proteção. Quando o alvo é dotado de uma bênção, age de acordo com os parâmetros ou na presença da mesma, os sucessos obtidos com o feitiço serão subtraídos de todo o dano que ele sofrer (a começar pelo dano agravado, depois o letal e, por último, o contundente). No caso de um lugar transformado em bênção, a área-padrão afetada é um círculo de um metro de raio ou um volume de cinco metros cúbicos.

Exemplo: *Arethusa recolhe-se a um bosque sagrado. A área em volta de um velho carvalho é sua bênção (criada com um feitiço de três sucessos num raio de três metros em volta da árvore). Mais tarde, ainda no prazo estabelecido pela Duração do feitiço Forjar Bênção, um inimigo entra no bosque e, com um feitiço, ataca Arethusa, que está sentada sob a árvore. Os três sucessos de sua bênção serão subtraídos de todo e qualquer dano que o feitiço possa provocar, contanto que ela se encontre no raio de ação da árvore abençoada.*

Forjar Bênção pode durar muito mais que a maioria dos feitiços demorados de índice 5. Ao aumentar os fatores de Duração durante o lançamento do feitiço, o mago usa a tabela de regras avançadas da Duração demorada (pág. 119), mesmo que não tenha índice 6 em Sorte.

Clássico do Mysterium: A Força Secreta.

Parada de dados: Autocontrole + Sobrevivência + Sorte contra Perseverança + Gnose.

Há quem acredite que os membros do Mysterium sejam estudiosos ecléticos, inaptos para os rigores do combate. Em alguns casos, essa percepção pode ser verdadeira. No entanto, com este clássico, até mesmo o pesquisador mais retraído é capaz de se sair bem em situações arriscadas, defendido pela própria Sorte. Naturalmente, não custa nada para os artífices da vontade da Seta Adamantina recorrerem a essa égide poderosa em seu trabalho perigoso.



Forjar Destinos (Sorte ●●●●●)

O mago determina o destino de um ser vivo. Um verdadeiro santo pode ser induzido quase irrevogavelmente a seguir a conduta de um assassino, ao passo que um animal que seria mandado para uma casa onde sofreria maus-tratos cruéis pode ter a boa sorte de ser adotado por uma família gentil e amorosa. Essas manipulações, por terem de superar um certo grau de livre-arbítrio do indivíduo, podem ser bem difíceis até mesmo para os artífices da vontade mais experientes e, portanto, muitos só as tentam raramente.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso obtido no teste de feitiçaria pode ser usado para acrescentar um dado à parada do alvo em qualquer ação que possa ajudar a cumprir a sina declarada pelo autor. Por outro lado, é possível impor uma penalidade de um dado por sucesso aos testes que podem ajudar a impedir o novo destino do alvo. O Narrador determina quando os modificadores irão penalizar uma ação, mas eles costumam ser empregados toda vez que o alvo tenta rejeitar o destino imposto pelo feiticeiro.

O efeito dura uma cena. Se não for designada Duração suficiente ao feitiço, o ser talvez não tenha tempo suficiente para completar a ação. Por exemplo, predestinar uma pessoa a comprar um certo carro usado na cidade onde ela mora faz com que seja (não necessariamente) provável que essa sina se cumpra rapidamente, ao passo que predestinar um cão a matar um famoso recluso a 3 mil quilômetros de distância pode levar a um destino que só se cumprirá anos depois.

Se tentar influenciar um outro destino criado artificialmente, o mago terá de superar a Potência do feitiço usado pelo mago que primeiro impôs a sina artificial.

Clássico dos Guardiões do Véu: Ungir o Escolhido.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Sorte contra Perseverança + Gnose.

Distinguir um indivíduo com a marca da Sorte pode proteger a sociedade secreta dos Despertos. Os Guardiões são conhecidos por tirar proveito máximo deste clássico, criando trilhas falsas que afastam os curiosos do verdadeiro fenômeno místico. Os magos do Mysterium às vezes usam este feitiço (Inteligência + Persuasão + Sorte) com o intuito de trazer alguém *para* o mundo oculto.

Forjar Perdição (Sorte ●●●●●)

Um ser vivo, um lugar, uma coisa ou condição, um defeito ou comportamento pode ser declarado a *perdição* de alguém. Por exemplo, seria possível transformar na perdição de uma pessoa: uma espada, o oratório de seu pior inimigo ou até mesmo o filho afastado. Da mesma maneira, a perna que o indivíduo feriu num acidente de trânsito tempos atrás poderia se tornar sua perdição, como também seus namoricos ou o fato de se encontrar à luz da lua cheia.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

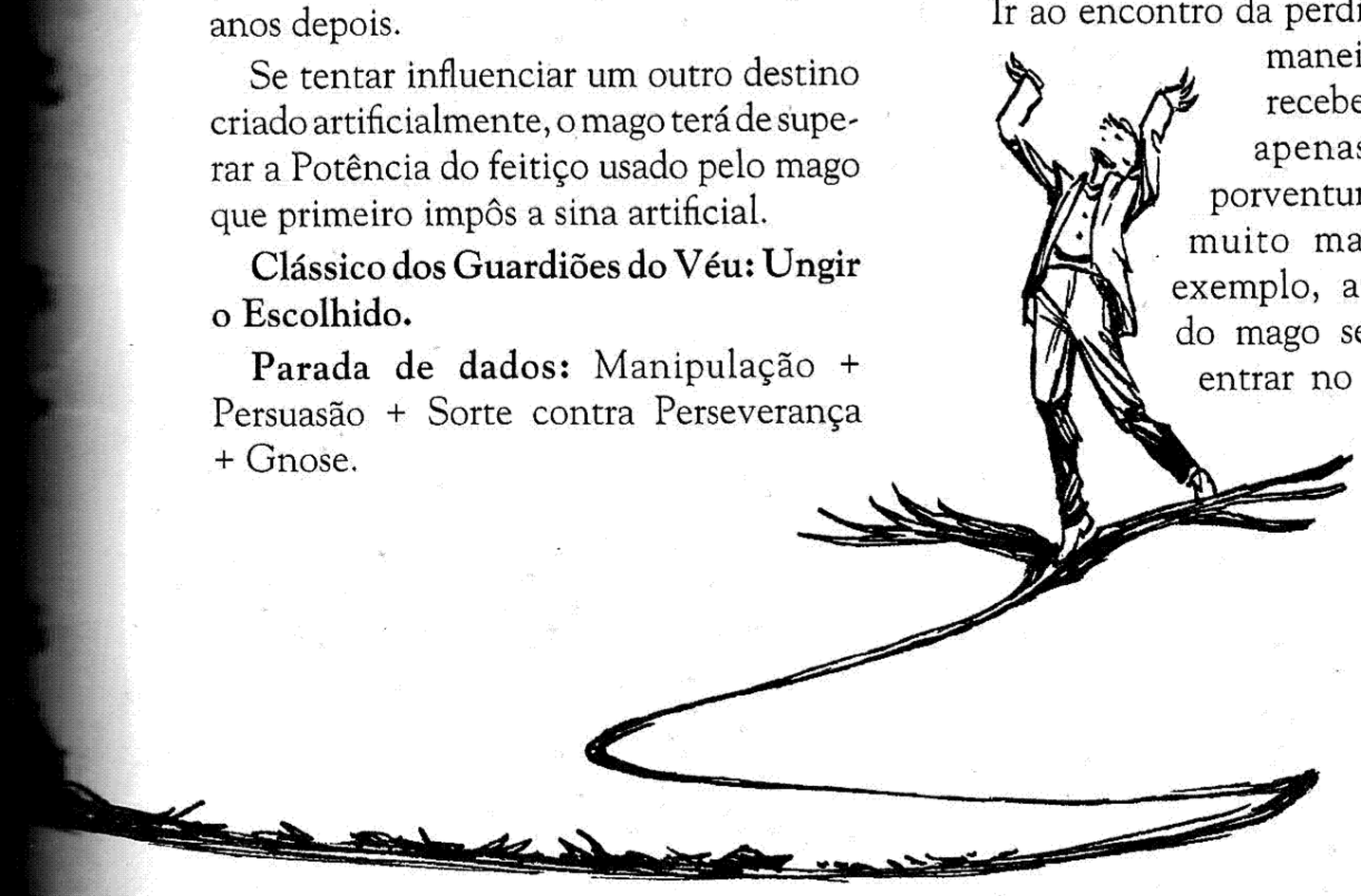
Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Se o indivíduo confrontar diretamente sua perdição, ou se agir de acordo com os parâmetros da mesma, ou ainda se esses parâmetros o tomarem como alvo (levar uma pancada na perna ferida; encrencar com o namorado grandalhão da mulher que ele tentava cantar numa casa noturna), todos os dados de dano recebidos serão acrescidos dos sucessos obtidos com o feitiço. O tipo de dano não muda (as fontes de dano contundente ainda causam dano contundente: simplesmente provocam mais dano do que o normal).

Ir ao encontro da perdição não é uma maneira garantida de receber dano: significa apenas que o dano porventura recebido será muito mais grave. Por exemplo, a probabilidade do mago se machucar ao entrar no oratório que é sua perdição não é maior que a usual, mas, se ele cair acidentalmente da escadaria (ou se for empurrado), a chance de receber grandes quantidades de dano será maior.



No caso de um lugar transformado em perdição, a área-padrão afetada é um círculo de um metro de raio ou um volume de cinco metros cúbicos.

Forjar Perdição pode durar muito mais que a maioria dos feitiços demorados de índice 5. Ao aumentar os fatores de Duração durante o lançamento do feitiço, o mago usa a tabela de regras avançadas da Duração demorada (pág. 119), mesmo que não tenha índice 6 em Sorte.

Clássico da Seta Adamantina: Calcanhar de Aquiles.

Parada de dados: Perseverança + Intimidação + Sorte contra Perseverança + Gnose.

Até mesmo um espadachim medíocre, se tiver em mãos a arma transformada na perdição de um determinado inimigo, será uma força a ser considerada. Esse é o pensamento dos artífices da vontade da Seta Adamantina que recorrem a este clássico. Até mesmo um guerreiro habilidoso pode se beneficiar usando um objeto (ou lugar, pessoa, circunstância) designado como a ruína de um inimigo. Os Guardiões do Véu às vezes usam este feitiço como último recurso, dando fim a algo que ameaça o sigilo dos Mistérios.

Geas (Sorte ●●●●●)

Este feitiço cria um *geas*, permitindo ao artífice da vontade obrigar outra pessoa a fazer o que ele deseja como se o alvo tivesse prestado um juramento nesse sentido. Se não conseguir resistir ao feitiço, o alvo terá de fazer o que lhe foi ordenado ou então angariar a inimizade do destino. O mago não tem a menor obrigação de ser razoável ao impor um Geas a outra pessoa, mas é preciso que o objetivo possa ser alcançado. "Conte todos os grãos de areia desta praia", apesar de ser uma tarefa extraordinariamente

improvável para a maioria das pessoas, ainda é possível, mas "usando apenas suas próprias capacidades físicas, nade até o fundo do oceano e volte" não é.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Observe que, ao contrário dos poderes do Arcano da Mente, este feitiço não *obriga* o alvo a cumprir a tarefa. Ao contrário, estabelece consequências terríveis no caso do alvo não a cumprir.

Aqueles que violarem os termos de um Geas (não tomar nenhuma atitude para cumprir o Geas é considerado uma violação) no prazo estabelecido pela Duração do feitiço ficarão sujeitos aos efeitos de uma "Maldição-Mor", descrita mais adiante, até o Geas expirar.

O Geas pode durar muito mais que a maioria dos feitiços demorados de índice 5. Ao aumentar os fatores de Duração durante o lançamento do feitiço, o mago usa a tabela de regras avançadas da Duração demorada (pág. 119), mesmo que não tenha índice 6 em Sorte.

Clássico da Escada de Prata: Cadeia dos Fados.

Parada de dados: Presença + Expressão + Sorte contra Perseverança + Gnose.

Em certos momentos, respeitar os direitos e a liberdade de outras pessoas simplesmente não gera os resultados necessários. Os magos da Escada de Prata usam este clássico com moderação, para não serem considerados tiranos (e com razão). Mas o feitiço às vezes se faz necessário. Os Guardiões do Véu também recorrem a ele, talvez como uma das defesas supremas dos Mistérios.

Até a sétima geração

Com Duração indefinida e o sacrifício de um *círculo* de Força de Vontade, um Geas criado por um mago ou um juramento consagrado por ele pode cobrir gerações, afetando os descendentes diretos daquele(s) que foi(foram) originariamente tomado(s) como alvo(s) do feitiço (juntamente com as consequências previstas para a violação dessa lei). Os descendentes herdarão o Geas ou juramento apenas depois da morte do(s) alvo(s) original(is) do feitiço. (O círculo de Força de Vontade perdido pode ser recuperado com o investimento de oito pontos de experiência.)

Com Sorte 5, se o mago desejar, qualquer juramento que ele consagrar em seu nome ou para outra pessoa poderá afligir quem o violar com uma "Maldição-Mor" pelo resto da Duração do juramento. Se um Geas ancestral for violado e o autor do feitiço tiver Sorte 4 ou menos, o violador será afetado pelo "Mau-Olhado", págs. 232–233.

Maldição-Mor (Sorte ●●●●●)

Trata-se de uma versão mais forte do feitiço "Mau-Olhado", págs. 232–233. Toda e qualquer tarefa empreendida pela vítima estará fadada ao fracasso.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea; subtraia o Autocontrole do alvo.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O feitiço é idêntico a "Mau-Olhado", a não ser por afetar todos os testes realizados no período em que a mágica estiver ativa. Não é possível combinar este feitiço com Mau-Olhado: só o feitiço mais potente terá efeito.

Clássico da Seta Adamatina: Degradação e Ruína.

Parada de dados: Manipulação + Intimidação + Sorte – Autocontrole.

O tigre é um animal forte e feroz, mas não seria nada sem presas e garras, ou se lhe roubassem a grande força e a agilidade. Os magos da Seta Adamantina usam este clássico para incapacitar os adversários e privar o tigre de suas garras. No entanto, magos de todas as ordens recorrem a este clássico para passar a perna num pretendente rival ou simplesmente para vencer uma discussão.

Romper as Correntes (Sorte ●●●●●)

O mago é capaz de revogar o *geas* de um outro mago ou de rearranjar as condições do mesmo. Veja "Geas", págs. 241–242.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; os sucessos são comparados à Potência do *geas*.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos precisam exceder a Potência do *geas*.

Clássico do Concílio Livre: A Cláusula Oculta.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Sorte contra a Potência do *geas*.

Este clássico permite a um artífice da vontade do Concílio Livre alterar as especificações de um *geas* ou desfazer completamente a compulsão. Afinal de contas, argumentam os membros do Concílio, para que respeitar os desejos de alguém que obviamente tem tão pouca consideração pelos desejos alheios a ponto de submeter, à força, uma outra pessoa a sua vontade? Os feiticeiros da Escada de Prata também têm fascínio por este feitiço (Perseverança + Ocultismo + Sorte), determinados como estão a nunca se deixar agrilhoar contra a vontade.

Tempo

Âmbito: adivinhação, profecia e aceleração/desaceleração temporal.

O Tempo provavelmente é o mais complexo dos Arcanos Grosseiros, pois descreve um fenômeno ainda compreendido de maneira incompleta pelo homem contemporâneo. Com ele, um mago é capaz de redefinir o modo como todos os outros Arcanos interagem com a progressão linear dos fatos, e, chegando à maestria, é capaz de desvendar os mistérios que envolvem a escolha da maneira como as coisas se movem nesse fluxo. Os magos extraordinariamente poderosos veem a participação de um indivíduo no Tempo como uma escolha, e não como uma constante cósmica.

Recomenda-se àqueles que querem lidar com o Arcano do Tempo ouvir o conselho de seus antecesssores. Apesar das raríssimas cartilhas sobre o assunto (ou melhor, raramente alguma que tenha utilidade para aqueles a quem falta uma compreensão avançada da magia do Tempo), a maioria dos magos bem versados nas complexidades do Tempo concorda com um axioma fundamental: nada é permanente no Tempo. Os fatos passados são mais difíceis de alterar do que os presentes e futuros (somente a magia permite alterar o passado), mas não há fato que pareça ser *realmente* eterno.

Os magos que se dedicam ao Arcano do Tempo costumam ser pessoas pensativas, dadas à contemplação cautelosa de todas as possíveis consequências de uma ação. Muitas vezes, olham tanto para os erros quanto para os grandes êxitos do passado e voltam-se para o futuro interessados em saber como as coisas deveriam se desenrolar. Esses magos descobrem logo o estrago que se pode fazer quando as ações são tomadas sem uma ponderação exaustiva e são de fato capazes de enxergar como serão julgados pela história. Com esse fardo terrível, não é de surpreender que aqueles que tentam desvendar os mistérios do Tempo o façam com reverência, quer seja por *noblesse oblige*, por respeito às lições do universo ou por uma devoção deliberada a um Plano Divino.

Reino Regente: Arcádia

O par grosseiro/sutil formado por Tempo/Sorte fornece os Arcanos Regentes de Arcádia, o reino encantado habitado por espíritos volúveis de beleza e crueldade imensas. O Tempo é a expressão material do par.

• Iniciado do Tempo

Fluxo Momentâneo (Tempo •)

É o poder de discernir o "Efeito Borboleta". O mago é capaz de avaliar um fato em andamento, ou que está prestes a ocorrer (num prazo de cinco turnos), ou que acabou de acontecer (de novo, num intervalo de cinco turnos) e descobrir se isso será benéfico ou adverso para ele. Por exemplo, ele poderia verificar se entregar as chaves do carro a um manobrista de aparência suspeita acabaria sendo uma péssima ideia (e, quem sabe, detê-lo antes que levasse o veículo). Ou então poderia, ao ser perseguido pela polícia, saber se seria ou não uma boa ideia pegar a ruazinha logo adiante. Esse sentido não informa o que *acontecerá*, somente se algo será uma bênção ou um estorvo para o mago. Se todas as escolhas possíveis forem igualmente benéficas ou adversas, é exatamente isso que o sentido informará ao mago.

Se todas as opções se basearem exclusivamente no acaso, e não nas intenções de um agente, então o mago terá uma ideia aproximada de suas chances: que o sujeito de jaqueta preta terá uma vantagem na briga que está prestes a irromper (porque sua parada de Força + Briga é maior que as dos oponentes; não o bastante para garantir a vitória, mas o suficiente para fazer dele a melhor aposta).

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Basta um êxito simples para obter uma resposta referente a uma ação ou a um fato. O Narrador responderá a pergunta da melhor maneira possível, sabendo o que sabe a respeito da situação e das intenções dos personagens controlados por ele. No entanto, não há como garantir que a nova linha de ação escolhida pelo mago, com base nesse conhecimento, não acabará levando a uma decisão adversa, pois os fatos estão sempre em movimento e se baseiam em vários fatores. Este feitiço só informa ao mago se o fato específico sobre o qual indagou será bom ou ruim *para ele* no futuro próximo.

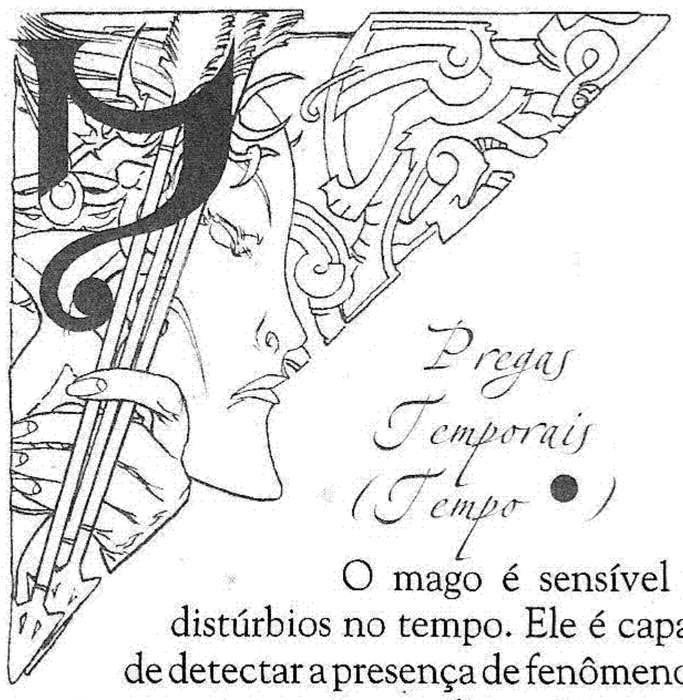
Clássico da Escada de Prata: Aproveitar o Momento.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Tempo.

Para os magos da Escada de Prata, usar este clássico nada mais é que reivindicar poder sobre um instante no tempo e modificar seu resultado de acordo com a vontade do feiticeiro.



Tenho o privilégio de ver a Criação com os olhos do próprio universo, pois que outro nome se poderia dar à habilidade de enxergar o passado, o presente e o futuro como uma coisa só? Sei o que há de acontecer, quando e como. Testemunho a marcha das horas sem precisar de aparelhos rudimentares. Sei quando outras pessoas obstruíram o fluxo do tempo e tenho o dom da previsão e do conhecimento necessário para saber quando agir em concordância com o Universo e, desse modo, ser abençoado com o êxito.



Pregas Temporais (Tempo ●)

O mago é sensível a distúrbios no tempo. Ele é capaz de detectar a presença de fenômenos temporais, como as distorções sutis aderidas à pessoa que sofre de "lapsos temporais" ou aquelas que acompanham o uso avançado deste Arcano.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Até o final da Duração do feitiço, o mago poderá fazer um teste reflexo de Raciocínio + Investigação para tentar detectar um distúrbio temporal dentro de seu alcance sensorial. Ele também é capaz de examinar esses fenômenos.

Clássico dos Guardiões do Véu: Divisar a Hora Cinzelada.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Tempo.

Com este clássico, os Guardiões do Véu são capazes de discernir feitiços de Tempo (ou poderes similares) que foram usados para alterar de alguma maneira o fluxo natural de passado, presente e futuro. Alguns descrevem esses fenômenos como se tivessem sido "gravados" na progressão do Tempo. Os magos da Seta Adamantina preferem não ser surpreendidos por outros usos do Arcano (como "Feitiços preparados", págs. 246-247) e, portanto, usam este clássico por uma questão de segurança.

Sincronismo Perfeito (Tempo ●)

Este feitiço permite ao mago avaliar com precisão todos os componentes temporais em andamento em sua vizinhança imediata, dando-lhe a oportunidade de agir *exatamente* no momento certo para obter o máximo de efeito. Se quiser esmurrar alguém, ele saberá como e onde desferir o golpe com as maiores precisão e força (terrenas) possíveis. Ou então, se quiser convencer alguém de alguma coisa, ele reconhecerá o momento mais oportuno para falar.

Prática: Conhecer.

Ação: reflexa.

Duração: especial.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso confere ao mago um único dado adicional no teste seguinte que tiver de fazer — ou decidir fazer —, o que não inclui testes de feitiçaria. Se o teste seguinte for referente a um feitiço (talvez o mago precise lançar rapidamente um contrafeitiço), o personagem perderá a vantagem.

Clássico da Seta Adamantina: Golpe Certeiro.

Parada de dados: Inteligência + Autocontrole + Tempo.

Os magos da Seta Adamantina que dominam este clássico descobrem que só precisam atacar uma vez para abater seus inimigos. Sintonizando seus sentidos ao momento perfeito de agir, o artífice da vontade ataca com eficiência.

Voragens Temporais (Tempo ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (consulte a seção de mesmo nome, pág. 110). Ele percebe a ressonância pela maneira como ela "esbarra" em coisas, pessoas e fatos que se movem no fluxo do tempo, pela magnitude de sua presença (da mesma maneira que os cientistas determinam a presença de um buraco negro ao testemunhar os fenômenos ao redor dele). Ele também é capaz de informar a hora certa onde quer que esteja, discernindo a passagem dos segundos com tamanha clareza que sua noção de tempo chega a ser mais precisa do que a de um relógio conservado com todo o cuidado.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Concílio Livre: A Gravidade dos Instantes.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Tempo.

Os artífices da vontade do Concílio Livre usam este clássico para perceber como o Tempo adere a pessoas, coisas e lugares, e o grau de "substancialidade" acumulado pelos bolsões de tempo na corrente principal.

●● Aprendiz do Tempo

Olho para trás e vejo a história, e olho para a frente, para o futuro, descobrindo os segredos ocultos do passado e pronunciando palavras proféticas. Em concordância com o grande plano, sou resguardado do mal e desvio os ataques de meus inimigos. Minha face se esconde daqueles que pretendem usar equivocadamente as dádivas do Universo e atrapalhar meu ofício, e supero todas as adversidades visualizando meus atos antes de agir.

Agouro (Tempo ●●)

O mago enxerga o futuro em termos gerais.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago precisa declarar um alvo: uma pessoa, coisa ou lugar (o teste pode ser modificado pela simpatia temporal; consulte a pág. 245). Em seguida, ele poderá fazer uma pergunta simples a respeito do futuro do alvo e obter uma resposta genérica. Entre os exemplos de perguntas apropriadas, temos: "Tony conseguirá o emprego para o qual acabou de ser entrevistado?", "Charlotte irá se casar com George?", "Angrboda voltará a matar?".

As perguntas inapropriadas não obtêm respostas. Entre os exemplos de perguntas inapropriadas, temos: "Quanto dinheiro vou ganhar com aquele bilhete de loteria?" (específica demais; tente "Este será o bilhete vencedor?"), "Meu filho se tornará um bom homem?" ("bom" é um termo muito relativo — bom para quem exatamente?).

O Narrador decide o que o futuro reserva para o alvo, sabendo que conhecer o futuro muitas vezes já é o suficiente para mudá-lo. Se alguém disser a uma mulher que ela será balconista pelo resto da vida, pode ser que ela deixe o emprego para voltar a estudar. Alguns magos não precisam sequer lançar este feitiço para efetuar uma mudança. Suas reputações como profetas podem ser usadas para fazer outras pessoas *pensarem* que eles leram o futuro usando magia. Dessa maneira, o mago poderia influenciar o comportamento de uma amiga, esperando que isso a fizesse mudar de vida, ao assustá-la com previsões a respeito do destino que a aguarda no caminho que ela trilha no momento.

A mesma pessoa só pode ser tomada como alvo deste feitiço uma vez a cada 24 horas. Qualquer tentativa de agourá-la novamente antes de se passarem 24 horas revelará ecos sem sentido de uma miríade de ações que o alvo poderia tomar, mas sem

uma pista de qual poderia ocorrer, ou até mesmo qual seria mais provável. Se o mago insistir, o feitiço passará a ser vulgar.

Clássico da Escada de Prata: A Canção do Profeta.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Tempo.

A liderança tem muitos fardos, entre eles a necessidade de saber o que ainda pode acontecer. Os magos da Escada de Prata usam este clássico em seu constante afã de levar ordem ao caos e para ter ideia de qual seria a melhor maneira de oferecer conselhos ajuizados em tempos incertos.

Simpatia temporal

Da mesma maneira que o Arcano do Espaço usa elos de simpatia para determinar a facilidade ou a dificuldade de estabelecer uma ligação com outro lugar, ser ou coisa, o Tempo também depende de laços esotéricos. Para usar a "simpatia temporal" ao lidar com o passado, o presente ou o futuro, simplesmente aplique os modificadores simpáticos do Arcano do Espaço aos feitiços de Tempo (págs. 114–115). Em outras palavras, ter nas mãos a "bala mágica" que matou JFK ou tentar profetizar o futuro de uma criança a partir de um cacho de cabelos conta como um elo Íntimo. Tentar observar a corte de Cleópatra sem ter o menor conhecimento factual ou um objeto significativo para a época e o local conta como um elo Desconhecido (ter assistido a um filme a respeito do tema não conta como conhecimento factual). Da mesma maneira, observar uma época e um lugar onde já se esteve uma vez (ou, imutavelmente, onde se *estará*) conta como um elo Corriqueiro ou Superficial, dependendo de quanto tempo o indivíduo passou lá.

Como acontece no caso do Arcano do Espaço, alguns desses elos simpáticos podem ser difíceis de determinar, mas não se trata de uma ciência exata e espera-se um pouco de adivinhação nessas situações.

Cara ou Coroa (Tempo ●●)

O mago é capaz de vislumbrar o futuro e verificar o resultado de uma tarefa simples que tenha apenas duas grandes variáveis (por exemplo, cara ou coroa, ou cortar o fio vermelho em vez do verde). Esse sentido só funciona em circunstâncias nas quais as consequências são imediatas (alguém vence a disputa na moeda ou a bomba explode).

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

A aquisição de um sucesso que seja no teste de feitiçaria permite ao mago obter êxito automático (ou falha automática, se ele quiser) numa ação não disputada, com apenas dois resultados possíveis e consequências imediatas em caso de êxito ou falha (nesse caso, "não disputado" poderia implicar o lance de uma moeda ou uma decisão no par ou ímpar, apesar de haver dois participantes, pois ninguém poderia, normalmente, fazer esforço para vencer). Observe que esse efeito não pode ser usado em combate, pois uma briga é uma ação disputada (dois oponentes fazem esforço para vencer) e as variáveis são mais do que o simples êxito ou fracasso (pode-se vencer, mas ao custo de ferimentos graves, ou então a luta pode terminar num impasse ou levar alguém a se render).

Clássico do Concílio Livre: Gratificação Instantânea.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Tempo.

Os magos do Concílio Livre entendem que, às vezes, aquilo que os outros percebem como sorte ou boa intuição é nada mais do que o produto de saber como tudo vai terminar.

Escudo de Cronos (Tempo ●●)

O mago se protege de sentidos baseados no Arcano do Tempo, resguardando-se de usos sensoriais desse Arcano e dificultando o emprego de clarividência por parte de outros magos com a intenção de bisbilhotar seu passado ou seu futuro (ou, para aqueles que observam a partir *do* passado ou *do* futuro, seu presente).

Prática: Velar.

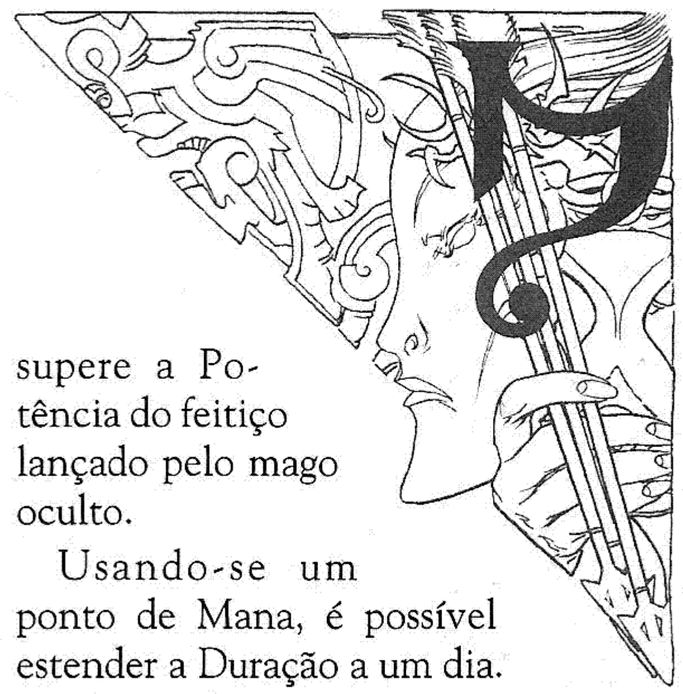
Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago torna-se invisível à profecia, à adivinhação e a outras formas de clarividência temporal, a menos que o adivinho supere a Potência do feitiço lançado pelo mago oculto.



Usando-se um ponto de Mana, é possível estender a Duração a um dia.

Clássico dos Guardiões do Véu: Apagar o Rastro dos Dias.

Parada de dados: Autocontrole + Dissimulação + Tempo.

Para muitos Guardiões do Véu, os segredos mais importantes a manter são os próprios. Com este clássico, o mago torna-se invisível a todas as buscas invasivas do Arcano do Tempo, exceto as mais persistentes. Os artífices da vontade da Escada de Prata usam o feitiço (Presença + Dissimulação + Tempo) para ocultar atividades moralmente ofensivas na longa estrada para o poder, ao passo que os da Seta Adamantina o empregam como mais um meio de se aproximar dos inimigos sem serem vistos.

Esquiva Temporal (Tempo ●●)

O mago se protege do mal. Ele cria uma pequena bolha de tempo "distorcido", acelerando a si mesmo ou desacelerando as coisas que se aproximam dele. O artífice da vontade manipula ligeiramente o ambiente temporal a seu redor, protegendo-se do mal ao torcer delicadamente a urdidura do tempo. Por exemplo, poderia desacelerar balas disparadas contra ele (expandindo o eixo quadridimensional do movimento dos projéteis) ou acelerar de leve seus próprios movimentos para absorver melhor socos e outros ataques.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

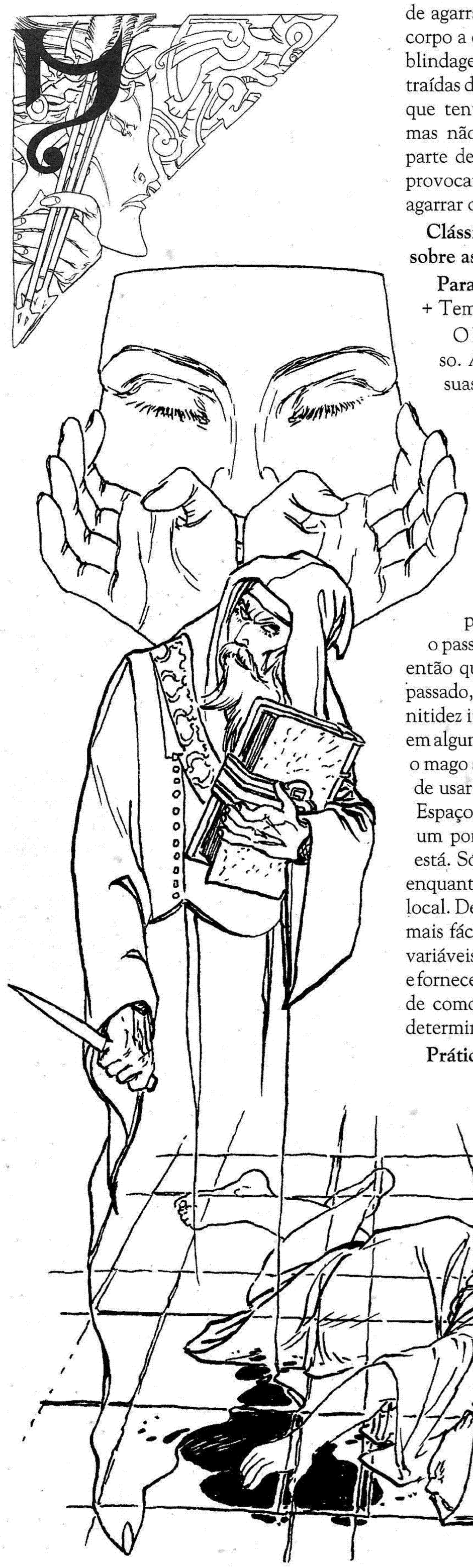
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano do Tempo. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode se estender a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são usados para combater tentativas de revogar o escudo.

Observe que essa blindagem mágica aplica-se às tentativas de um oponente



de agarrar o autor do feitiço em combate corpo a corpo (tanto sua Defesa quanto a blindagem de Esquiva Temporal são subtraídas da parada de dados do combatente que tenta se engalfinhar com o mago), mas não protege contra tentativas, por parte de um oponente, de subjugar e/ou provocar dano depois de ter conseguido agarrar o mago.

Clássico da Seta Adamantina: Dançar sobre as Águas do Rio.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Tempo.

O Rio do Tempo é um lugar perigoso. Aqueles que sabem dançar sobre suas águas entendem que o perigo, assim como todas as outras coisas, é fugaz e pode ser driblado por quem compreende as complexidades do Tempo.

Pós-Cognição (Tempo ●●)

O mago pode ter episódios de pós-cognição. Ele é capaz de rever o passado do local onde se encontra, ou então qualquer momento de seu próprio passado, ou o de um objeto, com uma nitidez impecável. Para focar esse sentido em alguma coisa ou lugar que não seja onde o mago se encontra no momento, ele terá de usar também Espaço 2. Sem o uso de Espaço 2, ele só conseguirá fazer isso para um ponto específico onde já esteve ou está. Só conseguirá ver o que aconteceu enquanto esteve fisicamente presente no local. De maneira geral, o passado é muito mais fácil de ler do que o futuro (pois as variáveis do passado já foram estabelecidas) e fornece uma visão mais ou menos objetiva de como as coisas se desenrolaram num determinado momento e lugar.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago declara o momento e o lugar que deseja visualizar e a parada de feitiçaria é modificada pela simpatia temporal (pág. 245). Cada sucesso permite ao mago visualizar até um turno de tempo no local especificado, começando pelo momento declarado durante o lançamento do feitiço (por exemplo, "meia-noite do Ano Novo, 1999, *Times Square*, Nova York"). Ele verá os acontecimentos em tempo real (leva-se um turno no presente para rever um turno do passado), como se usasse imagens de uma câmera posicionada no meio da cena, mas poderá avançar e repetir qualquer parte da "gravação" dentro do período de visualiação. Com Tempo 3, o mago conseguirá ver um minuto a cada sucesso; com Tempo 4, serão dez minutos por sucessso.

A Duração deste feitiço depende de concentração: tão logo o mago deixe de se concentrar na visualização do passado, o feitiço chegará ao fim.

Clássico do Mysterium: O Olhar que Atravessa os Momentos.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Tempo.

Com este clássico, o mago do Mysterium pode testemunhar fatos que já ocorreram, uma habilidade útil para quem tenta descobrir os segredos perdidos do passado. Os Guardiões do Véu usam este clássico com fins semelhantes, apesar de geralmente aplicarem o conhecimento porventura obtido para proteger o mundo oculto da curiosidade dos não iluminados.

Torrente Temporal (Tempo ●●)

Idêntico ao feitiço de Tempo 1 "Voragens Temporais", pág. 244, exceto que o

Feitiços preparados (Tempo ●● + Arcano conjuncional)

Custo: um ponto de Mana (investido na ativação do feitiço).

Alguns magos optam por preparar de antemão uma série de feitiços. O mago lança o feitiço normalmente (o que inclui o investimento necessário de Mana, se for o caso), mas, ao se completar o feitiço (no caso de ações prolongadas, quando os sucessos acumulados atingirem o número-alvo), o autor o suspenderá e estabelecerá um gatilho para ativá-lo mais tarde. Cabe ao autor acionar

esse gatilho. Geralmente é uma palavra mágica ou um gesto específico, acompanhado da intenção do mago de ativar o feitiço (portanto, usos acidentais da frase ou do gesto que serve de gatilho não acionarão o feitiço).

A ativação de um feitiço preparado é uma ação instantânea: o mago conseguirá ativá-lo praticamente a qualquer momento com um teste de ativação bem-sucedido (a mesma parada de dados usada anteriormente para lançar o feitiço). Como todo o ritual de lançamento já foi completado, os magos podem usar os feitiços preparados com discrição, sem atrair a atenção indevida dos Adormecidos (é mais fácil disfarçar um gesto rápido ou uma palavra de poder proferida em voz baixa do que um cajado ou um pentagrama cercado de velas acesas). O Narrador decide se o feitiço preparado parecerá improvável para os Adormecidos, dependendo das circunstâncias de uso. Se ele julgar o feitiço suficientemente discreto, as testemunhas Adormecidas talvez não imponham modificadores ao teste de Paradoxo. O teste de Paradoxo é realizado quando o feitiço é acionado, e não quando é preparado.

O feitiço poderá ser suspenso durante um prazo que dependerá de quantos fatores foram incorporados a ele.

Feitiços instantâneos

Suspender o feitiço até...	Penalidade nos dados
10 minutos	—
30 minutos	–2
1 hora ou cena	–4
24 horas	–6
2 dias*	–8

* Acrescente uma penalidade de dois dados a cada dois dias a mais.

Feitiços prolongados

Suspender o feitiço até...	Número-alvo
10 minutos	—
30 minutos	+1 sucesso
1 hora ou cena	+2 sucessos
24 horas	+3 sucessos
2 dias*	+4 sucessos

* Acrescente uma penalidade de dois dados a cada dois dias a mais.

A ativação de um feitiço preparado exige que o jogador que interpreta o mago use um ponto de Mana, que representa a onda de energia concentrada que acionará o feitiço. Se o mago não dedicar, ou não puder dedicar, o Mana necessário para ativar o feitiço, nada acontecerá, mas o feitiço continuará preparado. Se o tempo de suspensão chegar ao fim sem que o feitiço seja ativado, este se dissipará e será perdido.

O alvo do feitiço é escolhido durante a ativação. Se o feitiço permitir que o alvo resista (isto é, o Atributo de Resistência do alvo seria subtraído da parada de feitiçaria), o efeito terá de ser lançado como um feitiço dirigido (consulte a seção "Feitiços dirigidos", págs. 116–117). Os feitiços disputados funcionam normalmente.

O mago consegue manter simultaneamente um número de feitiços preparados igual a seu índice de Gnose. No entanto, ele não conseguirá lançá-los todos de uma vez. Só poderá ativar um deles por turno.

O feitiço preparado, até mesmo aquele que ainda não foi acionado, é considerado um feitiço ativo ao se contabilizar o total de feitiços ativos que o mago consegue manter simultaneamente ou aplicados a si mesmo (de acordo com a Gnose; págs. 75–76).

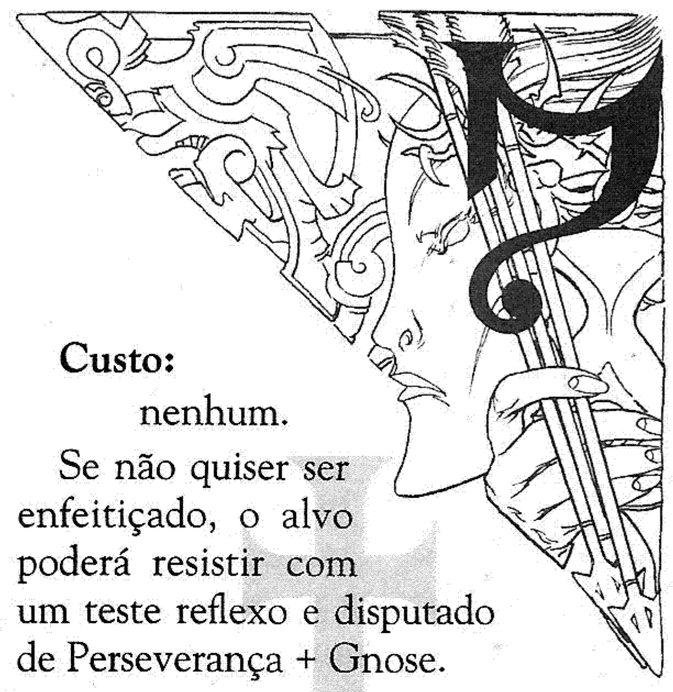
mago o usará para enfeitiçar outro mago ou até mesmo um ser sobrenatural, como um fantasma ou lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará imediatamente a Incredulidade, não importando sua Duração.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena ou uma hora).

Aspecto: velado.



Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

O efeito persistirá durante uma cena ou uma hora.

Clássico da Escada de Prata: Uma Olhadela pela Ampulheta.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Tempo.

Às vezes, não basta simplesmente explicar uma coisa a alguém. Ocasionalmente, é preciso *demonstrar*. Este clássico permite ao artífice da vontade estender seus sentidos temporais a outra pessoa, de modo que ela possa, assim como o mago, perceber ressonâncias.

Vislumbre do Futuro (Tempo ●●)

O mago é capaz de estudar o resultado de uma ação pessoal em curso. O artífice da vontade sonda rapidamente o futuro próximo, determina se sua próxima ação terá bom ou mal resultado e se adapta à situação para melhorar suas chances de êxito. De fato, num instante, o mago vê a si mesmo realizar uma ação no futuro próximo e, em seguida, decide como poderia executá-la da melhor maneira possível.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

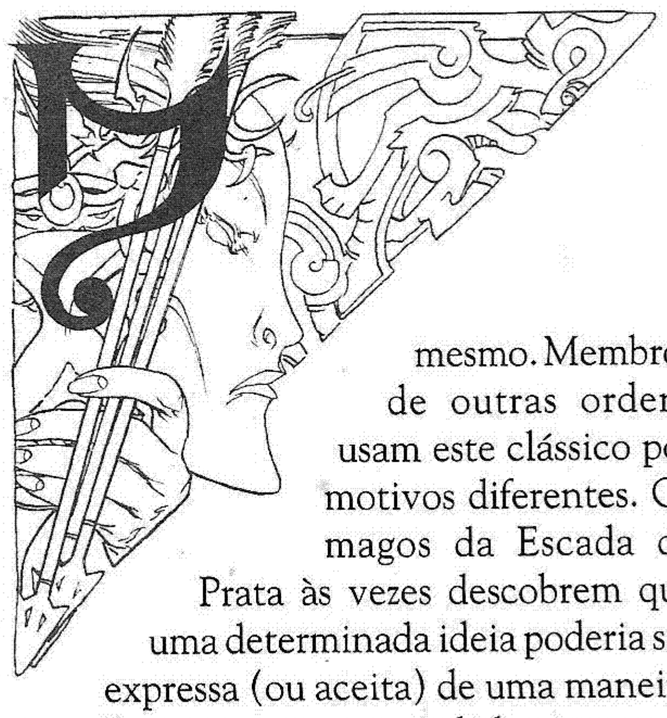
O êxito permite ao jogador lançar os dados duas vezes numa única ação instantânea a ser realizada por seu personagem no turno seguinte, ficando com o melhor dos dois resultados.

Com Tempo 3, este feitiço pode ser lançado de maneira reflexa, aplicando-se a uma ação instantânea realizada no mesmo turno no qual foi lançado.

Clássico da Seta Adamantina: Falhar é Morrer.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Tempo.

O artífice da vontade da Seta Adamantina sabe que, na batalha, um golpe mal colocado ou um disparo impreciso transforma a vitória certa num fracasso desastroso. Ele não tolera essa fraqueza em si



mesmo. Membros de outras ordens usam este clássico por motivos diferentes. Os magos da Escada de Prata às vezes descobrem que uma determinada ideia poderia ser expressa (ou aceita) de uma maneira melhor com um enunciado ligeiramente diferente (Perseverança + Investigação + Tempo).

●●● Discípulo do Tempo

Ataco com velocidade sobrenatural e meus inimigos são privados de sua rapidez. Altero a cadência da marcha do Tempo e consigo até mesmo reverter-lhe o movimento. Contemplo o futuro com os olhos de um profeta, abençoado pelo Universo com o poder de ler aquilo que terá de ser.

Aceleração (Tempo ●●●)

O mago acelera seu próprio movimento no tempo, o que lhe permitirá se mover e agir mais rápido do que normalmente seria possível.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum durante o lançamento; um ponto de Mana por turno após o lançamento.

Este feitiço aumenta a capacidade do mago de evitar ataques, bem como seu Modificador de Iniciativa e seu Deslocamento. A Duração do feitiço é de uma hora, mas o mago só usufruirá dos benefícios nos turnos em que investir um ponto de Mana de maneira reflexa, e essas vantagens persistirão durante esse turno (terminada a Duração, não será mais possível usar Mana para obter os benefícios).

Os benefícios são:

• A cada círculo de Tempo que o mago possuir, um dado será subtraído de *toda* e *qualquer* parada de dados dos agressores (mesmo as dos ataques a distância), pois o mago se moverá muito mais rápido que o normal e será mais difícil acertá-lo. Essa penalidade aplicada às paradas dos agressores se soma à blindagem que o mago por acaso tenha e também a sua Defesa (mas observe que, da mesma maneira que a blindagem, os benefícios da Aceleração não diminuem de acordo com o número de ataques recebido pelo personagem). Por exemplo, se o mago tiver Tempo 4, quatro dados serão subtraídos das paradas de dados dos agressores.

• Aumenta o Modificador de Iniciativa do mago em uma unidade para cada círculo de Tempo. Isso permitirá que ele avance uma posição na fila de iniciativa do turno a cada bônus aplicado. No turno seguinte, ele voltará a sua posição original na fila.

• Por último, o Deslocamento do autor do feitiço será multiplicado por um fator igual a seu índice de Tempo + 1. Portanto, com Tempo 3, o mago terá seu Deslocamento 9 elevado a 36 (9 x [3 + 1]).

Com Tempo 4, o mago conseguirá aplicar o feitiço a outras pessoas.

Clássico da Seta Adamantina: Ligeiro como a Morte.

Parada de dados: Vigor + Esportes + Tempo.

Os magos da Seta Adamantina precisam estar sempre prontos para a batalha. Como já foi demonstrado pela história, a velocidade é uma das vantagens mais cruciais no combate. Com este clássico, o artífice da vontade é capaz de interceptar o inimigo com uma velocidade sobrenatural e evitar ataques com facilidade. Naturalmente, este clássico conveniente é usado por membros de todas as ordens.

Adivinhação (Tempo ●●●)

O mago é capaz de ler o futuro, segundo as regras do feitiço de Tempo 2 "Agouro", págs. 244–245, exceto que ele obterá detalhes mais específicos.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Como acontece com o feitiço "Agouro", o mago tem de declarar um alvo (a simpatia temporal modifica o teste de feitiçaria; pág. 245). Um sucesso permite ao mago fazer uma pergunta a respeito do futuro do alvo e obter uma resposta. Os sucessos adicionais permitem ao mago fazer perguntas subsequentes para conseguir detalhes mais específicos.

Exemplo: *Arethusa obtém três sucessos em seu teste de Adivinhação e, portanto, ela pode fazer uma pergunta principal e duas perguntas subsequentes. Ela está tentando descobrir se um mago rival chamado Garrick planeja atacá-la. Sua primeira pergunta é: "Garrick vai atacar a gente esta noite?". Arethusa vê Garrick no vestíbulo da casa onde ela mora, preparando-se para lançar um feitiço. Sua primeira pergunta subsequente é: "Quando Garrick vai atacar?". O ângulo da "câmera" muda e Arethusa consegue ver o grande relógio de pêndulo do vestíbulo, logo atrás de Garrick, indicando dez minutos para a meia-noite. Sua última pergunta subsequente é: "Ele está sozinho nessa?". Ela vê uma nova imagem, mostrando uma série de vultos furtivos e vestidos de preto esgueirando-se pelos arbustos do lado de fora da casa.*

A mesma pessoa só pode ser tomada como alvo deste feitiço uma vez a cada 24 horas. Qualquer tentativa de ler o futuro dela novamente antes de ter se passado 24 horas revelará ecos sem sentido de uma miríade de ações que o alvo poderia tomar, sem uma pista quanto a qual poderia ocorrer, ou até mesmo qual seria mais provável. Se o mago insistir, o feitiço passará a ser vulgar.

Clássico dos Guardiões do Véu: Pronunciar o Nome do Amanhã.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Tempo.

O tempo apresenta inúmeras variáveis, e aquele que se dispõe a proteger os Mistérios precisa se informar a respeito delas para cumprir seu dever. Os Guardiões do Véu lançam este feitiço quando predições vagas simplesmente não bastam. Sabe-se que os

magos da Escada de Prata geralmente usam este feitiço ao tentar discernir os planos de seus rivais.

Desvio Temporal (Tempo ●●●)

O mago protege outras pessoas. Funciona como o feitiço de Tempo 2 "Esquiva Temporal", págs. 245–246, exceto que o mago agora é capaz de enfeitiçar outras pessoas.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O alvo ganhará um ponto de blindagem a cada círculo que o autor do feitiço possuir no Arcano do Tempo. O efeito persistirá durante uma hora, mas a Duração pode ser estendida a um dia com o investimento de um ponto de Mana.

Clássico da Seta Adamantina: Desviar a Correnteza.

Parada de dados: Manipulação + Investigação + Tempo.

Lançado geralmente como preparativo para a batalha, este clássico permite ao mago defender alguém sob sua tutela, dispersando a força dos ataques ao longo dos eixos invisíveis do Tempo.

Instantes Voláveis (Tempo ●●●)

O mago faz o tempo voltar atrás. Ele agarra os fios do tempo, alça-se e volta para o turno anterior, o que lhe permitirá escolher uma abordagem diferente para uma situação (mas, para todos os presentes, exceto o artífice da vontade, será a primeira e única vez que aquele momento terá ocorrido ou ocorrerá).

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: especial.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O feitiço pode ser lançado em qualquer posição da fila de Iniciativa, desde o instante em que o autor realizou sua ação até chegar a vez dele na fila no turno seguinte. Se o jogador não declarar o lançamento do feitiço antes disso, não será possível refazer o turno anterior.

Se falhar no teste de feitiçaria, o mago não fará o tempo voltar atrás (basicamente, ele passará o turno lançando o feitiço e nada mais). Se tiver êxito, ele voltará no tempo e poderá refazer sua ação no turno mais recente, mudando-a da maneira que desejar (por exemplo, talvez ele decida *não* abrir a porta que liberou um guardião espiritual). Naturalmente, isso pode mudar as ações de outros personagens que tenham ocorrido depois da ação dele no turno refeito e antes do lançamento deste feitiço.

Exemplo: *Zeno entra num beco e se vê diante de uma corja de bandidos com submetralhadoras nas mãos. Eles sorriem e erguem as armas, prontos para disparar, mas aguardam um instante para saborear a óbvia consternação de Zeno. Sorrir desdenhosamente para Zeno é a ação deles no turno. Agora começa o turno seguinte. Zeno tem uma Iniciativa maior que a de todos os bandidos, exceto um deles. Esse sujeito dispara uma rajada curta em regime automático e erra. Em sua vez na fila de Iniciativa, Zeno lança Instantes Voláveis, voltando um turno no tempo.*

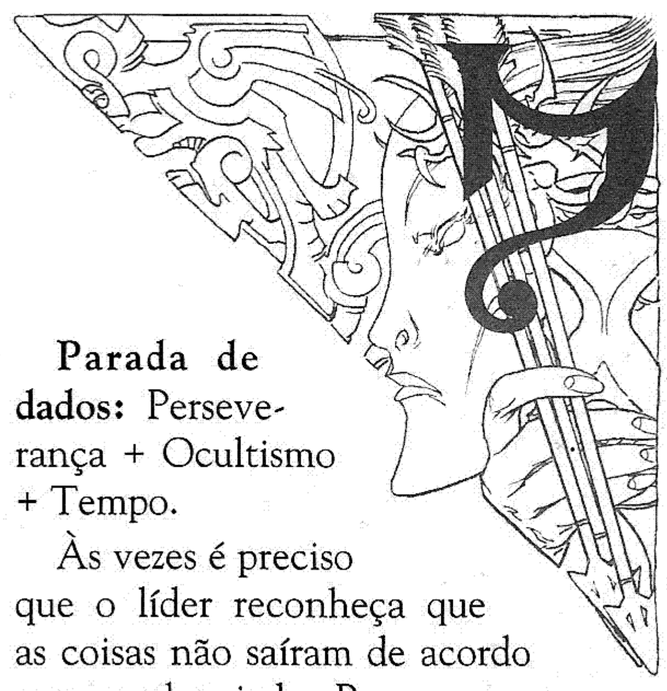
No turno original, ele entrou no beco. Dessa vez, ao refazer o turno, ele decide dar meia-volta e sair correndo, antes mesmo de aparecer na esquina. Daí em diante, todos os outros personagens irão refazer suas ações, como se o turno original nunca tivesse ocorrido. Como Zeno não entrará no beco, o bandido não irá atirar (como fez no fluxo original de tempo). Ele ainda irá esperar a deixa, que seria a chegada de Zeno.

Este feitiço não consegue cancelar os efeitos que afetaram o mago da primeira vez que ele vivenciou o turno a ser refeito. Se tiver sido atingido por um disparo naquele turno, e depois lançado o feitiço para refazer sua ação, ele ainda estará sujeito ao ferimento provocado pelo tiro, mesmo que decida se esquivar da bala no novo turno e tenha êxito (mas, se a bala *de fato* o acertar, ele receberá um segundo ferimento!). O feitiço não apaga os efeitos do tempo sobre o mago. Simplesmente permite-lhe voltar um turno no rio do tempo e deixar a correnteza fluir a partir daí. Apesar de não conseguir reverter o dano que o mago possa ter sofrido, o uso do feitiço talvez permita que ele salve outras vidas.

Outras pessoas, fora o mago, talvez tenham a sensação de *déjà vu*, mas, para elas, a nova ação do autor do feitiço representará a primeira e a única vez que aquele turno ocorreu ou ocorrerá. Os participantes só se lembrarão do turno da maneira como ele acabou de acontecer, e não como ele se deu previamente, antes da alteração provocada por Instantes Voláveis (a menos que um deles use o feitiço "Pregas Temporais", pág. 244; nesse caso, ele saberá o que aconteceu).

Com Tempo 4, o mago será capaz de lançar o feitiço sobre outras pessoas, permitindo-lhes alterar suas respectivas ações ao refazer o turno.

Clássico da Escada de Prata: Voltar a Página.



Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Tempo.

Às vezes é preciso que o líder reconheça que as coisas não saíram de acordo com o planejado. Para os magos da Escada de Prata, a capacidade de admitir a possibilidade do fracasso não é tão louvável quanto o poder de apagar esses erros e garantir que as coisas saiam do jeito certo. Magos de todas as ordens encontram serventia para este clássico.

●●●● Adepto do Tempo

Ultrapasso a ação do próprio tempo, livre de seu fluxo. Vejo não só o que será, mas também o que poderia ser e como seria possível fazê-lo acontecer. Dirijo a mão do tempo com a rapidez ou o vagar que eu quiser. Cruzo o presente e entro no futuro com a mesma facilidade que as pessoas atravessam a rua.

A Maldição de Cronos (Tempo ●●●●)

Usando este feitiço, o mago consegue fazer um indivíduo "ficar para trás" no fluxo do tempo. Do ponto de vista da vítima, tudo a seu redor ocorrerá a uma velocidade acelerada e ela terá de se esforçar para acompanhar.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea; subtraia o Autocontrole do alvo.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O alvo ficará sujeito a uma penalidade de –1 na Defesa a cada sucesso obtido

no teste de feitiçaria. Além disso, o Deslocamento do alvo será reduzido pela metade a cada sucesso (arredondando-se para cima), sendo o índice mínimo igual a 1. Quando a vítima do feitiço atacar outras pessoas a distância, seus alvos terão direito à Defesa (mesmo se o ataque não for à queima-roupa). O agressor se move tão devagar que é possível antecipar seus ataques.

Clássico da Escada de Prata: Esmagado pelo Tempo.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Tempo – Autocontrole.

Quando afligidos por este feitiço, os inimigos do oratório ou da cabala geralmente se tornam presas fáceis. Os magos do Mysterium às vezes usam uma variante deste clássico (Raciocínio + Ocultismo + Tempo) ao fugir com informações ou relíquias "desapropriadas" de seus ciosos donos.

Bolsão Temporal (Tempo ●●●●)

Este feitiço permite ao mago se recolher num bolsão de tempo só seu, onde poderá agir como achar melhor durante o tempo subjetivo que lhe for designado. Cansado e perseguido, ele poderia tirar uma soneca fora da "corrente principal" do tempo e reaparecer minutos depois, acordado, alerta e pronto para seguir adiante.

Dentro de um desses bolsões de tempo, o mago não conseguirá interagir com outras pessoas, nem elas com ele, a não ser no caso de outros magos versados no Arcano do Tempo que tentem "invadir" sua bolha temporal. O tempo subjetivo do mago continuará a fluir à mesma velocidade dentro do bolsão, mas o andamento do tempo do lado de fora será diferente, determinado pela força do feitiço do mago. Lá dentro, ele poderia preparar um ritual elaborado e voltar à "corrente principal" com um feitiço poderoso, pronto para ser lançado.

Prática: Tecer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Os sucessos são destinados a aumentar o tempo transcorrido dentro do bolsão em relação ao tempo que transcorrerá do lado de fora.

Tempo dentro do bolsão	Número-alvo
x2	1
x3	2
x4	3
x5	4
x6	5

Exemplo: *Um sucesso permitirá a passagem de dois turnos dentro do bolsão a cada turno que transcorrer do lado de fora, ou dois minutos dentro a cada minuto fora, ou duas horas a cada uma.*

Este feitiço afeta apenas o mago. O número-alvo máximo que o autor pode almejar é igual a seu índice de Gnose ou Tempo, o que for maior. Expirada a Duração (medida de acordo com o tempo do lado de fora), o bolsão deixará de existir e o mago voltará ao tempo normal.

Clássico do Concílio Livre: Sete Fôlegos num Instante.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Tempo.

Este clássico permite ao artífice da vontade do Concílio Livre sair do Tempo, avaliar sua situação e cuidar dos preparativos necessários para ser o mais eficaz possível ao retornar. Afinal de contas, a adaptabilidade às vezes não passa de uma oportunidade de avaliar uma dificuldade a partir de um ponto de observação seguro e com tempo suficiente para planejar.

Espasmo Temporal (Tempo ●●●●)

O mago faz as pessoas ou as coisas saltarem adiante no tempo.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Este feitiço afeta só uma criatura viva (e o que ela estiver usando ou carregando), fazendo-a saltar adiante um turno a cada sucesso (se uma área for enfeitiçada, somente as pessoas ou os objetos que estiverem integralmente dentro do espaço definido serão afetados).

Os observadores casuais verão simplesmente os afetados desaparecerem durante vários segundos, ao passo que os afetados serão empurrados para o futuro (e descobrirão que mudanças ocorreram fora da área de efeito do feitiço durante esses segundos). Portanto, os reforços que só chegariam daí a três turnos poderiam, no tempo subjetivo daqueles que foram afetados pelo feitiço, chegar em apenas um.

Se, nos turnos intervenientes, uma pessoa ou um objeto entrar no espaço ocupado por um ou mais alvos desse espasmo temporal, haverá uma colisão quando os viajantes no tempo voltarem a seus lugares. Compare o Tamanho de todas as pessoas ou coisas que agora dividem o mesmo espaço. Aqueles que tiverem o menor índice de Tamanho serão derrubados (consulte a pág. 168 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Se os Tamanhos forem iguais, todos os envolvidos poderão ser derrubados.

Exemplo: *Zeno, ao lado de sua motocicleta, usa Espasmo Temporal para avançar três turnos no tempo (ele obteve três sucessos). Nos turnos intervenientes, Arctos vê a moto de Zeno e se aproxima para dar uma olhada. No quarto turno, Zeno reaparece... exatamente onde está Arctos. Os dois magos têm Tamanho 5, portanto, ambos podem ser derrubados. Faz-se um teste reflexo de Destreza + Esportes para cada um deles. Zeno tem êxito, Arctos falha e, por isso, cai, derrubado pelo repentino aparecimento de Zeno.*

Clássico do Mysterium: No Topo da Onda.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Tempo.

Às vezes a história não anda tão depressa quanto o artífice da vontade gostaria. Os magos do Mysterium contornaram essa restrição com este clássico. Apesar de fazer os alvos avançarem apenas alguns segundos no tempo, esses segundos ocasionalmente são a diferença entre uma descoberta fantástica e uma morte medonha. Os magos da Seta Adamantina também são conhecidos por usar o mesmo clássico em combate (talvez para desaparecer no futuro próximo pouco antes de uma explosão e reparecer segundos depois).

O Presente é Passado (Tempo ●●●●)

O mago prediz o futuro próximo com uma clareza absoluta.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

No turno seguinte ao lançamento bem-sucedido do feitiço, o jogador que interpreta o mago poderá pedir a cada jogador que

tiver seu personagem afetado pelos fatores Alvos do feitiço que declare qual será a ação do personagem naquele turno. O Narrador fará o mesmo pelos personagens controlados por ele. O jogador em questão não precisará declarar sua ação no turno, mas poderá esperar e agir quando quiser na fila de Iniciativa, batendo todos os outros efeitos sobrenaturais que alteram a Iniciativa (no caso de dois ou mais artífices da vontade usarem este feitiço na mesma cena, determine normalmente as Iniciativas dos dois, no caso de mais de um tentar agir ao mesmo tempo).

Além disso, o personagem ganhará +1 de Defesa a cada sucesso obtido no teste de feitiçaria contra ataques desferidos por pessoas afetadas pelo feitiço (que se somam aos benefícios proporcionados pelo feitiço "Aceleração", pág. 248).

Clássico da Seta Adamantina: Medir a Correnteza.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Tempo contra Autocontrole + Gnose.

Em última análise, o conhecimento e a compreensão conseguem superar a força das armas, seja ela qual for. Os magos da Seta Adamantina entendem isso e usam este clássico para predizer — e, portanto, ditar — o ritmo de um confronto violento. Sabe-se que os artífices da vontade da Escada de Prata às vezes usam este feitiço (Presença + Ocultismo + Tempo) para controlar situações não tão físicas (mas nem por isso menos perigosas).

Profecia (Tempo ●●●●)

O mago recebe uma dica de como alterar o futuro, talvez para fazer com que uma coisa se realize ou para evitar um acontecimento que ele teme ou sabe que está por vir.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Como no caso do feitiço "Adivinhação", págs. 248–249, o mago poderá fazer uma pergunta a respeito de um alvo ou fato a cada sucesso. No entanto, em vez de ler o futuro, ele verá como as coisas *poderiam* ser, contanto que uma ação ou acontecimento venha a ocorrer. Observe que o índice do alvo na Vantagem Destino (se for o caso) impõe penalidades ao teste de feitiçaria: é mais difícil descobrir um futuro alternativo quando o destino da pessoa já foi determinado.

Exemplo: *Bahazid ficou sabendo que um certo garoto está destinado a se tornar um grande líder. Ela usa Profecia para descobrir como poderia evitar essa sina, pois não quer que isso aconteça. Ela vê alguém matando a mãe do menino e sabe que, se isso acontecer, o garoto se tornará um tirano.*

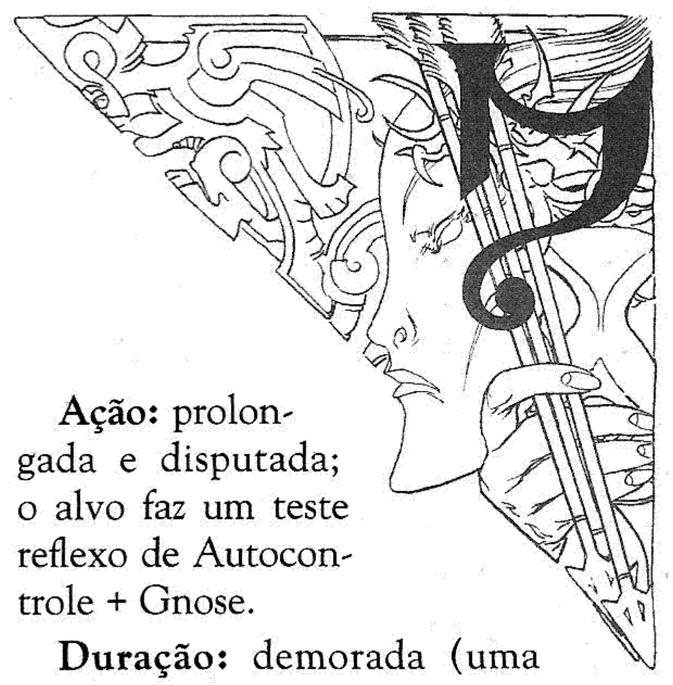
Devido à imprecisão da habilidade profética neste nível, o mago apreende somente detalhes gerais e abrangentes. Por exemplo, Bahazid talvez não descubra que matar a mãe do garoto levará a *irmã* dele a se tornar uma grande líder.

O mesmo alvo não pode ser visado por este feitiço mais de uma vez a cada 24 horas.

Clássico dos Guardiões do Véu: A Presciência de Merlin.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Tempo.

Proteger os Mistérios nem sempre é uma simples questão de conhecer o passado ou perceber o presente. Às vezes, é preciso discernir aquilo que ainda não aconteceu. Desse modo, é possível conduzir os ignorantes para longe de perigos que eles não têm discernimento suficiente para entender e resguardar o mundo oculto do olhar daqueles que, em sua cegueira, talvez tentem prejudicá-lo.



Ação: prolongada e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Este feitiço age como "Bolsão Temporal", pág. 250, exceto que o mago agora é capaz de enfeitiçar uma área. Um sucesso afetará uma área de cinco metros quadrados e tudo que estiver dentro dela, e pode-se dedicar mais fatores Alvos para aumentar essa área.

Também é possível reverter o fluxo do tempo para desacelerar a passagem do tempo dentro do Bolsão em relação ao tempo de fora. Por exemplo, com um sucesso, o tempo dentro do bolsão terá metade da velocidade do tempo lá fora: um turno lá dentro corresponderá a dois turnos lá fora. Com três sucessos, quatro turnos transcorrerão do lado de dentro a cada turno passado lá fora. A pessoa que entrar na área precisará ter êxito num teste reflexo e disputado de Autocontrole + Gnose para não ser apanhada pela corrente do tempo.

Clássico do Mysterium: Baluarte Temporal.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Tempo.

Os magos do Mysterium geralmente usam este clássico para se abastecerem de quantidades quase ilimitadas de tempo e

●●●●● *Mestre do Tempo*

Modelo a quarta dimensão da mesma maneira que o mestre do Espaço dá forma às outras três. Entendo que o tempo é um artefato e, a partir do éter, fabrico-o na medida de meus desejos, ordenando-lhe que seja assim ou assado, além de conseguir capturar uma pessoa ou coisa na urdidura do tempo propriamente dito. Meu próprio passado é mutável e eu o reescrevo como bem entender.

Clareira das Fadas (Tempo ●●●●●)

Dizem que, antigamente, as fadas, ou o Belo Povo, viviam em lugares que não estavam exatamente em sincronia com o tempo conhecido pelas criaturas mortais. Daí as histórias de homens que se deitaram para dormir em círculos de cogumelos e acordaram cem anos depois, ou na manhã seguinte, já idosos, encurvados e claudicantes. Este feitiço imita esses encantamentos feéricos, permitindo ao mago deslocar um lugar do fluxo normal do tempo, de modo que quem estiver lá vivenciará um bocado de tempo subjetivo num breve período de tempo normal, ou vice-versa.

Prática: Fazer.



dedicá-las à pesquisa esotérica. Alguns membros da Escada de Prata, ao considerar uma linha de ação particularmente difícil, podem usar o mesmo feitiço (Autocontrole + Ocultismo + Tempo) com o intuito de conceder a si mesmos algumas semanas ou meses para estudar uma decisão que precisa ser tomada na manhã seguinte.

Herança Futura
(Tempo ●●●●●)

O mago se livra de um objeto mandando-o para o futuro. Se antes ele conseguia fazer as coisas avançarem alguns turnos no tempo usando "Espasmo Temporal", pág. 250, o domínio deste nível lhe permite mandar um objeto para um futuro distante, talvez para que a coisa não caia nas mãos de seus inimigos, ou então para garantir que somente um herdeiro seu venha a usá-la.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O número de sucessos determina a que distância no futuro o objeto poderá ser enviado. O mago poderá escolher mandar a coisa para qualquer ponto no futuro entre agora e o momento mais distante permitido pelos sucessos obtidos.

Sucessos	Momento futuro
1	1 ano
2	2 anos
3	5 anos
4	10 anos
5*	20 anos

* Acrescente dez anos a cada sucesso adicional.

O objeto aparecerá no momento futuro exatamente no mesmo espaço que ocupa no presente, a menos que Espaço 2 seja acrescentado ao feitiço para situá-lo em outro lugar (consulte o feitiço "Aporte", pág. 135).

O inconveniente deste feitiço é que, depois de lançado, ele não permitirá a recuperação do objeto, a não ser naquele ponto do futuro em que a coisa aparecerá. Dizem que os arquimestres do Tempo têm o poder de estender uma das mãos e recuperar objetos enviados para o futuro.

Clássico do Concílio Livre: O Privilégio do Arqueólogo.

Parada de dados: Presença + Investigação + Tempo.

Alguns magos do Concílio Livre usam este clássico para criar tesouros enterrados originários de seu próprio passado, apesar de só poderem explorar esses recursos muito no futuro. Pelo menos garantem que ninguém mais conseguirá usá-los.

Parar o Tempo (Tempo ●●●●●)

O mago suspende o tempo em volta do alvo. A percepção subjetiva do alvo o mostra num determinado momento e, em seguida, instantaneamente, num momento posterior. Para os observadores casuais, o alvo parecerá perfeitamente imóvel, mesmo se estiver em pleno ar.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso permite que o alvo fique congelado no tempo durante um turno. O campo de suspensão temporal existirá nas proximidades imediatas do alvo. Se alguém ou alguma coisa entrar nesse campo — ou seja, se tocar o alvo —, o feitiço será quebrado e o alvo devolvido ao tempo normal.

Clássico do Concílio Livre: A Mão da Glória.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Tempo contra Autocontrole + Gnose.

Os artífices da vontade do Concílio Livre usam este clássico para inúmeros fins, como roubar dinheiro do cofre de uma condessa rica bem diante dos olhos dela (que nada verão), ou fazer um conspirólogo ter um "lapso temporal" e pensar que foi abduzido por alienígenas nesse intervalo de tempo do qual ele não se recorda (mas que os relógios mostram claramente ter passado).

Reescrever a História (Tempo ●●●●●)

O mago é capaz de dar forma a sua própria história, dentro das possibilidades normais. O artífice da vontade produz modificações de grande monta em seu próprio passado, permitindo-lhe redefinir a pessoa que é hoje, mesmo que só temporariamente. No entanto, ele não conseguirá mudar a história de sua *alma*, refazendo seu passado mágico (não poderá mudar sua Senda, Gnose ou Arcanos).

Prática: Fazer e Desfazer.

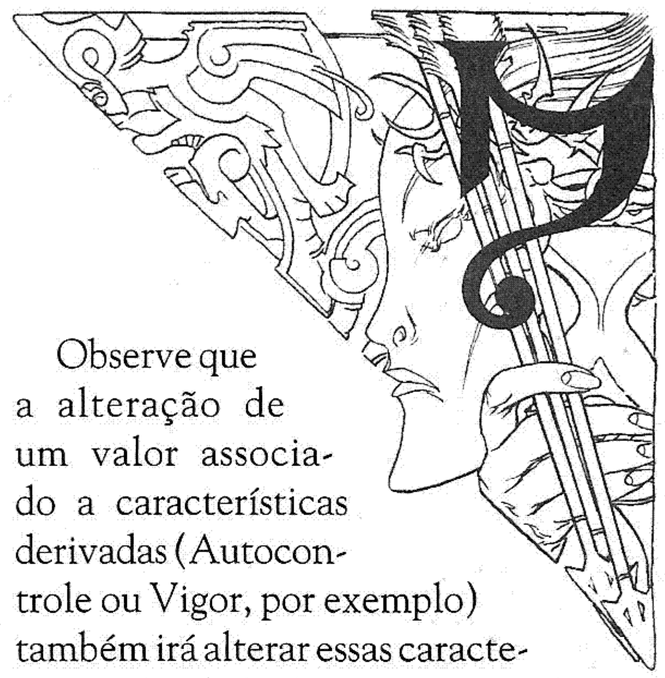
Ação: prolongada.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso permitirá ao mago transferir um círculo de uma característica comum (Atributo, Habilidade ou Vantagem, mas não uma característica mágica, como Gnose ou um Arcano) para outra da mesma categoria (os círculos de Atributos Sociais trocam de lugar com outros Atributos Sociais, e assim por diante), até seu limite máximo normal numa categoria (cinco círculos para a maioria dos seres humanos). (Não é possível acrescentar círculos diretamente a uma Vantagem, nem subtraí-los.) É como se ele tivesse feito escolhas diferentes no passado, levando a resultados pessoais distintos. Por exemplo, em seu passado recém-reescrito, o mago frequentava a academia de ginástica, e não a biblioteca que ele realmente visitava em seu verdadeiro passado, o que lhe permitirá transferir círculos dos Atributos Mentais para os Físicos.



Observe que a alteração de um valor associado a características derivadas (Autocontrole ou Vigor, por exemplo) também irá alterar essas características derivadas (Força de Vontade ou Vitalidade, digamos).

Expirado o feitiço, a verdadeira história do autor será restaurada e suas características voltarão à distribuição original.

Clássico da Escada de Prata: Ladrão de Anos.

Parada de dados: Manipulação + Investigação + Tempo.

Os artífices da vontade da Escada de Prata não obedecem a nenhuma força fora de sua ordem, nem mesmo à imutabilidade do próprio Tempo. Com este clássico, esses magos tornam-se oradores eloquentes, espadachins competentes, maratonistas ou o que for necessário, pelo simples fato de modificarem uma coisinha aqui, outra ali na história e obter as mudanças desejadas.



Vida

Âmbito: doença, evolução, cura, metamorfose e vigor.

A Vida é o Arcano da animação vital, a centelha impalpável que distingue a matéria biológica de materiais inferiores. Compreende tudo, desde vírus e bactérias às plantas e aos animais mais complexos. Com o poder da Vida, o mago é capaz de provocar ou curar doenças, fechar ferimentos atrozes e até mesmo criar formas de vida a partir do nada. Ele consegue incrementar suas próprias capacidades físicas e elevá-las a níveis muito além daqueles encontrados na natureza, ou então alterar sua aparência (desde traços superficiais a características intrínsecas, como altura, peso, compleição física, idade e até mesmo sexo) da maneira como desejar. Os processos da vida podem ser interrompidos, acelerados, revertidos ou alterados de outras maneiras.

Os magos que se esforçam para dominar o Arcano da Vida costumam ser de dois tipos. Existem aqueles que abraçam as inúmeras maravilhas do mundo vivo e que se enamoram tanto dele a ponto de se verem impelidos a perseguir seus mistérios e, desse modo, aproximar-se mais dele. Esses magos costumam se atirar de cabeça no que a vida tem de melhor e pior a oferecer, com um fervor geralmente encontrado apenas entre aqueles que buscam os segredos das Forças. O outro tipo de mago é levado a controlar, a impor a ordem à imensa aleatoriedade do mundo vivo. Insatisfeito com a existência de padrões que ele não consegue ver, esse tipo de artífice da vontade deseja se tornar divino para que nunca mais precise se sujeitar à eventualidade imprevisível das doenças e da dor.

> Enxergo o trilhão de vidas invisíveis que entra e sai a cada inspiração sua, a trama de vitalidade escondida secretamente no ar. Nenhum veneno há de me derrubar. Com um simples olhar, distingo a doença e o mal da integridade, a face verdadeira de cada ave, animal e planta viva. Enxergo até mesmo a vida da própria magia, testemunho o ir e vir de sua existência: nascimento, ascendência, declínio e extinção.

Reino Regente: Natureza Primordial

O par grosseiro/sutil formado por Vida/Espírito fornece os Arcanos Regentes da Natureza Primordial, o jardim edênico, vasto e primitivo, cheio de florestas, montanhas, rios e planícies, onde a Natureza domina. A Vida é a expressão material do par, o poder bruto dos processos orgânicos.

• Iniciado da Vida

Analisar a Vida (Vida •)

O mago identifica a espécie, a idade e o sexo de um vegetal ou animal vivo (seres humanos inclusive) que se encontra nas proximidades.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: concentração.

Tipos de vida

O mago é capaz de afetar tipos diferentes de formas de vida a cada grau de domínio do Arcano. Estas são as definições:

Vida primitiva: insetos, plantas, fungos, bactérias e outros micróbios.

Vida intermediária: mamíferos irracionais, répteis, aves e peixes.

Vida avançada: animais racionais (seres humanos e lobisomens).

Alteração de Padrões

O mago é capaz de alterar o Padrão de um ser vivo com seus feitiços, mas não conseguirá fazer isso com Duração indefinida (as criaturas vivas não podem ser afetadas indefinidamente).

Os feitiços que provocam mudanças naturais — coisas que poderiam ocorrer sem a interferência da magia — têm efeitos permanentes mesmo depois de expirada a Duração. Um ferimento cicatrizado não irá reaparecer quando o feitiço terminar. No entanto, as alterações artificiais vão realmente desaparecer com o fim do feitiço. O ser humano transformado num porco voltará a ser humano quando acabar a Duração do feitiço.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Identificar uma determinada espécie exige um teste reflexo de Inteligência + Trato com Animais. Se o alvo for um vegetal, use Ciências, Sobrevivência ou Medicina. O mago pode até mesmo identificar a raça (ou raças) de um animal, quem sabe para detectar se a alegação do proprietário de que o bicho tem *pedigree* é verdadeira. É possível identificar uma criatura sobrenatural não humana, contanto que o mago tenha visto algo parecido antes. Caso contrário, a espécie continuará desconhecida (o fato, por si só, certamente despertará a curiosidade do mago).

Clássico da Escada de Prata: Classificar Espécimes.

Parada de dados: Inteligência + Sobrevivência (vegetais) ou Trato com Animais (animais) ou Medicina (seres humanos) + Vida.

Todas as coisas seguem uma hierarquia e as abundantes formas de vida não são exceção. Os magos da Escada usam este clássico para categorizar as coisas vivas que os cercam.

O Arcano da Vida e os mortos-vivos

O Arcano da Vida normalmente não afeta os mortos-vivos (vampiros, zumbis, reencarnados e fantasmas). É necessário o Arcano da Morte para introduzir feitiços nos Padrões desses seres.

Depurar o Corpo (Vida ●)

O mago consegue se purificar, livrando-se de drogas, toxinas ou venenos.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos obtidos no teste de feitiçaria são acrescentados como dados extras aos testes realizados com o intuito de superar os efeitos de uma droga ou para permitir ao mago ignorar uma quantidade idêntica de pontos de dano causados por veneno. Veja as seções "Drogas", págs. 176–177, e "Venenos e toxinas", pág. 181, do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Clássico da Seta Adamantina: Expurgar o Indesejável.

Parada de dados: Vigor + Medicina + Vida.

Apesar de não acontecer mais com tanta frequência nos dias de hoje, já houve um tempo em que guardas e guerreiros tinham, muitas vezes, de se preocupar com venenos. Os magos da Seta Adamantina usam este clássico para expurgar de seus organismos as substâncias indesejadas. Naturalmente, o feitiço é tão eficaz com o álcool, por exemplo, quanto com a estricnina, de modo que magos de todas as ordens acabam arranjando uma ou outra maneira de usá-lo.

Detectar a Vida (Vida ●)

Geralmente vem a calhar o mago saber que há criaturas vivas nos arredores. Às vezes, pode ser que ele precise encontrar uma possível fonte de alimento. Outras vezes, pode ser que ele esteja curioso quanto à proximidade ou não de possíveis aliados ou inimigos. Este feitiço permite ao mago usar um sentido arcano para explorar a área, tocar as correntes impalpáveis que a vida grava na Trama e, desse modo, detectar a proximidade de outras criaturas vivas, desde os menores microorganismos à flora e à fauna mais vastas.

O mago, em geral, especifica que irá procurar certos tipos de vida (por exemplo, "cariacus, salmões e seres humanos", ou "todos os insetos"), o que costuma ser muito mais rápido do que destacar os tipos de vida que *não* se deseja procurar. Se não filtrar sua busca de alguma maneira, o mago correrá o risco de obter uma resposta inútil e avassaladora. Pode ser que o mago se veja até mesmo assoberbado pela quantidade absoluta de criaturas vivas que podem ser encontradas em praticamente qualquer lugar da face da Terra, seja em sua superfície, dentro, abaixo ou acima dela, desde as profundezas do mar até os pontos mais remotos da atmosfera.

O feitiço permite ao mago ter uma boa ideia de onde esses padrões vivos se encontram em relação a ele. Ao acrescentar ao feitiço o componente Espaço 1, ele poderá localizar com precisão as formas de vida detectadas.

Prática: Conhecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

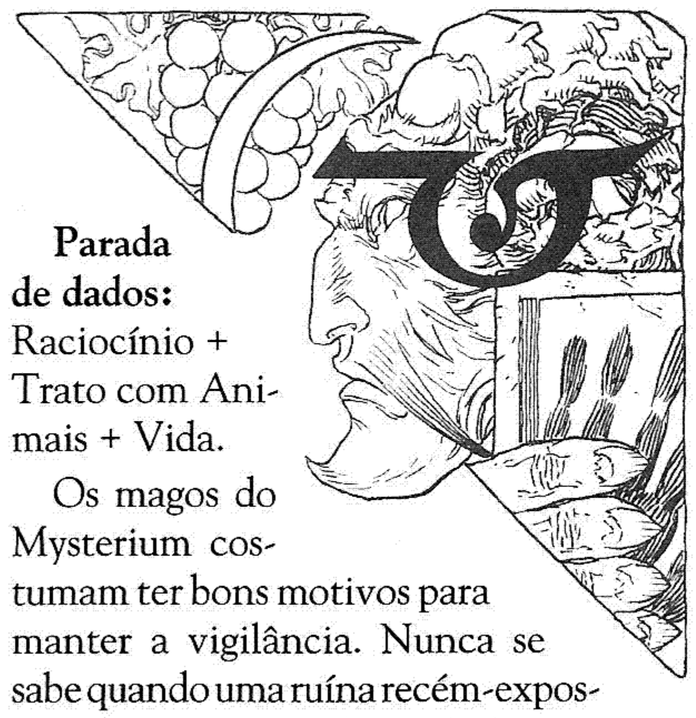
Custo: nenhum.

O mago é capaz de detectar formas de vida ao alcance de seus sentidos. Além disso, o feitiço, enquanto durar, criará uma "zona de segurança" circular em volta do mago, na qual nenhuma coisa viva conseguirá entrar sem que ele saiba. Por exemplo, se um assassino tentasse se esgueirar por trás do mago, o feiticeiro seria alertado tão logo o matador entrasse no círculo coberto pelo feitiço.

Sucessos	Raio da zona de segurança
1	1 m
2	2 m
3	4 m
4	8 m
5	16 m

Os sucessos também são usados para desmascarar qualquer tipo de disfarce sobrenatural que as criaturas possam ter (por exemplo, uma pessoa sob efeito do feitiço de Morte 3 "Suprimir a Própria Vida", pág. 210).

Clássico do Mysterium: Escutar o Eco da Alma.



Parada de dados: Raciocínio + Trato com Animais + Vida.

Os magos do Mysterium costumam ter bons motivos para manter a vigilância. Nunca se sabe quando uma ruína recém-exposta conterá esporos de um bolor antigo ou outra forma de vida perigosa.

Pulsação do Mundo Vivo (Vida ●)

O mago adquire os Sentidos de Mago (veja a seção de mesmo nome, pág. 110). Ele é capaz de detectar a presença de uma animação vital e mística na área, o que, para todos os efeitos, significa que ele poderá interpretar a ressonância como uma função da energia viva da realidade.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Consulte a seção "Ressonância", págs. 278-280, onde você encontrará as regras para analisar a magia com este feitiço.

Clássico do Concílio Livre: Percepção Orgânica.

Parada de dados: Raciocínio + Medicina ou Ciências + Vida.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para estudar o universo vivente, distinguindo os movimentos elegantes da Trama como se ela fosse um único organismo. Os magos do Mysterium costumam ter a mesma opinião a respeito deste feitiço, mas usam métodos diferentes (Inteligência + Medicina ou Ciências + Vida).

Transe do Curandeiro (Vida ●)

O mago é capaz de discernir o estado de saúde de um ser vivo e detectar e identificar qualquer enfermidade.

Prática: Conhecer.

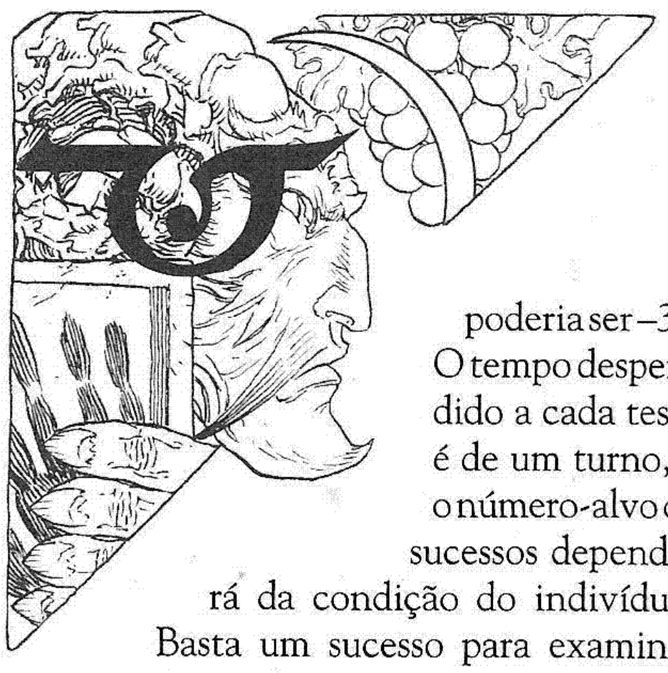
Ação: prolongada.

Duração: concentração.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

As doenças ou condições obscuras ou raras podem impor uma penalidade ao teste (no caso do raro e hemorrágico vírus ebola,



poderia ser –3). O tempo despendido a cada teste é de um turno, e o número-alvo de sucessos dependerá da condição do indivíduo. Basta um sucesso para examinar um espécime em perfeitas condições de saúde, mas a detecção de um pequeno tumor canceroso talvez precise de cinco sucessos ou mais. O Narrador deve fazer o teste, para que o jogador não saiba se o personagem deixou de notar um sintoma revelador.

Clássico dos Guardiões do Véu: Erradicar Enfermidades.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Os Guardiões às vezes deparam com doenças estranhas em seu trabalho, ou então são obrigados a diagnosticar rapidamente ferimentos provocados por uma série de entidades malignas. Os magos da Seta Adamantina usam este clássico por motivos semelhantes, examinando os ferimentos sofridos ao defenderem seus protegidos.

●● Aprendiz da Vida

Toco os fios de minha própria vida, fechando meus ferimentos e fazendo desaparecer minhas aflições. Aplico esses feitiços a seres vivos inferiores, aprimorando minhas habilidades para aplicá-las a organismos superiores. Uso armaduras tecidas com minha carne e meus ossos. Domino as criaturas vivas mais insignificantes, apodero-me de seus instintos e modelo-os como bem entender.

Controlar Vida Primitiva (Vida ●●)

O mago controla formas de vida primitivas, manipulando as respostas instintivas. Ele é capaz de fazer uma forma de vida primitiva se ocupar de qualquer comportamento natural à espécie, mesmo que fora das circunstâncias nas quais esse comportamento seria normalmente exibido. Seria possível fazer uma abelha sinalizar para as companheiras de colmeia que encontrou pólen, mesmo que não tenha achado nada, ou então fazer um aranha secretar peçonha pelas quelíceras, não havendo uma presa por perto.

O mago consegue desencadear a parte que quiser da resposta de correr ou lutar de uma forma de vida primitiva, bem como incitar qualquer ser inferior dotado de instintos acionados fisiologicamente (como o instinto da loba de proteger seus filhotes) a exibir um ou vários desses comportamentos instintivos por meio da manipulação cuidadosa da química cerebral e glandular.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

O mago consegue afetar um único alvo ou todos os alvos que se encontram dentro de um círculo definido.

Sucessos	Alvos
1	1 (torna-se um enxame de 1 m de raio)
2	2 (torna-se um enxame de 2 m de raio)
3	4 (torna-se um enxame de 4 m de raio)
4	8 (torna-se um enxame de 8 m de raio)
5	16 (torna-se um enxame de 16 m de raio)

As criaturas podem ser diversos tipos de animais daninhos. No caso de um enxame de insetos dotados de ferrões, eles geralmente atacarão todas as pessoas que estiverem dentro do círculo. O dano infligido pelo enxame dependerá de sua densidade. Todos os tamanhos listados na tabela anterior causarão um ponto de dano contundente a qualquer um que se encontrar dentro do círculo. O enxame poderá provocar mais dano caso se concentre. Usando a tabela de sucessos anterior, acrescente um dado a cada passo na direção de um raio menor. Por exemplo, um enxame com dezesseis metros de raio (cinco sucessos) que se concentra num raio de dois metros (dois sucessos) provocará quatro pontos de dano contundente. A blindagem só será eficaz se cobrir o corpo inteiro e, mesmo assim, proporcionará apenas metade de seu índice (arredondado para baixo).

Além disso, os alvos irão se distrair com o zumbido do enxame e ficarão sujeitos a –2 dados nos testes de percepção e concentração enquanto estiverem dentro do círculo, mesmo que não sejam especificamente atacados.

Não é possível atacar o enxame de insetos com punhos, porretes, espadas ou armas de fogo. Somente os ataques que afetam áreas, como um maçarico, terão efeito. Cada ponto de dano infligido pelas chamas ou outro ataque aplicável diminuirá o tamanho do enxame. Quando ficar reduzido a zero, todos os insetos que o compõem estarão mortos, ou então os poucos sobreviventes acabarão se dispersando.

Clássico da Escada de Prata: Rei dos Animais.

Parada de dados: Manipulação + Trato com Animais + Vida contra Vigor.

Apesar, talvez, de não ser tão preciso quanto o tipo de controle que se pode exercer com o uso do Arcano da Mente, este clássico é considerado igualmente eficaz pelos magos da Escada de Prata. Com ele, é possível fazer um enxame de vespas se precipitar sobre um inimigo.

Controle do Corpo (Vida ●●)

O mago tem controle consciente e perfeito de suas funções corporais, desde a respiração aos reflexos, passando pelo metabolismo e a circulação.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Os sucessos proporcionam vários benefícios em cada uma das quatro categorias a seguir, todas de uma vez. Os sucessos não serão distribuídos entre as categorias, e sim aplicados separadamente a cada uma delas com o intuito de angariar uma série de benefícios. Por exemplo, um sucesso permite ao mago diminuir o ritmo de sua respiração, dá a ele Iniciativa +1, dobra a quantidade de tempo que ele é capaz de passar sem sofrer privação ou fadiga, desacelera seu coração e reduz pela metade o tempo de recuperação no caso de ferimentos contusos.

Respiração: Cada sucesso permite ao mago diminuir o ritmo de sua respiração de maneira que ele só precisará de metade do oxigênio que seria normalmente necessário, sem prejudicar sua atividade física.

Reflexos: Cada sucesso acrescenta uma unidade a sua Iniciativa.

Metabolismo: O mago regula eficientemente seu metabolismo e o uso de energia de seu corpo, de modo que precisará de menos alimento do que seria normal. Cada sucesso permite-lhe dobrar a quantidade de tempo que é capaz de passar sem precisar verificar seus limites de privação ou fadiga.

Batimentos cardíacos: Um sucesso permite ao mago desacelerar seu coração e sua circulação, de maneira que venenos em sua corrente sanguínea passem a afetá-lo mais lentamente (duplique o incremento de tempo entre os momentos de aplicação do dano devido a venenos ou toxinas). O mago, em vez disso, poderia fazer o coração parar durante um minuto a cada sucesso, mas não conseguiria realizar ações físicas (nem mesmo se mover) durante esse período.

Além disso, a cada sucesso, ele poderá reduzir pela metade (arredondada para baixo) o tempo de recuperação de qualquer ferimento contuso, pois evitará equimoses ou então controlará a hemorragia interna. Por exemplo, um sucesso lhe permite reparar um ferimento contuso a cada sete minutos; dois sucessos reduzirão esse intervalo a três minutos; três sucessos, a um minuto; quatro sucessos, a trinta segundos; e cinco sucessos, a quinze segundos (ou um ferimento a cada cinco turnos).

Clássico da Seta Adamantina: Mente do Corpo.

Parada de dados: Raciocínio + Esportes + Vida.

Os magos da Seta Adamantina tratam seus corpos como templos, e este clássico fornece-lhes um santuário purificado.

Curar Fauna e Flora (Vida ●●)

O mago é capaz de fechar os ferimentos de animais e plantas.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Idêntico a "Curar-se", a seguir, exceto que o mago é capaz de lançar este feitiço sobre uma forma de vida não humana. Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Concílio Livre: Regeneração Celular.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Com remédios avançados e técnicas experimentais de tratamento, os magos do Concílio Livre são capazes de fechar as feridas de praticamente qualquer criatura que não seja humana. O feitiço costuma ser mais usado em animais domésticos, mas poderia muito bem ser aplicado à maioria dos animais ou vegetais. Os Guardiões do Véu também usam este feitiço para apagar todas as pistas de dano sobrenatural infligido à fauna e à flora.

Curar-se (Vida ●●)

O mago é capaz de curar a si mesmo, recuperando-se de lesões e ferimentos.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso repara um ponto de dano contundente ou letal (o ferimento mais à direita no painel de Vitalidade é o que cicatriza primeiro). Este feitiço pode ser lançado de maneira velada, mas, se testemunhado por Adormecidos, será preciso arranjar um jeito de explicar os efeitos miraculosos para que o feitiço não pareça improvável. Pode ser que o uso de equipamento médico já baste para convencê-los.

Com Vida 3, o mago consegue se recuperar de ferimentos agravados, mas o feitiço tem de ser lançado com um aspecto vulgar.

Clássico da Seta Adamantina: Aliviar as Feridas de Batalha.

Parada de dados: Destreza + Medicina + Vida.

Não há guerreiro que passe a vida inteira incólume. Os magos da Seta Adamantina usam este clássico para remendar carne e ossos quando a habilidade deixa a desejar ou o azar intervém. Esses artífices da vontade tomam o cuidado de não demonstrar a dor que sentem, para que uma inspeção (e um feitiço) superficial revele apenas que os ferimentos mais atrozes (pelo menos aos olhos dos não iluminados) não passaram de "machucadinhos". Os Guardiões do Véu que praticam essas artes muitas vezes preferem usar seus feitiços de cura (Inteligência + Medicina + Vida) em ambientes ligeiramente mais tranquilos do que as circunstâncias frenéticas nas quais os magos da Seta geralmente se veem.

Depurar-se (Vida ●●)

O mago é capaz de se curar de doenças ou mal-estares.

Prática: Reger.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.



Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

A raridade e a virulência da doença determinam o número de sucessos que será necessário obter para superá-la. Um resfriado comum talvez precise de três sucessos, ao passo que o ebola pode exigir dez ou mais. Observe que este feitiço não fornece nenhuma pista para a obtenção de um contraveneno ou de uma cura terrena para a doença.

Clássico do Mysterium: Sangue do Cordeiro.

Parada de dados: Vigor + Medicina + Vida.

Com cataplasmas e elixires estranhos, o mago do Mysterium expulsa de seu corpo a enfermidade, revitalizando-se e recuperando-se completamente até mesmo dos estragos deixados pelas doenças mais terríveis.

Purificar Corpos (Vida ●●)

O mago livra outras pessoas de drogas, toxinas ou venenos.

Prática: Impelir.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço de Vida 1 "Depurar o Corpo", pág. 255, exceto que esta versão pode ser usada para enfeitiçar outras pessoas. Neste nível, o mago é obrigado a estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Mysterium: Contraveneno.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Até mesmo no meio do nada, sem suprimentos e incapacitado de pedir socorro, o mago do Mysterium, com este clássico, está preparado para salvar a vida de um companheiro que tenha sido envenenado por qualquer tipo de criatura, seja terrena ou do outro mundo. Alguns artífices da vontade do Concílio Livre usam um clássico mais improvisado (Raciocínio + Medicina + Vida) para obter o mesmo resultado.



Resistência Orgânica (Vida ●●)

O mago consegue fortalecer seu Padrão vivo com magia, tornando-se muito mais resistente à maioria das formas de ataque. Este feitiço não o defenderá de formas puramente psíquicas de dano, nem de ataques ao espírito do mago, mas acabará de fato repelindo qualquer coisa (ao menos em parte), desde armas afiadas a contusões, passando por fogo ou outras formas de energia.

Essa proteção, ao ser lançada de maneira velada, geralmente implica uma resistência maior dos tecidos, o que poderia ser percebido durante um exame médico (supondo-se que o médico tenha examinado o mago antes, sem o efeito do feitiço, e consiga detectar a discrepância).

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana (opcional).

O mago adquire um ponto de blindagem a cada círculo que possui no Arcano da Vida. Usando-se um ponto de Mana, a Duração pode ser estendida a um dia. A maioria dos magos lança este feitiço de resguardo no início do dia, como parte de seus rituais matutinos. Os sucessos são empregados para combater tentativas de revogar a proteção mágica.

Observe que essa blindagem mágica não se aplica às tentativas, por parte de um oponente, de agarrar o mago em combate corpo a corpo (para isso existem os feitiços de resguardo dos Arcanos Espaço, Mente, Sorte e Tempo). O feitiço tampouco se aplica às tentativas, por parte do agarrador, de subjugar o mago, mas realmente o protegerá das tentativas de lhe infligir dano (subtraia os pontos de blindagem de qualquer teste de submissão que tenha a intenção de ferir o mago ou atacá-lo com uma arma em punho).

Clássico dos Guardiões do Véu: Ossos de Aço.

Parada de dados: Vigor + Esportes + Vida.

Ao se meter em situações potencialmente perigosas, os Guardiões versados no Arcano da Vida costumam usar este clássico, blindando a carne e os ossos com uma resistência sobrenatural. Alguns magos do Mysterium usam uma variante deste clássico (Perseverança + Esportes + Vida) que fortalece o corpo com uma mente disciplinada.

Transferir Características Primitivas (Vida ●●)

O mago dá a uma forma de vida primitiva características de uma outra forma de vida primitiva.

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: prolongada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É possível transferir uma característica a cada sucesso obtido. O feitiço poderia ser usado para criar uma minhoca dotada de couraça quitinosa, ou uma libélula com pele fotossintética.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

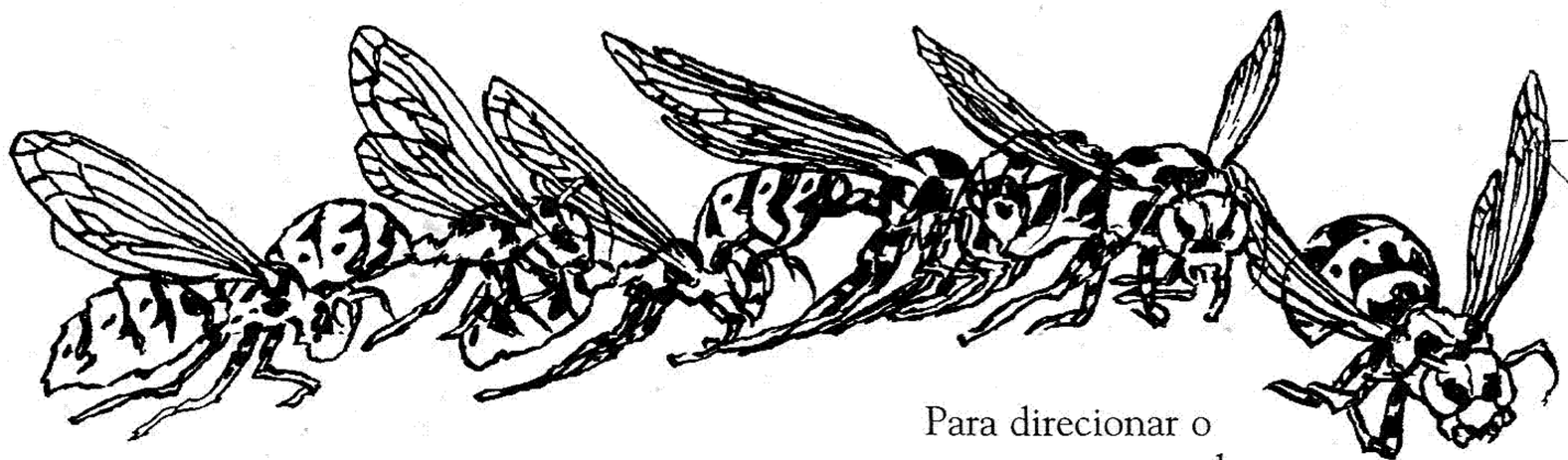
Clássico do Concílio Livre: Troca de DNA.

Parada de dados: Inteligência + Trato com Animais ou Sobrevivência + Vida contra Vigor.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para produzir efeitos que deixariam atordoados até mesmo os geneticistas mais habilidosos e bem-informados de hoje que os presenciassem. É verdade que muitas dessas mudanças, quando testemunhadas por um Adormecido, podem ser desfiadas pela Incredulidade, mas um mago cauteloso e discreto é capaz de produzir algumas transformações realmente milagrosas. Os artífices da vontade do Mysterium usam o mesmo clássico para produzir alterações semelhantes em formas de vida primitivas.

Transformar a Vida Primitiva (Vida ●●)

O mago é capaz de transformar uma forma de vida primitiva (como insetos, fungos ou plantas) em outra forma de vida primitiva. (Observe que seres racionais, não importa a espécie, não são considerados formas primitivas de vida.) Ao transmutar a energia viva de uma planta, como uma flor em crescimento ou um frutinho verde, o mago é capaz de transformar essa forma de vida em outra completamente dife-



rente, como um enxame de insetos. Ou então o mago pode converter um tipo de inseto (ou invertebrado simples) em outro (como a barata transformada em vespa, ou a minhoca em centopeia).

Prática: Reger.

Ação: instantânea e disputada; o alvo pode fazer testes reflexos de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 3, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

O mago consegue afetar um alvo de Tamanho igual ou inferior a 20. Se o alvo for maior, serão impostas penalidades ao teste de feitiçaria (veja "Tamanho", pág. 118). Ele é capaz de transformar o alvo numa criatura de Tamanho típico para a espécie. Um carvalho grande (Tamanho 10) pode ser transformado num pequenino bonsai (Tamanho 1), mas não num bonsai de Tamanho 10. A conversão de uma forma de vida menor (o bonsai) numa forma de vida maior (o carvalho) impõe estas penalidades:

Acréscimo de Tamanho	Penalidade nos dados
+3	–1
+6	–2
+9	–3
+12	–4
+15	–5

Se o autor quiser converter uma forma de vida (como uma árvore) num enxame de insetos, o tamanho do enxame dependerá do Tamanho da forma de vida que foi alterada.

Tamanho da forma-alvo	Tamanho do enxame
1–3	1 m de raio
4–6	2 m de raio
7–10	4 m de raio
11–15	8 m de raio
16–20*	16 m de raio

* Multiplique o raio por dois a cada cinco pontos adicionais de Tamanho.

Para direcionar o enxame, o mago pode lançar o feitiço "Controlar Vida Primitiva", pág. 256.

Clássico da Escada de Prata: Crisálida.

Parada de dados: Inteligência + Trato com Animais ou Sobrevivência + Vida contra Vigor.

Os magos da Escada munidos deste clássico conseguem submeter as formas de vida simples a sua vontade, transmutando folhas de grama em marimbondos, ou moscas em escorpiões, para atormentar e, quem sabe, até mesmo matar os inimigos. Os magos da Seta Adamantina usam seu próprio clássico (Perseverança + Trato com Animais ou Sobrevivência + Vida) para criar essas armas vivas.

Visões do Mundo Vivo (Vida ●●)

Idêntico ao feitiço de Vida 1 "Pulsação do Mundo Vivo", pág. 255, exceto que o mago o usará para enfeitiçar outro mago ou até mesmo um ser sobrenatural, como um fantasma ou lobisomem. Se for lançado sobre um Adormecido, o feitiço invocará a Incredulidade no mesmo instante, mesmo se sua Duração for inferior a uma cena.

Prática: Desvelar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Se não quiser ser enfeitiçado, o alvo poderá resistir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose.

Clássico da Seta Adamantina: Detectar Intrusos.

Parada de dados: Inteligência + Trato com Animais ou Sobrevivência + Vida.

Este clássico permite a um artífice da vontade da Seta conferir a outro mago os sentidos simples habilitados pelo Arcano da Vida. Alguns lançam este feitiço para incrementar as capacidades dos aliados, ao passo que se sabe de outros que o usam para desorientar os invasores com sentidos que eles não conseguirão controlar nem entender muito bem. Alguns magos do Mysterium usam um clássico diferente (Manipulação + Trato com Animais ou Sobrevivência + Vida) para dotar outros magos com esses sentidos.

●●● Discípulo da Vida

Os animais superiores se submetem a meu comando. Atiro farpas contra aqueles que me ofendem e fecho os ferimentos de meus aliados. Mudo minha própria forma e as formas de animais simples. Sou capaz de esconder minha verdadeira face ou de me adaptar a qualquer ambiente, de ficar mais forte, mais rápido ou mais resistente.

Aviltar a Forma (Vida ●●●)

O mago consegue reduzir um Atributo Físico, seja seu ou de uma forma de vida primitiva ou intermediária. Pode ser que o mago queira parecer enfermo ou debilitado.

Prática: Rasgar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

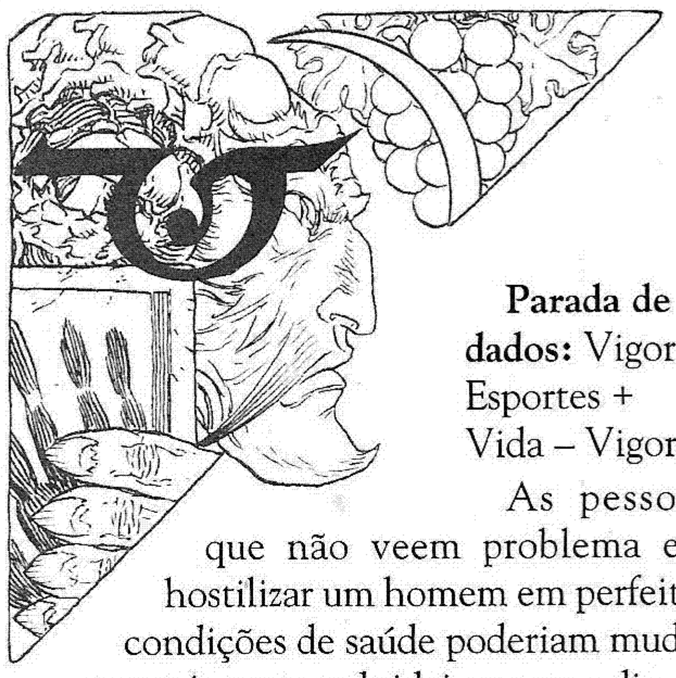
Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana (se for para enfeitiçar outro ser).

O mago consegue diminuir um círculo por sucesso, sendo o máximo igual a seu índice de Vida. Se lançar o feitiço sobre uma forma de vida primitiva ou intermediária, ele terá de usar um ponto de Mana, e o Vigor do alvo será subtraído da parada de feitiçaria (a resistência é reflexa).

Clássico dos Guardiões do Véu: Enfermidade.



Parada de dados: Vigor + Esportes + Vida – Vigor.

As pessoas que não veem problema em hostilizar um homem em perfeitas condições de saúde poderiam mudar repentinamente de ideia ao se ver diante de um sujeito frágil e manco. Além disso, às vezes é bom ser subestimado, ou ser capaz de deixar um animal inferior fraco demais para ferir alguém. Os magos da Seta Adamantina usam um clássico diferente (Perseverança + Esportes + Vida) para incapacitar animais de guarda e coisas do gênero.

Banir a Peste (Vida ●●●)

O mago é capaz de curar o mal-estar ou a doença de outra pessoa.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Idêntico ao feitiço de Vida 2 "Depurar-se", pág. 257. Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Mysterium: Relacrar a Tumba.

Parada de dados: Raciocínio + Medicina + Vida.

O mal-estar e a doença são apenas algumas das ameaças confrontadas pelos magos do Mysterium e colegas em seu trabalho de desvendar os segredos dos antigos. Com este clássico, é possível expulsar a enfermidade dos corpos dos amigos ou até mesmo de desconhecidos inocentes. Os magos do Concílio Livre também recorrem a este feitiço (Inteligência + Medicina + Vida) ao aplicar técnicas de medicina de ponta e tratamentos inovadores.

Controlar Vida Intermediária (Vida ●●●)

Os animais são criaturas instintivas. As espécies mais inteligentes conseguem resolver problemas com o raciocínio, mas a maioria se restringe a respostas determinadas por protocolos pré-programados por sua biologia. Quando têm fome, procuram comida. Quando têm medo, fogem. Quando acuadas, muitas reagem. Na verdade, essas respostas estão entranhadas tão fundo e são tão previsíveis que um mago versado no Arcano da Vida é capaz de invocá-las para induzir um determinado animal a reagir praticamente da maneira que ele desejar, desde que isso não fuja da gama normal de comportamentos da criatura. Como é biologicamente *possível* intimidar e submeter um leão africano de trezentos quilos, o mago poderia, se quisesse, desencadear uma resposta submissa num animal como esse. Da mesma maneira, já que um *yorkshire-terrier* tem o *potencial* de atacar com uma agressividade implacável, o mago é capaz de induzir o cachorro a agredir um ser humano adulto (mesmo que não tenha êxito) com toda a fúria de um *doberman* grande e feroz que defende seu território contra uma criatura menor e mais fraca.

Não se trata de uma compulsão mental, e sim de uma manipulação delicada das respostas instintivas de um animal a certas situações (reguladas pela química cerebral e pelo sistema glandular do bicho). Tudo isso para dizer que, por exemplo, não seria possível fazer o cão puxar uma tira solta de fita adesiva do topo de uma caixa selada para abri-la com cuidado, pois essa resposta exigiria treinamento e não é uma função do modelo natural de comportamento do cachorro. Além disso, o feitiço não cria nenhuma espécie de elo telepático com o animal: o mago decide o que deseja que o animal faça. Se a ação não fugir ao espectro de comportamentos e às reações normais do bicho, será possível induzir a resposta desejada. O mago inteligente *pode* usar este feitiço para afetar o estado emocional de um animal de um jeito que beira à telepatia, como ao desencadear os instintos sociais hierárquicos de um cachorro para fazê-lo enxergar o mago não só como um membro da matilha, mas também como seu alfa.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Basta um sucesso para induzir a resposta instintiva, normal e desejada. No entanto, se o animal estiver empenhado numa atividade (como fugir do mago que invadiu seu território, ou atacar um oponente vastamente superior), pode-se acrescentar um ou mais dados extras ao teste disputado do bicho.

Clássico da Escada de Prata: A Voz de Daniel.

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Vida contra Perseverança.

Algumas pessoas talvez ignorem como é util comandar os animais inferiores, mas os magos da Escada de Prata, com este clássico, fazem bom uso desse poder. Os animais só podem ser induzidos a agir de acordo com os parâmetros de seus possíveis comportamentos normais, mas o artífice da vontade astucioso é capaz de obrigar a maioria das criaturas a fazer praticamente tudo que ele pedir. Os Guardiões do Véu usam sua própria versão deste feitiço (Manipulação + Trato com Animais + Vida) ao induzir animais a fazer o que eles mandam.

Coração Convalescente (Vida ●●●)

O mago consegue fechar as feridas de outros seres humanos.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Cada sucesso repara um ferimento contuso ou letal (a começar pelo ferimento mais à direita no painel de Vitalidade). Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial. Com Vida 4, é possível curar ferimentos agravados, mas o mago ainda terá de tocar o alvo (ele conseguirá curar ferimentos agravados dentro de seu alcance sensorial com Vida 5).

Clássico do Mysterium: Bálsamo de Carne.

Parada de dados: Autocontrole + Medicina + Vida.

Seja com uma poção, um cataplasma ou por algum outro meio, os membros do Mysterium usam este clássico para curar lesões, restaurando a pele rasgada e os ossos partidos. Os Guardiões do Véu usam uma versão deste clássico (Perseverança + Medicina + Vida) para se livrar de cicatrizes deixadas por fenômenos paranormais.

Duas Caras (Vida ●●●)

O mago é capaz de alterar sua aparência.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É possível alterar uma característica a cada sucesso obtido. Cada uma das coisas que veremos a seguir conta como uma característica: cor dos olhos (ambos), cor da pele, cor, comprimento e textura dos cabelos. Também é possível alterar outros traços superficiais: dedos dos pés e das mãos podem ter seu comprimento reduzido ou aumentado, a distribuição de pelos no corpo pode ser concentrada ou difundida, a pele pode ficar mais seca ou mais oleosa, e pequenas alterações de

altura e peso também são possíveis (quem sabe dois ou quatro centímetros ou até cinco quilos, respectivamente). O mais importante talvez seja a possibilidade de mudar características faciais e outros sinais distintivos (como verrugas ou cicatrizes). Alterações mais radicais (como mudar as impressões digitais) exigem Vida 4.

Clássico dos Guardiões do Véu: Substituição Clandestina.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Vida.

Com este clássico, o Guardião pode ser outra pessoa, o que não deixa de ser uma habilidade útil em sua linha de trabalho. De fato, esse mago pode passar de um suspeito "loiro, de cara limpa, olhos verdes e trinta e poucos anos", perseguido pela polícia, ao quarentão de cabelos grisalhos e barba que diz: "Ele foi por *ali*". Os artífices da vontade da Escada de Prata às vezes usam o mesmo clássico quando tentam passar despercebidos.

Escudo Orgânico (Vida ●●●)

Idêntico ao feitiço de Vida 2 "Resistência Orgânica", pág. 258, exceto que o mago agora é capaz de enfeitiçar outras pessoas.

Prática: Resguardar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico do Concílio Livre: Tensão Muscular.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Ao modificar discretamente a química corporal e a fisiologia, o artífice da vontade do Concílio é capaz de fortalecer o corpo de um companheiro querido, um aliado de ocasião ou até mesmo de um transeunte inocente. Os magos da Escada de Prata são conhecidos por usar um feitiço semelhante (Presença + Medicina + Vida) para fortificar seus paladinos em tempos perigosos.

Exaltar a Forma (Vida ●●●)

O mago consegue elevar um Atributo Físico, seja seu ou de uma forma de vida primitiva ou intermediária.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

É possível elevar em um círculo por sucesso o índice de um único Atributo Físico, sendo o máximo igual ao índice do autor do feitiço no Arcano da Vida. Por exemplo, se o mago tiver Força 3 e Vida 3, e se obtiver três sucessos ao lançar o feitiço para incrementar sua Força, essa característica passará a ter seis círculos no decorrer de toda a Duração do feitiço. Mesmo se obtivesse quatro sucessos, ele poderia acrescentar somente três círculos a sua Força, desde que tivesse apenas Vida 3. Naturalmente, este feitiço também modifica as características derivadas pertinentes (como Deslocamento, Vitalidade ou o Modificador de Iniciativa).

Observe que o mesmo feitiço, se lançado para incrementar um Atributo Físico diferente, não se combina com o primeiro: somente o feitiço de Potência mais alta terá efeito. Por exemplo, se o mago incrementar sua Força em dois círculos e depois lançar um feitiço para aumentar sua Destreza em um círculo, somente o primeiro feitiço terá efeito, pois tem a Potência mais alta. (Com Vida 4, ele poderá designar sucessos a diferentes Atributos Físicos; consulte o feitiço "Exaltação Suprema", págs. 264–265.)

Ao enfeitiçar formas de vida primitivas ou intermediárias (seguindo as mesmas regras para enfeitiçar a si mesmo), o mago terá de estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 4, ele conseguirá lançar este feitiço dentro de seu alcance sensorial. Se o alvo resistir ao feitiço, subtraia seu Vigor da parada de feitiçaria.

Clássico do Concílio Livre: Realizar o Potencial.

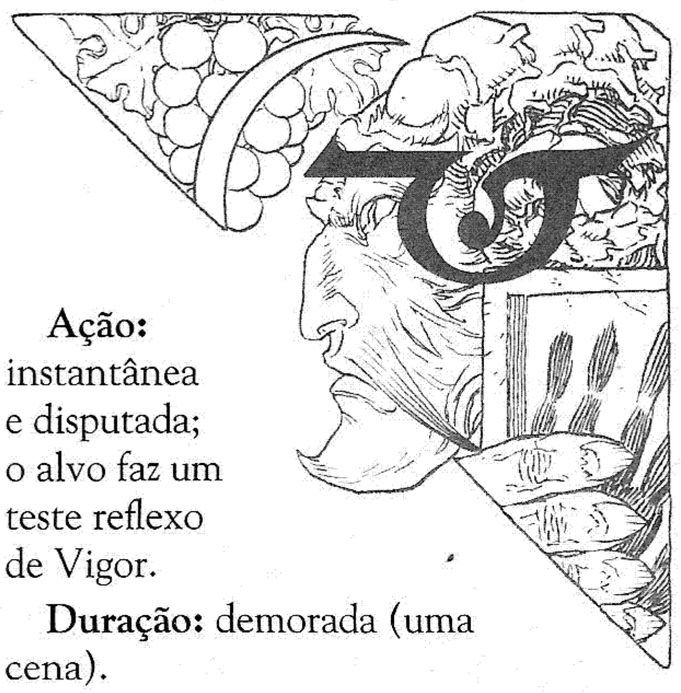
Parada de dados: Perseverança + Esportes + Vida – Vigor.

Os magos do Concílio Livre usam este clássico para ter acesso a capacidades físicas ampliadas. Força prodigiosa, reflexos rápidos, resistência maior: o artífice da vontade suficientemente versado no Arcano da Vida é capaz de manifestar todas essas coisas. Este feitiço também pode ser aplicado a formas de vida inferiores, concedendo essas capacidades impressionantes a praticamente qualquer criatura não humana. Devido a seu grande apelo e a sua incrível utilidade, este clássico é praticado por todas as ordens.

Transferir Características Intermediárias (Vida ●●●)

O mago pode dar a uma forma de vida intermediária as características de uma outra forma de vida, seja primitiva ou intermediária. Um tubarão, por exemplo, poderia receber os membros de um crocodilo e a capacidade de respirar ar; ou um macaco-aranha poderia ganhar a cauda, o ferrão e a peçonha de um escorpião.

Prática: Tecer.



Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É possível transferir uma característica a cada sucesso obtido. Se o mago não tiver disponível um espécime como modelo para a transferência da característica, o Narrador poderá pedir um teste reflexo de Inteligência + Ciências, Medicina ou Trato com Animais (caso a característica seja considerada suficientemente complexa), para ver se ele conseguirá transferir a característica de memória. Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico da Escada de Prata: Adulterar a Teia.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida contra Vigor.

Quando a natureza não fornece ao mago da Escada o animal exato de que ele precisa numa determinada situação, ele faz o seu, emendando algumas partes para dar forma a um todo que lhe seja útil. Os magos do Concílio Livre geralmente fazem uso de laboratórios avançados e coisas do gênero ao lançar sua própria versão deste clássico.

Transformar a Vida Intermediária (Vida ●●●)

O mago é capaz de converter uma forma intermediária de vida (a maioria dos mamíferos, peixes, aves e répteis) em outra forma intermediária ou numa forma primitiva.

Prática: Tecer.

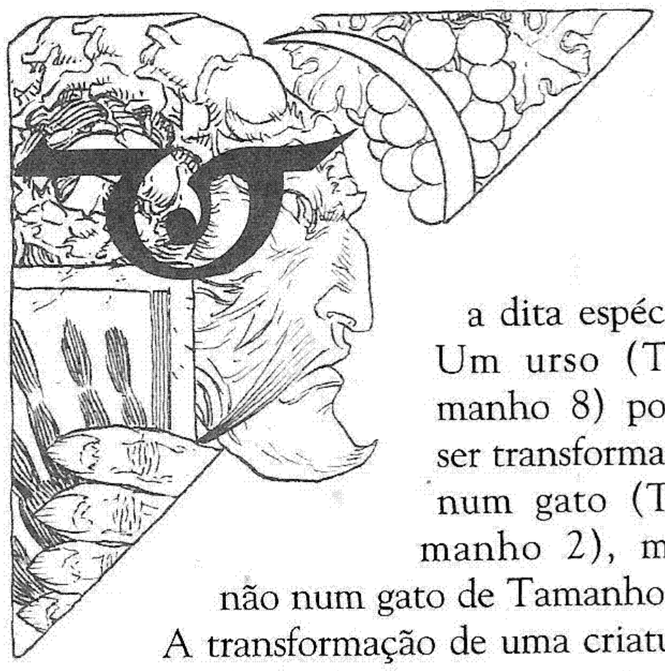
Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago consegue afetar um alvo de Tamanho igual ou inferior a 20. Se o alvo for maior, penalidades serão impostas ao teste de feitiçaria (consulte a seção "Tamanho", pág. 118). Ele transformará o alvo numa criatura de Tamanho típico para



a dita espécie. Um urso (Tamanho 8) pode ser transformado num gato (Tamanho 2), mas não num gato de Tamanho 8. A transformação de uma criatura menor (o gato) numa criatura maior (o urso) impõe penalidades ao teste:

Acréscimo de Tamanho	Penalidade nos dados
+3	−1
+6	−2
+9	−3
+12	−4
+15	−5

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 4, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Concílio Livre: Alteração Catalítica.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida contra Vigor.

Muitos magos do Concílio Livre têm ideia de quantas criaturas terrenas apresentam similaridades genéticas. Ao invocar essas relações de parentesco, um desses artífices da vontade é capaz de converter uma forma de vida primitiva ou intermediária em outra, rearranjando cadeias de DNA e, desse modo, facilitando uma alteração genética plena. Os magos do Mysterium geralmente preferem definir este feitiço como um ato de transmutação, uma espécie de alquimia orgânica.

Transformar-se (Vida ●●●)

O mago consegue assumir as características de uma forma de vida primitiva ou intermediária. Ele é capaz de produzir certas alterações em seu próprio corpo, como desenvolver características de fungos, vegetais ou animais a fim de sobreviver num determinado ambiente ou em certas circunstâncias. Por exemplo, ele poderia complementar sua dieta num deserto cruel conferindo-se a capacidade de absorver nutrientes diretamente do solo, ou então aumentar a força de sua mandíbula, equiparando-a à de uma hiena, para partir ossos e chegar ao tutano.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago pode assumir uma característica de uma forma de vida primitiva ou intermediária a cada sucesso obtido. Entre outras coisas, o mago poderia manifestar guelras, garras afiadas, presas (o que faria seu dano normal em combate próximo passar de contundente a letal e acrescentaria um a dois dados às paradas de ataque, dependendo do armamento adquirido), os olhos de um gato (o que reduziria em dois dados as penalidades impostas pela escuridão, a não ser no caso de breu total) ou o sistema digestivo de um rato (o que lhe permitiria digerir em segurança qualquer fonte de alimento, exceto as mais pútridas). Observe que este feitiço só permite mudanças estritamente biológicas. O mago que desenvolve garras de gato não saberá lutar melhor do que antes. Nem o mago dotado do estômago resistente de um rato passaria a achar o fedor de carniça mais palatável do que normalmente. Como já foi mencionado no caso do feitiço "Transferir Características Intermediárias", pág. 261, pode ser necessário passar num teste para obter as características certas se não houver espécimes disponíveis durante o lançamento do feitiço.

Clássico da Seta Adamantina: Trabalho Árduo.

Parada de dados: Vigor + Esportes + Vida.

O trabalho de um mago da Seta Adamantina pode ser árduo e implacável. Este clássico permite ao artífice da vontade da Seta sobreviver em quaisquer condições, exceto as mais brutais, matando a caça com as mãos nuas, vivendo sob as ondas ou no frio mais mortífero, ou então passando semanas sem uma gota d'água ou migalha de comida. Os magos do Mysterium usam um feitiço semelhante para perseverar nos ambientes eventualmente perigosos onde procuram o conhecimento.

●●●● *Adepto da Vida*

Assumo as formas de aves e mamíferos, aparento ser o que eu quiser, pois minha pele não passa de um traje. Transformo animais pequenos em grandes e reivindico domínio sobre as formas de outros seres humanos. Posso mudá-las, esculpi-las e até mesmo controlar seus impulsos como eu desejar.

Acionar o Cérebro Reptiliano (Vida ●●●●)

O mago é capaz de controlar as reações instintivas de seres humanos, da mesma maneira que faria com formas de vida inferiores usando o feitiço "Controlar Vida Intermediária", pág. 260.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: transitória (um turno).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Clássico da Seta Adamantina: Mexer os Pauzinhos do Medo.

Parada de dados: Manipulação + Intimidação + Vida contra Perseverança + Gnose.

O medo é uma ferramenta poderosa. Os artífices da vontade da Seta Adamantina que aprendem a lançar este clássico compreendem a utilidade de um recurso como esse. Naturalmente, outras reações instintivas, como o respeito a um superior ou até mesmo o impulso de se acasalar, podem ser incitadas com o uso deste feitiço. Os magos do Concílio Livre usam seu próprio clássico (Raciocínio + Intimidação + Vida) para desencadear essas reações em outros seres humanos.

Assalto à Força Vital (Vida ●●●●)

O mago ataca a força vital de um alvo, o campo místico gerado por todas as coisas vivas.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Cada sucesso inflige um ponto de dano letal a uma única forma de vida. Com Vida 5, o autor conseguirá infligir ferimentos agravados se usar um ponto de Mana.

Clássico da Seta Adamantina: Punhal Orgânico.

Parada de dados: Destreza + Esportes + Vida.

Os magos da Seta Adamantina usam este clássico para abater criaturas ou inimigos humanos que ameaçam ou atacam seus protegidos.

Assecla Animal (Vida ●●●●)

O mago controla de maneira incipiente o corpo de uma forma de vida primitiva ou intermediária. Na verdade, o mago usará a criatura afetada como marionete. Outros feitiços do Arcano da Vida podem fazer o animal agir dentro dos limites de seus instintos e de sua compreensão, mas este feitiço permite ao mago levar a criatura além dos parâmetros de seu comportamento arraigado (mas não além dos limites de suas capacidades físicas, a menos que ocorram outras alterações).

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

É claro que este feitiço funciona melhor com um alvo inconsciente (que, em geral, não conseguirá resistir). Faça um teste reflexo e disputado de Perseverança para as criaturas resistirem de maneira consciente.

Clássico da Escada de Prata: Cão Fiel.

Parada de dados: Presença + Persuasão + Vida contra Perseverança.

Às vezes, o artífice da vontade da Escada de Prata precisa que um animal faça algo que normalmente não faria.

Aviltamento Animal (Vida ●●●●)

O mago é capaz de reduzir mais de um Atributo Físico de uma forma de vida primitiva ou intermediária.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

De acordo com as regras de "Enfraquecimento", pág. 264. Os sucessos obtidos pelo mago podem ser distribuídos entre os Atributos Físicos do alvo em qualquer combinação. O montante em que cada Atributo pode ser reduzido ainda fica limitado pelo índice total de Vida do mago.

Clássico da Seta Adamantina: Senhor dos Animais.

Parada de dados: Perseverança + Trato com Animais + Vida contra Vigor.

Exatamente como no caso da versão menor deste clássico, os magos da Seta usam o feitiço para atacar as habilidades marciais de formas de vida inferiores, conferindo a si mesmos uma vantagem em combate.

Contágio (Vida ●●●●)

O mago consegue provocar mal-estar ou doenças.

Prática: Desfiar.

Ação: prolongada.

Duração: permanente.

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana.

Um resfriado comum talvez exija um sucesso, ao passo que o vírus ebola pode exigir oito ou mais. O mago tem de imitar uma doença que já exista e, quanto mais virulenta ou mais fácil de transmitir ela for, maior será o número de sucessos necessários. A doença é contagiosa: qualquer um pode ser contaminado depois de exposto (um teste reflexo de Vigor + Esportes ou Sobrevivência pode impedir o contágio).

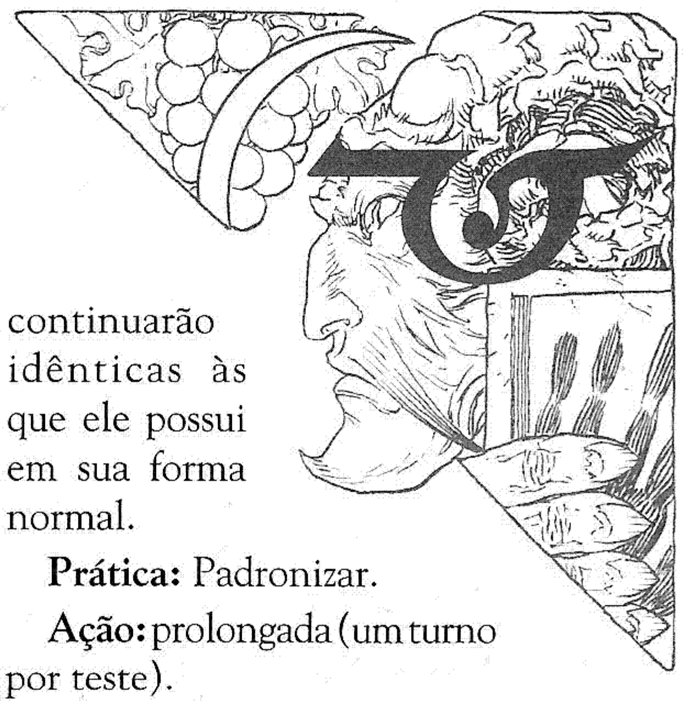
Clássico dos Guardiões do Véu: Sanção.

Parada de dados: Perseverança + Medicina + Vida.

Os Guardiões às vezes usam este clássico para dar fim a uma ameaça ao sigilo dos Mistérios, de maneira a levantar poucas suspeitas. Afinal de contas, o desaparecimento repentino de um jornalista de destaque gera perguntas, ao passo que a maioria das pessoas atribuiria ao azar uma doença fatal ou simplesmente incapacitante. Os magos do Concílio Livre que fazem experiências com a vida microbiana etc. às vezes usam uma variante deste clássico (Inteligência + Medicina + Vida).

Doppelgänger (Vida ●●●●)

Em certas ocasiões, o homem certo para o trabalho é outra pessoa. O mago que conhece este feitiço pode *ser* essa outra pessoa. Doppelgänger permite ao mago alterar sua constituição física e características de modo a se conformarem com as de um outro ser humano de qualquer um dos dois sexos e de qualquer idade e tamanho. Não se aplica a conservação de massa e, portanto, uma mulher de 1,5 metro de altura e 48 quilos poderia se tornar um homem de dois metros de altura e 150 quilos. Apesar do nome, o feitiço não precisa ser sempre usado para imitar uma pessoa de verdade e pode ser empregado para transformar o mago numa pessoa de aparência comum ou para assumir determinadas características ideais para a tarefa (por exemplo, tornar-se um tipo musculoso, com jeito de jogador de rúgbi, ao se candidatar a um emprego de leão de chácara). Sem outras alterações promovidas pelo Arcano da Vida, as capacidades físicas do mago (isto é, seus Atributos)



continuarão idênticas às que ele possui em sua forma normal.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (um turno por teste).

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

A perfeição da mudança é determinada pelo número de sucessos obtido no lançamento. Cada sucesso muda um aspecto da forma física do mago. A altura é um componente, a circunferência é outro (observe que o mago que deseja de fato mudar seu Tamanho só conseguirá transitar dentro dos parâmetros normais dos seres humanos, e cada mudança para cima ou para baixo, a partir de seu Tamanho vigente, exigirá um sucesso) e as características faciais são outro ainda. Cada característica única (como olhos de cores diferentes, um padrão intrincado e conspícuo de cicatrizes faciais ou uma marca de nascença em forma de cabeça de lobo) exigirá um sucesso.

Clássico dos Guardiões do Véu: Na Pele de Outra Pessoa.

Parada de dados: Inteligência + Astúcia + Vida.

O Guardião do Véu dotado deste clássico pode se transformar em qualquer pessoa que desejar. Sabe-se que os magos astutos da Seta usam este clássico para parecer muito menos imponentes ou fisicamente capazes do que o normal.

Enaltecer a Espécie (Vida ●●●●)

O mago consegue converter uma forma de vida primitiva numa forma de vida intermediária.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Este clássico permite a elevação de uma forma de vida primitiva a um estado evolutivo superior. Sem outros feitiços, essas criaturas alteradas terão apenas a programação instintiva mais fundamental das formas de vida nas quais se converterem.



Uma planária transformada num gato não possuirá a inteligência superior do felino, e uma moita de musgo transformada em serpente estará propensa a ficar no lugar exato onde foi alterada e a agir somente se for ferida ou obrigada a reagir.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Clássico do Concílio Livre: Adulteração Genética.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida contra Vigor.

Os magos do Concílio Livre às vezes usam este clássico para criar estranhos mascotes dotados da docilidade de formas de vida inferiores, mas nos corpos de cães ou gatos.

Enfraquecimento (Vida ●●●●)

O mago é capaz de reduzir um dos Atributos Físicos de uma outra pessoa.

Prática: Desfiar.

Ação: instantânea; subtraia o Vigor do alvo.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Idêntico ao autoaviltamento do feitiço de Vida 3 "Aviltar a Forma", págs. 259–260, só que voltado contra outra pessoa. O mago pode reduzir o índice do Atributo em um círculo por sucesso, sendo o máximo igual a seu próprio índice de Vida.

Primeiro, o mago precisa agarrar ou tocar o alvo; faça um teste de Força ou Destreza + Briga – a Defesa do alvo. Se for bem-sucedido, o mago conseguirá lançar o feitiço como uma ação instantânea no turno seguinte (com Vida 5, ele conseguirá lançá-lo dentro de seu alcance sensorial como uma ação instantânea; vai precisar de Vida 6 para adicionar Espaço 2 e lançar um feitiço simpático).

A redução da Força ou da Destreza também reduz o Deslocamento e o Modificador de Iniciativa do alvo, além de poder afetar a Defesa, ao passo que a redução do Vigor também diminuirá a Vitalidade.

Clássico da Seta Adamantina: Enfraquecer o Oponente.

Parada de dados: Força + Intimidação + Vida – Vigor.

A ameaça representada por um inimigo incapaz de segurar uma arma é muito menor do que aquela representada por um oponente na plenitude de suas forças. Os artífices da vontade da Seta lançam este clássico para enfra os inimigos, seja em combate ou por alguma outra razão (talvez para torná-los menos ágeis, enquanto ele atravessa terreno traiçoeiro, ou menos resistentes no frio enregelante). Os magos da Escada de Prata usam sua própria versão deste feitiço (Presença + Intimidação + Vida) para reduzir gradualmente a competência física dos oponentes.

Exaltação Suprema (Vida ●●●●)

O mago é capaz de elevar mais de um Atributo Físico, sejam seus ou os de uma forma de vida primitiva ou intermediária.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

De acordo com as regras do feitiço de Vida 3, "Exaltar a Forma", pág. 261, exceto que o mago agora é capaz de dividir os sucessos obtidos entre seus Atributos Físicos na combinação que preferir. O montante em que cada Atributo pode ser incrementado ainda fica limitado pelo índice total de Vida do mago.

Clássico da Escada de Prata: Completude.

Parada de dados: Perseverança + Esportes + Vida.

Por meio deste clássico, os magos da Escada de Prata elevam suas capacidades físicas aos limites da perfeição humana e além. O artífice da vontade sob o efeito deste feitiço pode aparentar ser um semideus para os espécimes inferiores, capaz de correr mais rápido, saltar mais longe, resistir mais e obter um desempenho muito superior ao que seria esperado dele (mas é bom tomar cuidado e não se exibir demais, para que os Adormecidos não comecem

a demonstrar Incredulidade em relação ao que veem).

Exaltar Forma Alheia (Vida ●●●●)

O mago consegue elevar um dos Atributos Físicos de um outro ser humano, da mesma maneira que o feitiço de Vida 3 "Exaltar a Forma", pág. 261.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago tem de estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

O alvo pode optar por resistir; subtraia o índice de Perseverança do alvo da parada de feitiçaria do mago.

Clássico do Concílio Livre: Aumento de Desempenho.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Consistindo ocasionalmente de "suplementos energéticos" e coisas do gênero, este clássico do Concílio Livre incrementa as capacidades físicas de outra pessoa.

Mudança de Forma (Vida ●●●●)

O mago assume as características físicas, entre elas Atributos e Tamanho, de um membro típico da espécie biológica na qual ele irá se transformar. O mago aprende a se transformar de modo a assumir qualquer outra forma de vida biológica e natural mais avançada que um organismo unicelular. Ele pode se tornar qualquer coisa, desde um elefante ou baleia azul a uma minhoca ou formiga, passando por uma samambaia ou cogumelos silvestres. No entanto, se não tomar cuidado, ele poderá se perder (como ocorre em certos casos) na mente do organismo no qual se transformou e terá seu intelecto sobrepujado por respostas instintivas e pela química do cérebro ou, no caso de plantas, por um sistema nervoso completamente inadequado ao raciocínio consciente.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago fica sujeito a penalidades, devido a um Tamanho significativamente menor que o seu. Para reduzir seu Tamanho a 2 (dimensões de um gato), a penalidade é de –1; para reduzi-lo a 1 (rato), a penalidade é de –2; Tamanho 0 (formiga), –3.

Além disso, aumentar de Tamanho também pode impor penalidades:

Acréscimo de Tamanho	Penalidade nos dados
+5	–2
+10	–4
+15	–6
+20	–8
+25	–10

O mago pode incrementar os Atributos Físicos dessa forma com outro feitiço, mas não adicionar as características de outras coisas vivas a essa forma alterada (portanto, ele poderia se transformar num leão e usar feitiços para se tornar um leão mais forte, mais rápido e mais resistente, mas não poderia acrescentar asas a essa forma). Toda vez que o mago se vir diante de uma resposta inata avassaladora (como a necessidade do leão macho de matar todos os filhotes que não sejam seus), será necessário fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para o mago fazer valer sua razão sobre seus instintos recém-adquiridos. Se falhar, o feiticeiro terá de agir de acordo com a resposta instintiva.

Observe que as roupas e o equipamento do mago não serão alterados e, se ele se transformar numa criatura de Tamanho maior, será aconselhável remover as roupas (dois a três turnos) para que não fiquem em farrapos. Se ele mudar para um Tamanho menor que o seu, pode ser que as roupas fiquem excessivamente folgadas e caiam. Se o autor do feitiço acrescentar o elemento conjuncional Matéria 4 ao lançamento, suas roupas e equipamento poderão se transformar para se adequar à nova forma e ao novo tamanho. Com Matéria 5, as roupas e o equipamento poderão ser incorporados à nova forma (a camisa de algodão converte-se em pelos ou penas, o revólver dentro do coldre vira uma cicatriz de formato estranho) e voltar a suas formas originais quando o feitiço expirar.

Clássico do Mysterium: Vestir a Camisa do Animal.

Parada de dados: Vigor + Trato com Animais + Vida.

Os artífices da vontade do Mysterium lançam este feitiço por vários motivos. Os animais podem passar despercebidos em muitos lugares, ao contrário dos seres humanos. Além disso, em certas ocasiões é mais interessante ser um rato, um lobo, uma águia ou até mesmo uma samambaia do que um ser humano. Alguns magos usam este clássico quase exclusivamente em função da experiência de ser algo diferente de humano, de descobrir novas maneiras de perceber o universo pelos olhos (fotorreceptores ou seja lá o que for) de outras criaturas. Os magos da Seta Adamantina também praticam este feitiço, assumindo a forma mais vantajosa numa determinada situação.

Muitas Faces (Vida ●●●●)

O mago é capaz de alterar as características de um outro ser humano, de acordo com as regras do feitiço de Vida 3 "Duas Caras", págs. 260–261.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

O mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial. O alvo pode decidir disputar o teste com um teste reflexo de Autocontrole + Gnose.

Clássico do Mysterium: Disfarce Aperfeiçoado.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Vida.

Os magos do Mysterium costumam usar este clássico para colocar seus colegas de cabala ou outros aliados em situações duvidosas sem que corram o risco de serem reconhecidos.

Transformar o Outro (Vida ●●●●)

O mago pode dar a outro ser humano as características de uma forma de vida primitiva ou intermediária, de acordo com as regras do feitiço de Vida 3 "Transformar-se", pág. 262.

Prática: Tecer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

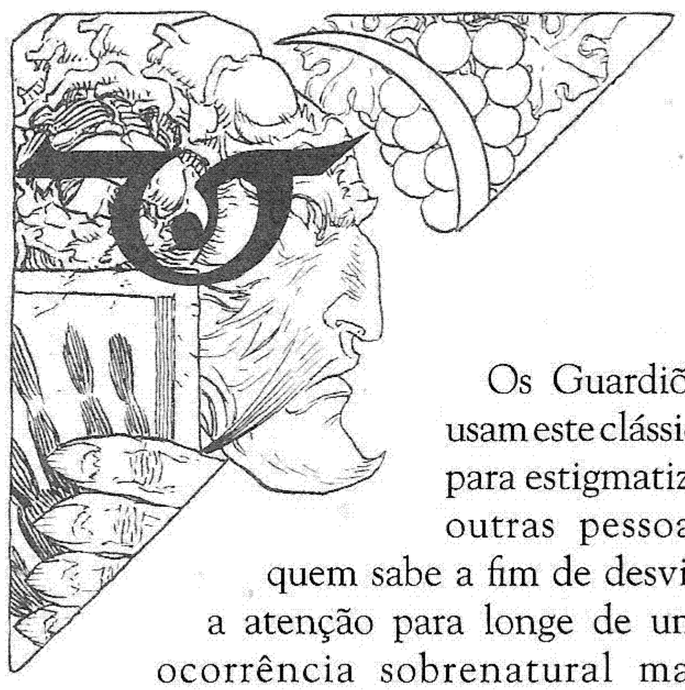
Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Neste nível, o mago precisa estabelecer contato físico com o alvo. Com Vida 5, ele conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial

Clássico dos Guardiões do Véu: Estigma Atávico.

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Vida contra Vigor + Gnose.



Os Guardiões usam este clássico para estigmatizar outras pessoas, quem sabe a fim de desviar a atenção para longe de uma ocorrência sobrenatural mais perturbadora ou para obrigar alguns indivíduos a se esconder (para não serem vistos como monstros). Este clássico também pode ser usado para conceder características mais úteis à sobrevivência a aliados que se encontram em ambientes perigosos ou desconhecidos.

●●●●● Mestre da Vida

Assumo toda e qualquer forma com a mesma facilidade e consigo transformar outras pessoas no animal que quiser. Aqueles que altero transmitem as vicissitudes de sua forma a toda a sua progênie, gerando coisas nunca vistas na face da Terra. As criaturas inferiores, por meio de minha magia, podem evoluir e assumir identidade humana, e levo os seres humanos pela coleira, tanto quanto qualquer criatura inferior. Envergo a autoridade dos próprios deuses, pois é meu o poder de criar a vida.

Assecla Humano (Vida ●●●●●)

O mago exerce um controle grosseiro sobre os corpos dos seres humanos, de acordo com as regras do feitiço de Vida 4 "Assecla Animal", pág. 263. O mago controla a criatura afetada como se ela fosse uma marionete.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: concentração.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Ao contrário de um animal, o ser humano não pode ser obrigado a fazer algo que ameace sua sobrevivência ou que possa feri-lo. Além disso, se for obrigado a fazer alguma coisa que contrarie radicalmente seus princípios (como ferir a pessoa amada), ele fará um novo teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose para tentar resistir à ordem (seus sucessos terão de exceder a Potência do feitiço).

Clássico da Escada de Prata: Fantoche de Carne.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Vida contra Perseverança + Gnose.

Com este feitiço, até mesmo o adversário mais forte pode ser escravizado por um mago da Escada. Os Guardiões do Véu também usam uma versão deste clássico para controlar as ações de outras pessoas quando necessário.

Aviltamento Definitivo (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de reduzir mais de um Atributo Físico de uma pessoa.

Prática: Desfazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Perseverança + Gnose.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

Este feitiço pode ser lançado dentro do alcance sensorial. Os sucessos podem ser distribuídos entre os Atributos Físicos do alvo em qualquer combinação. O montante em que cada Atributo pode ser reduzido é limitado pelo índice de Vida do mago.

Clássico da Seta Adamantina: Abata o Inimigo.

Parada de dados: Força + Esportes + Vida contra Perseverança + Gnose.

O verdadeiro poder não está em portar armas, e sim em impedir os oponentes de consegui-las. Usando este poderoso feitiço, o mago da Seta consegue deixar um inimigo praticamente incapaz de resistir a uma brisa mais forte, que dirá representar uma ameaça em combate.

Criar a Vida (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de produzir uma criatura biológica viva; o limite é o mais complexo dos organismos naturais. É verdade que, sem o uso de outros Arcanos, como Mente, esse constructo será irracional, movido apenas pelo instinto, mas são poucos aqueles que conseguem questionar a autoridade absoluta e quase divina de alguém capaz de conjurar a vida a seu bel-prazer.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O número de sucessos necessários é determinado pelo Tamanho da criatura (à razão de um para um) e por seus Atributos Físicos (também à razão de um para um).

Clássico dos Guardiões do Véu: Recomeços.

Parada de dados: Perseverança + Trato com Animais + Vida.

Os Guardiões do Véu têm diversas razões para lançar este clássico. É possível criar o corpo insensível de um ser humano e oferecê-lo como suborno a um espírito encrenqueiro, ou então um tigre siberiano poderia surgir do nada, dando ao mago um corpo para controlar com outros feitiços do Arcano da Vida. Alguns magos do Concílio Livre usam este clássico para conjurar o espécime desejado da fauna ou da flora e ter à disposição deles uma forma de vida que servirá de base para a transposição de características e, mais tarde, como modelo para o feitiço "Transformar-se" (pág. 262).

Exaltação Definitiva (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de elevar mais de um Atributo Físico de um outro ser humano, de acordo com as regras do feitiço de Vida 4 "Exaltar Forma Alheia", pág. 265.

Prática: Aperfeiçoar.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Este feitiço pode ser lançado dentro do alcance sensorial. Os sucessos podem ser distribuídos entre os Atributos Físicos do alvo em qualquer combinação. O montante em que cada Atributo pode ser incrementado é limitado pelo índice de Vida do mago. O alvo pode optar por resistir: subtraia o índice de Perseverança dele da parada de feitiçaria.

Clássico da Seta Adamantina: Perfeição Formal.

Parada de dados: Presença + Medicina + Vida.

Este clássico dá à Seta Adamantina um meio de equipar um exército com técnicas de desempenho aprimorado.

Fantasia (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de alterar a vida das maneiras mais fantásticas, criando animais saídos diretamente de mitos e lendas, ou, se quiser, abominações ensandecedoras, arrancadas das profundezas das imaginações mais febris. É possível conferir qualquer habilidade concebível para uma criatura normal (seja ou não uma característica intrínseca, atual ou passada do espécime da fauna ou flora terrena), como a capacidade de misturar certas enzimas para produzir fogo, ou sacos de gás bioquímico que podem ser usados para flutuar na água ou até mesmo no ar. É possível conferir toda e qualquer característica mais ordinária, como a capacidade de uma mosca de vomitar fluidos digestivos, a visão noturna ampliada de um gato ou o incrível olfato de um alce.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago toma como alvo um animal já existente ao qual acrescentará ou do qual subtrairá várias características. Cada sucesso permite ao mago trocar uma única característica, mas os traços não naturais, apesar de teoricamente possíveis, como a capacidade de exalar fogo, podem impor uma penalidade de –1 a cada característica. As mudanças de Tamanho (seja para cima ou para baixo) exigem um sucesso a cada grau. O alcance do feitiço é sensorial.

No caso de criaturas com características não naturais, a Incredulidade dos Adormecidos é capaz de revogar o feitiço Fantasia, devolvendo à criatura sua forma natural.

Clássico da Escada de Prata: Bestiário Antigo.

Parada de dados: Inteligência + Erudição + Vida contra Vigor.

Os artífices da vontade da Escada de Prata usam este clássico para criar formas de vida belas e terríveis com as quais defendem seus lares e oratórios, impressionam e apavoram aliados e rivais e assediam os inimigos.

Mudança de Forma Superior (Vida ●●●●●)

O mago consegue mudar de forma sem correr o risco de se "perder" em sua nova forma, além de ser capaz de transformar outras pessoas com a mesma facilidade com que ele mesmo se transformaria. O mago, ou quem quer que ele decida mudar, deterá o controle total da razão nessa forma (a menos que prefira obrigar o alvo a lutar pelo controle das próprias faculdades mentais, como ocorre com o feitiço menor de Vida 4 "Mudança de Forma").

Prática: Fazer.

Ação: instantânea ou disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor + Gnose.

Duração: demorada (contra Adormecidos e alvos sobrenaturais voluntários) ou transitória (contra magos e outros alvos sobrenaturais que não querem ser enfeitiçados).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago precisa lidar com os mesmos modificadores de Tamanho com os quais lidaria no caso da versão menor do feitiço, "Mudança de Forma" (pág. 265). Ele também pode lançar o feitiço de Vida 3 "Transformar-se", pág. 262, a fim de acrescentar características diferentes à nova forma, mas não ficará restrito a formas de vida inferiores.

Clássico da Seta Adamantina: A Hora do Lobo.

Parada de dados: Vigor + Trato com Animais + Vida contra Vigor + Gnose.

Sem o risco de se perder na forma adotada, este clássico pode ser uma das armas mais fortes no arsenal de um mago da Seta, principalmente se considerarmos a capacidade de modificar livremente a nova forma. Esse artífice da vontade pode se tornar uma verdadeira máquina de guerra viva, combinando as características mais mortíferas dos reinos animal e vegetal, como bem entender. Os magos do Mysterium também são conhecidos por usar uma versão deste clássico para seus próprios fins.

Mudança Evolutiva (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de converter uma forma de vida primitiva ou intermediária num ser humano.

Prática: Padronizar.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: demorada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: nenhum.

A forma do animal é alterada, mas sua mente não é afetada: ele ainda pensa e se comporta como um animal. O alcance do feitiço é sensorial.

Clássico do Concílio Livre: Príncipe Sapo.

Parada de dados: Inteligência + Trato com Animais + Vida contra Vigor.

Talvez seja mais um produto da curiosidade intelectual do que qualquer outra coisa, mas este clássico permite ao mago do Concílio elevar uma forma de vida inferior à condição humana. Alguns magos de habilidade excepcional com o Arcano da Mente usam este feitiço para desenvolver a consciência da criatura; outros encontram os próprios usos para o ser, e nem todos são escrupulosos. Alguns artífices da vontade da Seta Adamantina, aqueles particularmente maldosos, empregam o clássico para converter formas de vida inferiores em seres humanos, depois usam-nos para aprimorar suas habilidades de combate.

Mudança Hereditária (Vida ●●●●●)

O mago pode outorgar a uma criatura as características de outras formas de vida, além da capacidade de transmitir essas características a seus descendentes (o que, com efeito, para as pessoas de inclinação científica, significa que o genoma do indivíduo será alterado de maneira permanente e à perfeição). Este feitiço é lançado em combinação com outro que altera os traços da criatura, como "Transferir Características Intermediárias", pág. 261, ou "Fantasia", visto anteriormente. Trata-se de uma exceção à regra para feitiços combinados (págs. 128–129).

Alguns magos decidem aplicar o feitiço a criaturas já nascidas, seja na infância ou na vida adulta, ao passo que outros preferem usar apenas seres ainda não nascidos, alterando-os dentro do útero (ou do ovo) para que as características alteradas se manifestem no nascimento. Em teoria, é possível manipular fisicamente qualquer coisa, desde uma lesma a uma ave, passando por um cão ou chimpanzé.

Prática: Fazer.

Ação: instantânea e disputada; o alvo faz um teste reflexo de Vigor.

Duração: permanente.

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O mago precisa estabelecer contato físico com o alvo (ou o ovo, ou o ventre do animal que carrega a criatura ainda não nascida).

As características são permanentes. Com efeito, a nova forma será considerada a forma natural da criatura, a não ser que seja alterada novamente com outro uso da magia da Vida. Os traços são hereditários, o que acaba criando uma linhagem mágica.

Aconselha-se aos magos que fabricam criaturas fantásticas que as escondam de olhos curiosos, nas profundezas de um oratório isolado ou num ermo remoto. Os animais realmente fantásticos criados com o feitiço "Fantasia" (como pinheiros ambulantes e dotados de olhos, presas, instintos predatórios e a capacidade de cuspir enzimas digestivas, ou então crocodilos alados e peçonhentos) costumam adoecer e morrer quando são vistos por Adormecidos. Os sucessos do teste de Incredulidade do Adormecido (Perseverança + Autocontrole) provocarão dano contundente na criatura uma vez a cada cena na qual for avistada e toda vez que um novo Adormecido chegar a vê-la. A parada de Incredulidade pode ser reduzida em um ou dois dados quando se tira proveito dos mitos correntes na região (por exemplo, quando se cria um chupa-cabras na América do Sul ou Central), ou colocando-se a criatura alterada em algum lugar bem longe do grosso da humanidade, onde ainda há gente que acredita que o impossível pode acontecer.

Clássico do Mysterium: O Ovo do Dragão.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida contra Vigor.

Em alguns oratórios isolados, os magos do Mysterium ainda praticam a arte atemporal de modelar a própria vida, dando origem a criaturas totalmente novas. Alguns acreditam que os espécimes estranhos de fauna e flora que até hoje são descobertos sejam resultado dessa adulteração. Alguns artífices da vontade da Escada de Prata, deliciados com o poder absoluto de sua magia, usam sua própria versão deste clássico (Perseverança + Medicina + Vida).

Regeneração (Vida ●●●●●)

O mago é capaz de regenerar temporariamente um membro ou órgão perdido por ele mesmo ou por outra pessoa.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada.

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

Os membros perdidos podem voltar a crescer e os órgãos danificados ou deficitários podem recuperar a saúde. O número de sucessos necessário dependerá do membro ou do órgão a ser restaurado (tabela anexa).

Depois de lançado o feitiço, a parte do corpo restaurada não aparecerá de imediato. Ela crescerá à razão de um minuto por sucesso, até ser atingido o número total de sucessos exigido pelo órgão, quando então o dito órgão estará completamente funcional. Por exemplo, uma pessoa pode ganhar um braço novo (quatro sucessos) em quatro minutos.

Parte do corpo	Número-alvo
Dedo do pé ou da mão	1 sucesso
Olho, orelha, nariz ou língua	2 sucessos
Mão ou pé	3 sucessos
Braço ou perna	4 sucessos
Genitália	5 sucessos
Órgão interno (pulmão, rim)	6 sucessos
Coração	7 sucessos
Cérebro	8 sucessos

Obviamente, o mago só conseguirá lançar este feitiço sobre uma criatura viva. O artífice da vontade não poderá regenerar alguém que já tenha morrido (talvez devido à perda da parte em questão). Este feitiço não afeta o índice de Vitalidade do alvo.

Obs.: Regeneração pode durar muito mais que a maioria dos feitiços demorados de índice 5. Ao aumentar os fatores de Duração durante o lançamento do feitiço, o mago usa a tabela de regras avançadas da Duração demorada, mesmo que não tenha índice 6 em Vida. No entanto, a Duração não pode ser indefinida. Quando o feitiço expirar, a parte do corpo definhará e voltará a sua condição anterior (e desaparecerá, no caso de um membro restaurado) no prazo de um minuto. Dizem que os arquimestres talvez sejam capazes de lançar este feitiço com Duração indefinida.

Clássico do Concílio Livre: A Cauda da Salamandra.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Vida.

Os magos do Concílio Livre recorrem regularmente a este clássico para restaurar a funcionalidade dos membros perdidos ou feridos de seus companheiros. Os menos altruístas cobram pelo serviço, e depois se recusam a relançar o feitiço ao expirar o original se o indivíduo não tiver fundos suficientes ou a habilidade necessária para prestar o favor pedido em troca.

Paradoxo

Os magos invocam uma realidade superior com seus feitiços, suplantando as leis da natureza. Sua vontade iluminada dirige a fusão dos mundos, levando à união impecável das realidades distintas. Mas, às vezes, sua vontade vacila. Quando duas realidades colidem, ocorre um *Paradoxo*.

O Paradoxo surge do conflito entre a energia transferida do reino da Senda do mago e a realidade vigente, somado ao olhar não iluminado dos Adormecidos que porventura presenciem a obra do mago. O reino da Senda do mago diz que uma coisa é possível, a realidade comum diz que não é, e ocorre um Paradoxo. O resultado, na maioria das vezes, se manisfesta como uma tensão no próprio Padrão do mago, pois as forças da Criação tentam corrigir o problema. Quanto mais o mago mudar o universo por meio de sua força de vontade, mais o universo poderá, por sua vez, mudar o mago. Os magos que abusam de seus poderes são dominados pela loucura e o delírio. O Paradoxo pode até mesmo rasgar o tecido da realidade, permitindo a entrada de *coisas* estranhas vindas de Fora.

Os magos acreditam que a Trama já foi mais flexível e maleável às mudanças produzidas pela vontade Desperta. Antes da Guerra Celestial de Atlântida, a magia não batia de frente com a realidade. No entanto, com a destruição da Escada e a criação do Abismo, o Mundo Decaído e o Reino das Sombras foram deslocados. O risco de um Paradoxo assombra os magos que não tomam o cuidado de esconder os próprios méritos.

As regras que determinam as chances de invocação de Paradoxos e seus tipos encontram-se na seção "Invocação de Paradoxos", págs. 123–125.

Duração dos Paradoxos

A duração de um Paradoxo depende da Sabedoria do mago que o invoca (a duração de um Paradoxo Devastador é igual aos fatores de Duração do feitiço que foge ao controle).

Sabedoria	Desvario	Anomalia, Estigma e Manifestação
10	1 cena	1 cena
9	1 cena	1 cena
8	1 cena	1 cena
7	1 cena	1 cena
6	1 cena	1 cena
5	1 cena	1 cena
4	2 horas	24 horas
3	12 horas	2 dias
2	24 horas	1 semana
1	2 dias	1 mês*

* Se o mago tiver índice 0 de Sabedoria, o Paradoxo poderá ter Duração indefinida, a critério do Narrador. A maneira de cancelar um efeito Paradoxal praticamente permanente também fica a critério do Narrador.

Devastação

O feitiço do mago não está mais sob seu controle e é considerado um feitiço Devastador. Afeta um alvo (ou alvos, se vários foram incluídos no lançamento) escolhido aleatoriamente em vez do(s) alvo(s) declarado(s) pelo autor. O próprio autor do feitiço se inclui nessa amostra de vítimas aleatórias. O novo alvo tem de ser do mesmo tipo — se o mago visava uma pessoa viva, então a amostragem de alvos aleatórios abrangerá apenas pessoas vivas. Se o alvo do mago for um objeto, então somente objetos serão afetados. Se o autor do feitiço for o único alvo viável presente, ele será visado pelo próprio feitiço (a menos que ele mesmo fosse o alvo original, caso no qual o feitiço afetará um alvo de tipo diferente, como um objeto).

O novo alvo — inclusive o próprio mago, se ele for o novo alvo do feitiço — poderá resistir ao feitiço de maneira automática ou com um teste disputado, se isso for permitido (consulte a descrição do feitiço).

Falha dramática: O efeito desejado é revertido. Uma bênção torna-se uma maldição, um feitiço de percepção mágica deixa o mago cego a todo tipo de ressonância, um feitiço de ataque acaba ajudando o alvo.

Falha: O efeito desejado é revertido, como descrito em "Falha dramática".

Êxito: O efeito do feitiço não é alterado.

Êxito excepcional: O efeito do feitiço não é alterado e o mago recebe +2 dados extras em todas as suas tentativas de revogar um feitiço Devastador.

Como o feitiço não estará mais sob o controle do mago, este não conseguirá descartá-lo como bem entender.

A Devastação persistirá somente até o fim da Duração do feitiço. Observe que os feitiços dotados de Duração baseada em concentração tornam-se transitórios; o Narrador lança um único dado e o resultado será o número de turnos que o feitiço irá durar.

Desvario

O mago adquire uma perturbação, como se tivesse sofrido uma degeneração da Sabedoria, apesar de sua Sabedoria não ser afetada. O jogador e o Narrador decidem qual perturbação seria mais apropriada à situação. Ao contrário do que acontece no caso de uma perturbação normal, o jogador *não* terá direito ao costumeiro teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para tentar resistir aos efeitos da aflição: considera-se que ele tenha falhado nesse teste ao invocar o Paradoxo. A perturbação continuará ativa enquanto o Paradoxo durar, de acordo com a tabela "Duração dos Paradoxos", mas desaparecerá quando o Paradoxo chegar ao fim.

A perturbação do Desvario costuma ser mais dramática que sua equivalente normal. Espera-se que o jogador a interprete com toda a sua criatividade. Se achar que o personagem está agindo em desacordo com a perturbação, o Narrador poderá advertir o jogador para que mude sua ação. Se o jogador insistir, o Narrador poderá exigir o uso de um ponto de Força de Vontade, entendendo que o personagem teve de exercer sua vontade para se opor à semente de loucura de seu Desvario.

Índice do Arcano	Gravidade da perturbação
1	perturbação leve
2	perturbação leve
3	perturbação leve
4	perturbação grave
5	perturbação grave

Além disso, o jogador faz um teste de Sabedoria:

Falha dramática: A loucura do mago é contagiosa. A cada círculo de Presença do responsável pelo Paradoxo, mais um mago ficará perturbado por causa do Desvario enquanto o Paradoxo durar (de acordo com a Sabedoria do responsável, e não a da vítima). Escolha aleatoriamente os alvos que se encontram ao alcance do feitiço, inclusive os alvos simpáticos. O alvo poderá tentar resistir ao Desvario com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Autocontrole. Se tiver êxito, ele não será afetado.

Falha: Como descrito em "Falha dramática", mas somente um alvo será afetado.

Êxito: Somente o mago será afetado pelo Desvario.

Êxito excepcional: Somente o mago será afetado pelo Desvario.

Perturbações do Desvario

Diferentemente das perturbações normais, aquelas associadas ao Desvario tornam o mago especialmente suscetível a certos tipos de magia, descritos a seguir para cada perturbação.

Se o mago já padecer de uma certa perturbação, o Narrador poderá escolher uma nova ou então a forma mais grave de uma perturbação leve.

Leve	Grave
Depressão	Melancolia
Fobia	Histeria
Narcisismo	Megalomania
Fixação	Compulsão obsessiva
Desconfiança	Paranoia
Complexo de inferioridade	Ansiedade
Vocalização	Esquizofrenia*
Irracionalidade	Personalidade múltipla*
Aversão	Comportamento de fuga*

* O mago vitimado pelo Desvario *não* precisa ter passado por um trauma capaz de mudar sua vida para adquirir uma dessas perturbações extremas.

Depressão (leve): A invocação de um Paradoxo deixará o mago deprimido enquanto o Paradoxo durar. Ele não poderá usar Força de Vontade e perderá um de seus pontos nessa característica. Além disso, estará sujeito a uma penalidade de –1 ao resistir à magia da Morte com um teste disputado ou ao anulá-la. Seu Atributo de Resistência terá um círculo a menos quando aplicado à magia da Morte (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Melancolia (grave): Depressão grave. Além dos efeitos da depressão, descritos anteriormente, todas as paradas de dados estarão sujeitas a uma penalidade de –2 pelo resto da cena, entre elas as paradas reunidas para resistir à magia da Morte com um teste disputado; o mago perderá dois círculos de seu Atributo de Resistência ao resistir automaticamente à magia da Morte (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Fobia (leve): O mago tem pavor de um determinado tipo de pessoa, coisa ou lugar, talvez o alvo do feitiço que induziu o Paradoxo ou alguma outra coisa ou pessoa em suas imediações que ele possa plausivelmente culpar pelo Paradoxo ou por seus problemas em geral.

Ele terá de se afastar do objeto que estimula sua fobia. Se ficar por perto, não conseguirá se aproximar mais do que seu Deslocamento em metros. Se o objeto se aproximar do mago, este terá de se afastar no mínimo uma distância equivalente a seu Deslocamento na ação seguinte. Não será fácil tomar o objeto responsável pela fobia como alvo de feitiços ou ataques desferidos em combate próximo ou a distância. Esses ataques ficarão sujeitos a uma penalidade de –5, pois o mago começará a tremer só de olhar para a coisa. Se o espaço ou as circunstâncias não lhe permitirem guardar distância, ele ficará petrificado como um gamo diante dos faróis de um carro até encontrar uma brecha por onde escapar (sua Defesa ainda será aplicada se ele for atacado, e ele poderá optar por se esquivar ou se abrigar de ataques desferidos com armas de fogo, mas não conseguirá realizar outras ações enquanto estiver "paralisado").

Além disso, se for visado por poderes sobrenaturais provenientes do objeto que causa o medo, o mago ficará sujeito a uma penalidade de –1 em qualquer teste realizado com a intenção de resistir ao poder ou anulá-lo. Ao resistir automaticamente à magia originária do objeto que provoca o medo, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em um círculo (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Histeria (grave): Esta condição funciona como a fobia, mas o mago não conseguirá ficar no mesmo recinto que o objeto responsável pelo medo. Ele terá de fugir imediatamente e não conseguirá tolerar sequer manter a coisa ao alcance dos sentidos (visão, audição e olfato). Se o estopim chegar-lhe ao alcance dos sentidos, o personagem terá de fugir a toda velocidade (Deslocamento máximo) tão logo tenha direito a uma ação. Ele não poderá tomar o objeto como alvo de um ataque em nenhuma circunstância. Se a coisa o tocar, o personagem ficará histérico, correrá para o mais longe que puder e não pensará em mais nada, a não ser deixar o estopim bem para trás. Se não conseguir escapar, ele irá desmaiar e continuar inconsciente pelo resto da cena.

Além disso, se for visado por poderes sobrenaturais provenientes do objeto que causa o medo, o mago ficará sujeito a uma penalidade de –2 em qualquer teste realizado com a intenção de resistir ao poder ou anulá-lo. Ao resistir automaticamente à magia originária do objeto que provoca o medo, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em dois círculos (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Narcisismo (leve): O mago é sobrepujado pela sensação de ser superior — mesmo quando o feitiço responsável pelo Paradoxo falha. Enquanto durar o Paradoxo Desvairado, ele não conseguirá lidar nem cooperar muito bem com outras pessoas. Se for chamado para ajudar numa tarefa, ele o fará sem entusiasmo, a menos que a dita tarefa se concentre nele ou em suas necessidades e desejos. Ele estará sujeito a uma penalidade de –3 ao tentar trabalhar em equipe (págs. 133–134 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), além de ser um chato obcecado por si mesmo, cujos testes Sociais estarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Além disso, ele ficará sujeito a uma penalidade de –1 nos testes de Sabedoria realizados com o intuito de evitar a aquisição de uma perturbação toda vez que sua Sabedoria for reduzida (por exemplo, ao matar alguém).

Megalomania (grave): Aplicam-se os efeitos do narcisisimo, exceto que as penalidades são aumentadas em um dado. O mago também se torna extremamente competitivo. Ele não admitirá fracassar em nenhuma competição (nem mesmo um teste disputado). Se for derrotado, ficará tão obcecado com o fato que fará o possível para arranjar uma revanche tão logo seja mais apropriado para ele. Se, por exemplo, ele não conseguir fazer seu carro cruzar a linha de chegada a tempo e um de seus aliados tiver êxito, ele não deixará o assunto quieto. Insistirá constantemente que ele fez o trabalho todo e o sucessor ficou com a glória, e exigirá uma revanche, mesmo nas circunstâncias mais inapropriadas, como no escritório ou num restaurante.

Se for derrotado por alguém que ele acha ser socialmente inferior, o personagem perderá um ponto de Força de Vontade devido à vergonha e ao desprezo que sentirá por si mesmo (o que representa o cerne de sua megalomania: em seu íntimo, ele teme ser uma fraude).

Além disso, ele ficará sujeito a uma penalidade de –2 nos testes de Sabedoria realizados com o intuito de evitar a aquisição de uma perturbação toda vez que sua Sabedoria for reduzida (por exemplo, ao roubar alguém).

Fixação (leve): O mago desenvolve uma fixação por uma de suas derrotas ou vitórias recentes. Poderia ser a falha ou o êxito do feitiço que invocou o Paradoxo, ou então um fato que antecedeu seu lançamento.

O jogador que interpreta o mago lança um único dado. O resultado será o número de cenas (independentemente da Sabedoria) nas quais o personagem se concentrará no acontecimento ou na tarefa que o insulta ou inspira, a ponto de ignorar metas mais importantes. Ele se fixará no que acredita ter provocado seu fracasso ou sucesso, quer se trate de um oponente, um cadarço arrebentado ou o modelo de carro que ele dirigia. No caso de uma derrota, será impossível ele não fervilhar de raiva, amaldiçoar uma circunstância ou tentar bolar um método de evitá-la no futuro. No caso de uma vitória, ele se transformará num fanático e passará boa parte de seu tempo pesquisando, observando ou aclamando uma atividade ou um fator que tenha permitido seu êxito.

O Narrador determina como essa perturbação afetará as paradas de dados ou o comportamento do mago. Pode ser que isso imponha uma penalidade de –1 a tarefas não relacionadas a sua fixação, ou então talvez ele se recuse a se envolver numa atividade que não esteja ligada de alguma maneira a sua obsessão.

Além disso, a incapacidade do mago de esquecer o assunto irá interferir em sua capacidade de visualizar uma Imago que não tenha relação direta com o objeto de sua fixação. Ele estará sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes de feitiçaria que não envolvam sua fixação.

Compulsão obsessiva (grave): O trauma, a culpa ou o conflito interno que provoca esta perturbação obriga o personagem a concentrar quase toda a sua atenção e energia num único comportamento ou ato repetitivo. A obsessão está relacionada ao desejo do indivíduo de controlar o ambiente: manter tudo limpinho, manter uma área tranquila e em silêncio ou manter uma pessoa indesejável do lado de fora. A compulsão é uma ação ou série de ações que o indivíduo é levado a realizar para aplacar sua ansiedade: arranjar objetos numa determinada ordem, verificar constantemente se a arma está carregada, rezar a cada duas horas para agradecer por ter sobrevivido tanto tempo.

Determine um conjunto específico de ações ou um comportamento a que o mago se dedicará em detrimento de qualquer outra coisa (mesmo se isso interferir nos planos dele ou colocar vidas em risco, seja a dele ou as de outras pessoas). Se for impedido à força de ceder a esta perturbação, o personagem poderá perder o controle na presença de inimigos ou aliados e atacar uns ou outros (ou ambos) indiscriminadamente.

Além disso, ele estará sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes de feitiçaria que não envolvam o comportamento obsessivo.

Desconfiança (leve): O mago desconfia exageradamente das intenções das pessoas em relação a ele: todos são suspeitos de tramar contra sua pessoa. O mago questiona a sinceridade de todo mundo e duvida que alguém possa tentar ajudá-lo, mesmo se essa pessoa salvar-lhe a vida. Ele fica sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes Sociais. Observe que, apesar de ser desconfiado, ele ainda poderá ser enganado por golpistas e charlatões. Ele não terá direito a nenhum bônus especial para resistir às tentativas dos vigaristas de influenciá-lo, mesmo que desconfie que eles sejam tão mal-intencionados como todo o resto do mundo.

Ironicamente, a desconfiança do personagem só o torna *mais* suscetível que o normal à magia da Mente, pois ele espera que alguém se aproveite dele. Ele estará sujeito a uma penalidade de –1 ao resistir a um desses feitiços (com um teste disputado) ou ao tentar anulá-lo. Ao resistir automaticamente à magia da Mente, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em um círculo (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Paranoia (grave): O mago acredita que sua angústia e insegurança derivam de perseguição e hostilidade externas. Os paranoicos vivem obcecados com seus complexos de perseguição e, muitas vezes, criam vastas e intricadas teorias conspiratórias para explicar quem os atormenta e por quê. Qualquer pessoa ou coisa percebida como "um deles" pode ser vítima de violência.

O mago está sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes Sociais. Ele desconfia de todos, mesmo dos parentes e amigos mais chegados. O menor sinal de comportamento suspeito é o bastante para fazer o mago fugir ou atacar o ofensor.

Sua paranoia praticamente garante a realização de seus piores temores em relação às pessoas. Ele estará sujeito a uma penalidade de –2 ao resistir a feitiços de Mente (com um teste disputado) ou ao tentar anulá-los. Ao resistir automaticamente à magia da Mente, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em dois círculos (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Complexo de inferioridade (leve): O mago é sobrepujado pela insegurança. O peso de uma decisão solene é excessivo para esse feiticeiro, e ele ficará atarantado e duvidará de sua capacidade de escolher ou atuar corretamente. Todos os testes realizados no decorrer da cena estarão sujeitos a uma penalidade de –1. Além disso, não será possível usar pontos de Força de Vontade em nenhum teste (apesar de poderem ser usados para aumentar a Defesa).

A fixação do mago em sua capacidade de tomar decisões o torna particularmente suscetível à magia da Sorte: ele estará sujeito a uma penalidade de –1 ao resistir a esses feitiços (com um teste disputado) ou ao tentar anulá-los. Ao resistir automaticamente à magia da Sorte, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em um círculo (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Ansiedade (grave): Idêntica ao complexo de inferioridade, só que a ansiedade geral do mago é tão importuna que ele estará sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes pelo resto da cena e não será possível usar pontos de Força de Vontade para incrementar nenhum teste nesse período. Ele estará sujeito a uma penalidade de –2 ao resistir a feitiços de Sorte (com um teste disputado) ou ao tentar anulá-los. Ao resistir automaticamente à magia da Sorte, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em dois círculos (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Vocalização (leve): Toda vez que o mago tiver de tomar uma decisão quanto ao que fazer, ou então se encontrar sob tensão extrema, ele começará a falar consigo mesmo sem perceber. Ele irá vocalizar seu monólogo interno, mas só o perceberá se tiver sua atenção chamada para o fato, quando então poderá parar durante um turno para cada círculo de Raciocínio que possuir. Depois desse período, ele esquecerá o aviso e voltará a fazer a mesma coisa. Esse comportamento persistirá enquanto durar o Desvario.

Ele irá vocalizar até mesmo se oponentes ou rivais puderem ouvi-lo. É difícil manter pensamentos e sentimentos em segredo quando se fala em voz alta. Por exemplo, um rival pode exigir que ele revele a localização de um Artefato escondido. Ele sorri e pensa consigo mesmo (e diz inadvertidamente em voz alta): "Você nunca o encontrá em meu cofre secreto embutido na parede".

Além disso, o fato de o mago falar sozinho chama a atenção dos espíritos e o torna mais suscetível à magia do Espírito. Ele estará sujeito a uma penalidade de –1 ao resistir a esses feitiços ou poderes espirituais (com um teste disputado) ou ao tentar anulá-los. Ao resistir automaticamente à magia do Espírito, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em um círculo (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Esquizofrenia (grave; extrema): Enquanto durar o Paradoxo, o mago desenvolverá esquizofrenia, que se manifesta como uma fuga da realidade, alterações violentas de comportamento e alucinações. Esta perturbação é clássica, faz as vítimas conversarem com as paredes, imaginarem-se como o Rei do Sião ou receber instruções assassinas de seus animais de estimação.

A interpretação deste distúrbio exige cuidado e reflexão. O Narrador precisa determinar uma série de comportamentos relevantes para o trauma que provoca a condição. As alucinações, as atitudes bizarras e as vozes imaginárias derivam de um terrível conflito interno que o indivíduo não é capaz de resolver. Estabeleça uma ideia consistente do conflito e depois pense no tipo de comportamento que será provocado.

O mago é imprevisível e perigoso. Ele fica automaticamente sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes Sociais e pode se mostrar agressivo ou violento com as pessoas que o confrontam com o trauma por meio de, por exemplo, acusações, verdades perturbadoras ou discussões acaloradas.

A condição do mago atrai espíritos, de modo que até mesmo seus aliados talvez não saibam ao certo se a conversa oca do colega é uma alucinação ou se foi provocada por espíritos de verdade. Ao resistir automaticamente à magia do Espírito, ele terá seu Atributo de Resistência reduzido em dois círculos (o Atributo específico a ser usado é indicado na descrição do feitiço).

Irracionalidade (leve): O mago se sente ameaçado e reage sem um pingo de lógica ou razão. Para ele, a única maneira confortável

de lidar com a confrontação é bancar o louco ou o exagerado, numa tentativa desesperada de espantar o opressor ou ao menos aplacar os próprios temores. Esse comportamento persistirá enquanto o Desvario durar. Ironicamente, o mago estará assumindo riscos terríveis que podem prejudicá-lo ainda mais do que a ameaça em si. Se um leão de chácara quiser saber o que ele está fazendo na parte reservada da danceteria, pode ser que o mago reaja de maneira exagerada e fale o bicho para o grandalhão. A parte realmente irônica desse comportamento é que, durante uma dessas crises, o mago não pode dar início à violência, somente reagir a ela, caso ocorra. Ele pode ameaçar ou persuadir os desafiantes, mas não desferir o primeiro golpe (na verdade, é isso que seu comportamento ensandecido está tentando evitar).

Além disso, sua disposição mental ilógica torna seus feitiços velados improváveis para as testemunhas Adormecidas.

Personalidade múltipla (grave; extrema): A personalidade do mago se fragmenta em uma ou mais *personae*, permitindo-lhe negar o trauma ou quaisquer ações provocadas por ele ao jogar a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a certos estímulos emocionais. Uma pessoa violentada pode desenvolver uma personalidade sobrevivente e obstinada, criar um "protetor" ou até mesmo se tornar uma assassina para negar a violência sofrida. Na maioria dos casos, essas personalidades não têm conhecimento das demais e passam pela mente do mago em resposta a situações ou condições específicas.

O mago pode manifestar Habilidades diferentes ou talvez Atributos Sociais incrementados ou reduzidos para cada identidade (um, dois ou três dos círculos designados aos Atributos Sociais do personagem podem ser redistribuídos).

Além disso, sua disposição mental ilógica torna seus feitiços velados improváveis para as testemunhas Adormecidas.

Aversão (leve): O mago não consegue confrontar alguma coisa em sua situação atual (poderia ser o inimigo, os amigos ou um transeunte inocente) e fará de tudo para evitá-la, a não ser ferir a si mesmo ou a outras pessoas. Ele pode fugir da cena ou se passar por um transeunte com a intenção de sair de fininho. Se tiver de confrontar a situação (ou não conseguir escapar), todos os testes realizados estarão sujeitos a uma penalidade de –1. Ele não conseguirá tomar a situação, a coisa ou a pessoa que tenta evitar como alvo de feitiços.

Comportamento de fuga (grave; extrema): A tensão da situação é grande demais para o mago e ele sofre um "apagão", além de perda de memória. Ele tomará uma série específica e rígida de atitudes para se livrar dos sintomas estressantes. Esta síndrome difere da personalidade múltipla pelo fato de o indivído acometido por um episódio de fuga não ter uma personalidade distinta. Pelo contrário, ele é movido por um tipo de "piloto automático" semelhante ao do sonambulismo.

O jogador deve interpretar o estado semelhante a um transe, tomando uma série de atitudes que o personagem executará quase mecanicamente. Ele pode amarrar e desamarrar repetitivamente os cadarços dos sapatos, andar até um dos cantos da sala e recusar-se a sair dali, ou assumir a posição fetal. Se não ficar satisfeito com a reação do personagem, o Narrador poderá assumir o controle do mesmo durante o episódio de fuga, que se prolongará até expirar a duração do Desvario. Ao final da crise, o personagem irá "recuperar a consciência", mas não se lembrará do que fez. Se outras pessoas (o que inclui amigos e inimigos) interferirem ou tentarem impedir os atos mecânicos do mago, pode ser que ele venha a atacá-las para poder continuar. Ele poderia até mesmo tentar lançar feitiços nesse estado.

Anomalia

A realidade é rachada e algo impossível acontece. A área afetada geralmente tem o autor como centro e é dada por um raio de 20 metros a cada círculo do Arcano de índice mais elevado usado no feitiço que invocou o Paradoxo. As Anomalias não são afetadas pela Incredulidade dos Adormecidos.

O importante a respeito das Anomalias é que elas são imprevisíveis. O Narrador decide quais serão os efeitos e define como a área e/ou os personagens serão afetados em termos de regras. Fornecemos a seguir alguns exemplos fundamentados no reino da Senda do responsável pelo Paradoxo, mas não passam realmente de exemplos. Os Narradores devem mostrar sua criatividade e se esforçar para romper com as expectativas do autor do feitiço, usando até mesmo critérios outros que não os reinados das Sendas.

Observe que, se dois ou mais Paradoxos Anômalos, provenientes de reinos distintos, forem provocados na mesma área e na mesma cena, os efeitos de ambos serão combinados. Se o mesmo reino provocar mais de uma Anomalia na mesma área e na mesma cena, os efeitos serão ainda piores.

O Éter (Senda Obrimos)

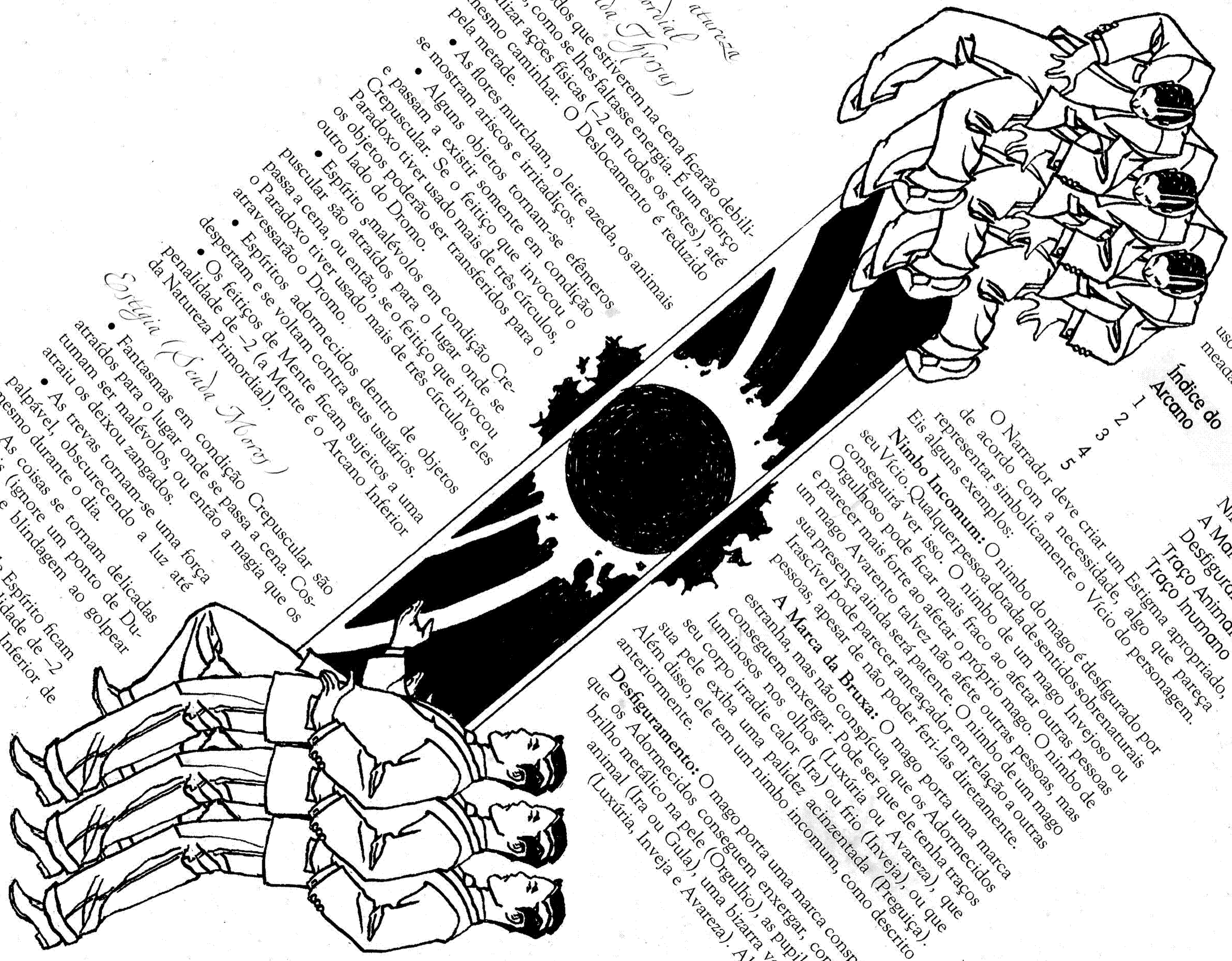
- Forma-se uma tempestade ou as condições meteorológicas enlouquecem, fazendo chover granizo com o céu claro.
- O sistema elétrico enguiça, provocando curtos-circuitos em tudo que estiver ligado à fonte de força local.
- Não será possível recolher o Mana de nenhum Sacrário na área da Anomalia durante o Paradoxo.
- Não será possível converter taça em Mana na área da Anomalia durante o Paradoxo.
- Não será possível solidificar o Mana para criar taça na área da Anomalia durante o Paradoxo.
- A ressonância assume um aspecto negativo. Trata-se de um efeito permanente.
- Os feitiços de Morte ficam sujeitos a uma penalidade de –2 (a Morte é o Arcano Inferior do Éter).

Arcádia (Senda Acanthus)

- A má sorte contamina a cena, fazendo com que todos os presentes experimentem o inverso do efeito associado a ações mecânicas (págs. 134–135 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) em seus testes: jogue novamente (uma única vez) os dados que tiveram sucessos como resultado, mas não para acrescentar novos sucessos ao total, e sim para substituir os sucessos obtidos se o segundo lance tiver falhas como resultado. Por exemplo, um teste tem como resultado três sucessos e duas falhas. Os sucessos são relançados e, dessa vez, os dados produzem apenas dois sucessos.
- As pessoas terão uma forte sensação de *déjà-vu* repetidas vezes. Elas repetirão tarefas que acabaram de cumprir, a não ser que passem num teste de Raciocínio + Autocontrole.
- As pessoas e/ou as coisas se movem em câmera lenta, ao passo que o tempo fora da área da Anomalia decorre normalmente.
- Os feitiços de Forças ficam sujeitos a uma penalidade de –2 (Forças é o Arcano Inferior de Arcádia).

Pandemônio (Senda Mastigos)

- Pensamentos e emoções reprimidos ou rejeitados afloram e afligem as mentes de todos. Qualquer teste social estará sujeito a uma penalidade de –2.
- As pessoas se perdem ou ficam desorientadas com facilidade (–2 em todos os testes de Sobrevivência realizados com o intuito de se orientar).
- Os objetos às vezes se movem ladeira acima ou de lado.
- Leva-se mais tempo para se chegar a lugares próximos do que a lugares longínquos, como se os primeiros estivessem a pelo menos o dobro da distância real.
- Os feitiços de Matéria ficam sujeitos a uma penalidade de –2 (Matéria é o Arcano Inferior de Pandemônio).



Estigma

O corpo do mago é afligido pelo mau uso da magia. Ele traz à flor da pele a meada retorcida do feitiço.

Índice do Arcano

1 Estigma
2 Nimbo Incomum
3 A Marca da Bruxa
4 Desfiguramento
5 Traço Inumano

O Narrador deve criar um Estigma de acordo com a necessidade, algo que represente simbolicamente o Vício do personagem. Eis alguns exemplos:

Nimbo Incomum: O nimbo do mago é desfigurado por seu Vício. Qualquer pessoa dotada de sentidos sobrenaturais conseguirá ver isso. O nimbo de um mago Invejoso ou Orgulhoso pode ficar mais fraco ao afetar outras pessoas, mas e parecer mais forte ao afetar o próprio mago. O nimbo de um mago Avarento talvez não afete outras pessoas, mas sua presença ainda será patente. O nimbo de um mago Irascível pode parecer ameaçador em relação a outras pessoas, apesar de não poder feri-las diretamente.

A Marca da Bruxa: O mago porta uma marca estranha, mas não conspícua, que os Adormecidos conseguem enxergar. Pode ser que ele tenha traços luminosos nos olhos (Luxúria ou Avareza), que seu corpo irradie calor (Ira) ou frio (Inveja), ou que sua pele exiba uma palidez acinzentada (Preguiça). Além disso, ele tem um nimbo incomum, como descrito anteriormente.

Desfiguramento: O mago porta uma marca conspícua que os Adormecidos conseguem enxergar, como um brilho metálico na pele (Orgulho), as pupilas de um animal (Ira ou Gula), uma bizarra voz de tenor (Luxúria, Inveja e Avareza). Além disso, ele

Estigma
Nimbo Incomum
A Marca da Bruxa
Desfiguramento
Traço Animalesco
Traço Inumano
Traço Impropriado,
Traço Inumano
Estigma apropriado,
Traço que pareça
de personagem.

A Natureza Primordial (Senda Iguus)

• Todos que estiverem na cena ficarão debilitados, como se lhes faltasse energia. É um esforço realizar ações físicas (–2 em todos os testes), até mesmo caminhar. O Deslocamento é reduzido pela metade.
• As flores murcham, o leite azeda, os animais se mostram ariscos e irritadiços.
• Alguns objetos tornam-se efêmeros e passam a existir somente em condição Crepuscular. Se o feitiço que invocou o Paradoxo tiver usado mais de três círculos, os objetos poderão ser transferidos para o outro lado do Dromo.
• Espíritos malévolos em condição Crepuscular são atraídos para o lugar onde se passa a cena, ou então, se o feitiço que invocou o Paradoxo tiver usado mais de três círculos, eles atravessarão o Dromo.
• Espíritos adormecidos dentro de objetos despertam e se voltam contra seus usuários.
• Os feitiços de Mente ficam sujeitos a uma penalidade de –2 (a Mente é o Arcano Inferior da Natureza Primordial).

Estigia (Senda Mors)

• Fantasmas em condição Crepuscular são atraídos para o lugar onde se passa a cena. Costumam ser malévolos, ou então a magia que os atraiu os deixou zangados.
• As trevas tornam-se uma força palpável, obscurecendo a luz até mesmo durante o dia.
• As coisas se tornam delicadas e frágeis (ignore um ponto de Durabilidade e blindagem ao golpear objetos).
• Os feitiços de Espírito ficam sujeitos a uma penalidade de –2 (o Espírito é o Arcano Inferior de Estigia).

tem um nimbo incomum, como descrito anteriormente. Ele estará sujeito a uma penalidade de –1 nos testes Sociais com Adormecidos (exceto ao usar a Habilidade Intimidação).

Traço Animalesco: O mago ganha um traço animalesco, como garras (Ira; +1 dado, dano letal), presas (Inveja ou Gula; +1 dado, dano letal), chifres (Orgulho; +2 dados, dano letal), cauda (Avareza ou Luxúria; tem metade da Força do mago, arredondada para cima), pelagem ou escamas (Preguiça ou Orgulho; um ponto de blindagem). Nenhuma dessas características é fácil de ocultar. Ele estará sujeito a uma penalidade de –3 em todos os testes sociais (exceto ao usar a Habilidade Intimidação).

Traço Inumano: O mago adquire uma característica inumana, como um traço animalesco claramente demoníaco ou sobrenatural. Talvez a cauda seja bifurcada ou os olhos brilhem. Ou pode ser que ele se veja cercado por um enxame de moscas (Gula ou Avareza), um miasma capaz de murchar as plantas (Preguiça ou Inveja), um bando de animaizinhos rastejantes e nocivos (Orgulho ou Luxúria) ou uma nuvem de fumaça (Ira). Ele estará sujeito a uma penalidade de –5 em todos os testes Sociais (exceto ao usar a Habilidade Intimidação).

Manifestação

Uma entidade do Abismo entra no Mundo Decaído. Ela se manifesta em algum ponto da área que circunda o mago que a invocou, geralmente a não mais de dez metros a cada círculo de Gnose do autor do feitiço. Ela não irá necessariamente se manifestar ao alcance da visão. Pode ser que se manifeste sob o mago, nos esgotos, ou num aposento contíguo que o mago ainda não viu.

Índice do Arcano	Entidade
1	A manifestação é um *gremlin* ou diabrete, um espírito menor dotado de um senso de humor perverso que dará trabalho ao mago durante pouco tempo. Tem Posto 1 (e 5–8 círculos de Atributo) ou 2 (9–14 círculos de Atributo). Essa entidade é Crepuscular e não é capaz de provocar dano direto, mas pode causar uma série de probleminhas. Tem alguma influência sobre o mundo material, da mesma maneira que um *poltergeist*. Consegue abrir e fechar portas, derrubar coisas e arremessar pequenos objetos.
2	Uma entidade mais poderosa e ameaçadora (Posto 3, 15–25 círculos de Atributo) se manifesta no reino material. É maligna e, raramente, jocosa. Tem um aguçado senso de oportunidade, provoca várias controvérsias e apresenta poderes semelhantes aos dos *gremlins*, descritos anteriormente.
3	As entidades deste nível são mais complexas e capazes (Posto 3 ou 4, 26–35 círculos de Atributo), motivadas nem tanto por puro instinto e emoção, e mais por raciocínio e planejamento. Também são suficientemente poderosas para manifestar uma forma física e interagir com o mundo material. Têm astúcia suficiente para fingir querer o bem do mago enquanto tratam de desencaminhá-lo. Não se deve confiar nas promessas dessas criaturas.
4	O poder da entidade é igual ao do mago em todos os aspectos. Essas entidades são desde monstros assassinos que caçam e matam os entes queridos do mago (ou os inimigos, para jogar a culpa no feiticeiro) até manifestações sedutoras de seus desejos mais perversos. Algumas entidades com esse nível de poder, chamadas *doppelgängers*, têm a aparência exata do mago que as gerou. Os *doppelgängers* nunca aparecem no mesmo lugar que a pessoa duplicada. Estão sempre em outro lugar, provocando a discórdia. A única maneira do mago banir um *doppelgänger* é confrontá-lo diretamente (o que o fará desaparecer). É preciso conter o *doppelgänger* para conseguir isso. Eles sentem a aproximação de seu duplo e fogem, se possível.
5	O mago chama a atenção de uma entidade realmente poderosa (Posto 4 ou 5, 36–45 círculos de Atributo). A entidade pode tentar destruir o mago ou se apossar do corpo dele. Ou então tentar seduzi-lo com promessas de poder, conhecimento e a realização de seus desejos. A entidade permanecerá neste mundo até ser banida pelo mago que a conjurou ou até o mago morrer. No passado, as ordens sancionavam a execução dos magos responsáveis por trazer essas entidades para a realidade.

A alma secreta

O âmago do próprio poder do mago, aquilo que faz dele o que ele é, reside no sigilo, numa coisa insubstancial, invisível e impossível de demonstrar: a alma. A própria magia — o conhecimento oculto e arcano — sempre esteve envolta em mistério, alçada de sociedades secretas e ordens elitistas, somente para os olhos e os ouvidos dos iniciados. "Coisas que o homem não deveria saber." Mas e se a própria iniciação só fizesse promover ainda mais o sigilo, num círculo vicioso e interminável de segredos dentro de segredos, conspirações que ficam cada vez maiores até abrangerem todo o cosmos?

Alguns magos são partidários de uma teoria radical: e se os Paradoxos que afligem os artífices da vontade não fossem uma força externa, e sim a própria alma de um mago — seu próprio sigilo — que se volta contra ele? A magia é uma coisa secreta e, portanto, *tem de continuar em segredo*. Mesmo assim, a alma precisa se expressar, e a magia é esse meio de expressão. Essas duas necessidades — expressão e sigilo — estão em conflito. Apesar do desejo do ego de "levar a magia à consciência" com exibições vulgares, a alma — a verdadeira fonte da magia — requer e exige o sigilo. A alma busca o poder e, mesmo assim, tem de continuar incógnita. Um paradoxo.

De acordo com essa concepção, o Paradoxo é o castigo que o próprio mago impõe a suas transgressões do código de silêncio, o pacto selado com sua alma secreta. É seu próprio poder que irá enlouquecê-lo com a tensão de ter de guardar silêncio. Se há uma coisa que todos nós sabemos a respeito de segredos é que temos de dividi-los com alguém. É esse seu verdadeiro fascínio, a fonte de seu poder. Os segredos não compartilhados desaparecem. Mas a alma não pode falar — lançar feitiços — sem temer revelar o *segredo*, aquilo que é preciso manter oculto. Esse jogo torturante de revelar ou não revelar já basta para enlouquecer qualquer um.

Os magos afeitos a essa teoria acreditam que o ápice do conhecimento — e talvez até mesmo da ascensão como Oráculo — é atingir o equilíbrio perfeito entre a expressão e o sigilo. Dizem que os Oráculos expressam as vontades de suas almas na própria natureza da Trama e, segundo alguns, na própria existência dos Arcanos. Ainda assim, os Oráculos nunca são vistos, nem são conhecidos. Os magos acreditam que eles existem, mas não têm outras provas nem indícios além da intuição. A imensa generosidade dos Oráculos vem dessa expressão incógnita de suas identidades nos poderes do universo. Eles não reivindicam a grandeza para si e, desse modo, permitem que os demais sejam grandes.

Incredulidade

Quando confrontado com a magia ou o sobrenatural, o Adormecido geralmente não consegue lidar com o que vê. Os transtornos sobrenaturais perturbam os Adormecidos que os testemunham... até o abraço da *Incredulidade* apagar de suas mentes todos os indícios da ocorrência.

Os magos discutem interminavelmente por que isso acontece. Os registros antigos não mencionam esse efeito antes da queda de Atlântida e da separação dos mundos. Parece que as almas humanas, isoladas do Mundo Superno e exiladas no Mundo Decaído, não conseguem lidar com o fato de que a magia existe. *Alguma coisa* tenta violentamente manter seus olhos fechados.

Quando um Adormecido presencia um ato vulgar de magia, isso sempre desencadeia a Incredulidade. A reação do Adormecido dependerá de sua Força de Vontade. Em muitos casos, os efeitos alteram ou reformulam a lembrança que o Adormecido tem do fato, mas sabe-se de seres humanos que reagem de maneira imprevisível. Se vários seres humanos testemunharem o mesmo ato vulgar de magia, cada um deles o interpretará de maneira diferente, de acordo com sua Força de Vontade e os recursos que seu inconsciente usar para explicar o fato.

Força de Vontade	Lembrança
1–4	O Adormecido esquece completamente que um dia viu algo incomum.
5–7	Ele esquece o que viu, mas fica com uma sensação de inquietude. Pode ser que recorde os fatos mais tarde, como se fossem algo que ele sonhou. Ou então ele entenderá mal o que viu: pode ser que tome um feitiço por um fenômeno tecnológico ou qualquer coisa capaz de explicá-lo dentro dos parâmetros da "normalidade".
8–10	Ele se lembra de tudo.

A magia velada não desencadeia a Incredulidade, a não ser que force demais a credibilidade (consulte o quadro "Magia improvável", pág. 113). Além disso, os poderes das criaturas sobrenaturais *não* desencadeiam a Incredulidade. Vampiros, lobisomens, espíritos, fantasmas e outros seres estranhos podem usar seus poderes livremente diante dos Adormecidos. Os magos especulam que a Incredulidade seja a alma do Adormecido que nega a existência do Mundo Superno, demonstrada pela exibição vulgar da magia Desperta. Os poderes de outras criaturas — acreditam os magos — têm origem no Mundo Decaído e não despertam a lembrança que a alma tem de sua queda trágica. Em certo sentido, a Incredulidade é quase um Despertar que nega o próprio Despertar.

Desfiadura

O Adormecido que testemunha um feitiço vulgar pode muito bem desfazer esse feitiço, desfiando-o com a força de sua Incredulidade. O resultado é uma ação prolongada que vai acumulando sucessos com o passar do tempo. No primeiro turno em que o feitiço for presenciado, jogue a parada de Perseverança + Autocontrole do Adormecido e compare os sucessos obtidos com a Potência do feitiço. Se os sucessos excederem a Potência, o feitiço será revogado. Se o número de sucessos for igual ou menor que a Potência do feitiço, este não será afetado.

Daí em diante e até o fim da cena, a cada dez minutos, refaça o teste e acrescente os sucessos ao total. Quando os sucessos excederem a Potência do feitiço, este será revogado. O mago pode tentar ocultar o efeito, mas, se o Adormecido voltar a presenciá-lo a qualquer momento no decorrer da cena, seus novos sucessos de Incredulidade serão acrescentados aos anteriores. (Obs.: se a ação tiver passado a outro local, mas o feitiço continuar ativo, os Narradores poderão presumir a obtenção de um sucesso nesse teste para cada Adormecido num intervalo de dez minutos, até o feitiço ser desfiado. Por exemplo, um feitiço de Potência 3 lançado num recinto com dois Adormecidos será desfiado em vinte minutos). Se o Adormecido deixar a cena na qual ocorre o feitiço, não serão feitos novos testes em nome dele.

Exemplo: *Angrboda transforma um rato num diabrete (uma minúscula criatura demoníaca e com traços humanos) com seu feitiço de Vida 5 "Fantasia" (pág. 267). O feitiço tem Potência 5. Em seguida, ele usa um feitiço velado de Mente para mandar o diabrete entrar num prédio comercial à noite e pegar alguns arquivos.*

O faxineiro da noite (um Adormecido) vê a coisinha esquisita entrar rapidamente num escritório por uma janela. Ele não consegue acreditar nos próprios olhos. No primeiro turno em que o faxineiro vê o diabrete, o Narrador joga a parada de Perseverança + Autocontrole dele (quatro dados em média). Ele obtém um sucesso. Não é o bastante para afetar o feitiço que transformou o rato em diabrete.

Incrédulo, o faxineiro continua a observar o diabrete vasculhar as caixas de arquivos. Dez minutos depois, faz-se um novo teste: três sucessos, o que dá um total de quatro. Ainda não é o suficiente para exceder a Potência do feitiço.

O diabrete continua sua busca. Mais dez minutos, novo teste: dois sucessos, o que dá um total de seis. Esse total excede a Potência de Fantasia e, portanto, o feitiço é revogado. O diabrete volta a ser um rato. O faxineiro, que já começa a esquecer o que viu (sua Força de Vontade tem índice 4), sai à procura de uma ratoeira.

Exemplo de jogo com feitiçaria

Fred, Mike e Lisa interpretam personagens magos na crônica de Philippe.

Fred interpreta Corvo, um mago jovem e colérico da Seta Adamantina que trilha a Senda Obrimos. Seus Arcanos são Forças 3, Vida 2 e Primórdio 1, e sua Gnose é 2.

Mike interpreta Devon, um matreiro mago Acanthus do Concílio Livre. Seus Arcanos são Sorte 3, Tempo 2 e Espírito 1, e sua Gnose é 2.

Lisa interpreta Safira, uma esperta Mastigos da Escada de Prata. Seus Arcanos são Mente 3, Espaço 2 e Morte 1, e sua Gnose é 3.

Os três magos estão investigando uma casa abandonada que dizem ser mal-assombrada. No entanto, Devon descobriu, depois de alguma pesquisa, que o lugar costumava ser o oratório de um mago, apesar de não saber ainda quem poderia ter sido o antigo proprietário.

Antes de entrar na casa, os jogadores declaram que seus personagens irão lançar sobre si mesmos feitiços associados aos Sentidos de Mago. Corvo usa o feitiço de Primórdio "Visão Superna"

(pág. 217), talvez o melhor feitiço para visualizar resquícios de magia Desperta que possam existir dentro da casa. Devon usa o feitiço de Espírito "Vidência" (pág. 147), que é bom para perceber áreas enfraquecidas do Dromo. Safira usa o feitiço de Morte "Visão Sinistra" (pág. 203), que ajudará se houver de fato fantasmas na casa.

Cada personagem também lança um feitiço de proteção. No caso de Corvo, trata-se do feitiço de Forças "Escudo Invisível" (pág. 161), o que lhe confere três pontos de blindagem (um para cada círculo do Arcano). Devon usa o feitiço de Sorte "Proteção da Fortuna" (pág. 234), o que lhe rende três pontos de blindagem, e Safira lança o feitiço de Mente "Percepção Confusa" (pág. 191), também para obter três pontos de blindagem.

Philippe toma nota de que cada personagem tem agora dois feitiços ativos. Seus índices de Vigor determinam sua Tolerância à Feitiçaria (pág. 128), ou seja, quantos feitiços ativos eles podem ter sobre si mesmos antes de se submeterem a penalidades devido à interferência mágica. Devon tem Vigor 2 e, portanto, se for enfeitiçado mais uma vez, ele começará a ter dificuldade para lançar feitiços: –1 dado a cada feitiço que exceder seu Vigor. Os índices de Vigor de Corvo e Safira são ambos iguais a 3 e, portanto, eles têm uma folga maior.

Ao entrar na casa às escuras com suas lanternas, os três personagens tentam identificar a ressonância do local, em busca de pistas. Trata-se de uma ação prolongada, mas é possível fazer um teste por turno. Philippe faz os testes, para que possa esconder os modificadores aplicados e não revelar o motivo disso aos jogadores. Ele subtrai um dado de cada teste pelo fato de a casa estar às escuras (as lanternas ajudam, mas não facilitam as coisas). No primeiro turno, Corvo e Devon obtêm um sucesso cada, ao passo que Safira consegue dois. O Narrador informa a cada um deles que nada foi encontrado: eles precisam continuar tentando.

No segundo turno, os três tentam novamente. Corvo não obtém sucessos, Devon consegue um e Safira, três. Como Safira reuniu cinco sucessos, isso já basta para identificar o timbre da ressonância (ao menos o timbre mais óbvio, se houver mais de um). Philippe informa Safira que ela consegue detectar o cheiro peculiar de decomposição mística que às vezes acompanha o timbre do *ressentimento*.

Antes que os personagens possam continuar analisando o local, Philippe pede aos jogadores que forneçam os valores de suas paradas de Raciocínio + Autocontrole. Em seguida, ele faz em segredo testes reflexos e disputados para cada personagem, com a intenção de ver se alguém será surpreendido pelo mago que se esgueira atrás deles, vindo da sala contígua. Philippe, pouco antes, determinou que esse mago furtivo obteve dois sucessos num teste de Destreza + Dissimulação com o intuito de não fazer barulho. Os testes reflexos que Philippe faz em nome dos personagens terão de obter três sucessos ou mais para vencer o teste do mago furtivo. Como nenhum deles chega lá, todos os personagens estão ocupados demais analisando a ressonância para notar o estranho que se aproxima.

O mago se chama Seixo e é um apóstata lunático que, recentemente, se declarou o dono do antigo oratório. Ele é um mago Obrimos, dotado dos Arcanos Forças 3, Espírito 2 e Primórdio 1, e sua Gnose é 2. Ele ataca o personagem mais próximo — Devon — com um feitiço improvisado de Forças 3, "Ataque Telecinético" (pág. 163). (Como Forças é um dos Arcanos Regentes de sua Senda, Seixo não é obrigado a usar pontos de Mana para lançar o feitiço improvisado.)

Já que o feitiço é vulgar, Philippe verifica a possibilidade de ocorrência de um Paradoxo antes do teste de feitiçaria. Ele lança um dado, pois Seixo tem Gnose 2, e não obtém êxito. Em seguida, ele faz o teste de feitiçaria: a parada de Gnose 2 + Forças 3 de Seixo. O Ataque Telecinético é um feitiço dirigido que age como um ataque com arma de longo alcance. A blindagem de Proteção da Fortuna ajuda Devon um pouco, subtraindo três dados do teste. Ainda assim, o resultado é um sucesso: Devon recebe um ferimento contuso devido ao impacto da força telecinética.

Agora os personagens sabem que Seixo está presente e é hostil. Os jogadores fazem testes de Iniciativa. O valor de Corvo é o mais alto, 13, seguido de Safira com 7, ao passo que Devon agirá na posição 3 da fila de Iniciativa. Seixo agirá na posição 5.

Corvo age primeiro. Ele decide fazer Seixo provar um pouco do próprio veneno (como o Ataque Telecinético é um feitiço vulgar, os Sentidos de Mago de Corvo o identificam imediatamente). O Narrador faz o teste de Paradoxo: um dado, já que a Gnose de Corvo é 2. No entanto, o Ataque Telecinético de Corvo é um clássico (as "Setas Mentais" da Seta Adamantina, pág. 163). Portanto, a parada de Paradoxo é reduzida em um dado. Além disso, Corvo empunha sua faca, um instrumento mágico dedicado (págs. 89–90), e o teste de Paradoxo é reduzido em mais um dado. O Narrador joga um dado de sorte e não têm êxito.

O jogador que interpreta Corvo, em seguida, faz um teste de Presença + Esportes + Forças para lançar o clássico e obtém quatro sucessos: Seixo recebe quatro ferimentos contusos.

Safira é a próxima. Ela lança um feitiço improvisado de Mente 3, "Ataque Psíquico" (págs. 192–193). O feitiço é velado e, portanto, não há chance de ocorrer um Paradoxo. A parada de dados é Gnose 3 + Mente 3 – a Perseverança 4 de Seixo = dois dados. A jogadora lança os dados e não obtém êxito.

Seixo lança um feitiço de Forças 2, "Influenciar a Eletricidade" (pág. 162), para dirigir a eletricidade de uma tomada próxima contra os magos invasores. Apesar da casa estar às escuras, Seixo sabe que ainda há eletricidade correndo pela fiação interna. Trata-se de um feitiço improvisado.

Philippe faz o teste de Paradoxo. Por ser o segundo teste de Paradoxo provocado por Seixo na mesma cena, um dado será acrescentado à parada, o que dá um total de dois. Philippe obtém dois sucessos: um Paradoxo Desvairado. Seixo tem três círculos de Forças e, portanto, ele adquire uma perturbação leve. O Narrador faz o teste de Sabedoria pelo personagem (quatro círculos), para ver se a loucura é contagiosa; o teste não obtém êxito e, portanto, ninguém mais será afetado. Ele decide que a perturbação do Desvario de Seixo é a irracionalidade.

A parada de feitiçaria de Seixo é formada por Gnose 2 + Forças 3 – 2 por causa dos sucessos do teste de Paradoxo = três dados. O teste obtém três sucessos. Isso permite que a rajada elétrica de Seixo atinja os três magos. Uma tomada desfere quatro pontos de dano contundente por eletricidade (de acordo com as regras de eletrocussão da pág. 177 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). As blindagens mágicas dos magos reduzem esse valor a um ponto.

Agora Devon pode agir. Ele enfeitiça sua pistola, ainda no coldre, com o feitiço de Sorte 3 "Ventura Suprema" (págs. 236–237). Ele aprendeu o feitiço como um clássico (usando a parada de Raciocínio + Ocultismo + Sorte), mas o jogador ainda tem de usar um ponto de Mana para pagar o custo de ativação do feitiço. Trata-se de um feitiço vulgar e, assim sendo, Philippe faz o teste de Paradoxo. A Gnose de Devon é igual a 2, o que significa que um dado será lançado, menos um dado por ser um clássico, o que o reduz a um teste de sorte. Ele faz a jogada e não obtém êxito.

O jogador que interpreta Devon faz o teste de feitiçaria e obtém três sucessos, o que irá lhe conferir o efeito da explosão do 8 (relançar os 8, 9 e 10 obtidos) quando Devon usar sua arma. É possível fazer três testes diferentes com essa vantagem.

O turno acabou e um novo começa. Novamente, Corvo, por ter a Iniciativa mais alta, age primeiro. Ele insiste com mais um Ataque Telecinético. Philippe faz o teste de Paradoxo, acrescentando um dado por ser o segundo teste de Paradoxo de Corvo na cena, e não obtém êxito. O feitiço de Corvo obtém três sucessos.

Seixo já recebeu um total de sete ferimentos contusos e só tem Vitalidade 7. Ele precisa passar num teste de Vigor para não perder a consciência. Ele falha e cai desmaiado no chão.

Os três magos suspiram aliviados e dão uma olhada ao redor com todo o cuidado, para o caso de haver mais inimigos por perto. Nenhum se apresenta, mas Philippe os informa de que é possível ouvir um som grave e retumbante vindo de baixo (do porão, talvez?), que vai ganhando volume a cada segundo...

Questões da alma

A alma é um ingrediente importante de qualquer estudo sobre os Despertos. Pode ser roubada para dar aos magos degenerados um arremedo de vida, e todos os artífices da vontade são capazes de impregnar a forma material com suas almas para servir de alicerce a um Domínio, um lugar onde a magia flui mais livremente.

A perda da alma

Em termos de regras, a cada semana depois do desaparecimento de sua alma, o personagem perderá um *círculo* de Sabedoria (Moralidade, para os mortais). Ele irá realmente adquirir perturbações devido a essa perda, mas, como é o caso de qualquer degeneração de Sabedoria, isso tornará o personagem mais capaz de justificar sua má conduta e os atos cada vez piores. Além disso, ele ainda poderá perder Sabedoria normalmente por cometer atos pecaminosos e falhar nos testes de degeneração concomitantes. Quando a Sabedoria do personagem for reduzida a um círculo, esse processo degradante se voltará para seu índice de Força de Vontade. Tão logo seu índice de Força de Vontade chegue a 0, o desalmado se tornará praticamente catatônico, arrastando-se pela vida por pura força do hábito, e olhe lá. Pode ser que vague pelas ruas, resmungando consigo mesmo, com dificuldade para formar frases coerentes. As ruas e os hospícios do Mundo das Trevas estão cheios de mendigos desabrigados e insanos, e muitos Despertos estão convencidos de que boa parte desses infelizes teve suas almas roubadas pelos magos Tremere (págs. 361–363) e por outras entidades sobrenaturais. Uma ameaça decorrente é que o corpo vivo que perdeu sua alma (mesmo não tendo perdido Sabedoria ainda, devido à ausência da alma) corre um risco particularmente alto de ser possuído por qualquer espírito que queira um corpo físico durante algum tempo (o espírito possessor ganha um bônus de +2). Além disso, o mago não perderá apenas Sabedoria e Força de Vontade, mas também um ponto de Gnose a cada 24 horas, a partir do momento em que sua alma for roubada. Ele poderá continuar a fazer magia até sua Gnose chegar a zero, quando então passará à condição de Adormecido e permanecerá assim até que sua alma lhe seja devolvida.

Supondo-se que seja possível recuperar a alma de um indivíduo, ela pode ser religada ao corpo com o feitiço de Espírito 3 "Restituir Almas Perdidas", pág. 152. Quando uma pessoa tem sua alma restituída, os círculos de Sabedoria e Força de Vontade perdidos devido à ausência da alma retornam à razão de um por dia, começando pela Força de Vontade (a pessoa não irá recuperar a Sabedoria perdida nos testes normais de degeneração por ter cometido atos pecaminosos).

Manipulação de almas

O mago dotado de Morte 3 ("Dissociar a Alma Adormecida", págs. 207–208) — ou Morte 5, para dissociar uma alma Desperta — é capaz de arrancar a alma de uma pessoa de suas amarras físicas. A dissociação da alma de uma pessoa em relação ao corpo está entre os piores atos imagináveis, mas, da mesma maneira que a fissão atômica, é algo que libera uma grande quantidade de energia. Os Tremere (págs. 361–363) têm a reputação de ladrões de almas, mas não são os únicos culpados desse crime hediondo. Os Scelesti (págs. 364–366) também ameaçam roubar as almas dos inimigos (e dos parentes dos inimigos) como meio de extorsão. Sabe-se até mesmo de indivíduos extremamente morais e éticos que se submeteram aos Nefandi depois de ver um ente querido degenerar durante uma ou duas semanas, sem que houvesse nada que eles pudessem fazer.

A alma dissociada pode ser ligada a um corpo sem alma com Morte 4 ("Anexação de Almas", págs. 210–211). Trata-se de um rito por meio do qual o mago se apropria completamente da alma roubada, tornando-a sua. Somente Morte ou Sorte 4 ("Destruir Amarras", págs. 237–238) é capaz de soltar a alma reclamada por esse método.

A alma desprendida é uma coisa extremamente delicada e vulnerável, que só aqueles que têm os Sentidos de Mago conseguem ver, mas é intocável para quem não conhece o Arcano apropriado para afetá-la. Caso se desprenda do corpo por causa de um feitiço ou de poderes espirituais, estando ainda no mundo físico, a alma passará à condição Crepuscular como uma presença fantasmagórica. O mago capaz de afetar seres em condição Crepuscular (usando os Arcanos Espírito, Morte ou Sorte) consegue afetar uma alma desprendida. A alma não tem um Corpus, como a maioria dos espíritos: é intangível até mesmo para eles (a menos que tenham os Numes apropriados para afetá-la). Seu Deslocamento é igual a sua Força de Vontade (e sua velocidade vai se reduzindo à medida que ela perde Força de Vontade). Não tem poderes nem a capacidade de afetar o mundo ou aqueles que a cercam, apesar de conseguir se comunicar com seres Crepusculares por meio de uma forma de telepatia (se estiver no Reino das Sombras, ela conseguirá se comunicar com os seres de lá usando o mesmo processo).

A alma desprendida age em interesse próprio e, se possível, tenta escapar e voltar a seu invólucro mortal. No entanto, ela não consegue reconectar aquilo que a magia separou. Precisa de um mago, espírito ou deidade para restituí-la ao corpo. Até mesmo uma alma Adormecida é capaz de diferenciar amigos de inimigos com um discernimento que extrapola o conhecimento de sua identidade mortal e, portanto, não é possível enganá-la.

É possível localizar almas com Espírito 2 e um elo simpático (como o contato com o corpo mortal da alma). A alma que deixa um corpo por ocasião da morte não pode ser afetada nem rastreada. Ela desaparecerá imediatamente de todos os planos conhecidos por qualquer um, exceto por Oráculos e Exarcas. Por isso, os ladrões de almas precisam fazer a colheita com os corpos ainda vivos.

Aqueles que roubam almas rotineiramente (como os Tremere) costumam criar receptáculos para contê-las até ser possível lançar um feitiço para anexar as entidades. O mago precisa do feitiço de Morte 2 ou Espírito 2 "Vaso da Alma", págs. 149 e 206, para encantar o receptáculo de modo que a alma inserida nele não consiga escapar. Isso também protege a alma do mal: os ataques terão, primeiramente, de quebrar o receptáculo.

Pedras da alma

A pedra da alma é um pedaço da alma de um mago, destacada e inserida intencionalmente numa forma material pelo feiticeiro. As pedras da alma são usadas para criar Domínios (págs. 280–282), lugares onde é possível fazer magia vulgar como se fosse velada. Esse benefício incrível supera os riscos de se criar uma pedra da alma.

As pedras da alma não são criadas sem cautela. Apesar de ser um trunfo e tanto, elas diminuem o potencial do criador ao serem feitas. Sacrifica-se um círculo (não um ponto, mas um *círculo*) de Força de Vontade e investe-se um ponto de Mana (você poderá recuperar esse círculo de Força de Vontade com o investimento de oito pontos de experiência). No entanto, o verdadeiro inconveniente é que o potencial transcendente do mago agora ficará limitado. Ele não conseguirá elevar sua Gnose ao índice 10, a expressão mais alta da característica. Se criar mais uma pedra da alma, seu potencial diminuirá ainda mais. Ele não conseguirá elevar sua Gnose ao índice 9, e assim por diante, até o fim da escala, a cada nova pedra da alma criada. Ele troca o potencial espiritual pelo poder temporal. Por último, a criação de uma pedra da alma é um "ato de húbris" e pede um teste de degeneração da Sabedoria (dois dados), a menos que o mago tenha Sabedoria igual ou inferior a 3. Veja a seção "Sabedoria", págs. 79–80.

A aparência de uma pedra da alma é exclusiva de cada indivíduo, mas sua forma básica é definida pela Senda do criador. Nem todas as pedras da alma são de fato "pedras". As pedras da alma dos Acanthi assumem a forma de plantas pequenas ou árvores, ao passo que as pedras da alma dos Thyrsi têm a aparência de amuletos feitos com partes de animais: garras, dentes, ossos ou peles.

A pedra da alma pode durar mais que o mago que a criou, o que permite ao Domínio que a incorpora existir eternamente. Se, no entanto, a pedra for destruída, o mago não irá recuperar o potencial de Gnose perdido e o Domínio perderá essa parte da contribuição da alma (sendo a única pedra da alma do Domínio, este deixará de existir). Contanto que a pedra da alma não tenha sido destruída, o criador poderá decidir reintegrá-la a qualquer momento. Primeiro, ele terá de reclamá-la (removendo-a do Domínio, se necessário) e depois sacrificar um círculo de Gnose. Ele poderá recuperar esse círculo com pontos de experiência, como de praxe. Apesar de cara, a reintegração da pedra da alma restaura um círculo do potencial de Gnose perdido pelo mago. Contudo, remove de fato a contribuição dessa pedra da alma para o Domínio. Os magos só conseguem integrar suas próprias pedras da alma: não é possível integrar as pedras de outros magos.

As pedras da alma só podem ser destruídas com o uso de feitiços que provocam dano agravado, e o agressor precisa estabelecer contato físico com a pedra (não é possível visar pedras da alma com feitiços simpáticos). A Durabilidade de uma pedra da alma é igual ao índice de Gnose atual de seu criador (não necessariamente o índice que ele apresentava ao criar a pedra) e seu Tamanho é igual a 1.

Um mago pode ganhar vantagem sobre outro mago se controlar fisicamente a pedra da alma do sujeito. Isso dá ao primeiro um elo simpático íntimo com o criador da pedra e permite-lhe usar o Mana do indivíduo. Consulte a Vantagem "Servo", pág. 88, onde você encontrará os detalhes. Os personagens podem começar o jogo de posse da pedra da alma de um outro mago adquirindo essa Vantagem.

Ressonância (auras)

É possível imaginar toda a criação como uma grande Trama feita de incontáveis fios de Mana entretecidos em Padrões complexos. Como as cordas de um instrumento musical, esses fios primordiais repercutem um determinado som, a vibração de fundo da Criação, tal qual a música das esferas. Essa vibração confere a cada coisa da Criação o que os magos chamam de uma *ressonância* exclusiva, um tipo de frequência ou "tom" místico. É mais comumente denominada a *aura* de um objeto, pois a maioria dos magos percebe visualmente a ressonância em termos de auras de luz colorida a envolver as coisas.

A forma da ressonância de um objeto ou de uma criatura varia tanto no sentido material quanto no metafísico, dependendo da densidade de uma aura. Os objetos materiais comuns são os mais densos e apresentam apenas uma leve ressonância de fundo e possíveis vestígios que adquiriram depois do contato com auras mais intensas. O Mana superno que impregna os Artefatos confere-lhes uma ressonância mais nítida que a dos objetos normais. Os seres vivos têm uma ressonância ainda mais forte, sendo as auras dos Despertos muito mais nítidas do que as dos Adormecidos (a menos que tenham sido disfarçadas de alguma maneira, como se verá adiante). Os objetos efêmeros apresentam uma ressonância bem nítida, pois não têm elementos materiais que possam amortecer ou ocultar suas auras. Vale a mesma coisa para as criaturas efêmeras, como os espíritos. Em geral, é muito mais fácil perceber a ressonância de um espírito ativo do que, por exemplo, a de uma pedra comum.

A ressonância não se trata apenas da energia que vibra numa certa frequência. Ela carrega informações, *timbres* que trazem certos conceitos ou emoções. A ressonância afeta o mundo de maneira sutil, impregnando-o com ideias e influenciando a consciência de seres humanos e animais (e, segundo alguns, rochas, árvores e riachos). É raro que os timbres possam ser afetados diretamente pela magia (veja as descrições dos feitiços). Os magos geralmente precisam mudar os comportamentos que ocorrem num lugar para alterar aos poucos o teor do local.

A ressonância de um lugar se comporta, de certo modo, como a teoria chinesa do *feng shui*: a totalidade das influências locais dão a um lugar uma certa "vibração". Essa vibração ilustra um tema e/ou tom, influenciando os sentimentos das pessoas e talvez até mesmo sua conduta. A ressonância regional é determinada principalmente pelo acúmulo de comportamentos fortes com o passar do tempo, como o assassinato ou a filantropia. Os espíritos se deixam atrair por certos timbres, como angústia, esperança ou inveja. O comportamento deles costuma reforçar ainda mais essa ressonância.

A ressonância afeta as mentes inconscientes dos Adormecidos, influenciando seus pensamentos, desejos e hábitos com seus aspectos. Não há regras de jogo para esse efeito. A maneira como a ressonância muda os corações e as mentes dos Adormecidos fica a cargo do Narrador. A ressonância influencia o mundo indireta e sutilmente, e várias pessoas reagem de maneira diferente a sua música. A ressonância dotada do timbre da *perfeição* talvez revele o que as pessoas têm de melhor, influenciando-as a mudar suas vidas, a se internar num *spa*, a voltar a estudar ou até mesmo a entrar para um monastério. Uma área como essa pode se tornar um destino comum para todos aqueles que tentam se aperfeiçoar. Santuários, faculdades e postos de saúde surgem nesses locais.

Desvelar ressonâncias

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo.

Ação: prolongada (um a cinco sucessos ou mais; um teste representa um turno de análise).

Os magos são capazes de analisar a aura de uma pessoa, uma coisa ou um lugar e descobrir um pouco mais a respeito do alvo, mesmo no caso de informações ocultas ou secretas. A aura tem camadas: os magos precisam escavar cada estrato para chegar às verdades secretas.

Os magos conseguem lançar um feitiço simples usando o primeiro círculo de qualquer Arcano para detectar ressonâncias, algo que os atlantes chamavam de Prática de Desvelar. Depois de ativado o feitiço, o feiticeiro enxerga as ressonâncias de todos os objetos, em geral como auras de brilho tênue, apesar de alguns magos experimentarem a ressonância de outras maneiras e alguns Arcanos terem a tendência de afetar essa experiência (Mente pode captar a ressonância como ideias e impressões emocionais; Vida, como odores e sabores; e as Forças às vezes mostram as ressonâncias como sons).

Depois de ativado o feitiço de detecção de ressonâncias, o mago poderá examinar qualquer ressonância na área. Os sucessos revelam pistas de vários aspectos de uma ressonância sob investigação (aconselha-se que o Narrador faça os testes, pois o jogador não deve saber quando seu teste será modificado por diversos fatores, como a Vantagem Ocultação do alvo, o que se verá a seguir). Ao contrário de muitas tarefas, não se trata de um esforço do tipo tudo ou nada. Se tiver de abandonar a análise antes de terminá-la, o mago ainda poderá conseguir algumas informações úteis, dependendo do número de sucessos obtido. O Narrador deve dar alguma informação toda vez que o teste produzir um sucesso, de acordo com as diretrizes a seguir. Em geral, ele deve começar com os fatos mais óbvios e revelar os detalhes mais obscuros com o avanço da análise. O jogador não deverá saber, em nenhum momento, quantos sucessos serão necessários para completar a análise. Ele deve sempre se perguntar se seria aconselhável o personagem investir um pouco mais de tempo e cavar um pouco mais fundo. Os Narradores podem optar por fazer os testes dos personagens em segredo, para dar um toque de incerteza e suspense. Se ocorrer uma falha em qualquer um desses testes de percepção, use as penalidades relacionadas na seção "Tentativas consecutivas", págs. 131–132 do **Livro de regras do Mundo das Trevas.**

Equipamento sugerido: Olhar através de cristais e joias lapidadas acentua a aparência da ressonância, focando-a mais prontamente: cristal +1, pedra preciosa (esmeralda, rubi, safira) +1, diamante +3.

Modificadores possíveis: a densidade do alvo aplica um modificador à parada de dados do personagem.

Densidade	Modificador
Muito denso (pedra, metal e concreto comuns, ou materiais semelhantes)	–2
Denso (um cadáver ou outro material orgânico morto, como madeira, marfim ou osso)	–1
Normal (um Adormecido ou outra criatura ou planta viva e comum; um Artefato ou outro objeto mágico)	–
Rarefeito (objetos e materiais efêmeros; feitiços ativos)	+1
Muito rarefeito (espíritos e outras criaturas efêmeras)	+2

Análise de seres e objetos

A ressonância revela informações a respeito da natureza de um ser ou objeto.

• *Identidade:* (Um sucesso.) Cada aura ou ressonância é única como uma impressão digital. Se já tiver visto ou estudado uma ressonância anteriormente e a conhecer bem, o mago poderá reconhecer o alvo com um sucesso. Ele reconhecerá a ressonância do alvo, independentemente de qualquer tipo de disfarce ou transformação física, o que lhe permitirá detectar pessoas disfarçadas ou afetadas por um feitiço transformador. Com cinco sucessos, ele reconhecerá metamorfos em qualquer uma de suas formas. Existem algumas maneiras de disfarçar a ressonância de um alvo (pág. 280).

Observe que os magos poderosos apresentam auras fortes. Seus índices de Gnose oferecem bônus àqueles que tentam distinguir e analisar suas ressonâncias. Consulte a seção "Gnose", págs. 75–76.

• *Natureza:* (Um sucesso.) A ressonância revela a verdadeira natureza de um alvo: humano ou inumano, mortal ou espiritual, Adormecido ou Desperto. Basta um sucesso para alertar o mago de que a pessoa não é o que parece ser, mas o mago não precisa necessariamente saber o que o alvo é de fato. Cinco sucessos permitem ao mago determinar a verdadeira natureza do alvo. Entre outras coisas, esse discernimento permite aos Despertos reconhecer uns aos outros por meio da ressonância, a menos que esta tenha sido ocultada de alguma maneira. Os magos também são capazes de distinguir seres sobrenaturais, como vampiros ou metamorfos, em meio a um grupo de mortais comuns, mas é possível que não consigam identificar do que se trata, somente que não é algo normal.

Análise de feitiços

Os feitiços de um mago portam traços da ressonância do autor. Ao examinar a ressonância dos feitiços de um mago, é possível descobrir a identidade, o poder (Gnose) e o grau de domínio dos Arcanos do autor.

• *Composição:* (Um sucesso a cada Arcano envolvido no caso de feitiços velados; nenhum teste é necessário no caso de feitiços vulgares.) Os feitiços velados podem ter seus componentes arcanos analisados. Faz-se necessário um sucesso para cada Arcano utilizado quando a intenção é identificar todas as características místicas envolvidas. Nenhum teste é necessário para reconhecer os Arcanos envolvidos num feitiço vulgar. Essa pesquisa não informará ao mago os índices envolvidos (ele terá de deduzi-los com base no que sabe acerca do efeito do feitiço e das capacidades de cada grau de domínio), mas ele saberá dizer quais Arcanos foram usados. Por exemplo, um feitiço cheira a túmulo (Morte) ou cintila com uma energia incandescente (Forças).

• *Potência:* (Um sucesso a cada ponto de Potência.) Um feitiço clássico ou improvisado pode ser examinado para se determinar sua Potência, geralmente com a intenção de revogá-lo.

• *Alvos:* (Um sucesso para cada fator Alvo.) Um feitiço clássico ou improvisado pode ser examinado para se determinar o número de Alvos que ele *poderia* ter afetado, mas não o número exato que *realmente* afetará. Em outras palavras, é possível descobrir o número máximo de alvos permitidos, mas não quantos alvos foram realmente afetados pelo feitiço.

• *Duração:* (Um sucessso para cada fator de Duração.) Um feitiço clássico ou improvisado pode ser examinado para se determinar sua Duração.

• *Identificação:* (Um sucesso para feitiços improvisados; cinco sucessos para os clássicos.) Os feitiços portam a ressonância de seus autores. Examinar um feitiço pode revelar a identidade do autor. Isso exige um sucesso no caso de feitiços improvisados ou cinco sucessos no caso de feitiços clássicos. Se o investigador já conhecer a ressonância do autor, esta será reconhecida obtendo-se o número de sucessos exigido. Se não houver essa familiaridade prévia, a relação será estabelecida agora e o investigador reconhecerá a ressonância do autor quando detectá-la uma outra vez. Além disso, é possível examinar os instrumentos mágicos de um mago conhecido para determinar a identidade do dono: basta um sucesso para estabelecer ou obter essa identificação.

• *Poder:* (Um sucesso a cada círculo de Gnose.) A ressonância de um feitiço improvisado dá uma medida da vontade iluminada (Gnose) de seu autor. Analisando-a, o investigador poderá descobrir o nível genérico de Gnose do autor: baixo (1 ou 2), médio (3 ou 4), alto (5 ou 6) ou digno de um mestre (7+). Essa percepção exige que o investigador obtenha no teste um sucesso a cada círculo de Gnose do autor do feitiço. Não é possível analisar feitiços clássicos para determinar o grau de poder de seu autor.

• *Domínio:* (Um sucesso no caso de feitiços improvisados; cinco sucessos no caso de clássicos.) A ressonância de um feitiço também revela o grau de domínio do autor sobre um Arcano: iniciado (1 ou 2), adepto (3 ou 4) ou mestre (5+). É necessário um sucesso no caso de um feitiço improvisado; são necessários cinco sucessos no caso de feitiços clássicos. Se o lançamento de um feitiço tiver envolvido mais de um Arcano, o investigador descobrirá o Arcano de nível mais alto e poderá fazer novos testes para descobrir quais foram os outros.

Exemplo: *Arctos desconfia que um feitiço criado para atrair fantasmas até uma casa abandonada foi obra de Bahazid. Primeiro, Arctos enfeitiça a si mesmo para detectar a ressonância. Ele usa o Arcano do Primórdio, que é o melhor para visualizar a magia. Depois ele analisa o feitiço espiritual, em busca dos sinais característicos da ressonância de Bahazid.*

Ele passa um turno examinando a energia mágica e o jogador faz um teste de Inteligência + Ocultismo, obtendo três sucessos. O Narrador sabe que o autor do feitiço usou um clássico, e a análise de um deles — com profundidade suficiente para reconhecer a marca pessoal do autor — exige cinco sucessos. Arctos descobre muito pouco a respeito do feitiço. No entanto, ele insiste, e o jogador faz um novo teste no turno seguinte, obtendo mais três sucessos, o que dá um total de seis. Como bastavam cinco, Arctos saberá que Bahazid foi de fato responsável pelo feitiço que criou a casa mal-assombrada.

Análise de timbres

Também é possível analisar a ressonância para descobrir sua informação inerente ou tema. Algumas ressonância são "puras" ou desprovidas de timbres, mas são casos raros, geralmente encontrados apenas em Sacrários.

• *Timbre:* (Cinco sucessos por aspecto.) É possível obter informações a respeito da ressonância com cinco sucessos. Se a ressonância tiver mais de um timbre, serão necessários sucessos adicionais — cinco a cada timbre — para revelar todos eles. Nem toda ressonância é igualmente óbvia. O Narrador pode determinar que certos exemplos são mais difíceis de estudar do que outros, o que exigiria mais sucessos para detectar certos aspectos. A base isolada de um grupo terrorista radical de direita talvez tenha uma óbvia ressonância de raiva, mas sua ressonância de medo, bem mais discreta, pode não ser tão patente (–2 dados). A ressonância mais óbvia é percebida primeiro.

Exemplo: *Arctos sabe que coisas estranhas vivem acontecendo perto de um* shopping center *visitadíssimo. Ele dá uma olhada no lugar, usando os Sentidos de Mago. O jogador que o interpreta precisa obter cinco sucessos para que Arctos identifique o timbre de cada tipo de ressonância na área do* shopping. *O Narrador sabe que o* shopping *tem, na verdade, três timbres distintos: cobiça (o predominante), autopiedade e — muito sutilmente — crueldade (–2 dados para detectá-lo). Arctos precisa de quinze sucessos para discernir o timbre da crueldade (cinco para a cobiça, mais cinco para a autopiedade e ainda outros cinco para a crueldade). Os dois primeiros não são necessariamente uma surpresa num lugar frequentado por adolescentes, mas o último é um tanto incomum. Na verdade, há um locus espiritual no porão do setor administrativo que atrai espíritos que se alimentam da crueldade.*

Detecção de análises

A análise de uma aura envolve um certo grau de deliberação mágica. Outros magos às vezes conseguem detectar que são analisados por um colega (o que inclui a clarividência simpática). Se alguém examinar a aura de um mago, o Narrador fará um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole em nome do mago que é estudado. Com um sucesso, o mago perceberá a análise, e a sensação será exatamente a mesma de ser observado ou encarado. A critério do Narrador, um êxito excepcional permitirá ao mago estudado determinar exatamente quem é o bisbilhoteiro. Em caso de falha, a análise passará despercebida. No caso de uma falha dramática, o mago não terá direito a nenhum outro teste para detectar análises até o fim da cena.

Como esse teste é feito em segredo pelo Narrador, os personagens não terão como saber ao certo se alguém está ou não de olho neles. Da mesma maneira que não saberão com certeza se um mago examinado por eles foi capaz de *detectá-los*.

Disfarce de ressonâncias

A Vantagem Ocultação (págs. 85–86) mascara a ressonância pessoal até certo ponto. Cada círculo da Vantagem impõe uma penalidade de –1 aos testes realizados com o intuito de examinar a aura ou os feitiços de um mago. O observador não terá ciência dessa dificuldade adicional; uma falha no teste implicará que a informação a respeito da ressonância do mago será simplesmente ignorada.

Os magos também podem usar a magia para ocultar a ressonância. Diversos Arcanos relacionam métodos diferentes de obscurecer, romper ou amortecer a ressonância. Consulte as descrições dos feitiços. Para o mago conseguir perceber essa ressonância escondida, a Potência do feitiço de percepção terá de exceder a Potência do feitiço que a ocultou. Se for assim, o mago detectará o feitiço de ocultação; em alguns casos, ele irá ignorar o efeito desse feitiço e analisar normalmente a verdadeira ressonância. Em outros casos, pode ser que ele tenha de revogar o feitiço de ocultação primeiro. Consulte as descrições dos feitiços.

Com tempo suficiente, o mago que lança um feitiço de percepção fraco conseguirá detectar até mesmo um feitiço de ocultação poderoso. Isso exigirá um teste prolongado de Inteligência + Ocultismo (dez minutos por teste), sendo o número-alvo igual à Potência do feitiço de ocultação. O mago terá, primeiramente, de declarar que está em busca de um desses feitiços ocultos: ele não conseguirá encontrá-lo acidentalmente com uma análise normal.

Usos da ressonância

Depois de ter estudado uma ressonância, o que o artífice da vontade conseguirá fazer com o conhecimento obtido? Além das informações fornecidas anteriormente, o exame da ressonância oferece estas vantagens:

• *Identificação:* Depois de ter analisado com êxito uma ressonância (obtendo um ou mais sucessos), o mago reconhecerá essa aura quando a detectar novamente. Costuma ser de grande ajuda conhecer a ressonância dos amigos, colegas e adversários, para que se possa identificar a presença deles (e de sua obra mágica).

• *Vínculo:* A familiaridade com uma determinada ressonância simplifica a localização do Padrão a ela associado quando se faz uso do Arcano do Espaço. Se um mago tiver analisado a aura de um indivíduo (com a obtenção de um ou mais sucessos), seu elo com a ressonância será considerado Superficial no caso de feitiços simpáticos (págs. 114–116). Se o mago não tiver examinado diretamente a aura de um indivíduo, mas detectado sua ressonância a partir de um feitiço ou de outra coisa ligada ao alvo, o elo do investigador com o alvo será considerado Casual para os feitiços simpáticos. Obs.: Presume-se que o mago conheça o nome verdadeiro do alvo. Caso contrário, a dificuldade do vínculo será aumentada em dois níveis (de Superficial para Descritível, ou de Casual para Desconhecido).

Exemplo: *Heraldo analisou a aura de Nove Raposa Trovão. Ele também sabe o nome real dela (Amy Wu). Toda vez que tentar encontrá-la por meio de clarividência, ele o fará com um elo simpático Superficial. No entanto, Nove Raposa Trovão não teve a oportunidade de analisar a aura de Heraldo e só o encontrou uma vez. O elo simpático dela com ele é meramente Casual. Contudo, como ela não sabe o nome real de Heraldo, seu elo com ele, na verdade, é pior que isso: Desconhecido (ela não é capaz de afetá-lo com feitiços simpáticos).*

Objetos encantados

Os magos entretecem sua magia nas coisas do mundo. Usam amuletos, roupas, tatuagens, instrumentos e armas mágicas — nem tanto as espadas lendárias de antigamente, mas as balas encantadas de hoje em dia. São três as classes de objetos encantados em **Mago**: objetos aprimorados, objetos imbuídos e Artefatos.

Objetos aprimorados e imbuídos

Os objetos aprimorados são aqueles cujas propriedades foram alteradas, como a espada de Durabilidade ou Estrutura maior, ou a parede de aço transparente feito vidro. A criação de um objeto aprimorado envolve simplesmente o lançamento de um feitiço de longa Duração sobre o alvo, geralmente usando-se o Arcano da Matéria. Consulte a Vantagem "Objeto Aprimorado", pág. 84.

Os objetos imbuídos receberam um ou mais poderes mágicos. Com efeito, quem quer que empunhe um objeto imbuído será beneficiado pelos feitiços nele presentes, apesar de não terem sido necessariamente lançados pelo usuário. O mago tem de ser capaz de lançar o feitiço de Primórdio 3 "Imbuir Objetos" (págs. 221–222) para criar objetos imbuídos. Consulte a Vantagem "Objeto Imbuído", págs. 84–85.

Os objetos aprimorados e imbuídos que exibem propriedades mágicas óbvias estão sujeitos à Incredulidade dos Adormecidos (pág. 275).

Artefatos

Os Artefatos são objetos mágicos de origem misteriosa. Há quem diga que eles se originam nos Reinos Supernos, apesar de alguns talvez virem de... outros lugares. Consulte a Vantagem "Artefato", pág. 81.

Domínios

Os magos conseguem criar zonas de poder mágico livres do risco de ocorrência de um Paradoxo, lugares onde a magia vulgar passa por velada — a menos que seja testemunhada por um Adormecido. Esses lugares não protegem contra a Incredulidade dos Adormecidos e, portanto, os magos que os possuem se esforçam para manter os não iluminados bem longe. Para esse fim, eles geralmente situam seus Domínios no centro de oratórios.

Na área abrangida por um Domínio (a seguir), a magia vulgar é considerada velada no tocante a evitar Paradoxos. Em outras palavras, um feitiço vulgar não induzirá um teste de Paradoxo, a menos que um Adormecido tenha testemunhado o feitiço e acredite se tratar de algo sobrenatural. Observe que os feitiços vulgares não mudam de aparência: efeitos espalhafatosos ou dramáticos, como raios disparados dos dedos de uma pessoa ou espadas flutuantes, ainda parecerão estranhos e anormais. É improvável que uma testemunha Adormecida considere um acontecimento desses uma mera coincidência. Por isso, os magos ainda precisam tomar cuidado com os Adormecidos que perambulam por seus Domínios.

Observe que os efeitos dos feitiços direcionados a alvos fora do Domínio não estão protegidos contra Paradoxos. Somente os feitiços lançados sobre alvos no interior do Domínio têm esse benefício. Portanto, os Domínios não ajudam os feitiços simpáticos que afetam alvos distantes, a menos que esses alvos também estejam dentro de um Domínio.

Uma sensação esquisita

O(s) reino(s) da(s) Senda(s) usado(s) na criação de um Domínio (a seguir) tinge(m) a atmosfera, a magia e a ressoância do lugar. Os efeitos a seguir podem ser vistos e percebidos até mesmo por quem não possui sentidos mágicos. Os Adormecidos que vivem perto desses lugares descrevem-nos como "soturnos" ou "esquisitos".

Arcádia (Senda Acanthus)

- Os feitiços de Sorte e Tempo recebem um bônus de +1.
- Coisas ligeiramente improváveis ocorrem regularmente, como lances de moedas que sempre têm "cara" como resultado.
- As pessoas no recinto sempre têm uma noção natural do tempo e conseguem dizer facilmente quanto tempo se passou sem precisar de relógios.

Estígia (Senda Moros)

- Os feitiços de Matéria e Morte recebem um bônus de +1.
- As sombras são mais intensas e a luz mais fraca.
- As coisas parecem mais sólidas, menos frágeis. Acidentes pequenos, como deixar cair um prato ou uma caneca, raramente quebram esses objetos.

O Éter (Senda Obrimos)

- Os feitiços de Forças e Primórdio recebem um bônus de +1.
- A eletricidade estática é comum — até mesmo em condições úmidas, que normalmente não a geram — e o fogo se acende com facilidade.
- As coisas às vezes parecem delineadas por um brilho ou aura tênue.

A Natureza Primordial (Senda Thyrsus)

- Os feitiços de Espírito e Vida recebem um bônus de +1.
- Dores crônicas e agudas moderadas, como a da artrite, não parecem tão fortes dentro do Domínio.
- O terreno — plantas, pedras e riachos — transmite sentimentos de acordo com sua condição. Se a terra for maltratada, uma aura de angústia impregnará o lugar (–1 dado nos testes de Socialização da tarefa farrear). Se for bem cuidada, a aura será de tranquilidade (+1 nos testes de Socialização da tarefa farrear).

Pandemônio (Senda Mastigos)

- Os feitiços de Espaço e Mente recebem um bônus de +1.
- As lembranças são mais nítidas e vêm à tona mais rapidamente do que o normal.
- As pessoas no recinto têm uma noção natural de direção.

A criação de um Domínio

Erige-se um domínio sobre o alicerce formado por uma ou mais pedras da alma.

O tamanho de um Domínio é determinado pelo número de pedras da alma envolvido em sua criação (ou, em outras palavras, pelo número de magos que contribuíram para sua criação). Cada mago que contribuir com uma pedra da alma aumentará o tamanho do Domínio, como a seguir:

Nº de pedras da alma	Área
1	Um apartamento pequeno ou câmara subterrânea; 1–2 cômodos.
2	Um apartamento grande ou uma casa pequena; 3–4 cômodos.
3	Um armazém, uma igreja ou uma casa grande; 5–8 cômodos, ou recinto grande.
4	Uma mansão ou rede de túneis do metrô abandonada; o equivalente a 9–15 cômodos ou câmaras.
5	Uma propriedade extensa ou uma vasta rede de túneis; incontáveis cômodos ou câmaras.

Observe que a área de um Domínio equivale à da Vantagem Oratório. Se o Domínio for contíguo ao oratório, a segurança deste (veja a Vantagem Oratório, págs. 86–87) será aplicada ao primeiro. Quando o Domínio é maior que o oratório, não é tão fácil proteger o território que se estende fora das dependências do oratório.

Não é possível combinar mais de cinco pedras para formar um mesmo Domínio, mas pode-se situar dois Domínios distintos lado a lado, para prolongar a área mágica.

Depois de reunidas, as pedras da alma precisam ser encantadas para criar um Domínio. Todos os contribuintes devem estar presentes e dispostos a participar de um ritual de feitiçaria. O encantamento exige maestria (índice 5) num Arcano. Consulte o feitiço "Criar Domínios", a seguir.

Todas as pedras da alma envolvidas precisam estar nas dependências do Domínio. Podem ser mantidas juntas ou espalhadas por todo o lugar. Se uma pedra da alma for destruída, a área do Domínio será reduzida em um nível (uma propriedade extensa de cinco pedras torna-se uma mansão de quatro pedras). O criador da pedra da alma pode fazer uma nova para repôr aquela que foi perdida (usando o mesmo procedimento que empregou da primeira vez), restaurando a área perdida sem a necessidade de relançar o feitiço. Se ele não estiver disposto ou for incapaz de fazê-lo, um outro mago poderá providenciar uma pedra da alma, mas o feitiço do Domínio terá de ser relançado.

Criar Domínios (qualquer Arcano ●●●●●)

Um ou mais magos se reúnem para encantar suas pedras da alma, imbuindo-as com o poder necessário para superar a disparidade mágica entre os Mundos Superno e Decaído dentro de uma certa área.

Prática: Fazer.

Ação: prolongada (um ou mais sucessos; o tempo por teste depende da Gnose do agente principal).

Duração: demorada avançada (uma cena).

Aspecto: velado.

Custo: um ponto de Mana de cada participante.

Todos os magos que contribuíram com pedras da alma são obrigados a participar do lançamento do feitiço, trabalhando em equipe (veja a seção "Trabalho de equipe", págs. 133–134 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Um mago será o agente principal e os demais serão os secundários. O principal precisa ter

índice 5 em um dos Arcanos Regentes de sua Senda, mas os agentes secundários só precisam de um círculo nos Arcanos Regentes de suas respectivas Sendas. O número-alvo é um sucesso para cada pedra da alma; portanto, um Domínio de quatro pedras exige quatro sucessos. O tempo por teste depende da Gnose do agente principal (pág. 121).

O Domínio exibe as auras (vistas anteriormente) das Sendas associadas a suas pedras da alma. Se um Domínio de três pedras tiver uma pedra de um mago Moros, outra de um Mastigos e a terceira de um Thyrsus, ele exibirá as auras de Estígia, Pandemônio e da Natureza Primordial.

O efeito dura uma hora, a menos que se prolongue sua Duração. A maioria dos magos só se dá ao trabalho de criar um Domínio quando a intenção é tornar sua Duração indefinida. Este feitiço usa as regras avançadas de Duração demorada (pág. 119). Para reforçar a longevidade do feitiço, é comum marcar o perímetro do Domínio com runas atlantes (págs. 119–120), em cada um dos pontos cardeais. Se uma ou mais dessas runas forem removidas ou apagadas, o feitiço ficará inerte até a reposição da runa perdida.

Parada de dados do clássico: Autocontrole + Ocultismo + Arcano.

Este clássico, surpreendentemente, apresenta poucas diferenças de uma ordem para outra. Cada ordem costuma preferir terrenos ou construções diferentes como Domínios (os magos da Seta Adamantina preferem lugares fáceis de defender, ao passo que os Guardiões preferem lugares discretos ou de pouca circulação), mas o método para lançar o clássico é praticamente universal.

Os Reinos Invisíveis

O mundo que os seres humanos veem é o mundo que conhecem. O mundo que os seres humanos veem é conhecido como a *Mentira*, uma fachada erguida no limiar da eternidade, um reino cujos habitantes desconhecem o lado espiritual de seu próprio mundo. Os magos sabem que existe um outro reino fora daquele que é percebido por homens e mulheres comuns. Usando a magia, são capazes até mesmo de entrar nele.

A Mentira é uma falsidade relativamente segura compartilhada por bilhões de seres humanos, um mundo onde o sobrenatural não existe e os monstros não são reais. A Mentira é protegida pela Incredulidade. A ciência humana oferece explicações para aquilo que as pessoas fingem compreender, e a fé oferece um leve consolo para lidar com aquilo que as desconcerta. A verdade é muito mais aterradora: existem criaturas do outro lado da matéria, algumas delas hostis à humanidade e ao próprio cosmos. Existem lugares em que até mesmo os magos receiam pisar.

Nas raras ocasiões em que os seres humanos enxergam o que há atrás do véu da realidade, os resultados são tanto maravilhosos quanto aterradores. Os poetas delirantes, os loucos que não têm a proteção da sanidade, os hedonistas acometidos por imagens psicodélicas, homens e mulheres perdidos em sensações extremas podem pensar que escaparam do mundo conhecido. Eles simplesmente estão no limiar de sensações muito mais estranhas.

Acima, abaixo e ao redor de nós — se é que essas palavras se aplicam a lugares que para nós não existem —, outras condições de existência oferecem alternativas. Presos no Sono, os seres humanos comuns normalmente não conseguem experimentar esses estados rarefeitos de existência. Os magos, como seria de esperar, são capazes de infringir as regras e ir aonde poucos homens chegaram. Contudo, essas jornadas são perigosas, pois espíritos e outras criaturas sobrenaturais percorrem os mesmos caminhos e, muitas vezes, caçam os incautos.

Esses lugares e estados de existência (são as duas coisas ao mesmo tempo) são chamados de os Reinos Invisíveis. Ocorrem no Mundo Decaído, no interior e ao lado do reino material, mais prosaico e aparentemente concreto. Entre eles estão o Crepúsculo, a condição dos fantasmas e espíritos que assombram o reino material ou nele caçam; o Dromo, a barreira entre o mundo da carne e da matéria e o mundo de puro espírito; e o Reino das Sombras, onde a efemeridade é sólida e a matéria é uma ficção oriunda do outro lado do Dromo. Por último, há mais um lugar, apesar de os magos ainda discutirem se estaria realmente no Mundo Decaído ou abaixo dele: o Mundo Subterrâneo, onde os mortos impenitentes passam os dias penosos de sua existência eterna.

Como uma metáfora para melhorar a compreensão daquilo que terá de permanecer um mistério para todo o sempre, os magos gostam de pensar que cada reino apresenta uma frequência única. Quando sua ressonância atingir essa frequência, o tal reino será "real" para você. Se estiver pensando nesse comprimento de onda — e o mais importante, se entender os Arcanos apropriados —, você conseguirá passar para esse outro reino. Do contrário, será como se o reino não existisse, pois você não o enxergará nem conseguirá tocá-lo. A ressonância natural dos mortais é idêntica à frequência do reino material. Os Adormecidos não conseguem sintonizar nenhuma outra frequência, mas os magos versados nos Arcanos certos são capazes de captar várias estações.

Crepúsculo

Sente-se, quieto e sozinho, medite sobre o nada, escute a dor dentro de sua alma e talvez você consiga sentir: um calafrio na espinha, os pelos eriçados de um animal assustado, um mau pressentimento.

Dê uma olhada no mundo a seu redor. Agora, imagine-o desaparecendo na fumaça e nas sombras. Nosso mundo está vivo, esconde a beleza e o horror, e entre essas coisas existem seres invisíveis e impalpáveis. Sua condição de existência é chamada *Crepúsculo*.

A humanidade vive no mundo material. Os seres Crepusculares também residem nos mesmos locais, mas são imateriais e invisíveis, pairam sem ser vistos ao lado dos mortais e dos lugares físicos. Os fantasmas assombram lugares abandonados, incapazes de tocar os vivos, exceto com ocasionais demonstrações de poder: atividade *poltergeist* ou formas ectoplásmicas indistintas. Ocasionalmente, os espíritos atravessam o Dromo por meio de uma Orla e são aprisionados deste lado. Aqueles que não são capazes de se materializar continuam intangíveis como seres Crepusculares.

Não existem apenas seres no Crepúsculo. As *lembranças* de certos objetos que foram importantes ou que um dia tiveram relevância emocional às vezes se apresentam em forma efêmera. Os "fantasmas" de construções e heranças de família há muito desaparecidas no mundo material ainda assombram o Crepúsculo, principalmente quando fazem parte da âncora de um fantasma.

Um ser ou objeto em condição Crepuscular é feito de efemeridade ou "matéria espiritual". É a matéria ou substância do Reino das Sombras, incomum no reino material. A efemeridade que porventura passa a existir no reino material é invisível e intangível para aqueles que não têm um poder sobrenatural capaz de fazê-los vê-la ou tocá-la. Os seres efêmeros veem e conseguem afetar outros seres efêmeros, e os objetos efêmeros, da mesma maneira, são visíveis e concretos para os seres efêmeros. (A exceção fica por conta de uma projeção mental, que é uma mente desprovida de corpo, como aquela criada pelo feitiço de Mente 4 "Projeção Psíquica", págs. 197–198. A projeção mental não tem corpo efêmero que se possa ver ou tocar. Alguns vampiros também conseguem se projetar no Crepúsculo como mentes desprovidas de corpos.)

Os aprendizes da magia do Espírito e da Morte conseguem tocar o Crepúsculo. Os magos mais poderosos, na verdade, são capazes de assumir a condição Crepuscular, transformando seus corpos em efemeridade e interagindo com entidades Crepusculares como se fossem concretas. Alguns magos tentam usar a condição Crepuscular para passar de um local a outro e entrar num edifício atravessando-lhe as paredes, sem serem vistos pelos habitantes terrenos. O perigo é que esses magos podem encontrar um fantasma ou espírito hostil no caminho.

Certos tipos de familiares mágicos, chamados "duplos", são espíritos efêmeros em condição Crepuscular e, flutuando ou

correndo em volta do mago, seguem-no aonde quer que ele vá. Consulte a Vantagem Familiar, págs. 83–84, onde você encontrará mais detalhes.

O Dromo

Os magos geralmente começam a explorar os mistérios dos Reinos Invisíveis ao interagir primeiro com seres Crepusculares. Seguir além e entrar na Sombra é um passo dado somente pelos mais corajosos ou descarados. Uma barreira mística separa esse outro reino do mundo material: um fenômeno conhecido como o *Dromo*.

Os discípulos de Espírito conseguem atravessar essa barreira criando uma "Estrada Espiritual" (pág. 150). Os adeptos de Espírito fazem a travessia sem precisar de um portal, e os adeptos de Mente são capazes de projetar sua consciência do outro lado, agarrados a um cordão de prata.

A sensação de atravessar o Dromo raramente se repete mais de uma vez. Para alguns, é como abrir de leve a cortina de veludo que esconde o palco de um teatro. Para outros, a sensação depende das características da paisagem do outro lado. Pode ser como atravessar uma cachoeira ou como uma lufada de vento, ou como cair durante um segundo de eternidade e pousar de repente no chão de onde nunca se saiu.

Em alguns lugares, a barreira entre os mundos é mais espessa ou mais fina. Pode ser fraca num cemitério sabidamente mal-assombrado, ou no topo de uma montanha que os povos indígenas acreditam ser o lar de espíritos poderosos. Alguns raros lugares não têm Dromo e são chamados Orlas. Raramente duram muito tempo. Podem aparecer em certa época do ano, durante uma hora apenas, e depois desaparecer e só voltar no mesmo dia do ano seguinte. Os adeptos do Arcano do Espírito conseguem criar uma Orla usando magia.

A espessura do Dromo — sua Força — impõe modificadores às paradas de dados das tentativas de enxergar do outro lado ou de abrir a barreira para que o mago possa fazer a travessia.

Força do Dromo

A Força do Dromo varia de um lugar para outro e impõe modificadores às paradas de dados das tentativas de enxergar ou passar para o outro lado do Dromo.

Local	Força	Modificador
Áreas urbanas densamente povoadas	5	–3
Subúrbios e cidades pequenas	4	–2
Cidadezinhas, vilas, outras áreas construídas na zona rural	3	–1
Natureza	2	0
Loci	1	+1
Orlas*	0	n/a

* Não existe Dromo; os seres podem entrar e sair do Reino das Sombras a seu bel-prazer.

Qualquer coisa material que atravessar o Dromo será transformada instantaneamente em efemeridade, o equivalente espiritual da matéria. Voltar ao mundo físico, através do Dromo, devolve as coisas materiais à matéria. Naturalmente, se nunca foi uma entidade física (como é o caso de um espírito), o viajante terá de permanecer efêmero em condição Crepuscular. A única maneira de evitar isso é usando um poder sobrenatural que permita a materialização deste lado do Dromo.

O Reino das Sombras

Todas as coisas naturais do Reino das Sombras são compostas de efemeridade, e todos os espíritos ali estão vivos. É um lugar do qual se fala aos sussurros nas crenças xamanísticas e animistas dos seres humanos, onde os espíritos vivem e proliferam. Em constante evolução, esses *naturae* — como às vezes são chamados pelos magos, para diferenciá-los dos espíritos naturais de outros lugares — demonstram, na opinião da maioria dos magos, os princípios da evolução e da sobrevivência dos mais aptos. É uma terra indomada, uma imensidão natural de espíritos.

Quando o mago atravessa o Dromo e chega às Imensidões Espirituais, seu corpo físico desaparece e é substituído por um corpo feito de efemeridade. Tão logo ocorre essa mudança, o mago se vê enredado no mesmo conflito evolutivo enfrentado por todos os outros espíritos. Se ele baixar a guarda, talvez seja atacado por espíritos hostis. Se o mago não for versado no Arcano do Espírito, praticamente qualquer espírito poderá ser considerado hostil nas circunstâncias apropriadas.

O mago que tem um familiar possui pelo menos um aliado nesse reino, mas não é lá muito consolo. Esses auxiliares podem revelar as intenções dos espíritos encontrados e ajudar a conduzir o mago pela paisagem agreste, mas os feiticeiros ainda precisam lutar por suas vidas. Os lobisomens também conhecem bem o lugar, pois são criaturas feitas tanto de carne quanto de espírito, capazes de caminhar entre os dois mundos, como bem entenderem. Esses monstros geralmente cruzam os caminhos dos magos que perambulam onde não são bem-vindos.

Os leigos afirmam que esse reino é o "reflexo" espiritual do reino material. Os espiritualistas respondem dizendo que o reino material é o reflexo, e que o nome "a Sombra" é inapropriado, pois esse reino retrata as coisas como elas realmente são. O mundo humano é que é uma mentira.

Ao chegar à Sombra, o mago vê representado ali o ambiente material onde se encontrava, não exatamente como era, mas talvez como deveria ser. Feito de efemeridade, o ambiente é revelado da maneira como um xamã o veria. Os extremos de vida e morte são mais aparentes. É só entrar nesse reino a partir de um parque municipal para ver como a relva e as árvores poderiam ter sido milhares de anos atrás. Se conseguir fazer a travessia num prédio comercial ou estacionamento, pode ser que você acabe numa paisagem estéril e hostil, onde as plantas aprisionadas sob o asfalto lutam para se expor ao sol. Basta meditar na cena de um crime — por exemplo, em cima do buraco onde um assassino ocultava as vítimas — para enxergar as verdadeiras formas do mal.

Paradoxos na Sombra

A magia não é tão alienígena na Sombra quanto no mundo material. Quando os magos lançam feitiços vulgares ali, dois dados são subtraídos dos testes de Paradoxo realizados. É desnecessário dizer, mas é quase inaudito encontrar um Adormecido no Reino das Sombras e, portanto, não há por que se preocupar com a possibilidade de um deles testemunhar uma operação mágica.

O Mundo Subterrâneo

Dizem que no Reino das Sombras existem cavernas ou buracos no chão que, se alguém os seguisse até certo ponto — geralmente longe o bastante para perder a esperança de um dia retornar —, levariam a um reino lúgubre de silêncio eterno. O Mundo Subterrâneo.



Aqueles que entram no Mundo Subterrâneo chegam primeiro a um corredor que parece não ter fim, com muitas portas a adornar suas paredes. Para alguns, o lugar lembra um mausoléu; para outros, uma mansão; para outros ainda, até mesmo uma caverna acidentada. Viajar até o Mundo Subterrâneo é coisa para os mestres da Morte. Os magos menores seriam tolos se tentassem. Dizem que os espectros de lá são capazes de convencer os homens a permanecer ali para sempre, fazendo-os até mesmo pensar que escaparam e voltaram ao mundo dos vivos, enquanto seus corpos morrem de fome no fosso escuro.

Até mesmo os magos Moroi temem o Mundo Subterrâneo. O poder deles vem de Estígia, o Reino Superno onde a morte é uma lição e um bálsamo para a alma cansada, um lugar para esperar até a alma estar preparada para a próxima etapa de sua jornada. O Mundo Subterrâneo é um erro, uma vítima do Abismo, onde a morte não mais ascende ao Mundo Superno e, em vez disso, arrasta as coisas para baixo, sempre para baixo, rumo a mundos inferiores de não existência.

Contudo, há razões para se ir até lá, pois dizem ser possível encontrar ali, com um pouco de sorte ou um Artefato que proporcione um elo simpático, até mesmo os fantasmas dos magos atlantes de outrora. Também correm boatos de que as ruínas da própria Atlântida estariam lá, um espectro da antiga glória da cidade, mas, ainda assim, uma oportunidade para os magos audazes de encontrar um butim que o mundo dos vivos não poderia igualar.

Os planos astrais

Os Reinos Invisíveis também são chamados de "Reinos Exteriores", pois existem fora de um mago, no mundo que o cerca. No entanto, existe uma outra dimensão *dentro* de um mago. O Espaço Astral é a dimensão da alma, os "Reinos Interiores", aos quais se chega adentrando o próprio ser e as profundezas dos sonhos.

O Espaço Astral não é um espaço geográfico, e sim um espectro ou *continuum* de consciência da alma. Cada alma tem várias camadas ou *planos*. A consciência desperta é a linha de base. Abaixo dela fica a consciência onírica e, abaixo desta, por sua vez, o Limiar Astral, a barreira que é preciso transpor antes que a mente possa entrar no Espaço Astral. Atravessada a barreira, a mente entra num nível onírico pessoal chamado Oneiros. Se continuar se aprofundando, o mago chegará ao plano onírico coletivo, que também foi chamado de "inconsciente coletivo". Os magos o denominam Temenos. Mais fundo ainda fica o primordial Tempo do Sonho, o plano onírico coletivo do mundo, onde os magos conseguem contatar as almas de animais e plantas. Os magos também chamam esse reino de Anima Mundi, a "alma do mundo".

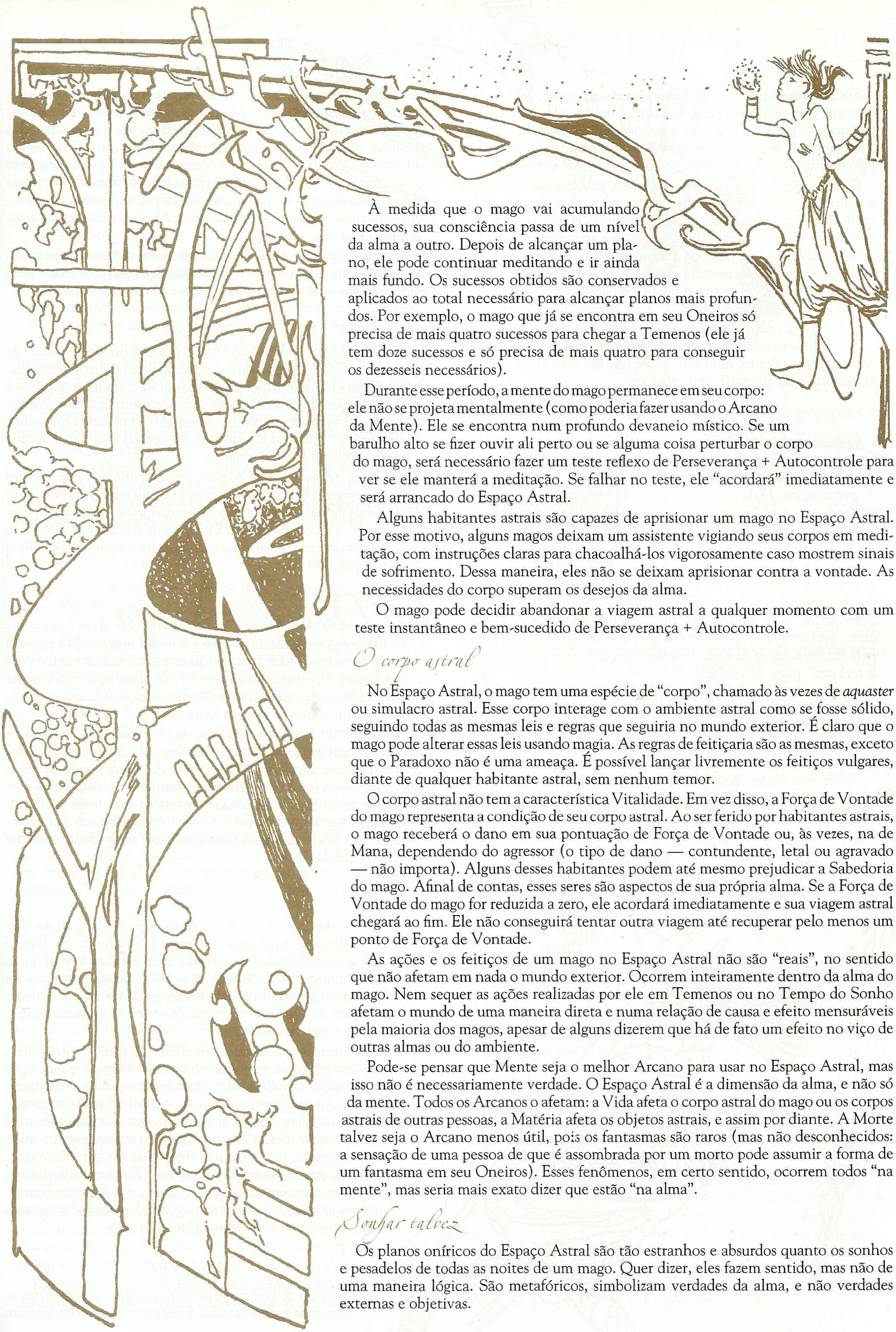
Viagens astrais

O mago consegue entrar no Espaço Astral meditando nas dependências de um Domínio ou de um Sacrário poderoso (índice 5). Ele se aprofunda em si mesmo, isolando do lado de fora o mundo exterior da percepção sensual para se concentrar exclusivamente nos espaços interiores de sua própria alma. Obviamente, é mais fácil fazer isso em lugares escuros e silenciosos, onde não há distrações. A tradição é os magos se retirarem para Domínios ou Sacrários dentro de cavernas ou providos de câmaras subterrâneas, onde podem meditar sem serem perturbados (alguns magos chegam a instalar câmaras de privação sensorial em seus Domínios com essa finalidade).

A entrada no Espaço Astral se dá como uma meditação normal (consulte a tarefa meditar, pág. 51 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), exceto que o número-alvo depende do plano de destino, de acordo com a tabela a seguir.

Número-alvo	Plano de destino
4	meditação em vigília
8	meditação onírica (sonho desperto)
12	Oneiros*
16	Temenos
20	Tempo do Sonho

* O mago precisa usar um ponto de Mana para atravessar o Limiar Astral.



À medida que o mago vai acumulando sucessos, sua consciência passa de um nível da alma a outro. Depois de alcançar um plano, ele pode continuar meditando e ir ainda mais fundo. Os sucessos obtidos são conservados e aplicados ao total necessário para alcançar planos mais profundos. Por exemplo, o mago que já se encontra em seu Oneiros só precisa de mais quatro sucessos para chegar a Temenos (ele já tem doze sucessos e só precisa de mais quatro para conseguir os dezesseis necessários).

Durante esse período, a mente do mago permanece em seu corpo: ele não se projeta mentalmente (como poderia fazer usando o Arcano da Mente). Ele se encontra num profundo devaneio místico. Se um barulho alto se fizer ouvir ali perto ou se alguma coisa perturbar o corpo do mago, será necessário fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole para ver se ele manterá a meditação. Se falhar no teste, ele "acordará" imediatamente e será arrancado do Espaço Astral.

Alguns habitantes astrais são capazes de aprisionar um mago no Espaço Astral. Por esse motivo, alguns magos deixam um assistente vigiando seus corpos em meditação, com instruções claras para chacoalhá-los vigorosamente caso mostrem sinais de sofrimento. Dessa maneira, eles não se deixam aprisionar contra a vontade. As necessidades do corpo superam os desejos da alma.

O mago pode decidir abandonar a viagem astral a qualquer momento com um teste instantâneo e bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole.

O corpo astral

No Espaço Astral, o mago tem uma espécie de "corpo", chamado às vezes de *aquaster* ou simulacro astral. Esse corpo interage com o ambiente astral como se fosse sólido, seguindo todas as mesmas leis e regras que seguiria no mundo exterior. É claro que o mago pode alterar essas leis usando magia. As regras de feitiçaria são as mesmas, exceto que o Paradoxo não é uma ameaça. É possível lançar livremente os feitiços vulgares, diante de qualquer habitante astral, sem nenhum temor.

O corpo astral não tem a característica Vitalidade. Em vez disso, a Força de Vontade do mago representa a condição de seu corpo astral. Ao ser ferido por habitantes astrais, o mago receberá o dano em sua pontuação de Força de Vontade ou, às vezes, na de Mana, dependendo do agressor (o tipo de dano — contundente, letal ou agravado — não importa). Alguns desses habitantes podem até mesmo prejudicar a Sabedoria do mago. Afinal de contas, esses seres são aspectos de sua própria alma. Se a Força de Vontade do mago for reduzida a zero, ele acordará imediatamente e sua viagem astral chegará ao fim. Ele não conseguirá tentar outra viagem até recuperar pelo menos um ponto de Força de Vontade.

As ações e os feitiços de um mago no Espaço Astral não são "reais", no sentido que não afetam em nada o mundo exterior. Ocorrem inteiramente dentro da alma do mago. Nem sequer as ações realizadas por ele em Temenos ou no Tempo do Sonho afetam o mundo de uma maneira direta e numa relação de causa e efeito mensuráveis pela maioria dos magos, apesar de alguns dizerem que há de fato um efeito no viço de outras almas ou do ambiente.

Pode-se pensar que Mente seja o melhor Arcano para usar no Espaço Astral, mas isso não é necessariamente verdade. O Espaço Astral é a dimensão da alma, e não só da mente. Todos os Arcanos o afetam: a Vida afeta o corpo astral do mago ou os corpos astrais de outras pessoas, a Matéria afeta os objetos astrais, e assim por diante. A Morte talvez seja o Arcano menos útil, pois os fantasmas são raros (mas não desconhecidos: a sensação de uma pessoa de que é assombrada por um morto pode assumir a forma de um fantasma em seu Oneiros). Esses fenômenos, em certo sentido, ocorrem todos "na mente", mas seria mais exato dizer que estão "na alma".

Sonhar talvez

Os planos oníricos do Espaço Astral são tão estranhos e absurdos quanto os sonhos e pesadelos de todas as noites de um mago. Quer dizer, eles fazem sentido, mas não de uma maneira lógica. São metafóricos, simbolizam verdades da alma, e não verdades externas e objetivas.

Encontram-se pessoas e animais exatamente como nos sonhos comuns, e a paisagem vem e vai com a mesma aparente incongruência. O tempo passa com a mesma esquisitice, não segundo o relógio, mas de acordo com o andamento de um peça de teatro cujo roteiro parece ter sido escrito por um mestre surrealista.

Os Oneiroi, os espaços oníricos pessoais, apresentam confrontos de natureza puramente individual, gerados a partir de e preocupados exclusivamente com a identidade pessoal do mago. O Temenos apresenta confrontos de natureza coletiva e arquetípica, e por isso pode ser perigoso, pois não dá a mínima para a saúde ou a sobrevivência de uma determinada alma. Seus olhos se voltam para a eternidade. Como escreveu o poeta Fernando Pessoa: "Haja ou não deuses, deles somos servos".

O Tempo do Sonho é ainda mais estranho e agourento, pois ali os confrontos são de uma natureza mais humana. Os mortais não passam de uma dentre muitas formas e não são mais (nem menos) importantes do que qualquer outro ser.

Habitantes da alma

O daimon da alma, às vezes chamado de eu superior, pode ser encontrado no Oneiros do mago, seu lugar onírico e astral pessoal. O daimon desempenha principalmente o papel de interrogador do personagem. Pode apontar defeitos na personalidade do mago, ilustrando — com confrontos angustiantes — os sentimentos ou os pensamentos que o viajante possa ter reprimido.

Há outras entidades no Espaço Astral que, à semelhança do daimon, não são controladas pelo mago. Esses seres são partes de sua própria psique, que assumem a forma de demônios, e partes da alma do mundo que assumem a forma de deuses e monstros mitológicos ou de animais que nunca existiram. Entre essas entidades encontram-se os demônios goéticos, as sombras projetadas pela luminescência da alma. Consulte a seção "Goécia: demônios interiores", págs. 323–326.

Ao contrário dos espíritos do Reino da Sombras, os habitantes astrais só existem como fantasias da mente ou da alma, mas podem ameaçar a forma astral ou a alma de um mago. Não são "reais", como a maioria das pessoas definiriam o termo, pois não são almas individuais encarnadas na matéria nem espíritos encarnados na efemeridade. São aspectos da psique ou da alma de um mago, ou aspectos da alma coletiva do mundo.

Sendas perdidas

Todos os magos viajam pelo Espaço Astral ao menos uma vez na vida: durante seus Despertares. Suas almas percorrem sendas únicas para chegar aos Reinos Supernos, onde estabelecem um elo simpático com uma Torre. Nenhum outro acontecimento na vida de um mago será tão intenso do ponto de vista místico quanto seu Despertar. Apesar de voltar da experiência com novos poderes da alma, ele nunca mais conseguirá encontrar a rota que seguiu durante o Despertar. Esse caminho estará fechado, tanto para ele quanto para todos os demais. O verdadeiro milagre é essa senda ter existido na mais ínfima fração de tempo, exibindo os poderes dos Oráculos: o poder de atravessar o Abismo e acender o fogo de uma alma fria.

Há quem passe tempo demais no Espaço Astral, esperando redescobrir rotas perdidas. Nenhum desses magos teve êxito, pelo menos não que os outros saibam.

Experiências da alma

Os magos viajam pelo Espaço Astral principalmente em busca de conhecimento. O Oneiros de um mago pode revelar coisas interessantes a respeito dele, aspectos de seu caráter, comportamentos e convicções que, do contrário, não seriam examinados. O Temenos pode revelar verdades universais a respeito da natureza humana e do destino. O Tempo do Sonho guarda segredos primordiais que a humanidade há muito esqueceu.

Em geral, o personagem não pode ganhar pontos de experiência com suas viagens astrais. Suas experiências ali estão simplesmente divorciadas demais da experiência normal para serem aplicáveis. No entanto, ele poderia ganhar Experiência Arcana se a viagem se mostrasse realmente esclarecedora. Consulte a seção "Experiência Arcana", pág. 341.

O Duelo Arcano

Desde tempos imemoriais os magos lutam entre si. No passado remoto, as ordens codificaram e formalizaram seus conflitos para permitir que os Despertos resolvessem suas diferenças. Seu sistema é conhecido, no linguajar comum, como o Duelo Arcano, ou duelo de magos, um combate mágico entre magos.

A prática do Duelo Arcano remonta à época de Atlânida e continua igual até hoje. Todas as ordens, até mesmo os Profetas do Trono Superno, reconhecem a validade de um desafio lançado por outro mago (mas as ordens não atlantes estão mais propensas a trapacear ou ignorar as consequências de um duelo perdido). O objetivo supremo do Duelo Arcano é permitir aos feiticeiros colocar seus poderes à prova em combates individuais sem que ocorram fatalidades.

O desafio

O duelo começa com um desafio formal ou declaração de hostilidade. O desafiante informa ao desafiado a natureza da disputa e as exigências envolvidas. Poderia ser uma desculpa formal numa questão de honra, uma disputa pela posse de um Sacrário ou Artefato, ou os direitos sobre um determinado território. O mago desafiado tem de acatar a exigência (e encerrar pacificamente o conflito) ou aceitar o desafio.

O desafio tem de ser um duelo singular, um mago contra outro. É possível um grupo de magos desafiar outro de igual composição numérica para duelos individuais simultâneos — e sabe-se de alguns casos —, mas, na maior parte das vezes, o Duelo Arcano é travado em combate singular. Se um grupo de magos tiver a audácia de desafiar um número menor de oponentes (ou até mesmo um único mago), os desafiados não terão a obrigação de aceitar. Mesmo assim, pode ser preferível aceitar um desafio desigual à alternativa de enfrentar um número maior de magos em combate franco. Também existem lendas sobre magos poderosos que venceram vários oponentes num único Duelo Arcano.

Disputa de vontades

Depois de lançado e aceito o desafio, os oponentes se preparam para a batalha. Eles unem suas vontades num



elo místico, atacando um ao outro diretamente com seus respectivos arsenais mágicos. Isso costuma ser acompanhado por uma declaração formal de duelo, mas esta não é realmente necessária. Basta a intenção silenciosa dos magos, e alguns duelistas simplesmente se encaram, cada um deles num dos lados da área de duelo.

Os momentos iniciais, quando os duelistas cruzam suas vontades, são tradicionalmente acompanhados por uma série de provocações, bazófias, ameaças e detalhamento de linhagens e realizações, que tem como objetivo intimidar o oponente. Mais uma vez, essas demonstrações não são estritamente necessárias: o importante é a disputa de vontades, é saber qual mago piscará primeiro.

O mago com a Iniciativa mais alta faz um teste de Presença + Intimidação ou Manipulação + Astúcia (dependendo da tática preferida). Subtrai-se da parada o Autocontrole do alvo. Em seguida, o defensor faz a mesma coisa, em meio a suas provocações ou ameaças, subtraindo de seu teste o Autocontrole do outro mago. Quem obtiver mais sucessos amedrontará o adversário e terá direito a um bônus de +1 em todos os testes subsequentes do duelo. Se nenhum dos magos obtiver sucessos, ou se empatarem, nenhum dos dois lados terá a vantagem. Qualquer um dos magos pode desistir e conceder ao outro a vitória no duelo a qualquer momento. Se isso não acontecer, a disputa continuará.

Quadrar o círculo

Para que o duelo propriamente dito comece, um aprendiz do Arcano do Primórdio (índice 2) tem de criar o círculo do duelo, o espaço onde o Duelo Arcano ocorrerá. Isso implica lançar o feitiço "Quadrar o Círculo", descrito na pág. 218. O ideal é que esse mago seja um observador neutro, e não um dos combatentes, mas a imparcialidade não é necessária. O desafiado poderá recusar um duelo se não for capaz de criar o círculo e não houver um mago neutro disponível.

O feitiço "Quadrar o Círculo" cria um lugar onde as regras normais da realidade e da magia não se aplicam integralmente. Dentro do círculo do duelo, os competidores se digladiam com o poder manifesto da vontade mágica dos oponentes, usando seu próprio poder mágico como espada e escudo. Qualquer mago dotado dos Sentidos de Mago é capaz de ver os efeitos dramáticos de um Duelo Arcano, descritos a seguir para cada Arcano. Os Adormecidos não enxergam a magia. Para um observador comum, o duelo consiste em dois magos fitando atentamente um ao outro. Um deles cai, derrotado, e os dois se separam.

Espada e escudo

Cada mago escolhe dois Arcanos: um para lhe servir de "espada" e outro de "escudo". Em alguns duelos formais, o desafiado escolhe o Arcano da espada e o desafiante, o Arcano do escudo, mas, em geral, os magos têm a liberdade de escolher os Arcanos de sua preferência. O combatente não pode usar o mesmo Arcano como espada e escudo num Duelo Arcano.

Os Arcanos de espada e escudo afetam a aparência do duelo. Escolher um ou outro Arcano não confere nenhuma vantagem em particular em termos de regras de jogo (a não ser os índices dos Arcanos). Os efeitos visuais da espada e do escudo não passam disso mesmo: são puramente visuais. Estes são os elementos comuns associados a cada Arcano:

Espaço: Como espada, o Espaço ataca com estranhas e enlouquecedoras distorções da distância, escancarando portais que levam a lugares estranhos e perigosos e retorcendo até mesmo o oponente, como se fosse puxa-puxa. Como escudo, o Arcano faz os ataques errarem feio, ou então os engole com deformações que levam a um vazio infinito.

Espírito: Os ataques do Espírito se manifestam em todas as formas, desde criaturas espectrais a armas fantasmagóricas empunhadas pelo mago. Os escudos do Espírito variam desde muralhas e guardiões espectrais a armaduras espirituais. Se o mago tiver espíritos totêmicos, aliados ou familiares, a espada e o escudo de Espírito podem assumir as formas dessas entidades.

Forças: As Forças são bem dinâmicas como espada. O mago ataca com rajadas de energia: fogo, raio ou luz, ou talvez com uma arma feita de pura força. O escudo de Forças não é muito diferente, envolvendo o mago num manto de chamas ou numa aura incandescente que desvia os ataques.

Matéria: A espada da Matéria pode ser literalmente uma espada, uma bela arma à escolha do mago. Também pode se apresentar como velozes fragmentos ou colunas de rocha, rajadas de vento ou água, ou até mesmo coisas fantásticas, como rios de metal líquido ou rocha derretida. O escudo da Matéria parece igualmente sólido: muralhas ou barreiras que se erguem para proteger o mago, ou então um escudo propriamente dito, ou talvez uma bela armadura, reforçada pelo poder da Matéria.

Mente: Os ataques da Mente são sutis. Podem ser imagens pesadelares, temores ou desejos que ganham vida, ou então lembranças traumáticas transformadas em lâminas afiadas. Para alguns, a espada da Mente é uma arma tremeluzente que ataca a psique do alvo. O escudo da Mente pode ser um pensamento feliz ou reconfortante que espanta o medo e o ódio, ou a visualização de uma muralha ou barreira de proteção.

Morte: Como espada, a Morte ataca com lâminas ou raios de escuridão, um poder devastador que parece fazer o alvo envelhecer. A espada da Morte às vezes se manifesta como uma arma feita de osso ou como uma foice negra. O escudo da Morte deteriora os ataques, reduzindo-os a nada ou tornando-os tão fracos a ponto de serem ignorados. O escudo da Morte pode envolver o mago num manto escuro ou numa aura gélida e sombria.

Primórdio: A espada e o escudo de Primórdio geralmente são feitos de uma luz pura e incandescente, seja branca ou prismática, com as cores do arco-íris. Para alguns magos, espada e escudo assumem uma forma quase material, mas não deixam de ser delineados pelo brilho puro de sua fonte.

Sorte: A espada da Sorte é capaz de voltar a espada do agressor contra ele mesmo, ou então provocar estranhos acidentes. Às vezes, ela se mostra como uma rede de fios, enredando cada vez mais o alvo. Como escudo, a Sorte desvia de leve os ataques, o suficiente para errarem o alvo, ou então presenteia o mago com um golpe de sorte, protegendo-o e salvando-o por um triz. Quando a Sorte está envolvida, um ataque bem-sucedido pode se revelar menos eficaz do que parecia ser inicialmente.

Tempo: A espada do Tempo transforma tudo em pó. Em geral, só os efeitos são visíveis, ou então ela aparece como um bruxuleio ou uma distorção do ar. Para alguns, parece ser um pouco de areia, água ou mercúrio cintilantes. O escudo do Tempo é igualmente misterioso. O mago pode se mover com velocidade sobre-humana para evitar os ataques, ou então os ataques podem se arrastar feito lesmas, facilitando a esquiva.

Vida: Num duelo, os ataques da Vida podem assumir a forma de enxames ou bandos de criaturas (particularmente insetos, aracnídeos ou aves), trepadeiras capazes de estrangular ou feras selvagens. Também podem se manifestar transformando o mago em animais, criaturas mitológicas ou numa estranha máquina de matar blindada e dotada de garras. O escudo de Vida geralmente é uma carapaça blindada, couro enrijecido ou "ferimentos" aparentes que cicatrizam a uma velocidade fantástica.

A competição

Depois de formado o círculo do duelo e escolhidos os Arcanos que servirão de espada e escudo aos competidores, o Duelo Arcano começará para valer.

O mago que *perdeu* a disputa de vontades no início do duelo ataca primeiro (ou então pode optar por ceder o primeiro ataque ao outro duelista, apesar de não haver nenhuma vantagem direta nisso). Desferido o primeiro ataque, os duelistas passam a se alternar na ofensiva e defensiva, sendo que cada ataque exigirá uma ação instantânea.

O atacante lança a parada formada por Arcano da espada + Gnose, depois de subtrair o Arcano do escudo do defensor. Se o atacante tiver êxito, o defensor perderá um ponto de Força de Vontade a cada sucesso obtido. O defensor pode abrir mão de seu ataque para dedicar toda a sua energia a se defender do ataque do oponente; nesse caso, o Arcano do escudo do defensor terá seu índice duplicado antes de ser subtraído da parada do atacante.

Resolução

O Duelo Arcano continuará até um participante decidir conceder a vitória ou ter sua pontuação de Força de Vontade reduzida a 0, ou então até expirar a Duração do feitiço "Quadrar o Círculo". O vencedor — aquele que perder menos pontos de Força de Vontade — irá recuperar um ponto de Força de Vontade devido à onda de confiança gerada pela vitória.

Espera-se que o perdedor do Duelo Arcano conceda o motivo da disputa ao vitorioso, que, por sua vez, deve aceitá-lo graciosamente e permitir que o derrotado parta em paz, sem se aproveitar da vantagem. Tradicionalmente, o Duelo Arcano resolve a disputa de uma vez por todas. O perdedor não deverá desafiar novamente o vencedor por causa da mesma questão (mas outros magos podem fazer isso). O mago que não respeitar essas regras pode perder prestígio e, talvez, ser alvo de censura ou desconfiança por parte de seus semelhantes.

O mago que perde o Duelo Arcano sai enfraquecido, geralmente sem pontos de Força de Vontade. Aproveitar-se de um adversário derrotado nessas condições é considerado uma infração extrema da Lex Magica (pág. 56), digna de uma convocação do Conselho Dirigente para decidir qual será o castigo (geralmente a indenização da parte ofendida ou a prisão do ofensor).

Duelos até a morte

Os magos podem continuar travando um Duelo Arcano depois do simples esgotamento dos pontos de Força de Vontade. Se um mago decidir continuar lutando de qualquer maneira, todo dano adicional será real (afetará a Vitalidade) e a competição terminará quando um dos duelistas se render ou morrer. Os duelos até a morte são relativamente raros, mas acontecem, em geral nos casos em que um mago prefere morrer a se render a um inimigo figadal. Mesmo assim, muitos não têm a coragem necessária e desistem do duelo, rendendo-se antes do golpe final ser desferido.

Exemplo de Duelo Arcano

Maculda, uma maga Thyrsus do Mysterium, desafia Ômega, um mago Acanthus do Concílio Livre, para um duelo. Ômega aceita. Maculda pede a sua amiga Glorianna, que é adepta da magia do Primórdio, para lançar por eles o feitiço "Quadrar o Círculo". Ela concorda.

Maculda tem Gnose 2 e escolhe o Arcano da Vida (no qual tem índice 2) como sua espada. O Arcano do Espírito (índice 2) será seu escudo. Sua Força de Vontade é igual a 5.

Ômega tem Gnose 2 e usará Tempo (índice 3) como sua espada e Sorte (índice 2) como seu escudo. Sua Força de Vontade é igual a 5.

Os jogadores que interpretam Maculda e Ômega determinam a Iniciativa. Maculda vence.

Os dois magos se encaram, tentando intimidar um ao outro numa disputa de vontades. Maculda, com a Iniciativa mais alta, é a primeira a agir: Presença (índice 3) + Intimidação (índice 0). Por não ter a Habilidade Intimidação, ela fica sujeita a uma penalidade de –1 por inaptidão. O Autocontrole 2 de Ômega é subtraído da parada. A jogadora que interpreta Maculda fica reduzida a um teste de sorte. Ela lança os dados e obtém um 10. Um sucesso. Relançando o 10, ela consegue um 3: nenhum sucesso adicional.

Ômega lança sua parada de Presença (índice 2) + Intimidação (índice 1), menos o Autocontrole (índice 3) de Maculda. O jogador que o interpreta também fica reduzido a um teste de sorte e obtém um 7: nenhum sucesso.

Maculda vence a disputa de vontades e, portanto, receberá um bônus de +1 em todos os seus testes no Duelo Arcano. No entanto, o perdedor terá a oportunidade de atacar primeiro, apesar de Ômega ter a Iniciativa mais baixa (a Iniciativa de Maculda é ajustada de modo a situá-la logo depois de Ômega).

Ômega ataca com sua espada do Tempo. O jogador a descreve como um redemoinho de areia que transforma tudo o que toca em pó. O jogador faz um teste de Tempo (índice 3) + Gnose (índice 2) – o escudo do Espírito de Maculda (índice 2). Ele obtém um sucesso: Maculda perde um ponto de Força de Vontade (restando-lhe quatro agora) quando o redemoinho de Tempo atravessa seu escudo de espíritos e a faz sentir como se tivesse envelhecido uma década num único instante.

Em seguida, Maculda ataca com sua espada da Vida. A jogadora descreve a arma como uma revoada de corvos que se precipita sobre o oponente para arrancar-lhe os olhos. A jogadora faz um teste de Vida (índice 2) + Gnose (índice 2) – o escudo da Sorte de Ômega (índice 2). Ela acrescenta um dado extra devido ao bônus que ganhou na disputa de vontades. Ela obtém dois sucessos: a Força de Vontade de Ômega é reduzida a três pontos e ele parece estar coberto de sangue devido às bicadas violentas do bando de corvos.

No turno seguinte, Ômega volta a atacar. Ele obtém dois sucessos, reduzindo a Força de Vontade de Maculda a dois pontos. Maculda responde com mais um ataque, obtendo dois sucessos e reduzindo Ômega a um ponto de Força de Vontade. O próximo ataque sem dúvida decidirá o duelo.

Ômega ataca com dois sucessos, reduzindo Maculda a Força de Vontade 0. Ele vence.

Maculda, fula da vida, poderia decidir continuar lutando se desejasse, mas todos os sucessos obtidos por Ômega em seus ataques infligiriam pontos de dano a sua Vitalidade. Ela suspira e se rende, optando sabiamente por conceder a vitória. Ômega, como o vencedor magnânimo que é, oferece-se para pagar um cafezinho.

Trapaça

Naturalmente, os magos podem ignorar as regras formais do Duelo Arcano — e às vezes o fazem. Tentam trapacear para obter uma vantagem no combate, ou então atraem um inimigo para um duelo e acionam a armadilha.

Basicamente, trapacear num Duelo Arcano é fazer qualquer coisa além de empregar magia para atacar ou se defender da maneira tradicional. Portanto, o mago que lança um feitiço para ferir, enfraquecer ou transformar o oponente, ou para alterar de algum modo as condições do campo de batalha, ou que faz qualquer outra coisa para afetar direta ou indiretamente o resultado da luta, perde a honra e a proteção do duelo. O outro mago terá o direito de usar quaisquer meios para decidir a questão daí em diante. Claro que *provar* que o outro mago trapaceou pode ser uma questão um pouco mais complicada. Se a trapaça puder ser comprovada ou se ficar patente para os espectadores, o ofensor poderá ser acusado perante o Consilium segundo o código legal que se formou em volta do Duelo Arcano. O castigo varia desde reprimendas leves à prisão, no caso de atos verdadeiramente ignóbeis.

Geralmente, para trapacear, o mago precisa abrir mão de seu ataque no turno do duelo para lançar um outro feitiço ou realizar uma outra ação, mas as trapaças bem planejadas, principalmente aquelas que envolvem feitiços preparados ou aliados, podem ser mais sutis.

Outros duelos místicos

Apesar de ser o meio mais comum de resolver conflitos entre magos, o Duelo Arcano não é o único. Existem outras disputas de poder místico e competência. No entanto, observe que esses combates não envolvem o mesmo tipo de magia que o Duelo Arcano: trata-se de confrontos mágicos mais diretos.

Torneios de maldições: Talvez sejam os "duelos" mágicos mais grosseiros. Os magos simplesmente lançam feitiços mortíferos uns nos outros, colocando à prova sua feitiçaria e suas defesas. O vencedor será o mago que, com seus feitiços, conseguir incapacitar primeiro e mais completamente o outro competidor. Os magos contemporâneos desprezam os torneios de maldições, considerando-os primitivos e infantis, o tipo de batalha que os primeiros magos travavam na Antiguidade. Ainda assim, eles de fato acontecem de quando em quando.

Competições místicas: Os dois lados escolhem um determinado Arcano e uma determinada tarefa prolongada; em geral, o desafiante escolhe o Arcano e o desafiado escolhe a tarefa. Em seguida, cada lado tenta completar a tarefa mais rápido e melhor que o outro. A gama de tarefas possíveis é praticamente infinita. Pode ser criar uma escultura com Matéria, percorrer um labirinto usando Espaço (de olhos vendados, claro), ou disputar o controle de um elemental com Espírito. Basicamente, cada mago lança uma série de feitiços. Vencerá o primeiro a conseguir o número de sucessos exigido. As competições particularmente simples, que podem ser comparadas a "quedas de braço mágicas", podem ser resolvidas com um único teste: vencerá quem obtiver o maior número de sucessos.

Duelos de metamorfose: Os adeptos da Vida às vezes travam duelos nos quais os participantes mudam de forma, transformando-se em todo tipo de animais, aves e outras criaturas para lutar com presas e garras. Todos os outros usos de magia ficam proibidos durante o duelo; os magos contam com a habilidade física, o conhecimento de formas diferentes, a astúcia animal e o domínio da Vida.

Batalhas espirituais: Este tipo de duelo é travado em grande parte por procuração. Os magos conjuram e comandam diversos espíritos como seus soldados, lançando-os contra o adversário. Pode ser uma simples disputa entre dois espíritos ou uma batalha mais complexa entre exércitos espirituais, um teste de estratégia e liderança tanto quanto de domínio dos magos sobre o Arcano do Espírito.

Distorções espaciais: Os magos se digladiam usando o Arcano do Espaço, tentando tocar o adversário depois de se teletransportarem, distorcerem o espaço e tentarem fugir um do outro. Competições semelhantes acontecem usando-se leitura da mente (Mente) ou até mesmo distorção temporal (Tempo).

Taumaturgia criativa

O mago consegue tornar real qualquer coisa que imaginar usando a magia, contanto que tenha conhecimento e poder suficientes. Os magos não estão limitados aos feitiços descritos para os dez Arcanos: eles podem inventar os próprios. O ato de criar novos feitiços é chamado taumaturgia (do grego, *thaumatourgós*, "aquele que opera prodígios").

A taumaturgia criativa, na verdade, não é diferente da magia improvisada. Simplesmente abrange feitiços que não constam das descrições dos Arcanos (págs. 133–268). Um mago tem a capacidade de gerar uma imensa variedade de efeitos a cada círculo de conhecimento dos Arcanos. Só porque nunca lhe ocorreu um determinado efeito, isso não quer dizer que ele não seja capaz de inventá-lo de improviso.

Às vezes, o Narrador terá de decidir sozinho se o feitiço proposto é possível no caso de um mago num determinado nível de desenvolvimento. Assim, os Narradores talvez queriam que os jogadores esperem até todos se familiarizarem com o sistema antes de criar novos feitiços. A falta de familiaridade pode atolar o jogo em minúcias inúteis, pois os jogadores começarão a discutir o que os personagens deveriam ou não ter a permissão de fazer com a magia. É melhor protelar essas questões até todos terem dominado os fundamentos da feitiçaria.

Use estes passos ao criar novos feitiços:

Primeiro passo: Descreva o efeito do feitiço

Nos termos mais diretos e simples possíveis, descreva o que exatamente o mago está tentando obter por meio da magia. Exemplos: "Quero erguer meus amigos do chão e colocá-los no teto do furgão"; "Quero fazer o isqueiro do bandido explodir na cara dele"; "Quero mandar uma mensagem telepática para o Joe: 'Cuidado com a Stacy!'".

Segundo passo: Determine o Arcano (ou os Arcanos)

As descrições dos Arcanos trazem o âmbito de cada um deles, e os feitiços listados fornecem exemplos para a criação de feitiços semelhantes. Por exemplo, um mago talvez queira criar um feitiço para lhe conceder a "força relativa de uma aranha". Trata-se de um feitiço de Vida, pois afeta o corpo físico do alvo.

Todos os caminhos levam a Roma. A gama de feitiços dos Arcanos é bem ampla, particularmente à medida que os magos aumentam sua compreensão (e seus índices). Às vezes, o mago pode obter o efeito desejado usando de várias maneiras qualquer um dos

diferentes Arcanos. Por exemplo, o mago que quer apagar um incêndio poderia usar um feitiço de Forças para retirar o calor do fogo. O mago também poderia usar um feitiço de Matéria para remover o oxigênio em volta do fogo, um feitiço de Morte para esgotar de repente a energia e o combustível das chamas, ou um feitiço de Tempo para acelerar a combustão e levar o fogo a se apagar. Os jogadores inteligentes sem dúvida irão bolar várias maneiras de usar os diversos Arcanos para realizar uma determinada tarefa.

É perfeitamente válido usar Arcanos diferentes para obter o mesmo resultado. Na verdade, os Narradores devem estimular os jogadores a serem criativos e a aproveitar os pontos fortes de seus personagens, pois maneiras diferentes de conseguir as mesmas coisas ajudam a distingui-los uns dos outros. Naturalmente, o Narrador terá a palavra final quanto à possibilidade de um índice de Arcano realizar uma determinada façanha. Retomando o exemplo anterior, o Narrador pode decidir que Espaço, sozinho, não basta para transportar a fonte de combustível do fogo para um outro lugar, alegando que se trata de um feitiço conjuncional de Espaço/Matéria. Como sempre, a Regra de Ouro se aplica: se for divertido e funcionar em sua mesa de jogo, vá em frente.

Feitiços conjuncionais

As descrições dos Arcanos se concentram naquilo que se pode fazer com cada um deles, mas o uso mais eficaz da magia está em misturá-los. Alguns feitiços exigem o conhecimento de mais de um Arcano. Por exemplo, Angrboda quer transformar uma marionete numa criatura viva com a habilidade engenhosa de matar todos que brincarem com ela. Ele precisa de Vida 5 para transformar o objeto de madeira e sem vida num ser vivo, mas também precisa de Mente 5 para dar consciência a sua criação.

Você terá uma ideia melhor de quando e como usar os Arcanos conjuncionais depois de ler as descrições dos feitiços, principalmente os exemplos de feitiços conjuncionais fornecidos para vários índices. Em geral, o mago precisa ter um índice num determinado Arcano para afetar o tipo de coisas regido por esse Arcano. Por exemplo, ele precisa de Forças para manipular a energia e de Matéria para transmutar objetos. Para queimar ou derreter um objeto, ele não precisará de Matéria se quiser conjurar chamas usando Forças. O feitiço é empregado para conjurar o fogo, e não para afetar diretamente o objeto.

Terceiro passo: Determine o índice

Consulte a seção "Competência mágica", pág. 131, onde você encontrará uma lista do que os magos podem conseguir a cada índice de um Arcano. Os atlantes batizaram essas práticas. Por exemplo, se um feitiço permitir ao alvo detectar a magia, então sua prática estará disponível já no primeiro círculo de um Arcano, algo que os atlantes chamavam de Prática de Desvelar.

Alguns feitiços começam com condições limitadas, como exigir que o mago estabeleça contato físico com o alvo. Por exemplo, muitos feitiços de Matéria e Vida fazem essa exigência. No índice mais alto seguinte, o mago conseguirá lançar o feitiço dentro de seu alcance sensorial.

Arquimaestria

Alguns feitiços são simplesmente poderosos demais até mesmo para o quinto círculo de um Arcano. O Narrador pode decidir que um índice mais elevado será necessário: em outras palavras, que o autor do feitiço terá de ser um arquimago para obter um efeito tão exagerado.

Como exemplo desses feitiços, temos a criação de energia nuclear. Forças 5 permite ao mago criar radiação, mas não uma explosão nuclear. Para isso, ele precisaria de um índice mais elevado — caberá ao Narrador determinar quanto mais. Um outro exemplo é a criação de formas de vida mitológicas, como grifos ou dragões. Vida 5 permite ao mago produzir uma dessas criaturas, mas ele não será capaz de tomar emprestadas as características do monstro para incorporá-las a si mesmo ou a outra pessoa, como consegue fazer com as características de formas de vida primitivas, intermediárias e racionais. Essa manipulação de um efeito avançado exige, no mínimo, índice 6, um círculo a mais do que é exigido para a criação de uma criatura mitológica. O Narrador tem a liberdade de declarar um determinado efeito *exagerado* e, desse modo, exigir mais de cinco círculos no Arcano em questão.

Geralmente, se um poder for mais impressionante do que qualquer um dos listados para o índice 5 de um Arcano, o Narrador poderá presumir que se trata de algo exclusivo dos níveis superiores. Esses níveis extrapolam os objetivos deste livro: caberá ao Narrador descobrir esses efeitos se os personagens de sua crônica tentarem obter esse conhecimento (o personagem só conseguirá aprender mais de cinco círculos num Arcano se seu índice de Gnose for superior a 5).

Dizem alguns que o conhecimento dos Arcanos acima do nível da arquimaestria não pode ser praticado no Mundo Decaído. Somente os Mestres Assumptos são capazes de lançar feitiços tão complexos. Outros, no entanto, sugerem que os Mestres Assumptos se manifestam no Mundo Decaído, mas só aqueles que tiveram seus olhos realmente iluminados (Gnose 7 ou superior) são capazes de reconhecê-los.

Quarto passo: Determine a ação

Instantânea ou prolongada. Os feitiços que podem ser completados num único turno são instantâneos. Aqueles que se completam melhor com uma cerimônia ou um ritual são prolongados. Não existem diretrizes concretas para orientar a escolha: é melhor recorrer às lendas e ao saber tradicionais dos magos. Todos nós já ouvimos histórias nas quais as bruxas passam horas ou dias "preparando uma tempestade". Para reproduzir essa sensação, os feitiços que conjuram tempestades de verão devem ser ações prolongadas. Também é uma característica bem conhecida dos magos lançar raios de seus cajados e, sendo assim, esses feitiços são ações instantâneas.

Os feitiços instantâneos podem ser lançados como ações prolongadas, mas a recíproca não é verdadeira.

Quinto passo: Determine o aspecto do feitiço

Velado ou vulgar. Se for possível de acordo com as leis normais da física, e se não for absurdamente improvável, então o feitiço será velado. Não correrá o risco de invocar um Paradoxo. Se for literalmene "de outro mundo" — impossível de acordo com a física normal — ou se for absurdamente improvável, então o efeito será vulgar. O autor correrá o risco de invocar um Paradoxo.

Sexto passo: Determine os fatores básicos do feitiço

Se o feitiço for uma ação instantânea, determine seu fator primário: Potência, Alvo ou Duração.

Os fatores básicos de Duração são: permanente (os efeitos do feitiço são definitivos, como a cicatrização de um ferimento), concentração (os efeitos irão durar enquanto o autor permanecer concentrado), transitória (um turno) e demorada (uma cena). Não há diretrizes rígidas para decidir a Duração básica de um feitiço, mas o equilíbrio do jogo é a maior preocupação. Se o efeito contínuo do feitiço atrapalhar bastante a capacidade do alvo de se defender e/ou revidar, o efeito deverá ter Duração mínima (baseada em concentração ou transitória). Pode-se abrir uma exceção no caso de alvos Adormecidos. Feitiços extremos podem ter uma Duração maior contra eles (demorada, talvez), porque suas almas se recusam a aceitar a existência da magia e, portanto, recusam-se até mesmo a aceitar que podem ser afetadas por algo do gênero.

Alguns feitiços são aplicados a uma área ou raio, e não a um ou mais alvos discretos. Por exemplo, os feitiços que criam luz ou escuridão, ou aqueles que transformam as propriedades do ar ou do solo, geralmente são feitiços de área. Se o único objetivo do feitiço for afetar várias pessoas ou um objeto grande, o autor terá de lidar com vários alvos e/ou alvos de Tamanho maior. O *efeito* deve determinar se o feitiço é de área, independentemente da intenção do autor.

Sétimo passo: Resistência

Os feitiços que afetam diretamente um alvo devem sempre permitir a esse alvo um certo grau de resistência. Se o efeito do feitiço for incremental — medido em graus, como, por exemplo, os pontos de dano provocados —, então o Atributo de Resistência relevante do alvo deverá ser subtraído da parada de dados do autor. Se os efeitos forem do tipo tudo ou nada, o alvo fará um teste disputado, geralmente com seu Atributo de Resistência relevante mais sua Gnose (ou outra característica de poder sobrenatural). Esse teste costuma ser reflexo.

Se o feitiço for dirigido (como o ataque de uma arma de longo alcance, um objeto físico ou raio de energia direcionado do autor para o alvo através do espaço interveniente), o alvo não terá direito a uma resistência natural. Em vez disso, ele terá a proteção relevante no caso de um ataque a distância — como abrigar-se, prostrar-se ou até mesmo usar sua Defesa — se o feitiço for lançado à queima-roupa.

Oitavo passo: Determine o custo em Mana

A maioria dos feitiços não exige Mana, mas as condições a seguir devem impor um custo:

- O feitiço provoca dano agravado.
- O feitiço recorre ao alcance simpático (exige Espaço 2).
- Se achar que o lançamento de um feitiço várias vezes na mesma cena pode proporcionar uma vantagem indevida, ou havendo o risco da magia tirar a história dos trilhos de uma maneira inapropriada, o Narrador poderá impor um custo para desestimular os lançamentos repetidos.

Nono passo: Determine a parada de dados do clássico (opcional)

Para formalizar um feitiço como clássico, que combinação de Atributo e Habilidade o mago deve usar no lançamento? A Habilidade usada é intrínseca ao clássico e não varia de uma ordem para outra, mas cada ordem pode ter uma maneira alternativa de lançar o feitiço com um Atributo diferente.

Criação de clássicos

O mago precisa atender a estes pré-requisitos e seguir estes passos para criar um clássico:

- Somente os mestres conseguem formular um feitiço improvisado e transformá-lo num clássico. Se tiver menos de cinco círculos num Arcano, o mago não conseguirá criar um clássico que tenha esse Arcano como primário. Se o clássico for um feitiço conjuncional, ele também precisará ter, nos outros Arcanos, índices iguais ou superiores àqueles utilizados pelo feitiço. Por exemplo, se um mago transformar um feitiço num clássico que exige Espaço 3 + Mente 2, ele precisará de Espaço 5 (maestria no Arcano primário) e, no mínimo, Mente 2.
- Como explicamos no quadro "Mudras clássicos", págs. 125–126, os clássicos envolvem vários mnemônicos usados pelo autor do feitiço para liberar de sua imaginação uma Imago pré-determinada, que se manifestará no mundo. Entre eles encontram-se configurações específicas das mãos (*mudras*), usadas pela ordem do criador do clássico. A maioria desses sinais tem uma origem antiga e todos são considerados "segredos do ofício". É proibido ensiná-los a outras ordens, pois são uma das chaves para se conseguir as Especializações Clássicas de uma ordem. Os apóstatas não têm essa reserva de conhecimento antigo e, portanto, não conseguem criar clássicos com facilidade. Dizem que novos mudras podem ser criados por arquimestres, mas poucos chegam a essa posição sem a ajuda de uma ordem.

Além dos mudras patenteados pela ordem, o criador do clássico acrescenta um estilo próprio ao feitiço, de acordo com sua interpretação única da Imago. Portanto, cada clássico é produto de seu criador e da ordem à qual ele pertence.

Supõe-se que a maioria dos clássicos envolva mudras realizados com as mãos, mas seria possível criar um clássico que empregasse combinações variadas de expressões faciais. Muitos feitiços velados usam esses mudras, utilizando trejeitos faciais ou um levantar de sobrancelhas, mas é raro um feitiço vulgar empregá-los, a não ser nas comunidades Despertas que atuam em culturas indígenas tradicionais. Os magos ocidentais estão acostumados a fazer "cara de jogador de pôquer" ao lançar feitiços.

- Além dos mudras específicos da ordem, o criador do clássico pode codificar o feitiço com as Especializações Clássicas de sua ordem. Isso permite aos membros da mesma ordem tirar proveito de suas Especializações Clássicas ao lançar feitiços clássicos que usam as Habilidades nas quais se especializaram (consulte a seção "Especializações Clássicas", pág. 75). Os magos de outras ordens que aprendem o clássico não têm o benefício das Especializações Clássicas: somente o mago que conhece os segredos da ordem é capaz de se aproveitar deles ao lançar o clássico.
- Os outros pré-requisitos para a criação de um clássico são: lançar o feitiço improvisado pelo menos dez vezes e compreendê-lo profundamente. Para chegar a essa compreensão, o mago terá de obter êxito numa ação prolongada na qual estudará e contemplará o feitiço. Faz-se um teste do Arcano primário + Gnose. O número-alvo é igual aos índices combinados de todos os Arcanos usados no feitiço, e é possível fazer um teste por hora de estudo. Se o mago tiver um círculo na Vantagem Biblioteca (págs. 81–82) dedicado ao Arcano primário do clássico, mais um dado será acrescentado ao teste. Se o clássico for um feitiço combinado (págs. 128–129), o mago terá de seguir os passos anteriores para cada feitiço distinto a ser combinado no clássico.
- Por último, para criar um clássico, o mago tem de sacrificar um *círculo* de Força de Vontade — um círculo, e não um ponto. Uma parte da vontade iluminada do mago precisa ser entretecida no clássico para dar ao feitiço significado metafísico. Mais tarde, o mago poderá recuperar esse círculo perdido com o investimento de oito pontos de experiência.

Depois de completados todos os passos que acabamos de descrever, o mago terá criado seu clássico e poderá ensiná-lo a outros magos.

Os feiticeiros podem *aprender* um clássico com outro mago sem necessariamente dominar o Arcano primário do feitiço. As ordens ensinam a seus integrantes os clássicos criados por seus mestres. É a tradição dos Despertos que o mestre confie suas obras às novas gerações — em troca da lealdade e do auxílio dos discípulos, naturalmente.



CAPÍTULO QUATRO: NARRATIVA E ANTAGONISTAS

O Gigante de Cinco Peçonhas se contorceu de dor ao toque do talismã: a imagem ardente de Shih Ho, o "Morder", o fogo acima do trovão. O hexagrama do I-Ching representava a correção das injustiças pela natureza e a punição penal dos malfeitores. O espírito daninho não suportava o julgamento dos céus.

Nove Raposa Trovão aproveitou-se do choque e da dor da criatura para desferir uma rápida voadora no corpo de centípede, enquanto seu familiar raposa golpeava a cabeça do monstro. Nove Raposa não tinha a menor ideia se a cabeça era parte do corpo anfíbio ou sáurio do espírito: poderia ser até do corpo de escorpião.

Os outros talismãs ardentes da maga — um para destruir influências maléficas, e outro para se proteger de espíritos por meio da força feminina — impediam o espírito de usar seus verdadeiros poderes de metamorfose, dando a Nove Raposa tempo suficiente para avaliar as fraquezas do monstro antes que ele pudesse lançar seus venenos. Os símbolos chineses ecoavam o Mundo Superno e ajudavam a energizar os feitiços dela. Sua professora de magia Mao Shan usara-os com êxito a serviço dos Guardiões do Véu, e agora ela fazia o mesmo. Sua Vidência já tinha revelado o posto da criatura: um burocrata do baixo escalão dos infernos inferiores. Ela estava certa de que o espírito não voltaria a se manifestar depois de destruído seu corpus efêmero.

Com uma pirueta, Nove Raposa subiu para o telhado do Templo dos Vórtices e equilibrou-se sobre as projeções dos pilares de sustentação, arremessando sua faca no ventre do espírito. Uma explosão de ácido e sangue verde jorrou em todas as direções. Ela mal teve tempo de agarrar seu familiar e rolar para trás, por sobre o telhado, em direção ao jardim do lado oposto. Ela ouvia os gemidos da coisa, que se debatia no pátio, tentando oferecer resistência em meio à dor e à frustração. Ela daria mais um minuto para que a coisa morresse e, então, iniciaria o demorado feitiço de purificação...

Todas as tradições místicas pressupõem a existência de espíritos ou divindades que procuram instigar a atenção e a crença dos seres humanos. [...] O termo gnóstico para tais entidades é "Arcontes". Os gnósticos acreditam que os Arcontes se alimentam da alma humana, "o orvalho celestial", e que tentam manter os seres humanos aprisionados no mundo decaído da realidade física e da ignorância.
— Daniel Pinchbeck, Breaking Open the Head

Todo jogo ambientado no Mundo das Trevas tem seus próprios temas, mas não tenha medo de aplicar a **Mago** as lições que aprendeu ao conduzir outros jogos. A narração de qualquer jogo com algum estilo confere a você as habilidades necessárias para conduzir sessões de **Mago**, mas o diabo está nos detalhes. **Mago** apresenta variações próprias de temas familiares e oferece a você novas maneiras de recontar histórias antigas. A partir dessa base, você pode seguir adiante e entreter os jogadores com narrativas únicas, estranhas, assustadoras e, em última análise, memoráveis.

Este capítulo pressupõe que o leitor será o Narrador do jogo. Ao falar de "você", o texto se refere a um Narrador em potencial. Se você só planeja jogar por enquanto, não fique chateado. Ao aprender o que um Narrador precisa fazer para conduzir um bom jogo, você estará mais preparado para cooperar e ajudar o grupo todo a se divertir. Além do mais, é bem provável que você queira tentar ser o Narrador. Agora é o momento ideal para ler o "Capítulo 8: Narrativa" do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 188–219, para se familiarizar com os fundamentos e obter conselhos genéricos. O material deste capítulo amplia e suplementa aquela seção.

Estamos todos juntos nessa

Mago não pressupõe que os jogadores irão se aproveitar de brechas no sistema, nem que o jogador e o Narrador são inimigos, ou que o jogo é uma competição entre os participantes. Tire essas ideias da cabeça agora mesmo.

Uma das coisas mais importantes a se entender é que o jogo não permite aos Narradores direcionar completamente o enredo. O sistema de magia é extremamente flexível, e faz parte da graça do jogo aprender a usá-lo bem. Se você o limitar de maneira arbitrária, tudo parecerá falso para os jogadores. Os personagens Despertos de **Mago** têm a capacidade de tirar dos trilhos qualquer história linear. Até mesmo um único círculo num Arcano pode conferir uma série inacreditável de ferramentas investigativas a um personagem.

Ao mesmo tempo, os jogadores precisam se lembrar de utilizar essas ferramentas de acordo com os limites impostos pelos Vícios, Virtudes, interesses e preconceitos de seus personagens. Além disso, eles são tão responsáveis pela criação de uma boa crônica quanto você. Não é porque chamamos você de Narrador que os jogadores serão apenas "Ouvintes".

O preço do poder

Mago é sobre o quê? Várias coisas, na verdade. É um jogo fundamentado num mundo de horror esotérico, mas é possível explorar seus temas com várias finalidades diferentes. Entretanto, predominam alguns temas fundamentais. **Mago** foi desenvolvido para lhe dar uma base sólida: você pode explorar tantas variações quanto desejar, mas, toda vez que precisar retornar a um tom consistente, as sugestões a seguir serão ideais.

O poder corrompe

Os magos são exemplos perfeitos do potencial humano — e, com muita frequência, da fraqueza de espírito humana. Eles não aceitam as condições de sua prisão metafísica. Ao dar os primeiro passos rumo à liberdade, os magos têm a oportunidade de revidar todas as injustiças que sofreram e de consertar todos os erros que cometeram em seus anos como Adormecidos. A realização terrena, antes inalcançável, agora é uma simples questão de vontade e de técnica. O mago que entende por completo sua liberdade é capaz de alterar radicalmente tudo o que toca e mostrar do que os seres humanos são capazes.

A liberdade é uma faca de dois gumes, tornada ainda mais complexa pelos novos impulsos e perigos contra os quais os magos lutam. Os desafios da vida comum ficam mais simples, mas resta a tentação de um prêmio metafísico e distante. Se ignorar a oportunidade de ascender, o mago voltará a ser uma vítima — de Paradoxos desenfreados, de ocultistas rivais e de horrores que desejam sua alma poderosa. Entregando-se completamente à demanda, ele dará as costas à humanidade para cumprir uma promessa mística e sobrenatural. Parece que a ascensão dos Oráculos — a condição lendária na qual a sabedoria dos mortais modera o poder em estado bruto — está de acordo com o antigo provérbio dos místicos orientais: a iluminação surge quando menos se espera.

É claro que há uma solução mais óbvia e sedutora para essa dicotomia: usar a magia para adquirir poder terreno e manter os vínculos com o mundo. Dessa maneira, o mago é o senhor da prisão da realidade, não o presidiário, e ele tira proveito dessa vantagem para colecionar as melhores coisas da vida. Os Paradoxos punem as violações flagrantes das leis do Mundo Decaído, mas pouco protegem os Adormecidos. Os Paradoxos são apenas aspectos da prisão-realidade. Sem limitações, a liberdade pode se deteriorar rapidamente, transformando-se em pura exploração. O mago se entrega a gostos desagradáveis e persegue emoções que seriam impensáveis antes de seu Despertar. Quando se é capaz de executar o assassinato perfeito, por que não simplesmente matar alguém que se odeia? Quando se precisa de amor, por que não simplesmente obtê-lo à força, em vez de sofrer com as incertezas do romance?

Em termos de jogo, os magos usam seus Arcanos para saciar suas Virtudes e seus Vícios. Essa canalização da magia através de si mesmo amplia a influência da personalidade do mago sobre o mundo. Nesse sentido, a magia é o cadinho terreno da alma humana. O personagem tem um bom caráter somente porque teme ser punido? A magia dá a ele a oportunidade de realizar seus desejos sem arcar com as consequências normais. Não tenha dúvida, entretanto, de que *sempre* haverá consequências.

Libertadores ou carcereiros?

A humanidade tem poder, um poder que ela foi condicionada a esquecer. As pessoas são essencialmente livres e têm um potencial ilimitado, mas isso não é um princípio moral. Com esforço e inspiração, os magos reivindicaram o privilégio inato e há muito esquecido da humanidade; contudo, numa era decaída, como é possível usá-lo e, ainda assim, permanecer verdadeiramente humano?

Na sociedade Adormecida, parte do processo de amadurecimento vem da percepção das limitações de cada um. Para os magos, o processo se inverte. O estudo e a iluminação dão aos feiticeiros o poder de ultrapassar os antigos limites e realizar desejos que os Adormecidos nunca sonharam existir. Como resultado, alguns magos não sentem nada além de desprezo pelas pessoas comuns: elas são uma tela a ser repintada de acordo com os desejos do mago. Ironicamente, é esse abuso que escasseia o número de magos, criando vítimas submissas que reagem e obedecem, mas nunca compreendem seu próprio poder, nem Despertam. Isso é perfeitamente aceitável para algumas ordens (os Profetas do Trono Superno consideram os Adormecidos seus servos por natureza), mas outras definham no emaranhado da história.

Numa crônica de **Mago**, o cenário de feitiçaria contemporânea pode ser usado para expor a diversidade do poder humano. Conspirações debilitam a autoridade legítima de instituições poderosas, que, por sua vez, compensam a situação (ou servem a ela?) com exibições insensíveis de força bruta. Nas ruas, agitadores se levantam para protestar e causar tumultos. Na periferia da sociedade, criminosos exploram todos os lados do conflito e disputam territórios. Os magos navegam nos mares do conflito humano. De certa maneira, eles o exemplificam. Eles tecem os Reinos Supernos — as utopias, os céus e infernos dos sonhos humanos — na trama do Mundo Decaído e constroem a estrutura através da qual enxergamos o curso da história. Ao explorar a força humana com cinismo, eles acabam colaborando para a decadência do Mundo das Trevas. Quando eles a exemplificam, seus talentos elevam a força da esperança a níveis magníficos e aterrorizantes.

Alguns magos tentam melhorar as vidas dos Adormecidos e educá-los quanto à natureza de sua prisão. A Quiescência interfere constantemente, obrigando muitos magos a se restringir à proteção dos Adormecidos. Esses Despertos repelem ameaças sobrenaturais e, às vezes, até mesmo ajudam a melhorar as coisas, trabalhando para a comunidade. Mas a tendência natural do mago é reafirmar sua vontade e conspirar para obter influência e, portanto, as boas ações podem se transformar rapidamente no controle das instituições Adormecidas em benefício próprio.

Do outro lado da questão, existem magos que querem subverter as tradições da sociedade, e não só suas leis naturais. Alguns deles (incluindo o Concílio Livre) acreditam que as antigas hierarquias precisam ser abolidas, de modo que os Adormecidos fiquem livres para buscar o poder Desperto. Isso não significa que estejam realmente dispostos a ajudar a humanidade a progredir ainda mais. Aqueles que merecerem irão Despertar; os que não merecerem terão de se virar sozinhos. Outros magos adotam uma princípio ético de não interferência, exceto quando as condições vigentes os impedem de seguir seus destinos. Se os magos trouxerem o conhecimento esotérico para a luz do dia, os Adormecidos serão os próximos – pelo menos é o que eles pregam.

Os problemas da liberdade irresponsável em oposição ao controle sufocante se aplicam aos magos tanto quanto à relação entre os Despertos e a humanidade Adormecida. Os magos também sentem indignação moral, e a *realpolitik* exige que a sociedade deles funcione de acordo com um conjunto coerente de regras, mesmo que elas sejam tão simples quanto evitar a matança gratuita e punir as traições. Se os magos não tivessem chegado pelo menos a algum tipo de consenso quanto ao que seria uma conduta apropriada, os Profetas do Trono Superno e os Interditores já os teriam destruído ou incorporado há muito tempo. Contudo, quem vigia os vigilantes? Numa cultura tão dispersa, é inevitável que alguns magos não aceitem ser julgados. Não há maneira de garantir que o egoísmo, a troca de favores ou a corrupção deixe de transformar a autoridade moral em tirania.

Cabalas

Os magos são pessoas obstinadas. Desafiam as próprias leis da natureza para seguir adiante com seus planos. Eles precisam de uma razão muito forte para se reunir e chegar a um consenso. Do contrário, a cabala sucumbirá à indecisão e às brigas internas, problemas que podem destruí-la.

Você deve ajudar os jogadores a criar personagens que possam cooperar de fato. Chegue a um acordo com eles quanto aos históricos dos personagens e elimine os conflitos destrutivos. Você provavelmente não vai querer deixar que alguém interprete um personagem determinado a erradicar outras ordens numa crônica em que cada jogador escolhe uma ordem diferente para seu personagem. No entanto, não evite toda e qualquer fonte de conflito. Os membros de uma cabala não estão de pleno acordo em tudo. Pode ser que alguns se *odeiem* de verdade, mas ainda consigam cooperar de maneira efetiva. Quando os jogadores criarem personagens rivais, discuta a situação abertamente e lembre aos jogadores que eles devem separar os sentimentos dos personagens dos seus próprios. Se você tiver dois *jogadores* que não se gostam, é hora de mudar alguns membros do grupo. Todos que jogam **Mago** deveriam ser amigos ou pessoas dispostas a fazer amigos, do contrário o jogo não seria agradável.

Como usar a cabala

O Narrador é beneficiado quando os personagens têm vínculos fortes entre si: agora você tem uma série inteira de relacionamentos para manipular. Vamos dar uma olhada em alguns desses laços e em como usá-los numa história.

- **Família:** Os personagens que têm vínculos familiares (são irmãos, primos, pais e filhos) podem gerar histórias por meio de seus parentes comuns. E se o pai deles for morto pelos Interditores ou juntar-se aos Profetas do Trono Superno? Sequestro, traição e a simples incompetência como pai ou mãe podem motivar muitas histórias. Quando os laços de família afetam dois ou mais personagens, o resto da cabala os seguirá com certeza.

- **Amigos e amantes:** É fácil transformar o romance e a camaradagem em ganchos para histórias. Decida como os personagens se conheceram. O que eles fizeram na prática para estabelecer uma relação? O ciúme pode atrair um inimigo do passado ou inflamar a paixão de um rival. Os antagonistas tentam usar a ligação emocional dos personagens contra eles mesmos ao fabricar provas de traição ou ao seduzir uma personagem para abusar de sua confiança. Os inimigos podem sequestrar um dos membros da cabala para forçar os demais a obedecer.

- **Artes em comum:** Os magos se reúnem para agir em prol de uma mesma ordem ou explorar os métodos arcanos de um Legado ou Senda. Os magos que pertencem a uma mesma ordem geralmente têm uma orientação política, nem que seja apenas para garantir que as outras cabalas irão deixá-los em paz. As cabalas compostas de praticantes Despertos de artes marciais ou de especialistas no Arcano da Morte podem estudar um caminho esotérico comum. Apesar dessa orientação acadêmica, essas alianças não deixam de ter consequências políticas. Se uma certa cabala é formada pelos maiores guerreiros ou assassinos da região, ela naturalmente irá angariar autoridade, prestígio e até mesmo temor.

- **Ordens superiores:** Poucas facções mágicas são democráticas. A maioria confere aos mentores algum poder sobre os alunos. Os superiores dos personagens podem simplesmente mandá-los formar uma cabala. Estabeleça um motivo para essa ordem e você terá uma história. Talvez o mentor pague uma dívida usando o corpo

de seu aprendiz. E se alguns mestres pressentirem um desastre ou uma oportunidade iminente e criarem a cabala para servir a seus desejos? E se a cabala não souber que está sendo usada? Quais são os objetivos derradeiros dos instrutores?

• **Planos comuns:** Os magos se unem para realizar algo que nenhum deles conseguiria fazer sozinho. Uma cabala pode se dedicar a expulsar os Profetas do Trono Superno (ou qualquer ordem) de uma cidade, a estudar um enigma esotérico, ou a adquirir uma coleção de grimórios raros. Se for sério o suficiente para justificar a criação de uma cabala, o objetivo certamente será perigoso e complexo; essas histórias irão, na prática, se escrever sozinhas. Para variar um pouco, pergunte-se quais seriam as repercussões inesperadas em caso de vitória. O triunfo criará novos inimigos ou libertará uma nova e estranha força sobrenatural?

• **Ligações diversas:** As cabalas podem se formar graças à convergência de vários elementos. Talvez duas irmãs compartilhem uma visão que um terceiro mago acredita ser capaz de levar o grupo a um esconderijo de artefatos atlantes, ao passo que um quarto mago se unirá à cabala para encontrar objetos encantados que lhe permitirão esmagar um inimigo. O que acontece quando esses objetivos entram em conflito? Os inimigos inteligentes tentarão dividir a cabala e jogar os interesses de uns contra os interesses de outros.

O Consilium

No patamar seguinte da escala, as ações políticas do Consilium ajudam os magos a resolver problemas sem recorrer à violência — ou usando a violência de maneira inteligente contra um forasteiro ou criminoso. Entretanto, às vezes o sistema não funciona, e as alianças criadas pelos Consilii se transformam em pouco mais do que uma hierarquia de feiticeiros egocêntricos, mais dispostos a duelar por uma posição de prestígio do que pesquisar o conhecimento esotérico.

Desenvolva o Consilium da cidade antes de o jogo começar, a não ser que tenha decidido que seus magos viverão numa anarquia ou serão os primeiros a pôr os pés na região, em quantidade significativa, depois de muito tempo. O padrão é os personagens iniciarem o jogo nas camadas inferiores da estrutura do Consilium. A sociedade ocultista respeita o poder, e os magos iniciantes provavelmente serão sobrepujados por outras cabalas influentes. Crônicas inteiras podem girar em torno da ascensão dos personagens ao poder, portanto não se aflija por fazê-los começar numa posição humilde. Se puser a cabala dos jogadores no comando desde o início, você perderá a oportunidade de narrar diversas histórias de cunho político. Lembre-se também de que a estrutura do Consilium é dinâmica de três maneiras distintas:

Em primeiro lugar, os magos são volúveis. Peregrinações solitárias, ataques de loucura e feitiços equivocados costumam tirar os magos da estrutura política, deixando vácuos que os personagens podem explorar. Os magos também são mortais: os feiticeiros idosos se aposentam ou morrem. Os velhos sábios geralmente deixam instruções para sua sucessão, mas é comum que elas sejam contestadas por magos voluntariosos.

Segundo, os magos adaptam o Consilium de acordo com suas necessidades. Certos aspectos da política mágica já eram praticados em Atlântida, mas a maioria dos costumes regionais é uma invenção recente. O Consilium de Mogadíscio não utiliza as mesmas práticas que seus equivalentes em Phnom Penh ou Tallahassee. Os títulos de **Mago: o Despertar** se aplicam principalmente aos magos da América do Norte e da Europa Ocidental (apesar das variações locais), o que explica a profusão de termos em grego e latim, as línguas "de cultura" tradicionais do Ocidente.

Por fim, a estrutura do Consilium é dinâmica porque os magos evitam os governos autoritários. A maioria dos Consilii é oligárquica. O posto de Hierarca existe para facilitar o processo,



mas sempre se espera que a consulta às bases e o debate marquem a política dos Despertos. Já existiram déspotas, mas os magos se sentem particularmente desconfortáveis numa autocracia: cheira à coisa dos Profetas do Trono Superno.

Cadeia de comando

Vamos rever os postos do Consilium pensando em como eles podem ajudar você a criar histórias.

• **Hierarca:** O Hierarca raramente é o soberano absoluto. Tradicionalmente, ele intermedia o consenso entre diversos interesses Despertos, garantindo que as rixas entre as facções se limitem a duelos e debates. Os magos desconfiam do Hierarca local por natureza, e com razão. A posição exige habilidade mágica e tino político, o que torna qualquer pessoa apta a exercer o cargo um inimigo demasiado perigoso.

Naturalmente, alguns Hierarcas não são *tão* formidáveis. Esses magos geralmente são colocados no poder para servir os interesses de alguém nos bastidores, ou porque os membros do Consilium não querem realmente assumir a liderança.

O caráter e a competência de um Hierarca determinam, em última análise, como você poderá usá-lo para desenvolver suas histórias. O Hierarca totalitário é um inimigo adequado para magos rebeldes. O regente fraco é um títere poderoso nos conflitos políticos entre as cabalas. Por último, se você precisar *mesmo* que os personagens façam alguma coisa, o Hierarca pode se manifestar com toda a força do Consilium por trás dele, persuadindo os personagens a cumprir missões e a examinar pistas relevantes.

• **Conselheiro:** O Conselheiro é, ostensivamente, o representante de sua Senda, apesar de também ser o representante de sua ordem e cabala. As atitudes da facção à qual o Conselheiro pertence determinam suas posições, mas elas não são tão importantes quanto suas ambições pessoais. Os Conselheiros estão cientes de que ocupam os cargos mais poderosos — e, portanto, mais monitorados — do Consilium, por isso vivem de olho nos companheiros, em busca de sinais de insatisfação. Um Conselheiro pode usar seu posto para mandar os rivais partirem em expedições descabidas ou para lançar acusações falsas.

Nos tempos modernos, o controle exercido pelas ordens ortodoxas não é mais o mesmo, e as cabalas jovens representam interesses diversos e podem demonstrar mais lealdade umas às outras do que aos planos de uma ordem. Alguns Consilii selecionam seus Conselheiros entre os membros de cabalas influentes, sem levar em consideração o equilíbrio em termos de afiliação às ordens. Contudo, as ordens ainda são importantes nos assuntos dos Despertos. Um Conselheiro pode criar tensão dentro de uma cabala diversificada ao exigir que a afiliação à ordem se sobreponha à amizade.

• **Preboste:** Funcionários e vizires dos Conselheiros, os Prebostes fazem o trabalho pesado para o Consilium, certificando-se de que será feita a vontade do conselho depois de tomada uma decisão. Para esse fim, eles coordenam os Arautos, as Sentinelas e outros funcionários. Para conseguir que algo seja feito por meio do Consilium ou para obter uma audiência com um Conselheiro, é uma boa ideia cair nas boas graças do Preboste. Na verdade, passar por cima do Preboste e tratar diretamente com o Conselheiro a quem ele serve ou com o Hierarca é considerado uma grave violação de protocolo, pois isso implica que o Preboste não quer ou é incapaz de lidar com um problema.

• **Arauto:** Mistura de bisbilhoteiro, historiador e embaixador, o Arauto representa o Consilium em território alheio e registra o que acontece. Tradicionalmente, os Arautos se consideram acima da política do Consilium, e as contendas políticas em torno dos nomeados costumam garantir isso. Os Consilii têm de se apresentar unidos diante de outras facções sobrenaturais. Demonstrar divisão interna ou fraqueza não é do interesse de ninguém.

Por outro lado, os Arautos são as pessoas mais indicadas para atuar como espiões ou agentes duplos. Eles têm como hábito reunir as novidades e gozam da atenção do conselho dirigente. O Arauto traiçoeiro é capaz de fazer um grande estrago antes de partir para o ataque.

Além disso, os Arautos transmitem notícias e rumores. Isso permite ao Narrador fazer alusões a acontecimentos futuros, apresentar novos enredos e lançar a ocasional pista falsa para pôr à prova a dedicação da cabala a uma demanda.

• **Sentinela:** As Sentinelas são temidas por natureza; geralmente são as feiticeiras e os feiticeiros militares de maior destaque em suas regiões, selecionados por sua capacidade de impor respeito. As piores Sentinelas são brutamontes que intimidam os magos e os obrigam a obedecer. As melhores seguem um código de honra rígido, sempre atentas a suas obrigações.

Você pode usar a Sentinela como a ameaça constante que recairá sobre os personagens rebeldes toda vez que eles mostrarem suas cartas ao Consilium opressor, ou então ela pode ser a "cavalaria" que chega assim que a cabala alcança um objetivo da história. Mas, cuidado: alguns jogadores acreditam que esse tipo de resgate deprecia seus feitos. É possível narrar uma história rápida e satisfatória sem que os personagens enfrentem todos os antagonistas, e a Sentinela servirá para amarrar as pontas soltas. Em todo caso, lembre-se de que as Sentinelas raramente agem sozinhas. Elas podem recrutar outros magos como batedores, soldados de infantaria ou padrinhos de duelos. A cabala dos personagens pode se encontrar sob o comando de uma Sentinela. Será que os membros estão numa missão suicida ou moralmente ambígua? A resposta a essas perguntas acrescentará complicações intrigantes a sua história.

Formatos alternativos e agitadores

Os Consilii não são perfeitos. Quando o governo Desperto entra em colapso, é uma época perigosa para todos. Alguns magos vão à forra. Os inimigos tiram proveito do momento de fragilidade. Quando os magos não conseguem cooperar, os Interditores e os Profetas do Trono Superno têm a chance de erradicar as atividades Despertas organizadas.

Ainda assim, alguns Consilii merecem cair. A subversão promovida pelos Exarcas ou por inteligências abissais pode transformar um Consilium numa poderosa força destrutiva. Hierarcas tirânicos, Prebostes egoístas e Sentinelas brutais oferecem motivos legítimos para a remoção completa do antigo regime. Os magos do Concílio Livre acreditam que esses problemas são endêmicos à própria herança atlante e defendem um novo regime democrático

O Concílio Livre defende a adoção de Assembleias (e, em tempos de guerra, de Colunas) para conter aquilo que acredita ser a influência destrutiva do Consilium tradicional. As Assembleias geralmente são redes sociais alternativas para os magos, mas algumas delas desafiam a supremacia dos Consilii locais. Muitas Assembleias são desorganizadas demais para fazer qualquer progresso, mas, quando surge a necessidade, esses magos podem chegar a um nível de organização assustador. Eles compreendem as novas tecnologias descentralizadas de comunicação com mais profundidade do que a maioria. Os magos acostumados a encontros em salões secretos podem ser superados por mensagens de texto via celular e *e-mails*.

Por outro lado, os magos nem sempre vivem à altura de seus ideais. O fascínio do poder permeia a vida de um artífice da vontade.

Livres da Quiescência, os magos têm pouca paciência para restrições. A politicagem e a responsabilidade social são coisas com as quais todo feiticeiro já lidou antes de Despertar. Agora que estão livres, muitos não sentem a menor necessidade de justificar suas decisões ou de obedecer a uma norma ética. Para esses magos, a revolução oferece a oportunidade de afastar os obstáculos que os separam do poder pessoal. Os revolucionários afiam os punhais em nome da causa, mas esses magos dirigem olhares ávidos às bibliotecas e aos Domínios alheios.

Sentidos ocultos

A magia é mais que um talento: é uma nova maneira de ver o mundo. Os Narradores precisam ajudar os jogadores a imergir na visão de mundo dos magos. Você terá de fazer isso quando o jogador perguntar o que o personagem dele vê ao usar um feitiço de adivinhação ou encantar a si mesmo com os Sentidos de Mago.

Você pode usar uma série de técnicas para retratar o mundo oculto percebido pelos magos. Tente ser consistente de um personagem para outro. Dessa maneira, você poderá ajudar os jogadores a desenvolver maneiras únicas de enxergar a realidade. É uma parte importante do jogo: a boa narração emprega todos os sentidos, dando aos participantes algo específico no que concentrar suas imaginações. Mas não seja específico *demais*. Respeite o ponto de vista do jogador. Os sentidos arcanos dependem do feiticeiro tanto quanto do feitiço. Além disso, deixe os jogadores se beneficiarem do conhecimento esotérico de seus respectivos personagens. Só se deve empurrar a descrição simples das sensações do personagem, sem qualquer esforço para lhes dar algum sentido, quando se trata de mistérios genuínos ou de efeitos mágicos de resultado incerto, como a precognição.

Sinestesia

Uma pequena parcela da população experimenta a sinestesia, ou a interpretação de um sentido como se fosse outro. Os sinestésicos podem *enxergar* a música ou associar certas cores com certos sabores. Também é possível estimular a sinestesia por meio de diversas técnicas meditativas e imaginativas. Quando sentimos o vento em nossas faces, podemos, com algum esforço, imaginar visualmente a forma e o movimento das correntes de ar.

É uma maneira excelente de retratar os sentidos mágicos, mas não enfatize demais a visão. Por exemplo, é fácil ter ideias visuais para as auras, mas que tal usar o paladar? A raiva pode ter um gosto amargo. Os efeitos residuais de Forças poderiam cheirar a ozônio. O contato do Abismo poderia soar como um acorde dissonante ou parecer viscoso e escameado.

Metáforas

As metáforas exigem um pouco mais de imaginação, mas podem ter um grande impacto durante o jogo. Use uma metáfora para descrever um fato por meio de símbolos, ações e palavras. O mago vê cordas de marionete sair de um Profeta do Trono Superno e ascender aos céus. Os espelhos se quebram na presença de um vampiro oculto (mas detectado com magia).

Você pode usar as metáforas para descrever a imaginação de um personagem ou acontecimentos reais, uma pista para que o mago deduza as informações transmitidas por seus sentidos esotéricos. Mas tome cuidado com essa segunda opção. Não deixe os jogadores abusarem, tentando tirar alguma outra vantagem do fato, e não permita que os observadores externos saibam o que o mago está fazendo sem usar o poder apropriado ou a característica adequada. Use-a simplesmente como um efeito especial, uma questão de estilo. Os sinais e presságios são elementos tradicionais das narrativas esotéricas, mas é o próprio ocultista, e não uma terceira parte não iniciada, quem enxergará o verdadeiro significado de cada um deles.

Símbolos esotéricos

Cores, fatos e animais têm significados ocultos, mas é possível ir além e acrescentar símbolos esotéricos específicos à maneira como o personagem vivencia a magia. Você terá de pesquisar um pouco, vasculhar a história e a mitologia em busca de sinais secretos. Códigos, runas e diagramas esotéricos estão aí para serem usados. Em **Mago**, a panóplia de símbolos esotéricos do mundo real alude às verdades dos Reinos Supernos, e esses sinais secretos permeiam o Mundo Decaído. Os Adormecidos empregam fragmentos de conhecimento antigo em seus próprios costumes.

Ofereça aos personagens Despertos a visão de um pentagrama, uma série de runas ou o som de um idioma esotérico. Como no caso de outros símbolos, suponha que os personagens conheceriam os sinais em questão, a não ser que um enigma venha a ajudar a história.

Horror e mistério

Mago: o Despertar é um jogo bastante flexível. Ao conduzir uma crônica, você provavelmente passará da ação desenfreada à comédia, e então ao drama, voltando depois aos gêneros anteriores. Os jogos narrativos não têm a mesma estrutura dos romances, das peças ou dos filmes. Antes de qualquer coisa, a essência do jogo é a colaboração. Você e seus jogadores cooperam para dar vida à história e, portanto, você não poderá contar com enredos rígidos, nem momentos programados de leveza e profundidade, com a mesma precisão de um escritor. Além disso, os jogos narrativos são episódicos. Seu grupo voltará revigorado e mudado a cada nova sessão, graças ao intervalo entre uma e outra. Isso afetará o jogo. Os Narradores novatos costumam cometer o erro de tratar os episódios como um problema, quando, na verdade, eles são exatamente o que distingue os jogos narrativos. Você terá de improvisar e aceitar essas mudanças. Os momentos extraordinários do jogo surgem do relaxamento e da cooperação.

Crie o jogo a partir de uma base sólida. O tema, discutido no início deste capítulo, oferece a você o rumo de seus enredos. O cenário proporciona os ganchos que seus jogadores poderão usar para descobrir e seguir os enredos. O tom, a última parte vital dessa tríade, mostra a você que tipos de enredo usar. É um guia para vivenciar o jogo, criado com o intuito de suplementar os elementos práticos que motivam os personagens a agir.

Mago apresenta um tom essencial, mas não se trata de uma camisa de força. Use-o para guiar sua narrativa ou como exemplo para criar o tom de sua própria crônica. A primeira opção, na verdade, é mais desafiadora que a segunda. O jogador se esforça para ser fiel a seu personagem, mas você, o Narrador, deve se esforçar para ser fiel a seu cenário preferido.

Desejo e segredos ocultos

Monstros se escondem no Mundo das Trevas, mas eles não são as únicas fontes de terror disponíveis. Em **Mago**, a maldade humana tem um papel central. Não se trata de um predador no rebanho, nem de um simulacro ávido dos seres vivos: é um ser humano e, de certa maneira, isso o torna muito, muito pior do que qualquer monstro.

Os magos guardam aquilo que torna a *humanidade* assustadora. Alegam descender de ancestrais dispostos a engolir o universo com sua vontade. Os Exarcas podem ter transcendido a mortalidade,

mas seu legado — a Quiescência — é a expressão viva do húbris tão tipicamente humano. Como os magos de hoje, eles se recusaram a aceitar suas fraquezas. Mesmo assim, eles conheciam os defeitos de seus próprios corações, o temor do desconhecido que nos enregela os ossos. Da mesma maneira que os magos contemporâneos e os seres humanos comuns e Adormecidos, eles ajudaram a trancar o desconhecido num local seguro, por trás da Quiescência. Os Despertos são os poucos afortunados que ainda enxergam os segredos do mundo e até mesmo fazem uso deles para pôr à prova as muralhas da prisão Decaída.

Contudo, apesar de declarar sua oposição aos Exarcas, os feiticeiros modernos estão propensos ao mesmo húbris e ao mesmo temor. Conhecimento é poder: os segredos são armas decisivas na luta dos Despertos pela supremacia. Esses segredos tomam a forma de novos feitiços clássicos, grimórios e Artefatos. Os próprios magos podem ser trunfos secretos e poderosos. O destino de uma cabala talvez dependa da sabedoria de um mentor oculto ou dos poderes obscuros de um inimigo discreto.

Grandes segredos

Em seu nível mais elevado, a batalha tem lugar em nome do Imperium Mysteriorum: o domínio do cosmos. Trata-se de um conflito sutil. Nenhum grande conselho de magos luta essa batalha conscientemente e, na maioria dos jogos, ela só aparece nas entrelinhas. Não, os magos duelam e planejam por motivos pessoais. Os magos compram a vingança e o amor com a moeda dos segredos esotéricos. Contudo, do outro lado do Abismo, o Mundo Superno *também* se move, pois cada feitiço motivado pela imperfeição humana puxa os fios discretos que conectam as coisas.

Quem vigia esse tecido da criação? Quem puxa os fios em resposta? Os Exarcas? Os Oráculos? O Céu? O Inferno? Os magos presos à terra ponderam esses segredos, mas estão mais preocupados com a sobrevivência diária e com o aumento do poder pessoal no implacável submundo Desperto. Os Profetas do Trono Superno acreditam pertencer a uma hierarquia que vai até os Exarcas. Querem ser os fantoches dedicados e os participantes emergentes nos jogos de poder superno. E os Interditores querem isolar totalmente o mundo superior.

Qual é a verdade? Cabe a você cuidar dos mistérios cósmicos do jogo. Decida quais são eles e os enredos aparecerão sozinhos. Lembre-se de que os Exarcas e os Oráculos foram humanos um dia. As rivalidades olímpicas entre eles podem impulsionar suas histórias. O conflito entre essas potências pode dar vazão a sinais, presságios, descobertas de artefatos e rivalidades entre os representantes eleitos dessas forças.

Tome cuidado. Esses enredos irritam e desencorajam alguns jogadores. Eles querem conduzir a ação, e não apenas reagir aos planos de um poderoso personagem controlado pelo Narrador. Lembre-se de que as histórias clássicas envolvendo seres humanos e deuses falam de rebelião tanto quanto de obediência — e que os mortais às vezes conseguem superar forças maiores.

Despertar para o conflito

A vontade Desperta é capaz de causar grande destruição, mas o verdadeiro horror está no fato de que ela gira em torno de escolhas conscientes. O Profeta do Trono Superno *sabe* que a humanidade poderia ser elevada a um estado quase divino, mas decide conspirar contra isso. Um mago entusiasta do Concílio Livre desfaz a paz costumeira por acreditar que o conflito — e a morte — é um preço justo a se pagar pelo mundo melhor que virá.

Os magos são pouco tolerantes com aqueles que se opõem a suas ambições. Eles se livraram das amarras; por que abririam mão de sua força em nome do bem comum? Os magos disputam o domínio num mundo onde a mente é a arma suprema: o poder vem da escravidão de outras vontades. Os Despertos mediam suas intrigas com costumes secretos, que geralmente são tão transgredidos quanto observados.

Por fim, o Despertar em si é perigoso. Os magos vivem num cosmos que foi projetado para frustrá-los. Os Paradoxos e a Incredulidade dos Adormecidos perseguem os ocultistas que praticam a magia descaradamente. Tornando-se poderoso sem manter a discrição, o mago corteja a loucura e a morte. Para evitar esse destino, alguns magos se posicionam contra o universo e se dispõem a derrubar os próprios pilares da Criação. Outros investigam os limites desses pilares e atraem a ira dos poderosos seres que os impõem.

O caminho tenebroso

Para os magos, é constante a tentação de usar a força bruta para prevalecer, de obrigar o mundo a se submeter a suas vontades. O mundo é a encarnação da vontade, e suas culturas, símbolos e até mesmo leis foram criadas em Atlântida. Para os mestres mais enfastiados, o universo é uma marionete. Os Adormecidos são como autômatos que aceitam cegamente sua sina e movem-se aos trancos sempre que a magia puxa suas cordas. A Sabedoria desses magos chega a tal ponto de degradação que eles se tornam narcisistas. Os Paradoxos os afastam ainda mais da humanidade. A degradação moral se acelera num círculo vicioso.

Naturalmente, quanto mais o mago utilizar o poder, mais ele o desejará. Se não arcar com as consequências de seu húbris, ele vai querer impor sua vontade ao mundo, criar Domínios e juntar seguidores. Nesse sistema, os magos menos talentosos são meras vítimas ou subalternos. Os magos usam sem pudor os mesmos estratagemas das conspirações e da arte de governar desde os bastidores: propaganda política, assassinato e traição. O território é um recurso limitado, e a recompensa — o Imperium — vale qualquer sacrifício.

A escolha irrevogável

O Despertar é uma experiência libertadora. Os magos podem fazer mau uso dessa liberdade da maneira que bem entenderem, até mesmo ao ponto de sacrificá-la. Os Profetas do Trono Superno utilizam o conhecimento obtido a duras penas para se tornar escravos por sua própria vontade. Os Interditores caçam os mesmos magos que poderiam ensiná-los a aceitar seu poder. Tão logo perceba que trocou a liberdade suprema pela servidão inescapável, o mago poderá recorrer a medidas desesperadas para escapar da dor da escravidão ou aliviá-la.

Os magos podem fazer pactos faustianos em troca de poder, mas a magia em si pode causar seus próprios desastres. Um Paradoxo vigoroso deve ser algo aterrorizante: a magia vulgar incita o Abismo. Os Artefatos amaldiçoados e os pactos perniciosos têm consequências permanentes. A pior parte é que o mago se condena por escolha própria. Saber disso o faz sofrer quase tanto quanto os frutos de sua escolha (e, às vezes, até mais).

Conhecimento perigoso

Apesar de o mago ser capaz de alterar a realidade, ela não é um agente passivo. Ela reage à intromissão mágica provocando Paradoxos. A magia desfigura as auras e povoa o Reino das Sombras com pesadelos. Em **Mago**, o poder é compreeder por que o universo se comporta dessa maneira. O mago empreende demandas para arrebatar a iluminação das mãos de um universo determinado a ocultar seus segredos. À medida que ele progride, os desafios se

tornam cada vez mais intensos. O aspirante sente uma inteligência perversa que desafia sua vontade. Será o toque de um Exarca, ou as próprias inseguranças do mago tomando forma?

As respostas, codificadas em grimórios estranhos e templos ocultos, são difíceis de obter e perigosas. Todos os magos buscam ativamente o conhecimento esotérico. Alguns o escondem dos rivais. Em geral, quanto mais importante for esse conhecimento, maior será a paranoia a envolvê-lo, pois os magos entrarão em conflito para obtê-lo. Quando os ocultistas se voltam para si mesmos, o campo de batalha é a própria alma. O mago que progride muito rapidamente descobre que a vontade supera a prudência, mas a alternativa — o cultivo equilibrado e lento de Sabedoria e Gnose — o deixa em desvantagem em relação àqueles que se atiram na busca do poder bruto da magia.

Conflitos

Todos os magos sabem que poderiam obter os segredos da imortalidade e da autoridade divina; contudo, apesar de seu potencial divino, os artífices da vontade ainda são demasiado humanos. Eles têm pouca paciência com inimigos e obstáculos. Preferem arriscar suas almas a seguir o caminho seguro, lento e tranquilo rumo ao poder. Existem exceções — os lendários Oráculos talvez tenham se refinado por meio de um Despertar sutil —, mas é pouco provável que os magos interpretados pelos jogadores, assim como seus inimigos, estejam entre elas. Por trás de tudo isso, os feiticeiros têm um inimigo maior e mais predominante: um universo projetado para aprisioná-los, puni-los e atraí-los para o Sono e a morte.

O mago contra o Profeta

Os Profetas do Trono Superno administram cidades, e talvez nações, como se fossem seus próprios feudos esotéricos. Mas isso não faz deles uma frente unificada. Eles lutam entre si por poder político de modo quase tão brutal quanto ao suprimir as ordens atlantes. A cabala inteligente talvez consiga jogar uma facção dos Profetas contra outra, mas isso não irá refrear o anseio de seus inimigos em submeter os Despertos ao jugo dos Exarcas. A maioria dos magos mantém oratórios vizinhos aos territórios dos Profetas e aparece para confrontá-los no campo de batalha mais discreto que é o jogo de influências dos seres humanos. Por sua vez, os Profetas do Trono Superno adotam hierarquias políticas e destroem pistas que revelariam a verdade aos Adormecidos. Os não iluminados servem como criados e escudos involuntários.

O que os magos podem fazer? Quando os artífices da vontade restabelecem as verdades ocultas, impingir a Mentira se torna mais difícil para os Profetas do Trono Superno. O conhecimento esotérico é como a água que bate contra a represa: se houver pressão suficiente, a barreira cederá. Os servos dos Exarcas não conseguem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. À medida que redescobrem as verdades atlantes, os magos lançam os alicerces de novos Despertares. Mesmo que os magos morram tentando, os registros que deixarem para trás poderão inspirar e educar seus vingadores.

Quando os magos incomodam demais, os Profetas do Trono Superno não hesitam em usar seus recursos consideráveis para matar os inimigos. Eles relutam em usar todo o seu poder, receosos de que o emprego ostensivo de magia acabe comprometendo a Mentira, mas gostam de instigar os magos a infringir a lei, usando Paradoxos como suas armas. Além disso, o Profeta que esgota toda a sua influência para se livrar de um inimigo torna-se um alvo fácil para os rivais que cobiçam seu posto na hierarquia.

Os Profetas não são os únicos servos dos Exarcas. Os Adormecidos, sem querer, formam sociedade secretas para venerar os mestres em seus inúmeros disfarces. Algumas dessas seitas colecionam Artefatos e destroem deliberadamente as evidências do antigo poder da humanidade. Os Exarcas raramente prestam favores a seus pretensos seguidores. De fato, são poucos os conciliábulos humanos que conhecem a verdadeira natureza de seus mestres. Eles se formam a partir de sonhos, mitos, lembranças e rastros escassos deixados no mundo pelos Exarcas. No entanto, os magos (e os Narradores) não devem presumir que os Exarcas se desinteressam completamente pelos Adormecidos. Eles podem influenciar discretamente os acontecimentos para conferir aliados e recursos sobrenaturais a uma seita.

O mago contra o Abismo

Os magos às vezes usam o corpo humano como uma metáfora da realidade. Nesse contexto, o Abismo é uma terra improdutiva e poluída. A "pele" do Mundo Decaído o protege da infecção, porém, assim como o corpo, ele precisa atravessar o miasma para conseguir se alimentar, para comer e beber o poder espiritual do Mundo Superno. Se os magos são os órgãos vitais do Mundo Decaído, toda vez que o Abismo infecta um deles, o corpo cósmico enfraquece e definha. Se o Mundo Decaído se tornar frágil o suficiente, as estranhas inteligências do Abismo acabarão rompendo as últimas e debilitadas defesas da realidade e a tomarão para si.

Em muitos casos, os magos são os únicos capazes de defender a realidade contra o Abismo. Somente eles conhecem os temíveis nomes das forças que desejam dominar a realidade e os feitiços capazes de aprisioná-las novamente. Esse "sistema imunológico" dos Despertos é o alvo principal dos inimigos, mas, para conquistar almas, eles precisam de paciência e carisma. Os vetores mais eficientes de infecção abissal são os servos voluntários, porque eles recomendam sua corrupção a outros alvos e até mesmo desvirtuam seus próprios oratórios quando se sujeitam à servidão. Como seria de esperar, os magos inteligentes evitam aqueles que foram corrompidos como se fossem a peste. Os corruptos têm de esconder sua afiliação até não haver mais volta para os convertidos.

Infelizmente, os magos também *causam* a corrupção abissal. A magia se estende através da fenda para unir o Mundo Decaído e o Mundo Superno. Quando ela perde o rumo, uma parte da alma do ocultista se perde nas profundezas. *Algo* reage, enviando (ou talvez criando) criaturas malévolas e formas corruptas de energia. O choque psíquico causado pelo toque do caos sobrenatural também corrói a Sabedoria de um mago. Sua alma se torna mais insensível ao Abismo e tolera cada vez mais a mácula das profundezas, ao passo que sua psique se justifica com uma lógica egoísta. Esse fenômeno é parte natural da existência do mago, apesar de entidades como os acamoth (págs. 322–323) acelerarem o processo.

O mago contra outros magos

Apesar de as ordens compartilharem alguns interesses e costumes, suas ideologias conflitantes se justapõem a inimizades pessoais e recursos cobiçados para lançar os magos uns contra os outros. Um Sacrário poderoso fornece energia para Artefatos, feitiços complexos e Domínios potentes, instigando os magos a enganar e matar as cabalas que detêm o direito de uso. A tensão por causa de uma fonte recém-descoberta de Mana ou um grimório raro também provoca baixas, mas as reações mais comuns são as manobras políticas, a espionagem e a clarividência.

Apesar de lutar pelo poder, as cabalas sabem muito bem que se encontram numa posição precária. Se tolerarem conflitos demais,

elas serão presas fáceis de seus inimigos comuns. A subcultura Desperta é dominada por vontades poderosas. É improvável que ambições capazes de mudar o universo deem lugar a necessidades políticas.

O mago contra o sobrenatural

Vampiros, lobisomens, espíritos: as entidades que cruzam o caminho dos magos geralmente não reparam nos seres humanos Despertos, mas, quando o fazem, o confronto se torna perigoso e memorável. Por sua vez, os magos estudam os outros seres sobrenaturais para expandir seu conhecimento esotérico. Os magos egoístas e versados no Arcano do Primórdio percebem que essas criaturas contêm Mana abundante e de propriedades únicas, um poder que só conseguirão explorar se o roubarem das vítimas, ou se as matarem.

Outros seres reagem aos magos com um misto de medo, fascínio e desconfiança, mas as alianças ainda ocorrem. Os feitiços dos magos podem suplementar as disputas políticas dos mortos-vivos e as demandas dos lobisomens. Ainda assim, muitas dessas criaturas têm pouca afeição ou respeito pela humanidade. Apesar de seu poder, os magos são essencialmente humanos. As criaturas da noite podem ver isso como uma fraqueza ou uma bênção, mas é essa diferença que, no final das contas, separa os Despertos do resto do mundo sobrenatural.

O mago contra os Adormecidos

É claro que a humanidade não deve ser descartada tão facilmente. Os Adormecidos estão numa posição irônica, escravizados pela mesmíssima coisa que demonstra o domínio deles sobre a realidade. O poder da Quiescência impede a maioria das pessoas de identificar a magia e sufoca as provas num nevoeiro de Incredulidade. Além do mais, os Adormecidos desinformados (*principalmente* os amigos, namorados e parentes dos magos) aparecem nos locais mais improváveis e nos momentos mais inconvenientes. A não ser que desejem arriscar seu equilíbrio (isto é, sua Sabedoria) matando ou controlando ostensivamente os Adormecidos, os magos têm de driblar as pessoas comuns com feitiços velados e estratégias discretas.

Claro, existe o perigo ainda maior das sociedades que sabem da existência do sobrenatural. Durante a histérica caça às bruxas medieval, alguns magos genuínos foram capturados, tanto a pedido de alguma conspiração bem-informada dentro da Igreja ou porque a excentricidade e a arrogância características dos feiticeiros fizessem deles alvos adequados. Nos dias de hoje, caçadores de bruxas, pesquisadores do oculto e agentes de elite de governos e empresas podem saber o suficiente a respeito dos magos para interferir. Os magos que subestimam o poder dessas pessoas morrem ou são levados ao exílio. Seus colegas mais inteligentes sabem quando evitar esses grupos e até mesmo quando usá-los em benefício próprio.

O mago contra si próprio e o universo

Os magos lutam contra adversidades impostas pela natureza e pela agitação de suas próprias almas. Para os Despertos, esses obstáculos não se encontram tão longe uns dos outros. O próprio Despertar é a manifestação mais óbvia desse fato. Há momentos em que as dúvidas abalam a confiança do Desperto, as paixões humanas subvertem o autocontrole de um mago e os frutos da vingança corroem sua alma.

Os magos atraem acontecimentos fatídicos e a sorte incomum; portanto, o mundo exterior se enche de mistérios. Sacrários, Artefatos e lugares sagrados podem ter apenas sua localização exótica como proteção. Pode ser que os magos tenham de procurar relíquias no gelo ártico ou entre as raízes da floresta tropical. É só combinar as duas coisas e os magos enfrentarão forças naturais que se transformam em presságios, demandas que refletem a jornada secreta da alma.

Histórias

Os jogadores criaram seus personagens. Você escolheu um tema, um tom e um cenário. É hora de conduzir o jogo, o que significa que você precisa combinar todos esses elementos de uma maneira que todos os participantes possam apreciar. Lembre-se de que um jogo satisfatório nem sempre é cômodo. Desafie seus jogadores se achar apropriado, mas respeite os limites deles e evite usar gratuitamente elementos controversos.

Os jogos do Mundo das Trevas apresentam um estilo característico. Os personagens fazem parte da vida de uma cidade ou região, eles a exploram e interagem com aliados e inimigos. Passam a conhecer o território, tentam chegar ao poder e veem suas ações provocarem mudanças. Você pode usar outros estilos tradicionais de jogo, como sair pelo mundo em demanda ou limpar uma fortaleza inimiga, mas leve em consideração as vantagens de uma crônica baseada numa cidade ou região. Ela permite aos jogadores desencadear novas tramas e contribuir de maneira duradoura para o desenvolvimento do cenário, sem descartar todas as concepções básicas do jogo. Se, por exemplo, o oratório dos personagens prevalecer na cidade, sempre haverá os habitantes de outras cidades para atormentá-los — ou pelo menos para ilustrar o que está acontecendo fora do enclave dos personagens.

Eis algumas ideias para servir de ponto de partida:

Uma coisa preciosa

Os Artefatos encerram feitiços poderosos e confiáveis, revelam os segredos da magia e estão ligados à história, à profecia e a teorias conspiratórias. Os magos os colecionam com entusiasmo — e matam por causa deles.

A cabala precisa adquirir um ou mais objetos encantados para garantir a segurança de seus membros. Se o inimigo encontrar o Artefato, a cabala estará liquidada. Se encontrar o grimório, a cabala aprenderá um feitiço eficaz para confinar um espírito fora de controle. Em algumas variações desta história, o objeto, na verdade, está dividido em várias partes, ou então o conhecimento necessário para usá-lo está disperso e escondido. Talvez o próprio Artefato seja o inimigo: ele evoca demônios do Abismo ou confere a seu possuidor um poder terrível demais para ser confiável.

A procura pelo objeto pode levar os magos a uma demanda, ou a uma guerra, e à exploração intensa da área. Lembre-se de tornar o Artefato algo significativo por si só, e não o que em Hollywood chamam de "MacGuffin", um objeto que afeta o enredo apenas por existir, e não pelo que é capaz de fazer.

Fantoches involuntários

As cabalas dispersas zelam por seus próprios territórios, mas às vezes vivem à sombra de gigantes: mestres de grau elevado que manipulam os acontecimentos numa escala quase incompreensível para o mago comum. Esses homens e mulheres são poderosos demais para enfrentar uns aos outros sem causar destruição em massa e, portanto, os ocultistas menos poderosos acabam se tornando seus soldados indiretos.

O enredo característico sobre fantoches e seus mestres envolve os Profetas do Trono Superno, que se apegam a uma hierarquia de dominação, submissão e planos secretos. Ainda assim, toda

ordem tem seus dignitários ambiciosos. Os místicos dizem que "o céu e a terra são impiedosos e tratam as inumeráveis criaturas como cães de palha; o sábio é impiedoso e trata as pessoas como cães de palha"*. Apesar de alguns desses planos servirem aos objetivos maiores de uma determinada ordem, outros são tentativas francas de obter poder.

Nesta história, a cabala enfrenta adversidades graças a um conspirador poderoso demais para ser confrontado no início. Os elementos da história vão deixando pistas sobre a natureza derradeira da trama e quem está por trás dela, mas não é com o uso de força bruta que os personagens conseguirão aproveitar essas dicas: o mentor intelectual é simplesmente poderoso demais. Os personagens precisam decidir se vão se opor ao plano ou se o seguirão para ver no que dá.

As variações deste tema envolvem vampiros antigos, deuses e até mesmo profecias e maldições.

O preço de um destino

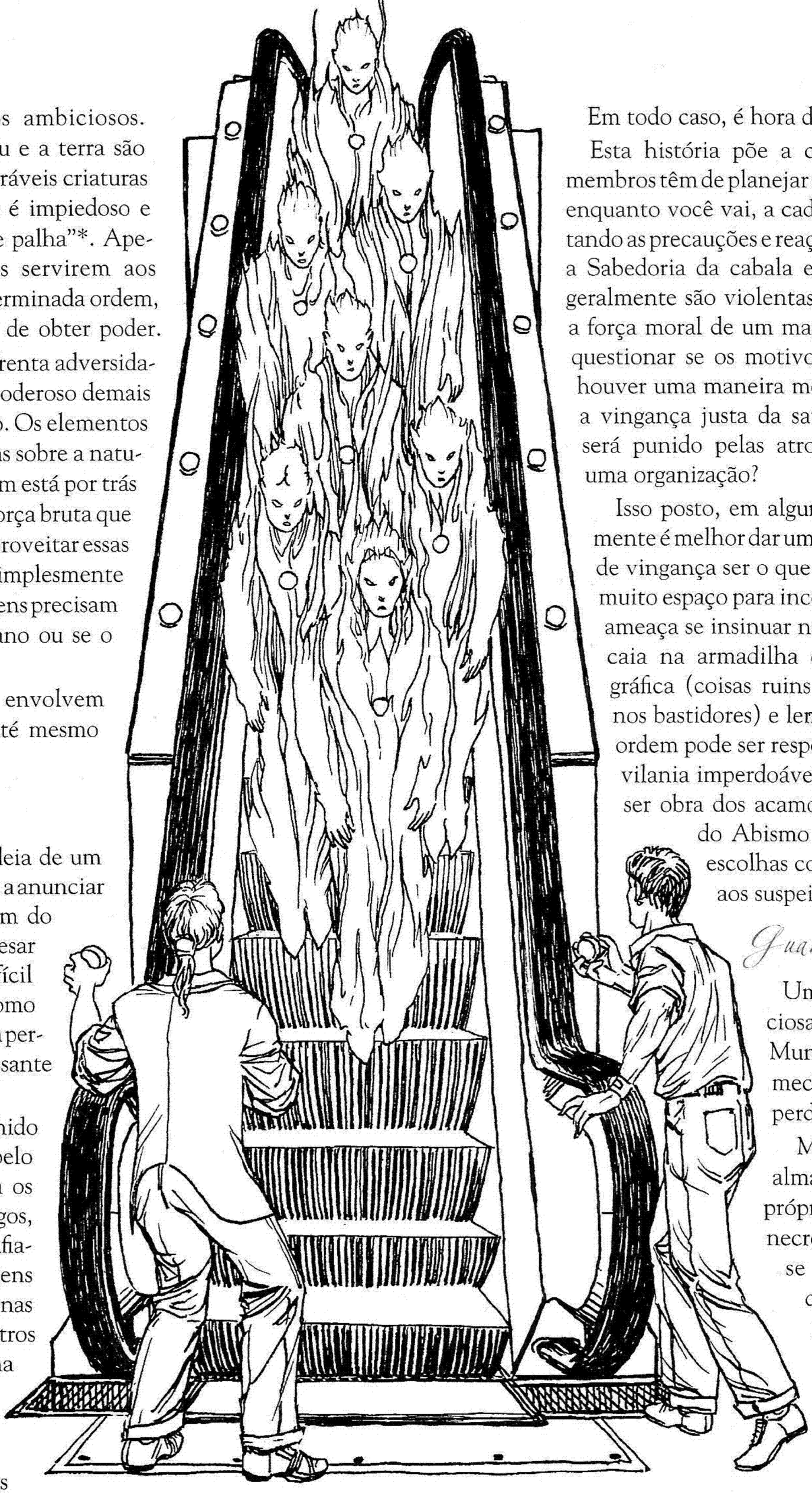
Um artifício comum é a ideia de um "escolhido": alguém destinado a anunciar uma nova era espiritual, o fim do mundo, ou as duas coisas. Apesar da familiaridade da ideia, é difícil aplicá-la a um jogo de **Mago**; como Narradores, queremos que cada personagem seja uma parte interessante e essencial da crônica.

Você pode fazer do escolhido um personagem controlado pelo Narrador e oferecer à cabala os papéis de discípulos ou inimigos, mas há uma opção mais desafiadora. Deixe um dos personagens assumir o papel. Lembre-se apenas de considerar cada um dos outros personagens. Se houver uma profecia central, inclua todos nela. Certifique-se de que o escolhido ainda precisará do resto da cabala e garanta que os desafios a serem enfrentados por ele sejam condizentes com os benefícios de seu destino.

Por último, e se o escolhido estiver destinado ao mal? E se a profecia for uma mentira? E se o salvador ou destruidor consagrado na verdade for uma isca que esconde o verdadeiro escolhido? E se a cabala *não aceitar* esse objetivo predestinado? Como esta história é uma das principais lendas de nossa cultura global, há diversas fontes com as quais se trabalhar.

Vingança

Torne a coisa pessoal. Alguém ou alguma coisa matou os amigos ou entes queridos dos integrantes da cabala, os traiu, os roubou ou cometeu um outro crime que nunca poderá ser perdoado. Talvez o inimigo não tenha rosto: e se for uma organização, como um governo ou uma empresa, e os magos forem apenas vítimas da política implantada?



Em todo caso, é hora de fazê-los pagar.

Esta história põe a cabala na ofensiva. Os membros têm de planejar e executar sua vingança, enquanto você vai, a cada passo deles, representando as precauções e reações dos inimigos. Ponha a Sabedoria da cabala em jogo. Essas histórias geralmente são violentas, e a violência desgasta a força moral de um mago. Você também pode questionar se os motivos deles são puros. E se houver uma maneira melhor? O que diferencia a vingança justa da satisfação pessoal? Quem será punido pelas atrocidades cometidas por uma organização?

Isso posto, em alguns momentos provavelmente é melhor dar uma trégua e deixar o conto de vingança ser o que é. Por exemplo, não há muito espaço para incerteza quando o Abismo ameaça se insinuar no Mundo Decaído. Não caia na armadilha da maldade cinematográfica (coisas ruins e abstratas acontecem nos bastidores) e lembre-se de que qualquer ordem pode ser responsável por atos de uma vilania imperdoável. Fazer cada coisa ruim ser obra dos acamoth (págs. 322–323) ou do Abismo desvaloriza o tema das escolhas corrompidas, limitando-o aos suspeitos de sempre.

Guardiões de almas

Uma guerra lenta e silenciosa é travada nas ruas do Mundo das Trevas. Os Adormecidos estão, literalmente, perdendo suas almas.

Magos amorais roubam almas para prolongar suas próprias vidas e realizar ritos necromânticos. Suas vítimas se tornam cascas vazias que se arrastam com indiferença rumo a uma morte prematura. O Adormecido sem alma nunca Desperta e, portanto, toda alma roubada fortalece a Mentira.

Nesta história, a cabala decide agir como os autoproclamados guardiões das almas de uma região específica. Eles vigiam seu território à procura de ladrões de almas, como certos magos e espíritos vorazes. A investigação mágica se torna uma parte importante da história: os magos examinam vítimas desalmadas e auras mágicas em busca de pistas. Se a história for apenas parte de uma crônica em andamento, esses esforços serão direcionados contra um indivíduo ou grupo de ladrões de almas, encerrando-se quando a cabala triunfar ou tombar.

Numa variação tenebrosa, os personagens poderiam tratar as almas de seu território como se fossem um recurso. Talvez todos eles sejam especialistas no Arcano da Morte que não desejam dividir a "colheita" com nenhum rival. Mesmo que essa abordagem não seja de seu agrado, você poderá usá-la como motivação para um grupo de antagonistas.

* N. do E.: Na antiga China, os cães de palha eram objetos cerimoniais oferecidos como sacrifício.

Amor malfadado

O romance é algo difícil de retratar, mas o enredo de "Amor malfadado" também pode explorar a amizade. Os laços pessoais da cabala podem ser sua ruína, pois unem membros de grupos rivais, e esses grupos não toleram esse vínculo. Você pode internalizar a tensão na cabala: e se as ordens de dois membros forem rivais irreconciliáveis?

A versão mais desafiadora desta história mistura tipos diferentes de seres sobrenaturais. A aliança de um vampiro e de um mago provoca medo e desconfiança em relação a ambos. O Príncipe dos vampiros deseja que seu vassalo aprenda tudo o que puder sobre as intenções dos magos. A ordem do mago quer que ele descubra os segredos ocultos do vampirismo. Se a relação for de amor, lembre-se de que as criaturas sobrenaturais inumanas têm suas próprias e estranhas paixões. Como pode um mago aceitar a sede de sangue de sua companheira? Para os magos, o paralelo seria a ânsia por conhecimento esotérico e pelo poder de mudar o mundo. Um vampiro ou lobisomem tem emoções intensamente contraditórias quanto à sua humanidade perdida. O que ele acharia de um mago que considera os seres humanos normais fracos demais para serem respeitados?

Esta história intensifica o conflito entre as facções rivais, mas o vínculo afetivo pelo qual lutam pode ser justamente aquilo que lhes permitirá entrar em acordo. Normalmente, o relacionamento tem consequências trágicas para os amigos ou amantes, mas, se eles evitarem o perigo, sua união poderá iniciar uma nova dinastia sobrenatural. Na verdade, o poder combinado das duas facções pode se transformar numa ameaça maior do que qualquer outra.

Bom comportamento

Alguns magos podem ser os fantoches de mestres invisíveis, mas outros lidam com a ameaça de personagens mais visíveis e temperamentais. Nesta história, a cabala tem de receber um mago influente. Seja como anfitriões ou diplomatas, eles precisam satisfazer as necessidades do visitante. Naturalmente, à medida que os magos envelhecem, suas necessidades se tornam bem estranhas e, portanto, não será uma tarefa fácil. O protegido da cabala também pode ter uma conduta moral repreensível (e pode até mesmo ser um diplomata enviado por um inimigo conhecido, como os Profetas do Trono Superno, ali presente sob os termos de uma trégua), ser alvo de tentativas de assassinato, ou talvez ter planos secretos que envolvam a cabala.

Em todos esses casos, os magos dos jogadores precisam praticar a moderação e seguir o devido decoro. Se fracassarem, os magos farão inimigos, irritarão o convidado ou ficarão em débito com o personagem do Narrador que limpar a bagunça. Se obtiver êxito com desembaraço, a cabala talvez aumente sua influência no submundo esotérico ou descubra que seu protegido estará disposto a ajudá-los quando eles mais precisarem.

Acusados

Às vezes, a sociedade dos magos precisa de bodes expiatórios. Considerando a situação anterior, o que aconteceria se assassinos matassem o figurão e jogassem a culpa na cabala? E se os personagens forem acusados injustamente de roubar um Artefato ou enfurecer um espírito poderoso? As partes envolvidas apresentam a força da lei aos magos, que terão de provar sua inocência e impedir uma punição injusta. Para complicar ainda mais as coisas, eles podem adquirir novos simpatizantes *graças* ao suposto crime. A cabala terá de contrapor sua má fama e o valor desses aliados.

Em ambientes mais formais, os magos podem ir a julgamento por conta das alegações: aliados e inimigos afetarão o resultado como for adequado. A magia pode igualmente obstruir ou auxiliar o processo. De acordo com o local, o julgamento pode ser um pesadelo absolutamente injusto e kafkiano, ou então os magos podem encarar o parecer de um corpo honrado de jurados que não conhece todos os fatos.

De qualquer maneira, os magos são fugitivos a serem mortos ou capturados por qualquer cabala com o vigor e os recursos para tanto. Se os magos dos jogadores se defenderem com força letal, eles só farão corroborar a acusação.

Invasores terríveis

Os Paradoxos, objetos amaldiçoados e rituais insanos podem conjurar criaturas do Abismo. Não está claro o que elas desejam da realidade convencional, mas, quando elas surgem, os efeitos são horripilantes. A insanidade e as distorções de tempo e espaço deixam para trás uma devastação ampla e inusitada. Se o invasor criar raízes, sua cosmologia alienígena poderá infectar o universo. As constantes mágicas se alteram, causa e consequência se desalinham, e a mácula do Abismo acabará arruinando a humanidade se ninguém tomar uma atitude.

Estas histórias têm uma estrutura simples. Os magos rechaçam um invasor já estabelecido ou impedem aquilo que traria um deles para o plano terreno. Esses seres alienígenas têm seitas que fazem de tudo para aumentar o poder e a influência das criaturas. Às vezes, uma seita acredita que terá o domínio do universo em suas horas finais; outras, porém, são expostas à entidade (ou a seu conhecimento, capaz de deturpar almas), destruídas e remodeladas como extensões insanas da vontade do monstro.

Concentre-se no tom destas histórias. Vá aumentando o terror à medida que os personagens se aproximam de seu objetivo e descobrem planos astuciosos ligados a motivos incompreensíveis. As informações surgem de grimórios amaldiçoados e feitiços capazes de convocar entidades rivais. O uso dessas temíveis fontes de conhecimento pode banir um dos Seres Exteriores, mas também deixar outros seres mais próximos de seus objetivos.

O jogo da clarividência

Em **Mago**, conhecimento é poder e, portanto, a espionagem é algo praticamente obrigatório. Segredos esotéricos potentes se escondem em grimórios raros, nas mentes de magos talentosos (ou sortudos), em enigmas, códigos e símbolos, e em toda sorte de objetos ocultos. Com tempo e esforço, uma cabala é capaz de descobrir muitos desses mistérios, presumindo que nenhum rival esteja envolvido. Na verdade, são tantos os magos dispostos a roubar segredos esotéricos e usá-los contra os guardiões originais, que a maior parte do conhecimento oculto descoberto é novamente escondida, protegida, codificada e lacrada com feitiços desagradáveis. As cabalas precisam lutar por seus segredos e guardá-los para usá-los contra seus inimigos. Essas histórias de espionagem se prestam facilmente a um ritmo episódico: elas se acalmam ou intensificam à medida que cada lado faz sua jogada.

Além de conhecimento esotérico, os espiões também ficam de olho nos planos dos magos, estudando-os em busca de fraquezas a serem exploradas. Se um oratório não estiver protegido contra a clarividência, uma cabala arrojada poderá tomá-lo ou saqueá-lo enquanto os proprietários estão longe.

Os magos podem infiltrar agentes em outras cabalas, mas, numa sociedade em que a telepatia, a clarividência e a profecia são instrumentos viáveis, trata-se de uma idéia arriscada. Os contrafeitiços certos e uma história plausível podem compensar os extraordinários poderes perceptivos dos magos. A maioria das

histórias de espionagem termina com algum tipo de golpe de mestre. Se os elementos certos se combinarem, um dos lados devastará o rival com um ataque surpresa.

Profecia

Já falamos sobre o enredo do "escolhido", mas há outras histórias que você pode levar adiante com o uso da profecia. **Mago** é interessante nesse sentido, pois o personagem com domínio suficiente da magia do Tempo é realmente capaz de fazer profecias na medida da necessidade. Não se sinta intimidado com essa capacidade: é uma excelente maneira de se iniciar histórias. Se quiser, você poderá introduzir um novo enredo, completamente desvinculado dos fatos que o personagem está investigando. Além disso, sempre existem as profecias muito antigas, que podem ser descobertas em bibliotecas antiquadas, nos delírios dos oráculos e em presságios misteriosos.

Uma das histórias mais simples dessa categoria usa a profecia para advertir os personagens de que uma calamidade está a caminho. Resista à tentação de tornar cada um desses eventos algo capaz de abalar o mundo: mostrar a morte de um personagem numa visão já pode ser suficientemente chocante. Lembre-se de disfarçar os detalhes específicos com metáforas baseadas na Senda do personagem. Isso lhe dará uma certa flexibilidade se a situação mudar. A cabala terá de interpretar corretamente a visão e correr contra o relógio para evitar que o desastre aconteça.

Resgate

Os antagonistas capturam um aliado da cabala. Os personagens precisam encontrá-lo antes que seja tarde demais. A vítima pode estar prestes a sofrer lavagem cerebral ou ser morta, mas também pode ser programada para servir de agente duplo, com o uso da magia da Mente, suborno ou chantagem.

Se estiverem aptos, os sequestradores usarão seus poderes para não serem detectados por magia. Se não planejarem simplesmente matar ou corromper a vítima, ela talvez seja usada como moeda de chantagem. A cabala terá de decidir se vai fazer o que eles querem ou resistir, e você terá de decidir se os sequestradores irão enganá-la ou não. Se o refém for o personagem de um jogador, você precisará decidir se dividirá a cena, alternando-se entre os apuros do sujeito e a cabala, ou se deixará o jogador usar um personagem substituto enquanto o principal está fora de ação. Esta também é uma história conveniente para aquelas sessões em que um jogador não pode comparecer.

Blindar o alvo

Em vez de resgatar um aliado sequestrado, os magos podem ficar sabendo de um plano antes que ele seja realizado. Um membro ou aliado da cabala será alvo de uma tentativa de assassinato, ou os próprios magos estão marcados para morrer — e os inimigos estão a caminho.

Há duas versões principais para esta história: a perseguição e o cerco. Na primeira opção, os personagens decidem que é mais seguro se manter em movimento e fogem, com o inimigo em seu encalço. A fuga requer discrição, esperteza e até mesmo diplomacia, já que eles podem acabar entrando no território de um rival sobrenatural. Na conclusão da história, os personagens revertem a situação e começam a abater os inimigos, um a um, ou procuram um campo de batalha onde encenar o confronto final.

No cerco, os magos defendem seu oratório ou bairro de assaltantes. A cabala tem a oportunidade de experimentar proteções e armadilhas mágicas poderosas, mas os integrantes têm pouco tempo (certamente menos do que precisariam para cobrir todas as eventualidades) antes dos antagonistas atacarem. Se forem perseguidos até seu baluarte, os magos terão de se virar com condições locais inusitadas ou problemáticas, como espíritos estranhos ou fantasmas em condição Crepuscular.

Eleve a tensão ao longo da história. Você pode utilizar um antagonista discreto e clandestino ou ondas e ondas de soldados liderados por um inimigo especial. Lembre-se de preparar sua reação de acordo com o tom da crônica e os limites da plausibilidade. As pessoas costumam *reparar* em operações militares, não importa quem sejam os responsáveis.

Arautos

Os magos protegem ciosamente seus próprios enclaves, mas isso não significa que eles não se comuniquem com outras cidades e países. Os Artefatos raros e o conhecimento esotérico nem sempre podem ser enviados pelo correio e por *e-mail*; portanto, os magos precisam de mensageiros, diplomatas e estudiosos itinerantes.

Isso pode facilmente se tornar o foco principal de uma crônica na estrada, mas você pode transformar a cabala em emissários temporários em praticamente qualquer jogo. Trata-se de uma mudança de ritmo bem-vinda para as crônicas baseadas numa cidade e permite que você introduza novos personagens do Narrador e informações sobre sua versão do Mundo das Trevas.

Os personagens precisam de uma boa noção de etiqueta e raciocínio rápido para visitar outros oratórios e sair incólumes. Os magos são isolacionistas e desconfiados; portanto, a recomendação de mestres reconhecidos sempre ajuda a facilitar as coisas. Os Profetas do Trono Superno não apreciam a visita de novos magos em seus territórios, e os Interditores estão sempre procurando "carne fresca"; portanto, nem todo encontro será agradável.

Enigma

A cabala precisa desvendar um mistério para prevalecer. Essa condição é necessária por natureza (algo a se esperar quando se trata de conhecimento mágico) ou é imposta por um personagem do Narrador. Um espírito desafia a cabala para uma competição de charadas, ou a fórmula de um feitiço potente está escrita em código. A solução da charada geralmente traz uma recompensa ou evita um desastre, mas há exceções. Alguns segredos, depois de compreendidos, podem levar um mago à loucura. Outros são enigmas *morais*, geralmente encontrados nas demandas no Reino das Sombras ou em viagens astrais. Eles revelam ao mago mais sobre si mesmo do que ele realmente gostaria de saber.

Os enigmas são quebra-cabeças intelectuais. Os jogadores terão de desvendá-los por conta própria, ou você precisará distribuir pistas baseadas nas ações e na Habilidade de Investigação de cada personagem. A maioria dos Narradores opta por uma mistura dos dois. Fornecem apenas as informações necessárias para estimular o grupo e deixam bastante espaço livre para a esperteza dos jogadores.

Tentação

Num dos enredos clássicos do horror esotérico, a cabala resiste à tentação de poderes sombrios e combate aqueles que já sucumbiram. Esta é uma das histórias mais difíceis de conduzir, porque o jogador pode não querer que seu personagem faça algo que *ele, jogador*, sabe ser maligno, mesmo que seu *personagem* não saiba necessariamente disso naquele momento. Se você usar elementos do imaginário clássico envolvendo demônios, a maioria dos jogadores saberá imediatamente que fazer um acordo provavelmente acabará mal. É por isso que você precisa esconder para quem o tentador trabalha ou ganhar a confiança da cabala de outra maneira.

Baseie-se na Virtude e no Vício de um personagem para encontrar o chamariz eficaz. Faça o jogador usar essas características do personagem, o que dará a você margem de manobra para tornar a oferta realmente sedutora. Os acamoth (págs. 322–323) oferecem poder mágico, ao passo que os Profetas do Trono Superno usam dinheiro e força política. Outras facções podem tentar as vítimas com Artefatos, Sacrários ou pactos valiosos. Existem até mesmo objetos encantados que só podem ser ativados com atos abomináveis, o que debilita a Sabedoria do mago que a troca por magia potente.

Aprendizagem

A maioria das cabalas iniciantes parece uma combinação de clube lúdico com gangue de rua, mas você pode facilmente inserir os personagens na atmosfera mais refinada de um oratório universitário. Você pode estipular que esses personagens são mais fracos do que a maioria dos personagens iniciantes (ou seja, conhecem menos Arcanos) e que estudam para se tornar ocultistas habilitados. Você pode até mesmo permitir personagens jovens, mas esteja ciente de que o cenário-padrão de **Mago** tem a ver com poder, crueldade e segredos perigosos; portanto, os jogadores que esperam fantasia e esportes praticados em vassouras voadoras podem ter uma surpresa cruel.

Todo aprendiz é uma faca de dois gumes. Se for doutrinado corretamente, ele engrossará as fileiras da ordem; contudo, se o mentor o julgar mal ou o ofender demais, poderemos ter aí um traidor ou espião. De fato, assim como os mestres usam os magos a eles subordinados como seus representantes, os mentores usam seus jovens alunos para acertar disputas em competições de habilidade ou para atividades mais clandestinas e perigosas.

Você pode colocar essas histórias no início da crônica ou usá-las como interlúdios. Os magos podem se restabelecer e treinar entre uma trama e outra, ou treinar para enfrentar problemas maiores.

Apostas altas

Esqueça a magia. É o dinheiro que importa. Na verdade, a ganância volta a dar importância à magia, por se tratar de uma maneira excelente de se ficar rico. Ganhe nos jogos de azar. Teletransporte coisas valiosas para suas mãos. Preveja as flutuações do mercado de ações. *Controle* o mercado de ações.

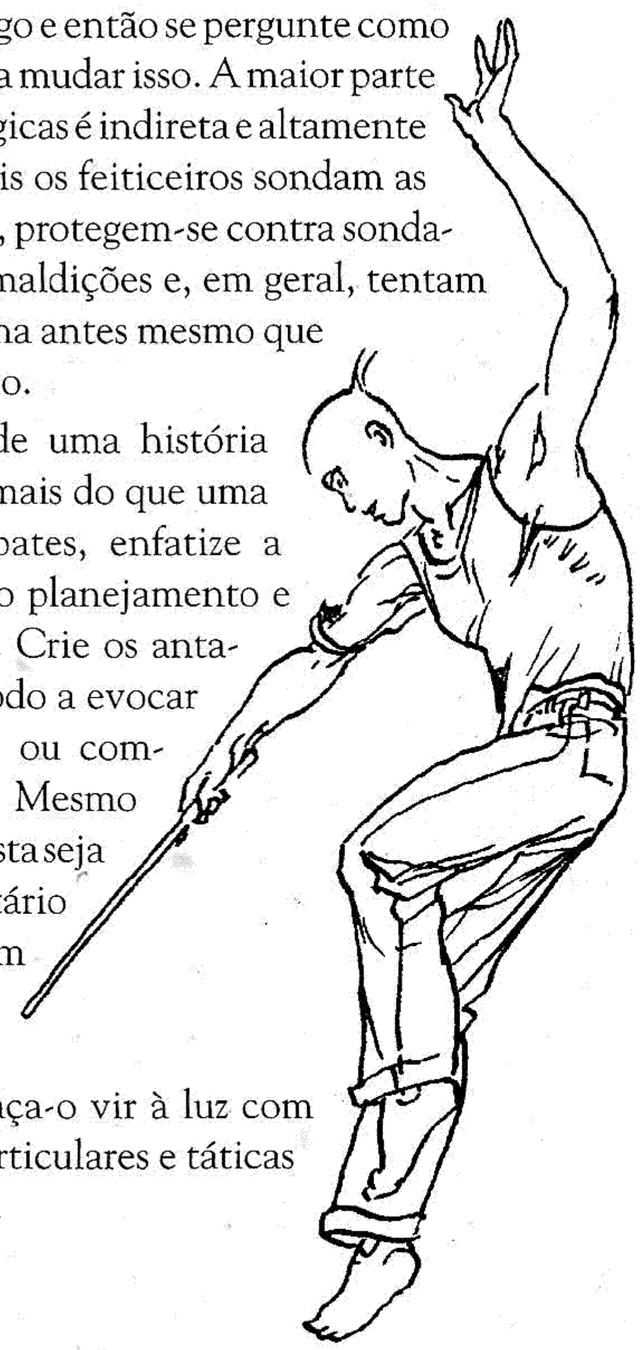
Os Guardiões do Véu criam salvaguardas para impedir que os Despertos causem danos excessivos à economia, mas ainda é possível lucrar alguma coisa. Se os magos ficarem gananciosos demais, isso acenderá uma luz vermelha em algum lugar, mesmo que seja apenas a dos fiscais da receita ou da polícia, que notam uma enorme renda não declarada. Se os magos forem completos ladrões ou delinquentes, então a oposição será mais pessoal. Naturalmente, algumas cabalas dirigem quadrilhas organizadas. Basta enfurecê-las para desencadear uma guerra de gangues com feitiços no lugar das balas.

Ação folhetinesca

Por último, sempre há a violência. Indivíduos e grupos não conseguem resolver suas diferenças de maneira pacífica e, então, decidem matar os rivais. A cabala geralmente está no mesmo patamar que os adversários ou é ligeiramente superada por eles (personagens com uma vantagem muito grande não costumam motivar histórias interessantes).

Lembre-se de que os magos são seres humanos com os mesmos impulsos e medos de qualquer pessoa. O Despertar acentua essas paixões, em vez de substituí-las. Pense em como as pessoas comuns reagem ao perigo e então se pergunte como a magia poderia mudar isso. A maior parte das guerras mágicas é indireta e altamente estratégica, pois os feiticeiros sondam as defesas alheias, protegem-se contra sondagens, lançam maldições e, em geral, tentam vencer a batalha antes mesmo que ela tenha início.

Para fazer de uma história violenta algo mais do que uma série de combates, enfatize a importância do planejamento e da preparação. Crie os antagonistas de modo a evocar inveja e ódio, ou compaixão e pena. Mesmo que o antagonista seja um mago solitário que desafia um personagem para um duelo até a morte, faça-o vir à luz com motivações particulares e táticas características.





Crônicas

Você encontrará conselhos gerais sobre a condução de uma crônica no **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Como os protagonistas de um jogo de **Mago** são seres humanos (ainda que com poderes extraordinários), podemos adotar confortavelmente os temas fundamentais daquele livro. Contudo, os magos têm mais poder e conhecem bastante o mundo sobrenatural, portanto você precisa aumentar os riscos, aprofundar o mistério e proporcionar um desafio mais vigoroso. Não tenha medo de expandir ou modificar o cenário, principalmente se o objetivo de sua crônica for revelar a verdade sobre seres como os Exarcas ou sobre a natureza da Quiescência.

Os magos têm força bruta e, sendo assim, não tenha medo de desafiá-los. Os feitiços engenhosos podem solucionar diversos problemas, mas a magia dos antagonistas é capaz de anulá-los. A magia se torna algo parecido com um jogo de xadrez. Será que a cabala ou o inimigo deixaram uma brecha em suas defesas? Alguém é esperto o suficiente para se aproveitar desse descuido? Além disso, apesar do poder e do desafio representados pela magia, os magos são humanos demais quando se trata de tentação e firmeza moral. Explore essa fraqueza acrescentando um elemento moral a histórias que, de outra maneira, seriam razoavelmente objetivas.

Estrutura

A maioria das crônicas envolve dois tipos de episódios. Ao conduzir histórias que contribuem para o enredo geral da crônica (algo que os RPGistas experientes às vezes chamam de "meta-enredo"), tenha o cuidado de não revelar coisas demais de uma só vez nesses episódios, ou então acabará imprimindo à crônica um ritmo mais veloz do que gostaria. Por exemplo, se uma série de sacrifícios terríveis, na verdade, for obra de um poderoso mago dos Guardiões do Véu, revelar esse fato cedo demais desviará a atenção dos jogadores dos detalhes de cada sessão: eles vão querer passar direto ao confronto final.

Outras histórias são autossuficientes, como a maioria dos episódios de uma série de TV. Cada uma delas injeta um pouco de variedade na crônica e permite a você explorar ideias que talvez não queira acrescentar a um enredo já em andamento. Você também pode experimentar com o tom, injetando um pouco de comédia na mistura. Pode até mesmo brincar com clichês que você normalmente nunca deixaria "contaminar" o tom de sua crônica. Dessa maneira, se os jogadores ficarem deprimidos depois de uma trama soturna, um episódio diferente renovará seus ânimos — e será algo imensamente divertido por si só.

Tipos de crônicas

Use as crônicas a seguir para estruturar a sua, seja ao adotar estas sugestões, misturar e combinar elementos, ou perguntar a si mesmo o que você faria diferente. Esta não é, em absoluto, uma lista completa de todos os enredos capazes de motivar um jogo de **Mago**.

Revolução esotérica

Esta é uma crônica épica que segue a cabala em sua luta contra a hegemonia dos Exarcas. Dê uma olhada na composição de seu grupo de jogo e pergunte-se o que instigaria os personagens a iniciar um projeto tão ambicioso.

Os Profetas do Trono Superno são alvos típicos, mas os magos poderiam facilmente formar uma frente unida para lidar com outros antagonistas. Numa versão mais sombria, diversas ordens poderiam participar de uma conspiração para eliminar um rival. Por exemplo, o que os Guardiões do Véu e a Seta Adamantina teriam a ganhar se eliminassem o Concílio Livre?

Como a maioria das crônicas de **Mago**, a maior parte das revoluções é local, é uma questão de derrubar o inimigo residente. Se estiverem preparados para isso, os personagens (e o Narrador) podem tentar levar sua revolução para outras regiões. Os magos talvez sejam diplomatas e agitadores itinerantes que tentam incorporar outras pessoas à causa. Será que terão de inspirar a união com uma espécie de aventura desesperada ou sacrifício terrível? E se espiões e rivais tirarem proveito dos primeiros indícios de união?

Pequenas vitórias

A crônica da revolução adota um estilo épico de jogo: os personagens são capazes de transformar o mundo todo. Se é isso o que os jogadores querem, não tenha medo de oferecer isso a eles, mas lembre-se de que você nem sempre precisa da interferência de uma ameaça global. Você pode explorar o jogo numa escala menor, enfocando as personalidades dos personagens e os assuntos locais.

Se quiser algo mais modesto, restrinja o alcance da crônica ao território dos personagens. Quando a revolução chega a uma cidade, a dinâmica é a mesma de um jogo no qual a revolta assola nações inteiras. A escala torna tudo mais pessoal — até mesmo mais cruel. A cabala provavelmente sabe os nomes de cada um de seus aliados e antagonistas. Os personagens medem seu sucesso a cada quarteirão e promessa dos políticos locais. Quer realmente libertem sua comunidade ou arrebatem impiedosamente o poder (a diferença entre uma coisa e outra pode se tornar nebulosa), o foco mais restrito permitirá a você ilustrar os resultados usando imagens concretas das ruas do bairro e das pessoas da vizinhança.

Casas nobres, iguais em dignidade

Esta é uma crônica política. As tramas revolucionárias e defensivas usam conflitos diretos (mesmo que as coisas sejam mais complicadas do que parecem), mas uma crônica política se inicia com afiliações e rivalidades complexas. Essa rede geralmente se reduz a uma situação mais simples ao final da crônica, graças a sua instabilidade inerente ou porque a cabala conseguiu abalar o *status quo*. Comece mapeando os relacionamentos principais. Causa e consequência irão determinar o aspecto geral desses vínculos.

Para sustentar uma crônica política, faz-se necessária uma vontade de manter a ordem. Pode ser que os magos tenham medo de abalar o equilíbrio de poder, ou talvez uma força avassaladora contenha os participantes. Os mestres têm um poder impressionante sob seu comando. Talvez um conflito franco seja arriscado demais, porque um desses sábios pode ir à forra usando força excessiva.

Fazer magia

A magia é uma Arte. Seus objetivos como Narrador podem ser tão grandiosos quanto os de qualquer ocultista. Sejam quais forem suas crenças quanto ao sobrenatural, os rituais mágicos são sempre teatrais, uma peça cujo roteiro depende da força de um vívido mundo imaginário. Não sonhe alto demais, para não acabar ignorando os gostos pessoais dos jogadores, e mantenha os pés bem plantados no chão. Existem considerações práticas a serem feitas. Os rituais esotéricos solenes exigem costura (de onde você acha que vêm as túnicas?), desenho, memorização e uma série de outros preparativos. Por mais poderoso que o mago seja, alguém ainda precisa limpar o chão e acender os braseiros.

No papel de Narrador, você também tem de cuidar dos detalhes corriqueiros. Isso significa que você tem de se familiarizar com as regras e manter o fluxo da história. Às vezes, os sistemas de **Mago** podem intimidar um pouco. Os magos conseguem fazer praticamente qualquer coisa. Como se pode desafiá-los? Como evitar que a magia resolva todos os problemas? Como orientar os jogadores novatos que não sabem bem por onde começar?

Vamos examinar algumas técnicas que você pode usar para manter a magia interessante sem deixar que ela acabe com a fluidez de sua história.

Orientação

Alguns grupos deixam a cargo dos jogadores a melhor maneira de explorar as habilidades dos personagens. O raciocínio é que esse tipo de domínio das regras faz parte do jogo e que seria injusto ajudar os jogadores a aproveitar melhor os poderes de seus personagens.

Mago: o Despertar não é esse tipo de jogo. É sua responsabilidade ajudar o grupo a interpretar magos: ocultistas iniciados que obtêm seus poderes por meio de estudo e discernimento. Não destrua essa premissa transformando a eficácia da feitiçaria num jogo de adivinhação. Ajude os novos jogadores a criar maneiras originais de usar os Arcanos. Não seja autoritário, não dite o que os jogadores devem fazer, mas tampouco os deixe no escuro. Se a situação sugere um feitiço legal de Forças e Espaço, dê a ideia aos jogadores.

À medida que a crônica progride, você pode ir deixando de aconselhar os jogadores. Adapte seu auxílio de acordo com o indivíduo. Alguns jogadores não precisam de sua ajuda. Outros podem precisar de mais tempo para se sentir totalmente à vontade com as regras. Melhor ainda: convide o grupo a compartilhar ideias de feitiços e instruir uns aos outros. Quando todos estiverem à vontade com a troca de ideias, você só precisará intervir para tocar o jogo adiante ou esclarecer como um sistema funciona.

Estilo

Apresente a seu grupo, com todo o cuidado, a aparência e a sensação da magia. A Senda define o estilo mágico fundamental de um personagem. Os instrumentos acentuam a sensação da feitiçaria ao proporcionar informações sensoriais, coisas que os personagens conseguem segurar. Vocês podem muito bem escolher um Arcano e chacoalhar os dados, mas é preferível fazer da feitiçaria algo dramático. Mais uma vez, intervenha com sugestões e preencha as lacunas narrativas deixadas por jogadores inexperientes.

O outro aspecto da feitiçaria vívida reside no próprio feitiço. Um encantamento interessante deve ter seu próprio tema, aparência e sensação, mesmo que o feitiço só possa ser percebido com magia (você encontrará outras dicas na seção "Sentidos ocultos", pág. 110). O feitiço interessante também reflete a personalidade do mago. Lançados os dados, ajude os jogadores a criar descrições envolventes de como a magia funciona.

Mais uma vez, a ideia é desenvolver um bom jogo ao longo do tempo, e não estabelecer um padrão assustadoramente elevado. Estimule os jogadores a criar um repertório de imagens e descrições como inspiração. Podem tomar qualquer forma, desde anotações breves até ilustrações e passagens de histórias, mitos e produtos de mídia que envolvam horror e fantasia. Faça o que fizer, seja sempre construtivo. Estabeleça diretrizes claras para a atmosfera (você tem o direito de proibir referências à cultura de massas ou imagens cômicas!) e encoraje os jogadores a se expressarem.

É claro que, às vezes, você precisa evitar que um jogador monopolize a sessão de jogo com descrições longas e elaboradas do que o personagem dele está fazendo. Interrompa-o com um comentário positivo, para mostrar que ele está indo bem, mas diga que isso é tudo que ele *precisa* fazer por enquanto e mude rapidamente o foco para outro jogador.

Alcance

Obviamente, você vai querer que a feitiçaria dramática ande de mãos dadas com feitiços que não desequilibrem o jogo. A natureza ilimitada do sistema de magia pode ser assustadora. Se ainda não estiver acostumado com esses sistemas, adote-os em pequenas etapas. As regras foram desenvolvidas para que você possa explorá-las com o passar do tempo. As propriedades básicas dos Arcanos funcionam por contra própria: introduza a taumaturgia criativa no seu próprio ritmo.

Ainda assim, quem quer ignorar uma parte tão fascinante do jogo? Quando estiverem à vontade com o sistema básico, os jogadores poderão pôr a criatividade para funcionar, elaborando feitiços novos e poderosos para superar qualquer problema. Isso assusta muitos Narradores e os induz a limitar o sistema. Nunca se recuse arbitrariamente a autorizar um feitiço. Se restringir a magia, você terá de se justificar de acordo com a estrutura das regras existentes e do cenário.

Em vez disso, examine minuciosamente o possível feitiço problemático. Quando um mago se resguarda contra o fogo, o que isso significa exatamente? Deixe-se guiar pela descrição básica do feitiço. O escudo contra fogo não é necessariamente eficaz contra outros riscos baseados em temperatura, porque o mago não criou uma Imago correspondente a um feitiço mais amplo. Em suma: leve seus jogadores a sério. O feitiço faz aquilo que se *espera* que faça — nada mais, nada menos. Por esse motivo, um feitiço raramente faz uso de todo o potencial de um determinado Arcano.

Pense no que essa interpretação da magia acrescenta ao jogo. A magia não é apenas o uso repetitivo de um conjunto fixo de poderes. Os magos precisam ser engenhosos. Se os feitiços deles não lidarem com um certo perigo, os inimigos talvez percebam e explorem essa fraqueza. Os ocultistas têm diversos motivos para ser paranoicos, discretos e sequiosos de aliados que cubram seus pontos fracos e suas costas.

Equilíbrio de jogo

Ainda assim, a magia desafia você a descobrir maneiras de preservar o mistério e criar obstáculos que não possam ser superados facilmente com um feitiço engenhoso. Resista à tentação de tornar um determinado feitiço arbitrariamente difícil, mas não deixe de torná-lo difícil. Como? Este livro tem as melhores ferramentas possíveis para você controlar a magia desenfreada: o próprio sistema de magia.

O conselho mais importante a seguir quando se quer desafiar um feiticeiro é fazer uso integral de antagonistas Despertos e de suas habilidades consideráveis. Alguns jogadores se esbaldam com o poder dos Arcanos. Não é legal ver o passado e o futuro? Ou matar um inimigo a mil quilômetros de distância com uma maldição e um tufo de cabelos?

É, sim — e o inimigo também consegue fazer isso. Se quiser preservar o clima de mistério ou proteger um personagem crucial do Narrador, utilize a magia de proteção de um antagonista. Se quiser deixar os personagens na defensiva, faça um antagonista utilizar clarividência e ataques a distância. Os magos não conseguirão

dedicar um feitiço a cada tipo de perigo sem prejudicar outras formas de magia. Isso encoraja os jogadores a empregar estratégias terrenas para prevalecer e realça os sutis jogos de xadrez mágicos que adicionam tensão às histórias de **Mago: o Despertar**.

Antagonistas

Há uma série de pessoas, entidades, coisas e até mesmo locais que podem frustrar os planos de poder de um mago. A seção a seguir traz exemplos de antagonistas (apesar de alguns poderem ser aliados) que você poderá usar como personagens de sua crônica.

Magos

Talvez o inimigo mais problemático que um mago pode enfrentar seja outro mago. Desde os iniciados até os mestres, os Despertos são inteligentes, engenhosos e, principalmente, poderosos. Os usos ilimitados que eles conseguem dar à magia tornam difícil prever e planejar uma estratégia defensiva, até mesmo contra um inimigo notório.

Profetas do Trono Superno



Desde o reino dos céus, os Exarcas tudo controlam. Os seres humanos não enxergam o poder de sua magia, a não ser algumas almas Despertas que vislumbram a verdade por trás da ilusão. Agora esses magos diversos tentam recriar o mundo a sua própria imagem, lutando em prol de uma realidade que aceite a magia perdida dos tempos antigos, as tradições secretas quase aniquiladas durante a Queda de Atlântida.

Se qualquer uma dessas ordens contemporâneas conseguisse reunir poder suficiente, os magos poderiam tentar destronar os próprios deuses, mas será que o mundo ficaria melhor caso tivessem êxito? Em vez de um mundo onde a magia se esconde, será que a humanidade não temeria as demonstrações públicas de poder por parte dos magos? Ou será que os magos mais jovens simplesmente tomariam o lugar de seus superiores, substituindo um grupo de mestres secretos por outro? Com tantas incógnitas, os Profetas do Trono Superno costumam preferir o estado atual das coisas a qualquer alternativa. Muitos acreditam que, se as outras ordens mágicas ganharem força, esses rivais irão se apossar dos céus e, em pouco tempo, se corromper com o poder. O caos e a loucura são os riscos da revolução.

Os Profetas interpretam a vontade dos Exarcas, os soberanos do Mundo Decaído. Em quase todas as cidades de todos os países, os Profetas se organizam em sociedades secretas e ordens esotéricas. Cada uma dessas sociedades acredita que sua interpretação da vontade dos mestres é a correta. Em reuniões secretas, as cabalas usam a clarividência em busca de orientação e instruções vindas dos céus, à cata de qualquer confirmação de que seu Caminho Único e Verdadeiro os levará ao Trono Superno, onde eles se sentarão à direita de reis. A maioria acredita trabalhar em prol de um mundo no qual o domínio dos Exarcas será absoluto e todas as ordens rivais serão destruídas. Tentar destronar os deuses é inútil. Ao trabalhar *para* eles, os Profetas demonstram que são dignos de ascender e juntar-se a eles. Todos os indícios que encontram de magia malsucedida, corrupção do poder e catástrofes mágicas provam que eles merecem mais a iluminação do que seus rivais.

Os Profetas, assim como todos os magos, Despertam por meio de uma das Torres num dos cinco Reinos Supernos conhecidos. Existe uma teoria de que os Exarcas, inicialmente, desejavam banir todos os magos inferiores do Mundo Decaído, mas, como não conseguiram derrubar as Torres, eles decidiram subvertê-las em prol de seus próprios interesses. Dessa maneira, eles dão o exemplo de como usar o esforço dos rivais para seus próprios fins. Cada cabala de Profetas acredita firmemente ter encontrado o caminho único e verdadeiro rumo à ascensão, e se une a outras numa sociedade maior chamada "pilar" (uma palavra que não só se refere a uma ordem semi-religiosa como também a um marco metafórico de uma jornada espiritual). Todo Profeta está certo de que seu caminho é o certo, acreditando que seu pilar interpretou os presságios corretamente.

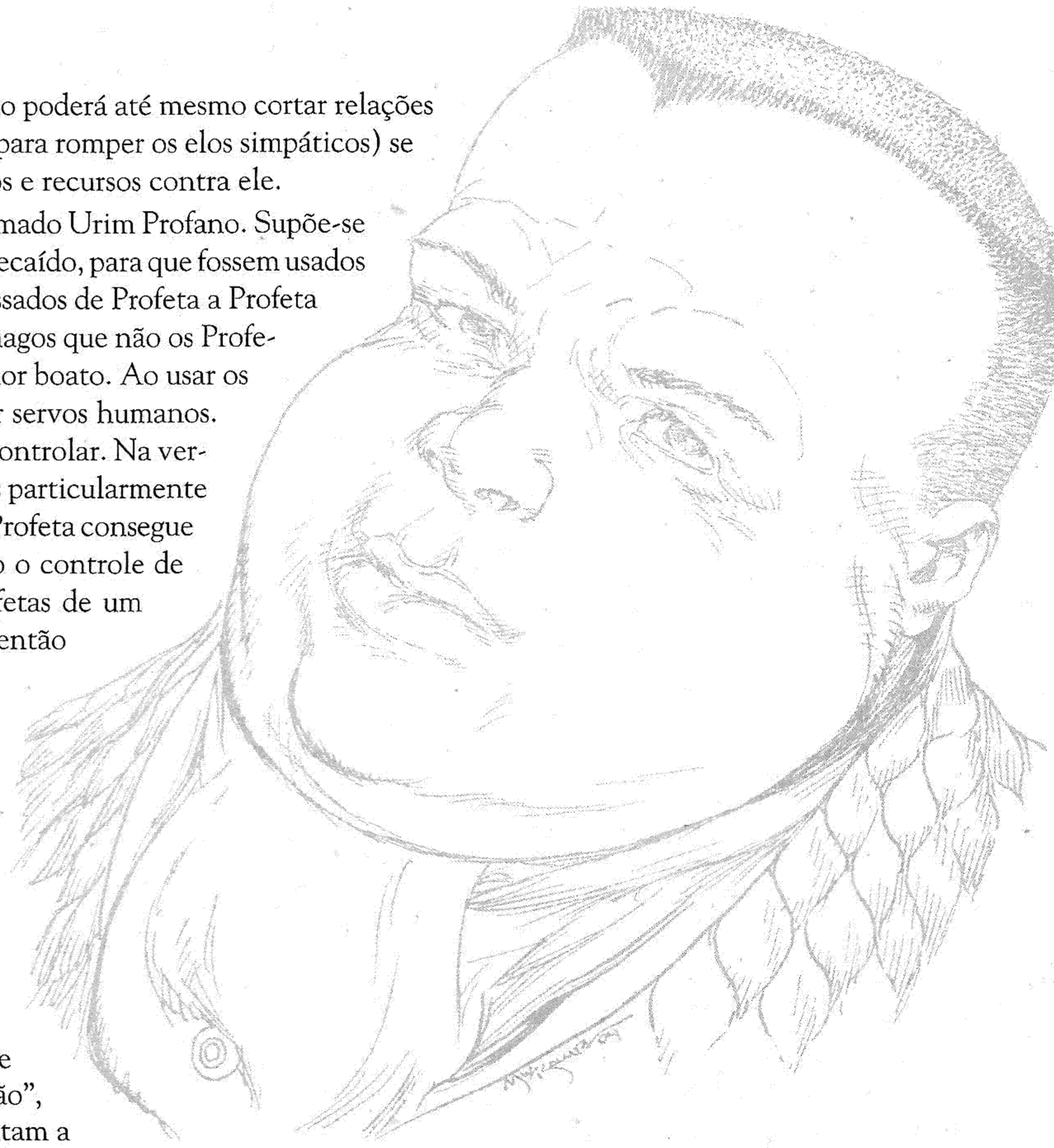
É claro que os Exarcas nem sempre abordam seus servos diretamente, mas os Profetas às vezes têm visões ou alusões em sonhos que eles atribuem aos Exarcas. Costumam ser enigmáticas ou extremamente metafóricas, sem dúvida como um teste para a sabedoria dos servos. Recorrendo a diversos métodos de adivinhação — tarô, mandalas feitas de areia e leitura das entranhas de animais sacrificados —, os Profetas discernem onde agir e o que fazer para ampliar o poder dos Exarcas. A orientação os leva inevitavelmente às ordens mágicas rivais, inimigos que precisam ser subvertidos ou destruídos no caminho rumo ao poder. Assim como se acredita que os Exarcas controlam as ações dos Profetas de longe, os Profetas dirigem seus próprios servos em operações de vigilância, investigação e intervenção.

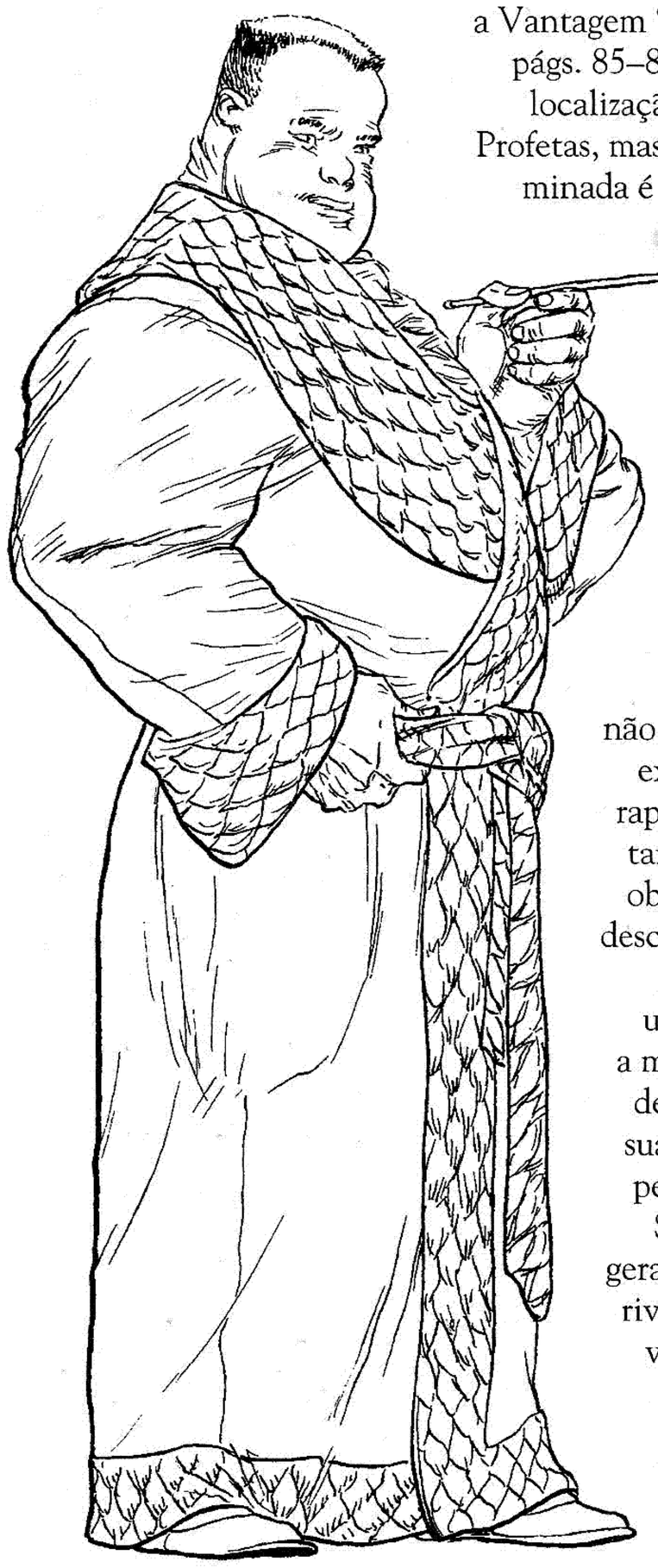
As lendas dizem que os Profetas se formaram após a Queda de Atlântida, liderados por magos das ordens atlantes que apoiaram os Exarcas. Não foram exilados da Cidade Desperta, mas a destruição da Escada e a submersão da ilha os levaram à diáspora tanto quanto o resto de sua gente. Formados por membros das quatro ordens atlantes, os Profetas alegam ter os pontos fortes de cada uma delas (e, dizem alguns, também suas fraquezas). Eles detêm o talento guerreiro da Seta Adamantina, a arte da espionagem dos Guardiões do Véu, o conhecimento do Mysterium e a vontade implacável de chegar ao poder da Escada de Prata. Com o passar dos milênios, eles assumiram identidade própria, por vezes se fragmentando em diversas partes, e em outras se reunificando para formar uma nova e singular totalidade.

Os Profetas vêm de todas as classes sociais e profissionais, desde que seus hábitos levem às cerimônias secretas que unificam a ordem. Os visionários se dedicam à arte da adivinhação em oratórios dirigidos com todo o cuidado. Usando o Arcano do Tempo, eles estudam os presságios para interpretar o que os deuses desejam que eles façam. Usando o Arcano do Espaço, procuram aqueles que querem desafiar as divindades. Antes de agir abertamente contra seus rivais, os membros de uma cabala de Profetas costumam usar a clarividência, seguir e vigiar os alvos para descobrir tudo o que puderem. Os iniciados cuidam do trabalho preliminar nessas cruzadas — espionam rivais suspeitos, seguem-nos e invadem seus lares e oratórios. Os iniciados roubam objetos que detêm elos simpáticos significativos com os inimigos — objetos aparentemente inócuos ou raramente lembrados —, de modo que os outros possam usá-los em rituais de clarividência. Os oponentes alertas muitas vezes ficam

paranoicos quando esse assédio começa. O mago acuado poderá até mesmo cortar relações com pessoas e locais que ele conhece (usando a magia para romper os elos simpáticos) se achar que os Profetas estão usando seus próprios aliados e recursos contra ele.

Muitos Profetas possuem um Artefato exclusivo chamado Urim Profano. Supõe-se que os Exarcas mandaram esses objetos para o Mundo Decaído, para que fossem usados por seus leais seguidores, e eles são cuidadosamente passados de Profeta a Profeta desde então. Raramente são encontrados com outros magos que não os Profetas, que os procuram fervorosamente à menção do menor boato. Ao usar os Urins Profanos, os Profetas descobrem como controlar servos humanos. Os indivíduos de vontade fraca são os mais simples de controlar. Na verdade, são vários os rumores que falam de seres humanos particularmente suscetíveis a esse tipo de coisa. Com o Urim Profano, o Profeta consegue sobrepujar a vontade do escravo escolhido, assumindo o controle de seu corpo e de sua alma. Enquanto meditam, os Profetas de um círculo podem realmente controlar de longe pessoas até então comuns: asseclas que não compreendem inteiramente como são explorados. As criaturas sobrenaturais, as almas Despertadas pela magia e os indivíduos dotados de grande força de vontade são todos extremamente resistentes à dominação mágica, e esse é um dos motivos pelos quais os Exarcas precisam enganá-los com sutileza, usando asseclas subjugados. Nem todo pilar recorre à escravidão gerada por um Urim Profano. Na verdade, alguns se opõem fortemente a essas práticas "depravadas" e movem cruzadas contra elas.





Métodos ocultistas (e a Vantagem "Ocultação", págs. 85–86) dificultam a localização dos círculos de Profetas, mas uma cabala determinada é capaz de encontrar os oratórios dos rivais — quem sabe antes que os seus sejam revelados. Depois de decidir agir abertamente contra uma cabala rival, o círculo de Profetas não hesitará, para não correr o risco de se expor. O grupo agirá rapidamente, aproveitando toda vantagem obtida e cada segredo descoberto. Se a cabala rival for obrigada a usar ostensivamente a magia para se defender, os Profetas terão suas ações justificadas perante seus mestres. Sua tática preferida geralmente é incitar os rivais a lançar feitiços vulgares. Se acontecerem Paradoxos, muitos Profetas acreditam que o Abismo irá se expandir e os futuros magos terão uma dificuldade ainda maior para Despertar. Os rivais insensatos revelam seu verdadeiro poder diante de Adormecidos, sacrificando ainda mais seu sigilo e sua segurança.

Urim Profano

O Urim Profano é um Artefato (pág. 81), uma Vantagem de índice 7, o que o coloca fora do alcance de personagens iniciantes (que precisam investir dois círculos para adquirir o quinto e também cada círculo depois disso). Trata-se de um peitoral de pano, ornamentado com joias e um estranho selo ideográfico, cujo significado é desconhecido, apesar de alguns Profetas do Trono Superno postularem que se trata da imagem de um dos Exarcas.

O Urim Profano confere a seu usuário os poderes da "Telepatia" (Mente 3, págs. 194–195) e do "Controle Telepático" (Mente 4, pág. 197). O primeiro se limita a perceber o mundo por meio dos sentidos do próprio alvo, vendo o que ele vê, ouvindo o que ele ouve. Os dois poderes são condicionais. O gatilho da Telepatia é uma breve declaração de intenções, tal como "eu sou o regente: submeta seus sentidos a mim". No caso de Controle Telepático, o gatilho consiste de meditação e concentração. Consulte a tarefa meditar, pág. 51 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Tão logo o mago obtenha êxito na tarefa meditar, ele conseguirá acionar o gatilho. A Duração dos dois poderes baseia-se em concentração: o usuário precisa se concentrar para sentir o que

o alvo sente ou dar-lhe ordens (que são interpretadas como se partissem da própria vítima). Os Profetas do Trono Supero empregam o Urim Profano para "controlar remotamente" escravos Adormecidos, usando-os para espionar outros magos e, às vezes, retardá-los. Supõe-se que exista uma versão mais poderosa do Urim Profano — o Tumim Profano —, que confere ao usuário o poder de Mente 5 "Dominação Psíquica", pág. 198.

Se essas sociedades secretas não forem impedidas, os servos dos Exarcas conseguirão se insinuar em praticamente qualquer instituição dos mortais, pervertendo mentes e escravizando vontades para que sirvam a sua busca por poder. Os pilares tradicionais oferecem religiões falsas, criam irmandades ou fundam partidos políticos radicais (ao contrário dos Guardiões do Véu, que levam os indignos para longe da verdade, os Profetas tradicionais estão dispostos a abrir espaço para criaturas inferiores em sua hierarquia: escravos nas posições mais baixas da ordem). Os Profetas poderosos não esperam simplesmente que a Incredulidade oculte todas as suas atividades; fazem todo o possível para suprimir o conhecimento da magia. Os magos paranoicos espalham rumores sobre Profetas que se infiltraram em governos, na grande mídia e em outras instituições para promover esse objetivo. Entretanto, nem todo círculo tem essa mesma ânsia de poder. Muitos se contentam em controlar os "normais", pessoas comuns que se tornam marionetes e espiões sem alma. Os Profetas têm nomes e rostos comuns, agindo em segredo e em silêncio por meio de representantes.

Os Profetas fanáticos acreditam de fato que são convocados pelos céus e que, à medida que seu poder aumenta, estão destinados a ascender a posições mais elevadas de autoridade e poder em defesa do mundo. Na verdade, algumas de suas organizações são tão poderosas que cuidam de cidades, países ou enormes áreas selvagens. Esses Ministérios mantêm os inocentes ignorantes e destroem os rivais. Cada Ministério exibe um estilo, método ou filosofia mágica diferente. Por exemplo, o Ministério Pan-óptico é governado pelos maiores mestres da ordem no campo da vigilância. Está sempre em desacordo com Ministérios rivais que preferem a guerra mágica, a difusão do condicionamento psíquico ou o domínio por meio de marionetes políticas e dos governos Adormecidos. Cada Ministério roga aos deuses demonstrando a eficácia cruel de seus métodos e que seus ministros são dignos da ascensão. Em câmaras escondidas e no interior de refúgios além do mundo que conhecemos, os ministros sentam-se em tronos preciosos, cuidando de seus autoproclamados domínios. Os Profetas mais fatalistas aceitam a ideia de que nunca chegarão a esse nível de poder e que o melhor que podem esperar é um mundo estável, onde as ordens mágicas não lutarão mais em nome do que a magia deveria ou não deveria ser.

Os Profetas têm diversas razões para servir aos Exarcas. Para muitos, é uma simples questão de poder. Os Profetas costumam acreditar que, ao compreender o que seus mestres secretos desejam, eles serão recompensados por seus serviços. Alegam haver uma razão para os Exarcas terem ascendido a fim de zelar pela realidade, ao passo que todas as ordens rivais quase foram extintas. O mundo dos Exarcas é mais seguro e estável do que aquele que qualquer outro deus poderia ter criado. Reforçar a visão que os Exarcas têm da realidade pode parecer uma reação mais adequada a um mundo de trevas do que deixar os conflitos mesquinhos das ordens mágicas provocar a dor e o sofrimento. A ironia é que, apesar do idealismo, as sociedades dos Profetas muitas vezes lutam entre si.

Como seria de esperar, pilares diferentes na mesma cidade podem competir pela supremacia mágica com a mesma ferocidade com que sabotam outras ordens. Usam alguns meios e métodos idênticos para sustentar seus tronos ao redor do mundo, mas a variedade das sociedades criadas por eles e as diversas máscaras que vestem tornam-nos imprevisíveis e perigosos. O pilar que chantageia magistralmente as autoridades municipais pode competir com uma seita da mesma cidade que usa o sexo para escravizar seus asseclas. Cada grupo tentará provar que merece mais uma promoção do que o outro. Ainda que os servos dos Exarcas sejam derrotados numa cidade, uma sociedade completamente diferente poderia vencer em outra. Os fanáticos acreditam que isso acontece porque as ordens rivais interpretaram erroneamente a vontade dos deuses, ou porque não eram dignas de receber ordens diretamente dos céus.

Cada cabala acredita seguir o caminho único verdadeiro rumo ao céu, mas muitas foram desviadas de seu objetivo. Algumas chegam a desconfiar que os Exarcas simplesmente colocam ordens rivais de magos umas contra as outras, enfraquecendo as criaturas inferiores que teriam a intenção de desafiar sua força. Ainda assim, os fiéis continuam interpretando presságios, tentando confirmar sua própria ascensão. Não é que partam em demanda para se juntar aos Exarcas: eles são atraídos para o Trono, são convocados a cumprir a vontade dos soberanos. Ao procurar atentamente e se opor de modo implacável a qualquer um que tente ressuscitar falsas ordens mágicas, eles esperam garantir sua própria elevação ao poder. A ascensão não exige nada menos que isso.

Especializações Clássicas dos Profetas

Os Profetas do Trono Supero ensinam aos membros as seguintes Especializações Clássicas: Investigação, Ocultismo e Persuasão.

Janet Evans

Titereira e Profetisa

Mote: *Ela está passando o batom. Está acertando a saia. E, agora, está colocando a faca na bolsa...*

Histórico: Até os 39 anos, Janet levou uma vida atarefada. Nunca arranjou tempo para terminar o curso de MBA, e sua carreira no marketing não rendia o suficiente para pagar as contas. O último casamento foi um fracasso amargo, mas ela deu um jeito de continuar pagando as prestações da casa, do carro e da aposentadoria. Os amigos se impressionam por ela não ter sofrido um colapso nervoso esse tempo todo, mas não sabem que ela de fato teve um. Durante seu mais recente "intervalo" desempregada, Janet conseguiu refinanciar a casa e ganhar alguns meses de introspecção. Ela completou seu Despertar sem aparentar ter saído de casa. A carreira e as contas agora têm pouca importância, pois ela encontrou um propósito maior.

Janet frequenta um grupo de estudos duas vezes por semana, supostamente para discutir qualquer que seja a obra de ficção em voga na lista de mais vendidos. Em segredo, esse grupo de ami-

gos discute os sonhos e visões que experimentam — vislumbres aterrorizantes de outro mundo que transformam este numa mentira. Todos são supostos profissionais liberais à beira da crise da meia-idade; pessoas com um pouco de dinheiro no bolso e muito tempo livre nas mãos. Eles se viram atraídos para a mesma casa, na mesma vizinhança, onde o grupo ligeiramente excêntrico pratica em segredo sua própria forma de magia. A carreira Adormecida de Janet chegou ao fim, mas agora ela percebe como seu trabalho era inútil. Agora que sabe que a magia é real, ela segue uma carreira muito diferente.

Janet ainda sonha com a Torre de ferro. Suas visões mostram uma imponente fortaleza à beira do infinito, de onde ela observa toda a Criação. À direita de Profetas mais velhos e poderosos, ela sonha com um mundo onde a juventude eterna, o poder e a sabedoria podem ser seus. Na iniciação, seu mestre a presenteou com a maior dádiva da ordem, o Urim Profano, concedendo-lhe a habilidade de agir diretamente por meio de outrem, de pessoas desalmadas que desperdiçaram seu potencial. Contudo, para cada sonho há um pesadelo. Janet é obcecada por um jovem com poder igual ao seu. Em seus sonhos, ele é jovem e belo, um musculoso atleta de fim de semana que estuda magia e artes marciais na mesma medida. Nos sonhos, os dois se confrontam várias vezes, e o resultado é sempre o mesmo: sexo ou morte. Todos os espíritos afins do círculo de Janet têm sonhos similares com uma pessoa diferente, e todos os interpretam da mesma maneira: o único jeito de alcançar o poder é destruir os rivais que lhes foram designados.

Por meio da clarividência, Janet tem observado uma mulher mais jovem e atraente, cuja vida não vai a lugar algum, uma garota tragicamente bela que vive perdida numa bruma de álcool e drogas. Usando o Urim Profano, Janet aprende a enxergar pelos olhos de sua boneca. Quando medita, ela consegue tomar o corpo da garota e subverter-lhe a vontade. Seu círculo de Profetas treina para destruir os rivais na estrada para o poder. Quando apresentar sua boneca viva ao mago com quem sonha, Janet sabe qual será o resultado: sexo e morte.

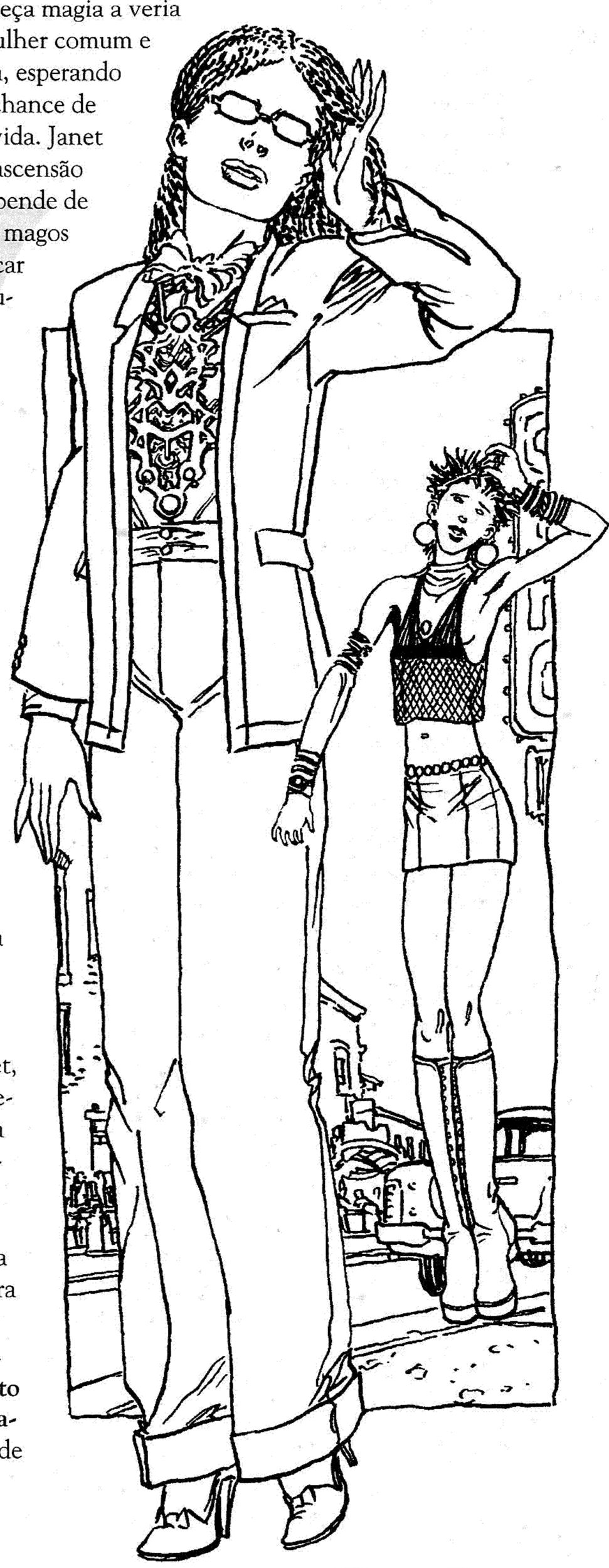
Descrição: Janet acaba de encerrar uma carreira como profissional que lutava para subir o máximo possível sem apelar para atos inequívocos de traição. Suas roupas foram escolhidas para demonstrar como ela é responsável e profissional. Qualquer um que já tenha folheado os mesmos catálogos de compras é capaz de identificar as marcas e, quem sabe, dizer até mesmo em quais páginas as roupas aparecem. Nos últimos meses, ela deixou crescer os cabelos castanho-claros. A prática do *jogging* a manteve em boa forma, e ela se veste de maneira a valorizar as pernas compridas. O excesso de leitura cansou-lhe a vista e, por isso, ela observa o mundo com frieza através de seus óculos de aro negro. Sua vida é feita de responsabilidade e sacrifício, e sua aparência demonstra isso.

A "boneca" de Janet, Raven, é outra história. Geralmente veste calças de malha e camiseta, e seus cabelos são curtos e espetados. Absurdamente magra, ela se aproveita do metabolismo acelerado para beber frequentemente. Às vezes, quando Raven está bêbada demais para se controlar, Janet assume o leme. Raven tem realmente tudo a seu favor, mas parece estar jogando isso fora. Quando Janet está no comando, sua boneca pode ser sedutora ou austera, dependendo do humor da Profetisa. Na manhã seguinte, Raven acorda usando roupas diferentes, de ressaca e com vagas lembranças das coisas que fez (como características de Raven, use aquelas fornecidas para o "baladeiro", págs. 203–204 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

O nimbo de Janet se manifesta como uma distorção espacial e visual em torno dela, de modo que todas as linhas de perspectiva parecem se dirigir a ela por um momento.

Dicas de interpretação: Qualquer um que seja caçado por Janet ou sua cabala ira encontrar Raven muito antes de encontrar Janet. Raven é descartável e esquecível, pelo menos para a mulher que a controla. Ela se sente atraída por homens atléticos. Tão logo encontra seu alvo, Raven fica obcecada com seu recém-descoberto objeto de desejo. Mesmo embriagada, Raven é capaz de ficar sóbria muito rápido e de agir com crueldade. Ela atacará verbal e fisicamente qualquer pessoa que se coloque em seu caminho. Nesses episódios, a boneca deve apresentar maneirismos radicalmente diferentes daqueles associados a sua personalidade irresponsável, peculiaridades que vão indicar sua conexão com Janet.

Se a cabala caçada por Raven chegar à titereira por meio da marionete, Janet estará bastante apta a se apresentar como uma pessoa responsável e instruída. Afinal de contas, qualquer um que não conheça magia a veria como uma mulher comum e desempregada, esperando sua próxima chance de melhorar de vida. Janet sabe que sua ascensão realmente depende de ela estudar os magos rivais e arrancar deles o que puder. Por meio de Raven, ela tentará se aproximar de um mago rival e então se apossar de qualquer coisa que conseguir para seu próprio proveito: conhecimento, a localização de um oratório ou informações sobre a cabala de um mago. Se a presa desvendar a trama de Janet, ela se esconderá atrás de sua aparência respeitável, mas continuará a procurar outra marionete para usar contra seus inimigos.



Instrumento mágico dedicado: cassetete de couro.

Senda: Mastigos.

Ordem: Profetas do Trono Supremo.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 2.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Informática 1, Investigação 3 e Ocultismo 2.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 1, Dissimulação 1 e Esportes 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Expressão (Imitar) 1, Intimidação (Humilhar) 2, Persuasão (Repreender) 3 e Socialização 2.

Vantagens: Aliados (Grupo de Estudos) 2, Artefato (Urim Profano) 7, Destino 2 e Língua Sublime.

Força de Vontade: 6.

Sabedoria: 6.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Inveja.

Iniciativa: 6.

Defesa: 2.

Deslocamento: 9.

Vitalidade: 7.

Gnose: 3.

Arcanos: Espaço 2, Mente 3 e Sorte 1.

Clássicos: *Espaço* — Clarividência (••); *Mente* — Terceiro Olho (•), Escudo Mental (••), Incitar Emoções (••), Ampliar a Mente (•••).

Mana máx./Por turno: 12/3.

Blindagem: 3 ("Percepção Confusa", Mente ••).

Interditores

Os Interditores não veem seu Despertar como uma bênção. Em vez de uma revelação ou libertação, sua nova condição é considerada uma maldição. O mago de repente vê que o mundo é mais sombrio e perigoso do que jamais imaginou. A magia o atormenta com vislumbres do mundo sobrenatural. Talvez ele se torne um caçador implacável do sobrenatural — um mago temeroso disposto a usar sua maldição para destruir males maiores —, mas descobrirá inevitavelmente que as criaturas mais perigosas das sombras são os outros magos. Os Interditores não preferem uma determinada forma de magia: não, eles querem destruir toda a magia. Muitos acreditam que, somente então, os pesadelos e as visões irão cessar.

Muitos Interditores acreditam ter sido Despertados para a magia para que possam destruir outros que a praticam. Com sorte, quando suas presas forem destruídas, seu tormento cessará e suas vidas voltarão ao normal. Outros aceitam a ideia de que, à medida que matarem, eles se tornarão mais poderosos, até encararem as mesmas tentações que criam os magos monstruosos e amorais. Alguém poderia esperar que, se um Interditor fosse corrompido, outro surgisse para tomar o lugar dele e destruí-lo, quando então o caçador se tornaria a caça, e o ciclo continuaria. Apesar de certamente existir a tentação de estudar a magia até o fim, todo Interditor desconfia que o caminho para o poder leva, em última análise, à destruição.

Entre os feitiços mais notáveis de um Interditor estão os rituais que roubam o conhecimento mágico da mente de seus praticantes, ou que simplesmente matam quem negocia esse conhecimento. Ao contrário de um Profeta ou Guardião, o Interditor não se preocupa em manter secreta a existência da magia. Ele usaria força ostensiva com prazer para destruir o que considera malévolo. Se a represália é violenta ou perigosa é porque a destruição do mal a justifica. Às vezes, os Paradoxos mágicos e as baixas entre os Adormecidos são aceitáveis, principalmente se o caçador acredita que uma causa maior está em jogo. A única magia que o Interditor prefere manter em segredo é a sua. Na verdade, os extremistas relutam em admitir ou divulgar (até para si mesmos) que dependem de algum modo da magia. Muitos prometem apagar todo o conhecimento esotérico de suas mentes tão logo concluam seu trabalho, mas suas ações geralmente os levam a um mal ainda maior quando têm êxito. A tentação do Interditor é obter mais poder para conseguir destruir males maiores; contudo, a cada passo, o caçador descobre ser mais difícil voltar atrás.

Os Interditores mais imprevisíveis são os solitários, almas despedaçadas que muitas vezes têm dificuldades para interpretar os incidentes de seus respectivos Despertares. Tentando desesperadamente entender o acontecido, o Interditor solitário inventa uma razão para ter sido amaldiçoado. Alguns se voltam para a religião, movidos por deuses e demônios, ao passo que outros designam-se os defensores humaníssimos da humanidade. A busca por redenção atormenta o caçador solitário. Ele rompe aos poucos seus vínculos com os mortais e torra todas as suas economias, mas começa a entender o que há de sobrenatural nos praticantes de magia. Não se engane: alguns realmente encontram magos monstruosos, amorais ou insanos, mas a maioria ataca cabalas sábias e organizadas. Pode ser que o discernimento de um Interditor se encontre absurdamente enviesado, distorcido por uma mente esfrangalhada para reiterar os delírios dele. Uma crença comum é a de que, ao destruir monstros mais ameaçadores, a alma do cruzado será redimida. A morte é o resultado inevitável, tanto para o predador quanto para a presa.

Os Interditores mais perspicazes procuram outros na mesma situação — na verdade, é possível que um único acontecimento sobrenatural desencadeie mais de um Despertar ao mesmo tempo. A magia é capaz de reunir muitas pessoas dos lugares mais distantes. Como a alma de um Interditor clama por algum tipo de explicação ou sentido, os líderes ocultistas carismáticos trazem cabalas inteiras para seu lado, como se fossem cães fiéis prontos para a caçada. Em cada geração, alguns chegam a decifrar fragmentos do conhecimento atlante, entre eles lendas sobre uma ordem perdida, conhecida como os Timori, ou "os temerosos". Outros adaptam as religiões modernas a suas seitas. Não é nenhuma grande surpresa que muitos exorcistas e curandeiros espirituais poderosos se encontrem no centro dessas seitas. Os Interditores devotos precisam aceitar a ideia de que arriscam suas próprias almas para destruir os poderes que os seduzem.

Os conspirólogos especulam que agências influentes no mundo dos mortais já estão cientes da existência do oculto. É possível que, em algum lugar na burocracia da Agência Nacional de Segurança norte-americana ou num grupo dissidente e há muito esquecido da Igreja Católica, uma sociedade perdida recrute os Interditores e outras almas perdidas para livrar o mundo da magia. O Interditor que resiste à ânsia do poder poderia coordenar uma equipe inteira de caçadores de bruxas. É bem mais provável, entretanto, que alguém com tanta autoridade e poder ceda inevitavelmente à pressão. Histórias assustadoras contadas pelos magos descrevem agentes misteriosos que conduzem uma versão contemporânea da caça às bruxas, abduzindo magos e mantendo-os sob forte esquemas de segurança. Os rumores sugerem métodos de conversão nos quais um mago se redime de seus crimes caçando aqueles que um dia o ensinaram. Contos ainda mais estranhos descrevem almas esfaceladas e transformadas em energia mágica para abastecer as armas mágicas dos inquisidores. A Incredulidade e os Paradoxos obscurecem as ações dessas sociedades secretas, mas, quando são confrontadas pelo mal, elas atacam sem comedimento.

Seja solitário ou parte de uma organização, motivado pelo conhecimento antigo ou explorado por alguma agência contemporânea, o Interditor nem sempre precisa recorrer à violência

pura para atingir seus objetivos. Para cada forma de magia há uma contramágica. Da mesma maneira que existem xamãs que invocam espíritos do outro lado do Dromo, há exorcistas que expulsam espíritos poderosos deste mundo. Os Encantadores a serviço da Seta Adamantina encontram Interditores capazes de roubar a força de suas armas. Os Necromantes que invocam as forças do além-túmulo enfrentam pretensos "santos" capazes de dar o descanso eterno a essas almas. Os Interditores conseguem apagar feitiços e rituais das mentes de seus inimigos, interromper o fluxo de Mana dos oratórios e erradicar o conhecimento antigo. Talvez seja sábio o mago que esconde seus feitiços mais poderosos em tomos mágicos e lugares espirituais, para o caso de Interditores apagarem esse conhecimento de sua mente; ou talvez seja um tolo que meramente permite a seus inimigos estudar seus métodos.

Os estudiosos do conhecimento atlante insistem repetidamente que os Interditores originais, os Timori, fizeram uma promessa de destruir sua própria magia tão logo todas as outras ordens mágicas fossem eliminadas. Eles temiam as infinitas possibilidades da magia e caçavam aqueles que seguiam o que eles consideravam ser sendas perigosas. Hoje, a cada geração, alguns líderes carismáticos Despertam com essa filosofia, da mesma maneira que outras ordens antigas são revividas. O conhecimento recuperado e lampejos de compreensão indicam como os Interditores Timori podem derrubar seus inimigos usando métodos antigos. Muitas ordens Timori se separam após destruir os alvos de sua escolha, mas é bem mais comum se destruírem nas investidas derradeiras. Outras sucumbem à loucura, à apostasia ou à corrupção quando seus objetivos são atingidos.

Os cientistas afirmam que, para cada ação, há uma reação contrária de mesma intensidade. Talvez os Interditores sejam apenas uma maneira do mundo sobrenatural limitar a quantidade de magia no Mundo Decaído, ou talvez os caçadores sejam agentes de forças muito maiores, instrumentos que equilibram a balança numa espécie de conflito eterno e insondável. Os Interditores são tão diversos quanto seus rivais, e igualmente perigosos. A violência gera a violência, a vingança exige uma represália, e o poder corrompe à medida que os Interditores travam sua guerra particular.

Hideki Onu

Caçador e Interditor

Mote: *Você já teve sangue nas mãos. Eu sinto o cheiro. Minhas mãos também estão cobertas de sangue.*

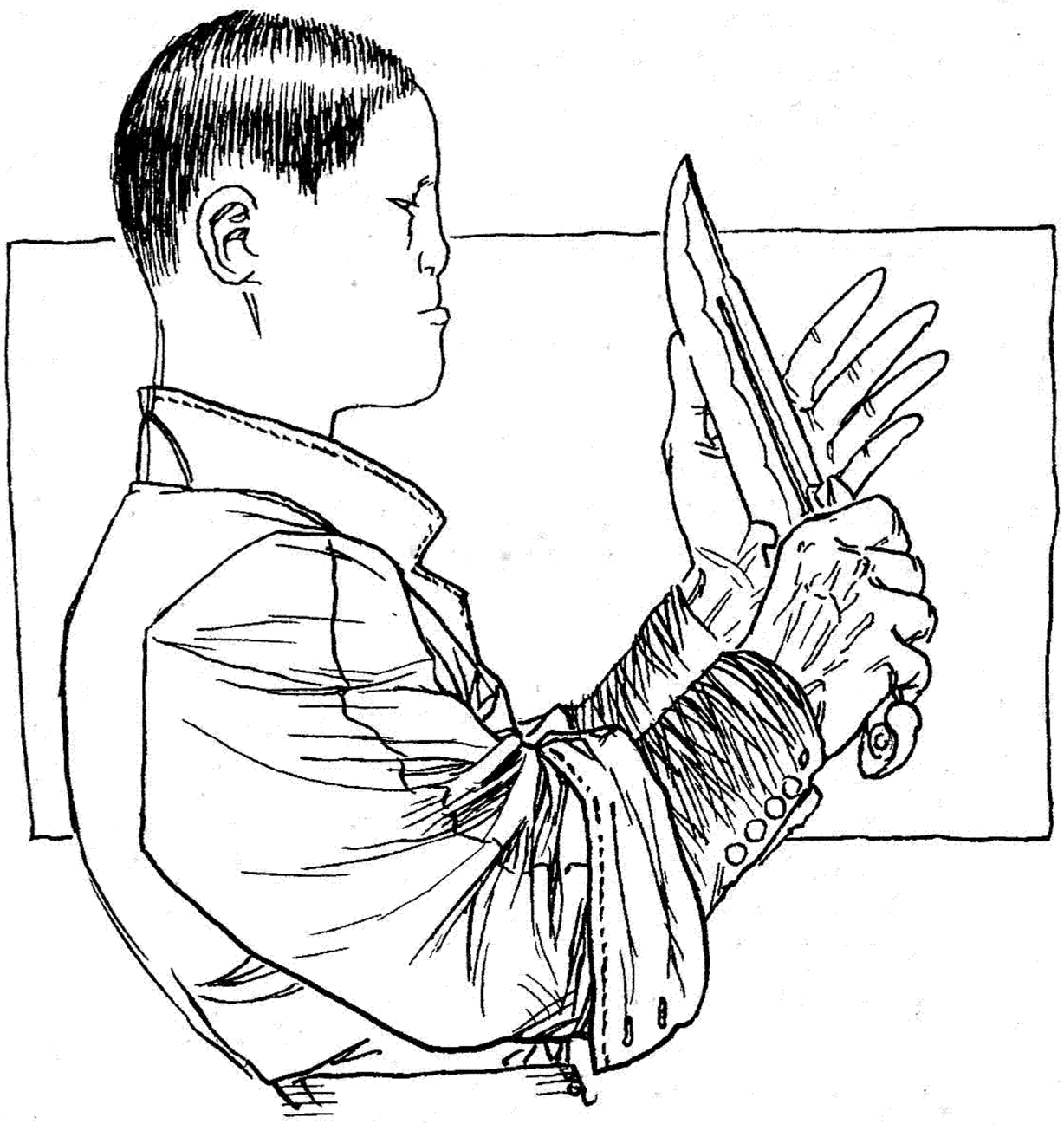
Histórico: Toda vez que Hideki se muda para um novo apartamento, seus antigos vizinhos geralmente o descrevem da mesma maneira: "Ele era sozinho e ficava na dele". Nos últimos cinco anos, ele pulou de um emprego mal remunerado a outro, concentrando-se em levantar dinheiro suficiente para bancar o aluguel, a comida... e seus passatempos. Seu pai o ensinou a atirar quando ele tinha 12 anos, em grande parte para tornar o filho independente. Um ano depois, o pai o deixou. No dia em que descobriu isso, Hideki comprou sua primeira faca, o início de uma pequena coleção. Hoje em dia, Hideki mantém um arsenal numa caixa trancada ao lado da cama. Ele passa o pouco tempo livre que tem assistindo à televisão, jogando *games* de tiro em primeira pessoa e treinando no estande de tiro. Recentemente, sua rotina deprimente adquiriu um novo significado.

Em meio a um fim de semana inteiro de bebedeira, Hideki começou a reparar nas pessoas a sua volta, mas agora de uma maneira diferente. Algumas pareciam mais suspeitas do que outras... e algumas nem sequer pareciam humanas. Seu Despertar foi, ao mesmo tempo, inebriante e asqueroso, e envolveu uma caminhada de quatro horas pela pior parte da cidade. Agora ele enxerga as mesmas coisas quando está sóbrio, vislumbres de monstros por toda parte. Ciente do poder da magia, desde então ele tem ficado à porta dos locais frequentados pelos monstros: os bares onde bebem, os locais onde dormem e as ruas por onde andam.

Hideki está se conscientizando aos poucos de que, à margem da humanidade, uma casta secreta de pessoas pratica a magia. Sua obsessão o deixou em apuros algumas vezes. Na verdade, ele se meteu em algumas brigas com pessoas que ele desconfiava serem "inumanas". Um mês atrás, uma dessas brigas levou Hideki a esfaquear alguém numa viela. O contato do sangue com suas mãos aliviou sua raiva. O sangue foi lavado facilmente, e queimar suas roupas não foi difícil. Apesar de ter vasculhado freneticamente o jornal da cidade, ele não achou nenhum sinal de que o corpo tivesse sido encontrado. Talvez seja melhor que ele não compreenda como sua própria magia da Matéria desintegrou todas as provas.

Não demorou a receber folhetos estranhos, deixados dentro de livros que ele pegava ou na porta de seu apartamento. No início, teve medo que os monstros o houvessem descoberto. Os folhetos continham longos discursos em letras miúdas, descrevendo como o mundo era secretamente povoado por monstros e que apenas uns poucos predestinados tinham alguma chance de detê-los. Hideki então soube que não estava só.

Apesar de odiar admitir, Hideki começou a acreditar, baseado nos sermões dos manifestos, que o sangue dos monstros o "envenenou". Começou até mesmo a desconfiar que ele também controla a magia, um talento que justifica como "combater fogo com fogo". Ele desenvolveu uma habilidade insólita com armas brancas e de fogo, e seus vislumbres do desconhecido beiram o sobrenatural. Apesar de saber que deveria trancar seu arsenal e escondê-lo, ele é atormentado pela ideia de que poderia se tornar tão inumano quanto os feiticeiros que caça. Somente ao alcançar o domínio completo de suas habilidades e provar que é mais forte do que eles, Hideki conseguirá resistir à corrupção que envenena sua própria alma.



Descrição: Hideki se mantém em forma correndo e levantando pesos. O treinamento criou músculos fortes por todo o seu corpo magro. Ele sempre tosa os cabelos com uma máquina elétrica, da mesma maneira que é fanático a respeito de cada um dos outros aspectos da higiene pessoal. Seu medo de ceder à própria fraqueza o transformou numa pessoa obcecada por controle. Suas botas grossas são relativamente caras, mas as camisetas e as calças *jeans* ordinárias que ele comprou no Wal-Mart três anos atrás certamente não são. O capote que ele usa o faz parecer ainda mais severo que o normal, escondendo bem suas armas.

Seu nimbo parece um revestimento de fogo branco a envolver-lhe o corpo.

Dicas de interpretação: Hideki é dominado pela curiosidade e movido pelo medo. Ao desconfiar que alguém pratica magia, ele começa a caçar a pessoa. Frustrado por sua falta de compreensão, ele seguirá o indivíduo durante vários dias até sua curiosidade se transformar em ódio, e depois em raiva absoluta. Quando confrontado diretamente, em geral ele consegue inventar uma desculpa qualquer para explicar porque está na vizinhança. Se não for possível caçar uma vítima em potencial, ele escolherá outra, para voltar após um dia ou dois. Seu ódio é inteiramente irracional. Não se pode argumentar com ele, pois não confia em ninguém que também conheça magia.

Hideki Onu não é descuidado e tampouco arrisca se expor sem necessidade. Não, ele passa seu tempo tentando entender cuidadosamente por que sua presa é diferente, quem ela é, quem são os aliados dela, onde conduzem suas atividades secretas e por que são uma ameaça à raça humana. Não importa quantas trivialidades venha a descobrir, ele se sente frustrado por nunca encontrar a peça final do quebra-cabeça: o que a magia é realmente. A única maneira de aliviar sua raiva crescente é sentir o sangue da presa em suas mãos. Então a loucura cede durante algum tempo... até ele ficar obcecado com o próximo alvo.

Na condição de Interditor (ele não sabe disso, mas são magos Interditores que produzem os folhetos misteriosos que o educam sobre seu estado), Hideki é bastante direto e dedicado ao empregar suas táticas. Ele é bem menos poderoso que uma cabala de fanáticos religiosos ou uma seita de Timori. Os magos com princípios morais fortes terão de encontrar uma maneira de dissuadi-lo sem matá-lo de primeira (pois isso refletiria mal na própria Sabedoria deles). Se a cabala não conseguir resolver esse conflito, Hideki seguirá os integrantes até estar pronto para ferir gravemente ou matar um deles.

Instrumento mágico dedicado: faca.
Senda: Obrimos.
Ordem: Interditores.
Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 4.
Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 2.
Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 1 e Autocontrole 3.
Habilidades Mentais: Informática 1, Investigação 2 e Ocultismo 1.
Habilidades Físicas: Armamento (Faca) 3, Armas de Fogo 4, Briga 3, Dissimulação 2 e Esportes (Corrida) 3.
Habilidades Sociais: Astúcia 2, Intimidação (Sermões) 3 e Manha 2.
Vantagens: Estilo de Luta: Kung Fu 3 e Reflexos Rápidos.
Força de Vontade: 7.
Sabedoria: 5 (Desconfiança).
Virtude: Justiça.
Vício: Ira.
Iniciativa: 6.
Defesa: 3.
Deslocamento: 11.
Vitalidade: 7.
Gnose: 3.
Arcanos: Forças 1, Matéria 2, Primórdio 2 e Vida 1.
Clássicos: nenhum.
Mana máx./Por turno: 12/3.
Blindagem: 2 ("Égide Invisível", Matéria ••).

Os Dementes

Saber que a magia existe liberta as mentes mortais das limitações que antes conheciam. Não deve ser surpresa, então, que essa experiência possa levar a mente de um mago à beira da insanidade e além. Não é fácil prever, classificar e nem organizar os magos insanos. Os Dementes desafiam uma sistemática tão cuidadosa. Os lunáticos delirantes e os psicopatas disfuncionais não sobrevivem muito tempo a suas transformações. Agem tão abertamente e com tamanha fúria que até mesmo as autoridades mortais conseguem localizá-los rapidamente e, se não o fizerem, as criaturas sobrenaturais, mais fortes e vividas, certamente o farão. Os loucos realmente perigosos escondem sua demência, assim como o poder mágico que ela confere. Eles aguardam, pacientes e enérgicos, o lento desenlace de planos que aumentam seu poder mágico... e sua insanidade.

Com pouca sabedoria ou moralidade (e índices baixos nessas duas características de jogo), eles são capazes de fazer sacrifícios épicos e provocar a destruição em grande escala, raramente temendo o castigo dos Paradoxos mágicos. Suas crenças são antagônicas aos ensinamentos e à disciplina dos quais as ordens místicas dependem. Os magos de fortes princípios morais procuram maneiras de curar ou "corrigir" esses feiticeiros perdidos, mas é muito comum os acessos de loucura forçarem tanto o Véu que uma cabala inteira precisa sair à caça do homem que se revela um louco e destruí-lo. Se ele não for impedido, acontecimentos sobrenaturais extraordinários podem gerar horrores bem mais perigosos que os próprios Dementes.

Como diz o ditado, muitas vezes há um "método na loucura", um padrão ligado à aflição que deforma o mago instável. Talvez seja possível localizar um dos Dementes ou desvendar sua psicologia anômala com base nesses padrões, mas a maioria exibe um instinto de sobrevivência que os encoraja a ser extremamente cuidadosos. As ações de um mago demente podem fazer parte de uma sequência maior de incidentes sobrenaturais, pois ele reage a perigos e revelações que os outros não conseguem detectar com facilidade. Ele se esconde por aí, com sua magia discreta, durante anos, até soltar no mundo sua visão distorcida ou até outros magos descobrirem seus planos e tentarem impedi-lo.

Os magos dementes cumprem bem o papel de rivais de difícil compreensão, mesmo quando seus perseguidores conseguem imaginar seus motivos. Ao ser perseguido, o mago demente não se detém diante de atitudes drásticas que os outros hesitariam em tomar, pois ele é capaz de justificar facilmente o que faz. As exibições públicas de poder mágico criam Paradoxos, uma consequência que magos mais cuidadosos terão de tolerar se continuarem seguindo o rastro. Se não for detido, o mago demente poderá incorporar vítimas inocentes a suas tramas.

Os insanos costumam ser pessoas comuns que foram transformadas para todo o sempre por seu Despertar. Alguns têm um talento sublime para algumas formas especializadas de magia e são cegos para todas as outras. Imagine um idiota brilhante ou um autista genial que tem seu poder elevado a um nível sobrenatural por lampejos de discernimento mágico. Suas ações não precisam ser aleatórias nem excêntricas. Lenta e delicadamente, ele desgasta

todo tipo de ordem que não se encaixa em sua demência, sua visão alternativa do mundo.

Em outras ocasiões, os Dementes são pessoas emocional e espiritualmente perturbadas, livres das barreiras da consciência ou da humanidade. A sabedoria é uma qualidade que elas não possuem (ou, em termos de jogo, uma característica que eles perderam de vez). Completamente amorais, eles saciam vontades ligadas a seus Vícios e desejos mais profundos. São monstros civilizados, capazes de usar a magia para se disfarçar como cidadãos comuns e inofensivos. Algumas artimanhas são tão elaboradas (e cercadas por tanta Ocultação) que nem mesmo outros magos conseguem descobri-las facilmente. Os arquivos policiais contêm diversos casos de assassinos sequenciais que nunca foram apanhados, pessoas desaparecidas que nunca foram localizadas e atos de genialidade doentia que é melhor a população comum nunca conhecer. Os Dementes executam obras-primas da atrocidade, descobrindo novos horizontes para a desumanidade a cada ano que passa.

Os insanos mais bizarros desafiam os limites da carne e suas mentes perturbadas se afastam de seus corpos. A carne "se partiu" durante o Despertar, permitindo a suas mentes perambular livremente. Contam-se histórias sobre magos em coma cujas mentes vagam pelas versões Crepusculares de corredores de hospitais, das ruas onde vivem seus entes queridos ou da periferia em torno de seus corpos arruinados. As lendas falam de magos abalados pela loucura cujas mentes Crepusculares fazem mágica sem restrições, remodelando a efemeridade para adaptá-la a seus sonhos mais tenebrosos. Coisas ainda mais estranhas são possíveis. O mago demente poderia se transformar numa força da natureza, um fenômeno sobrenatural ou um espírito incorpóreo, que atacaria a criação com talentos mágicos tão desenvolvidos ou dinâmicos quanto aqueles dos magos normais. Os magos dementes desafiam a realidade tão facilmente quanto desafiam a sanidade. Cada artífice da vontade desorientado confirma o motivo pelo qual as ordens místicas existem, e é melhor não explorar certos caminhos.



William Angle — Anjo da Morte

Histórico: O Despertar de William Angle foi como morrer e ressuscitar. No momento em que ele atingiu a iluminação, seu coração parou e a consciência se esvaiu. Durante uma hora inteira, William esteve morto, até voltar para este mundo com o poder sobre a vida e a morte. Corrompido por esse poder avassalador, ele deixou de considerar importantes as pessoas a sua volta, pois eram completamente transitórias. A humanidade era escrava do poder da morte, mas finalmente ele estava livre.

William acredita piamente ser imortal, e todas as suas ações parecem sustentar essa teoria. Ele está convencido de que, para garantir sua sobrevivência, precisa encontrar outras pessoas para morrer em seu lugar. Sua magia vai além da simples necromancia. Toda vez que mata, ele descobre que fica mais fácil prolongar a própria vida e se fortalecer. Ele tem a paciência e a determinação de um assassino sequencial e desaparece no anonimato após cada atrocidade. O assassinato múltiplo, para ele, é um ritual, etapas de um feitiço elaborado para prolongar sua própria vida. Nem mesmo a vingança dos mortos é capaz de detê-lo, pois os próprios espíritos de suas vítimas são usados para promover a carnificina.

Descrição: Angle é um homem velho e taciturno, um solitário atormentado de pele enrugada e pálida, cabelos negros e olhar penetrante. Quando não está exibindo seu poder mágico em público, ele é um velho patético enrolado numa longa capa cinza. Seus instrumentos de trabalho são mantidos numa mochila surrada que ele carrega a tiracolo. As mãos tremem por causa da idade, mas, toda vez que ele precisa cumprir uma tarefa crucial, elas se tornam extraordinariamente calmas e firmes. Quando ele mata, trata-se de uma rápida emboscada, uma investida de poder mágico que o revela como um monstro sobrenatural.

Quando Angle lança um feitiço vulgar, seu nimbo lhe confere uma palidez cadavérica, como se ele estivesse morto há algumas horas.

Dicas de interpretação: William Angle é razoavelmente forte para um velho, mas fica ainda mais ao energizar a arma que empunha com a magia da Morte. Ele deve agir de maneira rápida e silenciosa nos bastidores de uma crônica, deixando uma trilha de pistas para os iluminados seguirem. Rastreá-lo deve ser algo excessivamente difícil, pois ele possui um poder de Ocultação enorme. Ele não é forte o bastante para enfrentar uma cabala decidida, por isso prefere a fuga ao combate franco. Com a magia da Vida, ele é capaz de alterar temporariamente sua aparência ou curar a si mesmo. Com a magia de Morte, ele convoca serviçais para cobrir sua fuga. William não recorre aos extremos da magia da Morte, a não ser que seja encurralado, mas ele não tem medo de Paradoxos. Convenceu-se equivocadamente de que eles não o afetam e age como se não pudesse morrer. Uma cabala vigilante poderia provar que ele está errado, antes que ele volte a matar e matar.

Instrumento mágico dedicado: moeda de chumbo.

Senda: Moros.

Ordem: apóstata.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 1.

Atributos Sociais: Presença 1, Manipulação 2 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Investigação 1, Medicina (Medicina Forense) 1 e Ocultismo 1.

Habilidades Físicas: Armamento (Foice) 4, Dissimulação (Camuflagem) 4, Esportes 1 e Furto 2.

Habilidades Sociais: Astúcia (Impassível) 3, Expressão 1 e Intimidação 3.

Vantagens: Ocultação 5 e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 7.

Sabedoria: 5 (Fobia: Cadáveres).

Virtude: Fé.

Vício: Ira.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Vitalidade: 6.

Gnose: 3.

Arcanos: Matéria 1, Morte 3 e Vida 3.

Clássicos: nenhum.

Mana máx./Por turno: 12/3.

Familiares animais

O familiar encarnado de um mago assume a forma de um animal. Apesar de suas características poderem exceder as do animal que ele imita (na verdade, trata-se de um espírito em forma de animal), algumas habilidades precisam ser cobertas pelas regras, como os ataques desferidos com suas armas naturais e os sentidos especiais. Você encontrará as características de gatos, cães e corvos no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 202–203. A seguir, temos os três tipos mais comuns de familiares:

Coruja

Descrição: São inúmeras as espécies de corujas; as características apresentadas nesta seção descrevem uma coruja de pequeno porte, "orelhas" na plumagem e grito agudo. Caçam camundongos e ratos silvestres à noite e têm visão e audição impressionantes.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 2, Perseverança 3, Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 2, Dissimulação 2, Esportes 3, Intimidação 2 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 6.

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 14 (voo; fator específico 10).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada de dados*
Bico	1 (L)	4
Garras	1 (L)	4

Vitalidade: 4.

Especial: +2 nos testes de percepção baseados em visão e audição.

Serpente

Descrição: Estas características descrevem uma serpente semelhante à cobra-preta (também chamada muçurana). Os familiares-serpentes são ótimos espiões. O mago certamente pode ter uma serpente venenosa como familiar, mas esses animais tendem a causar desconfiança e medo.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 2, Perseverança 3, Força 1, Destreza 3, Vigor 1, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 4.

Habilidades: Briga 1, Dissimulação 4, Esportes 1, Intimidação 2 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 7.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 6 (fator específico 2).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada de dados*
Mordida	1 (L)	3

Vitalidade: 3.

Doninha ou furão

Descrição: Estes ágeis mamíferos são muito bons em se enfiar em pequenos espaços e conseguem até mesmo desatar laços ou roer cordas.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 2, Perseverança 2, Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Briga 1, Dissimulação 4, Esportes 2, Intimidação 1 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 4.

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11 (fator específico 7).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada de dados*
Mordida	1 (L)	3

Vitalidade: 4.



Espíritos

Criaturas vivas de carne e osso habitam nosso mundo: feras e animais, predadores e presas, mestres e servos. Ainda assim, a maioria das pessoas continua alheia aos reinos invisíveis que as cercam. Fora dos limites da compreensão humana, os espíritos agem no mundo. Alguns são habitantes benevolentes de nosso plano de existência. Outros interagem com nosso mundo como visitantes, invasores, guardiões e até mesmo predadores.

Os espíritos podem assumir as formas de anjos e demônios, fadas e monstros, carros e caminhões, espadas e utensílios de cozinha, ou criaturas tão fantásticas que levam à loucura qualquer um que as contemple. Os magos são capazes de formar alianças com eles. Com sua determinação, os magos versados no Arcano do Espírito conseguem convocar, confinar e até mesmo controlar essas entidades do outro mundo.

Os espíritos podem ser imprevisíveis, motivados pelo que parece ser seus próprios caprichos e desejos, mas que um xamã reconhece como aspectos de suas naturezas. Ao contrário de um ser humano, os espíritos não conseguem agir em desacordo com suas naturezas: eles *são* suas naturezas.

As histórias sobre magos que lidam com espíritos falam de promessas feitas, pactos selados e amizades rompidas. Favores, proezas e até mesmo atos de sacrifício criam vínculos entre magos viventes e espíritos efêmeros. O mago que caminha pelo Reino das Sombras pode encontrar panteões inteiros dessas entidades. Algumas se reúnem em "cortes" ou "domínios" de afinidade, apresentando sociedades inteiras baseadas na força de um mesmo mito, tema ou lenda.

Regras para espíritos

As regras para espíritos são semelhantes àquelas para os fantasmas. Consulte a seção "Fantasmas", págs. 208–216 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Contudo, há algumas diferenças. A maioria dos espíritos chega naturalmente a sua condição. Nasceram assim, ao passo que os fantasmas são resquícios efêmeros de mortais já falecidos.

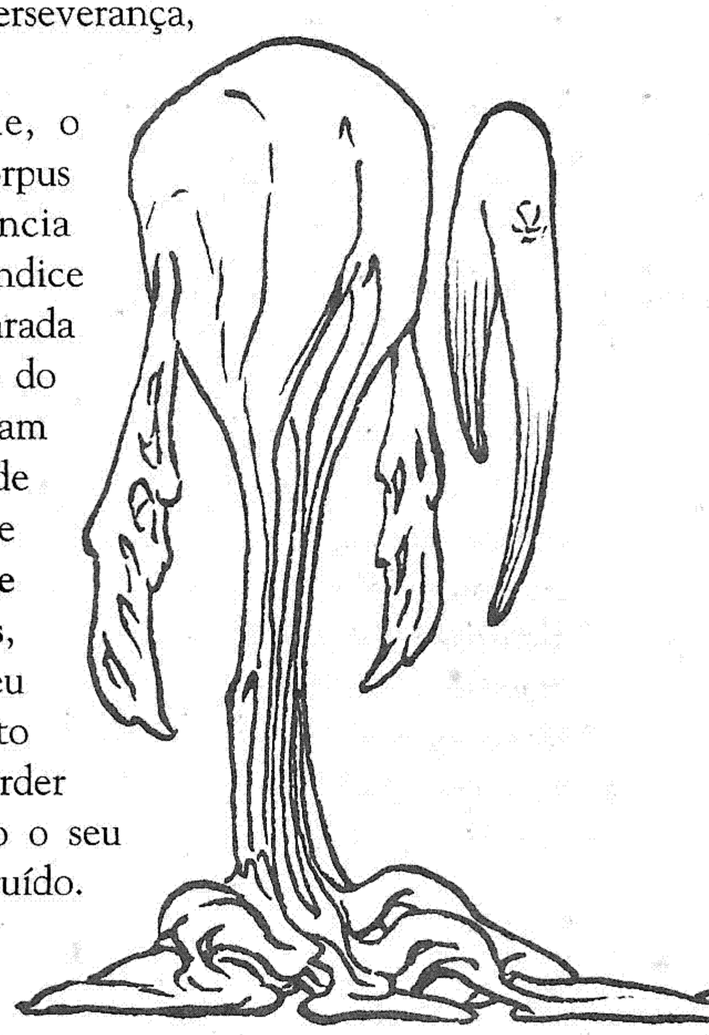
Características

Em vez dos nove Atributos usados para definir as criaturas do mundo físico, os espíritos têm apenas três: Poder, Refinamento e Resistência.

O Poder representa o impacto bruto do espírito no mundo espiritual, por meio de força de vontade ou de sua forma. O Poder de um espírito é empregado em todos os testes que normalmente envolveriam Inteligência, Força ou Presença.

O Refinamento representa a capacidade de um espírito de manipular outros espíritos, pessoas e o ambiente circundante. O Refinamento é empregado em todos os testes que normalmente envolveriam Raciocínio, Destreza ou Manipulação.

A Resistência mede a força da ideia que originou o espírito e com que facilidade ele é ferido e influenciado por outros seres. A Resistência do espírito é empregada em todos os testes que normalmente envolveriam Perseverança, Vigor e Autocontrole.



No lugar da Vitalidade, o espírito tem círculos de Corpus que representam a resistência de sua forma efêmera. O índice total de Corpus é igual à parada de Resistência + Tamanho do espírito. Os espíritos regeneram Corpus no mesmo período de tempo em que os mortais se recuperam de dano (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 175). Se perder todo o seu índice de Corpus, o espírito será desincorporado. Se perder toda a sua Essência e todo o seu Corpus, o espírito será destruído.

A hierarquia espiritual

Os espíritos se classificam de acordo com seu tipo e poder. Um espírito de nível inferior (Posto 1) pode ser simples, talvez o guardião de um campo de cogumelos ou o espírito de uma lareira, ao passo que um deus inferior (Posto 5) pode ter vastos poderes em seu campo de ação, seja ele um deus do fogo, do amor ou da escrita. Os magos atlantes inventaram um sistema de classificação supostamente baseado na hierarquia rudimentar que os próprios espíritos pareciam reconhecer. Os magos contemporâneos usam esse sistema, mas com os títulos criados no século XIX.

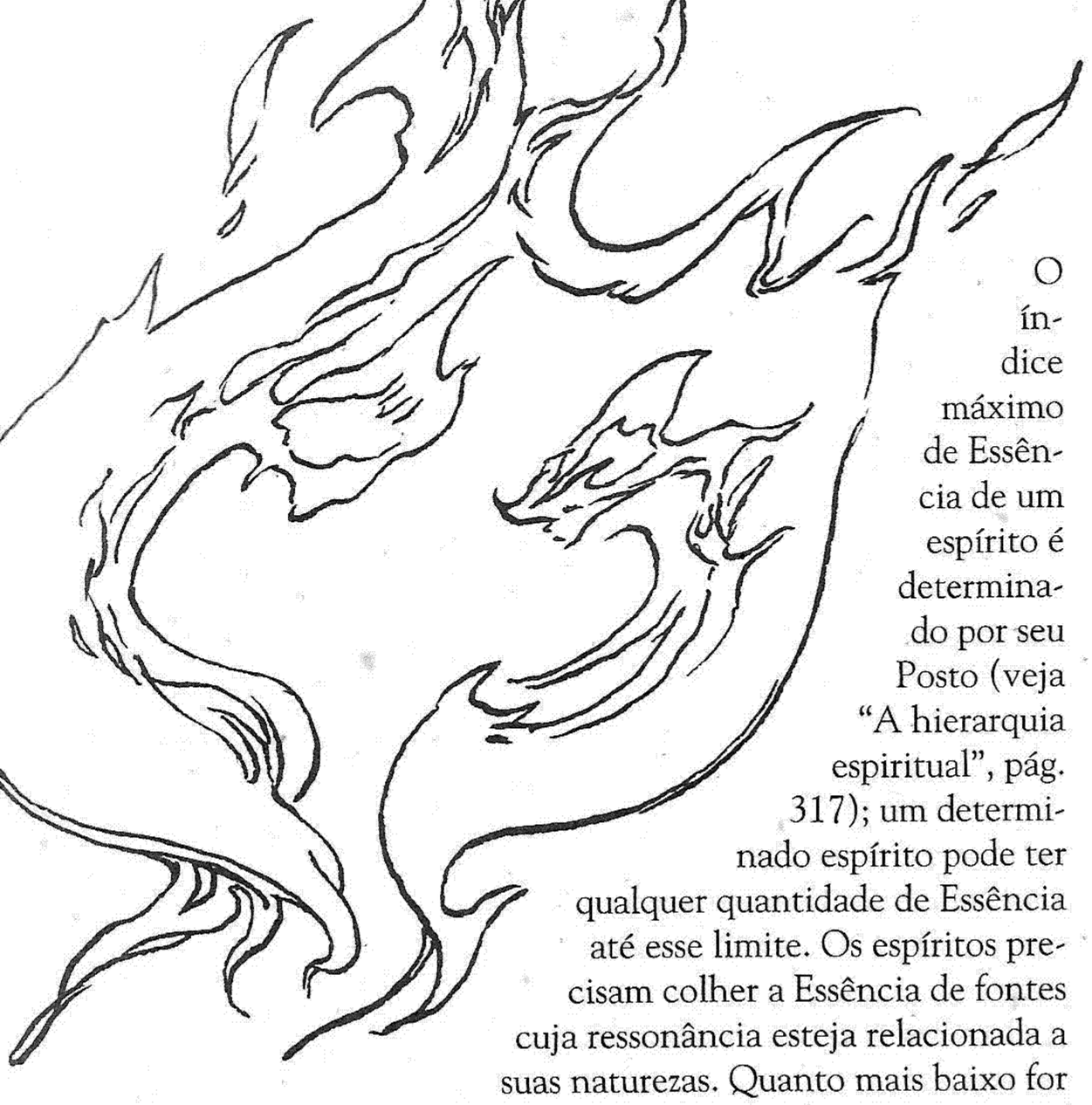
Posto†	Classe de espírito	Índices máximos*	Círculos de Atributo	Essência máxima
1	Escudeiro ou pajem	5 círculos	5–8	10
2	Cavaleiro	7 círculos	9–14	15
3	Barão/Baronesa	9 círculos	15–25	20
4	Conde/Condessa	12 círculos	26–35	25
5	Marquês/Marquesa (deus inferior)	15 círculos	36–45	50
6	Príncipe/Princesa (deus menor)	—	**	**
7	Duque/Duquesa (deus superior)	—	**	**
8	Rei/Rainha (os planetas)	—	**	**
9	Imperador/Imperatriz (as formas platônicas)	—	**	**
10	Quase inconcebíveis (o Motor Imóvel, Ain Soph)			

† Cada círculo confere um modificador de –1 às tentativas de confinar o espírito contra sua vontade.

* Representam os índices permanentes, e não características elevadas temporariamente.

** Os espíritos de Posto superior a 5 não precisam de características. Para todos os efeitos, eles são seres divinos.





O índice máximo de Essência de um espírito é determinado por seu Posto (veja "A hierarquia espiritual", pág. 317); um determinado espírito pode ter qualquer quantidade de Essência até esse limite. Os espíritos precisam colher a Essência de fontes cuja ressonância esteja relacionada a suas naturezas. Quanto mais baixo for seu índice de Essência, mais desesperados eles estarão para encontrar alimento.

Os espíritos têm Força de Vontade, que é usada normalmente. A própria existência do espírito está ligada à vontade de sobreviver e crescer. A maioria dos espíritos recupera Força de Vontade à razão de um ponto por dia, mas essa taxa pode aumentar se o espírito for particularmente bem-sucedido na tentativa de colher Essência com a ressonância adequada.

Os espíritos, como outras entidades, também têm Iniciativa, Defesa, Deslocamento e Tamanho. A Iniciativa é igual à soma Refinamento + Resistência. A Defesa de um espírito é igual a seu Poder ou Refinamento, o que for maior. O Deslocamento é igual a Poder + Refinamento + um "fator específico". Os espíritos que assumem forma humana ou animal têm fatores específicos idênticos aos de seus equivalentes terrenos. Os espíritos de objetos inanimados geralmente têm um fator específico igual a 0 (a não ser no caso de espíritos de carros e outros objetos projetados para se deslocar em velocidade), ao passo que os espíritos de formas mais abstratas geralmente têm um fator específico igual a 10.



Em geral, os espíritos podem ter qualquer Tamanho, dependendo do que representam e de seu grau de poder. Os espíritos excepcionalmente poderosos costumam ser maiores que seus primos mais fracos.

Observe que os espíritos não possuem Habilidades nem Vantagens. No entanto, eles não estarão sujeitos a penalidades devido ao uso inepto de uma Habilidade, desde que a tarefa seja apropriada a sua área de influência. Um espírito da informação é capaz de roubar o banco de dados de um computador usando apenas Poder + Refinamento, sem se sujeitar à penalidade habitual de –3 dados por tentar realizar uma tarefa normalmente associada à Informática sem que possua essa Habilidade.

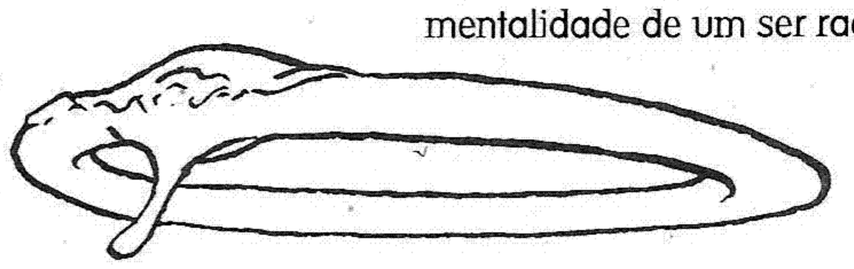
Influências

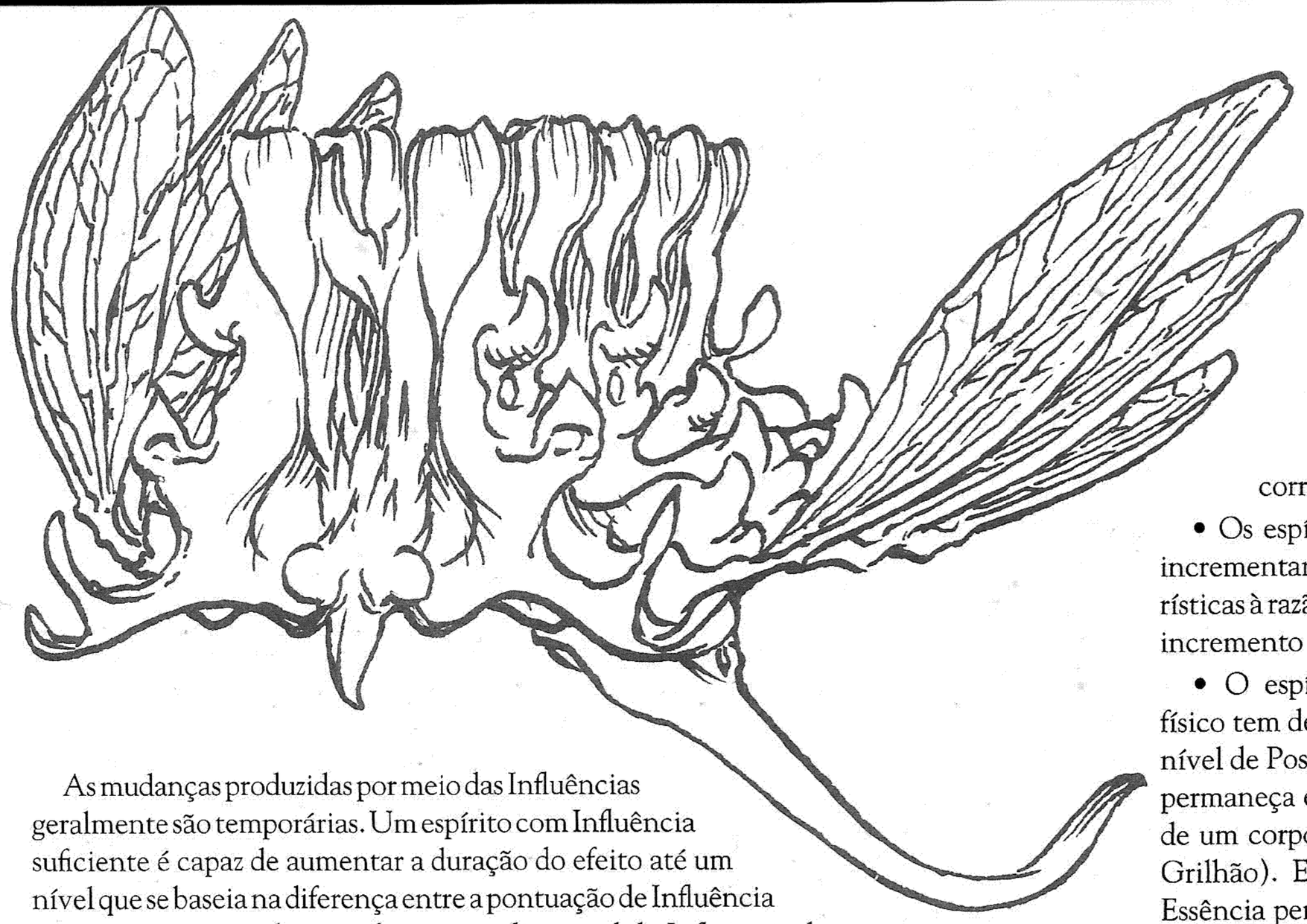
Todos os espíritos têm a capacidade de influenciar a coisa que lhes deu vida. À medida que ganham poder e sobem de Posto, eles serão capazes de manipular ou até mesmo de criar essa coisa. A maioria dos espíritos tem apenas a Influência que corresponde mais diretamente a sua própria natureza. É provável que um espírito-cão tenha a Influência Cães e que um espírito da ira tenha a Influência Raiva. Ao se fundir com outros espíritos para subir de Posto, eles adquirem outras Influências.

A Influência poderá ser usada do outro lado do Dromo se o espírito estiver na área de efeito de um locus de ressonância compatível. Do contrário, o espírito terá de usar o Nume de Transferência para influenciar o mundo físico sem sair da Sombra.

A utilização de uma Influência exige um teste de Poder + Refinamento e o investimento de um ponto de Essência (ou mais). Quando o espírito tenta usar uma Influência para afetar as emoções ou os pensamentos de uma criatura racional (Adormecido, mago, lobisomem, vampiro ou algo do gênero), o teste é disputado. Para resistir, os seres humanos fazem um teste de Perseverança ou Autocontrole, o que for maior. Os seres sobrenaturais, que são mais difíceis de afetar com Influências simples, podem resistir com a parada de Perseverança ou Autocontrole + a característica sobrenatural apropriada (Gnose para os magos, Instinto Primitivo para os lobisomens e Potência do Sangue para os vampiros).

Nível	Efeito
•	Fortalecer: O espírito é capaz de ampliar sua esfera de influência: tornar uma emoção mais forte, um animal ou uma planta mais saudável ou um objeto mais robusto (por exemplo, adquirindo mais um ponto de Vitalidade ou Estrutura para cada nível de Posto do espírito). Essas mudanças duram um minuto para cada sucesso. O custo é de um ponto de Essência.
••	Manipular: O espírito é capaz de produzir pequenas alterações dentro de sua esfera de influência: mudar ligeiramente a natureza ou o alvo de uma emoção, ou produzir pequenas alterações nas ações de um animal, no crescimento de uma planta ou na função de um objeto. Essas alterações duram no máximo dez minutos para cada sucesso. O custo é de dois pontos de Essência.
•••	Controlar: O espírito é capaz de produzir mudanças dramáticas dentro de sua esfera de influência: deturpar emoções ou ditar as ações de um animal, o crescimento de uma planta ou a função de um objeto. As mudanças duram no máximo dez minutos para cada sucesso. O custo é de três pontos de Essência.
••••	Criar: O espírito é capaz de criar um novo exemplo de sua esfera de influência: uma emoção, uma nova árvore ou planta jovem, um animal jovem ou um objeto novo em folha. A criação irá durar no máximo um minuto por sucesso. O custo é de quatro pontos de Essência.
•••••	Criar Maciçamente: O espírito é capaz de criar vários exemplos de sua esfera de influência: desencadeia sua emoção em várias pessoas, cria novos bosques, pequenos grupos de animais ou vários objetos idênticos. O custo é de cinco pontos de Essência. Surge um número de objetos igual ao Posto do espírito. As criações irão durar no máximo um minuto para cada sucesso. Ou então o espírito pode criar um exemplo perene de sua esfera de influência (mas um espírito é incapaz de alterar de maneira permanente a mentalidade de um ser racional).





As mudanças produzidas por meio das Influências geralmente são temporárias. Um espírito com Influência suficiente é capaz de aumentar a duração do efeito até um nível que se baseia na diferença entre a pontuação de Influência necessária para produzir o efeito e o índice total de Influência do espírito. Veja a tabela a seguir.

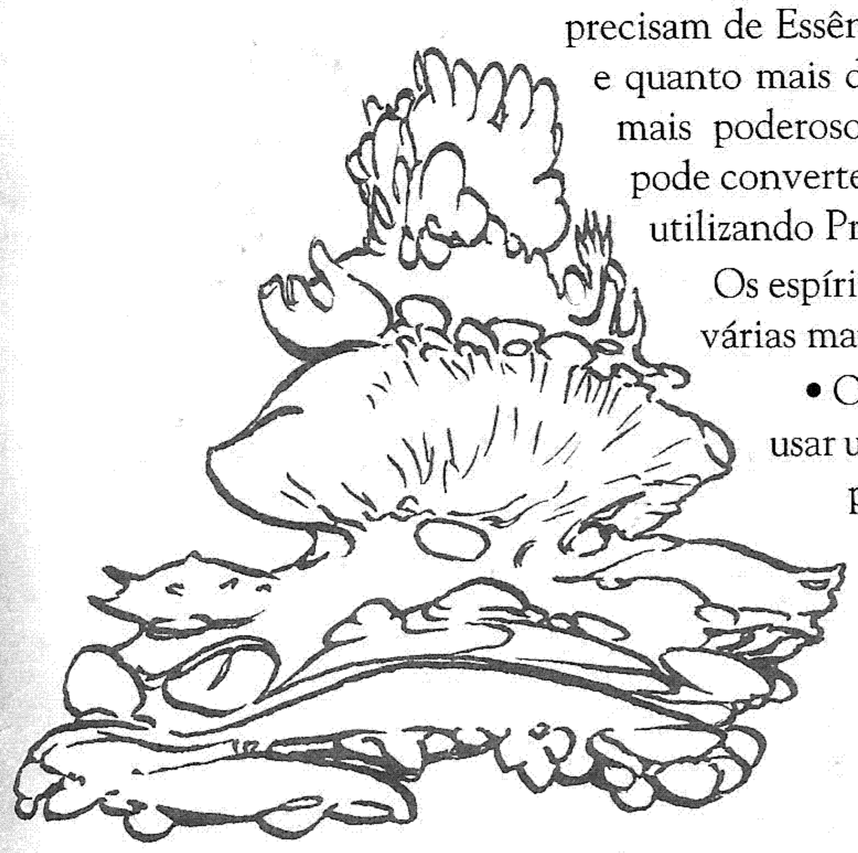
O nível do efeito e o nível da possível duração são somados para determinar a Influência necessária. Por exemplo, um espírito do medo com Influência 3 poderia usar o efeito de Fortalecer durante uma hora para cada sucesso (ao custo de dois pontos de Essência), o de Manipular durante dez minutos para cada sucesso, ou o de Controlar durante apenas um minuto para cada sucesso. O espírito não precisa usar ao máximo o poder de sua Influência. O espírito do medo de Influência 3 poderia usar o efeito de Fortalecer com uma duração menor, por exemplo, um minuto para cada sucesso.

Nível	Duração
–	1 minuto por sucesso. Sem custo adicional em Essência.
•	10 minutos por sucesso. Sem custo adicional em Essência.
••	1 hora por sucesso. O custo é de mais um ponto de Essência.
•••	1 dia por sucesso. O custo é de mais dois pontos de Essência.
••••	Permanente. O custo é de mais dois pontos de Essência.

Os espíritos de Posto igual ou superior ao de Marquês provavelmente possuem outras capacidades. Contudo, esses seres são vistos tão raramente perto do mundo físico, que seus oponentes terão muito mais com o que se preocupar além do poder desses espíritos de incendiar cidades inteiras, afugentar exércitos ou criar uma floresta a partir do nada.

Essência

A Essência é o cerne de toda atividade espiritual. É a moeda, a comida e a bebida da vida espiritual. Todos os espíritos precisam de Essência para sobreviver, e quanto mais dessa energia obtêm, mais poderosos ficam. Um mago pode converter Essência em Mana utilizando Primórdio 4.



Os espíritos usam Essência de várias maneiras:

• O espírito é obrigado a usar um ponto de Essência por dia para sobrevi-

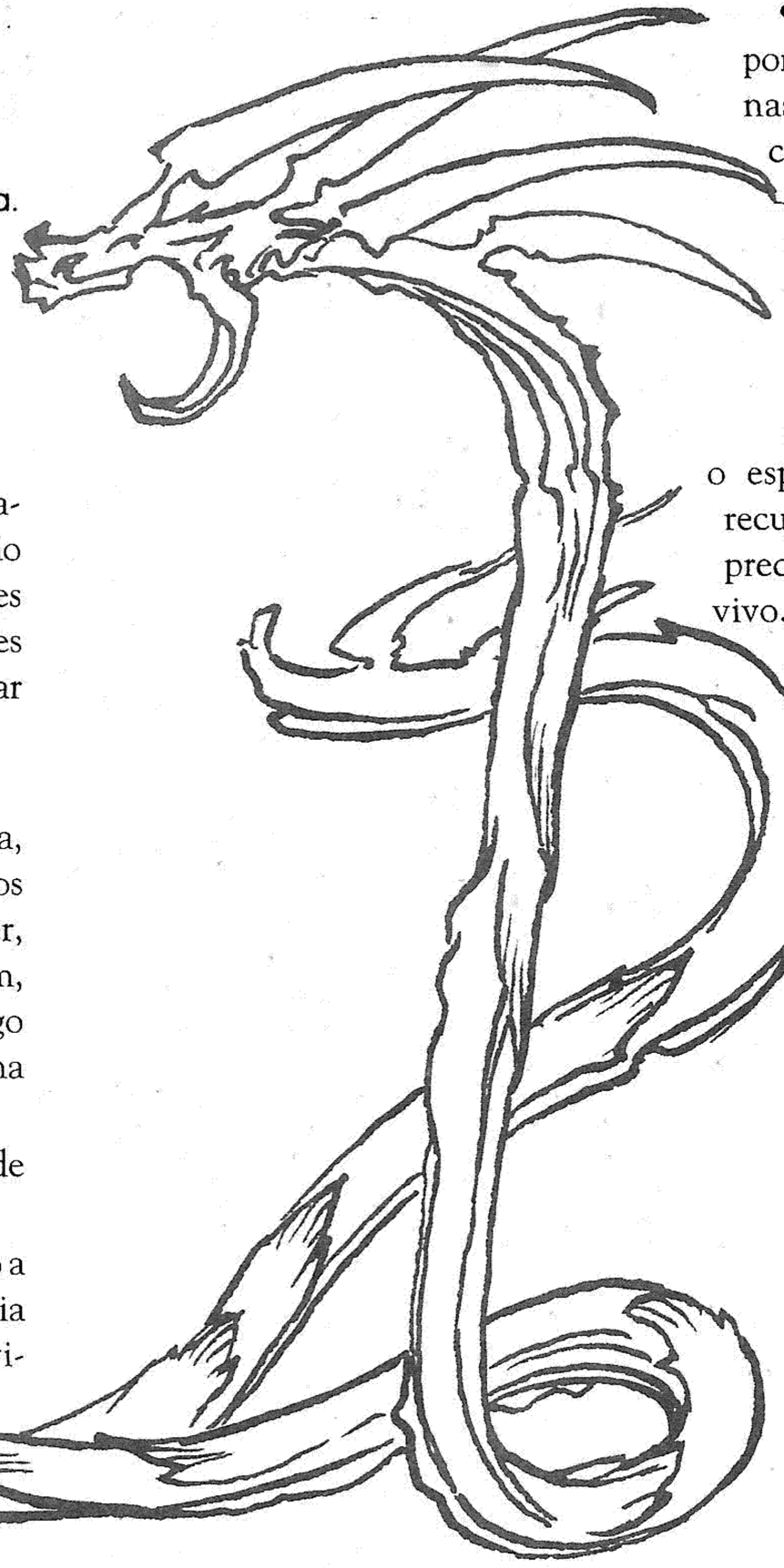
ver. Esse uso geralmente ocorre ao nascer da lua. Se não tiver Essência para usar, o espírito adormecerá até conseguir recuperar Essência de alguma maneira, como, por exemplo, ao ser mergulhado numa nova corrente de Essência.

• Os espíritos podem usar Essência para incrementar temporariamente suas características à razão de um ponto por círculo. Cada incremento dura uma cena.

• O espírito que fugiu para o mundo físico tem de usar um ponto de Essência por nível de Posto para cada hora, contanto que permaneça efêmero (ou seja, sem se apossar de um corpo hospedeiro nem usar o Nume Grilhão). Ele não conseguirá recuperar a Essência perdida até adquirir um grilhão ou voltar para a Sombra. Se perder toda a sua Essência enquanto estiver no mundo físico, o espírito adormecerá, será arrastado através do Dromo, de volta ao mundo espiritual, e perderá um ponto de Corpus em função dessa travessia turbulenta.

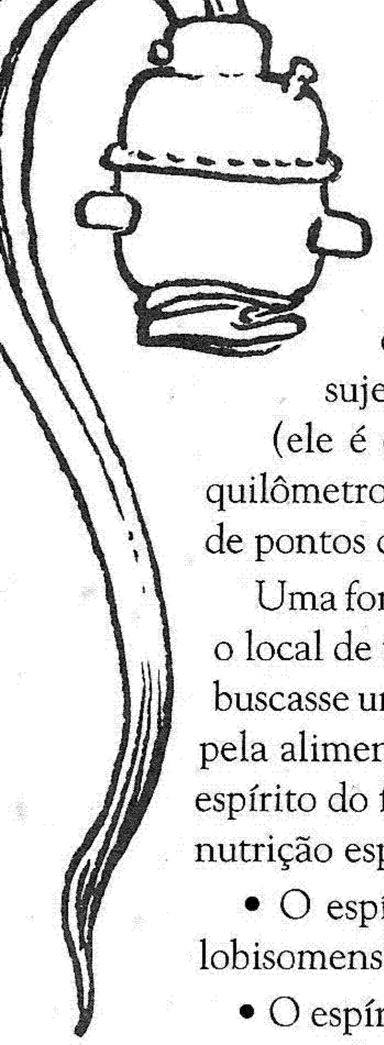
• Contanto que ainda possua um pouco de Essência, o espírito não será destruído quando for reduzido a Corpus 0, e sim desincorporado (veja "Desincorporação e recuperação", pág. 320).

Os espíritos recuperam Essência de várias maneiras:



• Eles recuperam um ponto por dia ficando nas proximidades da coisa que refletem. Por exemplo, um espírito-árvore recupera um ponto por dia ao ficar perto de uma árvore física. Obviamente, o espírito só consegue recuperar aquilo de que precisa para continuar vivo.





• Uma vez por dia, o espírito pode tentar extrair Essência de uma fonte adequada no mundo físico com um teste bem-sucedido de Poder + Refinamento, sujeito a um modificador igual à Força do Dromo na área (ele é capaz de detectar automaticamente essa fonte a 1,5 quilômetro de distância). O número de sucessos indica o número de pontos de Essência obtidos.

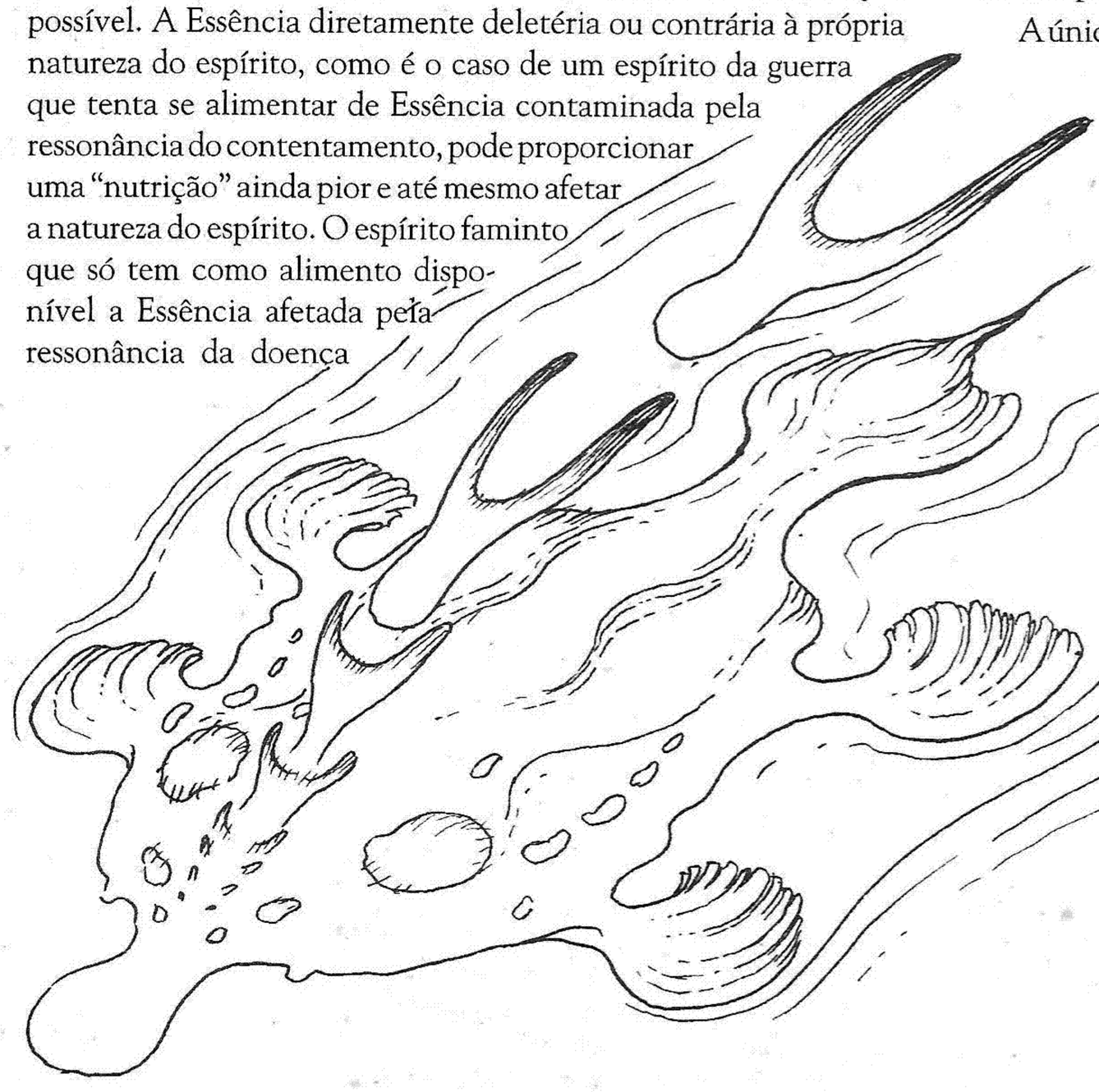
Uma fonte adequada para um espírito do assassínio poderia ser o local de uma matança, ao passo que um espírito do fogo talvez buscasse uma fornalha industrial. O objeto ou local não é afetado pela alimentação do espírito. Por exemplo, a chama da qual um espírito do fogo se alimenta não diminui quando o ser recebe sua nutrição espiritual.

• O espírito pode negociar Essência com outros espíritos (e lobisomens).

• O espírito pode tentar roubar Essência de outro espírito com um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Poder + Resistência do alvo. Se o agressor vencer, o número de sucessos indicará o número de pontos de Essência do alvo que será sugado pelo agressor. Se toda a sua Essência for roubada, o espírito vitimado sucumbirá ao sono. Se o alvo vencer, o agressor perderá um número de pontos de Essência igual ao de sucessos obtidos pelo alvo.

Os espíritos podem consumir Essência com qualquer ressonância que quiserem, mas a ressonância acumulada acabará afetando-os. Por exemplo, um espírito-árvore que absorve Essência com uma ressonância urbana passa a se apresentar bem aparado e ligeiramente sujo de poluição. Se ele absorver vários pontos dessa Essência, é possível que surjam entalhes ou cartazes em seu tronco. A ressonância também é capaz de afetar o humor ou o comportamento de um espírito.

Em termos de jogo, os espíritos conseguem se alimentar da Essência que apresenta uma ressonância incompatível com a sua, mas essa não é a melhor das dietas. Em geral, a Essência que tem uma ressonância incompatível oferece apenas metade da nutrição possível. A Essência diretamente deletéria ou contrária à própria natureza do espírito, como é o caso de um espírito da guerra que tenta se alimentar de Essência contaminada pela ressonância do contentamento, pode proporcionar uma "nutrição" ainda pior e até mesmo afetar a natureza do espírito. O espírito faminto que só tem como alimento disponível a Essência afetada pela ressonância da doença acabará se tornando um espírito adoentado e talvez até se transforme num verdadeiro espírito da doença com o passar do tempo.

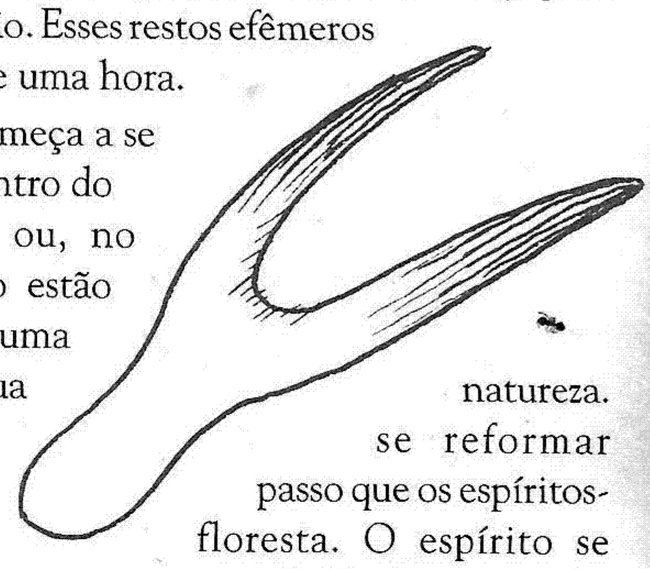


Combate espiritual

O combate entre espíritos funciona praticamente da mesma maneira que o combate entre fantasmas, descrito na pág. 208 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Os ataques dos espíritos geralmente infligem dano letal. Os espíritos que não possuem garras, espinhos farpados ou outro tipo de armamento letal podem provocar dano contundente.

Desincorporação e recuperação

Ao "morrer" em combate (ou seja, quando não têm mais pontos de Corpus), os espíritos não deixam realmente de existir. Não, eles se desincorporam de maneira espetacular, desfazendo-se ou explodindo numa nuvem de partículas apropriadas ao espírito em questão. Um espírito-carvalho se desfaria numa chuva de folhas de outono, ao passo que um espírito-camundongo seria desincorporado numa explosão de pelos e ossos. Um espírito do assassínio espirraria sangue efêmero em todos que estivessem por perto, ao passo que um espírito-carro deixaria para trás um monte de peças e uma calota rodando feito pião. Esses restos efêmeros vão desaparecer no prazo de uma hora.



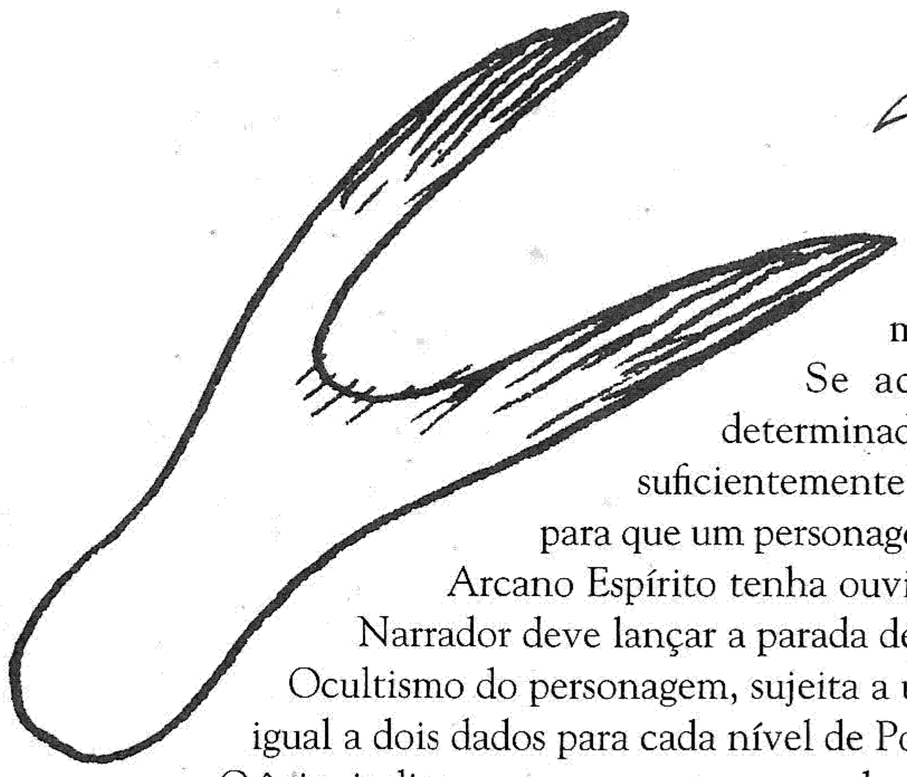
Em seguida, o espírito começa a se reformar, seja ao dormir dentro do objeto que o representa ou, no caso dos espíritos que não estão mais ligados a objetos, numa área próxima adequada a sua natureza. Os espíritos-carros podem se reformar num estacionamento, ao passo que os espíritos-árvores se refazem numa floresta. O espírito se reforma à razão de um ponto de Essência por dia e só estará consciente e ativo de novo quando sua pontuação de Essência igualar seu índice de Corpus. Nesse momento, ele passará a regenerar Corpus no mesmo intervalo de tempo que os mortais levam para se recuperar de um ferimento.

A única maneira de destruir completamente um espírito é exaurir toda a sua Essência antes de destruir seu Corpus.

Interdições espirituais

Todos os espíritos têm interdições: fraquezas específicas e capazes de afetar seu comportamento ou privá-los de parte de seu poder. A interdição está diretamente ligada à inteligência e ao poder relativos do espírito em questão. Os Escudeiros ou Cavaleiros tendem a apresentar interdições simples e de fácil ativação, ao passo que os Marqueses e Príncipes costumam ter interdições estranhas e obscuras, capazes de enfraquecê-los imensamente caso seus rivais descubram essas desvantagens. As interdições podem proibir um código de conduta, impedir temporariamente que os espíritos usem seus Numes ou até mesmo torná-los muito vulneráveis a ataques.

Em alguns casos, a descoberta e a exploração da interdição de um espírito permitem aos magos realizar façanhas que eles não teriam como conseguir apenas com o uso de feitiços. As interdições costumam ser designadas pelo Narrador, principalmente no caso de espíritos poderosos e singulares. A descoberta da interdição de um espírito pode ser o foco de uma série inteira de histórias, e envolverá pesquisa, entrevistas



com outros espíritos e magos ou até mesmo deduções. Se achar que uma determinada interdição é suficientemente bem conhecida para que um personagem instruído no Arcano Espírito tenha ouvido falar dela, o Narrador deve lançar a parada de Inteligência + Ocultismo do personagem, sujeita a uma penalidade igual a dois dados para cada nível de Posto do espírito. O êxito indica que o personagem recorda alguma coisinha relacionada à interdição; o êxito excepcional indica que o personagem conhece a natureza exata da interdição. Uma falha dramática, porém, significa que o personagem acredita ser verdadeira uma interdição incorreta, o que dará ao espírito uma vantagem perigosa da próxima vez que os dois se encontrarem.

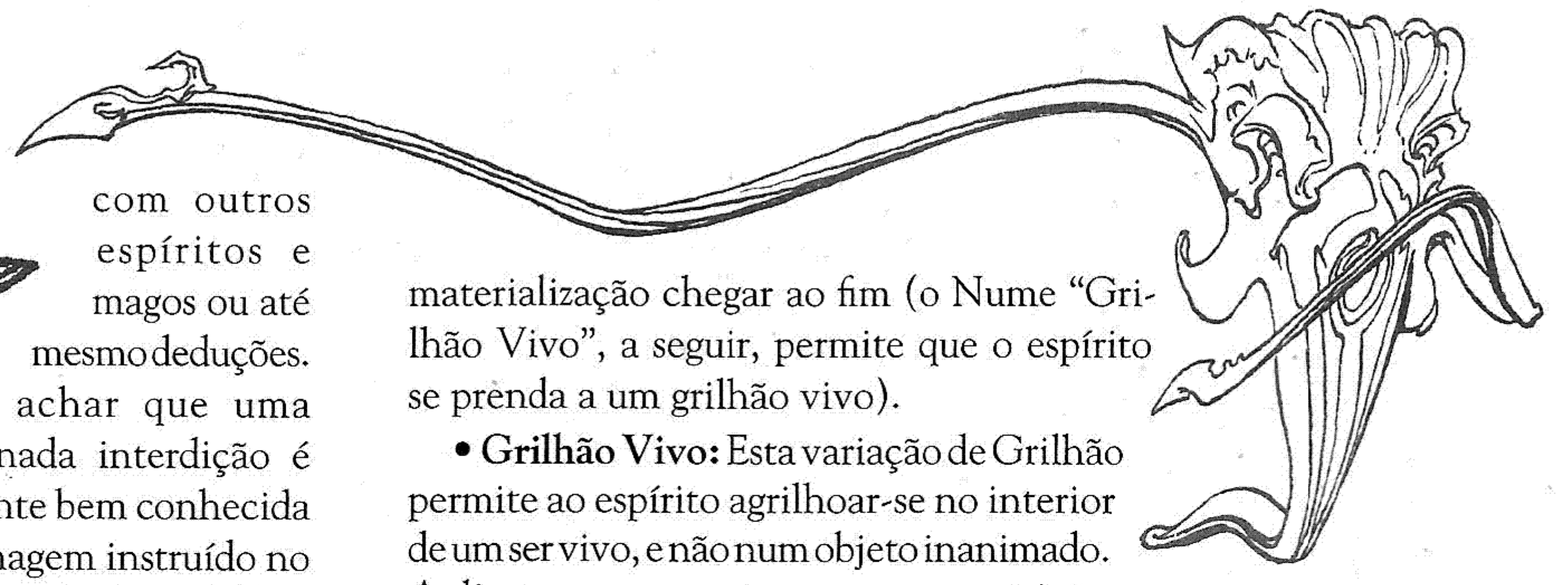
Numes

Os espíritos têm acesso a outros poderes além de suas Influências. Esses poderes são chamados Numes. Listamos alguns exemplos de Numes nesta seção.

• **Desincorporação:** Este Nume possibilita que um espírito se desincorpore voluntariamente, entregando seu Corpus ao Reino das Sombras, o que permitirá que ele se refaça em outro lugar, como de praxe. Muitos espíritos optam por esse caminho em vez de enfrentar um espírito superior em combate, algo que traz sempre o risco da destruição permanente. Faça um teste usando a parada de Poder + Resistência do espírito para ver se este Nume terá êxito.

• **Grilhão:** Este Nume prende um espírito dentro de um objeto tão logo ele atravesse o Dromo e entre no reino material. Em vez de se materializar, o espírito mantém seu estado efêmero no Crepúsculo. Normalmente, ele seria arrastado de volta depois de algumas horas, mas, agrilhoado, ele é capaz de permanecer em condição Crepuscular quase indefinidamente. Tão logo atravesse o Dromo, o espírito ativa este Nume usando um ponto de Essência. Ele tem de escolher um objeto num raio de cinco metros de sua posição atual e usar mais um ponto de Essência para se agrilhoar (usando um total de dois pontos de Essência). O espírito continuará agrilhoado em condição Crepuscular quanto tempo desejar, a menos que o grilhão seja destruído; nesse caso, o espírito irá se desincorporar imediatamente e começará a se reformar no Reino das Sombras. Este Nume não pode ser usado para afetar algo do outro lado do Dromo sem o emprego do Nume de Transferência.

O espírito nunca pode se afastar mais de cinco metros de seu grilhão, para que o vínculo não seja rompido, o que obrigaria o espírito a voltar para o Reino das Sombras. Um espírito agrilhoado poderá usar Materialização se tiver esse Nume. Materializado, ele poderá se afastar mais de cinco metros de seu grilhão, mas terá de voltar a essa circunferência quando a materialização chegar ao fim (o Nume "Grilhão Vivo", a seguir, permite que o espírito se prenda a um grilhão vivo).



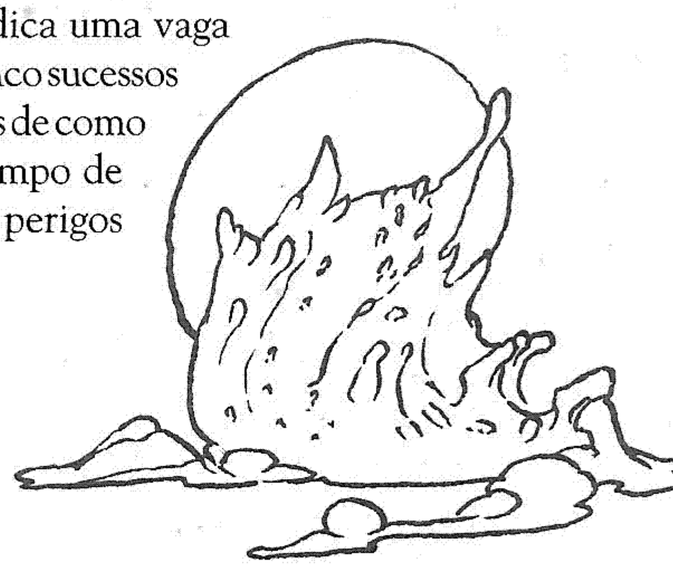
• **Grilhão Vivo:** Esta variação de Grilhão permite ao espírito agrilhoar-se no interior de um ser vivo, e não num objeto inanimado. Aplicam-se as mesmas regras e restrições de Grilhão, exceto que o espírito precisa primeiro ter êxito num teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole do alvo. O espírito, basicamente, usa o ser vivo como grilhão e emprega sua Influência para estimular o "hospedeiro".

• **Inócuo:** O espírito é muito eficiente em passar despercebido. Os observadores casuais ficam sujeitos a uma penalidade de –2 nos testes de percepção realizados para notar o espírito, a não ser que ele faça algo que chame a atenção. Todos os familiares encarnados (veja a seção "Familiar", págs. 83–84) possuem este Nume. (Obs.: Os magos com o quais esses familiares mantêm um vínculo não estão sujeitos a essa penalidade.)

• **Materialização:** Este Nume permite ao espírito passar de efemeridade a matéria, o que o fará atravessar abruptamente o Dromo em direção ao mundo material. A forma física do espírito aparece no mundo material exatamente como era na Sombra, e todos os seus Numes e Influências funcionam como de praxe. Todas as regras que se aplicam às características do espírito no Reino das Sombras aplicam-se igualmente ao espírito materializado. Use três pontos de Essência e faça um teste com a parada de Poder + Refinamento do espírito para permitir que ele se refaça como matéria. O número de sucessos indica o número de horas que ele é capaz de permanecer no mundo material antes de voltar a ser efêmero. O espírito, então, terá de escolher entre continuar em condição Crepuscular (e se ancorar ou perder um ponto de Essência por hora) ou voltar imediatamente para o Reino das Sombras.

• **Mortificação:** Este Nume geralmente está relacionado aos espíritos das emoções negativas, como o medo ou a ira. O espírito é capaz de concentrar sua ressonância negativa para criar um ataque devastador, atingindo o inimigo com o estado emocional correspondente. Use um ponto de Essência e faça um teste com a parada de Poder + Refinamento do espírito, menos o Autocontrole da vítima. O alvo é assolado pela emoção relevante durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtido pelo espírito.

• **Percepção das Imensidões:** Os espíritos conseguem perceber automaticamente onde estão os loci e os outros espíritos nas áreas adjacentes. Contudo, se quiserem encontrar loci ou localizar espíritos a quilômetros de distância, eles terão de empregar este Nume, que lhes permite detectar os pequenos sinais ressonantes deixados pela passagem de um espírito ou emitidos por um locus muito distante. Faça um teste de Refinamento + Resistência: quanto maior for o número de sucessos, mais precisas serão as informações. Um sucesso indica uma vaga noção da direção, ao passo que cinco sucessos forneceriam indicações precisas de como chegar lá, uma ideia do tempo de viagem e alertas para os perigos do caminho.





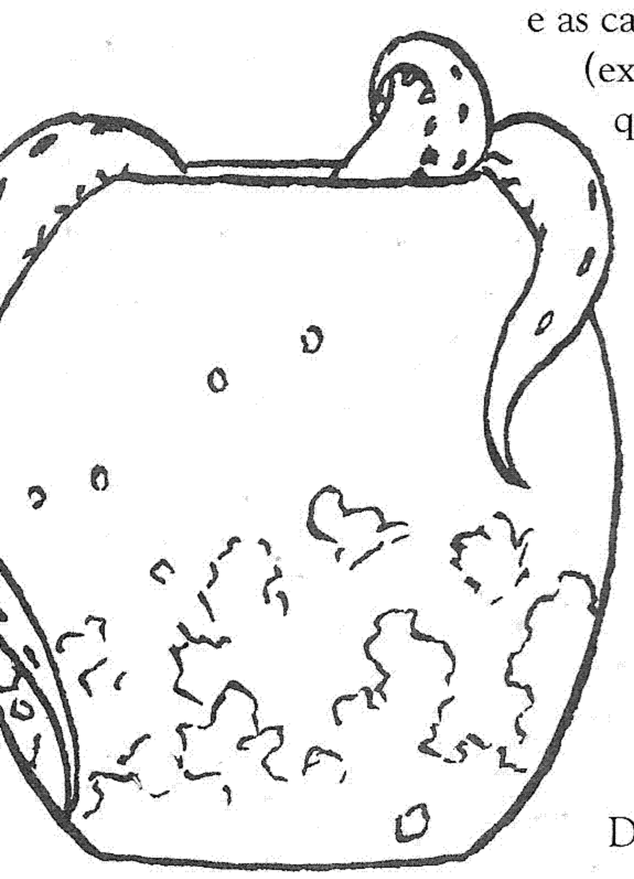
• **Rajada:** O espírito é capaz de acertar os oponentes de longe. Um espírito da eletricidade pode atirar pequenos raios contra seus adversários, ao passo que um espírito da dor poderia conjurar facas espirituais. O alcance equivale a dez metros por ponto de Poder, e o espírito não fica sujeito a penalidades devidas à distância. O espírito faz um teste de Poder + Refinamento para acertar e poderá acrescentar dois dados ao teste para cada ponto de Essência que usar para alimentar este poder. O dano é letal.

• **Ruptura do Dromo:** Este Nume permite a um espírito forçar sua passagem pelo Dromo. Não é uma coisa natural nem fácil de fazer para uma entidade imaterial, mas é o meio mais seguro de entrar em condição Crepuscular. Na verdade, a menos que se agrilhoe (usando o Nume correspondente), o espírito só conseguirá permanecer em condição Crepuscular durante algumas horas. Use três pontos de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento para forçar a passagem do espírito através do Dromo. Cada hora que o espírito passar desagrilhoado ou em condição Crepuscular custará um ponto de Essência por nível de Posto, pois sua efemeridade será sugada pela Sombra através do Dromo. Quando sua Essência acabar, o espírito vai se desincorporar e se reformar na Sombra, como de praxe, mas poderá voltar quando bem entender.

• **Sequestro de Alma:** Este é um Nume raro, mas aterrorizante, que permite ao espírito roubar a alma de um mortal. Funciona exatamente como o Nume de Usurpação, exceto que o êxito por parte do espírito significa que ele agarrará a alma da vítima, em vez de dominar o corpo dela. Poderá, então, fazer o que quiser com a alma. A maioria dos espíritos que possuem este Nume devora lentamente a alma, adquirindo uma quantidade de Essência igual ao dobro do índice de Força de Vontade da vítima (veja a seção "Manipulação de almas", pág. 277). Sabe-se de certos espíritos de posto elevado que têm uma versão deste Nume capaz de sequestrar uma alma Desperta.

• **Transferência:** Este Nume permite ao espírito usar seus outros Numes do outro lado do Dromo. Faça um teste de Poder + Refinamento (sujeito a um modificador igual à Força do Dromo) com o intuito de criar um canal de ressonância através do Dromo para que o espírito possa usar o Nume seguinte. A Transferência dura uma cena.

• **Usurpação:** Este Nume é uma versão mais poderosa de Possessão; se seu uso for bem-sucedido, a possessão será permanente. Use três pontos de Essência e faça um teste prolongado e disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima; cada teste representa uma hora. Se obtiver cinquenta sucessos entre o ocaso e a alvorada, o espírito terá o controle permanente do corpo da vítima. Use as paradas de dados e as características disponíveis da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que serão iguais à pontuação atual de Força de Vontade do espírito) para todas as ações que o espírito desejar realizar. Se o espírito não conseguir acumular cinquenta sucessos no prazo estipulado, a tentativa será um fracasso. Se o corpo possuído morrer, o espírito será obrigado a deixá-lo e terá de se apossar de outra vítima se ainda quiser agir.



• **Visão Material:** O espírito que tem este Nume é capaz de enxergar brevemente através do Dromo e ver o mundo material. Faça um teste de Poder + Refinamento. O número de sucessos indica o número de minutos que o espírito conseguirá passar observando o outro lado do Dromo.

Feitiços usados como Numes

Muitos dos feitiços descritos no **Capítulo Três: Magia** também podem servir como Numes. Para usar um feitiço dessa maneira, simplesmente converta a parada de dados da versão clássica do feitiço para um teste apropriado às características do espírito. Por exemplo, para utilizar o feitiço de Vida 4 "Enfraquecimento" (pág. 264) como um Nume, faça um teste de Poder + Refinamento, em vez de Força + Intimidação + Vida. (Obs.: Os espíritos não têm nada equivalente aos Arcanos, portanto sua parada de dados consiste simplesmente de uma característica somada a outra.)

Os acamoth

Quando a Escada atlante rumo aos céus se despedaçou, as fronteiras entre os mundos cederam e o Abismo se escancarou. Os espíritos das profundezas do vazio descobriram como chegar ao Mundo Decaído. Desde então, muitos continuam inertes e em espera, acumulando poder até o momento em que possam retornar às profundezas que os geraram. Os mais insidiosos são conhecidos como acamoth, espíritos demoníacos que conspiram para abrir os portões do Abismo. Desprovidos do poder necessário para fazer isso sozinhos, eles selam pactos com magos curiosos, ou infernais. Negociam seus serviços como guardiões e guias, oferecendo o poder em estado bruto bruto e uma coleção substancial de segredos perdidos. Em troca, os acamoth usam os reinos astrais das almas Despertas para contatar o vazio que os rejeitou: o Abismo pelo qual continuamente anseiam. Aqueles que selam pactos com os acamoth preparam seu próprio caminho rumo ao esquecimento.

O primeiro Despertar de um mago revela a existência da magia a sua volta. Os acamoth oferecem novos "despertares", concedendo revelações de poder por meio de sonhos e pesadelos astrais; consulte a seção "Os planos astrais", págs. 284–286. O acamoth promete ao mago conhecimento e poder que não podem ser obtidos em nenhum outro lugar, mas, para obtê-los, o feiticeiro tem de ceder ao acamoth o controle de sua alma Desperta durante uma viagem astral. Se aceitar, o mago irá experimentar a viagem astral como se fosse um pesadelo lúcido, preso à vontade do acamoth. Ele não conseguirá encerrar a experiência voluntariamente até que pelo menos uma hora tenha se passado, quando então precisará fazer um teste de Perseverança + Autocontrole. Se falhar, ele terá de esperar mais uma hora para tentar novamente. Se for chacoalhado, ele também poderá fazer um teste para tentar acordar e interromper a jornada, além do controle do acamoth sobre ele (alguns magos tentam trapacear, pedindo a um colega de cabala para chacoalhá-lo tão logo a jornada se inicie; a maioria dos acamoth se recusa a conferir a Investidura prometida nesses casos).

O pacto confere ao acamoth acesso ao Oneiros do mago, onde ele conjura pesadelos para poder experimentar novamente os afagos do Abismo. Somente por meio do Oneiros (e do Temenos) de uma alma Desperta é que o acamoth consegue entrar em contato com seu lar. Os pesadelos dos acamoth estão repletos de cenas de danação e revelação, assemelhando-se às visões de Dante, Goya e Bosch, e interagem com o Vício do mago: planícies apocalípticas para os orgulhosos, abatedouros para os irascíveis e homicidas, orgias convulsas de carne e sangue para os luxuriosos e outras variações muito mais sinistras.

A jornada vai subjugando aos poucos a vontade do mago, enfraquecendo sua determinação com tentações. Com o desenrolar do pesadelo, pode ser que ele perca Sabedoria. Ao entregar o

Investiduras dos acamoth

Um acamoth pode conceder a um mago os poderes a seguir, mas somente em troca da permissão de entrar no corpo dele e controlar sua viagem astral. Um pacto pode envolver várias Investiduras; se a mesma Investidura for obtida mais de uma vez, aumente o intervalo de tempo no qual o mago conseguirá usar o poder. O acamoth usa um ponto de Essência para conceder uma Investidura.

Regeneração: Durante um mês, o mago irá regenerar automaticamente o dano contundente e letal com uma ação instantânea, à razão de um ponto de Vitalidade por turno. Ele pode investir um ponto de Mana para fazê-lo com uma ação reflexa.

Suspensão do envelhecimento: O mago não envelhecerá durante um ano.

Livrar da dependência: O mago consegue se livrar de uma sustância ou hábito viciante de tal modo que, para ele, a dependência não terá mais apelo dali em diante (esse efeito é permanente, a não ser que o mago decida se entregar à dependência mais uma vez).

Aumento de Atributo: O mago terá +1 círculo num único Atributo durante um mês.

Habilidade: O mago terá +3 círculos numa única Habilidade, até mesmo numa na qual seja inepto, durante um mês inteiro.

Mana: O mago recupera sua quantidade máxima de pontos de Mana. Por exemplo, o mago com Gnose 3 e capacidade para doze pontos de Mana ganhará tantos pontos de Mana quanto forem necessários para preencher sua capacidade de 12 pontos.

Conhecimento extraordinário: O mago passa a conhecer algo que não lhe seria dado saber, ou então recebe permissão para testemunhar uma cena distante que esteja ocorrendo, já ocorreu (em qualquer momento da história) ou irá ocorrer (no prazo de um dia). (O acamoth confere este poder graças a sua conexão com o Temenos ou o Tempo do Sonho, por meio da própria alma do mago.)

controle, ele terá de aceitar atos de degeneração cometidos pelo acamoth que o feiticeiro normalmente nunca tentaria (e fazer os testes necessários). Toda vez que a alma do sonhador se degradar (e sua Sabedoria diminuir), o acamoth ganhará três pontos de Essência. A cada perturbação resultante, o acamoth ganhará mais dois pontos de Força de Vontade. Quando finalmente escapar, o mago talvez esteja transformado para sempre, mas ele receberá algo em troca da violação de sua alma. O acamoth terá de conceder uma ou mais de suas Investiduras, como foi combinado. As Investiduras dos acamoth são diversificadas; você encontrará alguns exemplos no quadro desta página. A recompensa determina o risco da jornada. Quanto mais tentações e degenerações o mago tiver de suportar, maior será a recompensa. Cada teste de degeneração provocado pelo acamoth, tenha ou não êxito, irá conferir uma única Investidura.

Um pacto pode levar a outro... e mais outro. As apostas aumentam e os acordos se tornam mais complexos. Os magos orgulhosos acreditam que conseguirão convencer ou enganar um acamoth, para que este faça o que lhe mandarem. Os acordos vão se seguindo, e os feiticeiros astutos começam a recorrer a trocas, pactos e até mesmo sacrifícios para submeter um acamoth a suas vontades. Contudo, quando essas negociações dão errado, o mago é dominado por seus próprios desejos perversos, sucumbindo à tentação e ao pecado. Em troca de poder mágico, o mago tolo vende sua identidade ou até mesmo a própria alma. Quando se instalam, os acamoth são conhecidos por levar seus hospedeiros à loucura.

Como os acamoth foram gerados pelo Abismo, existem poucos registros de seus nomes verdadeiros, suas preferências, deslealdades ou fraquezas. Tramando enquanto dormem seu sono inquieto, eles se contorcem nos bolsões do Reino das Sombras. Quando suas ofertas de poder e auxílio àqueles com inclinação mágica são aceitas, a aparência desses demônios começa a mudar gradativamente para representar o Vício ou a perversão que eles simbolizam. À medida que o sonho astral do acamoth se desenrola, a criatura vai revelando aos poucos suas verdadeiras motivações na própria aparência, tornando-se mais demoníaca, infernal e repugnante em seu vigor.

Todo mago que negocia com os acamoth tem seus dias contados. Os espíritos têm todo o tempo do mundo e mais um pouco. Se as almas são a moeda corrente dos amaldiçoados, então uma alma Desperta e poderosa não tem preço. Os magos que se tornam mais poderosos por meio de "dádivas" abissais só aumentam seu próprio valor, pois os acamoth esperam retorno de seus investimentos sinistros.

Posto: 4.
Atributos: Poder 10, Refinamento 10 e Resistência 10.
Força de Vontade: 20.
Essência: 25 (máx. 25).
Iniciativa: 20.
Defesa: 10.
Deslocamento: 25.
Tamanho: 5.
Corpus: 15.

Influência: Pesadelos Abissais 5.

Nume: Investir (todo acamoth possui um ou mais Investiduras que ele pode conferir a um mago com quem sela um pacto; consulte o quadro "Investiduras dos acamoth").

Interdição: O acamoth é obrigado a cumprir sua parte no pacto, concedendo uma Investidura para cada teste de degeneração que ele provocar durante seu passeio astral pelo Oneiros do mago.

Goécia: demônios interiores

Os magos introspectivos não precisam emitir chamados através de vastas dimensões para convocar aliados infernais. São torturados por "demônios interiores" bem mais perigosos que se escondem em suas psiques. Os magos "goéticos" começam a entender o horror ao contemplar os recantos obscuros de suas próprias identidades. Eles se tornam mais poderosos ao superar as próprias fraquezas, ao entender a natureza do mal contemplando os defeitos que guardam em si mesmos (ou seus pontos fortes, sob outro ponto de vista). Alguns estudantes humanos da magia descobriram variações dessa prática, mas nenhuma delas se assemelha às de um feiticeiro goético.

Os magos sem instrução formal nessa arte esotérica ainda conseguem se lembrar de incidentes de seu próprio passado em que os instintos mais vis se revelaram, momentos que trouxeram à tona sentimentos de vergonha, impotência e aflição. Ao meditar sobre as falhas de seu passado, o mago goético espera dominar as forças interiores que o levaram ao colapso ou a momentos de total violência. Essa introspecção não é uma prática simples nem

agradável e tem lá seus riscos. Quando não consegue subjugar suas próprias fraquezas, o mago goético pode acabar soltando seus demônios interiores no mundo. Sua perspicácia mágica torna possíveis seus sonhos mais tenebrosos, realizando os impulsos que o mago reprimiu durante tanto tempo.

Os especialistas nas ciências esotéricas sustentam que os demônios interiores vivem no Temenos (o inconsciente coletivo) ou no Oneiros de um mago (seu plano onírico pessoal). Eles representam aspectos da própria identidade do ocultista; não apenas pecados, mas também falhas ou emoções reprimidas. Os mais simples de se compreender representam o lado autodestrutivo ou vaidoso da personalidade de um mago, um *doppelgänger* de seu eu civilizado. O demônio interior pode se fortalecer com a depressão que acomete o mago no meio da noite, o ciúme que o consome quando ele desconfia daqueles que o amam, ou a vergonha que emerge após o mago satisfazer seus desejos. Antes de ganhar forma e poder, os demônios interiores são apenas pensamentos e emoções reprimidas. Ao escapar, eles se assemelham à imagem do mago, distorcida pelo ódio e e a aversão a si mesmo.

Ao trazer os demônios à consciência por meio da magia, o mago aprende a subjugar os aspectos obscuros de sua psique, sejam eles Vícios, Desvantagens ou perturbações do personagem. Se obtiver êxito, ele reafirmará sua própria identidade e se tornará mais poderoso, recuperando Força de Vontade. Ao enfrentar os recantos obscuros de sua alma, ele ganha força.

Em níveis mais elevados de poder, o mago goético consegue manifestar esses demônios interiores em forma efêmera. Não são propriamente espíritos; o mago dá forma e estrutura física a aspectos de sua psique. Depois de ganhar forma física, o demônio será capaz de submeter outras pessoas à vontade do mago, alimentando-se das mesmas fraquezas que o mago goético dominou. O mago goético consegue estimular as pessoas a agir de acordo com seus respectivos impulsos mais perversos (cedendo ao Vício ou à fraqueza que o mago e a vítima compartilham). Com essa arte, os magos goéticos ganham poder, influenciam os fracos e controlam os desalmados. Da mesma maneira que muitas sendas para o poder, essa prática envolve sacrifício... e riscos consideráveis.

Quando manifesto, o demônio interior simboliza vagamente o mago que o convocou, talvez na forma que o mago assumiria se

Conflito Goético (Mente •••)

A maioria dos estudos sobre a magia goética começa ensinando um iniciado a dominar seu próprio Vício.

Prática: Reger.

Ação: instantânea.

Duração: demorada (uma hora).

Aspecto: velado.

Custo: nenhum.

Este feitiço "conjura" um demônio interior na consciência do mago e o força a obedecer à vontade do feiticeiro. A partir daí, toda vez que o Vício do mago por acaso vir à tona enquanto o feitiço estiver ativo, o Desperto poderá lutar com o demônio (um teste disputado entre sua parada de Gnose + Mente e sua própria parada de Perseverança + Autocontrole). Se vencer, ele irá recuperar Força de Vontade como se sua ação tivesse refletido seu Vício (mesmo que não tenha agido de acordo). O demônio é sufocado e banido (este feitiço terá de ser relançado para obter o mesmo efeito). Entretanto, se o demônio vencer a disputa, o mago *terá* de agir de acordo com seu Vício e não irá recuperar Força de Vontade ao fazê-lo.

Exemplo: *Oferecem a um mago que tem a Gula como Vício champanhe caro e todos os drinques que quiser. Ele sabe que seus inimigos estão por perto e, portanto, quer manter a mente desanuviada e não ceder ao Vício. Mas o álcool é tentador (um pontinho de Força de Vontade com certeza viria a calhar!). Ele lançou o feitiço "Conflito Goético" há menos de uma hora, por isso decide combater o demônio goético ligado a ele, na esperança de obter o benefício de seu Vício sem ter realmente de saciá-lo (e correr o risco de ficar bêbado).*

O jogador que o interpreta faz um teste disputado de Gnose 3 + Mente 3 contra a parada de Perseverança 2 + Autocontrole 3 do próprio personagem. Seu teste de Gnose + Mente rende dois sucessos, ao passo que o teste de Perseverança + Autocontrole gera apenas um. Ele vence a disputa e, portanto, o mago recupera um ponto de Força de Vontade como se tivesse saciado sua Gula, e ele não precisará sequer tocar um drinque. Se o teste de Perseverança + Autocontrole (representando o demônio) tivesse vencido, o mago seria obrigado a beber o álcool oferecido e não recuperaria Força de Vontade por causa disso.

Lançar este feitiço é um ato de húbris que exige um teste de degeneração de qualquer mago com um índice de Sabedoria superior a 4.

Evocação Goética (Espírito •••• + Mente ••••)

O mago exterioriza um habitante de sua própria psique, dando a seus impulsos reprimidos ou desagradáveis a forma de uma entidade efêmera em condição Crepuscular.

Prática: Padronizar.

Ação: prolongada (número-alvo = a própria Sabedoria do mago).

Duração: demorada (uma hora).

Aspecto: vulgar.

Custo: um ponto de Mana.

O demônio efêmero possui as seguintes características: Posto 1; Atributos: Poder 2, Refinamento 2, Resistência 2; Essência 10 (máx. 10); Influência: Pecado 2 (escolha um Vício, perturbação ou Desvantagem); Numes: Materialização e Possessão.

Cada sucesso adicional acrescentado ao número-alvo proporciona *um* dos benefícios a seguir (escolha-o quando o número-alvo for determinado, antes de lançar o feitiço):

- +1 de Posto (máximo 4)
- +1 círculo num único Atributo
- +1 Influência

A cada dois sucessos adicionais, o demônio pode ganhar mais um Nume.

O demônio pode usar sua Influência para persuadir alguém a agir de acordo com o Vício do demônio (que não é necessariamente o mesmo da vítima), sucumbir a sua perturbação ou tornar-se vítima de

sua Desvantagem psicológica (de acordo com o tipo de demônio convocado). Se o Vício do demônio for o mesmo da vítima, esta não receberá o ponto de Força de Vontade de praxe por agir de acordo com o Vício; em vez disso, o demônio ganha o ponto, apesar de não ter de agir de acordo com o Vício (e, sendo assim, não receberá a culpa).

O demônio segue as ordens do mago; contudo, se o mago se entregar a seu Vício, perturbação ou Desvantagem pessoal enquanto este feitiço estiver em vigor, o demônio não estará mais sob controle e se dedicará a corromper o mago.

Lançar este feitiço é um ato de húbris que exige um teste de degeneração de qualquer mago com um índice de Sabedoria superior a 4.

A forma efêmera do demônio persistirá durante uma hora.

abandonasse qualquer moralidade. O demônio talvez lembre um arremedo de um ente querido — um amante ou amigo, refletido num espelho escuro — ou simplesmente apareça na forma de alguém que o mago invejava ou desejava. Imagine um feiticeiro lascivo convocando um súcubo (ou íncubo) de beleza sobrenatural para satisfazer seus desejos mais perversos. Em sua forma efêmera, o demônio interior está pronto para cumprir as ordens do mago que o convocou. Em condição Crepuscular, ele escapa à atenção das pessoas comuns, anuviando suas mentes e seus juízos com as emoções tenebrosas que o conjurador já superou. Quando decide se revelar, o demônio é um avatar do pecado feito carne.

Um mestre dos demônios interiores submete os Adormecidos a sua vontade ao manipulá-los com as mesmas emoções sombrias que ele conhece intimamente. A pessoa possuída pelo demônio de um mago goético geralmente exibe o Vício e as perturbações do mago que controla a entidade. Os magos de inclinação científica alegam que as técnicas psicoterapêuticas contemporâneas conseguem curar permanentemente uma pessoa possuída pelos demônios interiores de um mago. Os mais religiosos confiam em exorcismos antiquados. Os magos fisicamente aptos não demoram a subjugar e conter os asseclas manifestos do mago goético. Como a magia goética é uma prática antiga, alguns magos também descobriram selos atlantes que confinam e contêm os demônios interiores. Depois de destruídas ou confinadas as criações de um goético, seus rivais terão de descobrir uma maneira de impedir novas conjurações. Somente uma cabala perspicaz conseguirá relacionar o demônio interior ao mago goético que o conjurou.

Quando finalmente abaterem o mago goético corrupto, os magos deverão tomar o cuidado de garantir que as criações dele também sejam destruídas. A morte de um mago goético enquanto seu demônio interior está à solta libertará esse mal no mundo. Se o mago que controla o fantoche for destruído, o demônio interior não terá mais ninguém a quem responder, a não ser seus próprios desejos. Estará livre para corromper quem quer que encontre. Os magos que estudaram o mago goético responsável pelo demônio têm uma chance maior de encontrar a criatura, principalmente se tiverem algo em comum com os desejos medonhos do monstro (por exemplo, o mesmo Vício emblemático do demônio). Os magos conseguirão usar sua magia para identificar as fraquezas, culpas, emoções e motivações do demônio interior.

A Ira de Aaron Magnus

Feiticeiro goético

Mote: *O poder pode ser seu: é só tomá-lo. Sabia que seu mestre estava tramando sua morte? Você deveria tomar a arma dele e matá-lo primeiro. Sua sobrevivência está em jogo.*

Histórico: Magister Magnus passou uma vida inteira organizando uma loja esotérica subordinada aos Guardiões do Véu. Com sua gestão hábil, uma seita insignificante de malucos e excêntricos se transformou numa formidável sociedade secreta. Seu poder atraiu uma cabala de indivíduos com ideias afins. Infelizmente, seu juízo de caráter não era tão perfeito quanto seu discernimento mágico. Em um ano, seus antigos aliados voltaram seus seguidores contra ele e o expulsaram da ordem.

Exilado da sociedade que criou, ele escolheu outra senda para o poder: um tomo proibido que prometia revelar os segredos da magia goética. Por meio das artes negras, ele tentou subjugar sua raiva para jogar uns contra os outros os devotos da seita que antes lhe obedeciam. Seu demônio interior sabe que, depois de se matarem em conflitos mesquinhos pelo poder, os devotos sobreviventes se voltarão contra seus mestres secretos: os magos que expulsaram Aaron da cabala.

Descrição: Aaron Magnus é um homem idoso, mas o arquétipo que personifica sua Ira parece ser um feiticeiro bem mais jovem e vigoroso, com cabelos negros e curtos, olhos azuis e frios. A Ira de Aaron Magnus anda de um lado para outro quando não tem nada para fazer, caminhando rapidamente e resmungando a meia-voz. Personifica toda a raiva que Aaron reprimiu durante décadas de estudo acadêmico. Os magos que examinarem esse avatar de perto notarão que ele está a um passo de um acesso violento. O representante de Aaron mal consegue esconder uma fúria interminável e, ocasionalmente, a instiga nas vítimas de sua escolha. Sob sua instrução, ressentimentos mesquinhos e insatisfações recalcadas podem irromper em represálias violentas. Toda vez que o avatar tem êxito, Aaron Magnus recupera Força de Vontade e se vinga da cabala que o rejeitou.

Dicas de interpretação: Aaron observa de longe seu demônio interior. Não há registros que identifiquem o jovem mago interpretado pelo demônio, mas ele realmente demonstra obsessão por uma sociedade secreta de nome Chama Dourada. A cabala dos personagens deve ouvir falar de uma série de assassinatos misteriosos: é o avatar da Ira visitando diversos seguidores da seita em rápida sucessão. Depois, os Guardiões da cidade ouvem falar de uma desavença violenta numa de suas sociedades secretas. O único esclarecimento é que cada uma das vítimas foi visitada em sequência pelo mesmo mago desconhecido. A não ser que a cabala consiga intervir, os seguidores da seita irão tramar a morte uns dos outros até restarem só cinco deles. Em seguida, esses sobreviventes atacarão cinco Guardiões importantes da cidade, os cinco traidores que rejeitaram Aaron Magnus. Tão logo essa campanha de vingança tenha chegado ao fim, o avatar da Ira buscará outras vítimas, a começar por qualquer um que tenha investigado sua trama diabólica.

O demônio da Ira foi convocado com Duração indefinida, mas o feitiço que o chamou pode ser revogado (ao superar Potência 8), desincorporando o demônio e devolvendo-o à psique de Magnus.

Posto: 2.

Atributos: Poder 3, Refinamento 4 e Resistência 3

Força de Vontade: 6.

Essência: 15 (máx. 15).

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 12.

Tamanho: 5.

Corpus: 8.

Influência: Ira 3.

Numes: Inspirar Violência (parada: 7); Materialização (parada: 7) e Possessão (parada: 7).

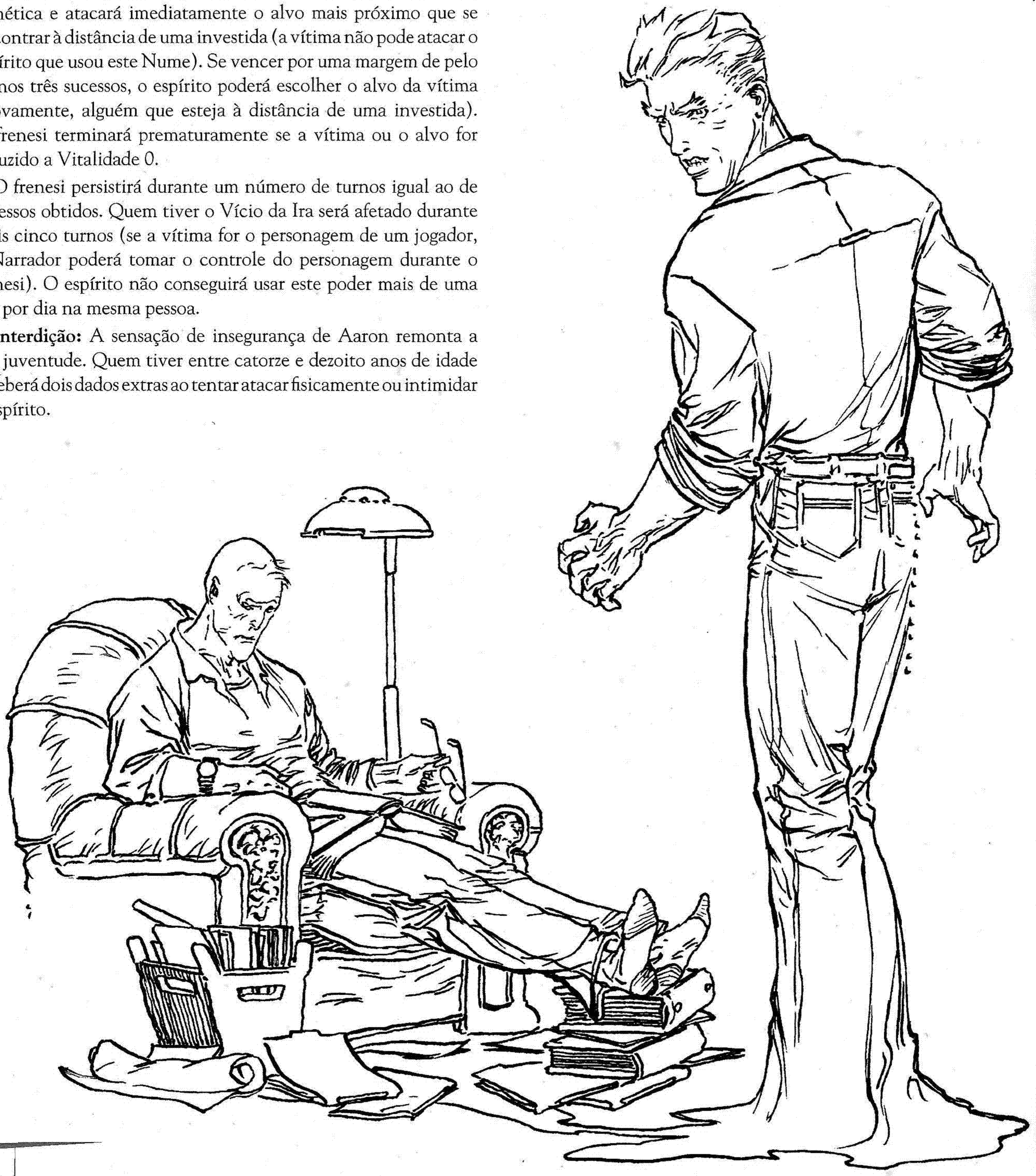
Inspirar Violência: O avatar é capaz de ampliar os sentimentos de inadequação, ódio ou descontentamento numa vítima a sua escolha, transformando esses sentimentos em atos de violência. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Poder + Refinamento. A vítima escolhida pode reagir com um teste reflexo e disputado de Perseverança + Gnose. Se falhar, a vítima ficará frenética e atacará imediatamente o alvo mais próximo que se encontrar à distância de uma investida (a vítima não pode atacar o espírito que usou este Nume). Se vencer por uma margem de pelo menos três sucessos, o espírito poderá escolher o alvo da vítima (novamente, alguém que esteja à distância de uma investida). O frenesi terminará prematuramente se a vítima ou o alvo for reduzido a Vitalidade 0.

O frenesi persistirá durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos. Quem tiver o Vício da Ira será afetado durante mais cinco turnos (se a vítima for o personagem de um jogador, o Narrador poderá tomar o controle do personagem durante o frenesi). O espírito não conseguirá usar este poder mais de uma vez por dia na mesma pessoa.

Interdição: A sensação de insegurança de Aaron remonta a sua juventude. Quem tiver entre catorze e dezoito anos de idade receberá dois dados extras ao tentar atacar fisicamente ou intimidar o espírito.

Magos espectrais

No âmbito do sobrenatural, tudo é possível e todas as fronteiras são desfeitas, até mesmo o limite entre a vida e a morte. Os Necromantes insistem que, ao morrer, a alma perde aquela centelha vibrante que torna a magia Desperta possível, a não ser que o mago descubra uma maneira de contornar também esse limite. Os fantasmas são movidos por paixões que os sustentam depois da morte. Alguns magos acreditam que uma paixão atrelada a um punhado de feitiços, ou até mesmo a um Arcano de influência mágica, seja forte o suficiente para desafiar essa mesma limitação. Um mago vivo possui a força de vontade necessária para adotar praticamente qualquer forma de magia. Um fantasma capaz de fazer mágica se





restringe a alguns clássicos e feitiços, apegando-se a eles assim como ao lugar terreno que assombra.

Ao contrário dos magos vivos, os magos espectrais têm pouco ou nenhum livre-arbítrio. Em vez disso, eles demonstram uma tendência implacável de proteger ou vigiar as pessoas ou locais que, em vida, eram importantes para eles. Esses objetos ou pessoas — as âncoras do fantasma — são cruciais para o mago espectral. Normalmente, o fantasma usa os mesmos poderes que outras almas penadas possuem (definidos no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 208–216). Contudo, quando suas âncoras são ameaçadas, seu instinto é o de protegê-las usando a magia logo de cara. Essa proteção pode parecer uma bênção, mas, no final das contas, é uma maldição.

O mago espectral não consegue afetar suas próprias âncoras com magia. Não é capaz de transformá-las, alterá-las, destruí-las ou afetá-las de maneira alguma, e não consegue se libertar destruindo esses vínculos. Contudo, é capaz de usar sua magia contra qualquer um que tente afetar as coisas que ele protege. Com Matéria, ele consegue manifestar e recriar o que foi destruído. Com Mente, é capaz de enfraquecer vontades, recriar algo que as vítimas já sentiram ou causar acessos de insanidade. Se o fantasma tiver o domínio do Arcano do Espaço, sua influência poderá ir muito mais longe do que imaginaria qualquer ocultista vivo. As lendas falam de fantasmas modernos que se aproveitam de tecnologias avançadas — televisores, telefones celulares, fitas de vídeo amaldiçoadas e até mesmo a internet — para chegar aos inimigos que os ameaçam, por mais longe que estejam.

As âncoras de um mago espectral são bem guardadas e cuidadosamente conservadas, mas sua presença tem uma influência corruptora. Quando o fantasma usar a magia para defender o que considera ser uma ameaça a sua âncora, qualquer Paradoxo que ele venha a sofrer afetará a âncora antes de afetar o mago espectral. As próprias pessoas e os lugares que ele protege são expostos à mesma sorte que o mago falecido. Se o mago espectral tiver sofrido uma morte violenta, seus protegidos podem estar sujeitos a um fim semelhante. O mago suicida pode convencer os outros a juntar-se a ele na morte. Os conflitos com o mundo exterior, ironicamente, levam o mago espectral a destruir o que ele amou um dia. O mago espectral que ainda não foi descoberto pode fazer isso com mais vagar. Por melhores que sejam as intenções do fantasma, uma sombra mais tenebrosa de sua psique o incita a destruir os próprios vínculos que o sustentam e ancoram. As pessoas e os locais que ancoram o mago se decompõem em poeira e loucura.

A influência corruptora de um mago espectral é bem mais simples de ser detectada por um mago vivo do que por um investigador do sobrenatural não iluminado. Os mesmos métodos capazes de destruir um fantasma são efetivos contra um mago espectral. Os magos espectrais possuem todas as qualidades (e as mesmas características fundamentais) dos fantasmas, mas sua magia é detectável por todos os meios que revelam a presença de magos mortais. Qualquer um que tenha o mesmo conhecimento esotérico (ou Arcano) que o mago espectral reconhecerá a magia do espectro (em vez de confundi-la com os poderes de um fantasma). Os Necromantes conseguem enxergar (usando o Arcano Morte) a influência do fantasma no mundo, incluindo aí as pessoas e os lugares aos quais ele está ancorado. Os magos não só detêm o discernimento necessário para detectar os magos espectrais, como também a contramágica para resistir a eles. A existência desses horrores é apenas um sinal de que a verdadeira magia, assim como o verdadeiro mal, não é limitada pela realidade que conhecemos. A própria morte não consegue, necessariamente, limitar o poder — ou os riscos — da magia.

Elton Owens (falecido)

Mote: *Você não pode tê-la. Ninguém pode.*

Histórico: Os magos vivem em dois mundos. Despertos para a magia, eles lutam com forças invisíveis e perigos sobrenaturais. Contudo, ainda precisam viver no mundo terreno e, ocasionalmente, encontram pessoas de suas antigas vidas. Elton Owens estava dividido entre esses dois mundos. Ele descobriu a magia logo após se apaixonar por uma jovem médium chamada Melissa, uma Proxima (consulte a seção "Os Proximi: herdeiros mágicos", págs. 334–335). Ela tinha uma curiosidade intensa sobre a vida que ele levava, mesmo que ele fizesse de tudo para resguardá-la das terríveis verdades que descobria sobre o mundo.

A investigação do sobrenatural por parte de Elton chamou a atenção de uma cabala de Profetas. Os rivais tentaram atingi-lo por meio da mulher que ele amava — e tiveram êxito. O corpo dela foi possuído por uma noite e usado para espioná-lo, roubá-lo e atacá-lo. Elton se defendeu, ferindo a mulher que amava. Quando percebeu que ela tinha sido dominada por magia, foi tomado por tal fúria que procurou o oratório de seus inimigos e ateou fogo nele. Tanto Elton quanto a cabala pereceram no incêndio. Elton ainda vigia a mulher que amava, para garantir que nenhuma força sobrenatural volte a fazer-lhe mal. É uma pena que Melissa, por ser uma Proxima, ainda seja atraída pelo sobrenatural...

Descrição: Elton Owens está acorrentado a três âncoras: a casa decadente que ele compartilhou com Melissa cinquenta anos atrás, o oratório onde ele estudava e Melissa. Ela tem hoje quase setenta anos e rejeitou seu direito de sangue como herdeira mágica. Elton parece ser o mesmo homem de cinquenta anos atrás, escravizado pelas mesmas paixões devastadoras que sentia quando era jovem e estava profundamente apaixonado. A mesma raiva que tinha pelos Profetas que violaram sua amada hoje se volta contra qualquer mago que se aproxime dela. Elton enxerga o mundo real por um prisma escuro e, por isso, não confia em ninguém.

Dicas de interpretação: Melissa pode entrar na história da mesma maneira que qualquer outro Proximus. Com seu discernimento limitado, ela não só consegue descobrir fenômenos sobrenaturais, como pode encontrar um mago que possa explicá-los. Sua própria vida é parte de um mistério muito maior. Ela raramente sai de casa, mas suas habilidades mediúnicas às vezes a incitam a investigar algo que ela não consegue compreender, mesmo depois de ter renunciado a seus poderes. Ao se refugiar em casa, ela não percebe que seu lar está protegido contra intrusos sobrenaturais. Na verdade, qualquer mago que se aproximar da casa correrá perigo. Se decidir ajudar Melissa a investigar o sobrenatural, o mago será assombrado por Elton Owens. O amor do fantasma — assim como seu ciúme destrutivo — se recusa a morrer. Se souber que o "fantasma" de seu amado está causando dor e sofrimento, Melissa tentará lhe dar descanso.

Posto: 2.

Atributos: Poder 3, Refinamento 4 e Resistência 5.

Força de Vontade: 8.

Essência: 15 (máx. 15).

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 12.

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Influências: Espaço 2, Forças 2 e Mente 4.

Numes: Arcanos do Espaço, Forças e Mente. Como acontece com outros magos espectrais, a Influência deste espírito se assemelha aos feitiços do Arcano de mesmo nome. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Poder + Refinamento para "lançar um feitiço". Ao usar uma dessas habilidades, o mago espectral corre o risco de provocar Paradoxos da mesma maneira que um mago humano.

Entre as táticas comuns de Elton, estão deixar as vítimas deprimidas (impondo penalidades às paradas de dados Mentais) e enganar a mente com alucinações (reproduzindo as cenas que levaram à morte violenta do mago). Ele é particularmente habilidoso com ilusões de fogo.

Interdição: O fantasma não consegue afetar diretamente suas próprias âncoras, mas qualquer Paradoxo que normalmente o afetaria também afetará suas âncoras.

Guardiões de templos

Os segredos do passado resistem aos milênios, resguardados por proteções mágicas e obstáculos mais ordinários. Escondidas da humanidade, as ruínas atlantes encerram poder e conhecimento há muito perdidos. Somente os exploradores mais hábeis têm acesso a templos remotos, isolados sob as ondas, dentro de cavernas escondidas ou nos cumes das montanhas mais altas. Os templos atlantes continuam imperturbados por diversas razões, entre as quais estão os guardiões de templos confinados aos locais secretos e sagrados da terra.

Acredita-se que os príncipes atlantes tenham criado guardiões para vigiar seus maiores tesouros. Esses protetores ganhavam imunidade a diversas formas de magia, principalmente a atlante (em termos de jogo, os guardiões de templos possuem uma contramágica formidável). Ladrões de túmulos e estudiosos insensatos se defrontam com a aniquilação — ou coisa pior — quando se aproximam de templos atlantes de maneira incorreta. Os guardiões são capazes de alterar as mentes e as almas dos intrusos, apagando todas as lembranças do que se viu, debilitando o poder mágico do ladrão de tumbas e corroendo a sanidade.

Os guardiões de templos podem assumir quaisquer formas que seus mestres tenham imposto a eles, mas a maioria das descrições é surpreendentemente parecida. Os magos de educação clássica às vezes se referem às lendas atlantes relatadas por Platão, que descreviam os protetores em termos que correspondem às lendas gregas. Os exploradores de tumbas contam histórias sobre estátuas perfeitas de mármore que se materializam nas sombras que os cercam, ganham vida e avançam. Os aventureiros espirituais discordam, descrevendo os guardiões como forças elementares, tempestades de vento e água. Os guardiões de templos costumam assumir formas relacionadas a seu ambiente, seja uma múmia trôpega numa tumba egípcia ou uma fera monstruosa nas montanhas do Tibete. Aqueles que tiveram suas mentes despedaçadas por confrontos como esses falam incoerentemente de formas blasfemas que desafiam toda a razão: horrores ctônicos que não se deixam limitar pelas leis terrenas de forma ou fisiologia.

Dizem que certos selos e gestos místicos permitem aos exploradores se aproximar com segurança das ruínas atlantes, mas poucos conhecem esses sinais secretos. As revelações se escondem em tomos perdidos, expostas por espíritos atlantes que escaparam às limitações do tempo (como as ananke, págs. 330–331) ou descobertas quando o Despertar de um mago o leva além das fronteiras da realidade terrena. As chaves que abrem os templos geralmente são tão difíceis de dominar quanto os feitiços clássicos, exigindo paciência e sacrifício por parte dos pretensos ladrões de tumbas.

Todos os guardiões de templos apresentam aspectos tanto físicos quanto mágicos. Se não for possível enganá-los, eles terão de ser destruídos tanto física quanto magicamente. Se o templo for vigiado por uma imensa estátua de pedra, o titã terá de ser reduzido a escombros. Com o tempo, porém, o espírito acabará refazendo sua identidade material e, portanto, o mago poderoso também precisará de um meio para anular esse feitiço de Matéria ou Espírito. A exibição de poder mágico bruto não é a única maneira de derrotar um guardião. Entrar num templo é um desafio que envolve raciocínio tanto quanto Gnose. O mago inteligente poderá convencer o espírito a aceitá-lo como um emissário atlante, se ele conhecer os símbolos, sinais, proteções e atitudes corretas. A contramágica de um guardião pode ser forte o suficiente para pôr um arquimago à prova, mas a astúcia digna de um Ulisses talvez tenha êxito onde a magia vulgar certamente fracassaria.

Os magos utilizam os sinais e selos apreendidos para enganar ou retardar os guardiões de templos; contudo, depois de saqueado o templo, os espíritos têm o poder de perseguir os ladrões fora de seus domínios. Os guardiões zelam por tomos e artefatos roubados amaldiçoando aqueles que se apoderam deles. Praticamente todos os guardiões de templos são capazes de invocar alguma espécie de maldição (similar à magia da Sorte). Por exemplo, o explorador

de tumbas em busca da fonte da juventude poderia ser condenado a ver sua carne apodrecer e se decompor lentamente no decorrer dos séculos (não faltava aos atlantes um senso cruel de justiça). As lendas mencionam diversos objetos amaldiçoados desse tipo (também sugeridos nas págs. 336–338), mas os artefatos atlantes são particularmente perigosos, pois os espíritos dos templos continuam a vigiá-los muito depois de apreendidos os objetos. Não há conhecimento, em todas as suas formas, que não tenha seu preço.

Como os guardiões de templos perseveram há milênios, muitos acreditam que eles não podem ser completamente destruídos. Se uma geração descobre uma maneira de sobrepujar os guardiões, os protetores podem retornar depois de um ano, ou dez, ou de uma vida inteira. O mago ávido por conhecimento que acredita ter destruído um guardião poderá reencontrá-lo quando este se reformar, particularmente se ele ainda possuir o artefato ou o conhecimento que tomou para si. Mesmo assim, em alguns casos, o conhecimento dos antigos é tão valioso que os magos estão dispostos a correr o risco. Os magos corrompidos que trilham a senda do poder são tão rápidos que os próprios deuses talvez não consigam destruí-los, mas geralmente os guardiões dos templos violados seguem em seu encalço com a mesma rapidez.

Mirmídone marmóreo

Mote: *O conhecimento dos antigos foi sepultado aqui. Agora juntar-te-ás a ele no descanso eterno.*

Histórico: Antes da História ter início, um artesão atlante empregou seu conhecimento da magia na arte da escultura. Ao combinar o toque do artista com os rituais do feiticeiro, ele criou cinco obras-primas que se assemelhavam a criaturas mitológicas. A mais grandiosa de todas era uma escultura de mármore, um ciclope gigantesco armado de tridente e escudo. Os feiticeiros atlantes ficaram tão impressionados com esse artefato esotérico que o esconderam num de seus templos, onde ele sobreviveria à passagem das eras. Em seguida, um arquimago atlante dedicou a estátua como guardiã do templo, onde ela guarda um arsenal de armas mágicas.

Descrição: Esta estátua de 2,5 metros de altura é um ciclope musculoso de túnica branca. Ela guarda um templo antigo. Se alguém entrar em seu domínio, ela está incumbida de destruir os intrusos rapidamente. Sua habilidade com o escudo e o tridente rivaliza facilmente com a do maior especialista em artes marciais do mundo.

Dicas de interpretação: O arquimago que dedicou este templo não desejava que as armas ali contidas caíssem nas mãos de meros soldados. Somente um estudioso entende quando tal força é necessária e, portanto, somente um mago conseguirá descobrir os rituais que pacificam o guardião. Assim como outros guardiões de templos, este protetor é difícil de destruir com habilidades marciais e poderio mágico. Dentro do templo, a razão prevalecerá onde a violência fracassar.

Posto: 2.

Atributos: Poder 5, Refinamento 5 e Resistência 5.

Força de Vontade: 10.

Essência: 15 (máx. 15).

Iniciativa: 10.

Defesa: 5.

Deslocamento: 18.

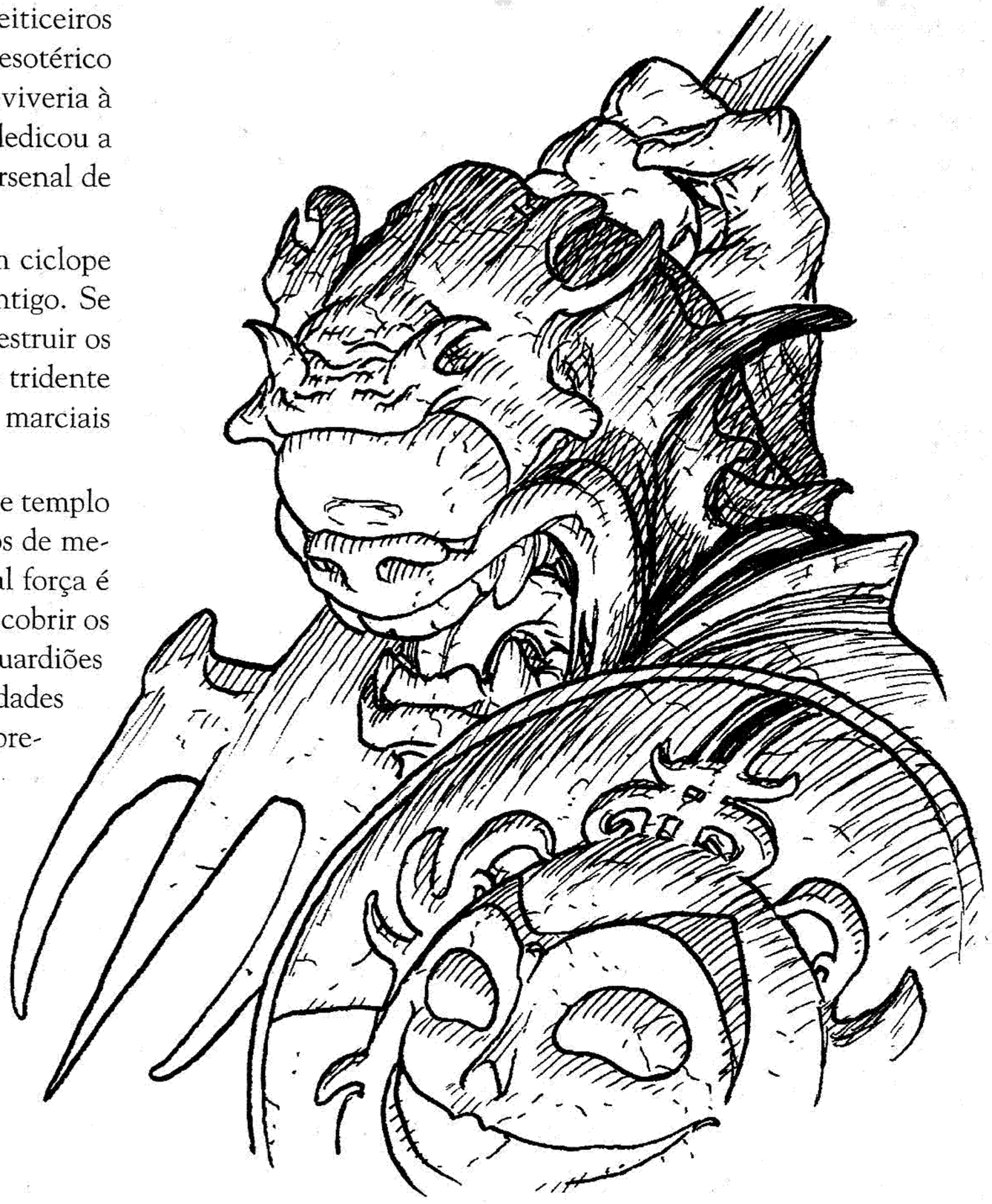
Tamanho: 8.

Corpus: 13.

Influência: Rocha 2. O Mirmídone consegue transformar as estátuas de mármore que o cercam em baluartes. Quando alguém entra no templo, a estátua de mármore ganha vida. Ele é capaz de barrar todas as saídas em questão de segundos e criar um efeito semelhante ao feitiço de Forças 5 "Terremoto" (págs. 174–175); a queda dos escombros infligirá dano igual ao número de sucessos obtidos (a qualquer pessoa ou coisa numa área específica baseada no número de sucessos, de acordo com a descrição do feitiço).

Nume: Contramágica (parada: 10). O guardião pode usar este Nume como contramágica reflexa contra qualquer forma de magia, inclusive feitiços velados. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Poder + Refinamento. Se os sucessos obtidos pelo guardião igualarem ou excederem aqueles obtidos pelo feiticeiro, o feitiço será anulado.

Interdição: O Mirmídone foi esculpido por um arquimago atlante cujas obras-primas tornaram-se lendárias. Um poderoso mago do Mysterium catalogou os cinco maiores trabalhos de arte do escultor, assim como os métodos que ele usou para encontrá-los e abordá-los. Partes desse conhecimento antigo sobreviveram num tomo obscuro do século XV sobre alquimia. *Sobre çinqo metaaes viis e ssua significãça* menciona de passagem cinco animais mitológicos, que são, na verdade, as formas dos cinco guardiões criados pelo atlante. O conhecimento alquímico ali contido tem pouca serventia, mas o mago erudito perceberá que alguns rituais podem ser adaptados para pacificar os cinco guardiões de mármore. Ao estudar o tomo, o mago pode aprender os gestos e rituais sagrados utilizados para resistir à força devastadora dos monstros imponentes do atlante (teste prolongado de Inteligência + Erudição, sendo o número-alvo igual a cinco sucessos por guardião; com isso, o guardião não conseguirá anular os feitiços improvisados desse mago).



Ananke

O espaço e o tempo não são limites para os mestres da magia. Antes de a História ter início, os atlantes incumbiram a espíritos poderosos a tarefa de representar suas vontades no mundo, garantindo a posteridade de suas convicções. Antes da Queda de Atlântida, rituais elaborados criavam avatares que retornariam muito depois da morte de seus mestres. Quando se cumprissem as profecias e os perigos se concretizassem, os avatares predestinados apareceriam (em termos de jogo, os "gatilhos" para a manifestação dessas aparições foram estabelecidos por feitiços de Tempo ou Sorte dignos de um arquimestre). Temendo o que poderia acontecer no futuro, os profetas atlantes criaram servos espirituais que só despertariam quando fossem necessários, para advertir os descendentes de Atlântida a respeito de catástrofes iminentes. Mas nem todos os profetas eram tão altruístas. Alguns criaram esses mesmos espíritos para garantir que seus sonhos de realidade se concretizassem, tentando em vão moldar o futuro muito depois de terem morrido.

Os magos da Grécia antiga costumavam entender esses avatares como os servos de Ananke, deusa e mãe das moiras. Como esses avatares já são conhecidos, suas encarnações contemporâneas têm o mesmo nome. Agentes da profecia e do destino, as ananke procuram pessoas capazes de mudar a realidade: magos que possam cumprir juramentos e realizar visões há muito esquecidos. Depois de encontrado um mago que satisfaça seus critérios cuidadosamente definidos (talvez alguém abençoado ou amaldiçoado com a Vantagem Destino), a própria presença da ananke mudará a sorte do artífice da vontade. Profecias são cumpridas e catástrofes se tornam iminentes.



Como as divindades da mitologia grega, as ananke podem assumir forma humana, geralmente manifestações de beleza sobrenatural. Suas roupas e condutas permitem-lhes caminhar entre os mortais, mas sua condição Crepuscular só faculta aos iluminados pela magia a capacidade de detectar sua presença ou de vê-las como realmente são. Quando as ananke falam ao mago que escolheram, seu discurso pode parecer anacrônico, profético, ou contemporâneo e cínico, dependendo de seus caprichos. As ananke dão seu aviso, recitando os detalhes enigmáticos de um antigo vaticínio para preparar o ouvinte. Se o mago realmente tiver sorte, o avatar ajudará o mago, conferindo-lhe poderes ou habilidades temporárias para evitar a catástrofe. A mensagem de uma ananke poderia avisar sobre o retorno de perigos antigos, como uma seita de Interditores Timori, um acamoth ou os Cativos. Entretanto, por mais benevolente que a ananke possa parecer, sua simples presença provoca a ocorrência de fatos predestinados. O melhor que o mago pode esperar fazer é minimizar os danos e tentar sobreviver.

As ananke não podem deixar de ser o que são ou de fazer o que fazem. Por sua própria natureza, elas remodelam a realidade em torno de si (os magos versados no Arcano do Espírito sabem que a Influência de um espírito pode afetar o mundo de maneira semelhante). A ananke aparece diante do mago escolhido para anunciar que algo irá acontecer, e pouco lhe importa se é isso que o mago quer ou não. Como elas são arautos e guardiãs de profecias, tudo e todos ao redor do mago são envolvidos no drama. O mago é obrigado a servir de testemunha, para que uma alma iluminada possa verificar que a profecia foi cumprida. Pode ser que, subitamente, desconhecidos se tornem amantes, covardes se tornem guerreiros e os curiosos esqueçam o tédio do dia a dia para representar um papel na cena. Os Adormecidos ignoram que se trata de magia, mas os magos sabem disso e têm a oportunidade de reagir. A influência (e Influência) da ananke reformula as pessoas e os lugares para determinar o desenrolar dos acontecimentos. O mago terá de se esforçar para lidar com as consequências.

É difícil afetar diretamente um avatar do destino, como seria de se esperar. Todas as ananke exibem uma resistência inata aos feitiços de Sorte e Espírito que poderiam alterar suas verdadeiras naturezas ou a maneira como o destino se curva diante delas. Foram instruídas pelos arquimestres atlantes. Apesar disso, alguns magos desumanos às vezes tentam "matar a mensageira" — um ato imprudente que pode levar à substituição do mago por outra vítima nesse drama. A ananke vingativa não precisa atacar o mago que a ameaçou com simples violência. A sorte, a coincidência e o próprio destino são bem mais cruéis.

Sabe-se que a ira manifesta de uma ananke inspirou sonhadores e profetas, aparecendo na arte, literatura e poesia. As cenas mais drásticas estão entretecidas nos textos de antigos tomos, no conhecimento de sociedades sagradas e nos rituais das seitas. O mago que usa indisfarçadamente a magia para evitar catástrofes descobrirá que é mais fácil fazê-lo na presença de uma ananke. Se rejeitar seu papel, o mago desafortunado se verá no centro de um furacão ou esmagado por uma força idêntica. Pelo que se sabe, talvez esse seja o preço a pagar pela reformulação da trama da realidade. O mago que passou a vida inteira alterando a urdidura do mundo de acordo com seus desejos pessoais pode acabar enredado nesses mesmos fios.

A Herança do Amante

Mote: *Este aqui foi escolhido. Este irá viver. Outros precisam morrer para que este sobreviva. O sacrifício é o verdadeiro significado do amor.*

Histórico: Antes da Escada atlante se despedaçar, um *magus* venerável percebeu que seu mundo estava em perigo. Por amar tanto seus sete filhos, ele queria garantir que seus descendentes herdassem seu conhecimento mágico... uma herança que ele queria transmitir a qualquer preço, por mais terrível que fosse. As profecias de outros feiticeiros anunciavam que o fim de uma era se aproximava, mas esse atlante previu corretamente que um descendente a sua imagem e semelhança herdaria sua magia. Em seus últimos dias de vida, ele usou as últimas forças que lhe restavam para conjurar

uma ananke, um avatar do destino que faria cumprir seu desejo. A Queda de Atlântida fez o espírito adormecer. Agora ele acordou no mundo contemporâneo para cumprir a profecia do atlante.

Descrição: Antes do início da História, o atlante teve sete filhos com sete esposas. A ananke conjurada por ele é capaz de assumir a aparência de todas as sete mulheres. Ela não sabe qual linhagem sobreviveu até os dias de hoje, mas pode assumir todas as suas sete aparências possíveis ao procurar os descendentes do feiticeiro. Todas as aparências são incrivelmente belas, pois representam visões idealizadas das mulheres que o *magus* amou. Como parte da herança, a ananke tem de escolher um mago de beleza e charme extraordinários (Presença 5). A ananke e o herdeiro se parecem, como se fossem mãe e filha ou filho. O patriarca da linhagem tinha domínio suficiente da magia da Mente para seduzir sete das mulheres mais atraentes de Atlântida. É essa maestria que será transmitida a seu descendente.

Dicas de interpretação: O mestre da ananke apreciava a beleza e não tinha a menor compaixão pelas pessoas. Com o Arcano da Mente, ele usava e descartava as pessoas com a mesma facilidade com que manipulava suas emoções. A ananke deve abordar qualquer mago que tenha um Destino associado de algum modo à profecia do atlante (quer envolva romance, amor, beleza ou uma mulher atraente). As circunstâncias exatas não precisam ser as mesmas, desde que o mago escolhido lide com temas semelhantes em sua vida. Quando esse mago for encontrado, a ananke mencionará sua busca pelo herdeiro de uma antiga linhagem que se assemelha a uma mulher que o atlante amou. Ela não descansará até o herdeiro ser encontrado.

Quando o herdeiro mágico for descoberto, as coisas tomarão um rumo sombrio. A ananke precisa ajudar o mago escolhido a "herdar" o conhecimento mágico de seu ancestral, o que ela irá interpretar como ajudar o herdeiro a alcançar uma posição de sucesso e poder na comunidade Desperta. À medida que o avatar mudar de aparência no cumprimento de sua missão, a cabala notará com que facilidade o mestre da ananke usava e descartava suas amantes. Como a ananke foi criada por um amor equivocado, o mago encontrado por ela se verá tentado a usar e descartar os pretendentes que cruzarem seu caminho para o poder. Os espectadores comuns irão se apaixonar por ele (ou ela) e destruir a si mesmos para ajudar o mago (ou maga) da maneira que ele (ou ela) julgar conveniente.

Posto: 3.

Atributos: Poder 6, Refinamento 5 e Resistência 5.

Força de Vontade: 11.

Essência: 20 (máx. 20).

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 16.

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Influência: Amor 3

Numes: Sorte 5. Por ser o espírito um avatar da Sorte, seus Numes lembram os feitiços do Arcano da Sorte. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Poder + Refinamento para "lançar um feitiço". Ao usar uma dessas habilidades, a ananke não correrá o risco de provocar Paradoxos.

Contramágica (parada: 11). A ananke consegue usar este Nume como um contrafeitiço reflexo em resposta à magia da Sorte e do Espírito (inclusive feitiços velados) que tenha a ananke como alvo ou que seja usada de modo a interferir na missão dela. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Poder + Refinamento. Se os sucessos obtidos igualarem ou excederem os sucessos do feiticeiro, o feitiço será anulado.

Interdição: O *magus* atlante tinha uma ideia distorcida do amor, acreditando que a única maneira de expressar o sentimento fosse por meio de um sacrifício desinteressado. A ananke criada por ele não consegue afetar ninguém que esteja realmente apaixonado por outra pessoa, pois essa emoção revela que a motivação da ananke não passa de uma sombra do amor verdadeiro.

Genius territorialis

Uma localidade física é mais do que simples matéria, pelo menos para um mago versado no Arcano do Espírito ou um xamã. As almas iluminadas sentem a ressonância de um local, que é influenciada pelo que aconteceu ali, pelas pessoas que ali viveram ou por emoções fortes que ali tiveram lugar. Seja um único ponto onde ocorreu uma atrocidade, ou uma vasta cidade com uma história dramática, qualquer localidade física pode ter uma aura ou um reflexo espiritual que revela sua verdadeira natureza e seu passado. Alguns locais foram habitados durante tanto tempo, ou definidos por tais extremos, que aos poucos foram ganhando consciência. "Genius territorialis" é o nome que se dá ao espírito ou à consciência de um lugar: uma casa, um bairro ou até mesmo uma cidade inteira. Trata-se de uma *gestalt* (ou espírito coletivo) que representa as almas de incontáveis pessoas que viveram e morreram ali. O espírito de um local continua a viver num genius territorialis (às vezes chamado de genius loci, que não deve ser confundido com um locus espiritual, um lugar que gera Essência).

O senso de identidade do espírito é tão forte que ele resiste a qualquer tentativa de redefinição por meio de mudanças no local. Quando uma cabala tenta mudar a realidade numa grande área próxima de um genius territorialis — por exemplo, quando magos dedicam um Domínio ou usam magia do Primórdio para criar um Sacrário —, o genius territorialis resiste. Sua reação mais imediata é ir à forra, recriando acontecimentos passados, conjurando espíritos, sabotando construções ou reescrevendo lembranças. Os artífices da vontade não são os únicos a correr perigo por causa de um genius territorialis. Fatos misteriosos podem assolar qualquer um que tente mudar drasticamente o lugar. As máquinas são destruídas por acidentes; edifícios desabam; a própria terra pode se abrir; e os animais atacam os intrusos indesejados.

Ofender um genius territorialis ou tentar mudar sua verdadeira natureza o obrigará a usar seus Numes para recriar sua antiga identidade. A casa mal-assombrada é o exemplo clássico: recria fatos terríveis e o sofrimento humano muito depois de seus habitantes terem partido. Os investigadores ingênuos muitas vezes se convencem de que fantasmas perambulam pelos corredores de um genius territorialis, mas, em vez disso, o local consciente usa Numes para invocar medos, criar ilusões e fazer brotar sangue das paredes. Enfrentar esse mal não se limita ao confronto clássico com um único fantasma. O mago que quiser acabar com esse mal não terá simplesmente de mudar os espíritos que habitam a casa, ou a casa em si: ele precisará mudar a própria natureza da realidade ao redor da casa, uma façanha que não se aceita levianamente.

Qualquer local com um *zeitgeist* forte — a era em que o lugar viveu seu apogeu, animado pelo espírito de uma época — tem o potencial de se tornar um genius territorialis. Um local ou terreno consagrado pode criar milagres capazes de convencer os magos de que as divindades ou poderes que ele representa são verdadeiros, tudo porque, no passado, suplicantes e adoradores reiteraram sua crença em incontáveis cerimônias. Um local histórico, onde um

fato importante tenha ocorrido, poderia recriar aspectos desse fato. Um genius territorialis com os Numes apropriados pode convencer aqueles que o ameaçam de que eles estão, na verdade, em outro tempo, quando o *zeitgeist* do lugar era forte.

Alguns locais históricos são capazes até mesmo de manifestar avatares que personificam suas eras passadas. Os Adormecidos talvez não reconheçam esses espíritos como anacronismos, mas os magos têm mais chances de perceber que a pessoa com quem estão falando representa, por exemplo, uma espécie de turista que visitou aquele local milhares de vezes, um fanático que o protegia, um depravado que cometeu ali um atrocidade ou uma vítima que morreu ali. Um investigador sobrenatural pode despachar estes espectros e achar que livrou o local de uma presença fantasmagórica, mas o avatar é simplesmente uma marionete controlada pelo espírito do lugar. Dizem que cidades inteiras podem conter genius territorialis dormentes, que despertam quando surgem ameaças titânicas à realidade. Nesses casos, o avatar pode parecer tão humilde quanto um mago menor, mas dotado do poder da crença e da força de milhões de almas que ali viveram e morreram.

Em termos de jogo, o genius territorialis não precisa realmente de parâmetros físicos para representar sua estrutura. Ele se comporta mais como um espírito confinado a uma localidade geográfica. Seus parâmetros mais importantes são os Numes que ele consegue usar, assim como as táticas que normalmente emprega quando é ameaçado. Não é possível "matar" de fato o lugar, apenas redefini-lo, para que se torne simpático a uma atmosfera, sensação ou estilo de magia diferente. Quando isso acontece, a localidade perde sua consciência e o fenômeno cessa. Os moralistas argumentam que essa transição é semelhante ao assassinato, pois acreditam que o genius possui uma alma (do ponto de vista deles). Outros explicam a dedicação de um genius territorialis como uma questão de sobrevivência, de autodefesa, ou meramente como parte de sua campanha pela realidade.

A cabana abandonada à beira do lago

Mote: (Sons de movimento no porão. Passos rápidos que sobem escadas. Um grito que rompe o silêncio da noite. Um corpo que rola escadaria abaixo).

Histórico: Às margens de um lago tranquilo, uma seita xamanista celebrou ritos secretos por gerações. A cada ano, na mesma época, o grupo percorria trilhas escuras até uma fonte de poder mágico. Os rituais preservaram o nexo de poder, até um mago rival destruir a sociedade e tomar a terra para si. Ele construiu uma cabana ali mesmo, onde estudou sozinho durante décadas. Com o passar dos anos, ele aprendeu a submeter os espíritos da terra a sua vontade, envenenando a Essência deles. Em vez de dar continuidade aos ritos xamanistas que consagravam o terreno, ele atraía vítimas até sua casa, onde torturava-lhes os corpos e destruía-lhes as almas. Sua vida de perversidade se encerrou com um choque de retorno espetacular, um Paradoxo que levou à manifestação de uma terrível entidade abissal. Ainda assim, a terra se lembra da perfídia daquele homem.

Descrição: Durante o dia, esta clareira no bosque parece serena, calma como as águas translúcidas do lago próximo. À noite, a clareira parece mais sinistra. Artifícios do luar projetam aparições feitas de sombras, e pode-se ouvir um leve som de cânticos no vento. Sete mestres xamanistas estão enterrados aqui, e mais de dez vítimas mortas pelo invasor. A clareira ainda possui um Sacrário fraco (de nível um), mas o genius territorialis a seu redor foi contaminado.

Há uma cabana no centro da clareira, mas ela foi abandonada há muito tempo. Já deveria ter desmoronado e virado ruínas, mas as atrocidades despertaram... algo... dentro da casa. Diversas pessoas tentaram reformá-la, ou pelo menos viver nela, mas ninguém conseguiu sobreviver mais de uma semana. As autoridades a investigaram durante o dia. Estranhamente, nenhum corpo jamais foi encontrado.



Dicas de interpretação: Diversos casos de desaparecimento levam à cabana. As lendas locais se referem a um homem excêntrico e solitário que construiu a casa há mais de um século, mas não existe nenhum registro que descreva a sociedade secreta que preservava o terreno antes disso. Quem tiver Sentidos de Mago conseguirá pressentir que há um Sacrário por perto, mas sua ressonância foi contaminada por sofrimento e sacrifício. Qualquer mago que passar a noite na cabana será atormentado por visões: cenas de tortura, fragmentos de rituais xamanistas e vislumbres de como as pessoas morreram. Uma cabala de magos poderia reivindicar o terreno, mas eles teriam de subjugar o genius territorialis para tanto.

Posto: 4.

Atributos: Poder 10, Refinamento 7 e Resistência 7.

Força de Vontade: 17.

Essência: 25 (máx. 25).

Iniciativa: 7.

Defesa: 7.

Deslocamento: nenhum.

Tamanho: 30 (cabana).

Corpus: 37.

Influência: Cabana 5. O genius territorialis pode usar sua influência para se reformar, exatamente como era antes, quando adquiriu consciência pela primeira vez. A cabana pode ser destruída; contudo, a menos que alguém dedique ou exorcize o terreno, a cabana será reconstruída.

Numes: Compulsão, Ilusão, Possessão, Terror e Telecinesia.

Interdição: Acrescente dois dados a todos os testes realizados com o intuito de lançar feitiços de Espírito dentro da clareira.

Mortais

Apesar de alguns magos verem os seres humanos como rebanho ou gado, mugindo em seus currais (que o rebanho chama de "baias"), não são poucos os mortais capazes de surpreender até mesmo o mago mais cético. Os mortais estão em toda parte. A maioria deles está Adormecida, mas alguns são Sonâmbulos capazes de testemunhar a magia e até mesmo lembrar-se dela.

Servos mortais

As criaturas sobrenaturais, os magos Despertos e as pessoas de vontade forte causam impacto no mundo. Eles têm uma boa resistência àqueles que usam poderes sobrenaturais para manipulá-los ou controlá-los. Alguns raros mortais também têm outras defesas contra a magia e o sobrenatural, como a intuição de um médium, os instintos de um caçador de fantasmas ou as dádivas de uma herança mágica (assim como as Vantagens Sexto Sentido e Senso do Perigo).

Da mesma maneira que existem mortais naturalmente resistentes à magia, outros têm uma fraqueza em relação a ela. As lendas e as teorias se esforçam para explicar por que essas almas mais frágeis existem. Talvez porque suas vidas sejam vazias e precisem desesperadamente de significado. Talvez porque, muito tempo atrás, seus ancestrais tenham feito parte de uma casta de serviçais que obedeciam a uma depravada ordem atlante. Os mais céticos afirmam que o "mundo contemporâneo" sugou a vontade desses indivíduos, reduzindo-os a zumbis corporativos e consumidores compulsivos, alheios aos assuntos espirituais. Ou, como temem alguns, talvez existam desalmados disfarçados de seres humanos em meio à humanidade. Qualquer que seja a razão, algumas pessoas têm uma fraqueza em relação à magia e são facilmente escravizadas por feitiços de Mente e Sorte. Tornam-se fantoches particularmente úteis nos conflitos entre as ordens místicas, desde que os magos não tenham escrúpulos quanto a explorá-las.

Os males sobrenaturais que precisam de hospedeiros humanos são atraídos pelos servos ou possuem poderes que conseguem encontrá-los. Os acamoth, os magos goéticos e até mesmo as ananke têm serventia para essas pessoas. Os Profetas do Trono Superno têm um talento especial para controlar servos. Dizem que, quando precisam intervir diretamente em nosso mundo, os Exarcas começam pela exploração dos sugestionáveis e dos fracos de espírito. Os magos mais radicais justificam esse controle alegando que alguns seres humanos não possuem almas inteiras, ou que apenas uma pessoa que Despertou tem uma alma completa. Dessa maneira, a segurança ou a sobrevivência de um servo é menos importante que os planos dos ilustres. Os círculos de Profetas e as forças sobrenaturais conseguem coordenar grupos grandes de servos, revelando-se apenas quando seus intricados preparativos estão completos.

O mago paranoico talvez desconfie de qualquer pessoa que passe na rua, achando que ela trabalha secretamente para forças invisíveis. O homem solitário do outro lado da rua, bem em frente ao oratório do mago no centro da cidade, anda anotando os horários em que o feiticeiro entra e sai. Um grupo de empresários do bairro fundou uma fraternidade, sem perceber que sua fachada pseudo-esotérica conjurou espíritos interessados em habitá-los. Um grupo religioso que se reúne na universidade tem visões distorcidas sobre a natureza da realidade e considera a cabala do mago uma ameaça a sua causa. Receosos quanto a conspirações, os feiticeiros procuram padrões em comportamentos humanos incomuns, esperando assim desfazer uma possível rede de servos antes que os inimigos ataquem.

Um único servo não é ameaça para uma cabala atenta, mas as tramas que envolvem os seres humanos geralmente coordenam muitos deles. Eles são os olhos e os ouvidos de mestres secretos e procuram atividades suspeitas enquanto prosseguem com suas vidas cotidianas. Às vezes, vários deles trabalham juntos para mover algo físico — um objeto, um Artefato ou uma arma — de um lado a outro da cidade, repassando-o de conspirador a conspirador. Pode ser que façam pequenos sacrifícios, marquem certas edificações com símbolos arcanos, providenciem o sacrifício necessário para a incursão de um espírito ou simplesmente observem as atividades dos rivais para descobrir uma fraqueza. É possível que seres sobrenaturais poderosos operem por meio de equipes inteiras de servos, incumbindo-as de cuidar das partes mais simples de um plano que será executado por outros seres. Acompanhar as ações de um servo é o suficiente para sugerir cautela, mas as ações misteriosas de uma seita só farão realmente sentido quando se revelar o padrão maior da coletividade.

Uma equipe de servos coordena suas ações de maneiras que não são imediatamente óbvias. Fatos aparentemente díspares completam uma farsa cuidadosamente planejada. Um estranho qualquer poderia furar os pneus do carro de um mago e, no instante seguinte, um outro poderia se oferecer para ajudar. Enquanto o mago está distraído, um terceiro servo abre a porta do carro e rouba o tomo encadernado em couro que estava sobre o banco da frente, ou então deixa um folheto com uma mensagem ameaçadora sob o limpador de para-brisa. Quando são confrontados, os servos nunca entendem por que exatamente fazem aquilo que fazem e retornam a sua consciência normal quando os magos os confrontam ou analisam. Eles podem ser detidos por ataques físicos ou simples intimidação, mas também põem a sanidade de um mago em xeque aos olhos das pessoas comuns.

Os servos são armas perigosas, pois são manipulados pela magia sem saber realmente como ela funciona. Na verdade, assim como qualquer Adormecido, eles podem interferir na magia simplesmente a testemunhá-la. Quando os Exarcas ou seus asseclas desconfiam que alguém esteja fazendo magia, o posicionamento de um ou dois servos como testemunhas pode interferir nos feitiços de um mago. Se as forças sobrenaturais que residem no servo forem particularmente poderosas, elas podem conceder força ou velocidade sobrenatural ao indivíduo. Isso geralmente "queima" o servo, submetendo-o a uma manifestação tão brutal de controle mágico que sua própria Incredulidade irá desfiar os feitiços que o mantém na servidão, mas não antes de ele tentar algo suicida para executar o plano de seu mestre. Há rumores de que os escalões mais altos dos Profetas do Trono Superno usam e descartam servos rapidamente, apagando mentes e alterando memórias para cobrir seus rastros.

Os magos podem procurar ativamente por sinais de que uma pessoa é manipulada ou controlada por magia; contudo, quanto mais poderoso for o rival, mas difícil será compreender sua influência. As forças verdadeiramente malévolas não agem em segredo: são tão diretas em sua manipulação que um mago é capaz de detectar um servo simplesmente ao olhar para ele. Depois de sucumbir completamente às mentiras de nosso mundo, aqueles que já não têm alma nem esperança fazem valer a vontade de mestres invisíveis.

Os Proximi: herdeiros mágicos

Alguns espécimes raros da humanidade foram manipulados pela magia da Vida de tal maneira que o encantamento está em seu próprio DNA e é repassado a seus descendentes. Alguns poucos e raros entre eles talvez até mesmo façam parte de uma linhagem relativamente pura que remeta a Atlântida. Milênios atrás, seus ancestrais faziam mágica abertamente e esse mesmo potencial reside, dormente, no sangue deles. Um grande número de expressões descreve as pessoas de ascendência mágica: têm um quê de fantástico, são meio bruxas, perdem-se em sonhos, têm inclinação espiritual ou simplesmente são um pouco "sinistras". Incapazes de lidar totalmente com o mundo contemporâneo, essas pessoas se perdem em sonhos que elas não compreendem inteiramente. A meia-voz, esses sonhadores atormentados contam histórias sobre uma civilização antiga que nunca existiu —pelo menos não para aqueles que ignoram a magia. Com treinamento suficiente, esses herdeiros podem descobrir que a verdadeira magia é real.



Novas Vantagens

Sonâmbulo (••• ou ••••)

Pré-requisito: mortal (não sobrenatural).

Efeitos: O personagem não está completamente Adormecido; a Quiescência não o afeta inteiramente, e ele não é suscetível à Incredulidade. Ele pode presenciar a magia vulgar ou improvável sem aumentar as chances de ocorrência de um Paradoxo. A versão de índice 4 desta Vantagem também concede ao mortal o equivalente a um Sexto Sentido para a magia Desperta.

Somente os personagens mortais e comuns podem ter esta Vantagem. O momento fundamental em que alguém se transforma, ou é transformado, num ser com poderes sobrenaturais elimina a Vantagem.

Proximus (•)

Pré-requisito: Sonâmbulo.

Efeitos: O personagem tem uma herança mágica. Talvez um de seus ancestrais tenha sido encantado permanentemente com a magia de Vida, ou encontrado um espírito ou outra entidade sobrenatural que o encantou de tal modo que sua prole tem algum traço de mágica. Talvez ele descenda de uma extensa linhagem de magos Despertos, uma herança que parece destinada a continuar na geração seguinte. Os Proximi são valorizados por alguns magos, porque se acredita que eles tenham uma chance maior de Despertar do que os Adormecidos comuns, mas às vezes são tratados como estorvos e apêndices supérfluos.

Somente os personagens mortais e comuns podem ter esta Vantagem. O momento fundamental em que alguém se transforma, ou é transformado, num ser com poderes sobrenaturais elimina a Vantagem.

Esses mortais talentosos, chamados de Proximi (no singular, Proximus ou Proxima), são "Sonâmbulos" —seres humanos vagamente cientes de que a magia é real, o suficiente para testemunhar atos francos de magia. Os magos os descobrem de tempos em tempos, recrutando-os para tomar parte de planos e conspirações (os Proximi podem ser considerados Aliados ou Contatos em termos de jogo, ou serem tratados como Servidores Sonâmbulos). Nem todos os guardas ou atendentes de um oratório são magos Despertos. Os Proximi recrutados geralmente trabalham na manutenção dos oratórios, esperando obter explicações para seus sonhos, proteção contra forças invisíveis e oportunidades de aprender a respeito do sobrenatural.

São muitas as lendas que explicam as origens das heranças mágicas. Persistem os relatos sobre experimentos eugênicos dos Guardiões do Véu que tentaram "reproduzir" a aptidão mágica. As histórias românticas apresentam belas mulheres seduzidas por changelings para passar adiante sua herança mágica. Os místicos reclusos treinam gerações e gerações de artistas marciais. Os Necromantes acompanham a reencarnação das almas antigas de uma geração a outra, cientes de que algumas pessoas normais deste mundo podem ter se associado com anjos, demônios ou feiticeiros em encarnações passadas.

Mesmo que não sejam recrutados e instruídos por magos, os Proximi se deixam atrair por acontecimentos sobrenaturais, pois é seu desejo natural compreender o mundo oculto que os aceitou apenas superficialmente. Muitos insistem em receber treinamento ou explicações dos magos (quando conseguem identificar os artífices da vontade), apesar de não serem capazes de fazer mágica. Até mesmo um Proximi que não tenha sido treinado pode reconhecer a relevância mística de um mago — o tipo de atenção que pode expor a vida de um feiticeiro. Em raras ocasiões, um Proximus consegue de fato Despertar, mas a magia raramente é capaz de prever se e quando isso pode ocorrer.

Em todos os outros aspectos, os Proximi são pessoas comuns. Já viram ou desconfiam o suficiente para começar a entender o mundo (talvez em conjunto com a Habilidade Ocultismo), e podem testemunhar a magia sem aumentar a chance de ocorrência de um Paradoxo. Em todos os outros aspectos, eles são bastante humanos. São tanto um recurso quanto uma obrigação e costumam pedir ajuda em troca das coisas que encontram e dos serviços que prestam. Quando são descobertos, os Proximi são observados cuidadosamente pelas ordens mágicas, para o caso de seus dons passarem à geração seguinte. Sua herança os abençoou com o discernimento. Estão fadados a deparar com a magia vezes sem conta, para o bem ou para o mal.



Caçadores de bruxas

A natureza humana nos leva a temer o que não compreendemos. No tempo da caça às bruxas, dezenas de milhares morreram em resposta a esses temores, agonizando na estaca por causa de suspeitas de bruxaria. Desde o tempo da Inquisição, os magos conhecem as consequências da indiscrição e escondem sua verdadeira natureza das pessoas comuns que não a compreenderiam. A Incredulidade dos Adormecidos obscurece os atos francos de magia... mas, às vezes, as pessoas amedrontadas veem coisas que não conseguem compreender. Quando esse medo é forte o suficiente, elas resistem.

Os verdadeiros caçadores de bruxas são raros. Afinal de contas, o ato de caçar e matar um ser humano a sangue-frio não é uma iniciativa a ser encarada levianamente. Contudo, o caçador de bruxas não precisa matar sua presa. A maioria demonstra o mesmo comportamento que se esperaria de qualquer indivíduo intolerante e de mente limitada. Ameaças e intimidações são bem mais simples de se pôr em prática do que atos de violência. Sabotar o carro ou a casa de alguém já deve bastar para expulsar qualquer um que seja "diferente". Se isso não funcionar, pode ser que o confronto se agrave e chegue à violência.

O próprio fato de um caçador de bruxas vigiar um mago de perto aumenta as chances de que ele venha a testemunhar um ato de magia — ou de que o mago, na defensiva, disponha-se a usá-la. Aqueles que ignoram a existência da magia encontram outros motivos para odiar as pessoas, entre eles os estereótipos usuais de raça, sexo, etnia, posicionamento político e origem. Os fanáticos religiosos podem até mesmo declarar ter provas de que um Adversário satânico vive entre eles, solicitando a todos com ideias afins que se protejam. Os caçadores de bruxas mais perigosos se organizam, descobrindo os colegas por meio de grupos religiosos, *websites*, grupos de estudos, aulas ou até mesmo pequenas milícias. Se um fanático conseguir convencer pessoas com ideias afins a se juntar a ele, a ameaça de exposição pode ser quase tão perigosa quanto a ameaça de violência.

Quando alguém depara repetidamente com o sobrenatural, o ódio pode se transformar em obsessão. Muitas pessoas que se denominam caçadores de bruxas têm os instintos necessários para seguir e observar alguém, mas preparar-se para a violência direta exige muito mais determinação. No início, o caçador de bruxas usa armas simples: um pé de cabra, taco de beisebol ou outro objeto que pareça pesado em suas mãos. Isso já bastará, até ele estar pronto para obter armas mais letais, praticar num estande de tiro ou entrar em forma para um confronto. A maioria dos caçadores de bruxas possui treinamento básico de combate, e somente os indivíduos verdadeiramente obsessivos conseguem juntar pedaços suficientes de conhecimento esotérico para compreender o que estão enfrentando. Com o passar do tempo, o treinamento e a obsessão os tornam gradativamente mais perigosos.

Outras ameaças

O perigo não está apenas nos seres feitos de carne e espírito. Coisas e lugares também podem se mostrar problemáticas ou até mesmo mortíferas. Talvez essas sejam as ameaças mais inesperadas, embora os Sentidos de Mago possam alertar o feiticeiro quanto ao perigo latente de um local — mas talvez não ao de um objeto amaldiçoado.

Artefatos

Os Artefatos são objetos únicos que foram criados num Reino Superno: eles literalmente não são deste mundo. Os magos podem tentar imitar os poderes desses objetos com o feitiço de Primórdio 3 "Imbuir Objetos" (págs. 221–222), mas nunca é a mesma coisa. A ressonância de um Artefato é sempre especial, simbolizando o reino de onde ele vem. Os magos acreditam, apesar de não conseguirem provar, que esses objetos podem revelar segredos sobre seus reinos de origem ao investigador que os estude com tempo e dedicação suficientes.

Eis alguns exemplos de Artefatos, todos conhecidos na história Desperta; as lendas que os envolvem e os nomes de seus proprietários anteriores estão registrados em certas bibliotecas (e podem ser descobertos com inventividade ou pesquisa suficiente).

A Marca de Qazalak (Artefato ●●●)

Durabilidade 2, Tamanho 1 e Estrutura 3.

Capacidade de Mana: máx. 11.

A Marca de Qazalak é uma tatuagem, apesar de não ser pintada no corpo da maneira comum. É um objeto real que pode ser removido de um corpo e colocado em outro, como um pedaço de celofane. É preciso que o usuário atual renuncie voluntariamente à Marca: ela não pode ser tomada à força, mas pode sofrer dano estrutural letal ou agravado, o que também fará o usuário perder uma quantidade idêntica de pontos de Vitalidade. Contudo, os agressores ficam sujeitos a uma penalidade de –4, desde que consigam enxergar a tatuagem (–5 se estiver oculta sob a roupa e o agressor tiver uma vaga ideia de onde ela está). O Artefato continuará a funcionar até que todos os seus pontos de Estrutura sejam destruídos.

A Marca é uma estranha espiral farpada que lembra vagamente um rosto quase do tamanho de um dólar de prata, mas as tentativas de identificar os traços exatos do rosto sempre parecem fracassar. Acredita-se que ela venha do Reino Superno de Pandemônio.

O usuário da Marca pode ativá-la (com um teste bem-sucedido de Vida + Gnose) para receber um poder condicional que imita o feitiço de Vida 1 "Depurar o Corpo" (pág. 255), ajudando-o a se livrar de drogas, venenos e toxinas.

Moeda do Rei dos Bufões (Artefato ●●●●)

Durabilidade 6, Tamanho 1 e Estrutura 7.

Capacidade de Mana: máx. 11.

Esta moeda de prata foi cunhada com a face de um rei imponente. Contudo, em vez de uma coroa, ele usa o chapéu de um bobo da corte medieval. Do outro lado há uma imagem de varinhas cruzadas, com uma chama entre elas. Muitos acreditam que esta moeda vem de Arcádia, apesar de ninguém saber dizer com certeza se foi apenas a prata que veio de lá ou a moeda cunhada propriamente dita.

Quem quer que carregue a moeda consigo será beneficiado pelo feitiço de Sorte 1 "Fluxo Quântico" (pág. 229), que lhe permitirá passar algum tempo "mirando" qualquer ação para desconsiderar as penalidades na parada de dados (até um máximo de três dados).

Óculos do Conde Amaury (Artefato ●●●●)

Durabilidade 4, Tamanho 1 e Estrutura 5.

Capacidade de Mana: máx. 11.

Este par de óculos antigos possui duas lentes feitas de cristais límpidos originários do Reino Superno do Éter. Elas permitem que o usuário dos óculos enxergue bem longe, pois contêm um poder condicional que simula o feitiço de Espaço 2 "Clarividência" (págs. 135–136). O usuário só precisa bater de leve nas lentes para ativar o poder, e faz-se um teste de Espaço + Gnose, modificado pelo elo simpático do mago com a pessoa ou o lugar que ele deseja ver. A Duração se baseia na concentração. Quando o mago interromper sua concentração, o efeito irá durar mais um turno e então expirar (a não ser que fatores adicionais de Duração sejam acrescentados durante a ativação).

A Opala do Estige (Artefato ●●●●●●●●)

Durabilidade 6, Tamanho 1 e Estrutura 7.

Capacidade de Mana: máx. 12.

Este Artefato é um grande anel de chumbo com uma opala negra e saliente montada num engaste burilado. Os detalhes são tão precisos que alguém poderia até pensar que o artesão usou algum tipo de *laser* avançado e um microscópio eletrônico para realizar a obra. Acredita-se que o anel tenha origem no Reino Superno de Estígia.

O poder condicional do anel é ativado quando alguém o aponta para o alvo escolhido e profere a palavra "ajoelhe-se". Esse gatilho ativa o poder do Artefato, que simula a combinação dos feitiços de Morte 4 "Debilitação" (pág. 211) e de Mente 4 "Aturdir" (págs. 196–197). (Por ser lançado dentro do alcance sensorial, o poder, na verdade, simula as versões de índice 5 dos feitiços.) Os sucessos obtidos no teste de Morte ou Mente (o que for maior) + Gnose do usuário são descontados dos Atributos Força e Perseverança do alvo, da maneira que o usuário desejar. Se for reduzido a um círculo em ambas as características, o alvo terá de se ajoelhar perante o usuário do anel, pois não terá a Força nem a Perseverança necessárias para resistir ao comando (ele conseguirá se levantar no turno seguinte, apesar de ainda estar sujeito à redução dos Atributos).

Durante a ativação, o usuário terá de investir três pontos de Mana, provenientes das reservas do Artefato ou das suas próprias. O efeito dura uma cena, mas o usuário poderá aumentar a Duração ao se sujeitar a penalidades no teste de ativação. Consulte a seção "Duração", págs. 119–120.

Observe que o custo deste objeto como Vantagem está bem além do alcance de personagens iniciantes (12 círculos); foi incluído aqui apenas como exemplo.

A Pedra Pintada (Artefato ●●●)

Durabilidade 4, Tamanho 1 e Estrutura 5.

Capacidade de Mana: máx. 11.

Este talismã de pedra parece ser obra dos antigos olmecas, pois ostenta a imagem do "homem-jaguar", bem conhecida em muitos exemplos da arte olmeca. A pedra em si, entretanto, tem origem na Natureza Primordial e exibe realmente a cor e as pintas de uma onça, como se fosse pele de jaguar transformada em pedra. Uma tira de couro permite que ela seja amarrada ao redor do pescoço do usuário. O usuário pode ativar seu poder ao tocar a pedra e oferecer uma prece ao espírito do jaguar. Faz-se um teste de Forças + Gnose; um sucesso ativará um poder que imita o feitiço de Forças 1 "Visão Noturna" (pág. 160), com Duração de uma cena.

Objetos amaldiçoados

Assim como pode ser aprimorado com feitiços úteis, um objeto mágico também pode ser amaldiçoado por toda a eternidade. Os objetos amaldiçoados são habitados por espíritos ou contaminados por feitiços (geralmente lançados com Sorte e Tempo). Eles desencadeiam acontecimentos perigosos ou nocivos quando utilizados de modo inapropriado — ou simplesmente utilizados. A espada extraordinariamente afiada exige um sacrifício de sangue inocente para não perder o fio. O objeto sagrado proveniente de um lugar associado à cura infectará quem o roubar com uma doença sobrenatural. O vestido que deixa uma mulher incrivelmente bela escraviza aqueles a quem ela ama. O objeto amaldiçoado é poderoso, mas seu poder tem um preço.

As pessoas comuns podem possuir e utilizar os objetos amaldiçoados. Na verdade, é mais provável que elas, e não os magos, caiam nessas armadilhas. Os inocentes descobrem os poderes concedidos, os pecadores são tentados a usá-los repetidamente e os amaldiçoados ignoram a magia que os destrói. Até mesmo os Adormecidos conhecem a lenda da Pata de Macaco, um objeto amaldiçoado capaz de conceder desejos, mas que sempre os distorcia de modo a fazer sofrer a pessoa que o possuísse. Os objetos amaldiçoados funcionam melhor quando seus poderes não são ostensivamente óbvios. Aqueles que produzem efeitos mágicos patentes atormentam ainda mais seus portadores, submetendo-os a Paradoxos (quando manuseados por magos) e aos efeitos da Incredulidade.

Os magos fazem bem em evitar essas armadilhas, mas muitos objetos amaldiçoados têm de fato uma ou duas habilidades úteis que encorajam o feiticeiro a usá-los. É dessa maneira que as verdadeiras intenções de seus criadores se cumprem. Os estudiosos da Seta Adamantina conhecem armas amaldiçoadas que tornam aqueles que as empunham mais mortíferos, mas exigem sacrifícios. Os Necromantes avisam que tumbas e relicários guardam objetos mágicos que só esperam ser roubados por magos inescrupulosos, executando, assim, os planos cruéis dos feiticeiros malévolos que os criaram. Os mistagogos descobrem tomos antigos que prometem sabedoria e poder, mas incapacitam os indignos com a loucura e a

demência. Dessa maneira, o conhecimento e o poder dos objetos só podem ser usados pelos feiticeiros mais poderosos. O objeto amaldiçoado se parece com qualquer outro objeto mágico — até que é usado pela primeira vez.

Em termos de jogo, o objeto "amaldiçoado por magia" é um objeto imbuído (págs. 84–85) ou um Artefato (pág. 81). Geralmente, ele tem um gatilho que o usuário aciona inadvertidamente ou que exige um ato ou sacrifício terrível para ser acionado de propósito. As maldições não se limitam ao Arcano de Sorte. Os objetos amaldiçoados podem ferir, infectar ou enfraquecer com o Arcano de Vida, desencadear uma complexa sucessão de acontecimentos com Tempo ou afetar a sanidade dos usuários com Mente. Para cada Arcano, há vários métodos de vingança.

O objeto "amaldiçoado por espíritos" é um fetiche habitado por um espírito malévolo que consegue usar seus Numes quando bem entender, ou então é o grilhão de um espírito Crepuscular que atormenta quem quer que use o objeto. Um mago pode usar o Arcano do Espírito para libertar, exorcizar ou enfraquecer a entidade, mas, quando o objeto é apresentado a pessoas inocentes e alheias à existência do mundo espiritual, a maldição pode agir sem medo de ser descoberta.

Todo objeto amaldiçoado tem uma origem. São criados por magos insanos para levar seus planos até o fim caso deixem este mundo. Os demônios e seres de outros planos atraem suas possíveis vítimas com Artefatos poderosos, para reunir os aliados e a força de que precisam para acuar um mago relutante. Os objetos amaldiçoados por espíritos geralmente acabam possuídos porque estavam no local de um acontecimento trágico ou violento. Em vez de fugir e voltar à condição Crepuscular, os espíritos conjurados confinam a si mesmos em objetos físicos do nosso reino. Os magos malévolos de eras passadas podem atravessar o próprio tempo se uma vítima receptiva puder encontrar uma das relíquias envenenadas deixadas para trás. O mal assume muitas formas, e muitos males repousam no interior de objetos amaldiçoados.

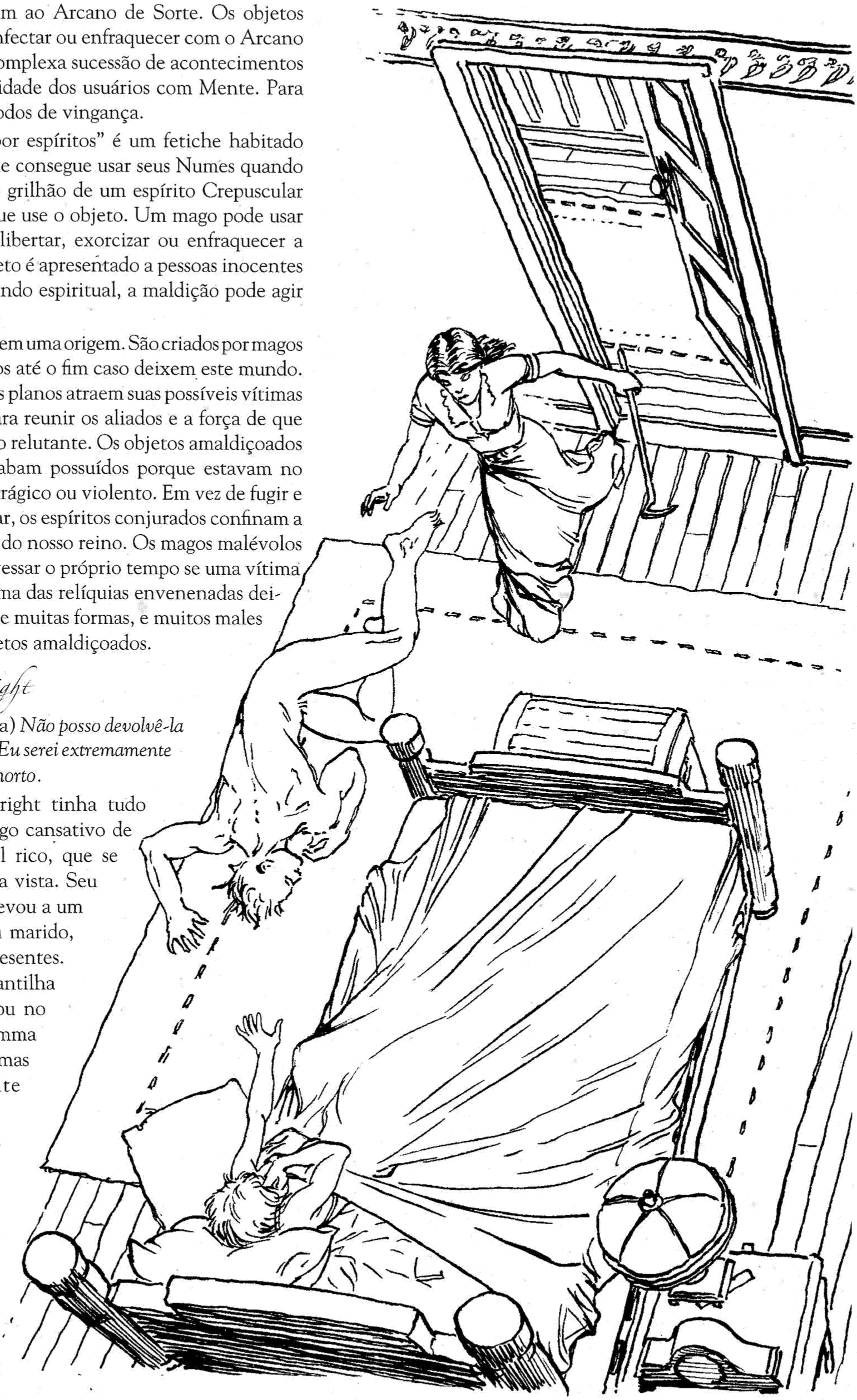
A Esmeralda Cartwright

Mote: (da mulher que a usa) *Não posso devolvê-la a você. Ela me pertence agora. Eu serei extremamente rica, e você estará bem, bem morto.*

Histórico: Emma Cartwright tinha tudo na vida. Foi salva do emprego cansativo de garçonete por um industrial rico, que se apaixonou por ela à primeira vista. Seu romance de conto de fadas levou a um casamento luxuoso — e seu marido, doido de amor, a encheu de presentes. O maior deles foi uma gargantilha de esmeralda que ela ganhou no aniversário de casamento. Emma tinha tudo o que queria... mas seu marido aparentemente queria mais.

Cinco anos depois, o Sr. Cartwright teve um caso com outra mulher. Na noite em que descobriu a infidelidade dele, Emma entrou num quarto onde encontrou sua irmã mais nova usando apenas a Esmeralda Cartwright. O marido e a irmã levantaram-se de um salto, mas nunca chegaram à porta. Um atiçador de lareira bastou para esmagar o crânio do Sr. Cartwright, e a gargantilha foi o garrote ideal. Ciúme e fúria guiaram as mãos de Emma.

A Esmeralda Cartwright pertenceu a cinco casais diferentes desde então, mas todo casal que a possui acaba diante de uma tragédia. A gema é grande e valiosa o suficiente para não querer ficar num



cofre ou numa vitrine. Apesar de a pedra ter sido removida e restaurada diversas vezes, a gargantilha que a acompanha está fadada a permanecer manchada de sangue. Pertence agora a um mago abastado que pretende quebrar a maldição para sempre.

Descrição: Esta esmeralda sem preço está afixada a uma gargantilha elegante. A pedra foi restaurada diversas vezes, mas estranhamente, o sangue que acaba estragando a gargantilha nunca parece manchar a esmeralda.

Dicas de interpretação: É só uma questão de tempo até o mago que possui a gema morrer. Ele não conseguirá resistir à tentação de presentear com a joia uma vítima inocente. Acerte as coisas para que a cabala dos jogadores encontre o corpo. Pode ser que eles decidam presentear outra pessoa, esconder a esmeralda ou destruí-la. A gema escolherá alguém da cabala como seu próximo proprietário. A joia é radiante o suficiente para subjugar qualquer um que esteja em busca de amor e devoção, mas sua beleza tem um preço: precisa ser alimentada com sangue e almas.

O objeto, na verdade, é o grilhão de um espírito Crepuscular do ciúme. O espírito foi atraído para este lado do Dromo pelo duplo homicídio cometido pela Sra. Cartwright. Ele se agrilhoou à joia e agora incita nos proprietários a acessos de ciúme e fúria, que geram Essência suficiente para alimentar o espírito e evitar que ele se desincorpore e volte a atravessar o Dromo.

Posto: 2.

Atributos: Poder 3, Refinamento 2 e Resistência 3.

Força de Vontade: 6.

Essência: 15 (máx. 15).

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 8.

Tamanho: 3.

Corpus: 6.

Influência: Ciúme 3.

Numes: Amor e Ódio (parada: 4). Com o investimento de um ponto de Essência, o espírito é capaz de incitar numa vítima mortal um desejo passional ou um ódio assassino. Faz-se um teste reflexo e disputado de Perseverança + Autocontrole em nome do portador da joia. O resultado de uma falha no teste é idêntico ao do Nume Compulsão, que permite ao espírito controlar a vítima. As ações do portador precisam parecer motivadas pelo amor ou pelo ódio. Ele poderá desenvolver de repente um sentimento de amor ou ódio por qualquer um ao alcance da visão enquanto este Nume estiver em vigor.

Interdição: O espírito não conseguirá afetar nenhum portador da gargantilha que tenha um índice de Moralidade ou Sabedoria igual ou superior a 7.

Orlas

Longe dos olhos atentos da humanidade, há locais onde o Dromo entre os dois mundos é fino ou inexistente. Esses lugares estão na "orla" da Sombra. As "orlas" são locais onde espíritos do Reino das Sombras conseguem entrar em nosso mundo, ainda que só por períodos curtos de tempo.

As Orlas nem sempre são permanentes ou contínuas. O enfraquecimento do Dromo causado por elas pode ocorrer somente durante pouco tempo em certas épocas do ano, em determinadas condições meteorológicas ou em horários específicos do dia. Se por acaso encontrar uma Orla durante esse período malfadado, o mortal pode muito bem deparar com um espírito manifesto. A testemunha talvez não tenha palavras para descrever o que ela encontra. Em algumas Orlas, os espíritos se manifestam em formas exclusivas daquela estranha localidade, e não em suas formas mais comuns. Talvez apenas um tipo de espírito se manifeste, ou talvez a área seja ideal para a coexistência de um grande número de espíritos.

As pessoas se esforçam para encontrar explicações para o que elas encontram numa Orla. Esses lugares não foram criados pela magia Desperta e não invocam a Incredulidade. Contudo, nem todos os contatos são assustadores ou repugnantes. Em locais de grande beleza ou tranquilidade, as crianças contam que encontraram fadas ou duendes, usando as únicas palavras que conhecem para descrever a beleza sobrenatural ou o perigo imprevisível. Os adultos podem achar ter encontrado fantasmas ou mortos-vivos, mesmo que as aparições sejam cheias de vida. As lendas urbanas buscam termos na pseudociência contemporânea da ufologia, esforçando-se para descobrir provas de perda de memória ou abduções por alienígenas. Quando os boatos dizem que algo sobrenatural ocorreu num local remoto, os obcecados viajam até a Orla, interpretando o que quer que encontrem de acordo com suas próprias crenças.

Os Sentidos de Mago revelam o que essas manifestações realmente são, mas isso nem sempre significa que elas serão esclarecidas com facilidade. Talvez o motivo pelo qual um espírito seja confundido com um alienígena, uma fada, um anjo ou um monstro seja óbvio, mas muitos deles possuem poderes imprevisíveis. Os Numes espirituais conseguem recriar qualquer poder sobrenatural dos mitos ou lendas, mas não se limitam apenas à experiência humana. A magia do Espírito é capaz de "curar" temporariamente a fenda existente no Dromo de uma Orla; contudo, a não ser que os magos estejam atentos, a passagem entre as dimensões pode se reabrir, atraindo entidades desconhecidas... e pessoas comuns obcecadas pelo desconhecido.

Criptídeos

Apesar dos esforços dos cientistas contemporâneos, o mundo natural contém criaturas de difícil classificação, categorização, definição ou detecção. Para cada lenda moderna sobre o abominável homem das neves, o pé-grande, a serpente do lago ou os aborígines pigmeus, muitos outros prodígios teratológicos se escondem nas sombras. Alguns possuem poderes que beiram o sobrenatural, ao passo que outros se deixam apenas entrever, tornando-se matéria de lendas. Da mesma maneira que oculta tribos e linhagens inteiras de criaturas sobrenaturais, o mundo também contém espécies raras e únicas que a pseudociência da criptozoologia mal consegue explicar. Alguns magos deparam com esses seres, caçam-nos, seguem-nos e dão-lhes nomes. Coletivamente, esses monstros e feras são conhecidos como criptídeos.

As razões para procurar os criptídeos são tão variadas quanto os próprios criptídeos. Por serem anacronismos mágicos, certas criaturas inteligentes podem conhecer os nomes secretos de entidades, espíritos, caminhos e passagens. Algumas delas são guardiões, outras são meros sobreviventes. Aqueles que buscam o conhecimento sustentam que cada um dos criptídeos encontrados faz parte, sem dúvida alguma, de uma taxonomia ou de um padrão maior que ajudaria a esclarecer os mistérios da magia. Os alquimistas e artesãos mágicos procuram partes dos corpos de criaturas imaginárias para usá-las em rituais raros. Os mentores talvez insistam para que os iniciados rastreiem e encontrem um criptídeo arredio como prova de sua dedicação e habilidade, assim como na caçada à Besta Ladrador das lendas arturianas.

Os criptídeos são criaturas impraticáveis. Muitos são extraordinariamente furtivos, possuindo habilidades sobrenaturais

que os ocultam dos olhos mortais. Fenômenos estranhos e inexplicáveis podem ocorrer em áreas habitadas por criptídeos, talvez como uma forma do mundo desviar a atenção dos inocentes ou adverti-los para ficarem longe dali. Os criptídeos são atraídos por locais tão impraticáveis quanto eles, entre os quais as Orlas (veja a seção anterior) onde certos espíritos conseguem se manifestar e agir como fariam no mundo espiritual. Alguns são mestres de suas próprias realidades, escondendo-se em "bolsões" nos quais conseguem entrar somente os magos versados nos Arcanos necessários para atravessar proteções e barreiras mágicas. As criaturas lendárias são imortais ou atemporais, insensíveis à passagem do tempo ou às necessidades rudimentares da sobrevivência.

Alguns criptídeos podem ser uma fusão de animal e espírito: suas formas físicas lembram uma criatura física (ainda que vagamente) ou um híbrido de diversas criaturas. Suas características físicas se baseiam nessa forma, mas são aprimoradas por Numes e outros recursos sobrenaturais.

Apesar de todos os seus aspectos sobrenaturais, os criptídeos são capazes de lutar e morrer como qualquer animal terreno. Muitos deles, se não tivessem poderes sobrenaturais, seriam tão perigosos quanto os animais de nosso mundo. Eles são reclusos, mas se defendem quando encurralados, perseguidos ou simplesmente vistos. A área ao redor deles exibe uma tolerância incomum à magia (já que os tolera), mas isso facilita as coisas para os criptídeos se defenderem. O ambiente de uma dessas criaturas trata qualquer feitiço semelhante a seus poderes como magia velada. Praticamente todos eles prefeririam fugir a lutar até a morte; contudo, quando os magos usam magia na presença deles, os criptídeos são capazes de responder com seus próprios poderes.

Os magos ajuizados preferem abordar essas feras com reverência, levando oferendas e tentando se comunicar com elas (geralmente usando o Arcano do Espírito). Um criptídeo lendário pode ter um fraco por uma certa oferenda quando é apresentada por alguém extraordinariamente talentoso, belo, casto, loquaz ou astuto, dependendo da criatura. Os criptídeos não respondem com palavras, e sim manipulando o mundo a seu redor. O artífice da vontade poderia seguir um criptídeo até uma clareira onde se veem empilhados cem cadáveres ao redor de um aterro funerário, até um campo de flores onde fadas impossivelmente belas cantam à luz do sol, ou até uma planície iluminada pelo luar onde as brumas tomam a forma de vultos humanos. Ao observar cuidadosamente esses ambientes, o mago começa a entender os fatos de sua própria realidade.



Os criptídeos não sobrevivem ao cativeiro nem ao confinamento, pois são dedicados aos locais mágicos que os sustentam (a palavra "taumívoro" descreve o criptídeo que se alimenta de fato de energia mágica, geralmente na forma de taça; remova a fera de seu habitat, e ela morrerá de fome). Muitos são frágeis quando estão fora de seus domínios e, portanto, o ato de matar um deles é um crime que muitos feiticeiros não perdoam facilmente. Nem sempre é fácil prever o que acontecerá a um criptídeo morto. Alguns "desaparecem delicada e silenciosamente", como se sua morte comprovasse sua natureza impraticável. Quando chega a hora da criatura, seu corpo pode se decompor rapidamente, transubstanciar-se em algo de caráter mágico ou reverter para uma forma terrena.

As lojas de curiosidades costumam exibir obras magistrais da taxidermia, nas quais partes de corpos diferentes são unidas e costuradas para revelar novas formas. Alguns magos sustentam que esses pedaços um dia fizeram parte de criptídeos vivos, agora reduzidos a seus componentes terrenos. Outros rejeitam prontamente essas histórias, classificando-as como fraudes. Os visionários alegam ter encontrado criptídeos em sonhos e profecias, como se espécies raras destas feras tivessem fugido para as profundezas do Tempo do Sonho. Claro que isso é impossível, o que encoraja os magos otimistas a insistir que esses relatos são verdadeiros. Todo boato, avistamento e lenda estimula os idealistas e os tolos a procurar criaturas frágeis e extravagantes de eras passadas. Em busca de significado e prodígios, os magos procuram criptídeos impossíveis e as mensagens enigmáticas que eles transmitem.

O Mastim de Hampton Heath

Mote: (um uivo solitário, o brilho do luar e uma rajada de vento frio.)

Histórico: O Mastim perambula por uma paisagem espectral de imensidão selvagem e remota. Há eras ele abate os animais e espíritos naturais mais fracos. Sua chegada é anunciada por ventos frios como a morte, que dispersam os animais mortais e congelam espíritos. Seus passos são suaves como o vento, e os poucos caçadores que o viram alegam ter visto o luar refletido em suas pegadas. Diz a lenda que o homem que beber a água da chuva acumulada numa das pegadas do Mastim receberá seu instinto predatório. Uma história menciona um homem que olhou o cão nos olhos e foi levado à loucura ao ver mil estrelas onde deveria estar a face da criatura.

Descrição: Um enorme mastim encoberto pelas trevas caça ao luar. Os poucos que o veem lembram-se apenas de uma silhueta indistinta. Segundo os boatos, aqueles que veem a forma verdadeira do Mastim nunca mais retornam ao mundo civilizado.

Dicas de interpretação: O Mastim habita uma Orla e persegue os espíritos que conseguem atravessar a fronteira entre os mundos. Os magos podem aumentar suas chances de encontrar o Mastim usando a magia do Espírito. Os rastros do cão levam a seu campo de caça, onde as silhuetas dos espíritos mortos mal são visíveis. As pegadas dele brilham à luz da lua. Com um teste bem-sucedido de Gnose, o mago que encontrar o campo de caça começará a entender outras criaturas predatórias e suas motivações (geralmente qualquer predador que o mago esteja caçando fora da Orla). Beber a água de uma das pegadas acrescenta dois dados aos testes realizados com essa intenção.

Caçar o Mastim é arriscado. O mago que causar um Paradoxo no campo de caça do cão atrairá a atenção dele. O Mastim irá caçar o mago transgressor, confrontando-o com seu Nume Olhos da Insanidade. É possível matar o Mastim, mas ele sempre irá se reformar na noite de lua cheia seguinte.

Posto: 2.

Atributos: Poder 2, Refinamento 4 e Resistência 2.

Força de Vontade: 4.

Essência: 15 (máx. 15).

Iniciativa: 6.

Defesa: 4.

Deslocamento: 13 (fator específico 7).

Tamanho: 4.

Corpus: 6.

Influências: Animais 5 e Medo 2.

Numes: Rajada Glacial (parada: 6). O Mastim exala uma rajada de vento gelado capaz de congelar um espírito. A Resistência do alvo é subtraída da parada de Poder + Refinamento do Mastim antes do teste. Cada sucesso congelará o espírito durante um turno. Cada uso desta habilidade custa um ponto de Essência, e o Mastim não pode aplicar este poder a uma mesma vítima mais do que uma vez por dia. O alcance é de cinquenta metros.

Olhos da Insanidade (parada: 6). Esta habilidade provoca demência temporária, uma forma de paranoia em que a testemunha se torna a presa de um perseguidor imaginário. A vítima faz um teste reflexo e disputado de Perseverança + Autocontrole. A insanidade irá durar até o próximo nascer ou pôr do sol, o que acontecer primeiro. Se vir o Mastim, a vítima fugirá como se estivesse sob o efeito do Nume Terror. Se não o vir, ela fugirá de um perseguidor imaginário (descrito pelo Narrador).

Interdição: O Mastim não consegue afetar ninguém que tenha um índice de Moralidade ou Sabedoria igual ou superior a 8. Ele só conseguirá usar seu Nume Olhos da Insanidade em alguém que tenha causado um Paradoxo em seu campo de caça.

Os Cativos

As lendas mencionam magos antigos que lutaram contra monstros míticos cujos poderes desafiavam a razão. Os Adormecidos contam suas próprias variantes dessas histórias. Hércules teve sua hidra, Beowulf desafiou Grendel, os fomorianos emergiram dos mares e os dragões dormem nos subterrâneos mais profundos. Todas essas histórias são reinterpretações dos monstros mágicos, obscurecidas pela falta de compreensão dos Adormecidos e embelezadas pela narrativa dramática. Os mais notáveis e terríveis desses seres nunca foram realmente destruídos, apenas detidos até ressurgirem mais uma vez. São atemporais. São lendários. São os Cativos.

Quando a magia era utilizada sem rodeios, os atlantes baniam os males que não conseguiam destruir. Ainda assim, os Cativos encontravam maneiras de escapar de suas prisões místicas. Nem mesmo as proteções mágicas e os rituais mais poderosos conseguem banir esses monstros de uma vez por todas. São raros os registros de seus cativeiros, e esses lugares são, em grande parte, desconhecidos. Alguns deles inspiraram os monstros equivocados descritos em bestiários antigos: quimeras, basiliscos e outros horrores teratológicos. Outros são típicos de pesadelos, criaturas tão repugnantes que um homem pode enlouquecer só de vê-las.

Os Cativos não são apenas mágicos: eles precisam devorar a magia para sobreviver. Eles sentem a presença do Mana, movidos por impulsos de destruição e consumo. Os Cativos detectam instintivamente a força da alma de um mago, detendo-se apenas um momento para reparar na energia mágica que corre nas veias de outras criaturas impraticáveis nas proximidades. Se for capaz de destruir uma fonte de magia, o Cativo conseguirá consumir o Mana ali contido. É uma simples questão de sobrevivência. A cada aurora, os Cativos enfraquecem (perdendo um ponto de Mana). São impelidos a caçar e consumir a magia. Se não o fizerem, desaparecerão lentamente até seu poder (e seu Mana) sumir, obrigando-os a voltar ao repouso.

Custos em pontos de experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3
Arcanos Regentes*	novo índice x 6
Arcanos Comuns*	novo índice x 7
Arcano Inferior*	novo índice x 8
Clássico	2 pontos por círculo**
Vantagem	novo índice x 2
Gnose	novo índice x 8†
Sabedoria	novo índice x 3
Força de Vontade	8***

* As categorias Regente, Comum e Inferior são determinadas pela Senda do personagem. Consulte a seção "As leis das realidades superiores", págs. 131–132.

** Os clássicos são calculados de acordo com o Arcano de maior índice utilizado; portanto aprender um clássico de Forças 3 custará seis pontos de experiência.

*** Os pontos de experiência só podem ser investidos em Força de Vontade para recuperar os círculos sacrificados (por exemplo, quando o mago cria um novo clássico, pág. 291, ou quando realiza alguma outra proeza que exija esse sacrifício).

† Os jogadores podem usar os pontos normais de experiência e/ou Experiência Arcana para aumentar Gnose.

Os Cativos são extraordinariamente resistentes ao dano físico, mágico e espiritual. Quando o corpo, a mente ou a alma (ou, mais precisamente, a Vitalidade, a Força de Vontade ou o Mana) de uma dessas feras for reduzido a zero, ela estará perdida e retornará a sua prisão sobrenatural para se reformar. Em eras passadas, os magos mais poderosos conheciam rituais para confinar esses males antigos, mas esse conhecimento se perdeu desde então (dizem os rumores que a solução pode ser encontrada em templos ou tomos atlantes, mas esse saber não é fácil de encontrar). Tão logo um dos Cativos for obrigado a voltar a dormir, guardiões ajuizados passarão a vigiar seu local de descanso, para garantir que os acontecimentos que o libertaram nunca venham a ocorrer novamente. Os inocentes podem confundir os Cativos com forças da natureza ou catástrofes. Esses monstros são a antítese de todos os povos, lugares e criaturas mágicas e Despertas do mundo. Com a mudança das eras, eles acabarão voltando.

Experiência Arcana

Os personagens magos ganham pontos de experiência por suas provações e atribulações, da mesma maneira que qualquer outro personagem, com uma única e notável exceção. Como estão afinados com uma realidade superior, as coisas pelas quais os magos passam podem fomentar uma maior compreensão dos Mistérios que cercam essa realidade. Ao descobrir, esclarecer ou perceber fenômenos e segredos sobrenaturais, os magos podem ganhar um tipo especial de experiência chamado de Experiência Arcana.

Na maior parte do tempo, os personagens magos ganham os pontos normais de experiência, como descrito no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 216–217. Não é preciso usar os pontos para que eles descubram fatos que podem ser adquiridos por meio da narrativa em si, mas é realmente preciso investir os pontos de experiência para que eles aprimorem suas características ou adquiram características novas.

Além dos pontos normais de experiência, o Narrador pode recompensar um personagem mago com um ou mais pontos de Experiência Arcana ao final de um capítulo ou história. Esses pontos são usados exatamente como os pontos normais de experiência, exceto pelo fato de que só podem ser usados para uma coisa: aumentar a característica Gnose de um personagem. O Narrador pode, ocasionalmente, permitir que o jogador desvie alguns pontos de Experiência Arcana para o aprimoramento de um Arcano, mas somente se esse Arcano foi essencial para a aquisição dos pontos. Fora isso, a Experiência Arcana só pode ser aplicada ao conhecimento e à compreensão de conceitos mais elevados. Em outras palavras, Gnose, a compreensão do mago quanto às experiências que revelam o verdadeiro Mundo Superno por trás do falso Mundo Decaído.

A distribuição da Experiência Arcana

Uma série de provações e atribulações podem ocasionar a distribuição de pontos de Experiência Arcana.

• O personagem poderá ganhar um ponto de Experiência Arcana toda vez que entrar em contato com um fenômeno sobrenatural desconhecido e esclarecer seus mistérios ou contribuir para esse esclarecimento. Como exemplos temos: descobrir que um mago apóstata é o responsável por estranhas ocorrências numa região, ou que as condições meteorológicas anormais apontam a existência de uma Orla próxima. Outros exemplos: deduzir que um vampiro anda caçando pelo bairro, ou que a gangue local de motoqueiros é composta por lobisomens. Esses contatos precisam ser inéditos e diferentes (o mago não ganhará Experiência Arcana toda vez que deparar com a gangue de motoqueiros lobisomens).

• O personagem poderá ganhar um ponto de Experiência Arcana toda vez que fizer uma descoberta substancial a respeito do sobrenatural. Como exemplos temos: perceber que os fantasmas são capazes de ferir os vivos (geralmente depois do próprio personagem ser ferido), que as regras do Reino das Sombras não são as mesmas do mundo material, que alho e crucifixos não repelem vampiros ou que os lobisomens podem mudar de forma em outros momentos além das noites de lua cheia. Esse tipo de "prêmio por descoberta" costuma ser concedido somente uma vez por classe de fenômenos. Tão logo perceba que o alho não repele os mortos-vivos, o personagem poderá desconsiderar também as outras lendas, como a da água corrente. Entretanto, ele poderá ganhar alguns pontos mais tarde, ao perceber que algumas lendas de fato são verdadeiras, como a de que os vampiros são queimados pela luz solar e o fogo com mais gravidade do que os seres humanos. Além disso, descobrir certas coisas sobre a sociedade dos vampiros pode ser uma experiência inédita o suficiente para merecer novos pontos.

• O personagem ganhará um ponto de Experiência Arcana toda vez que solucionar de fato um enigma sobrenatural (presumivelmente após esclarecê-lo, como descrito anteriormente). Exemplo: revelar que o responsável pela "casa mal-assombrada" é um genius territorialis descontente (págs. 331–333), e não um fantasma, como todos esperavam.

• O personagem poderá ganhar um ponto de Experiência Arcana ao contribuir para a solução de um dilema sobrenatural, como banir um espírito, libertar um fantasma ou destruir um objeto amaldiçoado. Se tiver sido o líder providencial da solução, ele poderá ganhar dois pontos.

• As experiências no Espaço Astral normalmente conferem apenas Experiência Arcana: a viagem astral é onírica demais para ser aplicada ao mundo real. Contudo, o Narrador tem a liberdade de adaptar essa regra como bem entender.

A Experiência Arcana se *soma* aos pontos normais de experiência concedidos ao final de um capítulo ou história. O Narrador não deve ser mesquinho com a experiência comum só porque se sente na obrigação de distribuir também a Experiência Arcana. A Experiência Arcana é aquele pequeno extra que os personagens mereceram por fazer um esforço especial. Como só pode ser usada para aumentar Gnose, que é uma característica cara (novo índice x 8), duvidamos que a Experiência Arcana venha a desequilibrar o jogo, mesmo se a crônica incluir outras criaturas sobrenaturais do Mundo das Trevas, que não recebem esse benefício. Os magos, por serem mortais, às vezes precisam de algo mais para continuar.

Os jogadores não devem esperar que seus personagens ganhem sempre Experiência Arcana: cabe ao Narrador decidir concedê-la. Mas ele não precisa ser mesquinho demais. A Experiência Arcana é uma maneira de tirar os magos de seus oratórios para confrontar as ocorrências estranhas do mundo. Representa a epifania do personagem, o instante em que ele compreende o oculto e os Mistérios, e deve ser distribuída nos momentos em que o feiticeiro provavelmente será transformado ou empedernido pela experiência. Também representa a ânsia do mago por conhecimento esotérico e o "barato" de partir em busca desse saber. Não é bom privar o viciado de sua dose, mas não é preciso dar a droga de graça. A Experiência Arcana deve ser merecida. Os artífices da vontade de gabinete não precisam nem se candidatar.


MW KALUTA 04

APÊNDICE UM: LEGADOS

— O suplicante se apresenta despido de mente e alma, pronto para se humilhar perante seu próprio daimon?

— Sim, mestre — disse Tito.

Despido de corpo também, ele pensou. Por que será que as iniciações místicas sempre parecem os trotes da faculdade? E para que servem as espadas?

— Levante-se, ó, cavaleiro do Templo Interno, Santuário da Alma Secreta, e dê seu primeiro passo na senda da Perfeição.

O mestre, que segurava uma longa espada, vestia túnica e, na cabeça, usava um adereço cerimonial com chifres, deu um passo atrás. Ele indicou a Tito a estreita passagem que atravessava o Lago em chamas até onde os outros iniciados aguardavam.

Tito levantou-se e inspirou profundamente. Ele sabia que, tão logo pusesse os pés no caminho, os demais começariam a apedrejá-lo, tentando demovê-lo. Se não conseguisse manter o equilíbrio e suportar a dor, ele cairia no fogo. Por mais cruel que pudesse parecer, ele estava ávido para começar. Só os mais valentes trilhavam a senda do Adepto Aperfeiçoado, o Desperto que lapidava o corpo tanto quanto a alma.

Ele deu um passo a frente. Antes de erguer o outro pé, ele aguardou o primeiro ataque. Precisava calcular as passadas para que as pedras não o pegassem desprevenido, com apenas um dos pés apoiado no chão. A primeira pedra acertou-lhe o bíceps direito com uma força incrível. Tito gemeu e obrigou-se a ignorar a dor, dando mais um passo, e mais outro, e as pedras caíram sobre ele feito chuva.

Fiquem juntos, amigos.
Não debandem, não adormeçam.
Nossa amizade se constitui
em ficarmos despertos.
— Jelaluddin Rumi, "The Waterwheel"

A relação tutor-aprendiz é um arquétipo mágico bastante conhecido. O tutor é capaz de ensinar o aprendiz a aprimorar sua alma, e esse ensinamento se chama Legado.

Muitos magos consideram os Legados o próximo passo na evolução de suas almas para além do Despertar. Aprender um Legado é um rito de passagem para a "vida adulta" da alma madura e, por meio dele, o mago escolhe a vocação mística que seguirá pelo resto de sua vida. Ele pode dominar muitos Arcanos e ser o modelo perfeito de sua Senda e ordem, mas, acima de tudo, ele será identificado pelo Legado que escolher.

Seguindo sua vocação, o mago ganha alguns dotes místicos a cada grau de seu processo de desenvolvimento pessoal. Esses dotes eliminam a necessidade de lançar feitiços, de recolher ativamente o poder do Mundo Superno. Permitem ao mago alterar a realidade (dentro dos parâmetros específicos dos dotes do Legado), como se usasse uma habilidade qualquer.

Muitos Legados são práticas particulares, algo que diz respeito apenas ao mago e a sua alma (com o acompanhamento do feiticeiro que ensinou o Legado), ao passo que outros possuem um caráter social, criando vínculos entre os seguidores de um mesmo Legado. Podem até mesmo assumir a forma de sociedades secretas: mais uma camada da organização social dos magos, além das cabalas, das ordens e do Consilium. O mago precisará escolher qual desses vínculos terá precedência se eles entrarem em conflito por algum motivo.

Com Gnose 3, o mago pode aprender um Legado e adquirir seu primeiro dote. Com Gnose 5, e depois 7, ele será capaz de desenvolver o Legado (são três dotes para cada Legado). Com Gnose 4, ele poderá, se quiser, criar seu próprio Legado, contanto que não tenha começado a aprender um outro. Com Gnose 6 e 8, ele aprenderá os outros dotes desse Legado exclusivo.

Os Legados são aprendidos por meio da Senda de um mago, mas algumas ordens ensinam certos Legados de Senda aos membros que não são da dita Senda. Depois de aprender um Legado, o mago não poderá aprender outro. Ele escolheu o verdadeiro caminho de sua alma e é obrigado a trilhá-lo até o fim.

Tutores

O tutor é o mago que ensina seu Legado a outro mago. Ele precisa ter alcançado pelo menos o segundo dote do Legado antes de iniciar um aprendiz e ensinar-lhe o primeiro dote (e, posteriormente, o segundo). Para ensinar o terceiro dote a seu pupilo, o mestre terá de adquiri-lo primeiro.

Há um preço a ser pago tão logo o tutor inicia o processo de instruir um aprendiz nos métodos de aprimoramento da alma de um Legado. O professor sacrifica um *círculo* de Força de Vontade (que poderá ser recuperado com o investimento de oito pontos de experiência). O jogador que interpreta o aprendiz também usa um *ponto* de Força de Vontade. É o preço para que as duas almas sejam unidas numa corrente mística de hereditariedade e, desse modo, os magos passem a compartilhar um elo simpático Íntimo. Em seguida, o tutor ensina o aprendiz a aprimorar sua alma. Trata-se de um processo contínuo que não termina simplesmente pelo fato de um aprendiz querer ganhar um novo círculo de Gnose para obter um dote.

O aprendiz reembolsa o investimento do tutor com um estipêndio em poder. À medida que ele aprende a integrar sua experiência ao Legado do tutor, uma parte do potencial recém-liberado da alma do aprendiz ascende pela linha hereditária. Em termos de jogo, paga-se ao tutor um dos pontos de experiência recebidos pelo aprendiz ao final de uma história (não após cada sessão de jogo, e sim quando a história termina). (Pode ser pago tanto com pontos de experiência normais quanto com Experiência Arcana, como o jogador que interpreta o aprendiz desejar.) O estipêndio será pago no fim de cada história vivenciada pelo pupilo enquanto durar o elo entre tutor e aprendiz e até este ganhar o terceiro dote do Legado (e ser dispensado da tutela).

Esses pontos, de certo modo, são utilizados para adquirir os dotes do Legado, pois o jogador não investe diretamente nisso seus pontos de experiência. Os dotes são concedidos quando o personagem alcança o índice de Gnose necessário, supondo-se que tenha tido um treinamento contínuo e que possua os Arcanos e/ou Habilidades exigidos (listados nas descrições dos dotes). O tutor pode investir esses pontos de experiência da maneira que desejar.

Com Gnose 5, o mago aprende o segundo dote de seu Legado ou cria uma divergência e segue seu próprio caminho, desenvolvendo uma nova abordagem para o Legado (não equivale a criar um Legado completamente novo; o dote recém-desenvolvido ainda precisa se encaixar no tema do Legado). Com Gnose 6, seus estudos dão fruto e ele é capaz de criar seu próprio segundo dote e, com Gnose 8, o terceiro. No entanto, se tiver mantido o rumo e seguido o caminho normal de desenvolvimento do Legado, o aprendiz terá adquirido o terceiro dote com Gnose 7.

Se quiser criar uma divergência, o aprendiz precisará romper o elo com seu tutor, o que poderá ocorrer com ou sem as bênçãos do professor. O aprendiz pode romper a linha hereditária que o liga ao mestre sacrificando um *círculo* de Força de Vontade. Após o rompimento do elo, o aprendiz não precisará mais pagar o ponto de experiência do estipêndio. O elo Íntimo com seu antigo professor permanecerá ativo apenas pelo tempo que um elo como esse, mantido por relações sociais comuns, normalmente duraria (quanto mais o ex-professor e o aprendiz se afastarem, mais distante será o elo entre eles).

Se, por alguma razão, não puder continuar seus estudos antes de completar o treinamento dos três dotes, o mago poderá transferir o vínculo para outro professor, contanto que o novo instrutor se concentre no Legado em questão e o elo do aprendiz com seu antigo professor tenha se rompido. O novo guia e o aprendiz investem um *ponto* de Força de Vontade cada um para garantir o estabelecimento do elo entre as almas, exigido pelo processo de ensino-aprendizagem. Como o trabalho mais difícil — o início da jornada — já foi feito, o novo elo não exigirá muito comprometimento das duas partes para ser estabelecido. Esse tipo de transição normalmente acontece quando o tutor morre, mas mestre e aprendiz também podem se separar por outros motivos, em geral contenciosos. (Observe que, quando o professor morre, o elo é rompido, mas o aprendiz não precisa perder um círculo de Força de Vontade como se tivesse rompido o elo de propósito.)

Se um mago ensinar o Legado de uma ordem para alguém de fora da ordem (a não ser que também esteja associado a

sua Senda), ele perderá a confiança da ordem e seu Status nela, mas não há nada que o impeça de transmitir o Legado a um mago de outra ordem.

Exemplo: *Sasha aprendeu o Legado Impalpável (págs. 349–351) por meio de sua ordem, os Guardiões do Véu, e não por intermédio de sua Senda (ela é Acanthus, e não Mastigos). Se ela se tornar a tutora de um aprendiz no Legado Impalpável, mas o dito aprendiz não for um Guardião do Véu (nem um Mastigos, que tem esse Legado como vocação natural), Sasha muito provavelmente perderá Status na Ordem por ensinar aquilo que os Guardiões acreditam ser sua herança especial, compartilhada apenas com os magos Mastigoi (até mesmo os Mastigoi de outras ordens).*

Oblações de Legado

Os magos que praticam um Legado não precisam estar nas proximidades de um Sacrário ao fazer uma oblação para obter pontos de Mana (mais informações sobre as oblações na seção "Recuperação de Mana", págs. 77–78). Podem estar em qualquer local apropriado ao Legado em questão, como a natureza para os Órfãos de Proteu (págs. 352–354) ou os Peregrinos das Brumas (págs. 355–357), ou ainda um monastério para os Adeptos Aperfeiçoados (págs. 346–348). Em vez de realizar um ritual ou uma cerimônia ligada a sua Senda, o mago faz algo relacionado a seu Legado. Fornecemos sugestões nos exemplos de Legados.

A oblação de Legado só pode ser tentada uma vez por dia (quer tenha êxito ou venha a falhar), e os pontos de Mana adquiridos serão equivalentes ao número de sucessos obtidos no teste. O mago ainda poderá realizar oblações num Sacrário no mesmo dia (mas o índice do Sacrário limita a quantidade de pontos de Mana que o mago é capaz de acumular por dia com essas oblações).

Vantagens dos dotes

Os dotes simulam os efeitos de determinados feitiços clássicos ou improvisados que já são exequíveis por meio da feitiçaria. Por que, então, o mago se daria o trabalho de aprender um dote? Há uma série de boas razões para isso:

• Os dotes não são feitiços, e sim habilidades sobrenaturais. Os magos não precisam fazer um teste de Paradoxo ao empregar um dote de Legado, por mais improvável que seja seu uso, e os dotes não invocam a Incredulidade das testemunhas Adormecidas. Além disso, os dotes não entram na conta do total de feitiços ativos que o mago é capaz de manter, nem são descontados do limite de Tolerância à Feitiçaria.

Na verdade, os dotes não são interpretados como magia pelos Sentidos de Mago. Parecem ser habilidades comuns. O Impalpável que usar o dote da Falsa Presença (pág. 351) na ausência de qualquer feitiço não exibirá nenhuma assinatura mágica. Entretanto, os efeitos materiais causados pelo dote serão evidentes para qualquer pessoa, incluindo os Adormecidos. O Adepto Aperfeiçoado (págs. 346–348) que esmurrar alguém usando sua Força aumentada pelo dote Força Chi (pág. 348) com certeza demonstrará uma Força enorme, mas sem dar sinais de que ela seja de natureza mágica.

• A maioria dos dotes não exige um teste para ser ativada. Uma ação instantânea costuma ser suficiente. As possíveis exceções se encontram nas descrições dos dotes.

• Os dotes não exigem o investimento de Mana, mesmo quando simulam feitiços que normalmente o fazem.

• Os dotes não podem ser anulados nem revogados, mas o feitiço de Primórdio 2 "Escudo Mágico" (págs. 217–218) ainda é tão eficaz contra eles quanto contra qualquer outro poder sobrenatural.

• Os dotes de alguns Legados usam um Arcano primário diferente dos Arcanos Regentes da Senda de origem. Os magos seguidores desses Legados não são limitados, no caso do Arcano em questão, pelas restrições usuais ao aprendizado de Arcanos Comuns ou Inferiores. O Arcano primário do Legado pode ser aprendido pelo personagem como se fosse um Arcano Regente. Ele conseguirá aprendê-lo ao mesmo custo em pontos de experiência de um Arcano Regente — novo índice multiplicado por seis — e desenvolvê-lo até o quinto índice, sem precisar de um professor de uma Senda distinta.

Exemplo: *O Arcano primário para os dotes do Legado do Adepto Aperfeiçoado é Vida, apesar de o Legado estar relacionado à Senda Obrimos, cujos Arcanos Regentes são Forças e Primórdio. O mago Obrimos que aprende esse Legado consegue aprender o Arcano da Vida como se fosse um Arcano Regente.*

Além disso, não será necessário investir o ponto de Mana normalmente exigido pelo lançamento de um feitiço improvisado ao se usar esse Arcano.

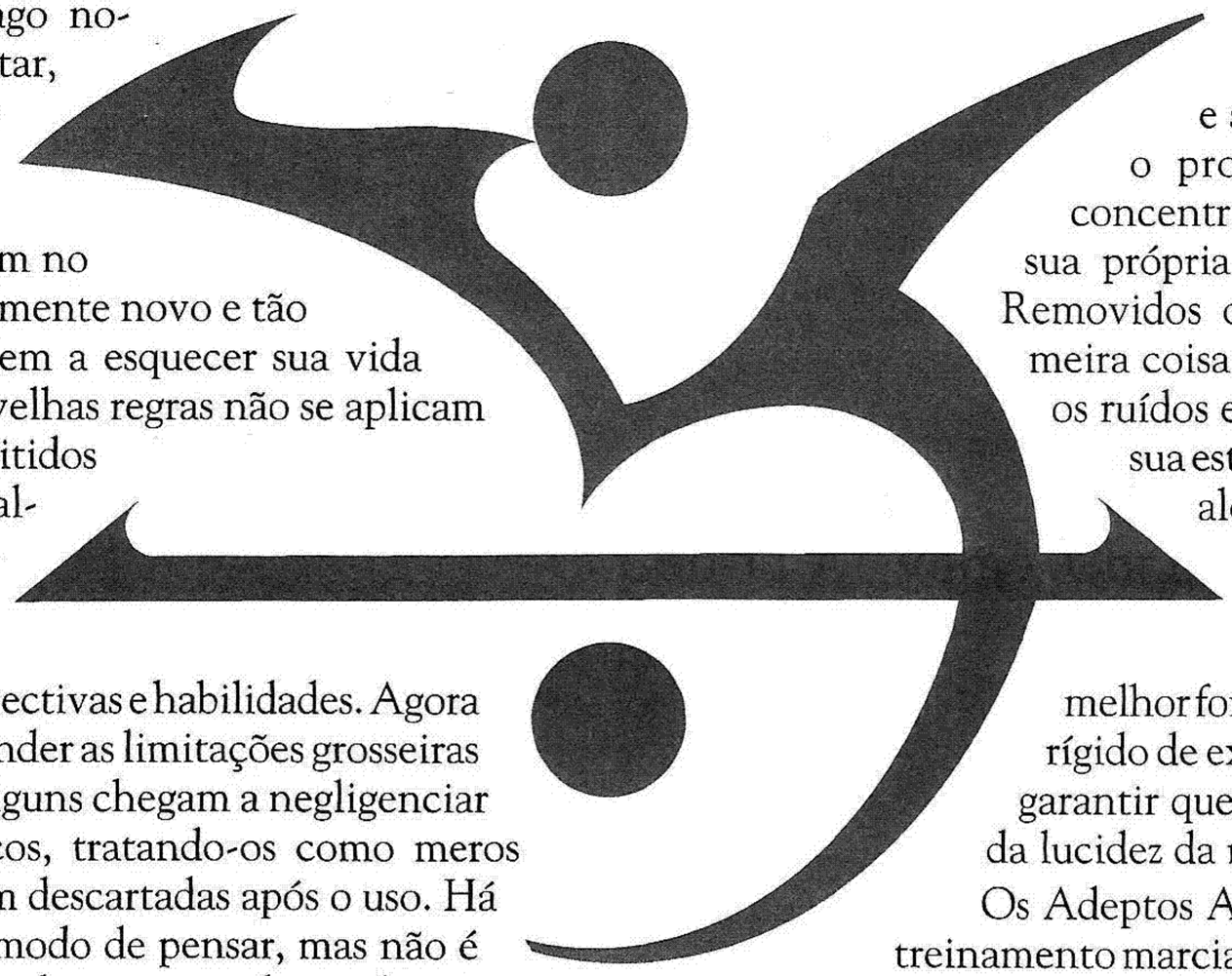
• Os dotes não dependem de uma Torre nem da imposição do poder Superno. Até mesmo numa zona morta para a magia (criada, por exemplo, pelo feitiço de Primórdio 5 "Zona Morta", pág. 227), o mago ainda conseguirá colocar seus dotes em prática.

Fora isso, os demais fatores (Potência, Alvo e Duração) se aplicam de acordo com as regras normais de feitiçaria. Observe que o dote que simula um feitiço de ação instantânea não pode ser utilizado como se fosse uma ação prolongada.

O quarto dote

Os magos costumam dizer que cada Legado também possui um quarto dote, adquirido quando o artífice da vontade chega ao ápice do potencial de sua alma (Gnose 9). Poucos chegam tão longe, e aqueles que o fazem relutam em comentar o último dote de sua linhagem, pois dizem por aí que ele está relacionado a uma expressão extremamente pessoal da alma do mago. Desse modo, não é seguro revelar o segredo a um feiticeiro que não seja de confiança. O mago que chegar tão longe acabará descobrindo a verdade por si mesmo.

ADEPTO APERFEIÇOADO



É frequente que o mago novato, logo após o Despertar, se mostre indiferente ao mundo material. Ao romper o véu de mentiras e ilusões, os magos se veem no limiar de um mundo totalmente novo e tão atordoante que eles tendem a esquecer sua vida pregressa. Acham que as velhas regras não se aplicam mais a eles. Ao serem admitidos numa nova confraria de almas semelhantes, eles se afastam de seus amigos e familiares, que não compreendem suas novas perspectivas e habilidades. Agora que são capazes de transcender as limitações grosseiras da matéria e da energia, alguns chegam a negligenciar seus próprios corpos físicos, tratando-os como meros empecilhos, cascas a serem descartadas após o uso. Há uma certa verdade nesse modo de pensar, mas não é assim tão simples. Trata-se de uma estrada que leva à dissolução e à desintegração.

Os Adeptos Aperfeiçoados são como um sinal de alerta nessa estrada, para que os magos não esqueçam de onde vieram, qual é, ou deveria ser, seu principal objetivo. Sua presença significa um retorno às origens, um lembrete de que todos os magos ainda são seres humanos: eles nascem, vivem suas vidas e morrem. Se a magia não pode ser utilizada para enriquecer e aperfeiçoar o processo, então não se trata de magia, e sim ilusão. Os Adeptos ensinam que, antes de realmente conseguir transcender as limitações do ser humano, deve-se aprender quais são as reais limitações da humanidade. Além disso, eles ensinam que o conhecimento obtido com a transcendência tem de ser devolvido à humanidade, para permitir que outros também sigam a mesma estrada. Defendem que o ser humano é uma obra em andamento. O Despertar não é a conclusão da obra, e sim a oportunidade de concluí-la, de atingir a perfeição.

Mesmo assim, a tarefa de se aperfeiçoar não pode ser alcançada quando ainda se está emaranhado na teia de mentiras e ilusões. Os Adeptos não desdenham nem rejeitam os negócios do mundo material, mas realmente precisam de um isolamento substancial para se dedicar a seus objetivos. A renúncia aos laços terrenos ou à riqueza é o primeiro passo para se desembaraçar do mundo. Os Adeptos costumam se isolar em eremitérios ou comunidades enclausuradas, sejam ou não mágicas, a fim de se livrar das influências que poderiam distraí-los da autocontemplação e do aperfeiçoamento. Eles simplificam as próprias vidas, evitando o ruído externo para ouvir os murmúrios da interioridade do ser.

Quando alcança um nível razoável de quietude e simplificação, o Adepto inicia o processo de aperfeiçoamento, concentrando-se na fonte essencial de sua própria consciência: o corpo físico. Removidos os problemas terrenos, a primeira coisa que o Adepto talvez note são os ruídos e as sensações provenientes de sua estrutura corporal. Não é possível alcançar a verdadeira calma e paz de espírito se o corpo está desconfortável ou doente, ou até mesmo fora de sua melhor forma. É preciso adotar um regime rígido de exercícios e dieta adequada para garantir que o corpo não desvie o Adepto da lucidez da mente.

Os Adeptos Aperfeiçoados acreditam que o treinamento marcial é o exercício físico mais eficaz para suas intenções. Além de desenvolver a força e a flexibilidade, o aluno aprende a focar a mente e o corpo para que funcionem como um todo unificado. As artes marciais aumentam a capacidade física do corpo e também têm um efeito calmante sobre a mente, incutindo o conhecimento e a confiança necessários para lidar com ameaças físicas diretas. A disciplina e a perseverança, que também são necessárias no treinamento mágico, são encorajadas e aprimoradas. (As artes marciais asiáticas, em particular, incorporam elementos esotéricos, como a meditação e a fisiologia ocultista, que complementam perfeitamente o estudo da magia.) A maioria dos estilos de luta sistematizados do mundo inclui alguns princípios éticos que exortam os praticantes a ajudar e proteger aqueles que têm menos habilidade, um ideal que os Adeptos abraçam com orgulho.

Ao trabalhar para aperfeiçoar o corpo, a mente também aprende a agir sobre si mesma, passando a controlar os pensamentos e as emoções, em vez de ser governada por eles. Assim como as distrações do mundo externo podem ser excluídas, assim como os desejos e impulsos do corpo podem ser suprimidos, também a tagarelice e a balbúrdia da mente inferior podem ser silenciadas, liberando a alma para escutar aquilo que ela mais precisa dizer a si mesma. Somente quando tudo tiver sido posto de lado é que a interioridade do ser estará livre para buscar a perfeição, unindo a realidade superior e a inferior.

Para alguns, essa união parece ser o objetivo principal, a razão da existência do próprio mago. Mas, para os Adeptos Aperfeiçoados, esse não é o fim do trabalho, e sim o começo. A perfeição não terá sentido se for estática e indiferente ao

BUSQUE A PERFEIÇÃO DENTRO DE VOCÊ.

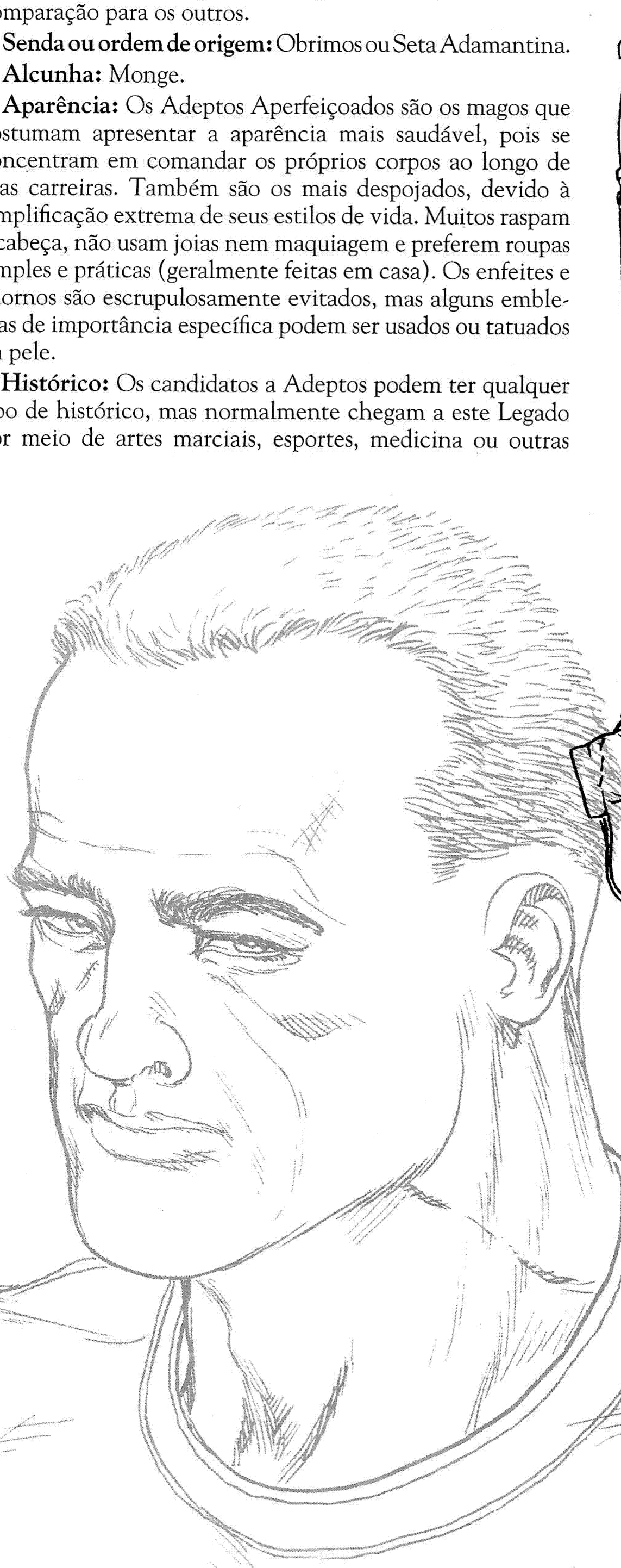
mundo, portanto o Adepto é obrigado a retornar ao mundo e ajudar as pessoas a encontrar o caminho para a paz interior. A competência marcial dos Adeptos faz deles campeões e protetores naturais, mas a perfeição não se limita a um só papel. A paciência e a disciplina que marcam o treinamento dos Adeptos fazem deles os candidatos ideais para uma série de ocupações, desde o trabalho braçal e servil mais repetitivo até as atividades intelectuais mais arcanas ou intrincadas, como a ciência ou a filosofia. É desse modo que o Adepto Aperfeiçoado leva a perfeição a um mundo imperfeito, tornando-se um exemplo a ser seguido e um parâmetro de comparação para os outros.

Senda ou ordem de origem: Obrimos ou Seta Adamantina.

Alcunha: Monge.

Aparência: Os Adeptos Aperfeiçoados são os magos que costumam apresentar a aparência mais saudável, pois se concentram em comandar os próprios corpos ao longo de suas carreiras. Também são os mais despojados, devido à simplificação extrema de seus estilos de vida. Muitos raspam a cabeça, não usam joias nem maquiagem e preferem roupas simples e práticas (geralmente feitas em casa). Os enfeites e adornos são escrupulosamente evitados, mas alguns emblemas de importância específica podem ser usados ou tatuados na pele.

Histórico: Os candidatos a Adeptos podem ter qualquer tipo de histórico, mas normalmente chegam a este Legado por meio de artes marciais, esportes, medicina ou outras atividades ligadas ao corpo.



Organização: Para manter o grau necessário de afastamento em relação ao mundo externo, os Adeptos Aperfeiçoados se organizam de acordo com modelos monásticos. As comunidades de Adeptos geralmente são autossuficientes em termos de água, comida e energia, para minimizar as distrações e a poluição vindas do exterior. Eles se alternam nas tarefas domésticas e nos serviços de manutenção. Os Adeptos mais velhos ou mais evoluídos lidam com as transações com o mundo externo. Contudo, não é permitido a nenhum Adepto permanecer no claustro durante muito tempo. Em algum momento ele terá de retornar ao mundo exterior, onde outros Adeptos, outros magos e o resto da humanidade decidirão como interagir com ele de acordo com seu valor individual.

Oblações sugeridas: prática rigorosa das artes marciais, incluindo sessões de luta com outros Adeptos; provas de resistência, como correr longas distâncias, segurar objetos pesados durante longos períodos ou ficar exposto às forças da natureza; demonstração de humildade, como servir outra pessoa durante uma hora, atendendo a todas as suas necessidades.

Conceitos: artistas marciais, atletas, médicos e terapeutas (tanto físicos quanto psiquiátricos), nutricionistas.

Dotes

Os Adeptos Aperfeiçoados precisam se dedicar ao estudo do Arcano Vida e dos princípios básicos do Arcano do Primórdio. Além disso, seus corpos precisam estar em boa forma física (Esportes 3+). A partir do segundo dote, eles também precisam ter dominado as artes marciais (Briga 3+).

Primeiro: Templo do Corpo

Pré-requisitos: Gnose 3, Vida 2 (primário), Primórdio 1 e Esportes 3.

O mago consegue controlar conscientemente suas funções corporais autônomas, à semelhança do que faz o feitiço de Vida 2 "Controle do Corpo" (págs. 256–257). Este dote está sempre ativo e tem Duração indefinida. Use o índice de Vida do Adepto como sucessos para determinar os efeitos exatos; consulte a descrição do feitiço.

Ele também passa a sentir sua própria energia impalpável, que é chamada de *chi* ou *prana*, e é capaz de ver essa energia em outras formas de vida. Em essência, ele adquire o feitiço de Primórdio 1 "Visão Superna" (pág. 217) com Duração indefinida, mas isso só funciona para analisar criaturas vivas. Em outras palavras, com uma ação prolongada (um turno a cada teste), ele conseguirá enxergar auras e analisar as pessoas para determinar a força de seus respectivos chi (ou seja, quantos pontos de Mana elas têm em suas paradas no momento), mas não conseguirá analisar ressonâncias com base em lugares. Use as regras para analisar criaturas (pág. 279), sendo o número-alvo igual aos pontos de Mana do ser, para determinar o número de pontos que o alvo possui no momento.

Segundo: Força Chi

Pré-requisitos: Gnose 5, Vida 3 e Briga 3.

O mago controla o fluxo de seu chi, incrementando um Atributo Físico específico, à semelhança do que faz o feitiço de Vida 3 "Exaltar a Forma" (pág. 261). Ao adquirir este dote, o mago terá de escolher um único Atributo (Força, Destreza ou Vigor) no qual ele deseja se concentrar no decorrer do aperfeiçoamento de seu corpo. Após a escolha, ele não poderá trocar de Atributo.

Para ter direito a esse incremento daí em diante, o mago realizará uma ação instantânea para canalizar seu chi, e seu índice de Mente será acrescentado ao Atributo escolhido. O efeito dura até uma hora por ativação.

Como não se trata de um feitiço, o mago pode usar este dote e, ao mesmo tempo, lançar o feitiço Exaltar a Forma para obter um nível de Atributo realmente fenomenal. A única limitação, no entanto, é que a Duração-padrão de qualquer feitiço que aumentar o mesmo Atributo Físico passará a ser transitória (um turno), mesmo que normalmente seja demorada.

Arcano opcional: Forças 3.

Se tiver Forças 3, o personagem poderá usar seu chi para atacar a distância, à semelhança do que faz o feitiço de Forças 3 "Ataque Telecinético" (pág. 163). Isso exige uma ação instantânea e um teste de Perseverança + Briga + Forças. Cada sucesso obtido provocará um ponto de dano contundente. Assim como o feitiço, esse efeito é dirigido e, desse modo, qualquer coisa que normalmente protegeria o alvo de um ataque a distância se aplica ao ataque chi do mago.

Terceiro: Corpo Perfeito

Pré-requisitos: Gnose 7 e Vida 4.

Idêntico à Força Chi, mas agora o mago pode escolher um segundo Atributo Físico para incrementar. Ele pode usar os dois dotes ao mesmo tempo, contanto que separe uma ação instantânea para ativar cada um dos poderes.

Arcano opcional: Forças 4.

Se ele também tiver Forças 4, seu Ataque Telecinético agora provocará dano letal. Além disso, ele será capaz de usar seu chi para acelerar ou desacelerar balas e outros projéteis, à semelhança do feitiço de Forças 4 "Controlar a Velocidade" (pág. 168). Isso exige uma ação instantânea e um teste de Destreza + Briga + Forças. O número de sucessos determinará o grau de aceleração ou desaceleração do projétil (de acordo com a descrição do feitiço). Ele poderá realizar essa ação a qualquer momento da fila de Iniciativa, até mesmo antes de chegar sua vez de agir, contanto que não tenha realizado nenhuma outra ação no mesmo turno.

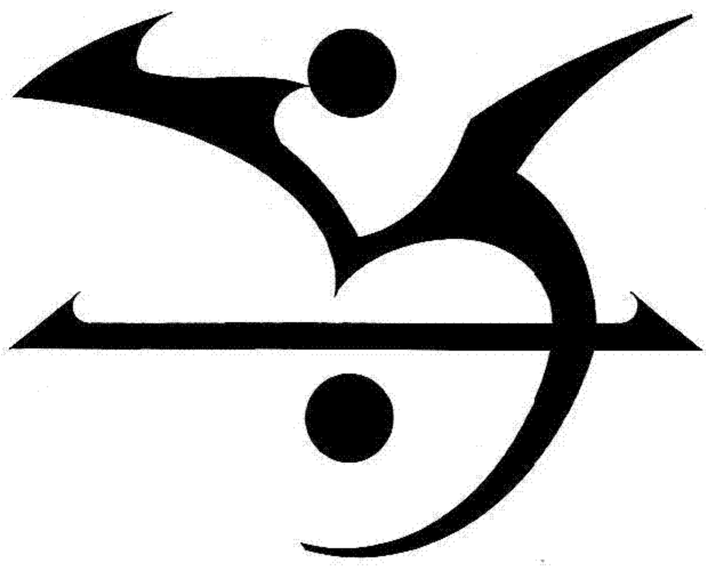
Outros Legados Obrimoi

Trismegisto

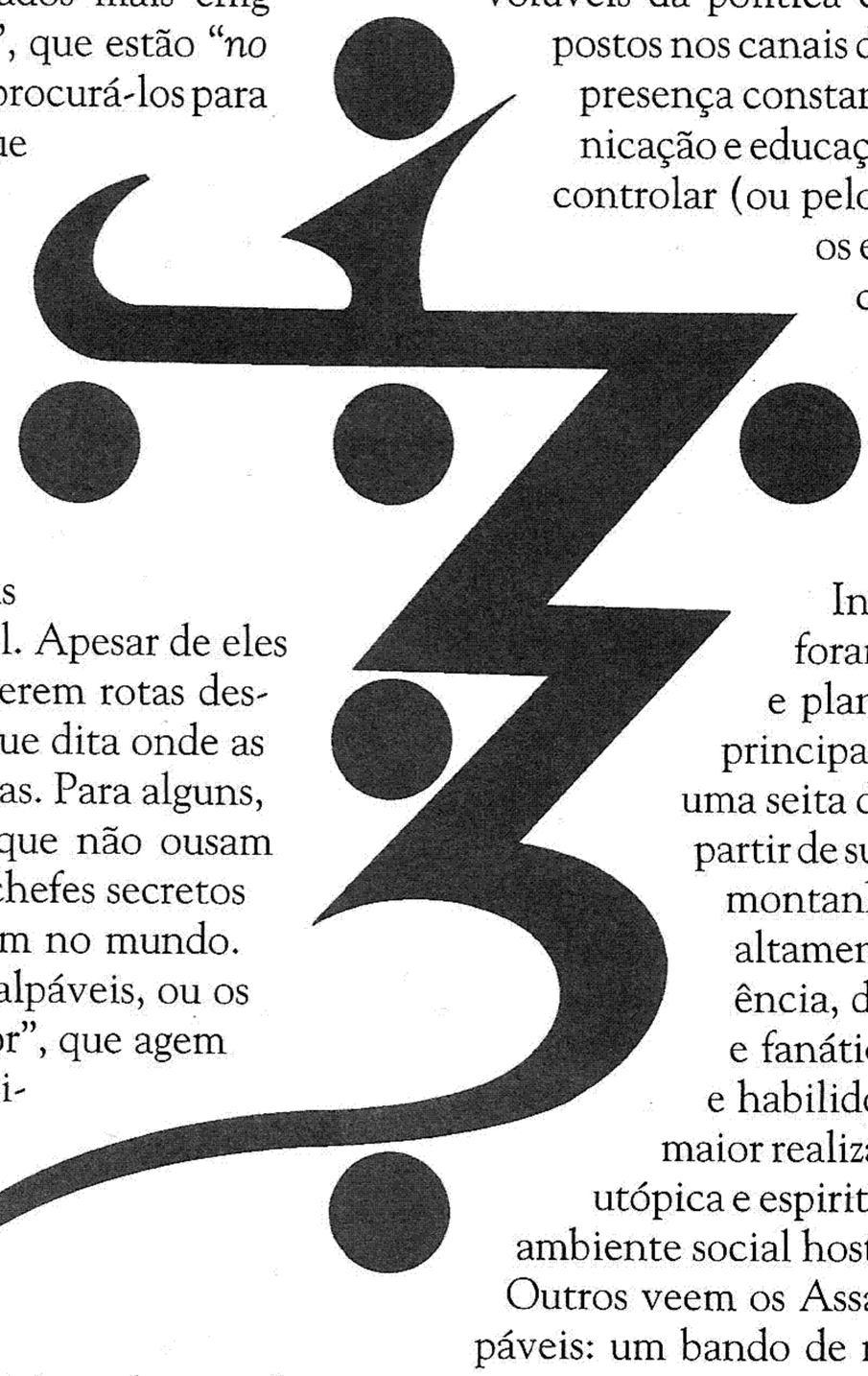
O mago segue o caminho de Hermes-Thoth-Mercúrio, estudando as correspondências entre as coisas terrenas e seus equivalentes celestes. A Escada de Prata também ensina este Legado.

Domador do Fogo

O mago domina o elemento fogo em todas as suas manifestações literais e simbólicas. Na tradição atlante, o fogo é o elemento da vontade e da intuição, o conhecimento além da razão.



IMPALPÁVEL



Os Impalpáveis estão entre os Legados mais enigmáticos: magos que "fazem sem fazê-lo", que estão "*no* mundo, mas a ele não *pertencem*". Basta procurá-los para que desapareçam. Há quem duvide que eles existam, mas quem compreende os métodos dos Impalpáveis consegue detectar a influência deles em todo o mundo. A história não registra seus nomes, mas grande parte da história foi escrita por eles. Seus rostos não são encontrados nas estátuas monumentais, mas muitos monumentos foram esculpidos de acordo com as medidas fornecidas pelas mãos de um Impalpável. Apesar de eles não se aterem a fronteiras e de percorrerem rotas desconhecidas, é a pena dos Impalpáveis que dita onde as estradas e as fronteiras serão estabelecidas. Para alguns, eles não passam de vilões sorrateiros que não ousam mostrar a cara. Para outros, eles são os chefes secretos da grande conspiração que coloca ordem no mundo. Para si próprios, eles são apenas os Impalpáveis, ou os *Ahl-i-Batin*, "o Povo da Verdade Interior", que agem como os portadores da cultura para a civilização — não pelo fato de colocarem o mundo em ordem, e sim por levar a ordem ao mundo.

A magia dos Batini utiliza a geometria sagrada com o intuito de abrir a mente para a realidade divina. Ao estudar a complexidade das relações espaciais e da simetria, a alma é capaz de se compor e harmonizar com o mundo e, desse modo, compor o mundo. O conhecimento Impalpável tem origem nos arquitetos e urbanistas de Atlântida, para quem a sociologia não era uma mera ciência, e sim uma arte mágica. Eles acreditavam que uma sociedade em harmonia, capaz de sustentar e satisfazer todos os seus membros, poderia ser alcançada com a padronização correta do espaço ocupado por ela, gerando padrões apropriados de comportamento em seus ocupantes. Essa engenharia social se interessava por tudo, desde amplos planos geográficos até as minúcias da arte, música e literatura. Seria possível fazer quaisquer aspectos da cultura refletir — e, portanto, ensinar e incentivar — uma maior harmonia social.

Os Impalpáveis exerceram uma influência considerável em todas as grandes civilizações do mundo até o final da Renascença europeia e até seu poder, obtido em grande parte com o trabalho de agentes posicionados nas principais instituições políticas e religiosas, declinar com a efervescência da sociedade secular. Hoje em dia, os Impalpáveis estão muito reduzidos e espalhados para executar qualquer um de seus planos em larga escala, mas aprenderam a continuar infiltrados nos governos volúveis da política contemporânea, em geral ocupando postos nos canais de inteligência. Eles também mantêm presença constante nos mundos da arte, moda, comunicação e educação. A partir desses postos, conseguem controlar (ou pelo menos influenciar até certo ponto) os excessos e as vicissitudes da sociedade como um todo.

Pelo fato de os Impalpáveis se mostrarem tão enigmáticos e sigilosos sobre si mesmos, suas motivações muitas vezes são questionadas por outros magos. Indicações da presença dos Impalpáveis foram encontradas em inúmeras intrigas e planos secretos no decorrer da história, principalmente na Ordem dos Assassinos, uma seita divergente do islamismo ismaelita. A partir de sua inexpugnável rede de fortalezas nas montanhas, esse grupo despachava agentes altamente treinados para expandir sua influência, desde assassinos profissionais suicidas e fanáticos até agentes infiltrados pacientes e habilidosos. Alguns consideram essa seita a maior realização dos Impalpáveis, uma sociedade utópica e espiritualista que se manteve em meio a um ambiente social hostil, com um mínimo de força militar. Outros veem os Assassinos como a pior obra dos Impalpáveis: um bando de reclusos que usa o assassinato como instrumento para se apartar do mundo exterior, seguindo um líder autocrático que afirma, com arrogância, ter autoridade espiritual, ao mesmo tempo em que manda seus escravos mentais se matarem como demonstração de seu poder. As últimas palavras do fundador da seita, o lendário Velho da Montanha, Hassan-i-Sabbah — "Nada é verdade, tudo é permitido!" — costumam ser interpretadas como uma indicação da identidade profundamente amoral deste Legado.

De fato, os Impalpáveis não hesitam em cometer atos que seriam condenados pela maioria das tradições religiosas. Os Ahl-i-Batin também empregam algumas práticas ascéticas levadas a extremos potencialmente perigosos, como o jejum, a flagelação e a automutilação. O longo histórico de lavagem cerebral, controle da mente e manipulação social também é motivo para preocupações. Entre outras disciplinas, eles praticam os métodos do assassino invisível e não se incomodam de usar a violência, ou ameaças convincentes de violência, para alcançar seus objetivos. Portanto, pode-se dizer que detêm considerável poder temporal. Os Impalpáveis não se consideram os mestres do mundo, e sim meros condutores da evolução humana, que açoitam a humanidade, forçando-a a subir a ladeira espiritual rumo a um suposto Despertar universal ainda por vir.

Pronuncie nosso nome somente aos sussurros, pois estamos sempre mais perto de você do que sua própria jugular, apesar de você não saber.



O Legado não sabe informar quando isso deverá ocorrer. No momento, a opinião predominante é a de que muitos segredos foram revelados (ou divulgados) aos Adormecidos cedo demais, concedendo à humanidade uma capacidade de destruição excessivamente desproporcional a seu atual grau de desenvolvimento moral. Essa tendência representa um perigo para o mundo como um todo, incluindo os magos, e, portanto, precisa ser controlada a todo custo.

Senda e ordem de origem: Mastigos ou Guardiões do Véu.

Alcunha: Homem Invisível.

Aparência: Os Impalpáveis fizeram do anonimato uma ciência e costumam se misturar ao ambiente circundante, adotando as roupas e os costumes locais com grande facilidade, e são capazes de desaparecer instantaneamente em meio à multidão ou ao trânsito. Os herdeiros deste Legado se destacam — quando chegam a ser identificados — por seu comportamento calmo e reservado e também por seu olhar penetrante.

Histórico: A influência histórica dos Impalpáveis se manifestou com mais força entre as várias tradições esotéricas do Oriente Médio — gnosticismo, cabala, sufismo — e muitos dos membros mais iluminados do grupo vieram dessas tradições. Grande parte da terminologia encontrada neste Legado é de origem árabe ou persa. As operações dos Impalpáveis têm alcance mundial e sua metodologia é altamente eclética; portanto eles podem ser encontrados em quase qualquer lugar (na verdade, seria mais correto afirmar que os Impalpáveis estão *presentes* em quase todos os lugares do mundo; se é possível *encontrá-los* de fato, aí já é uma outra questão).

Organização: Após concluir seu aprendizado, o Impalpável raramente entra em contato direto com outros herdeiros de seu Legado. No entanto, às vezes formam-se grupos com uma determinada finalidade: trata-se de células extremamente coesas e isoladas, tão extravagantemente sub-reptícias que os próprios membros talvez nem conheçam as identidades uns dos outros. As reuniões ocorrem com os rostos velados e os corpos envoltos em mantos.

As conversas se dão sempre aos sussurros e são utilizadas rotas distintas para entrar e sair. É de se perguntar como os Ahl-i-Batin conseguem manter contato, que dirá uma conspiração global, com tamanho sigilo. O "plano magistral" dos engenheiros sociais de Atlântida é reiterado por toda a cultura dos Batini, de modo que todos os herdeiros compreendem o papel que devem desempenhar no processo da evolução humana.

Isso não quer dizer que um Impalpável seja apenas uma engrenagem da grande máquina, seguindo um padrão pré-programado. Ao contrário, a criatividade e a originalidade são prezadas e incentivadas tanto no Legado quanto no mundo como um todo.

Os detalhes locais do plano coletivo variam de região para região e até mesmo entre os bairros das grandes cidades, e as diversas facetas precisam ser comunicadas aos recém-chegados. O Impalpável é treinado para identificar padrões culturais gerais — estruturas de poder, interesses econômicos, crenças religiosas, tendências artísticas e pessoais — nos estilos de vestuário, arte, arquitetura e música. Apenas por observar uma rua ou feira livre, ele é capaz de adivinhar um grande número de particularidades a respeito dos arredores. Por exemplo, os anúncios aparentemente inócuos de um creme de barbear nos *outdoors* da cidade podem lhe fornecer a dica de que um novo fundamentalismo religioso está se estabelecendo na comunidade, apesar de ainda não ser evidente no comportamento de ninguém. A conexão entre creme de barbear e fundamentalismo não ocorreria a nenhum observador casual, mas os fios discretos de fé e desejo inconscientes, representados pelas duas forças, são óbvios para o

observador Impalpável, o que lhe permite dar saltos intuitivos de compreensão que seriam irracionais ou incompreensíveis para outras pessoas.

Além disso, é provável que os *Batini* tenham codificado suas próprias inovações na trama social. Os visitantes podem ler mensagens específicas e até mesmo relatórios elaborados em detalhes tão ubíquos quanto ornamentos arquitetônicos, barras de saias, disposição das ruas ou a melodia de uma música popular.

Oblações sugeridas: fazer-se passar por outras pessoas, como fingir ser um policial e aplicar multas de trânsito, ou se passar por um repositor de mercadorias na loja de conveniência mais próxima; ensinar (o Impalpável poderia ser realmente um professor ou fingir ser um professor substituto); assistir a várias transmissões televisivas ao mesmo tempo para ter uma idéia do *zeitgeist* social; praticar a arte da camuflagem, escondendo-se efetivamente de um outro mago nas proximidades.

Conceitos: assassinas, agentes duplos (ou triplos, ou quádruplos), diplomatas, consultores políticos, arquitetas, artistas, compositores.

Dotes

O mago que aprende este Legado precisa estar a par dos Mistérios da Mente e da Sorte, além de ter algum talento no que podemos chamar de "arte da espionagem".

Primeiro: A Dança Impalpável

Pré-requisitos: Gnose 3, Mente 2 (primário), Sorte 1 e Astúcia 2.

O mago passa despercebido, atendendo às expectativas das pessoas e misturando-se perfeitamente ao ambiente. Ao se colocar nessa posição vantajosa e especial, ele encontra pistas nos artefatos da cultura humana — propaganda, moda — e no comportamento inconsciente das pessoas. Essas pistas indicam oportunidades e brechas para efetuar grandes mudanças na sociedade por meio de pequenos atos.

Este dote é semelhante à combinação do feitiço de Mente 2 "Presença Incógnita" (pág. 191; permite ao mago caminhar livremente entre as pessoas, sem ser visto) e o de Sorte 1 "A Visão da Sibila" (págs. 228–229; permite a detecção de acontecimentos importantes). Para ativar este dote, o mago só precisa realizar uma ação instantânea; nenhum teste é exigido. O efeito dura até uma hora.

Segundo: Falsa Presença

Pré-requisitos: Gnose 5 e Mente 3.

O mago é capaz de assumir uma identidade e até mesmo um imagem falsa, usando um efeito semelhante ao feitiço de Mente 3 "Impostor" (pág. 193). Ele realiza uma ação instantânea (nenhum teste é necessário) e afeta um número de sentidos (visão, audição, olfato, tato e paladar) igual a seu índice no Arcano da Mente. O efeito dura até uma hora.

Além disso, o mago também consegue alterar a aparência de sua própria aura, mudando-lhe o estado mental ou emocional (semelhante ao feitiço de Mente 2 "Alterar a Aura", pág. 189), ou até mesmo a natureza da aura (semelhante ao feitiço de Primórdio 2 "Transformar a Aura", págs. 218–219.) Utilize o índice do mago no Arcano da Mente para medir a Potência deste efeito quando alguém tentar detectar a ilusão.

Arcano opcional: Espaço 3.

Se também conhecer Espaço 3, o mago conseguirá criar elos simpáticos entre pessoas, lugares e coisas que ele observar durante a Dança Impalpável, à semelhança do que faz o feitiço de Espaço 3 "Novos Fios" (págs. 138–139). O mago realiza uma ação instantânea e aumenta o elo simpático em um grau para cada círculo de Espaço, apesar de não conseguir criar um elo Sensorial se os alvos não estiverem em contato sensorial (ao alcance direto da visão, do tato ou da audição). Nessa situação, o melhor que se pode esperar é um elo Íntimo (o Narrador determina o elo inicial). Esses fios têm Duração permanente, a não ser que sejam alterados pelo curso natural dos acontecimentos (por exemplo, se as relações entre duas pessoas azedarem, diminuindo o elo entre elas).

Terceiro: Vedar a Mente

Pré-requisitos: Gnose 7 e Mente 4.

O mago é capaz de turvar as mentes das outras pessoas, alterando-lhes as memórias, de modo semelhante ao feitiço de Mente 4 "Arrombar o Cofre da Memória" (pág. 196). Isso exige uma ação instantânea e um teste de Manipulação + Astúcia + Mente.

Arcano opcional: Espaço 4.

Se também conhecer Espaço 4, o mago conseguirá fazer a multilocação de várias Falsas Presenças em diferentes locais ao mesmo tempo (à semelhança do que faz o feitiço de Espaço 4 "Multilocação", págs. 140–141). Ele realiza uma ação instantânea (nenhum teste é necessário) e poderá criar uma personalidade para cada círculo de Mente que tiver. Ele conseguirá realizar diversas tarefas (segundo as regras do feitiço de Mente 3 "Modo Multitarefa", pág. 194) até um total de duas ações instantâneas mentais e/ou sociais, ou três ações prolongadas mentais e/ou sociais, divididas entre ele próprio e suas falsas identidades.

Outros Legados Mastigoi

Clavicularius ("Guardião da Chave")

O mago pratica a *goécia*, negociando com demônios ao estudar as partes mais tenebrosas de sua própria psique. Por meio de elos simpáticos, o mago passa a controlar os demônios que regem seus pecados. Ele passa a conhecer os selos que nomeiam e confinam essas criaturas, estabelecidos tempos atrás pelo Rei Salomão.

Esfinge

O mago aprende a dominar charadas, códigos ou enigmas e é capaz de encontrar a saída de qualquer labirinto. Ele consegue deduzir a verdade mesmo sem os fatos. O Mysterium também ensina este Legado.



ÓRFÃO DE PROTEU



Eles estão conosco desde antes do princípio. Antes do chamado de Atlântida. Antes de os macacos aprenderem a andar eretos e a empilhar rochas para construir suas cavernas. Antes do homem decidir se separar dos animais, das árvores e das rochas, eles conheciam a verdade: que o ciclo da vida é grande o bastante para incluir todas as coisas "orgânicas" e "inorgânicas", que essa grande roda gira com facilidade, passando de uma forma a outra, que o homem, o animal, a árvore e a rocha são uma coisa só.

Foram eles os primeiros a se adaptar às pastagens, a observar as idas e vindas das manadas. E, quando aprenderam os passos da dança-rebanho e as palavras da canção-rebanho, eles vestiram as peles da roupa-rebanho e dormiram no frio e na chuva até se tornarem parte integrante do rebanho. Foram os primeiros a correr com os lobos e a aprender o valor da honestidade quando a alcateia indicava a presa escondida, esperando dividir a caça. E foram eles que, em silêncio, seguiram os grandes felinos e aprenderam o valor do engodo, deixando outros caçadores passar à frente, esperando ficar com a "parte do leão". Foram eles que voaram com os pássaros, acompanharam a escalada das vinhas e dormiram com as pedras.

Foram aonde outros não conseguiram ir e fizeram o que outros não foram capazes de fazer. Aprenderam as lições da vida de todos os pontos de vista e trouxeram o conhecimento para suas tribos, para ensinar a arte de viver. Buscaram a sabedoria para tirar as tribos da escuridão, do frio e da fome, e colocaram a humanidade num caminho que futuramente levaria à civilização. Mas os seres humanos interpretaram erroneamente como domínio absoluto seus recém-adquiridos poderes de intendentes da terra e consideraram os animais, as plantas e as rochas meros recursos a serem explorados, e não parceiros no ciclo da vida. Em seu húbris, a humanidade esqueceu o que lhe foi ensinado e ignorou os avisos deles como se fossem simples superstição.

Eles, que sacrificaram sua aparência humana pelo bem maior, tinham sido expulsos. Ostracizados e desprezados, foram rebaixados à categoria de monstros e bichos-papões, servindo apenas para assustar crianças malcriadas. Os poderosos guerreiros que um dia envergaram peles, presas e garras a serviço de seu povo eram agora considerados assassinos sanguinários. Aqueles que ainda viviam segundo a antiga doutrina da folha e da pedra foram caçados e esquartejados, ou então queimados em praça pública. Os chifres e cascos dos mais sagrados dentre eles foram condenados como emblemas do mal.

Todas as antigas línguas do mundo um dia tiveram um nome para eles, agora esquecido. Em nosso idioma contemporâneo, eles são conhecidos como os Órfãos de Proteu, devido à habilidade de se metamorfosear.

Há quem diga que eles, e não os atlantes, foram os primeiros seres humanos a Despertar, e há quem chegue a sugerir que todos os outros tipos de magia têm origem nos Órfãos. Verdade ou mentira, muitos os consideram uma raça em extinção. Marginalizados pela expansão da civilização, eles são encontrados apenas na periferia da sociedade dos magos. Exibem poucas formalidades e a afinidade espiritual que compartilham é algo que se sente de maneira tácita no fundo de suas almas.

Os herdeiros do Legado de Proteu podem ser enervantes não só para outros magos, mas também para aqueles que nada sabem de magia. Os costumes e as normas sociais — pelo menos os que se referem ao mundo civilizado contemporâneo — pouco significam para eles, e os Órfãos às vezes infringem leis, invadem territórios ou ignoram a etiqueta e os códigos de conduta sem remorso. Isso não quer dizer que sejam broncos. Seus integrantes podem exibir tanta inteligência e compaixão quanto qualquer outro feiticeiro. Eles costumam ser francos, e até mesmo rudes, e agem por impulso, guiados por instintos primitivos que só eles conhecem. Para aqueles que vivenciaram diretamente o mundo não humano, frases como "a natureza vermelha de presas e garras" ou "a força que através do verde rastilho impele a flor" não são apenas conceitos poéticos, e sim a base da realidade.

Senda de origem: Thyrsus.

Alcunha: Transmorfo.

Aparência: Quanto mais tempo o Órfão usar seus dotes — quer produzam feições animais, vegetais ou minerais —, maiores serão as chances de o mago se assemelhar fisicamente a uma dessas formas. Entre as características usuais temos: pelos em excesso, postura curvada, dentes e unhas aumentados, orelhas ou nariz superdesenvolvido, olhos iridescentes, condições dermatológicas que fazem a pele parecer casca de árvore, ou um perfil anguloso e íngreme, como a face de um penhasco. Em geral, todos os arranhões, cicatrizes, erupções cutâneas, infecções e outros problemas externamente visíveis que costumam marcar o mago em sua forma animal continuam visíveis em locais análogos também na forma humana (mas essas características tenderão a desaparecer com o tempo se o Órfão evitar o uso frequente de seus dotes).

Não sou homem e fera
ao mesmo tempo?
Acho que isso me faz mais
do que homem
e mais do que fera.



Histórico: A ideia geral é a de que os Órfãos provêm exclusivamente da periferia da civilização — áreas rurais, áreas naturais remotas ou países não desenvolvidos — e quase sempre é esse o caso. No entanto, com a redução e o desaparecimento desses lugares, um número maior de herdeiros do Legado de Proteu começa a ser encontrado em cidades grandes e subúrbios, tomando a forma de animais domesticados, plantas cultivadas e objetos manufaturados. Dentre eles, alguns podem ser descendentes de culturas tribais que conheciam e respeitavam o poder dos Órfãos, ao passo que outros rejeitam a cultura contemporânea e tentam reconstruir e/ou reclamar os valores antigos, considerados por eles mais seguros, mais saudáveis e (por assim dizer) mais humanitários.

Organização: Todos os Órfãos são Thyrsi e Despertaram diante da Torre da Natureza Primordial. Apesar de receberem iniciação numa ou noutra ordem (embora alguns sejam apóstatas), eles costumam rejeitar a política e as tramas tradicionais da sociedade dos Despertos, recolhendo-se em áreas remotas tão logo adotam este Legado.

A maioria dos Órfãos costuma ser formada por ermitões solitários ou grupos isolados de estrutura clânica, e portanto, sua organização social é mínima. Grupos afins podem se formar espontaneamente segundo preferências de habitat, espécie, filo ou reino. Grupos regionais têm a tendência de se formar ao redor de matas virgens, refúgios da fauna silvestre ou parques bem pensados, como uma maneira de se proteger ou como em resposta à expansão urbana, aos lixões e outros redutos de crime ecológico. A comunicação geralmente ocorre por meios não humanos: as conversas são expressas na linguagem dos animais e as mensagens "escritas" são formadas pelo crescimento anômalo de plantas ou formações geológicas.

Os Órfãos tendem a reivindicar certos territórios, o que os coloca em conflito com outros seres sobrenaturais que também podem querer os territórios para uso próprio. Alguns Órfãos são nômades e seguem os padrões migratórios de aves ou manadas, ou então os hábitos de caça de alguns predadores.

Oblações sugeridas: uma caçada sagrada; a representação ritualizada do comportamento de um animal; a oferenda cerimonial de alimento aos animais; a disposição ritualística de rochas e pedras numa determinada área; jardinagem sagrada.

Conceitos: ecologistas e conservacionistas, treinadores de animais, eremitas rurais, pessoas "primitivas" ou tribais.

Dotes

A maioria dos Órfãos tenta imitar uma determinada forma de vida, como um urso, um gato, uma águia ou até mesmo uma árvore. Os excêntricos decidem escarafunchar os mistérios da "vida" mineral.

Primeiro: Pele de Cobra

Pré-requisitos: Gnose 3, Vida 2 (primário), Mente 1 e Trato com Animais 2 ou Sobrevivência 2.

O mago adquire a capacidade de regenerar ferimentos infligidos a seu corpo, à semelhança do que faz o feitiço de Vida 2 "Curar-se" (pág. 257), livrando-se da pele machucada e substituindo-a por uma nova. Isso exige uma ação instantânea e um teste de Vigor + Esportes + Vida. Cada sucesso irá reparar um ponto de dano contundente ou letal. Essa ação pode ser transformada em reflexa com o investimento de um ponto de Força de Vontade.

O usuário também é capaz de se comunicar com os animais na linguagem que lhes é própria, feita de comportamentos, grunhidos, rosnados, sinais e/ou marcações. A comunicação de conceitos simples exige uma ação instantânea e um teste de Presença + Trato com Animais. O Órfão é capaz de comunicar apenas o tipo de informação que um animal semelhante seria capaz de transmitir a outro de sua própria espécie.

Segundo: Dádiva Animal

Pré-requisitos: Gnose 5 e Vida 3.

O mago é capaz de transformar uma parte de seu corpo numa única característica específica de um animal ou vegetal, como garras de urso, olhos de gato ou pele de casca de árvore, à semelhança do que faz o feitiço de Vida 3 "Transformar-se" (pág. 262). Isso exige uma ação instantânea, durante a qual o mago poderá percorrer até todo o seu Deslocamento, mas nenhum teste é necessário. A escolha da característica especial é feita ao adquirir o dote e não poderá ser alterada posteriormente. A metamorfose dura até uma hora a cada ativação. Qualquer arma natural assim adquirida (garras, presas) acrescentará dois dados às paradas de ataque (e o dano será letal), ao passo que uma característica de proteção (pelos, casca de árvore) fornecerá dois pontos de blindagem.

O personagem agora também é capaz de se recuperar de ferimentos agravados com o uso de Pele de Cobra (visto anteriormente), mas isso também exige o investimento de um ponto de Mana.

Arcano opcional: Matéria 3.

Se o mago também conhecer Matéria 3, sua característica metamórfica especial poderá ser de origem mineral, em vez de orgânica. Ele poderia transformar seus punhos ou pés em pedra, ou então cobrir a epiderme com uma camada fina e flexível de "escamas" de xisto. Os punhos ou pés de pedra acrescentam quatro dados a socos ou pontapés, mas o dano é contundente, e não letal. A pele petrificada fornece três pontos de blindagem.

Terceiro: Forma Animal

Pré-requisitos: Gnose 7 e Vida 4.

O mago agora é capaz de se transformar, quando bem entender e com uma ação reflexa, numa única criatura ou planta específica, à semelhança do que faz o feitiço de Vida 4 "Mudança de Forma" (pág. 265). A metamorfose dura até uma hora a cada ativação. O mago não estará sujeito aos problemas decorrentes de se perder na mente da forma escolhida.

Se escolher a forma de uma planta, e não a de um animal, o mago não conseguirá se mover, mas será capaz de se comunicar com qualquer espírito vegetal nas proximidades sem precisar do Arcano do Espírito. Ou, se o mago se aventurar no Espaço Astral enquanto seu corpo estiver em forma de planta, ele será capaz de interagir com os antigos espíritos vegetais do Tempo do Sonho.

Arcano opcional: Matéria 4.

Se também conhecer Matéria 4, o mago pode escolher a pedra como sua forma alternativa e se transformar em rocha. Não conseguirá se mover, mas será capaz de perceber o que acontece a seu redor. O uso mais óbvio desta versão do dote é a camuflagem, mas há um outro benefício especial. O mago é capaz de se comunicar com qualquer espírito mineral nas proximidades sem precisar do Arcano do Espírito. Ou, se o mago se aventurar no Espaço Astral enquanto seu corpo estiver em forma de pedra, ele será capaz de interagir com os antigos espíritos minerais do Tempo do Sonho.

Outros Legados Thyrsi

Orador dos Sonhos

O mago aprende a perceber e a obter o poder do Tempo do Sonho estando ainda no mundo desperto. O Tempo do Sonho é o plano astral que se acredita representar a alma coletiva do próprio mundo e todas as suas criaturas oníricas. Os seres naturais desse lugar são chamados de Filhos do Sonho, as criaturas mais antigas do mundo segundo a cultura atlante. Alguns acreditam que o Tempo do Sonho está ligado ao sistema límbico, ou "cérebro reptiliano", a sede primordial da consciência.

Domador de Rios

O mago domina o elemento água em todas as suas manifestações literais e simbólicas. Na tradição atlante, a água é o elemento da emoção e do instinto, os impulsos que regem as vidas de homens e animais.

Peregrino das Brumas

Tentando entender a ordem superior do Mundo Superno, muitos magos olham para além da realidade artificial construída e mantida pela humanidade, para o mundo natural. Enquanto alguns folheiam tomos empoeirados ou observam as superfícies lisas e polidas de espelhos ou bolas de vidro em seus oratórios escondidos, outros estão dispostos a sair e extrair conhecimento e poder de um mundo mais grandioso que não foi feito por eles. Leem suas profecias e encantamentos no balanço dos galhos ao vento ou na queda das folhas. Tiram seu poder e sua força do mundo verde e em crescimento.

Existe uma linguagem secreta na natureza e, para aqueles que a sabem ler, não há nada escondido no Mundo Decaído, pois todas as coisas estão interligadas e tudo se reflete em tudo o mais ao redor. A natureza exibe a todos os seus tesouros, mas se revela de um modo que poucos conseguem compreender inteiramente, constante apenas na inconstância de suas evoluções, involuções e revoluções. O mago diligente talvez adivinhe a sintaxe intrincada e a gramática grandiosa dessa língua secreta e venha a vislumbrar segredos ainda mais recônditos nas Brunas que envolvem os mistérios, além do alcance da compreensão dos mortais.

A maioria desistiria, mas alguns seguem em frente e penetram nessa natureza além da natureza, essa "sobrenatureza", por assim dizer. Nas Brumas, é possível encontrar a ordem implícita a partir da qual o mundo visível se desenvolve, os gigantes adormecidos cujos corpos são a terra, cujo hálito é a brisa, cujas vozes são mais fortes que o trovão. É aqui que os rostos das ninfas brilham nas flores, nos frutos e nas folhas, onde as danças dos silfos desenham a brisa e o vendaval, onde os gnomos trabalham constantemente no coração derretido da montanha. É onde a magia nasce, onde até mesmo o mago mais poderoso é obrigado a andar com cuidado ou não sair do lugar.

O Peregrino das Brumas vai além do visível e alcança o invisível, recolhendo a magia na origem de toda a vida, como se fazia em tempos há muito esquecidos. Outros magos olham para dentro de si, ou para o alto, para o firmamento distante, mas o Peregrino realmente viaja pelo mundo em busca de reinos de puro encantamento. Ele conhece as cavernas profundas, onde os dragões ainda dormem, e as estradas antigas e invisíveis que levam às terras das fadas.

Foi o Peregrino das Brumas o primeiro a ensinar a humanidade a marcar as trilhas que usava e a reconhecer marcos geográficos que a levariam inequivocamente de uma região a outra. Em vez de seguir o crescimento sazonal ou a caça disponível, a humanidade poderia escolher o caminho que a levaria a seu destino. Em suma, o Peregrino nos ensinou não só a migrar, mas a *viajar* de verdade. Aos mais sedentários, ele deu os jogos de azar — cujos caprichos ensinam, em pequena escala, os mistérios da sorte e do destino — para que eles também pudessem experimentar a aventura do desconhecido.

No entanto, com o avanço da civilização, a humanidade esqueceu os ensinamentos do Peregrino, deixando de dar valor a suas dádivas e se afastando dos ritmos e ciclos do mundo natural. Até mesmo seus jogos de azar — antes utilizados para adivinhar a vontade dos próprios deuses — degeneraram, transformando-se em orgias competitivas de ganância materialista, atraindo o crime e a corrupção. À medida que estradas largas e batidas cortavam a natureza e marcavam a face da terra, o Peregrino foi descobrindo ser cada vez mais necessário contar com as linhas de *ley* para guiá-lo, invisível, em meio às Brumas, das grutas para os lagos e as montanhas, quando visitava os poucos locais sagrados que restavam. Hoje em dia, o Peregrino é completamente marginalizado, um patrulheiro solitário dos confins do mundo superdesenvolvido.

Senda ou ordem de origem: Acanthus ou Mysterium.

Alcunha: Druida.

Aparência: Os Peregrinos parecem estar nos extremos do espectro fisionômico, mas a maioria tende para os físicos esbeltos, mais adaptados às viagens constantes, e geralmente têm a pele bronzeada, devido ao tempo passado ao ar livre (mas a cútis é estranhamente uniforme). A maioria prefere roupas simples e funcionais quando está na estrada, mas todos parecem exibir uma certa vistosidade natural, por mais tênue que seja, que usualmente mistura as modas cigana e *hippie* com estilos de períodos históricos mais antigos: faixas de cabeça e braçadeiras, cintos de tecido, e não de couro, túnicas e *kilts* em vez de calças.

Histórico: Os herdeiros do Legado Peregrinador podem sair de qualquer camada socioeconômica, mas os super-ricos não costumam aceitar os riscos deste estilo de vida. Aqueles que viajam frequentemente a trabalho ou por vocação estão mais propensos a encontrar um Peregrino, ao passo que aqueles que possuem uma veia imaginativa ou artística estão mais inclinados a apreciar os encantamentos de um Peregrino e tentar aprender sobre os prodígios conjurados por ele. A subcultura dos jogos de azar proporciona um terreno fértil para este

As árvores me disseram que aqueles
que nos procuram estão chegando.



Legado, mas todos os Peregrinos abominam de maneira unânime o mercantilismo que aviltou seu passatempo sagrado.

Organização: Todo Peregrino das Brumas está acostumado à vida de nômade solitário. Todos os destinos são partilhados, mas todos os caminhos que levam ao destino são individuais. Até mesmo professor e aluno têm de se separar um dia. Portanto, o momento em que os caminhos se cruzam é uma ocasião celebrada com longas apresentações que recontam as origens e viagens de cada Peregrino, seguidas por um tipo de jogo cantado no qual cada um deles declama sua estirpe até os dois encontrarem um ancestral espiritual comum. Depois disso, todos os alimentos, as provisões ou os artigos de contrabando carregados por cada um deles são reunidos e divididos igualmente. Em seguida, pode ser que discutam os auspícios e presságios da era atual e passem, então, a um outro jogo-canção no qual os itinerários de viagem são comparados, para que alertem um ao outro sobre possíveis destinos passados e futuros, com ênfase particular nos perigos imediatos (a troca se dá de acordo com a antiga máxima dos bardos: "Quando dois se encontram, cada um está prestes a seguir pelo caminho trilhado pelo outro"). Em tempos de crise iminente ou de pressa imprescindível, as fases da cerimônia, com exceção da última, podem ser deixadas de lado até um momento mais conveniente. O cruzamento dos caminhos é algo raro, e é ainda mais raro os caminhos se entrelaçarem a ponto de bandos de Peregrinos se lançarem às Brumas. Os grupos de Peregrinos, que sabidamente têm vida breve, são lendários e inauditos nos dias de hoje. Às vezes circulam boatos sobre famílias de Peregrinos que cuidam dos locais sagrados e da natureza ainda virgem do mundo, hoje cada vez mais raros.

Oblações sugeridas: desbravar (seguir uma trilha num parque, bosque ou ermo que o personagem nunca tomou antes); orientar-se (sem recorrer a mapas ou instruções, encontrar o caminho num lugar estranho, o que inclui partes da cidade onde o personagem nunca esteve); participar de um jogo de azar em que a derrota custará alguma coisa importante (como dinheiro ou um favor); jardinagem sagrada; realizar uma cerimônia dentro de uma ruína antiga (como Stonehenge).

Conceitos: exploradores, naturalistas, músicos (incluindo técnicos de som e fãs), funcionários de parques de diversões itinerantes, vagabundos, jogadores profissionais.

Dotes

Para peregrinar realmente pelas Brumas, o mago que aprende este Legado precisa conhecer a fundo os Mistérios da Vida e do Espaço. Estes dotes funcionam melhor em ambientes naturais ou em locais de poder antigo.

Como a maioria dos Peregrinos é da Senda Acanthus, espera-se que eles também conheçam os Mistérios da Sorte e do acaso, apesar de não serem exigidos pelos dotes.

Primeiro: Perscrutar as Brumas

Pré-requisitos: Gnose 3, Vida 1 e Espaço 2 (primário).

O mago perscruta as Brumas, o contínuo da Natureza que se esconde atrás do mundo cotidiano, oculto até mesmo dos Sentidos de Mago. Ao fazê-lo, o mago consegue enxergar por clarividência lugares distantes, como se estivesse usando o feitiço "Clarividência", págs. 135–136. Ele precisa usar um vegetal como meio: árvores, flores, arbustos e até mesmo a relva. Se houver qualquer forma de vida vegetal no lugar que o mago pretende visualizar, o mago conseguirá ver o que deseja. Para perscrutar as Brumas e espiar o local desejado (isto é, para abrir uma janela de clarividência), é necessário realizar uma ação instantânea e um teste de Raciocínio + Sobrevivência + Espaço, modificado pela distância simpática (págs. 114–115). Após abrir a janela, é necessário realizar uma ação reflexa para enxergar através da abertura.

Arcano opcional: Tempo 2.

Se também tiver Tempo 2, o mago conseguirá perscrutar o passado do lugar que está visualizando por clarividência, à semelhança do que faz o feitiço "Pós-Cognição", pág. 246. Ele literalmente conversa com as plantas para descobrir o que elas recordam sobre fatos passados. Ele só conseguirá ver o passado se as plantas atualmente presentes no local também tiverem estado lá na época que o mago deseja visualizar.

Segundo: Refúgio de Brumas

Pré-requisitos: Gnose 5 e Espaço 3.

Envolvendo a si próprio (ou a outras pessoas, se desejar) nas Brumas, o mago consegue criar uma proteção mágica com uma Interdição de sua escolha (contanto que possua o conhecimento necessário dos Arcanos), à semelhança do que fazem os feitiços "Proteção" (pág. 137) e "Interdição" (pág. 138). Ele só conseguirá fazer isso na natureza, num lugar onde pelo menos um broto verde nasça da terra. Será preciso usar um ponto de Força de Vontade para convocar as Brumas na falta de um espaço verde. Para criar a proteção/Interdição, o mago realizará uma ação instantânea (nenhum teste é necessário) e afetará uma área cujo tamanho dependerá de seu índice de Espaço.

Raio	Área contínua	Índice de Espaço
4 m	20 m²	•••
8 m	40 m²	••••
16 m	80 m²	•••••

Se o mago tiver Espaço 4, o jogador poderá recorrer às regras avançadas do efeito de área (pág. 118), usando círculos em vez de penalidades nos dados.

Arcano opcional: Tempo 3.

Se também tiver Tempo 3, o mago conseguirá usar "Perscrutar as Brumas" (descrito anteriormente) para predizer o futuro, à semelhança do que faz o feitiço "Adivinhação" (pags. 248–249). O mago realiza uma ação instantânea e poderá fazer uma pergunta sobre o futuro do alvo para cada círculo de Tempo que possuir. Às vezes as Brumas podem revelar a trama da Criação antes mesmo de ela se manifestar. Este poder pode ser utilizado com o mesmo alvo apenas uma vez a cada 24 horas.

Terceiro: Trilhar as Brumas

Pré-requisitos: Gnose 7 e Espaço 4.

O mago entra nas Brumas e viaja por onde quiser como se tivesse criado um portal Espacial. Esta capacidade é semelhante ao feitiço "Portal" (pág. 139), mas exige uma ação instantânea. A duração do efeito, entretanto, se estende apenas ao turno em que ele é ativado e ao turno subsequente (nos quais se presume que o mago e/ou seus amigos tomarão o caminho das Brumas e sairão já em seu local de destino). Para manter o portal aberto por mais tempo, o mago precisará se concentrar (como com qualquer outro feitiço baseado em concentração; consulte a pág. 119). Os pontos de origem e destino do caminho aberto pelo mago precisam ter algum tipo de forma de vida vegetal (até mesmo um punhado de grama é suficiente). Outras pessoas podem se unir a ele em sua viagem pelas Brumas: uma pessoa de Tamanho igual ou inferior a 5 conseguirá atravessar o portal a cada turno; as pessoas maiores podem levar dois turnos tentando se espremer pela passagem. Uma ação instantânea é necessária para ativar este poder, e faz-se um teste de Autocontrole + Sobrevivência + Espaço para determinar o êxito (modificado pela distância simpática do local de destino).

Arcano opcional: Tempo 4.

Se também tiver Tempo 4, o mago conseguirá ler profecias enquanto estiver no Refúgio de Brumas (descrito anteriormente), à semelhança do que faz o feitiço "Profecia" (pág. 251). Ele realiza uma ação instantânea e poderá fazer uma pergunta sobre o possível futuro de um alvo (o que *pode* acontecer, e não o que irá acontecer) a cada círculo de Tempo que possuir. Este poder só pode ser usado com o mesmo alvo uma vez a cada 24 horas.

Outros Legados Acanthi

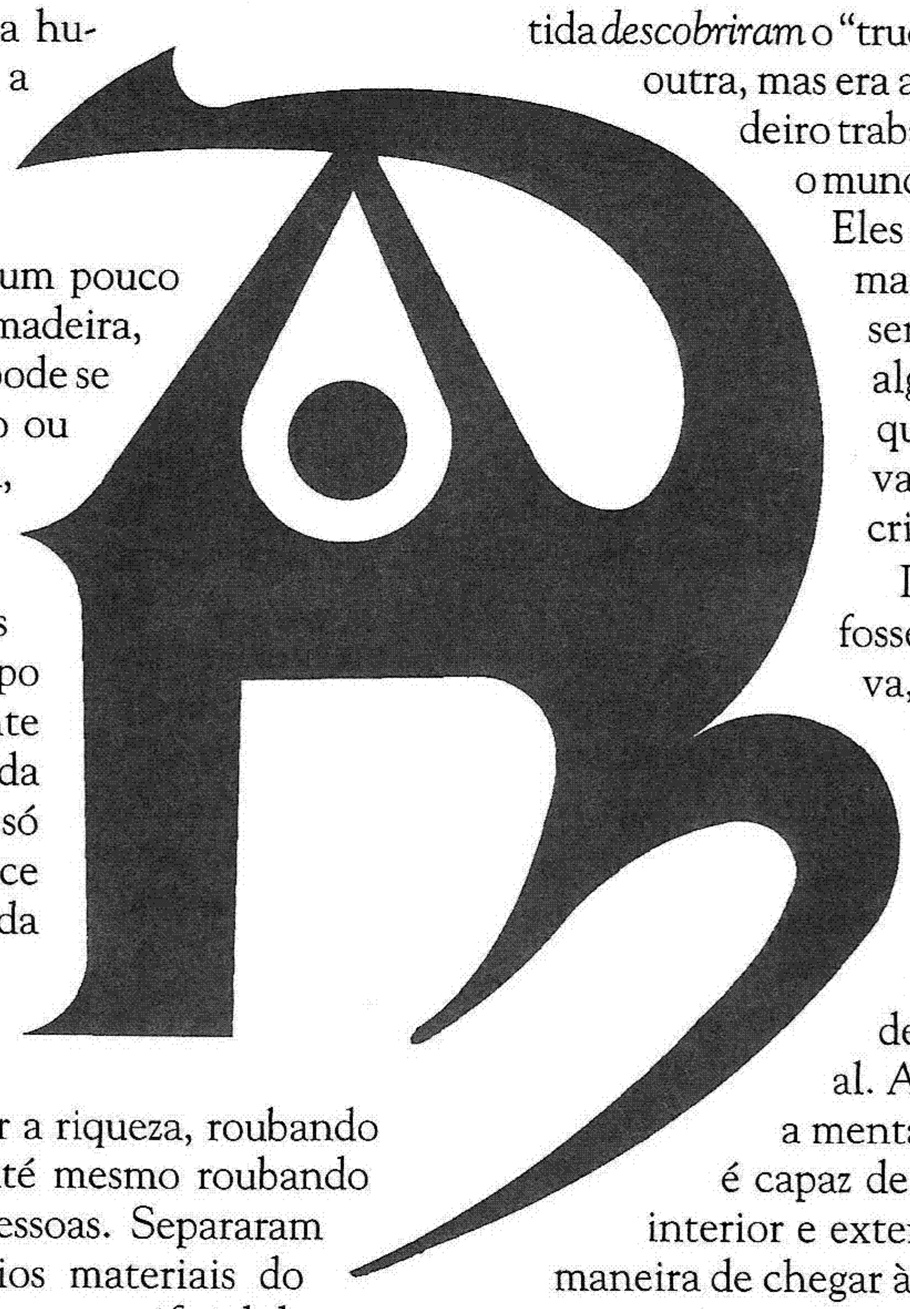
Escaldo

O mago descobre o poder mágico na música e na canção. Seus contos heróicos são capazes de enaltecer as pessoas, e suas sátiras podem derrubar reis. Este Legado tem origem nórdica, mas outros Legados similares buscam técnicas e inspiração em várias instituições bárdicas antigas, como os *fili* do País de Gales ou os *ollamh* da Irlanda.

Domador de Ventos

O mago domina o elemento ar em todas as suas manifestações literais ou simbólicas. Na tradição atlante, o ar é o elemento do pensamento e da inteligência sagaz, o espírito que "corta feito faca".

Rei sem Coroa



Desde o advento da civilização, a humanidade sonha em transformar a matéria sem valor em riqueza. A raça humana descobriu que esse sonho pode se tornar realidade, mas somente com trabalho duro e um pouco de boa sorte. Um bloco de pedra ou madeira, entalhado, esmerilhado ou britado, pode se transformar num objeto útil, bonito ou ambos. O trabalho árduo e a paciência, aplicados a uma extensão de terra, fazem os cultivares brotar ou o gado se multiplicar e crescer forte. Aqueles que se dispõem a sacrificar seu tempo e esforço dessa maneira geralmente percebem que basear seu estilo de vida numa atividade como essa produz não só riqueza material, mas também guarnece a alma com as qualidades figurativas da utilidade e da beleza.

Mas nem todos estavam dispostos a se esforçar tanto e, sendo assim, alguns criaram atalhos para alcançar a riqueza, roubando os créditos do trabalho alheio ou até mesmo roubando o produto do trabalho de outras pessoas. Separaram a noção de "riqueza" dos benefícios materiais do trabalho, reduzindo os bens a um sistema artificial de valor depositado em metais raros e pedras preciosas (e, mais tarde, em pedaços impressos de papel, e depois em números brilhantes num monitor de vídeo). O verdadeiro trabalho de enriquecer a vida foi denegrido, reduzido a uma ocupação vil, e o aprimoramento da alma decorrente foi descartado como mera fantasia por aqueles que não estavam dispostos a seguir esse caminho.

Conseguir alguma coisa em troca de nada só faz aumentar o desejo por mais. A riqueza vazia, assim como o alimento sem nutrientes, pode viciar, aumentando o vácuo que ela foi criada para preencher. Numa sociedade tão vazia, era inevitável que ressurgissem lendas distorcidas sobre magos antigos que descobriram o segredo de como transformar chumbo em ouro, terra em dinheiro, cocô em comida. Com as lendas, também vieram os charlatães, aqueles que diziam conhecer o truque para conseguir algo em troca de nada, que foram muito procurados por reis de cofres vazios, que enganaram seus fregueses envolvendo lingotes de chumbo em folhas de latão e fugindo do palácio durante a noite, com a própria riqueza vazia tilintando em suas bolsas. Desse modo, as lendas perderam prestígio (mas nunca desapareceram totalmente) enquanto a busca pela riqueza vazia continuava.

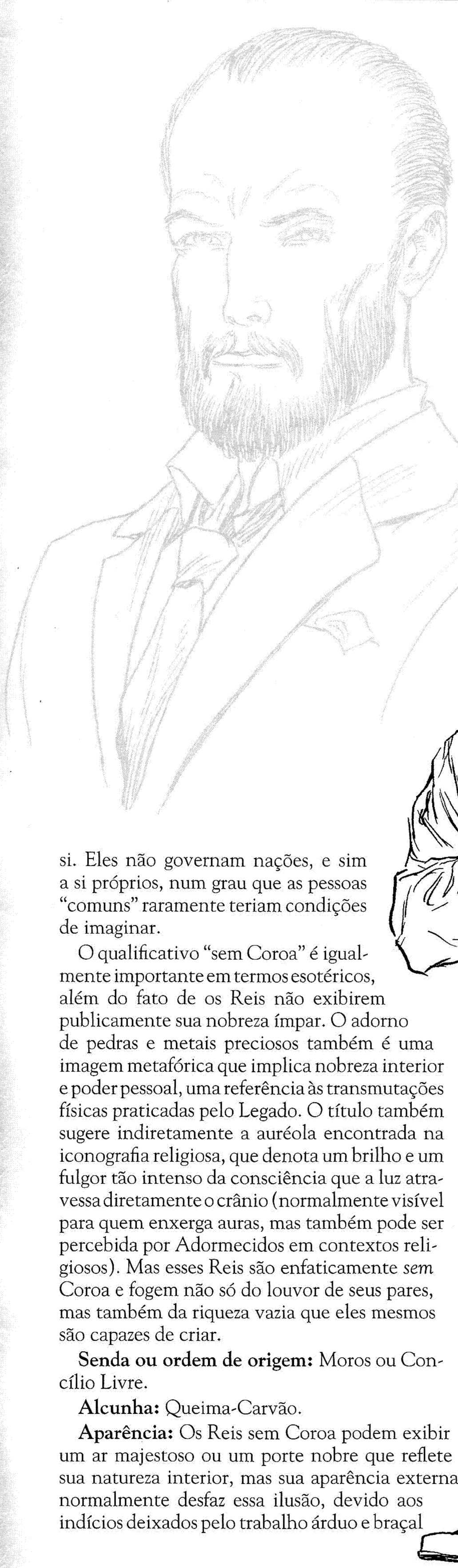
A verdade por trás das lendas deixaria estupefatos os reis viciados que lhes davam ouvidos. De fato, os magos de Atlântida *descobriram* o "truque" para transmutar uma substância em outra, mas era apenas um efeito colateral de seu verdadeiro trabalho. Seus esforços não se voltavam para o mundo material exterior, e sim para o interior. Eles descobriram que, assim como a terra, a madeira ou a pedra, a alma humana pode ser cultivada e moldada, transformada em alguma coisa maior e mais sofisticada do que é. O "chumbo" com o qual trabalhavam eram eles mesmos, e o "ouro" que criavam eram eles mesmos.

Isso não significa que sua "alquimia" fosse uma prática puramente contemplativa, um tipo de meditação disfarçada por uma metáfora física. A imagem de um aposento secreto, com uma fornalha e um monte de alambiques, retortas e cadinhos, é realmente bastante precisa. A experimentação no plano material era uma parte tão importante de sua prática quanto a disciplina espiritual. A dedicação a uma atividade física com a mentalidade apropriada de auto-observação é capaz de sincronizar as mudanças nos mundos interior e exterior. Este Legado ensina que a melhor maneira de chegar à compreensão verdadeira é espelhar os processos interno e externo.

Do mesmo modo que a matéria pode ser modelada pelo calor e pelo frio, pelo golpe do martelo ou do cinzel, também a alma pode ser modelada pelo prazer e pela dor, pelo sentimento e pelo pensamento. Os traumas emocionais ou o raciocínio falho podem ser aparados, e as qualidades desejáveis, como a honestidade e a compaixão, podem ser adicionadas à mistura no cadinho da alma. A imperfeição pode ser queimada, cozida ou congelada e partida. A essência mais pura da alma pode ser destilada para eliminar os desgostos e os traumas que pesam sobre ela, deixando-a livre para se tornar aquilo que é mais raro e precioso que o ouro: a vida satisfatória de uma pessoa completa.

Os herdeiros deste Legado são conhecidos como "Reis sem Coroa", um nome que muitos que estão de fora supõem fazer referência à época dos charlatães, quando os soberanos do mundo se deixavam levar por seus desejos vazios e qualquer um que conhecesse esses desejos poderia facilmente se tornar o verdadeiro "poder por trás do trono". No entanto, um significado mais esotérico se esconde nesse nome. Tendo aperfeiçoado a técnica de aprimoramento da alma, os sem Coroa podiam realmente dizer que "se fizeram por si mesmos", que eram mestres de suas próprias almas. Sua "realeza" não se baseia na primogenitura nem no acúmulo de riquezas ocas, e sim nas qualidades nobres que cultivam dentro de

Apesar de o desgosto e a preocupação
pesarem sobre sua alma
feito chumbo,
que você consiga,
com o calor de seus próprios esforços,
brilhar feito ouro.



si. Eles não governam nações, e sim a si próprios, num grau que as pessoas "comuns" raramente teriam condições de imaginar.

O qualificativo "sem Coroa" é igualmente importante em termos esotéricos, além do fato de os Reis não exibirem publicamente sua nobreza ímpar. O adorno de pedras e metais preciosos também é uma imagem metafórica que implica nobreza interior e poder pessoal, uma referência às transmutações físicas praticadas pelo Legado. O título também sugere indiretamente a auréola encontrada na iconografia religiosa, que denota um brilho e um fulgor tão intenso da consciência que a luz atravessa diretamente o crânio (normalmente visível para quem enxerga auras, mas também pode ser percebida por Adormecidos em contextos religiosos). Mas esses Reis são enfaticamente *sem* Coroa e fogem não só do louvor de seus pares, mas também da riqueza vazia que eles mesmos são capazes de criar.

Senda ou ordem de origem: Moros ou Concílio Livre.

Alcunha: Queima-Carvão.

Aparência: Os Reis sem Coroa podem exibir um ar majestoso ou um porte nobre que reflete sua natureza interior, mas sua aparência externa normalmente desfaz essa ilusão, devido aos indícios deixados pelo trabalho árduo e braçal de que se ocupam. Os dedos calejados pelo trabalho manual, os ombros caídos de tanto carregar peso e a pele suja de fuligem e de textura coriácea, tostada pelo calor, são os sinais mais comuns deste Legado.

Histórico: Tomados erroneamente como alçada da realeza e das classes endinheiradas, os Reis sem Coroa, na verdade, estão mais inclinados a se oferecerem como tutores a aspirantes das classes baixas, trabalhadoras e artesanais.

Organização: Não há qualquer tipo de hierarquia entre os Reis sem Coroa, a não ser pela relação professor-aluno e um tipo de meritocracia genérica, baseada na auto-realização, e não numa noção comum de perfeição. Este Legado pode ser tão recluso e sigiloso como qualquer outro grupo de magos, mas seus herdeiros costumam trocar uma grande quantidade de correspondência, para comparar notas experimentais de um modo que imita (ou, mais precisamente, é imitado por) os revisores dos meios científicos dos Adormecidos.

Oblações sugeridas: dedicar-se ao trabalho braçal; fazer algum trabalho significativo (fora a ocupação praticada com o intuito de manter seus dotes, descrita a seguir); liderar o esforço coordenado de uma equipe de trabalho; praticar um *hobby* ou atividade manual (diferente da ocupação de seu dote).

Conceitos: metalúrgicos e fundidores, carpinteiros, lavradores, canteiros e pedreiros, cientistas (pesquisa aplicada) e técnicos de laboratório.

Dotes

Todos os dotes dos sem Coroa dependem da prática regular de uma ocupação, geralmente a alquimia, mas também pode ser mecânica de automóveis, artesanato ou outro trabalho que envolva a mente e o corpo. O mago precisa exercer sua ocupação e produzir alguma coisa pelo menos uma vez por mês. Trata-se de uma tarefa prolongada que exige um número-alvo no mínimo igual ao índice do mago no Arcano da Mente. Faz-se um teste de Inteligência + Ofícios, sendo que o tempo decorrido por teste é de pelo menos meia hora, mas pode ser até maior, dependendo do ofício envolvido. Se, após o prazo de um mês, o mago não tiver purificado sua alma com o processo meditativo do trabalho, ele perderá seus dotes até ter êxito em sua ocupação.

Toda vez que o mago usar o segundo ou o terceiro dote dos sem Coroa, sua cabeça será coroada por uma auréola brilhante, o sinal da purificação alquímica de sua alma. A auréola só pode ser vista por magos ou criaturas sobrenaturais que usarem algum poder de percepção de auras (como um feitiço de Mente ou Primórdio, ou a Disciplina

Auspício dos vampiros). É impalpável demais até mesmo para os Sentidos de Mago.

Primeiro: Nigredo

Pré-requisitos: Gnose 3, Matéria 1, Mente 2 (primário), Ofícios 2 e Ocultismo 1.

O mago tem um "Escudo Mental" (pág. 190) de duração indefinida que fornece proteção igual a seu índice no Arcano da Mente.

Além disso, ele pode estudar qualquer produto de sua prática do Arcano da Matéria, como um objeto alterado ou transformado, e enxergar nele um reflexo de sua própria alma. Ele consegue perceber sua própria aura, à semelhança do que faz o feitiço "Percepção de Auras", pág. 188. Não é necessário fazer um teste: basta usar uma ação instantânea para examinar o objeto e descobrir o que ele diz sobre o mago. Após essa ação, o mago terá direito a um modificador de +2 em qualquer feitiço de Ampliação do Arcano da Mente que venha a incrementar seus Atributos Mentais e/ou Sociais, contanto que seja lançado na mesma cena em que o objeto foi examinado.

Segundo: Albedo

Pré-requisitos: Gnose 3 e Mente 3.

O mago consegue incrementar um Atributo Mental ou Social específico, à semelhança do que faz o feitiço "Ampliar a Mente" (pág. 192). Ao receber este dote pela primeira vez, o mago terá de escolher um único Atributo (como Inteligência ou Autocontrole) no qual deseja se concentrar na Grande Obra de aprimorar a alma. Não será possível trocar de Atributo posteriormente.

Para ganhar esse incremento, o mago precisa estudar sua alma do mesmo modo que estudaria um dos produtos de sua magia da Matéria, como foi descrito para o dote Nigredo. Após essa ação, seu índice de Mente será adicionado ao Atributo escolhido. O efeito dura até uma hora ao ser invocado.

Por não se tratar de um feitiço, o mago é capaz de usar este dote ao mesmo tempo em que lança o feitiço "Ampliar a Mente", para obter um índice de Atributo realmente fenomenal. Contudo, a única limitação é que a Duração-padrão de qualquer feitiço que incremente o mesmo Atributo Mental ou Social se tornará transitória (um turno), mesmo se normalmente for demorada.

Arcano opcional: Primórdio 3.

Se também conhecer Primórdio 3, o mago receberá o benefício do efeito "Armadura da Alma" (pág. 219) como parte de seu escudo de Nigredo.

Terceiro: Rubedo

Pré-requisitos: Gnose 3 e Mente 4.

Similar a Albedo, mas o mago agora pode escolher um segundo Atributo Mental ou Social para incrementar. Ele é capaz até mesmo de usar os dois dotes ao mesmo tempo, contanto que, a fim de ativar os poderes, ele use ações instantâneas independentes para estudar sua alma por meio dos augúrios de seu trabalho.

Arcano opcional: Primórdio 4.

Se também conhecer Primórdio 4, o mago conseguirá extrair o Mana de objetos enfeitiçados com sua magia da Matéria, à semelhança do que faz o feitiço "Extrair Integridade" (pág. 224). O objeto precisa ter sido criado ou modificado pelo próprio mago com o Arcano da Matéria, e apenas um objeto pode ser exaurido por dia. Isso exige uma ação instantânea e um teste de Perseverança + Ocultismo + Primórdio. A cada sucesso, um ponto de Mana será extraído, mas isso provoca dois pontos de dano estrutural ao objeto (superando a Durabilidade).

Outros Legados Moroi

Bokor

O mago é o senhor das legiões de mortos-vivos, comandando zumbis e reencarnados (mas não fantasmas).

Domador da Pedra

O mago domina o elemento terra em todas as suas manifestações literais e simbólicas. Segundo a tradição atlante, a terra é o elemento da sensação e da encarnação, o princípio fundador.

Legados Sinistros

Os Legados descritos nesta seção são abominados pelas ordens. Qualquer mago que demonstre algum grau de conhecimento destes Legados será executado imediatamente. Os magos que aprendem estes ensinamentos terríveis são conhecidos por trilhar a "Senda Sinistra", a estrada da traição e da ruína.

Lich Tremere

Na Idade das Trevas, quando os magos exerciam mais influência no mundo e as ordens se enchiam de poder, dispendiam-se grandes recursos para investigar os mais profundos segredos da terra. Os oratórios ficavam abarrotados de estudantes, reuniam-se vastas bibliotecas de conhecimento e organizavam-se expedições para explorar as extremidades mais remotas do globo. Os magos visitavam picos encobertos pelas brumas em terras lendárias, ilhas desertas em latitudes desconhecidas, cidades perdidas e em ruínas sob a água, a areia ou a selva, e os túmulos embolorados de necrópoles antigas e envoltas em boatos. Entre aqueles que seguiram esse último curso, alguns cavaram o passado fundo demais e, literalmente, acordaram os mortos.

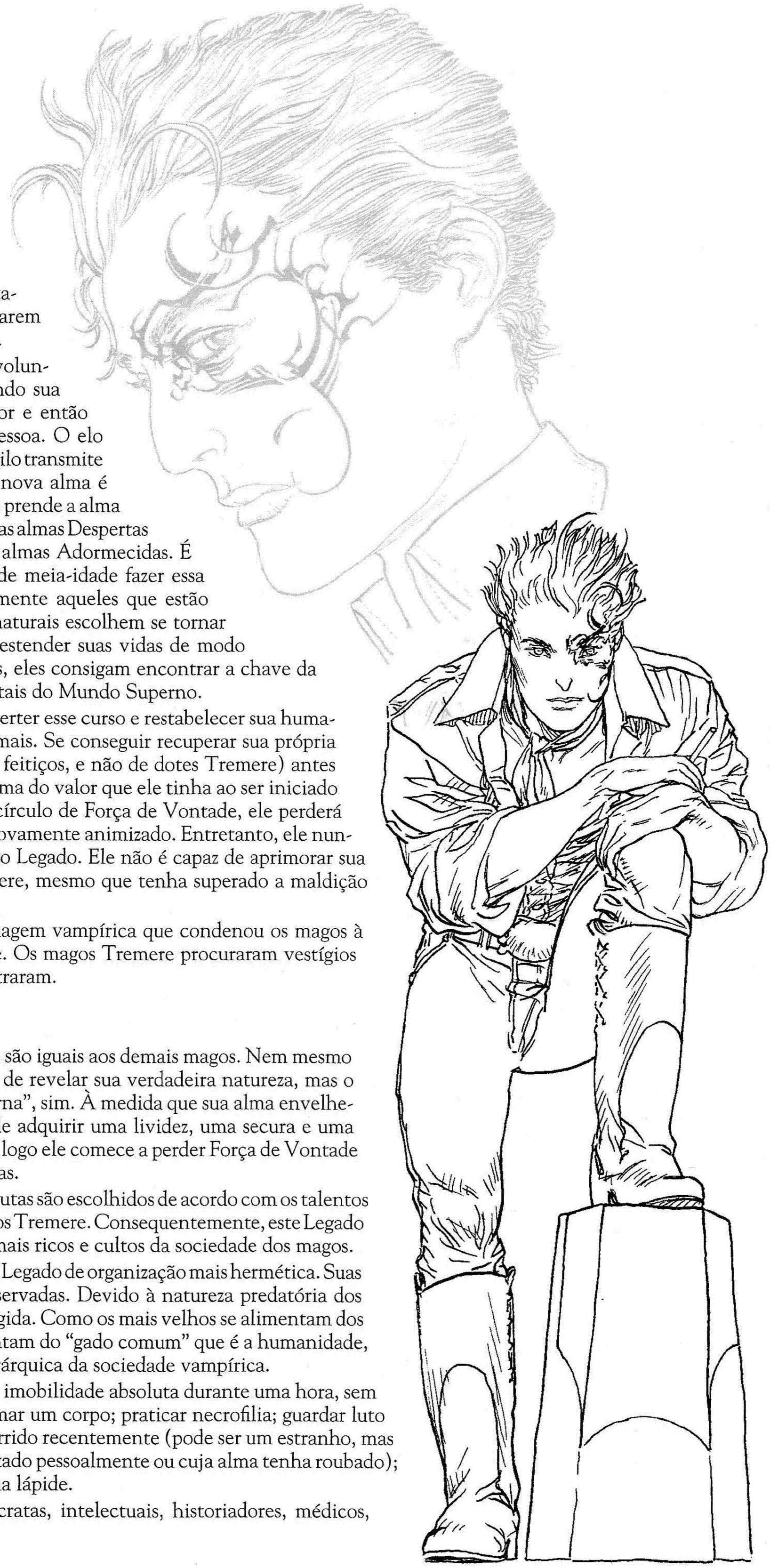
Até mesmo os Despertos mais competentes achariam difícil resistir à intensidade arrepiante de um desejo imortal que, durante séculos de escuridão e fome, só fez infeccionar. Esses magos descobriram que, querendo ou não, tinham arranjado novos instrutores, guardiões de um conhecimento profundo e detentores de um poder terrível; professores que um dia foram humanos, mas já não eram mais. Mestres com uma necessidade particularmente insaciável.

O vampirismo é uma condição de existência acompanhada de fantásticas possibilidades, mas não deixa de ser uma maldição. Nem sempre os vampiros jovens entendem completamente o significado desse simples fato, mas, após escuras décadas de fome, eles aprendem que a existência interminável não é a mesma coisa que a vida eterna. Uma obscura estirpe de vampiros, chamada Tremere, revoltada com esse fato, confrontou uma entidade do Abismo e dela arrancou certos segredos sobre os Mundos Superno e Decaído. Usando esse conhecimento proibido, eles codificaram em seu sangue um modo de contornar a maldição, roubando dos vivos a luz interior que eles mesmos já não tinham. Ao beber sangue, o Tremere extraía a alma da vítima, o que lhe permitia viver durante algum tempo como se fosse quase humano, caminhando na penumbra (mas não em plena luz do dia) e saciando-se com comida de verdade, em vez de sangue. Contudo, o processo dessecava a alma roubada e o antigo dono definhava lenta e estupidamente até morrer. As almas dos seres humanos comuns eram fracas e escuras demais para sustentar os Tremere por mais do que alguns dias, se tanto. Os mortos-vivos precisavam de algo muito mais brilhante e reluzente.

Eles encontraram o que precisavam nas almas Despertas dos magos que invadiram seu antro, mas a mesma luminosidade que desejavam trazia a certeza de que suas vítimas não eram simples gado de corte, a ser capturado e consumido impunemente. Era preciso atrair os magos com ofertas de poder antigo e conhecimento arcano. Os vampiros cumpriram suas promessas tentadoras, revelando alguns dos mistérios mais recônditos de sua cultura. Os magos morderam a isca com avidez, alheios ao preço que lhes seria cobrado.

Extraindo as almas dos magos ao beber-lhes o sangue, os vampiros viram-se traídos por seu conhecimento do Abismo. O sangue ardeu em suas veias com o fogo celestial e reduziu seus corpos a cinzas em questão de segundos, destruindo cada um deles. Mas sua danação não terminou aí. Eles passaram uma parte de sua maldição para suas fontes, infectando os magos com o aspecto mais virulento de sua inusitada danação abissal. Apesar de não serem mortos-vivos, os magos fincaram um dos pés do outro lado do túmulo e viram suas almas desvanecer na grande escuridão que fica além de toda a luz. O vácuo espiritual assim criado acabaria se chegando até suas formas exteriores, consumindo seus corpos até que alguns deles deixaram de existir, ou então passaram a vagar pela terra como fantasmas famintos. Para preencher o vazio que crescia dentro deles, os sobreviventes aprendem a roubar a luz daqueles que a possuem. Eles se transformaram em vampiros vivos, ladrões de almas.

Vida se alimenta de vida



No início, esses feiticeiros tomaram o nome dos vampiros, Tremere, como um título para descrever sua condição: "afligidos pelo Mal dos Tremere". Os outros magos simplesmente os chamavam de Tremere e, com o tempo, os próprios *liches* ("cadáveres") adotaram o apelido, apesar de ainda o usarem como adjetivo: "liches Tremere".

O mago precisa ser iniciado voluntariamente neste Legado, deixando sua alma ser dissociada pelo professor e então substituída pela de uma outra pessoa. O elo entre as almas do instrutor e do pupilo transmite a maldição dos liches quando a nova alma é anexada. De modo geral, o mestre prende a alma do pupilo a seu próprio corpo, pois as almas Despertas duram muito mais tempo que as almas Adormecidas. É muito raro um mago jovem ou de meia-idade fazer essa escolha medonha. Em geral, somente aqueles que estão próximos do final de suas vidas naturais escolhem se tornar liches, na esperança de que, ao estender suas vidas de modo artificial com uma dieta de almas, eles consigam encontrar a chave da ascensão e alçar-se às terras imortais do Mundo Superno.

Ainda assim, o pupilo pode reverter esse curso e restabelecer sua humanidade se não tiver ido longe demais. Se conseguir recuperar sua própria alma e reanexá-la (com o uso de feitiços, e não de dotes Tremere) antes de elevar seu índice de Gnose acima do valor que ele tinha ao ser iniciado neste Legado, e se sacrificar um círculo de Força de Vontade, ele perderá todos os dotes Tremere e estará novamente animizado. Entretanto, ele nunca mais conseguirá aprender outro Legado. Ele não é capaz de aprimorar sua alma afligida pelo Mal dos Tremere, mesmo que tenha superado a maldição do Legado.

Alguns se perguntam se a linhagem vampírica que condenou os magos à condição de liches ainda subsiste. Os magos Tremere procuraram vestígios dessa linhagem, mas nada encontraram.

Senda de origem: Moros.

Alcunha: os Embalsamados.

Aparência: Os magos Tremere são iguais aos demais magos. Nem mesmo os Sentidos de Mago são capazes de revelar sua verdadeira natureza, mas o feitiço de Primórdio "Visão Superna", sim. À medida que sua alma envelhece, o Tremere tem a tendência de adquirir uma lividez, uma secura e uma inanidade características que, tão logo ele comece a perder Força de Vontade (a seguir), irão se tornar necróticas.

Histórico: Os candidatos a recrutas são escolhidos de acordo com os talentos ou recursos que podem trazer para os Tremere. Consequentemente, este Legado tende a aparecer nos segmentos mais ricos e cultos da sociedade dos magos.

Organização: Os Tremere são o Legado de organização mais hermética. Suas cabalas são pequenas e muito reservadas. Devido à natureza predatória dos liches, a relação mestre-aluno é rígida. Como os mais velhos se alimentam dos mais jovens, e os jovens se alimentam do "gado comum" que é a humanidade, este Legado imita a estrutura hierárquica da sociedade vampírica.

Oblações sugeridas: praticar a imobilidade absoluta durante uma hora, sem usar magia nem dormir; embalsamar um corpo; praticar necrofilia; guardar luto sincero por alguém que tenha morrido recentemente (pode ser um estranho, mas não alguém que o mago tenha matado pessoalmente ou cuja alma tenha roubado); cavar uma sepultura; entalhar uma lápide.

Conceitos: aristocratas, plutocratas, intelectuais, historiadores, médicos, coletores de impostos.

Nutrição da Alma

A quantidade de tempo que uma alma roubada é capaz de preservar um lich depende da idade do Tremere.

Idade do Tremere	Alma começa a definhar após...
1–50	1 ano (isto é, o Tremere só precisa roubar uma alma por ano)
51–75	9 meses
76–99	6 meses
100+	1 mês

Quando a alma começa a definhar, o Tremere perderá um *círculo* de Força de Vontade por semana até sua determinação acabar. A cada círculo perdido, o corpo do Tremere apresentará traços cada vez mais mórbidos, ficando necrótico até lembrar um cadáver em decomposição ou uma múmia (apesar de suas características não serem afetadas). Quando terminarem os círculos de Força de Vontade, ele não conseguirá mais recuperar pontos de Força de Vontade (recorrendo a sua Virtude, Vício ou outros meios) e começará a receber um ponto de dano agravado por semana. Não é possível reparar esse dano de maneira natural, além do fato de ser Resistente, o que significa que tampouco é possível repará-lo de modo sobrenatural (consulte o quadro "Dano Resistente", pág. 124). A não ser que consiga outra alma antes de perder toda a sua Vitalidade, ele morrerá de vez, sem deixar traço nem vestígio de sua identidade na Trama. Somente a substituição da alma que definha por uma nova alma interromperá o declínio, e aí o dano será reparado naturalmente. Após restaurar sua Vitalidade, o Tremere começará a recuperar os círculos de Força de Vontade à razão de um por semana.

A alma de um mago é muito mais valiosa do que qualquer alma mortal. Cada alma Desperta, na verdade, é capaz de reduzir a idade cronológica do Tremere em um grau na tabela anterior. Desse modo, um Tremere de cem anos de idade precisa de uma alma humana por mês, ao passo que, se ele roubar a alma de outro mago (que não seja Tremere), ele poderá passar pelo menos seis meses sem sacrificar uma nova vítima.

Dotes

Os Tremere trocaram suas almas por poder bruto. Seus dotes lhes permitem obter poderes que normalmente estariam acima de suas capacidades dados os pré-requisitos envolvidos, mas eles vendem suas almas em troca desses poderes. Além disso, há algumas limitações: nenhum mago Tremere é capaz de lançar o feitiço de Morte 5 "Roubar Longevidade" (pág. 214), nem mesmo de improviso. Eles não têm acesso a esse poder de Estígia.

Primeiro: Tributo Hediondo

Pré-requisitos: Gnose 3 e Morte 2 (primário).

O mago consegue roubar as alma dos Adormecidos, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 3 "Dissociar a Alma Adormecida" (págs. 207–208), mas sem a necessidade de investir Mana. Isso exige uma ação prolongada e um teste disputado de Presença + Intimidação + Morte contra a Perseverança da vítima. Você encontrará as regras completas na descrição do feitiço. Diferente do uso normal desse feitiço, o dote permite ao mago aumentar seu tempo de vida de modo artificial, sem mostrar sinais de envelhecimento (até a alma começar a dessecar; consulte o quadro "Nutrição da Alma").

Além disso, o usuário é capaz de confeccionar um vaso da alma, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 2 "Vaso da Alma" (pág. 206), para guardar a alma até que ela possa ser anexada a ele. O processo requer uma ação prolongada e testes de Presença + Ofícios + Morte, sendo permitido apenas um teste por hora.

Por fim, o mago enxerga a condição de uma alma antes de dissociá-la, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 1 "Marcas Espirituais" (pág. 202). Basta realizar uma ação instantânea (não é necessário nenhum teste) e olhar para o indivíduo.

Segundo: Usurpação Perversa

Pré-requisitos: Gnose 5 e Morte 3.

O mago é capaz de anexar uma alma roubada a si próprio, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 4 "Anexação de Almas" (págs. 210–211). O processo requer uma ação prolongada e testes de Presença + Empatia + Morte, sendo permitido apenas um teste por hora; consulte as regras descritas anteriormente para o roubo de almas Adormecidas. Até adquirir este dote ou aprender Morte 4, o mago precisará da ajuda de outro Tremere que possua este poder para anexar a alma para ele.

Além disso, o mago é capaz de roubar Força de Vontade e/ou Mana de vítimas feridas ou agonizantes, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 3 "Devorar os Mortos" (pág. 207). Isso exige uma ação instantânea e um teste de Manipulação + Intimidação + Morte, menos a parada de Vigor da vítima. Consulte a descrição do feitiço para conhecer todos os efeitos.

Arcano opcional: Primórdio 3.

Se tiver Primórdio 3, o mago conseguirá transformar uma alma em taça, em vez de anexá-la ou guardá-la num vaso da alma, à semelhança do que faz o feitiço de Primórdio 3 "Criar Taça" (págs. 219–220). A taça terá automaticamente uma quantidade de Mana igual à pontuação de Mana do dono original (se for um mago), ou igual a seu índice de Força de Vontade (se for um Adormecido). O efeito será permanente até o mago decidir dissolver a taça, devolvendo a alma à condição Crepuscular, na qual as almas desencarnadas costumam existir. Observe que as almas em forma de taça ainda podem ser afetadas por qualquer tipo de magia capaz de afetar almas.

Terceiro: Rapinagem Superna

Pré-requisitos: Gnose 7 e Morte 4.

Agora o mago é capaz de roubar uma alma Desperta, da mesma maneira que o primeiro dote lhe permitia roubar uma alma Adormecida. A vítima resiste com um teste disputado de Perseverança + Gnose.

Além disso, o mago é capaz de drenar a força de seus inimigos, à semelhança do que faz o feitiço de Morte 4 "Debilitação" (pág. 211), com uma ação instantânea e um teste de Presença + Ocultismo + Morte. Você encontrará as regras completas na descrição do feitiço.

Scelesti — Os Malditos

Todos os magos precisam cruzar o Abismo para apreender o poder Superno. Não se trata de um mero obstáculo iniciático para eliminar os indignos, e sim um perigo real para a psique do mago, pois o Abismo não está vazio. A escuridão que flutua em suas correntes é pegajosa e impregna as roupas, o corpo e a alma. Um passo em falso no Abismo pode perturbar tanto os iluminados, que a luz transmitida por eles estará contaminada pela loucura. É desse modo que nascem os Legados conhecidos coletivamente pelo nome de Scelesti — os Malditos.



Se se pode dizer que as hordas do Abismo têm algum interesse ou motivação, parece ser o desejo de tomar o Mundo Decaído em vez dos reinos brilhantes do Mundo Superno aos quais não têm acesso. Essas entidades, que definham num tipo de não existência entre a luz pura do Mundo Superno e a matéria grosseira do Mundo Decaído, tentam se estabelecer neste último. Para alcançar esse objetivo, a entidade abissal precisa de um instrumento que ela possa usar para fazer valer sua vontade no mundo material. Os Scelesti são esses instrumentos. Incapazes de se manifestar sozinhas, as criaturas abissais precisam se fazer conhecer por uma consciência Desperta, que então concretizará a presença desses seres no Mundo Decaído ao escrever por toda a terra os nomes impronunciáveis desses espíritos, com letras de medo, sofrimento e desastre.

Os magos que olham durante muito tempo para o Abismo são presas fáceis da fascinação e do deslumbramento, e suas almas são aprisionadas na loucura e na obsessão pelos vãos escancarado da irracionalidade. Alguns conseguem escapar com sequelas psíquicas. Outros são vítimas de suas próprias ilusões e desejos. Tomando equivocadamente a vastidão do Abismo por uma fonte de conhecimento e força, eles abandonam toda a razão para se perder no caos interminável. Ou então se submetem às entidades que se escondem no Abismo e, desse modo, entregam suas almas ao esquecimento.

Aqueles que conseguem manter boa parte de sua identidade e conter a loucura descobrem que o Abismo tem seus próprios poderes, independentes das hordas de não criaturas que lá vivem. Alguns nadam num oceano primordial de plasma caótico, deixam-se levar pelas correntes e remodelam-nas de acordo com seus objetivos. Outros se perdem no vazio, sua luz interior é engolida pela escuridão e pelo silêncio. E outros ainda talvez encontrem reflexos distorcidos de seus ideais e devaneios Supernos.

Ao mesmo tempo, os novos senhores dos magos corrompidos incitam-nos com promessas de glória e opulência mundanas — depois que se apoderarem do Mundo Decaído, é claro. Contudo, não é algo que se consiga fazer sozinho e, portanto, a tarefa imediata dos Scelesti é atrair outros magos para sua área de influência e levá-los à beira do Abismo.

Ser um dos Malditos tem suas vantagens. Num mundo corrompido, o corruptor experiente é rei. As hordas abissais têm algum poder e concedem parte dele ao mago que lhes consegue uma âncora no Mundo Decaído. E também há legiões de entidades inferiores que podem ser enviadas para servir um Scelestus como escravas, guardiãs ou familiares.

A danação deste caminho mágico não é específica de nenhuma Senda. Os herdeiros deste Legado podem ser encontrados em toda a sociedade dos magos e usam o simbolismo arcano e o sigilo hermético para ocultar sua verdadeira natureza de seus pares e do restante do mundo. Em algumas ocasiões, quando um Scelestus é descoberto numa ordem, toda sua estirpe de tutores pode ser eliminada dos arquivos da ordem caso não seja possível determinar em qual ponto um professor se corrompeu (por isso os Scelesti também são chamados de *Nefandi*, os Impronunciáveis, ou "aquilo de que não se deve falar".)

Senda de origem: qualquer uma.

Alcunha: os Perversos.

Aparência: Os Malditos não possuem uma fisionomia característica, mas, com o passar do tempo e a degeneração da Sabedoria, a danação se revela, distorcendo o Nimbo do mago e conferindo-lhe formas exageradas: predatórias, adoentadas, deformadas, simplesmente bizarras, ou até mesmo de uma beleza sobrenatural.

Histórico: Os Malditos podem ter qualquer histórico, mas a maioria porta algum tipo de sequela psicológica que uma entidade abissal pode usar para entrar na alma do mago e distorcê-la. Essas sequelas podem ter sido causadas por maus-tratos ou negligência na infância, um fato muito traumático ou uma tragédia pessoal recente.

Organização: Os magos Malditos que servem diferentes entidades abissais (ou nenhuma) raramente mantêm contato direto entre si, portanto não há nenhuma ordem social mais ampla que englobe todos os magos corrompidos. De modo geral, uma cabala formada somente por Scelesti se submete inteiramente a um único senhor ou a um mago Maldito excep-

Olhe para o Abismo!



cionalmente poderoso. Entretanto, o Abismo não deixa de ter uma certa "política" interna, e formam-se alianças e inimizades entre suas entidades mais poderosas. O relacionamento entre os Scelesti de afiliações distintas costuma refletir a situação entre seus respectivos patronos.

Oblações sugeridas: aterrorizar inocentes; destruir a propriedade alheia; instigar alguém a machucar uma pessoa ou a destruir uma propriedade; canibalismo; assassinato ritual.

Conceitos: impostores e manipuladores profissionais; líderes de seitas, agentes duplos, artistas, advogados, diplomatas, lobistas, executivos da mídia e da propaganda.

Dotes

Os dotes descritos a seguir são para um tipo de Scelestus, apesar de haver vários Legados corrompidos alternativos que envolvem dotes diferentes, e alguns deles estão relacionados à identificação e exploração das fraquezas psicológicas das pessoas.

Todos os dotes listados a seguir invocam poderes abissais. Os espíritos afetados podem se tornar corruptos e deturpados, ganhando um círculo na Influência Corrupção se forem expostos e manipulados pelo mago durante muito tempo (pelo menos uma semana). Essa Influência permite aos Scelesti perverter as intenções das criaturas vivas para fins abjetos.

Primeiro: Círculo Mágico

Pré-requisitos: Gnose 3, Espaço 1, Espírito 2 (primário) e Ocultismo 2.

O mago é capaz de interagir fisicamente com espíritos em condição Crepuscular (mas não fantasmas), à semelhança do que faz o feitiço "Contato Diáfano" (págs. 147–148). Primeiro ele precisa criar um "círculo mágico"; só conseguirá afetar espíritos enquanto estiver dentro do círculo (mas também poderá afetá-los de longe, usando magia, estando ainda dentro do círculo). A criação do círculo exige uma ação instantânea (nenhum teste é necessário) e o raio do círculo é igual ao índice de Espaço do mago.

Raio ou	Área definida	Índice de Espaço
1 m	5 m²	•
2 m	10 m²	••
4 m	20 m²	•••
8 m	40 m²	••••
16 m	80 m²	•••••

Se tiver Espaço 2, o mago poderá usar as regras avançadas do efeito de área (pág. 118), trocando as penalidades nos dados por círculos.

Antes de completar o círculo, o mago precisa demarcar os limites externos. O método mais comum é traçar, com giz ou canetão, uma linha que passe pelos quatro pontos cardeais, mas o mago também pode simplesmente posicionar moedas, copos de isopor ou latas de alumínio, ou até mesmo terra, se não quiser deixar claro que está fazendo algo arcano. Depois de concluído, o círculo irá durar pelo menos uma hora. Se dois ou mais marcadores

forem removidos ou apagados, o efeito cessará até o círculo ser restabelecido.

Enquanto permanecer dentro do círculo, o mago será beneficiado por um efeito semelhante ao do feitiço de Espírito 1 "Língua dos Espíritos" (pág. 146), permitindo-lhe ver e conversar com os espíritos das proximidades.

Arcano opcional: Morte 2.

Se também tiver Morte 2, o mago conseguirá afetar fantasmas do mesmo modo que consegue afetar espíritos.

Segundo: Comando Abissal

Pré-requisitos: Gnose 5 e Espírito 3.

De dentro de seu círculo mágico, o Maldito consegue enviar comandos aos espíritos, que são obrigados a atender, à semelhança do que faz o feitiço "Controlar Espíritos" (pág. 150). Isso exige uma ação instantânea e um teste disputado de Presença + Intimidação + Espírito contra a parada de Resistência do espírito. Cada sucesso permite ao mago emitir uma ordem de complexidade cada vez maior. O dote poderá ser usado repetidamente enquanto o círculo estiver operante, mas o mago só poderá emitir uma ordem para um espírito de cada vez. Ele só conseguirá comandar novamente o mesmo espírito quando sua primeira ordem for cumprida.

Arcano opcional: Tempo 3.

Se também tiver Tempo 3, o mago será capaz de mandar um espírito lhe contar o futuro. O espírito propriamente dito não conhece o futuro, mas se transforma num porta-voz, que o mago poderá usar para fazer perguntas sobre o que está por vir, à semelhança do que faz o feitiço de Tempo 3 "Adivinhação" (págs. 248–249). O mago realiza uma ação instantânea e poderá fazer uma pergunta sobre o futuro de um alvo específico a cada círculo de Tempo. Só é possível usar este poder com o mesmo alvo uma vez a cada 24 horas.

Terceiro: Círculo de Sombras

Pré-requisitos: Gnose 7 e Espírito 4.

De dentro de seu círculo mágico, o mago pode "se baldear" e atravessar o Dromo, à semelhança do que faz o feitiço de Espírito 4 "Senhor das Estradas" (pág. 155). Para fazer a travessia, é necessário realizar uma ação instantânea e um teste de Presença + Ocultismo + Espírito, modificado pela Força do Dromo (pág. 283). O mago poderá fazer isso quantas vezes desejar, passando de um lado a outro, enquanto o círculo mágico estiver operante. Ele pode sair do círculo, mas terá de retornar (ou criar um novo círculo) para fazer novamente a travessia.

Arcano opcional: Tempo 4.

Se também tiver Tempo 4, o mago será capaz de usar um espírito como porta-voz de uma importante profecia, à semelhança do que faz o feitiço de Tempo 4 "Profecia" (pág. 251). Ele realiza uma ação instantânea e faz uma pergunta sobre o possível futuro de um alvo específico (o que *pode* acontecer, e não o que irá acontecer) para cada círculo no Arcano do Tempo. Só é possível usar este poder com o mesmo alvo uma vez a cada 24 horas.

Criação de Legados e dotes

Narradores e jogadores podem criar seus próprios Legados e/ou dotes. Os passos a seguir ficam como sugestão.

Primeiro passo: Escolha um tema

Os Legados são criados com base em temas ou paradigmas, uma janela através da qual os alunos irão visualizar a magia para todo o sempre. Pense no conceito geral que você quer que o Legado represente, como "assassino mágico", "xamã primordial" ou "arauto angelical". Evite misturar dois conceitos distintos, como "assassino tecnológico", que implica um mago interessado na magia de orientação tecnológica e no estudo profissional da arte de matar. Esse foco diversificado não se presta muito bem ao aprimoramento da alma, que exige comprometimento, dedicação e certeza.

Além disso, pense no nível de organização interna que os estudantes do Legado podem ter. A maioria dos Legados envolve apenas professor e pupilo, e ninguém mais: os alunos não devem nenhuma atenção aos iniciados do Legado. Entretanto, nem sempre é assim, como é o caso dos Impalpáveis e dos liches Tremere. Mesmo com ordem e hierarquia, os Legados nunca devem deter poder equivalente ao de uma ordem. É raro haver estudantes suficientes numa área para que eles se unam por motivos políticos.

O tema escolhido também deve oferecer ideias de oblações sugeridas que um mago possa realizar para obter pontos de Mana.

Segundo passo: Escolha uma Senda de origem (e, opcionalmente, uma ordem)

O tema do Legado deve sugerir imediatamente uma Senda que represente melhor seus ideais e objetivos. Por exemplo, um Legado que ensina aos alunos a confraternização com o reino animal provavelmente pertence à Senda Thyrsus, ao passo que aquele que ensina a matemática como metáfora de um universo mecânico e divino deve ser Obrimos (ou Mastigos, se você achar a matemática uma coisa infernal).

Muitos Legados (mas não todos) podem ser transmitidos a magos de determinadas ordens. Os métodos e ideais dessas ordem são suficientemente similares para que suas almas se adaptem sem muita dificuldade ao ensinamento.

Terceiro passo: Invente os dotes

A parte mais difícil da criação de um Legado é chegar ao equilíbrio certo dos dotes. Eles devem ser um reflexo dos objetivos do Legado e fornecer meios concretos para que os magos alcancem esses objetivos — e uma explicação para o estereótipo que os outros fazem do Legado.

A. Escolha um Arcano primário

O tema do Legado determina seus poderes primários. Por exemplo, agentes discretos que circulam despercebidos no seio da humanidade provavelmente possuem o Arcano da Mente (ou talvez o Arcano das Forças, por causa da invisibilidade). Os Impalpáveis usam truques mentais para alcançar esses objetivos.

B. Escolha um Arcano conjuncional

Se o tema assim exigir, pode ser que o dote precise de uma substância ou de princípios para instrumentalizar o poder. O Peregrino das Brumas (págs. 355–357) precisa de formas de vida vegetal — elementos do mundo verde e em crescimento — para que seus dotes funcionem; portanto, ele precisa de Vida 1. O mago Maldito (págs. 364–366) usa seus poderes num círculo mágico, desenhado com um raio de certa dimensão, e por isso precisa de Espaço 1.

Nem todos os Legados precisam de um Arcano conjuncional: ele existe apenas para ajudar a equilibrar os poderes e enfatizar o tema.

C. (Opcional) Escolha um Arcano sinérgico

Os alunos de um Legado também se dedicam ao estudo de outros Arcanos, mas geralmente sempre há um Arcano em particular que funciona em sinergia com os dotes do Legado. Por exemplo, apesar de Mente ser o Arcano primário do Legado dos Reis sem Coroa, seus alunos ganharão vantagens adicionais se estudarem o Arcano do Primórdio.

D. Invente o primeiro dote

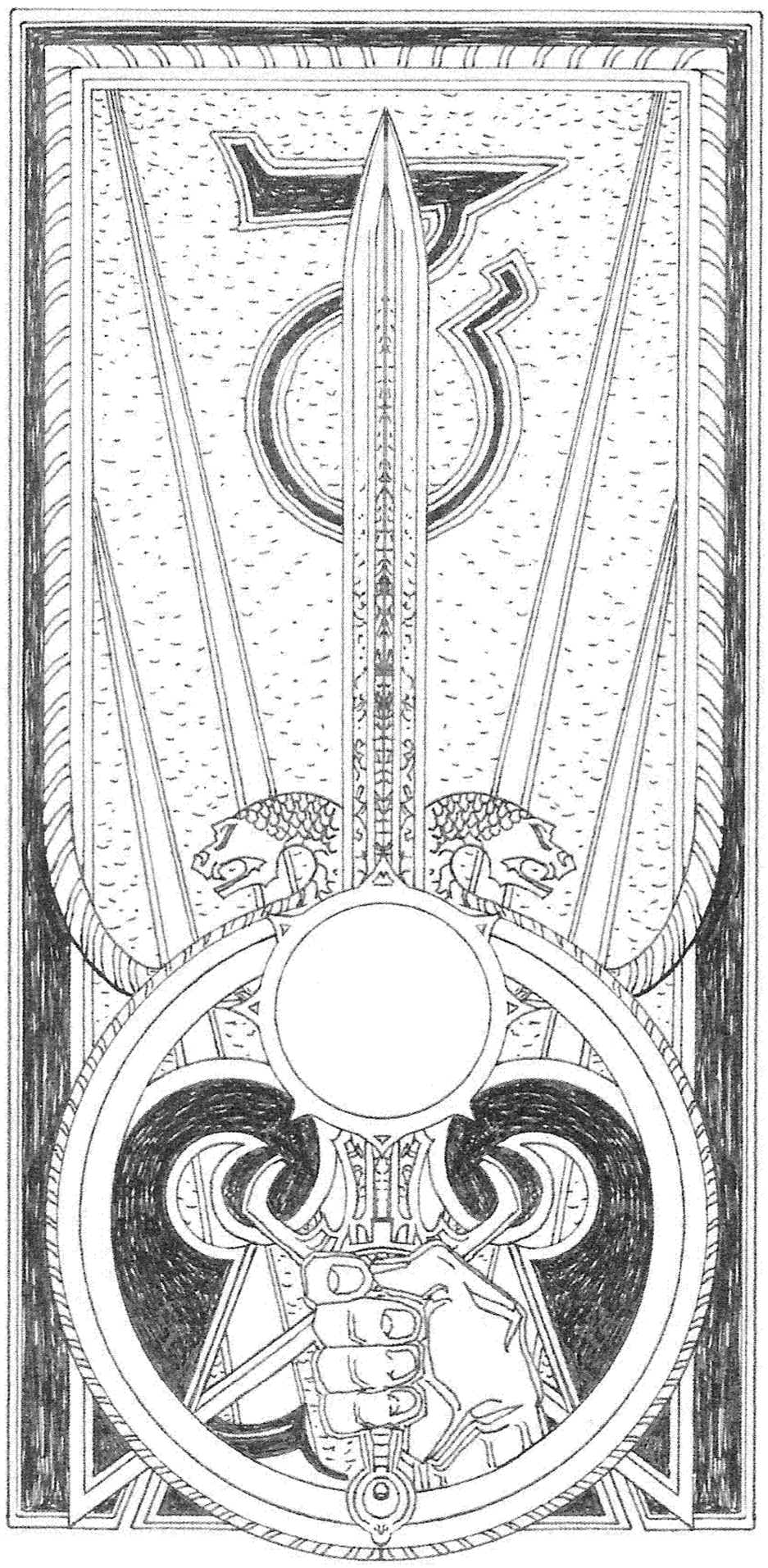
O pré-requisito é Gnose 3 (se o personagem estiver criando seu próprio Legado, o primeiro dote exigirá Gnose 4). Isso deve envolver um feitiço equivalente, no máximo, ao segundo grau de um Arcano e, se for apropriado, um Arcano conjuncional de índice 1. Se for aplicável ao tema, pode-se exigir uma ou mais Habilidades de índice variável (normalmente, não mais do que dois círculos).

E. Invente o segundo dote

O pré-requisito é Gnose 5 (se o personagem estiver criando seu próprio Legado, o segundo dote exigirá Gnose 6). Isso deve envolver um feitiço equivalente, no máximo, ao terceiro grau de um Arcano. Além disso, é possível incluir um poder adicional com base num feitiço de terceiro grau de um Arcano sinérgico, normalmente utilizado em conjunção com o primeiro e o segundo dote.

F. Invente o terceiro dote

O pré-requisito é Gnose 7 (se o personagem estiver criando seu próprio Legado, o terceiro dote exigirá Gnose 8). Isso deve envolver um feitiço equivalente, no máximo, ao quarto grau de um Arcano. Além disso, é possível incluir um poder adicional com base num feitiço de quarto grau do mesmo Arcano sinérgico usado no segundo dote. Se for apropriado, um feitiço de quarto grau que normalmente exija uma ação prolongada pode ser transformado numa ação instantânea no caso do dote.





APÊNDICE DOIS: BOSTON

— Saia daí, bebezinho, saia da lama e venha para o ar — entoou Angrboda ao separar os fios do tempo e do espaço, abrindo na realidade uma janela para o Abismo que aguardava do outro lado. Em resposta a seu comando, o líquido oleoso no interior do caldeirão suspenso começou a ferver, a fazer vapor e borbulhar. Nas bordas do círculo, uma horda de espíritos aguardava, ansiosos, ávidos por um vislumbre da nova criatura que o mago prometera conjurar.

— Ah, aí está você — disse Angrboda.

Uma cabeça apareceu no caldeirão, subindo lentamente. Tinha feições humanas, uma fêmea da espécie, mas sem cabelos. Tão logo se elevaram acima da lama, seus olhos se abriram e observaram, com um ódio inefável, as criaturas reunidas ali para testemunhar seu nascimento. Os espíritos ficaram imóveis e em silêncio, acovardados pela intensidade daquele olhar.

— Não é culpa deles, minha querida — disse Angrboda. — Eu sou o responsável por sua manifestação dolorosa. Todo o seu ódio e ira flamejante devem ser direcionados a mim. São meus por direito — ele pronunciou a última palavra com rispidez.

A mulher, agora em pé dentro do caldeirão, com o corpo à mostra acima das coxas, encarou Angrboda. Ela abriu a boca e deixou escapar sons roucos, esforçando-se para controlar suas cordas vocais.

— Rápido, sua miserável — disse Angrboda. — Fale! Conte-me o futuro, o destino do garoto Gavin Aubrey Dulac. Ele é um perigo para mim?

Um horrível lamento se fez ouvir e se transformou em palavras emitidas por uma voz grave e sibilante:

— Ah, sssim, Ssscelessstusss. O garoto é sssua Interdiçção.

Angrboda fez uma careta.

— Você mente. Eu ordeno que me diga a verdade, ou você ficará com esse corpo para sempre.

A expressão da mulher deixou entrever um momento de horror antes de retomar a máscara de ódio.

— Eu falo a verdade. Ele irá dessstruí-lo.

— Ah, não. Ele, não. Agora que sei o papel dele no fio da minha vida, poderei cortá-lo. Onde ele está agora?

— Em Bossston. No Pergaminho Esssmeraldino.

Angrboda sorriu.

— Tão perto?

Nos principais exemplos de iluminação religiosa, algo de mórbido se misturou, a despeito do inquestionável aumento do poder mental. Será que o bem maior é obrigado a arrastar atrás de si uma característica que o neutraliza e desacredita?
— Ralph Waldo Emerson, "Swedenborg, ou o místico"

Boston é um conhecido porto de escala para os magos. É uma passagem para o Atlântico e, portanto, uma dádiva para os artífices da vontade que queiram contrabandear pessoas ou coisas do resto do mundo para os Estados Unidos. Muitos feiticeiros norte-americanos têm grande interesse nos artefatos do Velho Mundo, devido tanto a seu *pedigree* antigo quanto aos segredos mágicos que eles podem revelar. Outros magos preferem estudar objetos norte-americanos igualmente célebres, mas, depois de séculos sendo roubados incessantemente pelos colonizadores, os mágicos e curandeiros nativos acabaram recuperando alguns dos objetos mais poderosos e não estão dispostos a compartilhá-los com ninguém. É claro que a cidade também abriga magos que estão ali para localizar artefatos roubados, mas a desconexa comunidade Desperta e a liderança ausente de Boston acabam frustrando esses esforços.

A história da Nova Inglaterra tem camadas perfeitamente capazes de recompensar o investigador inteligente — ou assombrá-lo com revelações tenebrosas de coisas que nem mesmo os Despertos deveriam conhecer. Lugares secretos, onde flui o Mana, e os acenos do Reino das Sombras espalham-se pela paisagem do estado norte-americano de Massachusetts. A colonização, a guerra e a passagem do tempo dificultam a localização de todos os Sacrários, linhas de *ley* e lugares estranhos, mas os magos insistem em investigar as histórias de feitiçaria campesina ou de luzes estranhas que brilham no mar. Alguns descobrem depósitos secretos de conhecimento capazes de alçá-los a níveis mais altos de poder. Outros revelam horrores capazes de matá-los, possuí-los ou até mesmo devorá-los.

Os povos pré-coloniais e seus curandeiros se apropriaram da magia da terra, mas os visitantes subsequentes acrescentaram tantas camadas de poder esotérico que poucos magos podem dizer onde uma influência acaba e a outra começa. Os espíritos locais não são imunes a essa evolução: cada nova geração reflete as mudanças da terra e de sua gente. Os habitantes da Sombra se apresentam em várias formas que as culturas locais reconhecem, mas dizem que descobrir sua identidade de "raiz" — os nomes que eles tinham antes de serem contemplados pela primeira vez por olhos humanos — é a chave para garantir sua cooperação.

Os Despertos de Boston num relance

Boston é dominada por uma cabala chamada o Laço de Ébano, cuja sede fica em Salem, e não propriamente em Boston. Trata-se de um grupo incrivelmente antigo, dominado por magos que seguem as Sendas "pagãs" Thyrsus e Acanthus. Seu líder, o Nemeeu, é o Hierarca de Boston. Seu Preboste é um Obrimos cristão de nome Chain Parris, o chefe dos Putnam Brancos, outra cabala extraordinariamente antiga. A Sentinela Anacaona de Xaragua impõe a lei em nome do Nemeeu. Outras cabalas locais têm graus variados de influência no Consilium: uma delas é o recém-formado Coro das Sombras. A fama do Nemeeu é a de ser um Hierarca um tanto preguiçoso, mas dado a ameaçar os membros encrenqueiros.

Fora o Consilium, a cabala das Carriças Mortas é a mais ilustre dentre um grupo de cabalas independentes. As Carriças dirigem o Pergaminho Esmeraldino, onde os magos se encontram por motivos sociais e comerciais. Os Profetas do Trono Supremo tratam a universidade de Harvard como seu domínio. Outras cabalas e entidades sobrenaturais também têm Boston como lar e propiciam um fluxo constante de boatos e perigos para os magos desavisados.

A chegada do Laço de Ébano

Os Adormecidos não detinham o monopólio da ambição (ou do desespero) que impeliu os pioneiros para as Américas. Entre os puritanos, aventureiros e mercadores, uma cabala antiga, chamada o Laço de Ébano, chegou à Nova Inglaterra. A maioria dos magos do grupo pertencia à Torre Thyrsus, mas havia integrantes Acanthi e de outras Sendas. Todos estudavam os mistérios supernos ocultos na mitologia grega e celta e colocavam-se à prova na natureza. O Novo Mundo prometia o isolamento e a liberdade que eles tanto desejavam: ali poderiam erguer templos e consagrar bosques aos deuses antigos.

Da mesma maneira que os Adormecidos com quem viajavam, os magos do Laço de Ébano apresentavam uma certa ingenuidade em relação a seu novo lar. Mal cogitavam a possibilidade de que outras almas Despertas e uma magia desconhecida talvez os aguardassem. Os magos nativos também conheciam a Língua Sublime atlante, apesar de darem um nome diferente a Atlântida. Seu domínio dos Arcanos era tão grande quanto o de qualquer linhagem, e eles raramente toleravam rivais. Os artífices da vontade nativos haviam herdado as ordens atlantes, mas aparentemente tinham dado a elas nomes estranhos, escolhendo símbolos como o lobo e a aurora, em vez do adamanto e dos dragões da cultura europeia. Os dois lados relutavam em chegar a um acordo quanto aos detalhes dos Mistérios, que dirá então dividir os Sacrários e o saber secreto.

Alguns magos do Velho Mundo se submeteram à autoridade dos nativos. Migraram para o oeste, para se juntarem às nações indígenas ou estabelecer residências isoladas. Outros morreram em combate místico, longe dos povoados Adormecidos, deixando que suas obras fossem tomadas pelos vitoriosos nativos ou pelas florestas. Alheios às lendas locais que muitas vezes falavam de estranhos habitantes espirituais e seres misteriosos que se escondiam no Crepúsculo e do outro lado do Dromo, os novos imigrantes erigiram oratórios e se apossaram de Sacrários, sem muita consideração pelos possíveis donos anteriores desses territórios. Muitos deles logo descobriram seu erro e foram mortos das maneiras mais espetaculares e medonhas: foram esfolados bem devagar, assados em fogueiras e tiveram seus ossos carbonizados marcados com símbolos horripilantes para afastar outros invasores. As lendas nativas sobre os cruéis manitus canibais não eram só fantasia. Essas mortes, quando descobertas pelos Adormecidos, eram atribuídas aos índios, inflamando a retórica popular contra os "selvagens".

Algumas vezes, os magos indígenas chegavam a ajudar certos espíritos nos conflitos contra os recém-chegados, dependendo dos pactos antigos selados entre os espíritos e seus ancestrais.

Outras vezes, eles se aproveitavam da situação e passavam a controlar os espíritos enfraquecidos pelas batalhas com os magos recém-chegados.

Alguns magos do Velho Mundo resistiram e conquistaram seus inimigos espirituais, expulsando-os ou destruindo-os. Dizem que, em alguns casos, eles confinaram os espíritos a grilhões ou dentro de fetiches que talvez ainda os contenham até hoje. Os magos suficientemente fortes para sobreviver, mas fracos demais para resistir, fugiram para a periferia do que hoje é a região metropolitana de Boston, que até então, em sua maior parte, não tinha ainda sido reivindicada como território dos espíritos.

A cabala do Laço de Ébano bateu em retirada, trocando o mato por um povoado Adormecido sitiado, com os magos e espíritos indígenas em seu encalço. Ali a cabala lançou feitiços para se proteger. Um desses feitiços era chamado a Submissão do Escriba Blasfemo. Os membros atuais do Laço de Ébano alegam que uma ancestral chamada a Lérnea conhecia o feitiço, mas recusou-se a lançá-lo, mesmo quando os inimigos fecharam o cerco. Anacaona de Xaragua costuma contar essa história como uma lição para os magos dispostos a desafiar a vontade do Laço. O Laço torturou a Lérnea durante três dias, até que ela revelou o rito, e então a cabala usou o corpo da mulher para lançá-lo.

Teria o feitiço convocado uma força que os magos não conseguiram sobrepujar? Nenhum registro claro da fortaleza-colônia sobreviveu à história. Tudo o que os Despertos sabem é que quatro dos nove magos do povoado original deixaram suas cabanas e se espalharam pelo mato, agora estranhamente calmo e pacificado, sem qualquer sinal dos espíritos canibais. Eles usaram a magia para pulverizar e apagar todos os sinais de habitação. Os magos que hoje meditam no centro de Salem sentem um leve pulsar da magia do Tempo e a frialdade do Abismo, mas nada suficientemente forte para recriar o antigo feitiço.

As motivações dos primeiros magos europeus continuam obscuras, mas a localização do povoado faz vulto na história oculta da Nova Inglaterra. Em 1626, Roger Conant deu o nome de Salem ao lugar e fundou o que viria a se tornar uma comunidade problemática de Adormecidos. Setenta e seis anos depois, os Julgamentos das Bruxas de Salem consumiriam a vila. Seria, a partir de então, um lugar sempre associado à histeria e à magia negra.

Os Putnam e os Julgamentos das Bruxas

Os Putnam eram uma das famílias puritanas de Salem. Esses pobres agricultores tinham como rivais os Porter, uma família que queria unir a região ao redor de Salem para beneficiar os interesses mercantis do clã.

Em 1689, os Putnam contrataram Samuel Parris como seu pastor, mas a assembleia do vilarejo, controlada pelos Porter, recusou-se a arrecadar impostos para pagar o salário dele. Os sermões de Parris se tornaram sombrios, e ele preveniu os habitantes de que havia uma influência "satânica" à espreita. Várias meninas, entre elas a sobrinha e a filha de Parris, começaram a agir de modo estranho. Elas se queixavam de dores imaginárias e entravam e saíam de transes esquisitos. Acusaram de feitiçaria a escrava de Parris, Tituba, e duas outras moradoras do vilarejo. Começavam os Julgamentos das Bruxas de Salem.

Os Adormecidos acreditam que os julgamentos aconteceram devido a uma combinação de desordem política e fanatismo religioso. Alguns magos culpam tramas concebidas pelos Despertos entre os colonos, mas os ocultistas de Boston desconfiam que o Laço de Ébano inspirou alguma força maléfica a se interessar pela área. A mitologia Desperta local chama essa entidade de o Espectro de Salem, mas o nome não oferece respostas. Ninguém sabe se o título pertence a um espírito, fantasma, demônio ou até mesmo a um feitiço que deu errado. Quem acredita no espectro afirma que ele é responsável pelo menos por algumas das visitações e dos incidentes bizarros alegados pela acusação nos julgamentos.

Será que havia mesmo feitiçaria em Salem? Os Despertos não sabem. A Incredulidade dos Adormecidos teria, sem dúvida alguma, disfarçado os acontecimentos evidentemente sobrenaturais, mas muitos desconfiam que a culpa é dos ocultistas. Cotton Mather era um espiritualista renomado. Descendente do juiz John Hathorne, Nathanial Hawthorne também era fascinado pelo misticismo e escreveu sobre Salem como se o lugar carregasse uma maldição especial. Tituba (que não foi enforcada) admitiu ter criado bonecos e amuletos — nada incomuns (nem mágicos), mas ainda assim interessantes.

Os julgamentos afastaram os Despertos da região, pelo menos os residentes permanentes. A ressonância singular e misteriosa de Salem, aludindo a algo sombrio e poderoso ainda escondido, atraía um ou outro mago de quando em quando, mas nenhum deles estabeleceu oratórios. Em 1906, duas cabalas chegaram em peso para reivindicar o lugar, preparadas para lançar feitiços potentes uma contra a outra.

Os Putnam Brancos, liderados por magos descendentes de Samuel Parris, vieram reclamar sua herança, acreditando que eram assombrados por uma maldição vingativa das "bruxas" executadas. Eles só conseguiriam pôr um fim à maldição se assumissem a responsabilidade pela matança. O Laço de Ébano pretendia tomar a terra em nome das bruxas pagãs injustiçadas (que podem ou não ter realmente existido, dependendo da versão da história na qual se acredita). Seus integrantes também desconfiavam que o poder oculto em Salem era culpa de seus predecessores e que somente eles seriam capazes de dominá-lo.

As duas cabalas não falam abertamente do incidente nem mesmo nos dias de hoje. É razoável supor que a maioria dos membros atuais das duas cabalas nem sabe ao certo o que aconteceu. Somente boatos e lendas comentam, na surdina, a guerra dos magos e as revelações terríveis que a magia deles trouxe à luz. O resultado foi a intermediação do chamado Acordo Secreto entre as duas cabalas e uma misteriosa terceira parte (ou, segundo alguns magos, uma força ou entidade inumana). O pacto foi mantido em segredo, sem que o resto da comunidade Desperta o conhecesse, durante décadas. Os outros magos só ficaram sabendo que o Laço de Ébano passou a controlar Salem e que os Putnam Brancos voltaram para Boston. Supôs-se que os magos ainda eram inimigos: suas relações continuaram secretas até 1980.

Como o nome Acordo Secreto já indica, os detalhes do pacto ainda são obscuros, mas se desconfia que tenham influenciado boa parte da atividade ocultista em Salem durante todo o século XX, desde o declínio subsequente dos Guardiões do Véu à atual humildade forçada dos Putnam Brancos. O Acordo Secreto teria sido selado por um documento assinado. Décadas depois da assinatura do pacto, uma maga do Concílio Livre teria lido o documento. Ela o descreveu como uma súmula, assinada com sangue e contendo o seguinte preâmbulo:

Nós, que exaltamos nosso poder comum e que perscrutamos segredos, com este juramento nos comprometemos mutuamente, e a nossos sucessores, até o retorno da Palavra Terrível. Pois nosso poder comum esconde uma vergonha comum e nós, que revelamos segredos, manteremos este em segredo, para que o pecado escondido não nos abata sete vezes.

Ela nunca terminou sua descrição, porque, segundos depois de começar, sua pele teria sido arrancada do corpo e sua língua secado. Ela morreu, mas suas palavras ficaram gravadas na

memória dos magos de Boston. Pouco depois, o Laço de Ébano e os Putnam Brancos revelaram sua aliança havia tanto tempo escondida, mas não explicaram os detalhes do Acordo.

A especulação popular defende que o acordo cedeu Salem e Danvers ao Laço de Ébano, mas obrigou a cabala a manter um tribunal comum para atender os magos lesados. Cessaram todas as hostilidades entre os Despertos decorrentes da caça às bruxas. O tratado supostamente incluía diversas cláusulas e outros signatários desconhecidos. A não ser pela artífice da vontade do Concílio Livre que morreu, não se sabe, em mais de cem anos, de nenhum mago que tenha visto o acordo assinado.

A Aurora Dourada e os Guardiões do Véu

Em 1890, os Guardiões do Véu chegaram a Boston com uma leva de investidores do Velho Mundo ávidos para lucrar com as Américas recém-dominadas. Depois de uma série de conflitos ocultos breves e brutais, a ordem ganhou segurança suficiente para instituir seu Labirinto. Em 1892, a ordem apoiou secretamente o grupo maçônico conhecido como a Ordem da Aurora Dourada. Os Adormecidos da Aurora Dourada abriram sua nona loja: o Templo de Thme. A loja atendia os ocultistas amadores da classe alta de Boston. Os membros mais talentosos eram colocados a par do segredo do Pergaminho Esmeraldino, a verdadeira cabala dos Guardiões em Boston. Os outros Adormecidos, sem saber, serviam os Guardiões do Véu com sua fortuna e seu prestígio, graças a uma combinação de doações, negócios secretos e extorsão descarada. As outras ordens aceitaram o governo dos Guardiões, que apoiava alguns membros representativos da Escada de Prata para dar a seu regime um ar de respeitabilidade. O Consilium de Boston viu-se praticamente impotente diante dos recém-chegados, pois a verdadeira influência estava nas conspirações dos Guardiões. A rede de contatos da ordem na alta sociedade e sua ligação com praticamente todos os pretensos ocultistas Adormecidos eram muito mais fortes do que os meios diplomáticos normais. O Pergaminho Esmeraldino se certificava de que o Interfector mascarado que representava a cabala no conselho dirigente fosse suficientemente ameaçador para reprimir discordâncias.

Ocasionalmente, novos magos Despertavam usando os ritos da Aurora Dourada, pesquisando o passado da seita e procurando o Pergaminho Esmeraldino: o lendário oratório interno do Templo de Thme. Seis Guardiões possuíam poder suficiente para trazer os novos magos para a causa, mas era cada vez maior o número de membros do Templo que seguiam pistas falsas e chegavam a um grupo de libertistas empreendedores. O Concílio Livre explorou as áreas duvidosas da conspiração e, durante algum tempo, existiram *dois* Pergaminhos Esmeraldinos: os legítimos Guardiões do Véu e os novos impostores. Cada lado acusava o outro de ser o falso e lutava pelo controle da Aurora Dourada. O Concílio Livre tinha a vantagem por um motivo: eles simplesmente não mentiam tanto quanto os Guardiões. Frustrados com o caminho intrincado da iniciação dos Guardiões, um número cada vez maior de integrantes do Templo escolhia o caminho mais direto do Pergaminho "falso".

O que se seguiu foi uma guerra franca. Os magos travaram batalhas que fizeram lembrar as supostas guerras rosacrucianistas de antigamente, nas quais os rumores eram tão fortes quanto as verdadeiras maldições. Os dois lados sofreram sérias baixas e o Templo de Thme ruiu. Por volta de 1935, os libertistas sobreviventes retiraram-se para as favelas e os antros da classe operária ao longo da Enseada de Boston. Os Guardiões do Véu só voltariam a liderar uma cabala local em 1996, quando o Coro das Sombras se apresentaria a um Consilium dominado pelo Laço de Ébano.

O Laço de Ébano ainda prosperava, composto por membros de ordens diferentes que, no entanto, eram fiéis, antes de mais nada, a seus objetivos pessoais, inspirados por suas Sendas. A cabala se desenvolvera na natureza e se ressentia da invasão dos Guardiões. Essa cabala primitiva importunava os magos viajantes, exigindo

uma parte de toda a taça ou carga de artefatos que entrava na cidade e dela saía por terra.

Os Obrimoi puritanos reforçaram as fileiras da Escada de Prata e começaram a se ressentir da suposta irrelevância de sua ordem. Eles atendiam os operários das fábricas e a crescente classe média de Boston para contornar as bases de poder dos Guardiões. A aristocracia deu lugar aos industriais do século XX e, nesse meio, os magos desfrutavam de um certo prestígio.

História recente

Na década de 1960 e posteriormente, os magos de Boston adaptaram-se a mudanças radicais. As cabalas do Concílio Livre estabeleceram uma cabeça de ponte no MIT. Os Adormecidos descobriram teorias matemáticas e tecnologias computacionais radicais, e os magos em seu meio passaram a aplicá-las e aperfeiçoá-las com grande eficácia. Se os Adormecidos hoje brincam com tecnologias vestíveis ("wearable computers") e programas quase inteligentes voltados para a solução de problemas específicos, os ciberpiratas Despertos já colocam essas coisas em prática.

Harvard abriga uma conspiração cada vez maior de Profetas do Trono Superno. Os Interditores também caçam em Boston, e dizem que seitas de canibais e criaturas Crepusculares percorrem as ruas de paralelepípedos ou se escondem na pedregosa zona rural.

Os integrantes do movimento neopagão tratam Salem como um santuário, fornecendo ao Laço de Ébano um fluxo constante de aliados Adormecidos involuntários. Em 1980, logo depois da propalada revelação do Acordo Secreto por uma maga do Concílio Livre (que teria sido morta ao ler o documento), os Putnam Brancos e o Laço de Ébano revelaram sua aliança havia tanto tempo escondida. A cabala dos antigos bruxos de Salem e a ordem da Escada de Prata eram praticamente uma coisa só. Formaram um novo Consilium e prometeram governar com mão leve, mas justa. A revelação da união de duas facções aparentemente antagônicas assustou os Sábios de Boston e houve muita especulação sobre o pacto secreto entre as duas cabalas e uma outra entidade desconhecida. A "terceira parte" secreta não seria um mago e teria unido os signatários com votos potentes e sigilosos.

Os bruxos de Ébano hoje superam seus aliados e, de fato, governam com mão leve. Contanto que os magos locais paguem o dízimo em artefatos e Mana, o Laço de Ébano os deixa em paz. A cabala tem incontáveis aliados Adormecidos e, em suas fileiras, estão mais de dez Despertos. Se os Sábios de Boston fossem uma nação, a vizinha Salem seria a pacata, mas poderosa capital. A cabala do Laço raramente interfere nos assuntos locais, a menos que alguma coisa ameace diretamente seus interesses. Quando isso acontece, o grupo reage com rapidez — e, às vezes, com brutalidade. Portanto, Boston é uma cidade de negócios escusos, maldições traiçoeiras e artefatos provenientes de continentes distantes e túmulos antigos. Os magos dependem da própria esperteza para sobreviver, pois o Consilium de Salem se preocupa muito pouco com qualquer coisa que não ameace seus próprios interesses.

É possível encontrar representantes de todas as ordens conhecidas em Boston. No entanto, a capacidade deles de promover os objetivos de suas respectivas ordens é tolhida pelos objetivos conflitantes dos colegas de cabala. Poucas cabalas são formadas por membros de uma única ordem. A Escada de Prata está em vantagem por enquanto, pois o Nemeeu do Laço de Ébano é o Hierarca, mas seu poder não é incontestável. Muitas cabalas, representando ordens diferentes, preferem não chamar atenção, aventurando-se pela política do Consilium somente quando necessário.

Alguns feiticeiros cínicos talvez acrescentem que Boston é uma das cidades mais antigas dos Estados Unidos e que a Nova Inglaterra sempre teve segredos. Os jogos dos magos jovens são uma distração. Os verdadeiros segredos — os verdadeiros perigos — estão na terra e nas constelações que se veem desde a costa do Atlântico. Existem cidadezinhas que não aparecem em nenhum mapa, onde os pescadores cantam em idiomas que não têm equivalentes neste mundo. Dizem haver um farol onde, se a pessoa disser a palavra certa, aparecerá um navio para levar-lhe embora a alma. Podem rir o quanto quiser dos boatos sobre as florestas infestadas de canibais e formações rochosas de estranha disposição, mas, um dia desses, essas lendas farão a terra estremecer.

A cidade de Boston

Boston é uma das cidades mais antigas da América e foi fundada muito antes dos Estados Unidos. Tem uma longa história como terra natal de políticos, intelectuais e torcedores fanáticos. É a cidade com o traçado de ruas menos eficiente dos Estados Unidos e o tráfego sofre com isso há décadas, uma situação que só agora começa a ver alguma melhora (e que provavelmente ainda será um incômodo para os bostonianos durante pelo menos mais uma década).

Mas Boston não se resume a Beacon Hill — o centro político — e Fenway Park — o estádio do time de beisebol Red Sox. Abriga fenômenos estranhos e, muitas vezes, inexplicáveis. Não tem, por exemplo, o mesmo fascínio obviamente paranormal de Roswell, Novo México, ou Stonehenge, mas essa cidade da Nova Inglaterra e suas adjacências há tempos é o centro de incidentes esotéricos.

Uma cidade universitária

Boston tem mais faculdades por quilômetro quadrado do que qualquer outra cidade dos Estados Unidos. Sua população aumenta em quase cinquenta por cento entre o início de setembro e o final de maio, quando começa e termina, respectivamente, o ano letivo. A educação superior é a essência da cidade e, em vários aspectos, o eixo que a faz girar. Quatro escolas se sobressaem como as mais caras, influentes e bem frequentadas.

Harvard University

Harvard, que talvez seja a universidade mais respeitada dos Estados Unidos, tem uma longa tradição de excelência acadêmica e uma tradição igualmente bem estabelecida de arranjar bons contatos para os recém-formados. Há quem critique a universidade por causa de uma suposta política de inflacionar as notas para estabelecer um impressionante histórico de alto desempenho estudantil. Por ser a *alma mater* de um número considerável de celebridades e luminares intelectuais, bem como por ter o tipo de influência e o orçamento necessários para garantir os melhores professores convidados, Harvard recebe muitas pessoas distintas todos os anos, principalmente na época das formaturas.

Uma cabala misteriosa de magos tem sua base de operações em Harvard, e dizem que o grupo está ligado ao departamento de psicologia da universidade. Sejam quais forem suas intenções ou afiliações, esses artífices da vontade são extremamente sigilosos e parecem ser capazes de frustrar até mesmo os investigadores mais persistentes. Na verdade, os magos locais deduziram a existência desses feiticeiros secretos simplesmente pela força das medidas de segurança, e não devido a um contato direto. Os magos treinados no Arcano do Primórdio notam que parece haver um Sacrário *em algum lugar* nas vizinhanças, mas ninguém parece capaz de precisar

sua localização. Alguns também desconfiam de que ali há um Domínio poderoso, mas ninguém teve ainda a sorte de encontrá-lo.

Boston University

Competindo com Harvard pelo posto de universidade mais poderosa, a Boston University é reconhecida em algumas partes do mundo onde o nome de Harvard tem pouca influência (como na China e no Oriente Médio). Hoje em dia, a Boston University é a maior proprietária de terras da cidade, tendo comprado boa parte dos terrenos ao longo da *Commonwealth Avenue* e nos arredores. Durante anos, a universidade prosperou sob o comando quase tirânico do Presidente John Silber (nos últimos anos de seu reinado, ele chegou a se declarar o chanceler da universidade). Resta saber como a instituição se sairá a longo prazo, agora que Silber foi expulso.

A Boston University é, de fato, o *melting pot* das faculdades da cidade: muitos alunos, de etnias variadas, que não se sentem particularmente atraídos pelas outras três das "quatro grandes" acabam ali. O curso de economia e administração é particularmente respeitado, e sabe-se pelo menos de alguns magos interessados no mercado financeiro (ou nem um pouco interessados em finanças, mas muito em dinheiro) que ali recrutam Servidores Sonâmbulos.

Boston College

A Boston College é uma escola católica, mas não é nem de longe tão rigorosa em relação à religião dos alunos quanto outras instituições semelhantes. Quando a Boston University ainda tinha uma equipe de futebol norte-americano, os BC Eagles eram seus rivais encarniçados, mas essa inimizade esfriou consideravelmente e hoje só se manifesta na competição (intensa) entre as equipes de hóquei das duas escolas. O programa da BC vai do muito comum ao algo bizarro, como o curso sobre a história de Drácula e o mito do vampiro.



Há um boato persistente de que um Sacrário, hoje dormente, num estado de tamanha quiescência que só o mago que pisasse no lugar conseguiria enxergá-lo, encontra-se em algum ponto dentro ou ao redor do campus. A maioria dos artífices da vontade mais experientes da cidade já descartou essa ideia, tomando-a por um conto de fadas (naturalmente, depois de procurar o tal lugar de poder inerte por todo lado). Os magos jovens ainda o procuram ocasionalmente. Alguns cochicham por aí que um poderoso *geas* foi lançado sobre o Sacrário para impedi-lo de redespertar, até o dia em que uma certa condição seja cumprida ou um indivíduo escolhido apareça à procura dele.

Massachusetts Institute of Technology (MIT)

O MIT é uma das instituições de ensino mais respeitadas do mundo nos campos da ciência e da engenharia. Também abriga, tradicionalmente, alunos travessos e brilhantes e outros vagabundos do mesmo naipe (como o bando que destruiu o interior de uma viatura policial e deu um jeito de deixar a carcaça em cima de um prédio do MIT durante a noite, ou os alunos que montaram uma operação de contagem de cartas que arrancou milhões de dólares das mesas de 21 dos cassinos norte-americanos). Os projetos em andamento no MIT vão desde os mais inofensivos (trabalho normal de laboratório) aos mais bizarros e provavelmente perigosos ao extremo (como tentar criar a primeira singularidade feita pelo homem ou transformar matéria em energia com o objetivo final de chegar ao teletransporte físico).

Uma cabala independente de artífices da vontade modernistas tem sua base de operações no MIT e usa tecnologias místicas, conhecimento científico e muita audácia para demonstrar que o universo pode ser reduzido a pouco mais que uma série complexa de códigos de programação. Ninguém de fora do grupo tem certeza absoluta se os membros da cabala têm ou não um Domínio ou Sacrário, mas alguns magos locais desconfiam da existência de pelo menos um deles, se não ambos.

A vida noturna de Boston

Naturalmente, nenhuma discussão sobre as universidades de Boston estaria completa se não examinássemos a vida noturna da cidade. Boston tem um bom número de inferninhos, e as aglomerações mais importantes ficam na *Landsowne Street* (bem em frente ao Fenway Park) e ao longo da *Massachusetts Avenue*, em Cambridge. Praticamente todos os bairros têm *algum lugar* para a galera se reunir à noite, beber e tentar se dar bem, mas algumas áreas são mais promissoras que outras. Allston e Brighton são ótimos nesse quesito e o centro de Boston tem alguns bares e casas noturnas escondidos aqui e ali.

Contudo, as melhores baladas costumam ser as festas particulares oferecidas por cidadãos comuns nas horas de folga. Em geral, são estudantes e profissionais jovens quem organizam essas festanças, que costumam durar até a manhã de sábado e domingo. O uso de álcool e drogas recreativas é prolífico (o que não chega a surpreender numa cidade universitária). A cocaína é uma das favoritas nas casas noturnas de Boston e tem seus adeptos em todas as camadas sociais, desde a escória branca e pobre à escória rica de origem europeia.

Toque de recolher

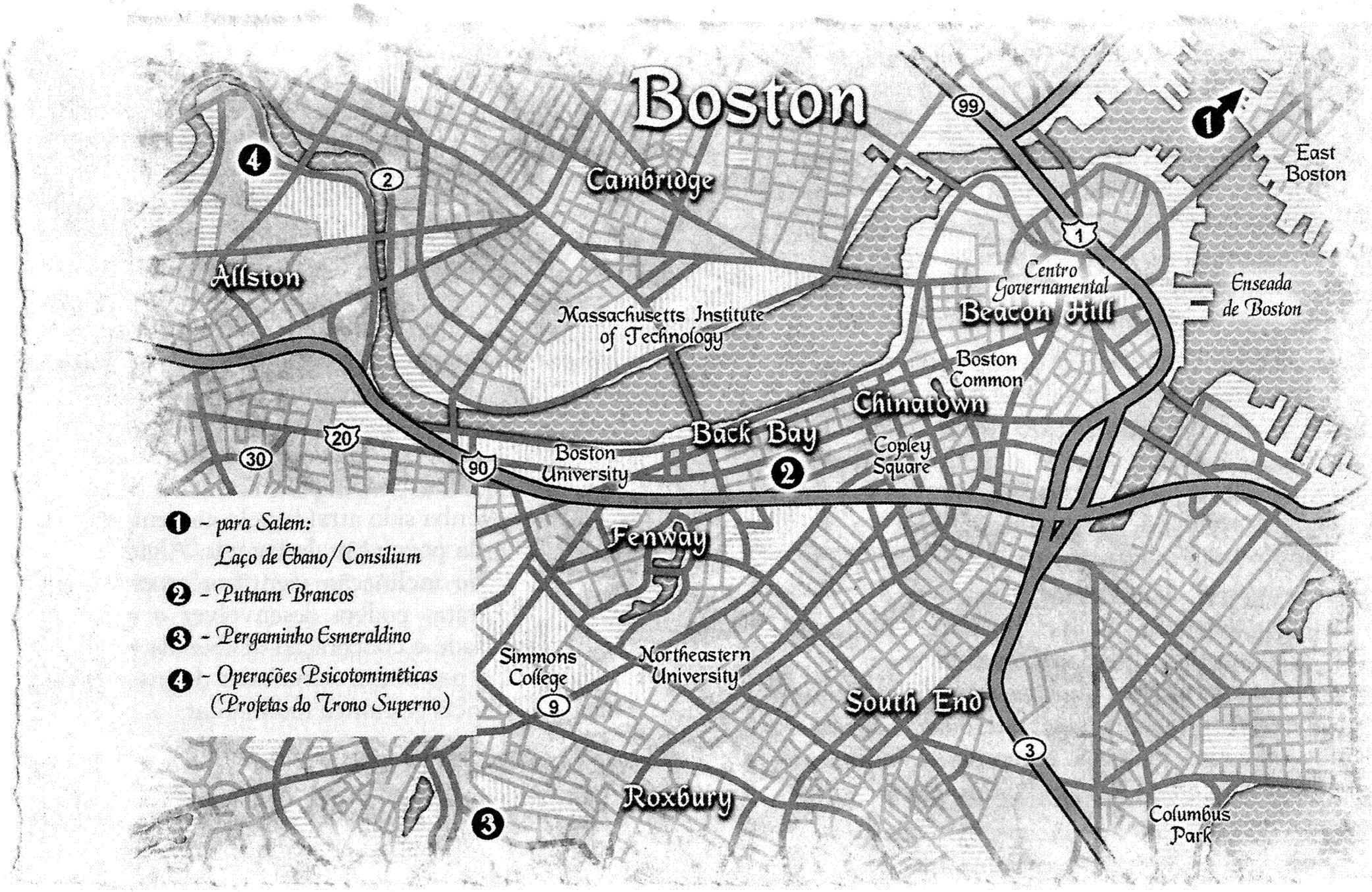
Boston pode ser caridosamente descrita como pudica para uma cidade grande. Provavelmente seria mais correto dizer que é puritana. As leis de Massachusetts se baseiam especificamente nesse tipo de comportamento. Até recentemente, era proibido vender bebidas alcoólicas aos domingos (em todo o estado, a não ser nas localidades a trinta quilômetros da fronteira de New Hampshire). Os estúdios de tatuagem só foram legalizados muito recentemente em Massachusetts. E, claro, leis rigorosas determinam o que pode ou não funcionar a certas horas da noite.

Lá pelas duas da manhã, Boston encerra o expediente. Existem alguns botecos 24 horas na cidade e nos arredores, bem como alguns clubes privados que ficam abertos até mais tarde (muitos ilegais), mas a maioria dos bostonianos boêmios é obrigada a criar sua própria diversão.

Custo de vida

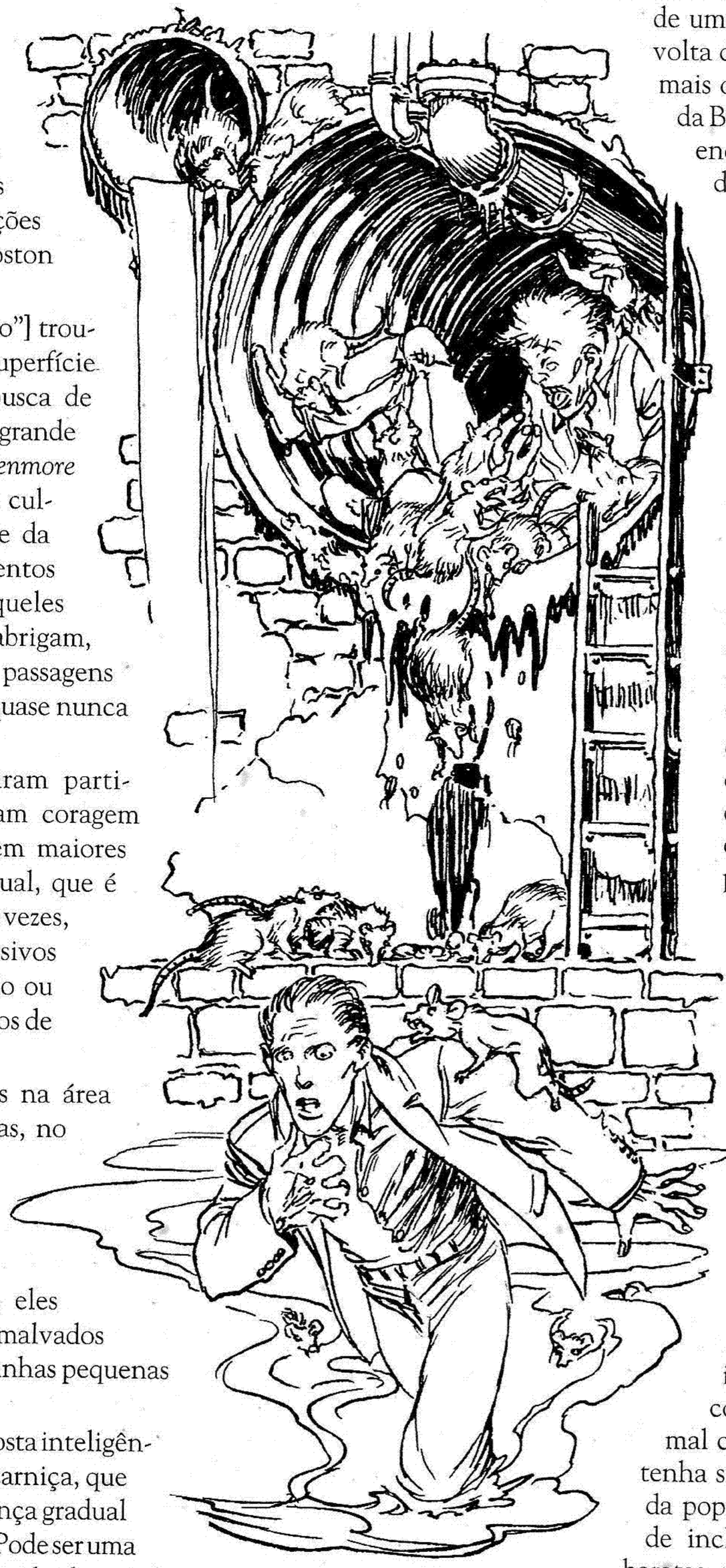
A presença de dezenas de milhares de universitários em Boston tem um efeito desastroso no custo de vida. É uma das cidades mais caras do mundo para se viver e os salários não são proporcionais aos gastos. A maioria daqueles que insistem em viver na cidade ou nos subúrbios próximos divide a casa com pelo menos uma ou duas pessoas. Para muitos jovens de vinte e poucos anos, dividir a moradia com *quatro* colegas não é incomum. Na cidade, é considerado razoável cobrar 1.200 dólares e até mais pelo aluguel mensal de um apartamento conjugado, ao passo que seria bem difícil encontrar acomodações como essa nas partes mais miseráveis de Roxbury ou Dorchester por menos de 800 dólares por mês. Infelizmente, como algumas das maiores faculdades de Boston cobram os mesmos valores ou até mais por quarto e comida, muitos estudantes conseguem convencer seus pais a pagar apartamentos fora do campus (que oferecem muito mais liberdade que os alojamentos estudantis), realimentando o ciclo de aluguéis cada vez mais caros. Ainda é possível encontrar a velhinha bondosa que não aumenta o aluguel desde a década de 1970, mas isso é cada vez mais raro. Muitos lamentam o dia iminente e aparentemente inevitável em que aqueles que têm a cidade como lar há gerações simplesmente não serão mais capazes de arcar com os custos de viver ali.

No caso dos Despertos, as despesas geralmente exigem a partilha de um único oratório entre os membros de uma cabala, que dividem os custos de moradia. Em alguns casos, cinco ou seis magos pagam o aluguel ou o financiamento de uma casa inteira na área metropolitana de Boston.



Ratos...

Nenhuma descrição da cidade de Boston e seus arredores estaria completa sem mencionar o problema da população de ratos. Alguns especialistas estimam existir, sob a cidade, pelo menos um bilhão de ratos, correndo pelos túneis escuros do metrô, esgotos e outros esconderijos subterrâneos. Apesar de não representarem o mesmo tipo de problema que representavam, por exemplo, para os europeus à época da Peste Negra, essas pragas *são* imundas e propensas a disseminar doenças (muitas vezes por meio de seus parasitas). Em algumas áreas, os moradores de rua consideram os ratos uma ameaça, pois muitos roedores atingem proporções ambiciosas (alguns ratos de Boston são do tamanho de um gato).



As obras do Big Dig ["Buracão"] trouxeram esses monstros para a superfície e muitos deles partiram em busca de melhores condições de vida. Um grande número foi parar na área da *Kenmore Square*, vivendo dos detritos da cultura consumista e extravagante da Boston University. Os alojamentos estudantis (principalmente aqueles que têm lanchonetes) agora os abrigam, mas os roedores se restringem a passagens subterrâneas que os estudantes quase nunca veem.

Alguns ratos solitários ficaram particularmente atrevidos e reuniram coragem suficiente para atacar coisas bem maiores que eles (diferente da tática usual, que é atacar em grupo). Na maioria das vezes, é possível dissuadir ratos agressivos batendo o pé com força no chão ou com um berro, mas existem relatos de pessoas mordidas.

Os ratos são mais numerosos na área da Boston University e cercanias, no centro (em volta do Big Dig) e perto da água (seja na Enseada de Boston ou às margens do Rio Charles, que nela desemboca). Em sua grande maioria, eles vivem de lixo, mas os maiores e malvados não se incomodam de matar coisinhas pequenas e fracas.

Há especulações sobre uma suposta inteligência por trás desses comedores de carniça, que talvez seja responsável pela mudança gradual no temperamento desses animais. Pode ser uma raça intelectualmente mais desenvolvida, criada pela combinação de características recessivas ou por várias toxinas que se insinuaram nos domínios desses animais. Há quem fale de um grande espírito-rato, ou talvez uma espécie de híbrido grotesco de homem e rato, malévolo e imortal. Naturalmente, a única maneira de ter certeza é descer até os túneis escuros e procurá-lo pessoalmente.

... e baratas

Um outro problema de Boston é a explosão populacional das baratas. Praticamente qualquer lugar que sirva comida tem pelo menos algumas baratas, mas às vezes elas se escondem tão bem que os moradores nem sabem de sua existência.

A maioria das baratas de Boston é da variedade pequena (menor que uma unha postiça), mas mesmo essas são terrivelmente difíceis de matar sem recorrer a uma dedetização digna de uma guerra química. Algumas delas (em volta do Big Dig e, a partir dali, numa linha mais ou menos reta até certas propriedades da Boston University) são particularmente enormes, quase do tamanho do polegar de um homem ou ligeiramente maiores. Já se viram gigantes encouraçados como esses resistirem ao peso de um ser humano adulto, saindo intactos ou apenas com ferimentos leves. É necessário, no mínimo, uma pisada forte para feri-los e, mesmo assim, o ataque pode não ser fatal.

Naturalmente, elas são mais numerosas onde a comida é abundante. Na maioria dos casos, isso é sinônimo de lixo, mas as baratas também são atraídas pelo açúcar da cola usada em muitos produtos de papelão, ou seja, qualquer lugar onde seja armazenado um grande número de caixas pode se tornar um paraíso. Em alguns lugares, elas são tão abundantes que constituem de fato um problema de saúde pública, depositando ovos desenfreadamente e tornando-se tão numerosas que as pessoas são obrigadas a se mudar e torcer para que seus pertences não tenham sido irremediavelmente infestados com ovos.

Aqueles que observaram a mudança no temperamento dos ratos da cidade também notaram a audácia cada vez maior das baratas (as maiores chegam a investir *contra* os seres humanos, em vez de ficarem petrificadas ou fugirem). Historicamente, muitas entidades abomináveis foram associadas a criaturas que se banqueteavam de restos e viviam na imundície. Será que os primeiros colonizadores europeus trouxeram esse mal com eles? Se essa coisa existe, talvez tenha sido atraída pelo aumento repentino da população de baratas. Algumas pessoas de inclinação científica propõem que as baratas podem desenvolver o conceito de coletividade e cooperação deliberada (semelhante àquele demonstrado por outras variedades de insetos) ou até mesmo uma consciência gestáltica rudimentar.

O Big Dig

O Big Dig ["Buracão"], um modelo de ineficiência tão grande a ponto de piorar os congestionamentos de uma metrópole importante durante bem mais de uma década, é um projeto de

engenharia que tem como objetivo aliviar a situação insustentável do trânsito em Boston. A intenção é substituir um amontoado feio e enroscado de rampas de acesso, saídas e pistas expressas elevadas por uma única via que se estenderá sob o centro da cidade, com parques na superfície e uma bela vista da enseada a leste. Naturalmente, o projeto está anos atrasado e estourou o orçamento em alguns bilhões de dólares; muitos bostonianos se perguntam se algum dia será terminado.* Toda vez que as pessoas começam a ficar impacientes, as autoridades divulgam novas estimativas de quando as obras serão finalizadas, mas ninguém acredita. O buraco é o maior negócio de Boston e todo mundo deu um jeitinho de se meter no projeto. No fim das contas, é uma obra muito mais lucrativa como projeto de engenharia interminável do que poderia vir a ser depois de completada.

Apesar das dificuldades, no entanto, o progresso *é* visível. Os escândalos envolvendo propinas e trabalhadores desleixados esgotaram a paciência do povo. Sempre em busca de um furo de reportagem ou de uma extensa matéria investigativa, os jornalistas da cidade cercam o projeto feito hienas. Para dizer a verdade, essas investigações invasivas são a única coisa que garante a honestidade do projeto. Ameaçado por escândalos constantes, o Big Dig finalmente parece que será terminado num futuro previsível (ou talvez isso também seja uma artimanha).

Uma história ocultista

Boston (na verdade, toda a Nova Inglaterra) ocupa um lugar importante na história ocultista do Ocidente. Várias conspirações históricas e paranormais (os rosa-cruzes, os templários e os *illuminati*, entre outros) teriam desembarcado na região ou roçado as vidas de cidadãos importantes. Se Benjamin Franklin, que nasceu em Boston, tivesse realmente pertencido a todas as conspirações esotéricas que lhe atribuem, ele provavelmente ainda estaria vivo, só para poder ter tempo de localizar as organizações e ser iniciado em todas elas.

Alguns dizem que a Nova Inglaterra foi colonizada (ou talvez brevemente habitada) pelos Cavaleiros do Templo depois de seu rompimento com o Priorado do Sião e o Corte do Olmo em Gisors. Ou seja, os membros da estirpe merovíngia — que, segundo alguns conspirólogos, seriam descendentes diretos de Jesus de Nazaré e Maria Madalena — e uma linhagem poderosa de feiticeiros e milagreiros. São muitas as teorias sobre onde esses cavaleiros teriam se estabelecido (alguns apontam supostas ruínas, que podem ser estruturas pré-coloniais, obras da natureza ou outra coisa) e o que eles podem ter trazido consigo. Pode ser que uma parte do vasto tesouro dos templários, ou até mesmo o Cálice de Cristo, se encontre em algum lugar na região.

A maçonaria e a fundação da América

Não há dúvida de que muitos signatários da Declaração de Independência dos Estados Unidos eram maçons. O que talvez poucos saibam é que, na Loja de Dedham, Massachusetts, haveria uma cópia das atas da reunião na qual a Boston Tea Party [Festa do Chá de Boston] foi discutida, aprovada e planejada, o que, para todos os efeitos, lançaria os alicerces da rebelião combinada que acabaria levando à Guerra de Independência.

* N. do E.: O projeto teve início em 1991 e foi completado em 2007, dois anos depois da publicação de *Mage: the Awakening*.

Para além de Boston

As cidades e vilas que um dia formaram as colônias da Nova Inglaterra estão entre os assentamentos europeus permanentes mais antigos nas Américas. Em termos comparativos, os centros urbanos estão bem próximos uns dos outros, mas, entre eles, existem longos trechos de terra selvagem e indomada e estradas solitárias, iluminadas apenas pelo sol, a lua, as estrelas e os faróis do carro. Apesar do fato de que é possível chegar a praticamente qualquer ponto da Nova Inglaterra em um dia de viagem, uma certa sensação de distância e lonjura impregna o nordeste dos Estados Unidos. A natureza banida sempre tenta voltar e, nos confins esquecidos, é o que ela faz, engolindo aos poucos os vestígios abandonados de civilização. Existem trechos esquecidos de estrada que, sitiados pela flora local, desmoronam e desaparecem lentamente; pontes decrépitas e sem uso que se desintegram sob a ação da chuva, da neve, do calor escaldante e do tempo; e até mesmo aldeias coloniais inteiras, destruídas pela marcha de centenas de estações, cujos restos não passam de pedras de estranha disposição, pedaços enferrujados de metal e porões cheios de escombros.

Salem

Salem, uma cidade da contracultura popular, é considerada, historicamente, um baluarte da religião pagã, apesar do fato de seus episódios mais famosos de "bruxaria" terem provavelmente começado com simples brincadeiras infantis que acabaram muito mal.

Chamar de "julgamentos" os trâmites de 1692 é zombar do processo jurídico imparcial e justo. O que começou como uma brincadeira divertida, ensinada a duas meninas puritanas por uma escrava caribenha, logo fugiu ao controle, até que muitos chegaram a desconfiar que o próprio Diabo andava pelas ruas e estradas vazias no inverno frio e escuro da Nova Inglaterra.

A histeria começou com os vaticínios ensinados a Elizabeth Parris e Abigail Williams por Tituba, uma escrava que pertencia ao Reverendo Samuel Parris, pai de Elizabeth e tio de Abigail. Apesar de proscritas pela religião puritana dos colonos, as adivinhações eram um divertimento popular, principalmente entre meninas e adolescentes. Há quem especule que as meninas se assustaram com alguma coisa que viram (ou acreditaram ver) no futuro. Mas não resta dúvida que as duas (e várias outras logo depois) passaram a exibir um comportamento bizarro. O médico da vila, incapaz de encontrar qualquer problema físico, afirmou com toda a certeza que as meninas estavam enfeitiçadas.

As primeiras acusações foram dirigidas a alvos fáceis. Sarah Good era uma mendiga que vivia nas ruas e resmungava palavras desconhecidas quando alguém lhe negava a esmola. Era costume atribuir a ela tudo de ruim que acontecia na região. Sarah Osborne era uma mulher idosa que não ia à igreja havia mais de um ano. Tituba, a forasteira que trouxera sua magia simplória para a colônia, confessou rapidamente ser a responsável por todo tipo de atos fantásticos, como assinar seu nome no "Livro do Diabo", ao lado dos de Sarah Good, Sarah Osborne e outros que ela não reconhecera. Ela falou de animais estranhos (como cães negros e gatos falantes) e de um homem alto, vestido de preto, que a obrigou a assinar o livro maligno e ameaçou machucá-la se ela não obedecesse.

Incitados por essa confissão, os acusadores (que foram aumentando semana a semana) e as autoridades começaram a alimentar reciprocamente sua paranoia. As pessoas denunciavam os próprios parentes, e formou-se uma comissão especial para supervisionar



o caso. No total, pelo menos 24 pessoas morreram nessa histeria, dezenove por enforcamento, quatro na prisão, e um homem, Giles Corey, foi esmagado até a morte sob pranchas de madeira, enquanto tentavam obrigá-lo a se declarar inocente ou culpado (as leis da época teriam deserdado seus filhos se ele tivesse se pronunciado e depois o julgassem culpado). Antes de morrer, Corey amaldiçoou o xerife de Salem e a própria cidade. Desde então, os xerifes da cidade costumam ter problemas, geralmente com o coração (o executor de Corey sofreu parada cardíaca).

Fora a confissão pública de Tituba e a maldição de Giles Corey, mais um indivíduo se destaca entre os inocentes: o antigo pastor da Vila de Salem, George Burroughs. Ele tinha deixado a região por causa de questões salariais, enviuvara três vezes e dizia-se que maltratava suas esposas. O mais importante era que, quando o tiravam do sério, ele costumava alegar ter poderes sobrenaturais. Quaisquer que fossem esses poderes, eles não salvaram a vida de Burroughs. Nem o fato de estar distante da colônia (ele tinha sido transferido para o Maine em 1682). Acompanhado de outras quatro pessoas, o homem designado pelas meninas como o "líder do Conciliábulo de Salem" foi enforcado em 19 de agosto de 1692.

Hoje, boa parte do turismo em Salem é decorrência da histeria das bruxas, mas as atrações foram em grande parte modificadas para garantir o selo de "livre para todos os públicos". Silhuetas de mulheres montadas em vassouras, usando vestidos compridos e chapéus pontudos, se espalham por toda a autoproclamada "Cidade das Bruxas". Todo mês de outubro, o lugar fica cheio de gente que se delicia com a atmosfera artificial do centro urbano mais comercialmente assombrado dos Estados Unidos. Uma contracorrente de pagãos contemporâneos (em sua maioria wiccanos) e outras pessoas se reúnem na cidade nessa época por uma série de razões, que vão desde crítica social a protestos, passando por espiritualidade e educação (tudo isso apesar do fato de ser extremamente questionável que algum pagão tenha sido realmente executado em 1692).

Em relação aos Despertos, Salem é uma cidade importante desde a derrocada do Consilium de Boston. O Laço de Ébano (do qual faz parte o Hierarca do atual e muito maior Consilium) é a cabala mais influente e poderosa da região, politicamente falando.

Northampton

Bem a oeste de Boston fica Northampton (ou Noho, como costuma ser chamada), provavelmente um dos lugares mais ecléticos e favoráveis à cultura jovem no estado. Muitos estudantes e recém-formados vivem ali, bem como moradores mais velhos e de coração jovem. As comunidades de artistas, gays e lésbicas de Northampton são fortes e respeitadas, além de já fazer parte da vida da cidade.

São poucos os motivos para Northampton desfrutar o mesmo tipo de fama que têm Boston e Salem, mas a cidade é o tesouro ainda escondido do estado, habitada em grande parte por indivíduos abertos a ideias novas e que, em geral, respeitam outros modos de vida. Nem é necessário dizer que se trata de uma cidadezinha popular entre os magos, apesar da praga dos aluguéis altos ter gerado problemas de moradia semelhantes aos de Boston. Cabalas inteiras acabam vivendo juntas.

Quincy

Se Salem provavelmente não merece a reputação de pagã, Quincy pode ter abrigado um conciliábulo de pagãos europeus exilados. São poucos os detalhes, mas o que se sabe é que um homem chamado Thomas Morton se estabeleceu, em 1625, numa terra que os colonos chamavam de Monte Wollaston. Ele a rebatizou de Merrymount [Monte Alegre], depois de consultar os nativos, com quem ele aparentemente tinha excelentes relações.

Segundo o próprio Morton, ele ergueu um pau de fita com quase 25 metros de altura, encimado pela galhada de um veado, e convidou os jovens da região a dividir com ele um barril de cerveja de sua fabricação e festejar a primavera "segundo o antigo costume inglês". Não se sabe ao certo quantas pessoas foram à festa, mas as reminiscências do próprio Morton indicam que foi um número considerável. Seus vizinhos austeros não gostaram nada daquela história e viram-se inclinados a chamar o lugar de "Monte Dagom", onde se reuniram para dispersar a multidão. Morton, aparentemente, continuou como se os puritanos não estivessem ali, dançando de mãos dadas com os outros foliões em volta do pau de fita, cantando uma canção que convidava as pessoas a tirar os chapéus, ingerir bebidas alcoólicas, trançar guirlandas e se divertir.

A história, transtornada pela religiosidade inextricável de quase todos os relatos, já não lembra se Thomas Morton não passava de um beberrão libertino e imaturo ou se era de fato fiel às tradições pagãs. Pelo que se pode apreender dos relatos tendenciosos, ele provavelmente tinha um pouco dos dois. Hoje, Quincy minimiza o papel de Morton, rotulando-o de instigador, homem de má reputação que teve de ser deportado por Myles Standish, preferindo enfatizar sua condição de "Cidade dos Presidentes", terra natal de John Adams e de John Quincy Adams, bem como de John Hancock (considerado extra-oficialmente por alguns o "primeiro presidente norte-americano").

Gloucester

Esta é a terra de H. P. Lovecraft, que aparece indiretamente em várias histórias sobre horrores oceânicos que surgem das profundezas para contaminar as linhagens humanas com híbridos medonhos e entregar o mundo a mestres insondáveis. Também é onde um gênio excêntrico chamado John Hays Hammond construiu sua casa, a Abbadia Mare (hoje conhecida por muitos simplesmente como Hammond Castle [Castelo Hammond]). Hammond era um espiritualista ávido e um tecnólogo magistral, com um espírito brincalhão e um desejo intenso de criar um mundo só seu, um mundo que ele concretizou em seu castelo contemporâneo. Ele é lembrado por gostar de pilotar barcos de controle remoto nas águas perto de seu castelo e por quase matar os pescadores de susto (na verdade, Hammond inventou o controle remoto via ondas de rádio). Ainda se contam histórias sobre os "barcos fantasmas" de John Hays Hammond.

A Abbadia Mare está repleta de todos os tipos de curiosidades, entre elas o maior órgão de tubos já instalado numa residência particular, um muro feito inteiramente de lápides romanas e um sistema de encanamento projetado para criar "chuva dentro de casa" num pátio interno. Hoje em dia, boa parte da casa é aberta à visitação pública (a não ser nos meses de inverno). Chega até mesmo a receber uma feira arturiana anual no início de abril. Algumas áreas, no entanto, continuam fechadas à visitação. Afinal de contas, o homem que só não detém mais patentes que Thomas Edison precisa guardar alguns segredos, até mesmo muito depois de ter deixado este mundo.

Cabalas

As cabalas a seguir não são as únicas de Boston, mas são notáveis por sua influência e história. A Boston Desperta é uma cidade de contrastes, e suas cabalas não são exceção. Se um grupo proeminente não tiver uma estirpe que remonta há várias gerações, a tendência é que seja formado por magos atrevidos e de "passe livre": contrabandistas de artefatos, capangas e colhedores de Mana que os grupos mais antigos toleram, contanto que os novatos não desestabilizem o *status quo*. As cabalas mais antigas conhecidas — o Laço de Ébano e os Putnam Brancos — são aberrações. A maioria das cabalas não sobrevive à morte de seus fundadores. As cabalas mais recentes desconfiam dessa longevidade e da força repressora dos antigos regimes no Consilium.

Cabalas renegadas

Boston tem algumas cabalas que se recusam a fazer parte do Consilium. Apesar de terem poucos laços com a política ocultista, o submundo ou os ricos, elas têm os próprios objetivos e a eles se dedicam com o mesmo vigor. Boston é um lugar famoso pelos acordos secretos e vagos; portanto, os visitantes são comuns. Contam com a receptividade da cidade para negociar artefatos e segredos mágicos, e com a ameaça do Laço de Ébano de reprimir com violência a desonestidade excessiva nos negócios. Os magos que residem em Boston encaram esse fato com um misto de ressentimento e oportunismo.

Entre essas cabalas, temos:

A Promessa de São Miguel: Estes Interditores cristãos são pobres, em termos materiais, habilidosos nas artes marciais e dedicados a livrar Boston do que quer que considerem "maligno". Às vezes, eles se sustentam com o dinheiro que surrupiam dos "maus", o que lhes dá ainda mais motivos para visar o crime organizado e outros elementos corruptos e lucrativos. Nos dias de hoje, a Promessa praticamente considera a caça aos magos uma atividade menos santa do que desentocar criminosos e seitas. Eles sabem que os Despertos usam os Adormecidos para fazer o trabalho sujo e querem "matar os magos de fome", além do fato de que o dinheiro é bem melhor. Mas agora que a Combat Zone [Zona de Combate] — a zona do baixo meretrício de Boston — é bem menos perigosa do que costumava ser, o grupo anda entediado, agitado e à procura de uma nova cruzada; pode ser que tentem confrontar diretamente outros Despertos.

O GEM: o Grupo Especial de Mídia do MIT é uma cabala do Concílio Livre dedicada à ciência da computação e à matemática. Eles acreditam firmemente que o universo pode ser reduzido a códigos de programação — e seus membros trabalham com aplicativos que parecem corroborar essa teoria. A cabala vive equipada com o que há de melhor e mais moderno em *wearable computers* [computadores vestíveis]. Eles usaram esses dispositivos e seus próprios talentos para explorar cassinos em Atlantic City e Las Vegas, mas nada que acabasse atraindo atenção indevida... ainda.

A Palavra em Vermelho: Dizem as lendas locais sobre esta cabala terrível: "O homem tinha perdido boa parte do braço direito. Restavam

bordas esfarrapadas de carne, cobertas de marcas de dentes. Mordidas semelhantes tinham levado um olho e uma orelha. Estava louco, mas conseguiu chegar a Davy Jones, um homem com quem ele trocara Mana e informações uma semana antes. O mago ferido balbuciou alguma coisa sobre a Palavra em Vermelho, sobre canibais e idiomas que não se devia usar. 'Arrancaram de mim uma frase inteira', disse o mago demente, 'e maldito seja eu por conhecê-la'. Aí ele lançou um feitiço assassino em si mesmo". Desde então, os boatos sobre a Palavra em Vermelho — ocultistas canibais — alimenta o medo dos magos, apesar das histórias conflitantes e do fato de nenhum Desperto poder afirmar ter visto um de seus integrantes.

Os Putnam Brancos

Os Putnam Brancos, uma das duas cabalas mais antigas de Boston, passaram os últimos três séculos mudando seu perfil: de uma comuna obscura de agricultores a uma sociedade crivada de integrantes da pequena nobreza de Massachusetts.

Em 1905, duas irmãs Despertas que alegavam descender de Samuel Parris mudaram-se para Boston e fundaram os Putnam Brancos. O nome da cabala tinha a intenção de refletir sua ascendência e simbolizar que seus integrantes repudiavam os pecados do passado. Em termos mais práticos, a humildade das irmãs fez com que sua filiação à Escada de Prata não ameaçasse a ascensão dos Guardiões do Véu. Dedicavam-se à educação, à caridade e à diplomacia, e mantiveram o nome Putnam para seu oratório.

A cabala tentou tomar Salem em 1906, uma tentativa tanto de aceitar a responsabilidade pelo papel que seus ancestrais desempenharam no passado da cidade quanto de reclamar sua herança. O Laço de Ébano se opôs aos Putnam. O conflito levou ao Acordo Secreto e à retirada dos Putnam para Boston, apesar da maldição que eles acreditavam recair sobre a cabala parecer ter dado uma trégua com a assinatura do Acordo.

A atual cabala dos Putnam Brancos não se prende ao estereótipo puritano. Sob a liderança do Preboste Chain Parris, ela pratica uma política contrita de tolerância. Os sete magos que a compõem, contudo, não apoiam de maneira unânime a posição do Preboste. Três deles acreditam que a cabala ficou tolerante *demais* e estão cansados de cooperar com gentios e blasfemos. Os outros concordam com Parris. Esses três fazem parte do Mysterium, e não da Escada de Prata, que é a tradição da cabala.

Os Putnam Brancos acompanham de perto as festas e reuniões organizadas pelos descendentes ricos dos colonos do *Mayflower*. Quando precisa de um pouco de sorte ou que um segredo guardado a sete chaves seja revelado, a elite vê o anel de bronze dos Putnam Brancos, aborda-os discretamente e negocia seus serviços. Originalmente, a cabala apoiava os Adormecidos em ascensão da classe média, mas, à medida que o prestígio dessas pessoas comuns diminui entre os magos, os membros da cabala se consolam com a riqueza e a cerimônia da alta sociedade Adormecida. Contudo, a cabala recusa serviços que não atendam a seus padrões éticos e cobra caro pelos que aceita. Os honorários e favores decorrentes vão para a caridade cristã e para uma série de projetos que mudam constantemente.

Sabe-se que os Putnam Brancos contratam magos visitantes ou em dificuldades para cuidar de uma série de tarefas, como monitoramento, localização de artefatos contrabandeados e "correção" do comportamento de outros magos visitantes.

Chain Parris

Mote: *É um lugar adorável para as férias de verão, senador. Olhando assim para a água, dá até para esquecer o acidente com o barco. O quê? Certamente: uma contribuição para a caridade seria uma demonstração de arrependimento genuíno. Na verdade, tenho uma sugestão nesse caso.*

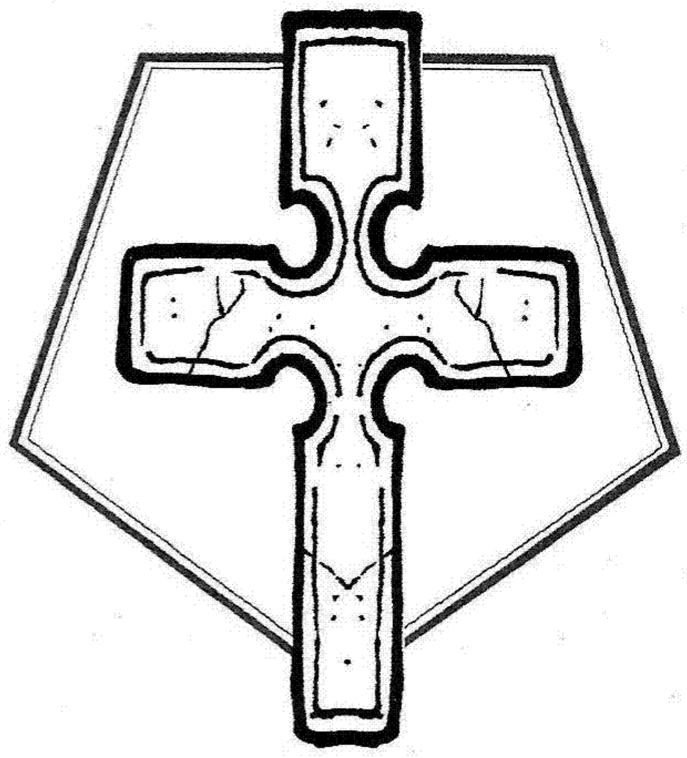
Histórico: Jonathan "Chain" Parris faz uma bela figura entre os ricaços de Massachusetts; é um homem risonho que sempre aparece ao lado do centro das atenções em casamentos polêmicos, regatas e outros eventos semelhantes. Não é necessário convidá-lo: as pessoas certas simplesmente sabem que é para ele estar lá. Ele se sobressai entre os ricos e ociosos devido a seu estilo de vida simples e sadio.

Chain e seus amigos são as pessoas a se procurar quando surge um problema, mas eles não escondem cadáveres nem deixam persistir uma situação ignóbil. Por exemplo, quando um certo estuprador rico começou a frequentar festas de debutantes, os pais preocupados levaram o problema até Chain. Ninguém identificou o homem que encontraram boiando de bruços em Martha's Vineyard como o culpado. Cinco anos depois, os advogados abriram o testamento do estuprador e descobriram que ele tinha deixado tudo para igrejas e instituições filantrópicas ligadas às mulheres. Ninguém teve de passar pela humilhação de um julgamento.

Os Putnam Brancos preservam a organização comunal de seus ancestrais puritanos, mas têm Chain em alta conta devido a sua ascendência. E, mesmo assim, eles se ressentem do que passaram a ver como a autoestima excessivamente baixa de seu líder e uma tendência a ceder às exigências dos "malditos gentios do Laço".

Descrição: Chain é um homem bonito de trinta anos de idade, mas seu sorriso largo e o sotaque meio arrastado são um tanto desagradáveis. Seus colegas Adormecidos respeitam seus exageros fora de moda, como as costeletas finas e os cabelos descoloridos pelo sol, que lhe chegam até os ombros. Dependendo da estação, ele veste ternos brancos ou cinza-claros. Usa sempre o anel de bronze dos Putnam Brancos e um despretensioso crucifixo de madeira por baixo da camisa feita sob medida. Ele tem olhos azuis e o rosto bronzeado.

Seu Nimbo se manifesta como um halo de luz brilhante que vem do alto, como se as nuvens se separassem para deixar passar a luz do sol.



Dicas de interpretação: Chain acredita que a humildade é essencial para a integridade espiritual da cabala, principalmente quando tantos Adormecidos são ricos. Alguns outros magos cristãos vivem em circunstâncias muito mais humildes, e talvez por isso possam se dar ao luxo de ostentar uma honestidade grandiloquente, mas os ricos carregam um fardo a mais. Chain impõe a si mesmo a responsabilidade de não deixar as pessoas se esquecerem disso, principalmente ele mesmo. Essa caridade dirigida aos ricos não atrapalha de modo algum sua capacidade de conspirar e recorrer aos laços que tem com a elite. Ele simplesmente redireciona os resultados para objetivos mais nobres. Dizem que, fora o Acordo Secreto, são os contatos endinheirados de Chain que fazem o Nemeeu tolerá-lo como Preboste.

Instrumentos mágicos dedicados: Bíblia.

Nome verdadeiro: Jonathan Parris.

Senda: Obrimos.

Ordem: Mysterium.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 2 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 5 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição (História de Boston) 4, Investigação 4, Medicina 2, Ocultismo 4 e Política (Alta Sociedade) 4.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 3, Briga 2 e Condução 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 4, Intimidação 4, Persuasão 4 e Socialização (Alta Sociedade) 4.

Vantagens: Contatos (Alta Sociedade, Política) 2, Língua Sublime, Ocultação 3, Oratório (compartilhado com os Putnam Brancos) 2, Recursos 4, Sacrário (compartilhado com os Putnam Brancos) 2 e Status (Consilium 4, Mysterium 2).

Força de Vontade: 7.

Sabedoria: 6.

Virtude: Caridade.

Vício: Inveja.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.



Vitalidade: 8.

Gnose: 4.

Arcanos: Espaço 2, Forças 3, Mente 2, Primórdio 3 e Tempo 3.

Clássicos: *Forças* — Visão Noturna (•), Controlar o Som (••) e Ataque Telecinético (•••); *Mente* — Percepção de Auras (•) e Primeiras Impressões (••); *Primórdio* — Registrar Grimórios (•), Escudo Mágico (••) e Quadrar o Círculo (••); *Tempo* — Fluxo Momentâneo (•), Agouro (••), Escudo de Cronos (••) e Desvio Temporal (•••).

Mana máx./Por turno: 13/4.

Blindagem: 3 ("Esquiva Temporal", Tempo ••).

Escudo Mágico: 3 (Primórdio ••).

O Laço de Ébano

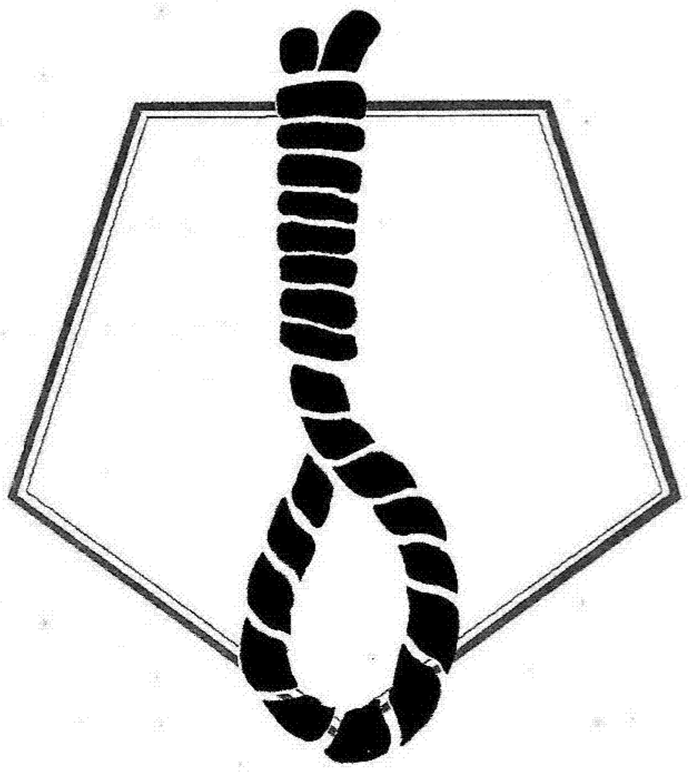
A má fama do Laço de Ébano se deve a sua antiguidade, ganância e poder. Alguns dos antigos neopagãos de Salem acreditam que o Laço tem níveis secretos de iniciação em suas próprias religiões e que certos criminosos de elite de Boston abortam qualquer tentativa de roubar um edifício ou indivíduo que ostente a marca de Laço.

O Laço de Ébano é realmente uma cabala antiga. Muitas conspirações esotéricas têm sorte quando duram até seus integrantes morrerem, mas a história do Laço remonta ao início do período colonial norte-americano. Por volta do século XVI, os magos Acanthi e Thyrsi tinham grande dificuldade para esconder suas Artes na Europa cristã. Muitos cultivavam o saber atlante com ritos politeístas ou práticas extáticas que eram anátema para a sociedade predominante. Quando os rumores sobre a existência de um Novo Mundo foram finalmente confirmados, alguns desses magos decidiram que essa terra imensa e supostamente pouco habitada revelaria novas oportunidades. O Laço de Ébano partiu nos mesmos navios que os puritanos — em boa parte pelos mesmos motivos. Assim como os puritanos, os magos aventureiros poderiam viver como bem entendessem na natureza selvagem.

Mas a terra não estava desocupada. O grupo descobriu que nações inteiras lá viviam e que as cabalas nativas defendiam seus lugares de poder. Os magos indígenas sabiam sobre a existência de Atlântida, mas suas histórias diferiam bastante das lendas do Laço de Ébano. Os fundamentos eram os mesmos. Falavam da ascensão e queda da nação, mas não respeitavam as tradições das religiões pagãs européias. Todo o prestígio adquirido nos círculos duelistas e nas cortes consiliárias da Europa nada significava para os nativos, que não demoraram a monitorar e conter os recém-chegados.

Portanto, o Laço de Ébano debandou para a margem da sociedade da Nova Inglaterra, onde até mesmo os puritanos sabiam que, às vezes, era possível complementar a oração com a varinha mágica de um rabdomante ou a olhadela de um feiticeiro para a lua. A cabala deixou claro que não toleraria perseguições e que era capaz de semear a morte entre os animais de criação e as lavouras do inimigo. Os integrantes deixaram a cidade em formação para os Guardiões do Véu e raramente lidavam com o Consilium emergente de Boston.

Entretanto, em 1906, o Laço de Ébano e os Putnam Brancos chegaram a Salem. Seu conflito culminou num rito desconhecido e na assinatura de um pacto. Eles negociaram o que os magos de Boston ainda chamam de Acordo Secreto e criaram uma coligação clandestina, um trunfo capaz de vencer os Guardiões do Véu. É de conhecimento comum que os Putnam buscavam a contrição e que o Laço de Ébano se aproveitou disso. Contudo,



há insinuações de que outros interesses estavam envolvidos. Os signatários do Acordo chegaram a Salem preparados para a guerra, com reservas de Mana e armas místicas. Pouco depois do conflito dar lugar à aliança entre os combatentes, uma nuvem verde fez chover serpentes sobre Salem. Sete moradoras sonharam com uma enorme casa cinzenta que escondia um segredo terrível, depois choraram sangue e enlouqueceram. Os aliados do Acordo haviam lançado um feitiço terrível, mas, comprometidos por votos mágicos, recusaram-se a falar disso ou revelar detalhes sobre a natureza do pacto.

O Laço de Ébano se estabeleceu em Salem. Discretamente, os integrantes procuraram aprendizes para renovar seus quadros e não fizeram muito mais que isso, exceto monitorar de perto os magos que passavam pela cidade. A cabala adquiriu propriedades com o dinheiro acumulado sem recorrer à magia, usando uma combinação de investimentos inteligentes e heranças transmitidas de um mago a outro. Dizem que a cabala tem um Domínio em algum lugar nas matas perto de Salem.

Na década de 1960, a cabala teve uma inesperada boa sorte cultural. Viu-se no domínio de um centro de peregrinação para o crescente movimento neopagão. Esses seres humanos em busca de iluminação usavam parte do antigo simbolismo pagão do Laço de Ébano sem conhecer seus vínculos supernos. Dentre milhares de fiéis, a cabala pôde escolher sua cota de estudantes e formar alianças em todo o país. Depois do fim da hegemonia dos Guardiões do Véu e da retirada dos Putnam Brancos para os círculos da classe alta, o Laço de Ébano usou sua nova força para garantir poder pessoal. Seus membros são muito tolerantes, mas os magos que cruzam um certo limite tácito descobrem que a cabala pune sem dó, geralmente por meio de sua Sentinela, Anacaona de Xaragua.

No momento, nove magos de diversas ordens alegam pertencer à cabala, mas a Escada de Prata detém o maior número de filiados, entre eles o Hierarca, o Nemeeu. Os integrantes reconhecem os problemas que afligem um grupo tão grande, principalmente porque muitos Sábios querem se associar. No passado, o Laço apoiava as cabalas itinerantes que demonstrassem o devido respeito e chegava a enviar um dos seus para treinar ou ajudar esses grupos menores. Os grupos associados às vezes também usam os sinais do Laço de Ébano, criando a ilusão de que a cabala é ainda maior do que realmente é.

Anacaona de Xaragua

Mote: *Eu não quero ter de me repetir, agora com força.* Comprendez-vous?

Histórico: Os magos de Boston temem Anacaona de Xaragua ("ksa-RA-gua") de um modo particular: um tipo passivo de comichão que os faz perguntar se seus atos ofenderiam ou não a Sentinela que eles chamam de "Mademoiselle Escorpião", "Anaconda" ou "a Acha".

Ela Despertou no Haiti há quase 27 anos e usou seus talentos para tirar a família da pobreza, mas pagou caro por isso. *Bocors* associados aos paramilitares de François Duvalier tentaram recrutá-la e doutriná-la. Depois de um confronto sangrento que custou as vidas de seus três irmãos, Anacaona arranjou para que ela e seus pais fossem mandados aos Estados Unidos. Esses incidentes afastaram Anacaona do simbolismo do vodum. Ela se voltou para as tradições indígenas do Caribe a fim de traduzir a Arte Superna. Essa reviravolta mudou seu estilo de magia e a motivou a obter o título de mestre em antropologia.

Suas atividades acadêmicas em nada ajudaram a amenizar o utilitarismo quase desumano que ela aplicava à vida e à magia. Salem despertava sua curiosidade por causa de Tituba, uma ilhoa aruaque ligada aos julgamentos das bruxas, mas foi uma viagem onírica astral que a inspirou a se mudar para lá. Ela não costuma dar detalhes, mas a experiência foi suficientemente intensa para motivá-la a entrar para o Laço de Ébano a todo custo. Ela se fez responsável por impor a lei da cabala, mas os magos mais velhos do Laço desconfiam que, no fundo, ela quer a liderança.

Descrição: O olhar intenso de Anacaona complementa sua pele escura e o físico atlético. Os cabelos encaracolados são compridos, e ela geralmente usa uma *bandana* para mantê-los longe dos olhos. Seus braços são tatuados com representações estilizadas de dois *zemis* (deuses) aruaques. Yocahú, o Criador, adorna-lhe o braço direito, e Jurakán, o deus da noite e da devastação, o esquerdo.

Seu Nimbo se manifesta como o som de um tambor que, na verdade, é a pulsação do sangue no coração e nas veias.

Dicas de interpretação: Anacaona cumpre a maioria de seus deveres com desinteresse. No entanto, ela sabe como demonstrar respeito e preocupação, principalmente em relação aos vínculos do Laço com os neopagãos de Salem, pessoas com quem ela não tem a menor afinidade. Apesar dessa ambivalência e das especulações quanto às ambições da Sentinela, Anacaona luta incansavelmente pelos interesses da cabala. Ela pode ser fria e desagradável às vezes, mas já arriscou sua vida para salvar magos aliados em várias ocasiões. Sendo a principal Sentinela de Boston, ela às vezes usa a reputação de "pavio curto" do Hierarca, o Nemeeu, para intimidar as pessoas, mas ela é mais do que capaz de empregar seu olhar devastador e a postura confiante para acovardar os colegas Despertos.

Instrumento mágico dedicado: faca.

Nome verdadeiro: Odette Gaulthier.

Senda: Thyrsus.

Ordem: Seta Adamantina.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 4 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 4 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 5, Manipulação 4 e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Erudição 4, Investigação 4, Medicina 3, Ocultismo (Religião Caribenha) 5, Ofícios (Tatuagem) 3 e Política 3.

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de Fogo 1, Briga 4, Dissimulação 3, Esportes 4, Furto 3 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Intimidação (Olhar Devastador) 4, Manha 3, Persuasão 4 e Socialização 3.

Vantagens: Aliados 4, Contatos (Neopagãos) 1, Idiomas (Francês, Inglês, Aruaque, Latim), Língua Sublime,



Ocultação 3, Oratório (compartilhado com o Laço de Ébano) 1, Recursos 4, Sacrário (compartilhado com o Laço de Ébano) 2 e Status (Consilium 2, Seta Adamantina 3).

Força de Vontade: 7.

Sabedoria: 5.

Virtude: Esperança.

Vício: Ira.

Iniciativa: 6.

Defesa: 4.

Deslocamento: 13.

Vitalidade: 9.

Gnose: 4.

Arcanos: Espaço 2, Espírito 3, Forças 2, Morte 2, Primórdio 2 e Vida 4.

Clássicos: *Espaço* — Onivisão (•); *Espírito* — Olhar de Exorcista (•), Contato Diáfano (••), Controlar Espíritos (•••); *Morte* — Visão Sinistra (•); *Vida* — Depurar o Corpo (•), Curar-se (••), Resistência Orgânica (••), Exaltação Suprema (••••).

Mana máx./Por turno: 13/4.

Blindagem: 4 ("Resistência Orgânica", Vida ••).

Escudo Mágico: 2 (Primórdio ••).

Carriças Mortas

Gatunos e audazes, os membros da cabala das Carriças Mortas dominam a atividade ocultista na Enseada de Boston. Presidem uma aliança improvável de estivadores, receptadores, funcionários da Capitania dos Portos e antiquários.

São herdeiros do legado flibusteiro do Concílio Livre de Boston. Depois de um longo conflito com os Guardiões do Véu que governavam Boston no início do século XX, alguns magos do Concílio Livre se adaptaram à situação e decidiram se dedicar ao contrabando, ao comércio marítimo e à pirataria. A guerra estourou na Europa e a nova cabala se viu muito procurada. Com o perigo dos submarinos alemães e das patrulhas norte-americanas, o preço do contrabando transatlântico subiu dramaticamente. Os magos combinaram, com grande eficiência, a arte de navegar e a magia, cumprindo missões quase impossíveis bem debaixo dos narizes das forças militares do mundo. Encontraram uma identidade comum no sucesso. Uma série de cabalas do Concílio Livre se seguiu à primeira. As Carriças Mortas são a mais recente e devem seu nome às penas de carriça que os marinheiros usavam como amuletos de sorte.

O oratório das Carriças Mortas é um Sacrário que recria zombeteiramente o antigo oratório do Pergaminho Esmeraldino dos Guardiões do Véu. As Carriças o dirigem como uma "casa livre" para os magos de Boston: um lugar para negociar, bisbilhotar e contatar as próprias Carriças.

As Carriças acreditam que os magos devem cuidar da própria vida, como bem entenderem, e defendem sua liberdade com a devida força e o mínimo de bagunça. Apesar de serem um produto das manobras do Concílio Livre, as Carriças Mortas são estritamente apolíticas. Dois libertistas e um membro de cada uma das outras ordens, exceto os Guardiões do Véu, pertencem a essa cabala.

Davy Jones

Mote: *Os mortos não falam e os necromantes dão azar. Me encontre no Pergaminho, com dinheiro vivo na mão, que eu te dou uma coisinha pra resolver o primeiro problema e evitar o segundo.*

Histórico: Assim como o pai finlandês, Jones adora o mar. Assim como a mãe espanhola, ele é um grande perdulário. Essa combinação o levou a embarcar num navio mercante aos dezesseis anos. Já versado num emaranhado de superstições relacionadas à navegação e aos jogos de azar, Jones Despertou quando sua embarcação enfrentou uma tempestade feroz. Metade da tripulação morreu, mas o navio conseguiu chegar ao porto de Boston, apesar de bastante avariado. Abalado pela experiência, Jones ficou em sua cabine enquanto os sobreviventes descansavam em terra firme. O resto da tripulação vira apenas ondas imensas e ouvira somente os rangidos do navio, mas, para Jones, a embarcação navegara até a mítica borda do mundo, onde seria devorada por criaturas desconhecidas e disformes que aguardavam do outro lado. Ele precisou de toda a sua força de vontade para escalar um mastro e encontrar as correntes e vórtices secretos que colocariam o navio a salvo. Hoje ele sabe que vivenciou um Despertar, um sonho no "mundo desperto" — e que o mastro seria a Torre Acanthus —, mas nem sempre *acredita* nisso.

Jones teve a segunda surpresa de sua vida quando duas cabalas entraram sorrateiramente no navio e travaram uma batalha mágica pela posse de um item obscuro da carga. Imediatamente, ele *sentiu* que uma das cabalas tinha sido a responsável pela tempestade e, portanto, ajudou a outra. Seus novos aliados eram as Carriças Mortas. A outra cabala foi rechaçada e as Carriças ofereceram a Jones treinamento e aventuras em troca da carga disputada. Ele aceitou e foi iniciado no Concílio Livre.





Hoje em dia, Davy Jones patrulha a zona portuária num barco a motor preto todo remendado. Em geral, ele negocia com marinheiros, estivadores e pequenos contrabandistas em nome das Carriças Mortas. Jones gasta seu dinheiro generosamente, lida de bom grado com as pessoas que visitam a cidade e sonha velejar pelo mundo numa embarcação modesta para praticar um pouco de pirataria antiautoritária. Vai interromper o fornecimento de petróleo ou o de metais preciosos? Ele ainda não decidiu.

Descrição: Jones tem *dreadlocks* compridos e negros, olhos azuis cristalinos, corpo ágil e maneiras extravagantes. Ele geralmente leva consigo um bom pedaço de corda, uma faca grande e um cachimbo (para as horas de ócio) para qualquer missão. Seu guarda-roupa consiste de várias sandálias, botas com biqueiras de aço, macacões, roupas do exército e uma camisa de boliche que ele sempre usa aberta. Ele tem 22 anos.

Seu Nimbo se manifesta como um realce visual momentâneo de sua presença física, como se ele fosse muito importante.

Dicas de interpretação: A maioria das pessoas nunca encontrará outro sujeito capaz de gritar "alto lá!" sem um pingo de constrangimento. Para Jones, falar como um pirata é só mais uma parte de sua intrincada prática mágica: os paradoxos de um flibusteiro contemporâneo. Os outros magos tratam os hábitos e o nome umbrático dele com divertimento ou desdém e acreditam que Jones é uma espécie de comediante. Mas ele leva tudo muito a sério e está disposto a falar durante horas a respeito das revoluções sociais progressistas que ocorreram nas comunidades históricas de piratas. Ele entremeia seu papo de *bon vivant* com todo tipo de boatos, ofertas e avisos, pois ele geralmente acaba se afeiçoando aos visitantes e aos oprimidos.

Instrumento mágico dedicado: bússola.

Nome verdadeiro: Joachim Mhekka.

Senda: Acanthus.

Ordem: Concílio Livre.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 4 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciências 2, Informática 2, Investigação 2, Medicina 2, Ocultismo 3 e Ofícios (Nós) 3.

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo (Pistolas) 4, Briga 3, Condução 4, Dissimulação 3 e Furto 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 4, Empatia 3, Manha (As Docas) 4, Persuasão 3 e Socialização 3.

Vantagens: Contatos (Submundo) 1, Sacrário (O Pergaminho Esmeraldino; compartilhado) 3, Língua Sublime, Biblioteca (compartilhada; Lendas Locais, Bruxaria, Navios Mal-Assombrados), Recursos 3, Oratório (O Pergaminho Esmeraldino; compartilhado) 5, Status (Concílio Livre) 3.

Força de Vontade: 7.

Sabedoria: 7.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 8.

Defesa: 4.

Deslocamento: 11.

Vitalidade: 8.

Gnose: 3.

Arcanos: Espaço 3, Mente 1, Sorte 3, Tempo 1 e Vida 2.

Clássicos: *Espaço* — Correspondência (•), Clarividência (••); *Mente* — Percepção de Auras (•); *Sorte* — Fluxo Quântico (•), Proteção da Fortuna (••), Alterar Juramentos (•••); *Vida* — Detectar a Vida (•), Curar-se (••).

Mana máx./Por turno: 12/3.

Blindagem: 3 ("Proteção da Fortuna ", Sorte ••).

O Coro das Sombras

Os verdadeiros rostos dos magos do Coro das Sombras são conhecidos, supostamente, apenas por Chain Parris e o próprio Nemeeu. Nas reuniões do Consilium, os magos aparecem usando máscaras grotescas. Fora do conselho, todos eles usam a magia para mudar constantemente sua altura e fisionomia. Os nomes umbráticos dos magos são Angerona, Discórdia, Culsu e Februs. Os magos da região sabem que as duas primeiras pertencem ao Mysterium e os dois últimos são Guardiões do Véu, e que eles são capazes de obter enormes somas em dinheiro em pouco tempo.

Os magos de Boston não sabem muita coisa sobre o Coro, mas desconfiam de algumas desde que a cabala apareceu em 1996. A teoria mais popular a respeito do grupo é a de que seus membros pertencem a uma estirpe de aprendizes fundada pelos Guardiões do Véu que costumavam controlar Boston. No início do século XX, o Templo de Thme da Aurora Dourada doutrinava Adormecidos ricos e supria os Guardiões do Véu com aliados, dinheiro e aprendizes. Esses contatos um dia financiaram a verdadeira cabala dos Guardiões, o Pergaminho Esmeraldino, mas, por volta de 1924, o Templo de Thme fugira ao controle dos Guardiões do Véu. Dezenas de Adormecidos usaram os segredos da Aurora Dourada para dar início a sociedades rivais e distorcer a diluída teoria ocultista para atender aos desejos de seus integrantes. Essa infiltração das massas era uma estratégia bastante comum no Labirinto dos Guardiões, mas o tiro saiu pela culatra, criando uma atmosfera social volátil demais para obedecer às regras de seus próprios mestres. Um grupo de magos do Concílio Livre, conhecido como a Sociedade Patriótica do Fogo do Inferno, aproveitou-se da confusão e se apresentou como um grupo alternativo de "mestres secretos", desencadeando um conflito esotérico que matou libertistas, Guardiões e Adormecidos intrometidos suficientes para desfazer toda a operação e acabar com o reinado dos Guardiões em Boston.

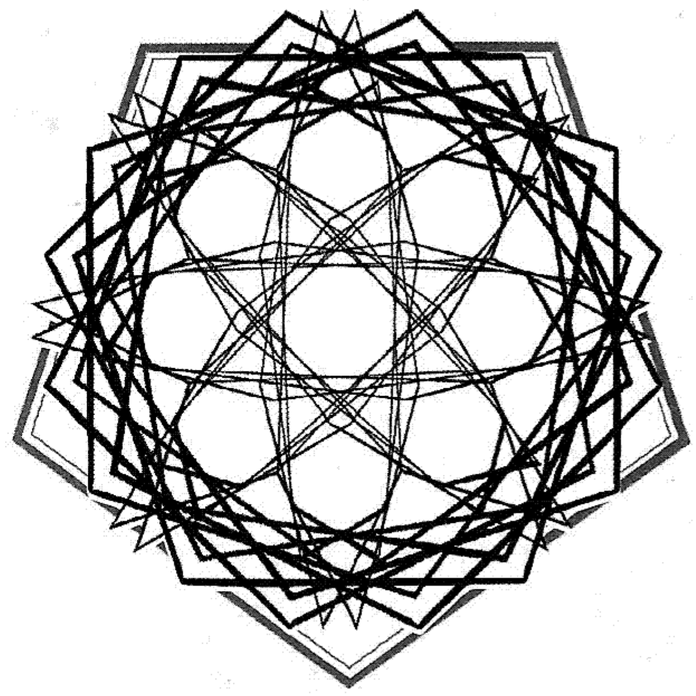


Culsu lidera o Coro das Sombras à moda clássica dos Guardiões, revelando pouco e usando os Adormecidos para promover os objetivos do grupo. O Coro está ligado a uma série de seitas de vida breve. Essas sociedades são lideradas, invariavelmente, por Adormecidos carismáticos cujo magnetismo deve muito à magia da cabala. Em vez de conspirações hierárquicas, essas seitas são células pequenas, entrelaçadas, versáteis e descartáveis que acreditam em coisas que as levam a se dedicar aos projetos da cabala. Um exemplo recente foi o Graal do Ocidente: neotemplários que acreditavam que uma certa pedra impregnada com o sangue de Cristo poderia ser encontrada em algum lugar em Boston. O grupo assassinou um mago que transportava um artefato que se encaixava na descrição da pedra. As retaliações eliminaram todos os seis Adormecidos, mas, um mês depois, o Coro das Sombras ofereceu a pedra ao Laço de Ébano como pagamento de favores não especificados.

O Coro já se mostrou francamente hostil às causas do Concílio Livre antes. Usando suborno e ameaças, a cabala persuadiu alguns visitantes a evitar o oratório das Carriças Mortas, o Pergaminho Esmeraldino. A própria Culsu matou dois libertistas em circunstâncias suspeitas que a cabala alega ter sido legítima defesa. E, ainda assim, sem que lhe fossem solicitadas, a cabala já forneceu a magos de todas as ordens pistas sobre a localização de Sacrários e objetos encantados na velha Boston.

Operações Psicotomiméticas

Harvard pertence ao Trono Superno. Enquanto outros magos se infiltravam na universidade apenas para fins de pesquisa, os Profetas do Trono Superno logo reconheceram o potencial da escola e tomaram o longo e lento caminho que os levaria a controlá-la. Começando com as fraternidades identificadas por letras gregas, eles acabaram se apossando da universidade por meio de doadores, ex-alunos importantes e alguns docentes vulneráveis.



Aí veio o LSD. A droga podia blindar a magia da Mente contra os efeitos da Incredulidade dos Adormecidos e, em alguns casos, até mesmo substituí-la. A ciência era capaz de transformar a droga na ferramenta perfeita ou num vício a ser evitado. Por meio de professores patrocinados pela CIA, os Profetas do Trono Superno classificaram a droga como "psicotomimética", capaz de criar um estado psicótico. Pesquisadores como Timothy Leary preferiam chamá-la de "psicodélica" e acreditavam que ela poderia aumentar grandemente a eficácia da psicoterapia, mas também cogitavam a possibilidade de usar a droga para alcançar estados "místicos" de consciência.

Na década de 1960, Harvard estava na vanguarda da pesquisa sobre o LSD. Mas a aparente rebeldia do Dr. Leary era ambígua. Apesar de suas ligações com a contracultura emergente, mais tarde ele viria a ser informante do FBI e delataria grupos radicais como o Weather Underground, esperando com isso fazer um acordo e sair da prisão. Magos de inclinação tanto autoritária quanto contrária ao *establishment* desconfiaram de Leary e seus interesses. Em vez de suborná-lo, eles disputaram o significado do trabalho dele. Em particular, os libertistas queriam promover as drogas psicodélicas como um instrumento de autoiniciação que contornaria o treinamento hierárquico das outras ordens. Os Profetas do Trono Superno queriam garantir que o LSD e seus sucessores fossem considerados nada além de uma maneira rápida de enlouquecer. Outros magos posicionaram-se entre esses dois extremos.

Isso não significa que os Profetas do Trono Superno não tinham serventia para a "loucura" artificial. Eles aproveitaram a pesquisa de Harvard sobre o LSD para estimular novos experimentos (incluindo aí suas próprias melhorias alquímicas) por meio do projeto MK-ULTRA da CIA. Desenvolveram uma gama inteira de drogas projetadas para incapacitar os inimigos e controlar mentes. As mais sofisticadas disfarçavam os feitiços dos Profetas aos olhos dos sujeitos experimentais, protegendo os magos de Paradoxos. Os subprodutos da pesquisa, como o alucinógeno de combate BZ, foram repassados ao governo dos Estados Unidos em troca de acesso autorizado a instalações de segurança.

Em 1977, o pilar de Profetas conhecido como Operações Psicotomiméticas tornou-se a panelinha ocultista dominante de Harvard, disfarçada como um grupo de pesquisa altamente secreto sediado no campus. Depois de passar pelas mãos do FBI e da CIA, a operação hoje é financiada pelo Department of Homeland Security [Departamento de Segurança Nacional]. Da mesma maneira, os quadros mudaram com o passar dos anos, graças a uma série de duelos e assassinatos. Os Profetas disputam entre si quem fará parte da cabala e usufruirá de seus benefícios: financiamento do governo e o controle da universidade e dos arquivos secretos do grupo. As Operações Psicotomiméticas fingem estudar a ameaça representada por drogas psicoativas se usadas como arma terrorista e chegam até mesmo a enviar relatórios para o governo federal, mas sua principal missão é explorar e manipular a mente humana. Se seus pesquisadores conseguirem aprofundar ainda mais seu conhecimento, a ponto de deturpar a substância da alma, pode ser que consigam desenvolver feitiços capazes de manipular a Quiescência e contaminar o próprio Despertar.

Apesar de o pilar ser a entidade mágica mais importante no campus, os Profetas do Trono Superno — e talvez os Exarcas lá no alto — raramente se infiltram numa organização dotada apenas de uma camada de conspiração. E isso pode indicar a presença do Hospício, um grupo que, segundo dizem, está "acima" das Operações Psicotomiméticas.

O Hospício

As Operações Psicotomiméticas têm grande influência em Harvard, mas existem camadas de conspiração acima desse pilar. O Hospício é uma delas, mas não parece se preocupar com transações corriqueiras nem com os agentes de campo. As Operações Psicotomiméticas temem o Hospício. Seria esse grupo o mestre ou o rival do pilar? Para os outros magos, o Hospício é um mito ou uma fábula com uma perigosa pitada de verdade, assim como as aparições de alienígenas ou os helicópteros pretos (que, nos Estados Unidos, são considerados sinais de uma tentativa de golpe militar).

A vida Desperta já é bastante perigosa. Os magos têm a tendência de desaparecer depois de lançar feitiços poderosos ou conduzir investigações arcanas. Os magos de Boston costumam atribuir esses desaparecimentos ao Hospício, porque, em raras ocasiões, os magos desaparecidos voltam, contanto histórias bizarras e horríveis sobre seu cárcere. Os detalhes são sempre diferentes, mas as referências visuais a um hospital são constantes. Os ex-prisioneiros descrevem psicodramas elaborados representados por criaturas da Sombra, *doppelgängers* arrancados de seus sonhos e lavagens cerebrais que os fizeram viver como pessoas completamente diferentes. Algumas dessas lembranças parecem envolver sinais conhecidos dos Profetas do Trono Superno. Os magos que recordam sua captura quase sempre descrevem um personagem vestido de branco e uma tropa de assistentes mascarados.

Depois de libertados (ou teriam escapado?), os prisioneiros são afligidos por lembranças fragmentadas, programação pós-hipnótica e outras modificações persistentes. Alguns sentem um êxtase maravilhoso, como se alguém os tivesse curado de uma aflição terrível. Esses indivíduos não conseguem mais fazer magia: voltaram a Adormecer. Às vezes, os prisioneiros continuam a ser as pessoas diferentes que aparentemente foram programados para ser.

Profa. Dra. Amanda Kether

Mote: *Não, acho que você se enganou. É o outro laboratório que você procura. Qual é mesmo o seu nome?*

Histórico: Tecnicamente, Amanda Kether ocupa uma posição precária e sem brilho de professora assistente na Harvard Medical School [Escola de Medicina de Harvard], mas ela já está nessa posição há 35 anos. Os docentes sabem que ela tem algum tipo de poder. Os professores que se desentenderam com ela descobriram que seus cargos não eram tão estáveis quanto imaginavam. Seus colegas de trabalho costumam ter pesadelos terríveis com ela nos primeiros meses depois de se estabelecerem, mas nenhum deles até hoje se deu a trabalho de comparar experiências. Seus diplomas cobririam praticamente toda a parede do pequeno escritório, mas nenhum de seus colegas saberia dizer ao certo sobre o que são. Nenhum deles acha que isso — ou o medo quase primitivo que têm por ela — seja algo incomum.

Kether lida com magia desde a adolescência. Ela se juntou aos Profetas do Trono Superno para obter a educação secular que lhe foi negada por ser proveniente de uma família campesina e pobre. Nesse meio-tempo, ela se tornou uma das pioneiras desconhecidas da medicina psiquiátrica, da cultura das drogas e de um conjunto ínfimo de técnicas de controle mental que os Adormecidos aceitam como eficazes. Ela quer continuar com seu trabalho: quanto mais êxito obtiver, maior será seu poder de negociação com outros Profetas. Kether é química e alquimista. Ela expandiu seu conhecimento das propriedades místicas das substâncias físicas para abranger os alucinógenos de ponta, e ela conhece as correspondências astrológicas dos planetas que os Adormecidos só descobriram agora. A maioria dos magos se sente à vontade com o simbolismo do ouro e de Júpiter, mas Kether conhece as runas corretas de Plutão e as varinhas que purificam a serotonina e o hélio.

Descrição: Ao sessenta anos, Kether parece bem conservada para a idade. E está mesmo: a magia lhe dá o vigor de uma atleta olímpica. Suas feições, os cabelos e os olhos mudam a intervalos regulares, mas os colegas de trabalho parecem não notar. Ela trata a maioria das pessoas com uma voz e uma expressão de tédio, a não ser que esteja ativamente coletando dados experimentais. Nesses casos, ela faz uma cara impaciente e fala rápido, comendo algumas sílabas.

Seu Nimbo faz os objetos próximos parecerem momentaneamente transparentes, como se as pessoas os vissem com visão de raio X (mas isso não revela a verdadeira composição interna dos objetos: trata-se de uma ficção platônica).

Dicas de interpretação: Kether não age por meio de nenhum Adormecido e, portanto, é a Profetisa que os personagens talvez aprendam a reconhecer primeiro. No entanto, ela sabe como redirecionar uma conversa que ameaça revelar sua ordem e quase sempre prefere se passar por uma Adormecida. Se for pressionada, ela usará seus talentos ocultistas e contatos terrenos para desviar a atenção de alunos, docentes e guardas de segurança para os magos curiosos.



Instrumento mágico dedicado: carteirinha de Harvard (com "Et Ego Arcadia" escrito no verso).

Nome verdadeiro: Lilly Hawrish.

Senda: Moros.

Ordem: Profetas do Trono Superno (Ministério Pan-óptico).

Atributos Mentais: Inteligência 5, Raciocínio 3 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 5.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 4 e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Ciências (Química) 5, Medicina (Farmacologia) 5, Ocultismo (Alquimia) 5 e Ofícios 3.

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de Fogo 3, Briga 1 e Dissimulação 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 4, Intimidação 4 e Persuasão 3.

Vantagens: Aliados (Administradores de Harvard) 5, Contatos (FBI, CIA, Pentágono, Mercado Negro das Drogas) 5, Ocultação 4, Oratório (compartilhado com as Operações Psicotomiméticas) 2, Recursos 3 e Sacrário (compartilhado com as Operações Psicotomiméticas) 2.

Força de Vontade: 10.

Sabedoria: 3 (Narcisismo, Desconfiança).

Virtude: Fé.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 8.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

Vitalidade: 10.

Gnose: 4.

Arcanos: Matéria 4, Mente 3, Morte 3 e Vida 4.

Clássicos: *Matéria* — Detectar Substâncias (•), Janelas de Aço (••); *Mente* — Percepção de Auras (•), Alterar a Aura (••), Incitar Emoções (••); *Morte* — Visão Sinistra (•), Ectoplasma (••); *Vida* — Transe do Curandeiro (•), Depurar-se (••), Exaltar a Forma (•••).

Mana máx./Por turno: 13/4.

Blindagem: 4 ("Égide Invisível", Matéria ••).

Situação política e bases de poder

A cabala mais poderosa da região, o Laço de Ébano, é a verdadeira liderança da cidade. Mesmo assim, seus membros só saem de Salem em peso quando há um problema razoavelmente sério para resolver. Os magos podem roubar e duelar até a morte — qualquer coisa que não estimule os inimigos a ocupar a região nem atraia a ira das autoridades Adormecidas. De quando em quando, a cabala pede Mana e outros favores para seus próprios projetos. Os magos que se recusam a prestar um favor costumam ter um azar terrível. Os ocultistas Adormecidos da região também a evitam. O Nemeeu é preguiçoso o bastante para tolerar um pouco de conflito, mas é propenso a tomar decisões imprevisíveis e retaliatórias.

Sob o comando de Chain Paris, os Putnam Brancos acreditam ter aprendido as duras lições da história e gostariam de dar uma cara mais humilde ao Consilium de Boston. Os membros jovens da cabala argumentam que o tempo de demonstrar humildade já passou. Afinal de contas, somente o próprio Parris está de fato ligado aos julgamentos das bruxas por laços de sangue. O atual Laço de Ébano se especializa em usar os julgamentos das bruxas como exemplo de religiosidade ensandecida, e Parris parece aceitar essa interpretação ao atuar como o Preboste dócil do Consilium dominado pelo Laço. Os observadores Despertos se perguntam se Parris estaria seguindo um plano *muito* sutil para tomar o poder em nome dos Putnam, ou se sua própria cabala acabará se cansando dessa atitude submissa e decidirá substituí-lo.

O Pergaminho Esmeraldino é o tipo de lugar que resultaria da conversão de uma loja maçônica num bingo, brechó e bar. As Carriças Mortas dirigem o lugar com leniência. Os magos ali se reúnem para negociar, trocar fofocas e simplesmente ter uma vida social. É o melhor lugar que há para conhecer o lado torpe de Boston e os elementos imundos do cenário sobrenatural. A elite Desperta de Salem tolera as Carriças e sua cabala; ocasionalmente, exige uma quantidade punitiva de Mana quando o Pergaminho Esmeraldino causa algum problema. O Mana gerado por um Sacrário modesto é a principal "mercadoria" das Carriças, mas artefatos e grimórios também passam pelas mãos dos integrantes da cabala.

Sabe-se que os Interditores e Profetas do Trono Superno visitam o Pergaminho Esmeraldino incógnitos. Depois de um pouco de espionagem e alguns conflitos ocasionais, os magos mais bem-informados descobriram que as Operações Psicotomiméticas exercem influência considerável em Harvard.

Outros magos vivem em Boston, mas a maioria faz de tudo para não chamar atenção. A Escada de Prata e o Concílio Livre lutam pelo controle dos docentes do MIT? O que a Seta Adamantina anda tramando? Os Guardiões do Véu estão planejando voltar? A posição do Coro das Sombras em relação à situação atual é bem conhecida, mas ninguém sabe realmente quais são seus planos. O que exatamente está escrito no Acordo Secreto e o que é o Hospício? Se for possível lucrar alguma coisa com a obtenção de respostas para essas perguntas, uma cabala curiosa sem dúvida irá se dispor a fazer isso. Os magos ambiciosos costumam se aliar aos Putnam ou ao Laço de Ébano para ganhar prestígio por associação. As duas cabalas usam os grupos filiados de acordo com a conveniência, mandando os recém-chegados investigar anomalias locais ou agir como seus representantes em intrigas. No entanto, o Laço e os Putnam não abrem a boca quando o assunto é o Acordo Secreto e as áreas obscuras de seu passado.

Os magos muitas vezes descobrem que aquilo que as cabalas mais antigas não revelam é capaz de feri-los ou matá-los. Os agentes enviados à procura de um artefato perigoso encontraram o sinal do Laço inscrito nele pouco antes de serem amaldiçoados pelo objeto. As cabalas que alegam trabalhar para os Putnam Brancos angariaram a ira de uma criatura, chamada Black-Eyed John [John Olhos Negros], que deixa as cabeças de suas vítimas nas trilhas da floresta.

"A Nova Inglaterra", diz o Nemeeu, "é como uma árvore velha e encarquilhada. Se a cortarmos e olharmos para os anéis de crescimento, veremos uma história feita de queimadas, parasitas perfuradores e machados que a golpearam em vão. Veremos nós duros e retorcidos em volta de fragmentos de metal e carvão. Mas temos de nos contentar com um pouco de ignorância. Se cortarmos a árvore, nós a mataremos."

Cormant House: o Consilium

O Consilium de Boston pode se reunir praticamente em qualquer lugar da cidade e dos subúrbios, mas o Nemeeu prefere a Cormant House, uma mansão que o Laço de Ébano doou a Salem há 25 anos. A doação (a casa foi deixada em testamento por um dos magos) especificava que a casa fosse convertida num pequeno

museu, apresentando "a história legítima de Salem e Danvers", e que o andar superior se tornasse uma fonte de renda com o aluguel de suítes executivas. A casa fica num pequeno terreno de exploração de madeira (pouco menos de um hectare de sossego a alguns minutos do vistoso centro da cidade).

O museu não faz sucesso porque sua "história legítima" praticamente não menciona os julgamentos das bruxas e se concentra na arquitetura. Em suma: é chato, e os guias turísticos só recomendam a visita aos mais obsessivos. A diretoria da Cormant House não deseja realmente melhorar esse perfil. Como presidente, o Nemeeu prefere um local que, na teoria, seja público, mas, na prática, continue desconhecido.

A Cormant House não tem encantos, a não ser aqueles que os magos trazem consigo. O Nemeeu não se importa se os magos tentam espionar uns aos outros usando clarividência e já ameaçou matar qualquer um que venha a encantar o edifício. Na verdade, ele faz cara feia para qualquer feitiço lançado na casa, mas entende que é impossível impor uma regra geral quando os magos recorrem com tanta frequência à magia para conseguir o que desejam. Os Sábios são encorajados a se comportar como se fossem meros Adormecidos, e os magos que fazem parte do Consilium são convidados a doar algum dinheiro para cobrir o aluguel das suítes do primeiro andar. Entrar ou sair do local por meios mágicos é considerado uma grave violação de protocolo.

O Consilium se reúne na sala da diretoria da Cormant House pelo menos uma vez por mês. O conselho dirigente é formado por magos importantes da região, e a maioria deles é bastante apolítica e não se dispõe a discutir muito com o Nemeeu. Anacaona de Xaragua coordena uma equipe de segurança e Chain Parris costuma ser o secretário das reuniões. O Nemeeu é um Hierarca ativo (talvez até mesmo autoritário). Ele lidera com um misto de honestidade descortês e força bruta, impondo os desejos do Laço de Ébano com todo o vigor possível. Felizmente, os desejos do Laço são reacionários em sua maioria: a cabala não faz nada para melhorar a segurança regional nem as relações entre os artífices da vontade, vendendo essa postura como uma defesa do livre-arbítrio. Os magos que pagam o tributo ocasional podem fazer praticamente o que bem entenderem na região metropolitana de Boston.

O Nemeeu, Hierarca de Boston

Mote: *Você já comeu um coração humano? Nem eu, mas sua incompetência está me deixando definitivamente com fome.*

Histórico: Originalmente, o Nemeeu atendia pelo nome umbrático de Savham, mas antes disso ele era Mark Long, um rapaz que abandonou o ensino médio e chegou à maioridade na década de 1960. Mark era o estereótipo do *hippie*, experimentou drogas e a espiritualidade exótica. Contudo, ele não era um simples amador. As alucinações frequentes não o deixavam parar em emprego nenhum e levaram-no a procurar consolo espiritual. Ele recorria alternativamente às drogas e a novas religiões para calar as vozes que ouvia. O resultado foi o trabalho ocasional como traficante de pouca monta. Ele levou mais de mil tabletes de LSD para Boston.

Mark tinha descoberto a wicca e esperava que o dinheiro das drogas pudesse financiar uma temporada em Salem, onde ele esperava se juntar à crescente comunidade neopagã. Seus planos mudaram quando alguns motoqueiros quase o mataram de pancada por vender drogas no território deles, o que desencadeou seu Despertar.

Mark saiu de uma sarjeta ensanguentada em Boston e escalou a Torre Thyrsus. Voltou como Savham, um mago cheio de magia da Vida e de índole cruel. No fim das contas, ele chegou a Salem e não perdeu tempo, praticamente escravizando um bando de Adormecidos wiccanos. Ameaças e milagres fizeram dele o deus vivo daquelas pessoas.

O Laço de Ébano logo tomou Savham como aprendiz. As vozes se transformaram em pouco mais que sussurros e ele pôde se concentrar totalmente nos Arcanos e no saber a eles associado. Ganhou poder suficiente para se tornar o braço direito da cabala e, em 1982, era a Sentinela do Consilium. Savham passou uma década aterrorizando os magos que desobedeciam ao Consilium. Por fim, ele se tornou mestre da Vida e desafiou o líder do Laço de Ébano na época, que foi derrotado e deixou Salem. Savham se tornou o 22º líder da cabala. Ele reivindicou a cadeira do Hierarca e não houve controvérsia.

Descrição: De ombros largos e já no fim da meia-idade, o Nemeeu lembra um leão velho, metido rudemente em trajes de *tweed* e sarja, achando graça de tudo isso. Os cabelos longos e grisalhos emolduram um rosto largo e barbudo. Suas unhas são extraordinariamente compridas e ligeiramente pontiagudas.

Seu Nimbo se manifesta como um bando de espíritos de animais predadores, que andam e rosnam ao redor dele, prontos para atacar qualquer ameaça.

Dicas de interpretação: Alguns Hierarcas seguem o exemplo de sábios lendários. Outros preferem os executivos modernos como modelo. O Nemeeu zomba dessa brandura e gosta de ser uma espécie de monstro. Os magos de Boston aprenderam a temer o desagradável bater de suas unhas na mesa de conferências da Cormant House.

O Nemeeu prefere soluções simples e violentas. Ele não encoraja esforços pró-ativos para melhorar as relações entre os magos. Prefere que a Boston Desperta seja uma cidade rebelde, onde é difícil contestar o poder de sua cabala. Em geral, ele interfere pouco, a não ser no caso de uma séria ameaça à segurança regional, mas gosta de influenciar os negócios com ameaças. Ele impõe fardos pesados aos magos impopulares que passam dos limites mas não merecem a morte nem o exílio. As novas cabalas são castigadas dessa maneira com frequencia. São enviadas para adquirir Mana, artefatos ou curiosidades ocultistas, de acordo com a vontade do Nemeeu.

Instrumentos mágicos dedicados: faca de sílex, pena de corvo (magia do Espírito).



Nome verdadeiro: Mark Long.

Senda: Thyrsus.

Ordem: A Escada de Prata.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 5 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 2 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 5, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Investigação 4, Medicina 3, Ocultismo (Neopaganismo) 5, Ofícios 3 e Política (Ameaças) 3.

Habilidades Físicas: Armamento (Facas) 3, Armas de Fogo 3, Briga 2, Dissimulação 3 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 4, Intimidação 5, Manha 3, Persuasão 3 e Socialização 3.

Vantagens: Aliados (Neopagãos) 4, Consciência Holística, Língua Sublime, Oratório (pessoal) 3, Recursos 3, Sacrário (pessoal) 2, Sonho 4 e Status (Consilium 5, Escada de Prata 3).

Força de Vontade: 8.

Sabedoria: 4 (Desconfiança).

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Iniciativa: 6.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Vitalidade: 9.

Gnose: 5.

Arcanos: Espaço 2, Espírito 5, Mente 1, Morte 2, Primórdio 3 e Vida 5.

Clássicos: *Espírito* — Persuadir Espíritos (•), Invocação Menor de Espíritos (••), Controlar Espíritos (•••), Criar Fetiches (••••); *Morte* — Escultura Umbrática (•); *Primórdio* — Analisar Objeto Encantado (•), Ativar Objeto Encantado (••); *Vida* — Detectar a Vida (•), Resistência Orgânica (••), Coração Convalescente (•••), Transformar-se (•••), Mudança de Forma Superior (•••••).

Mana máx./Por turno: 14/5.

Blindagem: 5 ("Escudo Efêmero", Espírito ••).

O Pergaminho Esmeraldino

O Pergaminho Esmeraldino original foi fundado em 1892 para servir os Guardiões do Véu e seus aliados da Ordem da Aurora Dourada. Os lucros do Templo de Thme enriqueceram a verdadeira cabala: o Pergaminho Esmeraldino. Os Adormecidos da Aurora Dourada nada sabiam sobre a cabala, exceto seu nome, e presumiram que se tratasse de um grau secreto de iniciação. Saber disso fazia com que se dedicassem ainda mais à irmandade, motivados pela ânsia de conquistar o prêmio que o grau secreto talvez oferecesse.

A fundação de uma sociedade secreta para seduzir os ricos e atrair aprendizes era uma prática comum, mas a ordem lutou por prestígio com mais estardalhaço do que em outros lugares. No fim, a cabala depreciou sua posição e cedeu os graus da Aurora Dourada de mão beijada. Os Adormecidos de Boston acabaram vendo a filiação à ordem como mais uma bobagem social para diverti-los com apertos de mão secretos e outros absurdos. Os iniciados insatisfeitos acabaram fundando sociedades rivais com suas próprias idiossincrasias, desviando-se ainda mais dos fragmentos da verdadeira teoria mágica ensinados pela Aurora Dourada.

Os magos do Pergaminho Esmeraldino debandaram depois da subversão do Concílio Livre, mas não antes de serem insultados uma última vez. Os remanescentes corruptos e distorcidos da Aurora Dourada e suas filiais conseguiram desencadear alguns Despertares: magos que se uniram a uma "falsa" facção do Concílio Livre. Um pequeno contingente dos Guardiões do Véu fez o que pôde para destruir esses magos arrivistas, mas os sobreviventes se apegaram tenazmente às margens do submundo de Boston.

Os libertistas mergulharam no setor marítimo da cidade. A Segunda Guerra Mundial foi uma grande bênção. O comércio com a Inglaterra, sob a Lei de Empréstimo e Arrendamento, os troféus de guerra e os artefatos contrabandeados renderam lucros imensos. Cabalas sucessivas usaram os recursos recém-descobertos para procurar lugares que outros magos nunca tinham procurado, até que encontraram um Sacrário a sudoeste da cidade, em Roxbury. Eles pagaram a construção de um atarracado prédio de tijolos ao redor do Sacrário e o chamaram de Pergaminho Esmeraldino — uma última reivindicação de supremacia. O edifício é o local onde, hoje, os magos de Boston (e visitantes iluminados) se reúnem para fazer negócios e manter uma vida social. As Carriças Mortas agora são os proprietários do lugar e permitem vários comportamentos, exceto a violência ou qualquer coisa que possa obviamente irritar o Laço de Ébano.

Hoje em dia, Roxbury é um bairro degradado: a venda escancarada de drogas e os tiroteios são comuns. O prédio parece um pouco fora de lugar, pois mantém a fachada de um clube privativo de alta classe. Depois de atravessar um *foyer*, os visitantes chegam a um grande salão decorado com vitrais dos arcanos maiores do tarô. De frente para um tablado, um bar vende bebidas. Um integrante das Carriças Mortas geralmente fica sentado ali, conversando com a balconista. Ela é a única Adormecida permitida lá dentro (ela é Sonâmbula, alguém que não serve de testemunha no caso de Paradoxos). É parente de um dos integrantes da cabala e está ali porque precisa de um dinheirinho extra. Ela é muito bem paga e geralmente é enfeitiçada para não contar por aí o que acontece lá dentro. Nenhum outro funcionário do lugar está Adormecido.

Nos andares superiores, salas de reuniões particulares atendem às Carriças Mortas e quem quer que deseje um pouco de privacidade. Geralmente, os magos não têm permissão para dormir ali. As Carriças permitem que os visitantes consultem sua biblioteca e até mesmo adquiram taça (na forma de pontas de flechas e cacos de cerâmica), mas os preços são altos e flutuam bastante: a taça geralmente fica por volta de $10 mil por ponto de Mana (uma unidade chamada "penhora"; o pagamento tem de ser feito com cédulas novas, genuínas e não sequenciais de dólares norte-americanos). As Carriças Mortas são bastante hospitaleiras, mas nada é de graça.

Características do Oratório

O local chamado de Pergaminho Esmeraldino engloba as seguintes Vantagens: Oratório 5 (Tamanho 4, Segurança 1), Biblioteca (o acervo varia bastante, pois a cabala vive emprestando e pedindo emprestado livros, mas geralmente estão disponíveis: Lendas Locais, Bruxaria e Navios Mal-Assombrados), Sacrário 3 (no teto; a água da chuva ali tem um estranho brilho verde).

Einar,

Não recomendo fazer mal ao garoto. Ele está muito bem protegido agora. Espero que você esteja orgulhoso: desencadear um Despertar é um acontecimento solene. Você libertou mais uma alma dos grilhões do sono e da ignorância. Tenho certeza de que você interpretará isso como sarcasmo, mas não é essa minha intenção. Conheço seu antigo eu, Einar, o homem que você costumava ser. Você ficaria orgulhoso, e com razão. Moran também ficaria orgulhosa. Imagine se tivesse sido seu próprio filho, levado assim a Despertar?

Não digo isso para magoá-lo. Digo para ajudá-lo. Você ainda não se perdeu tanto a ponto de não conseguir voltar pela senda que escolheu. Há quem o chame de Scelestus e o conte entre os Perversos. Conheço sua alma e sei que você é movido pela dor e pela angústia. Você diz tê-la deixado para trás. Não. É ela que o faz seguir adiante em seu caminho idiota, tentando entorpecer a dor com o bálsamo do Abismo. Não há consolo algum por lá. Saia da beirada e volte.

Estou dizendo tudo isso e você sabe que falo sério. Mas também saberá que é sério o que direi a seguir: se fizer alguma coisa contra mim ou contra os meus, eu acabarei com você. Você acha que seu poder garantiu sua segurança até agora, mas fui eu quem desviou a ira do Nemeeu de você para outro alvo. Nossa amizade era forte demais para ser facilmente descartada, apesar de você ter decidido descartar a minha. Eu não deterei mais a mão dele nem a de ninguém a partir de agora.

Vi você provocar o garoto, entregando-lhe aquele livro terrível. Sim, eu usei clarividência para vigiar você, e você não percebeu. Isso o deixa zangado? Pois deveria.

Demorei muito tempo para encontrá-lo e não estou contente com o que encontrei. O que você fez com seu corpo? Logo você, que um dia exaltou as virtudes do corpo como um templo. Você ainda tem um sexo? Os fofoqueiros do Pergaminho Esmeraldino dizem que você abriu mão de seus órgãos sexuais como sacrifício para uma entidade sem nome. Dizem que, em troca, você adquiriu a habilidade de ajustar a cor de sua pele de acordo com o ambiente, camuflando-se como um camaleão. Para utilizar melhor esse poder, eles dizem que você não costuma usar roupas, ou então só veste roupas que podem ser removidas rapidamente.

Esses boatos são verdadeiros? Há um pingo de verdade nisso? Se forem, então realmente lamento pelo homem que conheci um dia. Todos nós perdemos entes queridos nesta vida, mas seu pesar já não é mais desculpa para seus atos.

O nome umbrático que escolheu revela suas intenções: Angrboda, a giganta das lendas nórdicas, a progenitora de monstros. O garoto seria seu próximo monstro? Desista de uma vez desse objetivo. Conheço muito melhor os Arcanos agora do que quando você me viu pela última vez. Não pense que será capaz de me enfrentar. Nada que você fizer me escapará, não importa quanto você mutile sua aura com feitiços de Morte. Encontrarei um vestígio e chegarei à origem, pois agora peregrino pelas Brumas e vejo o tempo que ainda será. Verei a sombra de sua chegada antes de você decidir o que fazer, e eu o impedirei antes mesmo de você mover seus peões.

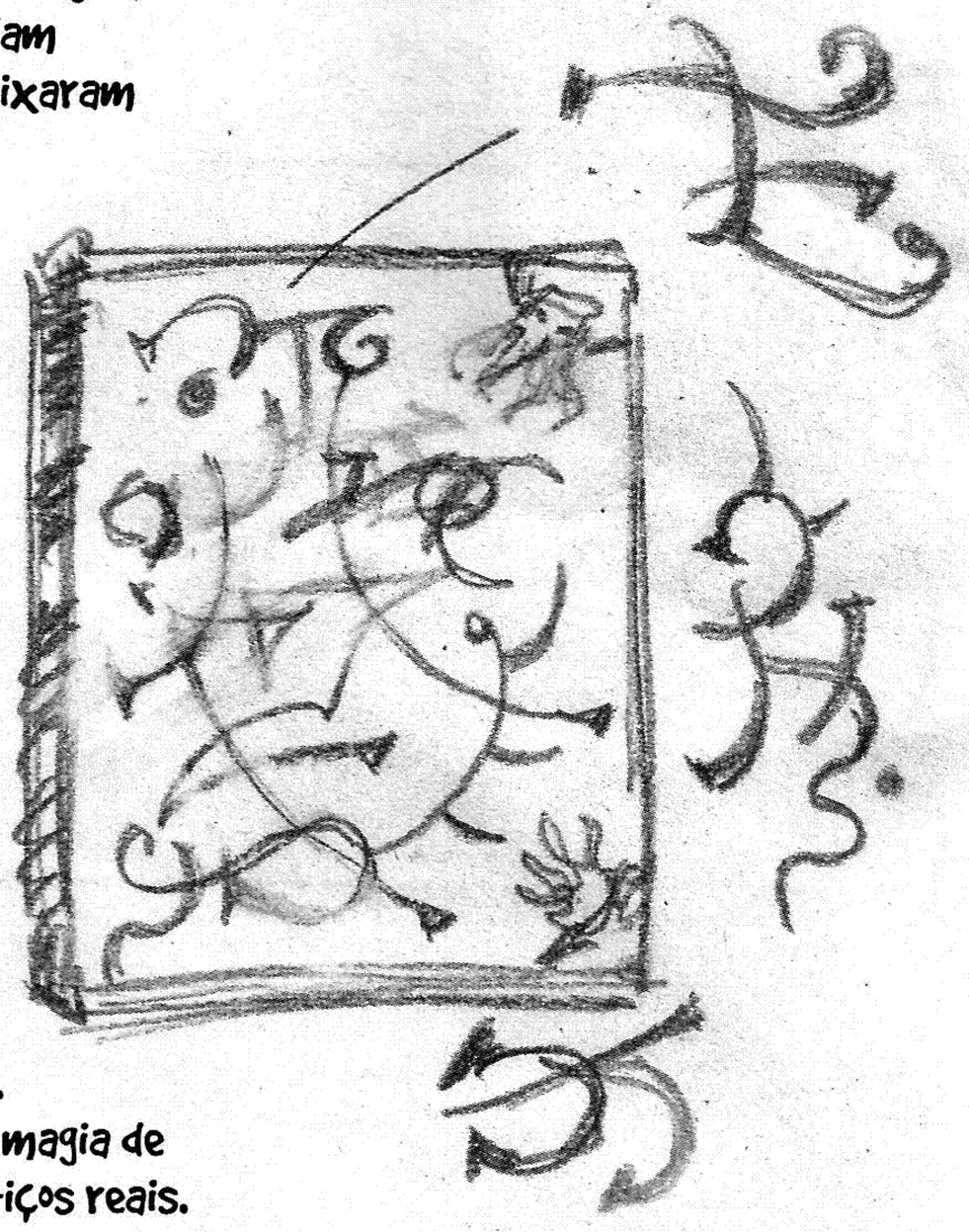
Estarei vigiando, envolto nas Brumas, e você não perceberá.

Se você voltar a me atacar, nem mesmo o Abismo e os Senhores Ocultos que você venera conseguirão evitar que minhas mãos encontrem sua garganta.

Adeus, Einar.

Morvran

Recebi um pacote hoje, sem remetente. Meus pais nem sequer sabem onde estou: eles têm o número de uma caixa postal e mandam as coisas para lá. os Mestres Aurem e Potestas não me deixaram tocar no pacote. Isolaram a área e puseram-se a estudar a coisa. o que mais os preocupa, além do fato de ter sido enviado por um desconhecido, é que sua ressonância sumiu. Quem quer que o tenha enviado cortou todos os laços de ressonância, transformando o pacote numa tábula rasa, desprovida de qualquer coisa que pudesse ser utilizada para criar um elo simpático e localizar quem a enviou.



Depois de descobrir que o pacote não iria explodir, eles o abriram cuidadosamente. Dentro havia um livro, um diário enorme, encadernado em couro, com as páginas preenchidas à mão. Não era um livro qualquer. Era o livro. o mesmo que eu tinha usado para convocar aquela coisa que matou Sigmund e quase me pegou.

Angrboda. Ele me mandou um presente. Acho que ele quer que eu continue meus estudos.

Claro que os mestres não querem nem saber. Dizem que é um grimório, um livro que contém magia de verdade, e não só textos sobre magia, mas feitiços reais.

Não tenho permissão para tocar nele. Deram rapidinho um sumiço no livro e provavelmente o esconderam em algum cofre onde eles costumam guardar coisas perigosas. Não importa. Eu não quero aquela coisa maldita. Tenho certeza de que todos estão com medo que eu fique tentado a conjurar alguma coisa nova, como se eu tivesse apanhado um vírus da curiosidade ou algo assim da primeira vez. Nem fodendo. Podem ficar com ele, seja onde for que o esconderam.

A não ser... Pode ser que tenha alguma coisa lá sobre como trazer pessoas de volta do lugar para onde Sigmund foi. Quer dizer, eu não vi ele morrer realmente. Ele ainda pode estar vivo, preso lá, esperando que eu vá buscá-lo.

Merda.

Aposto que é exatamente esse tipo de coisa que Angrboda quer que eu pense. Se fosse possível salvar Sigmund, Morvran já teria me dito. Ele já teria ido ajudá-lo. Certo?

Ele iria, não?

Segredos. Todo mundo tem segredos. Será que eles me diriam se soubessem? Inferno, será que me contariam a verdade? Eu não sei.

Acho que terei de descobrir sozinho.

Índice

Abismo 17, 26, 61, 364
acamoth 322-323
Acanthus (pl. Acanthi) 17, 33, 68, 92-94, 132, 272
acumulação de feitiços 128
adepto 17, 55, 131
Adepto Aperfeiçoado 346-348
Adormecido 17, 275
alcance 20, 114-116
alcance sensorial 20, 114
alcance simpático 20, 114-116
alma 17, 32, 274-275, 277-278
alteração de Padrões 254
Alvo 20, 118, 120
Ananke 330-331
Anomalia 17, 124, 127, 269, 272
antagonista 308-341
Antifaz 46
aprendiz 17, 55, 131
apresentação dos feitiços 131
Arauto 17, 55-56, 88
Arcádia 17, 27, 33, 35, 68, 92, 132, 228, 243, 272
Arcano 17, 66, 129-130, 289-290, 366-367
Arcano da Vida e os mortos-vivos, o 255
Arcano Inferior 66, 132
Arcanos Regentes 66, 132, 133, 146, 158, 176, 187, 201, 215, 228, 243, 254
arquimestre 17, 55, 290
Ars Mysteriorum 17, 25
Artefato 81, 335-336
artífice da vontade 17
aspecto 20, 112-114
Até a sétima geração 242
Ateneu 49
Atlântida 18, 24-26
Atributos 64, 68
aura 188, 278-280
Benefícios 66-67, 75-80
cabala 18, 35-37, 295-296
caçador de bruxas 18, 335
Casa de Saber 40
Cativos, os 340-341
Censor 49
choque de retorno 124
clássico 20, 69, 111, 117, 291
combate espiritual 320
conceito do personagem 64
Concílio Livre 18, 38-40, 65, 68
condição Crepuscular 18, 60, 282-283
Conselheiro 18, 55, 88
conselho dirigente 55-56
Consilium 18, 55-56, 296-298
contramágica 122-123
controle de feitiços 128
convenção 37
Convocação 43
corpo astral 285
Crepúsculo 18, 60, 282-283
criação de personagens 64-71
criptídeo 338-340
crônica 306
Curador 49
custos em pontos de experiência 69, 340
Dementes, os 314-316
desfiar 275
Despertar 30-33
Desvario 18, 124, 269-272
Devastação 18, 124, 269
diácono 43
discípulo 18, 55, 131
Domínio 18, 25, 59, 280-282
dote 18, 344-345, 348, 351, 354, 356-357, 359-360, 363, 365-367
Dromo, o 18, 60, 283
Duelo Arcano, o 286-289
Duração 20, 118, 119-121
Duração baseada em concentração 119
Duração condicional 231
Duração demorada 119, 120
Duração demorada avançada 119, 121
Duração indefinida 119, 121
Duração permanente 119
Duração transitória 119, 120
efeito 20
efeito de área 118-119, 120
efemeridade 18
emissário 40
Epopta 46
Escada de Prata 18, 41-43, 68
Espaço 18, 69, 133-145
Espaço Astral 18, 284-286
Especialização Clássica 65, 68, 75
Especializações das Habilidades 65
Espírito 18, 69, 146-157
espíritos 317-333
Essência 154, 224, 317-318, 319-320
Estígia 18, 27, 34, 35, 68, 98, 132, 176, 201, 273, 281, 284
Estigma 18, 124, 269, 273-274
Éter, o 18, 27, 34, 35, 68, 101, 132, 158, 215, 272
Exarca 18, 27-28, 53, 299, 300, 308-310, 333
Experiência Arcana 21, 341
familiar 18, 83-84, 316
familiar animal 316
fator 21, 117-121
feitiçaria 21, 110-129
feitiçaria rápida 111
feitiçaria ritual 120-121
feitiço 21, 133-268
feitiço combinado 21, 128-129
feitiço conjuncional 21, 111
feitiço dirigido 21, 116-117
feitiço improvável 21, 113-114
feitiço improvisado 21, 111, 117
feitiço instantâneo 111, 118-119, 125, 247
feitiço preparado 246-247
feitiço prolongado 112, 120-121, 247
feitiço simpático 114-116
feitiço velado 21, 112-113
feitiço vulgar 21, 113-114
feitiços em combate corpo a corpo 111-112
Força de Vontade 66
Forças 18, 69, 158-175
gatilho 231
gatilho condicional 231
geas 18, 241-242
genius territorialis 331-333
Gnose 18, 66, 75-76
goécia 323-326, 351
goético 18
guardiões de templos 328-329
Guardiões do Véu 18, 44-46, 65, 68
Habilidades 65
Hierarca 18, 55, 88
hierarquia espiritual, a 317
histórias 301-305
húbris 18, 79-80
Imago 18, 111, 121, 125
Impalpável 349-351
Imperium Mysteriorum 18, 41, 42, 43
Incredulidade 18, 275
indicadores das auras 188
iniciado 18, 55, 131
instrumentos mágicos 18, 89-90, 124
interdição 138
Interditores 53-54, 312-314
Interfector 46
Labirinto 46
lançar feitiços 21, 125-126
Legado 18, 91, 344-367
Legados e dotes, criação de 366-367
Lex Magica 18, 43, 56
Liberdade 239
libertista 39
lich Tremere 361-363
lictor 43
Língua Sublime, a 18-19, 54, 66, 84, 117, 119-120
linhas de ley 58, 222
locus 60, 155, 224
magia improvável 114-121
mago espectral 326-328
Mana 19, 69, 75, 76, 77-79
Manifestação 19, 124, 269, 274
manipulação de almas 277
Mastigos (pl. Mastigoi) 19, 33-34, 68, 95-97
Matéria 19, 69, 176-186
Mente 19, 69, 187-200
Mentira, a 19, 26, 32, 282
mestre 19, 55, 131
método 21, 111
Mistérios, os 19, 28, 31
modelo de mago 65-66, 68-69
modelo de mago para rápida consulta 68-69
Moros (pl. Moroi) 19, 34, 68, 98-100
mortais 333-335
Morte 19, 69, 201-214
mortos-vivos 19, 255
mudanças permanentes no destino 228
mudras clássicos 111, 125-126, 291
Mundo Decaído, o 19, 26, 61
Mundo Subterrâneo, o 283-284
Mundo Superno, o 19, 61
Mysterium 19, 47-49, 65, 68
Natureza Primordial 19, 27, 34, 35, 68, 104, 132, 146, 254, 273, 281
Nimbo 90-91
nome umbrático 19, 54
Nume 321-322
objeto amaldiçoado 336-338
objeto aprimorado 84, 280
objeto encantado 280
objeto imbuído 84-85, 280
oblação 77, 345
Obrimos (pl. Obrimoi) 19, 34, 68, 101-103
Oneiros 19, 284-286
Oráculo 19, 27-28
oratório 19, 56-57, 86-87
ordem 19, 37, 38-52, 65, 68
Órfão de Proteu 352-354
Orla 19, 60, 283, 338
Padrão 19, 77, 115, 116
palavras de poder 117
Pandemônio 19, 27, 33-34, 35, 68, 95, 132, 133, 187, 272, 281
Paradoxo 19, 32-33, 123-125, 269-274, 283
pedra da alma 19, 277-278
Pentáculo, o 19, 37
pentagrama atlante 129-130
perda da alma 277
Peregrino das Brumas 355-357
perturbações do Desvario 270-272
Porta-Estandarte 52
Posto (espíritos) 317
posto (magos) 54-55

Potência 21, 118, 120
Prática de Aperfeiçoar 19, 131
Prática de Conhecer 19, 131
Prática de Desfazer 19, 131
Prática de Desfiar 19, 131
Prática de Desvelar 19, 131
Prática de Fazer 19, 131
Prática de Impelir 19, 131
Prática de Padronizar 19, 131
Prática de Rasgar 19, 131
Prática de Reger 19, 131
Prática de Resguardar 19, 131
Prática de Tecer 19, 131
Prática de Velar 19-20, 131
Preboste 20, 55, 88
prelúdio 70-71
prima materia 20, 77, 215
Primórdio 20, 69, 215-227
Profetas do Trono Superno 53, 308-312
proteção [mágica] 20, 137
Proximi, os 334-335
Quiescência, a 20, 26, 32
reencarnado 212
regras de feitiçaria para rápida consulta 126-127
regras para espíritos 317-322
Rei sem Coroa 358-360
Reino das Sombras 20, 61, 283
reino material 20, 60, 61, 282
Reino Superno 20, 24-28, 31, 33-34, 132, 272-273, 281
Reinos Invisíveis, os 60, 282-284
renunciar ao controle do feitiço 21, 121
resistência à magia 121-122
resistência automática 21, 122
resistência disputada 21, 121-122
ressonância 57-58, 278-280
rituais coletivos 129
runas atlantes 119-120
Sabedoria 20, 66-67, 79-80
Sábio Adamantino 52
sacramento 112
Sacrário 20, 58, 87, 148, 220, 223, 224, 225
Scelestus (pl. Scelesti) 20, 364-366
Senda 20, 33-35, 65-66, 68, 92-107
Sentidos de Mago 110
sentidos ocultos 110, 298
Sentinela 20, 56, 88
servo 20, 88, 333-334
Seta Adamantina 20, 50-52, 65, 68
simpatia temporal 245
síndico 40
Sonâmbulo 20, 87, 334
Sorte 20, 69, 228-242
strategos 40
taça 20, 78-79, 87, 219-220
Tamanho 118, 120
taumaturgia criativa 289-291
techné 40
temas simbólicos 35-36
Temenos, o 20, 284-286
Tempo 20, 69, 243-253
teriomorfo 20
Thyrsus (pl. Thyrsi) 20, 34, 68, 104-106
tipos de vida 254
Tolerância à Feitiçaria 128
Torre 20, 27-28, 31, 68
Trama, a 20, 25, 61, 129
Última Chave, a 20, 29
Urim Profano 309-310, 311, 312
Vantagem: Artefato 81
Vantagem: Biblioteca 81-82
Vantagem: Destino 82-83
Vantagem: Familiar 83-84
Vantagem: Língua Sublime 84
Vantagem: Objeto Aprimorado 84
Vantagem: Objeto Imbuído 84-85
Vantagem: Ocultação 85-86
Vantagem: Oratório 86-87
Vantagem: Sacrário 87
Vantagem: Servidor Sonâmbulo 87
Vantagem: Servo 88
Vantagem: Sonho 88
Vantagem: Status 88-89
Vantagens 66, 69, 80-89, 334
Verdade Invisível, a 20
Véu, o 20
viagem astral 31, 284-286
Vida 20, 69, 254-268
vontade 20
zumbis 209

Índice de clássicos

Abata o Inimigo 266
Abertura do Olho Lacrado 204
Abraço Cendrado 204
Acompanhar o Sol 145
Adulteração Genética 263-264
Adulterar a Teia 261
Aegis Magica 217-218
Afiar a Espada 181
Agarrar os Fios da Trama 177
Água em Pó 164
Ajudante Indispensável 164
Alinhar as Estrelas 224
Alistar os Mortos 204
Aliviar as Feridas de Batalha 257
Alteração Catalítica 261-262
Alucinação em Massa 218
Amansar o Cavalo 154-155
Ampliar a Barreira do Pensamento 193
Anular o Contrato 235
Ao Pó Voltarás 204-205
Apagar as Luzes 161
Apagar o Rastro dos Dias 245
Aproveitar o Momento 243
Aquisição Garantida 237
Ar Fresco 184
Ar Sólido 178
Aranha e a Mosca, A 141-142
Areias de Morfeu 194
Arrancado do Sono 149
Arte do Ventríloquo 165-166
Às Portas do Absimo 174
Ataque Distante 138
Ataque Umbrático 149
Atingir o Invisível 151
Atmosfera Sutil 161
Aumento de Desempenho 265
Aura de Desalento 203
Baixar ao Túmulo 210
Bálsamo de Carne 260
Baluarte do Pensamento 190
Baluarte Temporal 251-252
Banido da Carne 150-151
Banir 227
Barrar os Caminhos 138
Bênção Invisível 222-223
Bênção Noturna 208
Bênção Radiante 159
Bênçãos dos Deuses 234-235
Bestiário Antigo 267
Blindar a Companhia 235
Brincar de Deus 186
Caçador de Artefatos 215
Cadeia dos Fados 241-242
Cair da Noite 201-202
Caixa de Distribuição 163-164
Calcanhar de Aquiles 241
Caminho Dividido 144
Camisa dos Espíritos 148
Campo de Força 161
Canção do Profeta, A 244-245
Cão Fiel 263
Cara Confiável 191-192
Casa no Bosque, A 143-144
Castelos da Mente 200
Cataplasma Espectral 209-210
Cauda da Salamandra, A 268
Cérebro de Inventor Maluco 177
Chagas da Alma 202
Chuva de Flechas 164-165
Clamor dos Finados 202
Classificar Espécimes 254-255
Cláusula Oculta, A 242
Colagem Espacial 139
Comandar a Encruzilhada 208
Completude 264-265
Comunhão Psíquica 194-195
Conceder o Olhar do Alquimista 179
Conceder o Olhar Espiritual 147
Configurar a Passagem 140
Conhecer o Lobo pela Postura 188
Conjurar a Aurora 172
Contrariar Expectativas 171-172
Contraveneno 257
Controle de Movimento 172
Coordenação Tática 200
Coroa de Reis 197
Coroa do Incarna 150
Correntes de Bruma 153
Cortar o Feno 237-238
Criado Imaginário 224-225
Crisálida 258-259
Curar Espíritos 152
Curso do Oratório 226
Curto-Circuito 174
Dádiva do Mentor 153
Dançar sobre as Águas do Rio 245-246
Dardo de Psiquê 192-193
De Olho no Prêmio 134
De Volta ao Pó 185
Decisão de Magistrado 238-239
Degradação e Ruína 242
Delírio Induzido 195
Dentes de Kali Ma 211
Depreciar o Cérebro 196-197
Desassossego Eterno 211
Desbastar as Garras 213
Descer do Céu 156
Descosturar 220
Desfazer a Arte 225
Desintegração 183
Deslocar Probabilidades 231
Desmanchar a Imperfeição 216-217
Despedaçar os Laços Invisíveis 137-138
Despojar os Perversos 207-208
Desviar a Correnteza 249
Desviar o Olhar 162
Detectar Intrusos 259
Direito de Posse 238
Disco de Levitação 173-174
Disfarce Aperfeiçoado 265
Dispositivo Híbrido 180
Distinguir a Sombra 146-147
Divisar a Hora Cinzelada 244

Dom das Máscaras 194
Domínio Inflexível 169
Dragar a Baía 178-179
Efeito Borboleta, O 233
Encarnação do Raio 168
Encobrir os Ungidos 205-206
Enfermidade 259-260
Enfraquecer o Oponente 264
Entregar ao Mausoléu 212-213
Equipe de Limpeza 140-141
Erradicar Enfermidades 255-256
Escalas de Pensamento 188
Escapulir da Prisão 223
Escotilha de Emergência 139
Escudo de Força 167
Escudo de Ossos 205
Escudo de Sussurros 191
Esculpir a Forma Material 181-182
Esculpir o Coração 190-191
Escutar o Eco da Alma 255
Esmagado pelo Tempo 249-250
Espada de Dâmocles 236
Espada do Matador, A 178
Espada dos Deuses, A 153-154
Espada dos Ventos 169
Espectro Eletromagnético 170
Espectro Total 163
Espírito Elétrico, O 159
Espólio do Vencedor 214
Estigma Atávico 265-266
Estoque 140
Estrada de Morfeu, A 198
Eterno Desconhecido 191
Ex Nihilo 185
Exame Diagnóstico 177
Exército Invisível 169
Exigir Audiência com os Falecidos 213
Expurgar o Indesejável 255
Extinguir o Fogo Invisível 176
Falhar é Morrer 247-248
Falso Messias 235
Fantoche de Carne 266
Fazedor de Chuva 167
Fechar os Caminhos 148
Fechar os Portões 225
Fenda Espacial 142
Ferrões Ardentes 180-181
Força Secreta, A 240
Forja de Hefesto, A 186
Forja do Feiticeiro, A 179-180
Forja dos Deuses 224
Forjadura Espiritual 208
Frágua de Poder 221-222
Gênio Adquirido 195-196
Gerador Atlante 222
Glissada 140
Golpe Certeiro 244
Gratificação Instantânea 245
Gravidade dos Instantes, A 244
Guarda Invisível 137
Guerreiro Onírico 226-227
Hora do Lobo, A 267
Identificar o Irreal 215
Idioma dos Descarnados 146
Iluminar o Templo Interior 192
Imagens Estilhaçadas 142-143
Imprecação 232-233
Incêndio Criminoso 162
Índole da Selva, A 193
Inferno de Inúmeros Espelhos 144-145
Inscrever as Palavras Inefáveis 216
Inteligência Artificial 198-199
Intocável 234
Invocação das Trevas 156
Ira do Inferno 170
Ladrão de Anos 253
Lâmina Invisível 197
Lanterna Portátil 165
Ligeiro como a Morte 248
Lobo entre Cordeiros 218-219
Mansão de Muitos Cômodos 143
Manto de Chuva 166
Manto de Luz 173
Mão da Glória, A 253
Mão do Artesão, A 184
Mão Imaginária 167
Mãozinha 147
Mapear a Tumba 177
Máscara da Conformidade 193
Máscara dos Espíritos 220
Medir a Correnteza 250-251
Mente Afiada 190
Mente do Corpo 256-257
Mexer os Pauzinhos do Medo 262
Murmúrios Distantes 159-160
Murmúrios Trovejantes 161
Na Companhia de Lobos 223
Na Companhia dos Deuses 199-200
Na Mosca 230
Na Pele de Outra Pessoa 263
Nada na Manga 135
Não Espaço 141
Navalhas nos Punhos 161
Nêmesis da Luz 203
No Topo da Onda 250
Noite se Faz Dia, A 160
Novo em Folha 180
Olhadela pela Ampulheta, Uma 246-247
Olhar que Atravessa os Momentos, O 246
Olho da Mente 187-188
Olho do Furacão 229
Olho do Magus, O 217
Oratório Espiritual 157
Ornitomancia 228-229
Ossos de Aço 258
Ouro de Tolo 184-185
Ouro dos Espíritos 155
Ovo do Dragão, O 267-268
Paisagismo Mental 200
Palavra de Honra 154
Palavra de Pesar 206
Palavras ao Vento 192
Palma da Fartura 152-153
Para-Raios 166-167
Passeio Lunar 171
Passeio no Ar 168-169
Pé de Coelho 236
Pelotão de Recrutamento 226
Pensar por Muitos 188-189
Percepção Orgânica 255
Perfeição Formal 266-267
Perturbação dos Sentidos 136-137
Peso do Túmulo 211
Ponto de Ignição 173
Por Espelho, em Enigma 205
Por Suas Palavras Sejam Condenados 237
Porrete Espectral 220
Portão Umbrático 155
Porte Perfeito 196
Presciência de Merlin, A 251
Presença Inócua 218
Príncipe Sapo 267
Privilégio do Arqueólogo, O 252
Pronunciar o Nome do Amanhã 248-249
Proteção Efêmera 150
Punhal Orgânico 262
Punho de Deus 174-175
Purificação 173
Quadrar o Círculo 218
Quebrar as Correntes 207
Radar de Velocidade 168
Rádio Pirata 160
Raio Divino 221
Raio Miniaturizador 185
Rasgar a Urdidura 218
Rastro do Ceifeiro 202-203
Realizar o Potencial 261
Rebanho de Áugures 232
Rebento da Meia-Noite 206
Reclamar a Antiga Herança 217
Recolher o Fio da Vida 214
Recolher o Véu Interior 197
Recomeçar 212
Recomeços 266
Recordação da Carne 214
Rede de Indra 229-230
Refazer o Passado 196
Reflexo nas Sombras 176-177
Regeneração Celular 257
Rei dos Animais 256
Relacrar a Tumba 260
Relógio Atômico 233
Renascer das Cinzas 186
Reservas Secretas 224
Resguardar o Elo Frágil 219
Restauração 210-211
Restituir a Luz Roubada 152
Retardar a Presa 171
Retroalimentação 223
Reunir a Hoste Invisível 148
Revelação do Fio Invisível 133-134
Reviva e Obedeça 208-209
Romper os Grilhões 206-207
Sanção 263
Sanção-Mor 213
Sandálias de Hermes 168
Sangue do Cordeiro 257
Sedimento Celestial 219-220
Seguir o Passo de Sete Léguas 134
Senhor dos Animais 263
Separar os Fios 136
Setas Mentais 163
Sete Fôlegos num Instante 250
Sinete de Harafax, O 202
Sistema de Mira 134
Sobremarcha 182-183
Socorro 221
Soldado de Lata 226
Sombra Adentro 150
Sono Agitado 225
Sua Vontade é Minha 198
Substituição Clandestina 260-261
Sudário de Desalento 210
Sussurrar para os Antigos 151-152
Tear do Espaço 143
Tear dos Deuses 220-221
Tecer a Falsa Meada 138-139
Tempestade Forteana 239-240
Tensão Muscular 261
Terapia de Choque 162
Tesouro Escondido 236
Testemunhar perante os Deuses 232
Tijolos de Babel 193-194
Tocar o Outro Mundo 147-148
Tomar a Estrada Batida 135
Tomar as Rédeas 199
Topografia Espacial 134
Toque de Lakshmi 229
Toque do Arquiteto, O 185

Toque do Papa-Defunto 205
Torcer os Fios 136
Torrente de Luz 158-159
Trabalho Árduo 262
Transferência de Energia 207
Transfiguração Material Menor 182
Transfiguração Menor 179
Transformação dos Intemporais 156-157
Travessia 213
Trevo de Quatro Folhas 235-236
Tributo de Erlik, O 224
Trilhar a Senda Superna 236-237
Trilhar o Caminho Invisível 197-198
Troca de DNA 258
Trono do Potentado Celestial 155-156
Tudo é Zen 233-234
Último Dever 212
Uma Boca, Muitas Vozes 194
Ungir o Escolhido 241
União de Almas 152
Urna de Ciscos 206
Usurpar a Coroa Inferior 189-190
Vadear o Rio 159
Varrer as Ruas 173
Vassoura de Bruxa 175
Veja com Meus Olhos 188
Ventos Favoráveis 183-184
Ver através da Montanha 178
Vestir a Camisa do Animal 265
Vestir a Máscara Interior 189
Vigia entre os Mundos, O 155
Vigie Minha Casa 154
Visão de Salomão 147
Visão do Outro Mundo 148-149
Visão Remota 135-136
Voltar a Página 249
Voz de Daniel, A 260
Vozes no Éter 163

Índice de feitiços improvisados

Abrir o Olho Insone 189
Aceleração 248
Acionar o Cérebro Reptiliano 262
Acordar Espíritos 149
Adivinhação 248
Agouro 244
Alcançar 149
Alterar a Aura 189
Alterar a Condutividade 176
Alterar a Eficiência 182
Alterar a Integridade 179
Alterar a Precisão 178
Alterar Juramentos 235
Alterar o Tamanho 185
Alterar o Tempo Atmosférico 167
Alucinação 195
Ampliação Suprema 195
Ampliar a Mente 192
Ampliar Outras Mentes 196
Analisar a Vida 254
Analisar Objeto Encantado 215
Anexação de Almas 210
Animar Sombras 203
Aniquilar a Matéria 183
Aniquilar a Matéria Extraordinária 185
Anular a Gravidade 171
Apagar a Centelha 213
Apelo Espiritual 204
Aporte 135
Arma Fantasmagórica 224
Armadura da Alma 219
Arrombar o Cofre da Memória 196
Assalto à Força Vital 262
Assecla Animal 263
Assecla Humano 266
Assombração 211
Ataque Psíquico 192
Ataque Telecinético 163
Até o Fim 135
Ativar Objeto Encantado 217
Aturdir 196
Aumentar a Gravidade 171
Aviltamento Animal 263
Aviltamento Definitivo 266
Aviltar a Forma 259
Banir a Peste 260
Barreira Mental 193
Bolsa Mágica 152
Bolsão Temporal 250
Cara ou Coroa 245
Carne Putrefata 211
Causa Provável 237
Chave de Portal 140
Clareira das Fadas 251
Clarividência 135
Colisão de Mundos 142
Conceder a Proteção da Fortuna 235
Conceder a Vidência 147
Conceder a Visão da Sibila 232
Conceder a Visão Sinistra 204
Conceder um Familiar 153
Confinar Espíritos 153
Consagrar Juramentos 237
Consertar Objetos 180
Contágio 263
Contato Diáfano 147
Contato Tumular 204
Controlar a Eletricidade 163
Controlar a Gravidade 171
Controlar a Luz 161
Controlar a Velocidade 168
Controlar Espíritos 150
Controlar Fantasmas 206
Controlar o Calor 161
Controlar o Dromo 155
Controlar o Fogo 164
Controlar o Som 161
Controlar Vida Intermediária 260
Controlar Vida Primitiva 256
Controle de Animais 189
Controle de Animais Superior 193
Controle do Corpo 256
Controle Telepático 197
Convocar os Mortos 213
Convocar as Sombras 206
Coração Convalescente 260
Corisco 168
Correspondência 133
Corte Espiritual 155
Criação Bruta 185
Criado Autônomo 164
Criar a Luz do Sol 172
Criar a Vida 266
Criar Domínios 281
Criar Fantasmagoria Complexa 226
Criar Fetiches 153
Criar Sacrários 226
Criar Taça 219
Curar Fauna e Flora 257
Curar-se 257
Custódia 140
Dádiva de Essência 154
Debilitação 211
Decifrar Águas Profundas 197
Decifrar as Contracorrentes Externas 229
Decomposição 204
Defesa Entrópica 205
Depurar o Corpo 255
Depurar-se 257
Despertar Sacrários 224
Destruir Amarras 237
Destruir Efemérides 206
Destruir Mana 213
Destruir Objetos 207
Destruir os Fios 137
Desviar Projéteis 164
Desvio Temporal 249
Detectar a Vida 255
Detectar Consciências 187
Detectar Substâncias 176
Devorar os Mortos 207
Devorar os Vivos 214
Discernir a Composição 177
Discernir Fantasmagorias 215
Disfarçar a Ressonância 220
Dissociar a Alma Adormecida 207
Dissolver a Taça 220
Dom da Fortuna 238
Dominação Psíquica 198
Domínio da Luz 165
Domínio da Velocidade 172
Domínio do Som 165
Doppelgänger 263
Duas Caras 260
Ectoplasma 205
Égide Invisível 178
Eixo Dimensional 143
Enaltecer a Espécie 263
Encantamento Efêmero 220
Encolher/Expandir 143
Encontrar o Tesouro Escondido 177
Enfraquecimento 264
Enxame de Gafanhotos 239
Erradicar a Radiação 173
Esconder Espaços 143
Escravo de Sombras 156
Escudo de Cronos 245
Escudo Efêmero 148
Escudo Invisível 161
Escudo Mágico 217
Escudo Mental 190
Escudo Numinoso 150
Escudo Orgânico 261
Esculpir Efemérides 208
Escultura Umbrática 201
Espada Psíquica 197
Espasmo Temporal 250
Espião Invisível 218
Esquiva Temporal 245
Estrada Espiritual 150
Exaltação Definitiva 266
Exaltação Suprema 264
Exaltar a Forma 261
Exaltar Forma Alheia 265
Exorcismo 150
Explosão de Velocidade 168
Exterminar a Própria Aura 212
Extrair Essência 224
Extrair Integridade 224
Extrair Mana 226
Fabricar a Fortuna 235
Falar com os Mortos 202
Falha na Memória 190
Fantasia 267

Fantasmagoria 220
Ferir Espíritos 151
Fluxo Momentâneo 243
Fluxo Quântico 229
Fogo Celestial 221
Forjar Bênção 240
Forjar Destinos 241
Forjar o Táumio 186
Forjar Perdição 241
Geas 241
Gênese Psíquica 198
Golpe a Distância 138
Golpe Cinético 161
Guardião Espiritual 154
Herança Futura 252
Imbuir o Mana 221
Imbuir Objetos 221
Impostor 193
Improviso 180
Incitar Emoções 190
Influenciar a Eletricidade 162
Influenciar a Luz 158
Influenciar o Calor 159
Influenciar o Fogo 162
Influenciar o Som 159
Instantes Volúveis 249
Inter-relações 229
Interdição 138
Interpretar Matrizes 159
Intocável 136
Inventar um Tulpa 226
Invisibilidade Pessoal 166
Invisibilidade Total 173
Invocação Maior de Espíritos 151
Invocação Menor de Espíritos 148
Invocar o Raio 166
Janelas de Aço 178
Jurar 232
Labirinto 144
Levitação 168
Língua dos Espíritos 146
Linguagem Universal 193
Linhas de Ley 222
Lugar de Poder 148
Maldição de Cronos, A 249
Maldição-Mor 242
Manto de Auras 194
Mão Invisível 169
Mapa Espacial 134
Máquina de Autorreparo 186
Marcas Espirituais 202
Marionete 224
Máscara Mortuária 205
Masmorra 144
Matéria Escura 177
Materializar Espíritos 156
Mau Tempo 173
Mau-Olhado 232
Mecanismo Platônico 233
Metamorfose Daninha 180
Modelagem Ectoplasmática 202
Modelar Espíritos 156
Modelar Líquidos 178
Modelar o Ar 183
Modificar Probabilidades 233
Modo Multitarefa 194
Moeda da Sorte 235
Momento Perfeito, O 233
Mudança de Forma 265
Mudança de Forma Superior 267
Mudança Evolutiva 267
Mudança Hereditária 267
Muitas Faces 265
Multilocação 140
Muralha Mágica 222
Novos Fios 138
Objeto Espectral 208
Objeto Invisível 162
Ocultar Elo Simpático 136
Olhar de Exorcista 146
Olhar Forense 202
Olho de Atirador 230
Olho do Artesão 177
Olhos da Matriz 163
Olhos da Terra 179
Olhos dos Despertos 225
Onivisão 134
Outorgar Escudo Invisível 167
Outorgar Explosão de Velocidade 173
Outorgar Invisibilidade 169
Outorgar Levitação 173
Outorgar Percepção Espacial 136
Outorgar Ventura Excepcional 236
Pacto com um Familiar 152
Palácio Espiritual 157
Parar o Tempo 253
Pata de Macaco 236
Percepção Confusa 191
Percepção de Auras 188
Percepção Espacial 134
Percepção Multiespacial 139
Perfurante de Armadura 180
Perscrutar além do Dromo 148
Persuadir Espíritos 147
Plasticidade 181
Portal 139
Portal Fantasmagórico 208
Pós-Cognição 246
Possessão 199
Possessão Espiritual 154
Pregas Temporais 244
Presença Incógnita 191
Presença Múltipla 145
Presente é Passado, O 250
Primeiras Impressões 191
Princípio dos Contrafeitiços 218
Profecia 251
Projeção Psíquica 197
Projeção Umbrática 199
Proteção 137
Proteção da Fortuna 234
Pulsação do Mundo Vivo 255
Pulso Eletromagnético 174
Punhal de Atrito 169
Purificar Corpos 257
Quadrar o Círculo 218
Radiação 174
Rastreador 134
Reanimar Cadáveres 208
Reanimar Fantasmas 214
Receptor 159
Reconfigurar Objetos 184
Rede 200
Reencarnado 212
Reescrever a História 253
Regeneração 268
Registrar Grimórios 216
Reino de Bolso 141
Reprogramação Psíquica 200
Resistência Orgânica 258
Restaurar Corpus 152, 209
Restituir Almas Perdidas 152
Revogação Controlada 223
Revogação Superna 225
Revogar a Magia 216
Romper as Correntes 242
Romper Juramentos 238
Roubar Longevidade 214
Senhor das Estradas 155
Sincronismo Perfeito 244
Sintonizar 160
Sono dos Justos, O 194
Sucessão Sacramental 155
Sudário Entrópico 210
Suprimir a Própria Vida 210
Suprimir a Vida Alheia 212
Suprimir Auras 205
Suprimir Sacrários 225
Suspensão 141
Tática Evasiva 140
Telecinesia 167
Telepatia 194
Teletransporte 142
Templo Crepuscular 200
Terceiro Olho 188
Terremoto 174
Torrente Primordial 218
Torrente Temporal 246
Transe do Curandeiro 255
Transferir Características Intermediárias 261
Transferir Características Primitivas 258
Transferir Mana 223
Transformação Flamejante 170
Transformar a Aura 218
Transformar a Vida Intermediária 261
Transformar a Vida Primitiva 258
Transformar Energia 170
Transformar o Outro 265
Transformar Outras Auras 223
Transformar-se 262
Transição Crepuscular 213
Transmissão 163
Transmutar a Água 179
Transmutar a Terra 182
Transmutar o Ar 184
Transmutar o Ouro 184
Transubstanciação Maior 186
Transubstanciação Menor 185
Uma Mente, Dois Pensamentos 188
Vaso da Alma 149, 206
Vedar o Destino 236
Ventos do Acaso 231
Ventura Excepcional 234
Ventura Suprema 236
Viajante Onírico 198
Vidência 147
Visão da Sibila, A 228
Visão Noturna 160
Visão Sinistra 203
Visão Superna 217
Vislumbre do Futuro 247
Visões do Mundo Vivo 259
Voo 175
Voragens Temporais 244
Voz Longínqua 192
Zona Morta 227

MAGO
O DESPERTAR

Nome: | Conceito: | Senda:

Jogador: | Virtude: | Ordem:

Crônica: | Vício: | Cabala:

Atributos

Poder	Inteligência:	●OOOO	Força:	●OOOO	Presença:	●OOOO
Refinamento	Raciocínio:	●OOOO	Destreza:	●OOOO	Manipulação:	●OOOO
Resistência	Perseverança:	●OOOO	Vigor:	●OOOO	Autocontrole:	●OOOO

Habilidades

Mentais
(–3 se inepto)

HC
- ☐ Ciências _____ OOOOO
- ☐ Erudição _____ OOOOO
- ☐ Informática _____ OOOOO
- ☐ Investigação _____ OOOOO
- ☐ Medicina _____ OOOOO
- ☐ Ocultismo _____ OOOOO
- ☐ Ofícios _____ OOOOO
- ☐ Política _____ OOOOO

Físicas
(–1 se inepto)

HC
- ☐ Armamento _____ OOOOO
- ☐ Armas de Fogo _____ OOOOO
- ☐ Briga _____ OOOOO
- ☐ Condução _____ OOOOO
- ☐ Dissimulação _____ OOOOO
- ☐ Esportes _____ OOOOO
- ☐ Furto _____ OOOOO
- ☐ Sobrevivência _____ OOOOO

Sociais
(–1 se inepto)

HC
- ☐ Astúcia _____ OOOOO
- ☐ Empatia _____ OOOOO
- ☐ Expressão _____ OOOOO
- ☐ Intimidação _____ OOOOO
- ☐ Manha _____ OOOOO
- ☐ Persuasão _____ OOOOO
- ☐ Socialização _____ OOOOO
- ☐ Trato c/ Animais _____ OOOOO

HC = Habilidade Clássica

Outras características

Vantagens
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO
- _____ OOOOO

Desvantagens
_____

_____

_____

Tamanho _____

Defesa _____

Mod. Iniciativa _____

Deslocamento _____

Arcanos
- Espaço _____ OOOOO
- Espírito _____ OOOOO
- Forças _____ OOOOO
- Matéria _____ OOOOO
- Mente _____ OOOOO
- Morte _____ OOOOO
- Primórdio _____ OOOOO
- Sorte _____ OOOOO
- Tempo _____ OOOOO
- Vida _____ OOOOO

Vitalidade
OOOOOOOOOOOOOOO
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mana
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos por turno: _____

Gnose
● O O O O O O O O O

Sabedoria
10 _____ O
9 _____ O
8 _____ O
7 _____ O
6 _____ O
5 _____ O
4 _____ O
3 _____ O
2 _____ O
1 _____ O

Blindagem
Tipo | Pontos

_____

Feitiços de proteção
Nome | Pontos

_____

_____

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Atributo de Resistência preferencial — Acanthus, Moros e Thyrsus: Autocontrole +1; Mastigos, Obrimos: Perseverança +1 • Arcanos — 2 círculos no 1º Arcano, 2 círculos no 2º, 1 círculo no 3º (dois deles têm de ser os Arcanos Regentes da senda), +1 círculo em qualquer Arcano • Clássicos 6 • Vantagens 7 • (A aquisição do 5º círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza +5 • Sabedoria inicial = 7 • Gnose inicial = 1 • Mana inicial = Sabedoria

MAGO
O DESPERTAR

Feitiços ativos
Máx. = Gnose +3

Enfeitiçado com
Tolerância à Feitiçaria = Vigor;
–1 dado por feitiço adicional

Nimbo

Marcas de Paradoxo
Desvario: _____
Estigma: _____

Instrumento mágico dedicado
_____
Instrumentos dos Arcanos: _____

Experiência

Experiência Arcana

Clássicos

Índice	Arcanos	Nome	Parada de dados	Página

Armas

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Tamanho	Especial

Objetos encantados

Tipo	Poder	Parada de dados	Mana

Equipamento

Tipo	Mod.

Familiar

Tipo: _____ **Influência:** _____
Descrição: _____ **Numes** **Custo**
Poder: _____
Refinamento: _____ **Interdição:** _____
Resistência: _____
Habilidades: _____
Iniciativa: _____
Defesa: _____
Deslocamento: _____
Tamanho: _____

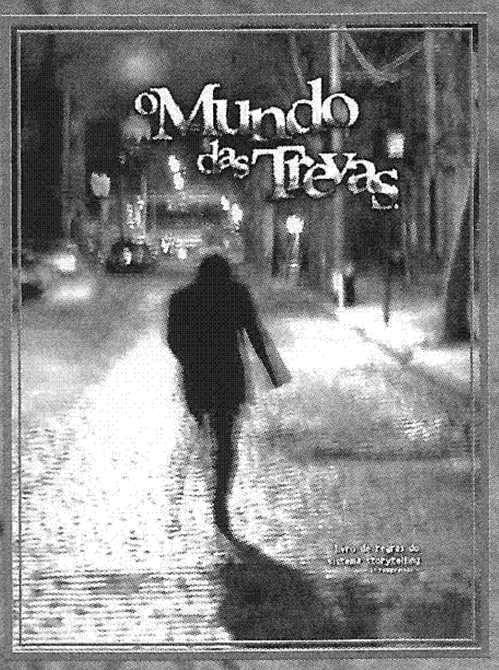
Corpus/Vitalidade
OOOOOOOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

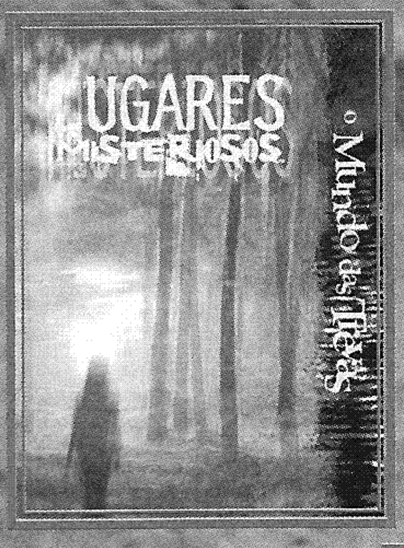
Essência
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

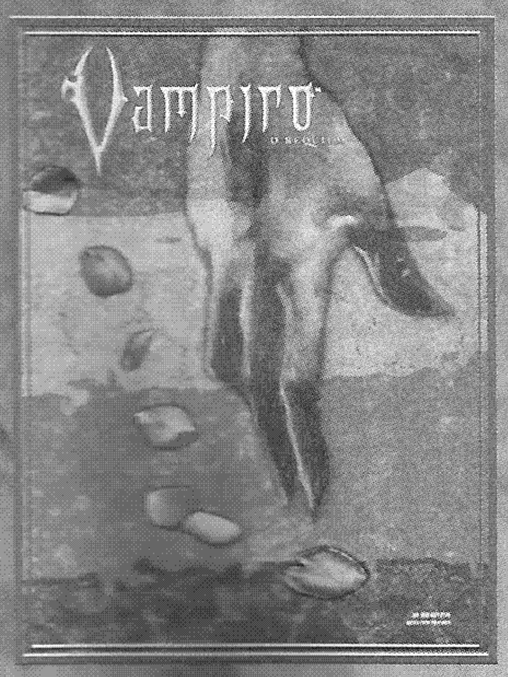
ATREVA-SE A ENTRAR NO

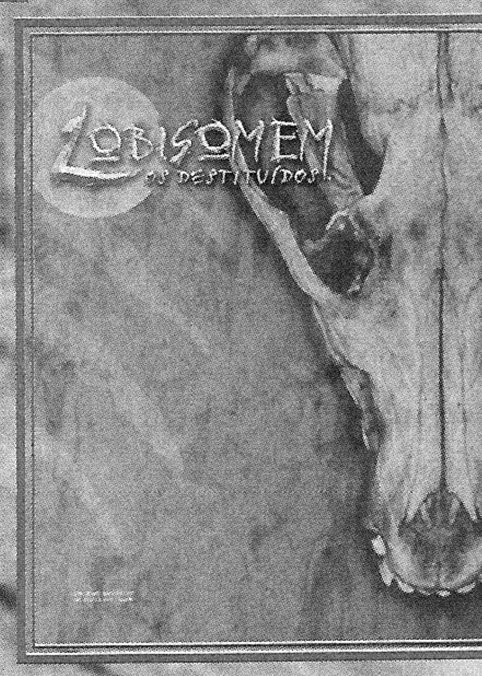
Mundo das Trevas



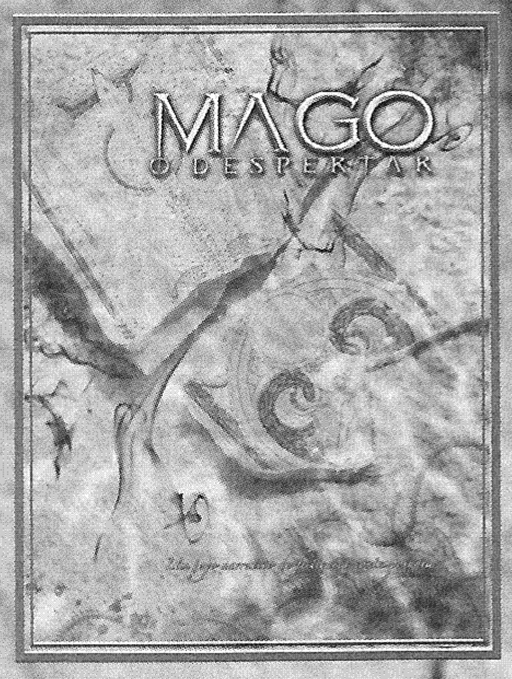


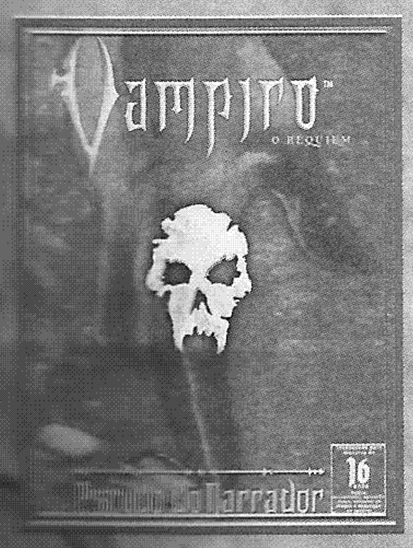


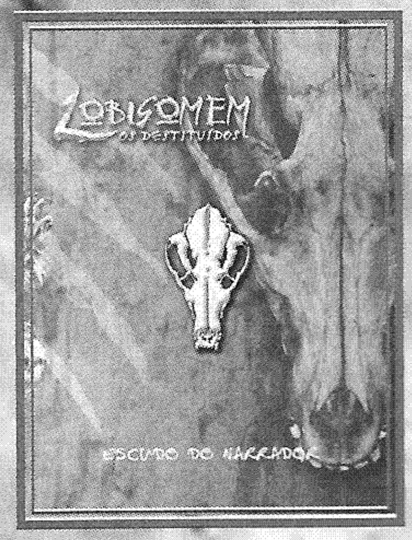


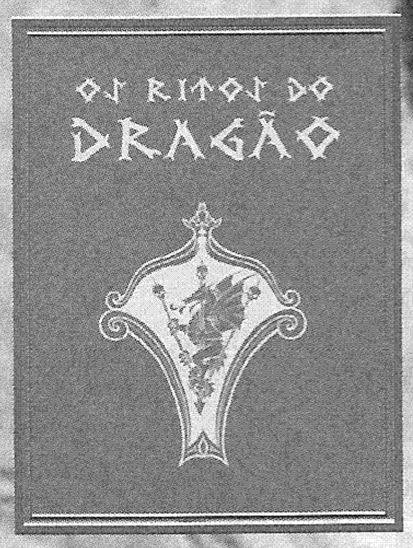


www.devir.com.br/mundodastrevas









JOGOS NARRATIVOS PARA QUEM

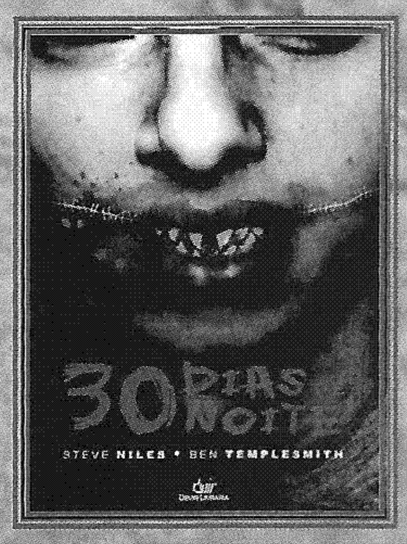
NÃO TEM MEDO DO ESCURO

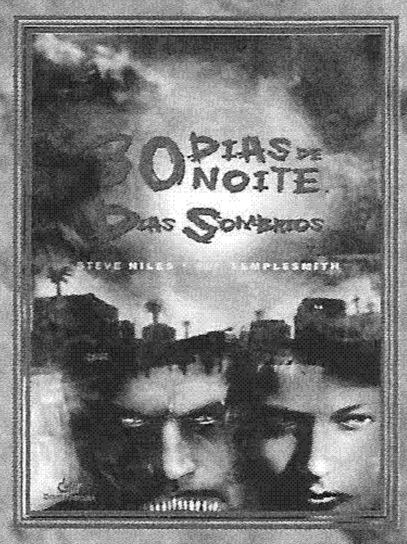
VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE CADA PUBLICAÇÃO

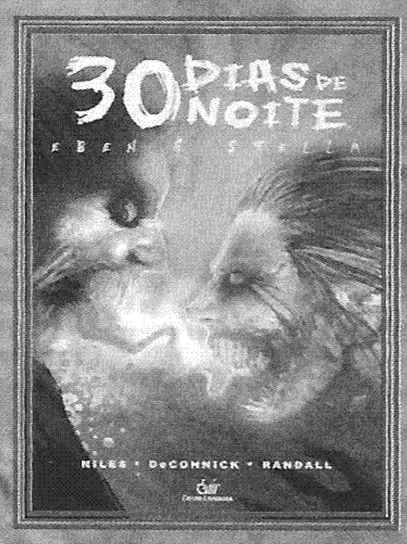
ECOS DO SOBRENATURAL

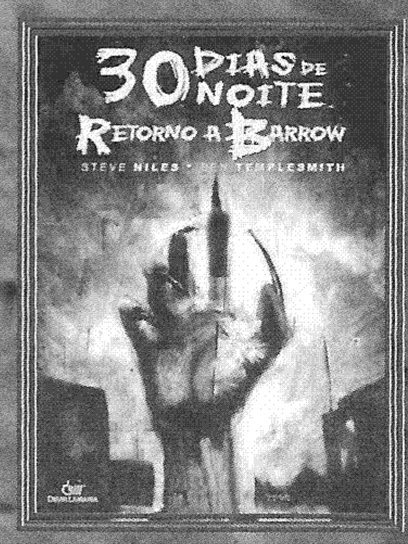
DEVIR LIVRARIA

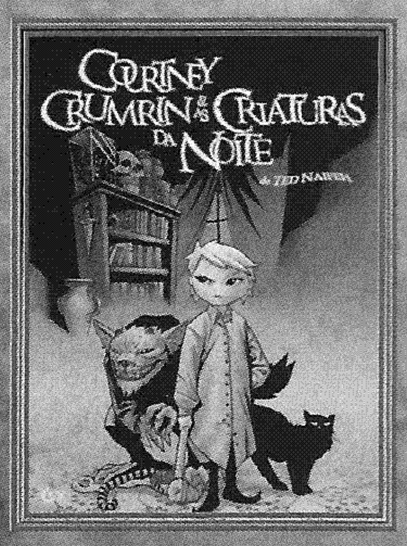
QUADRINHOS

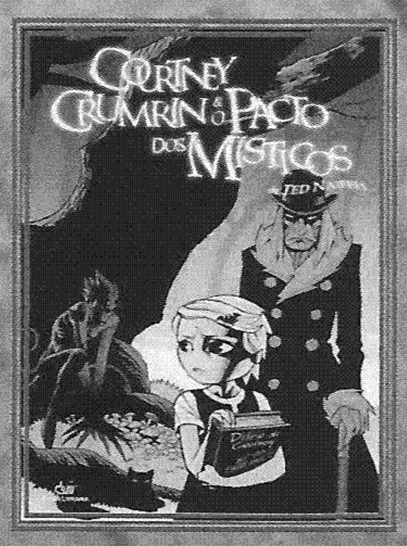


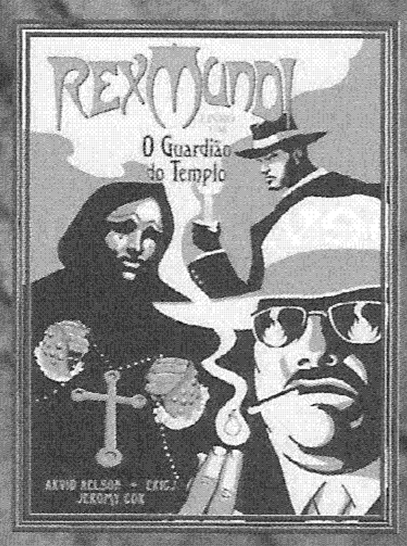


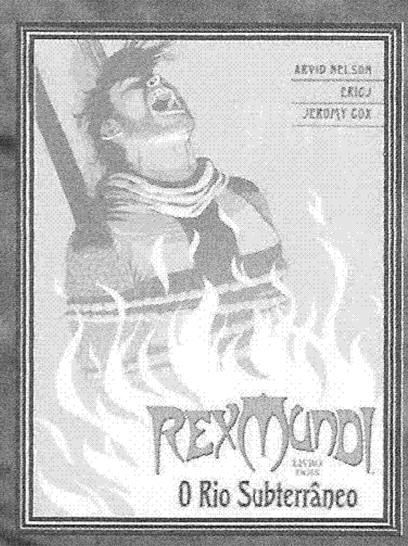


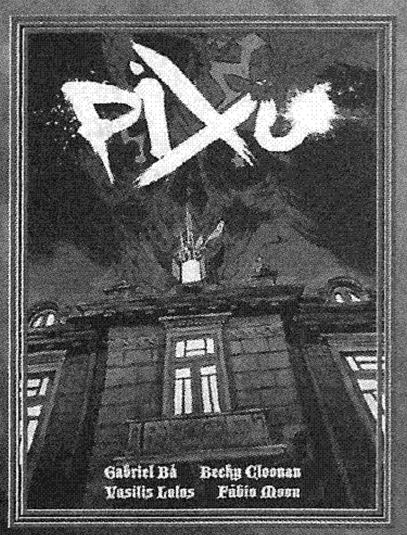


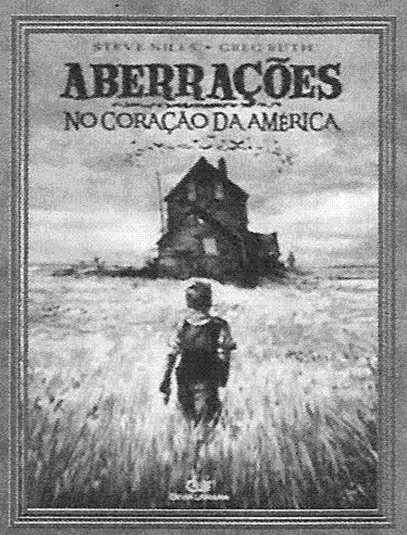


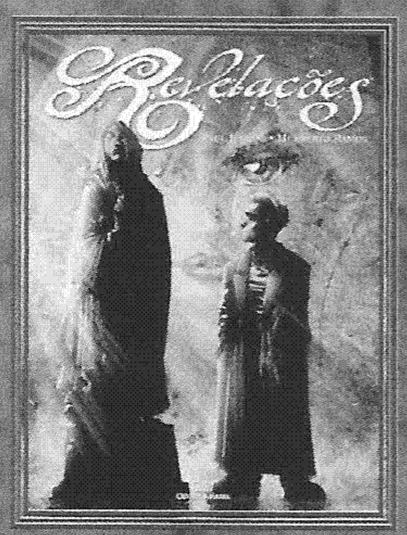


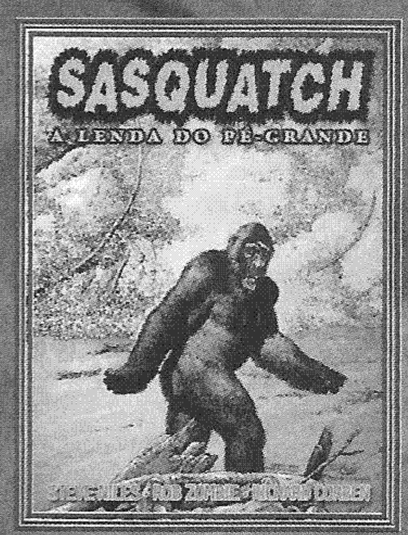


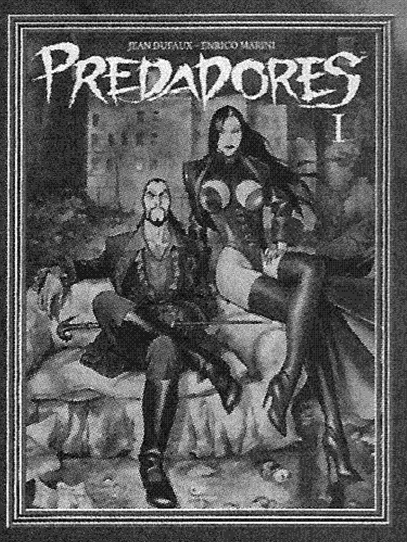


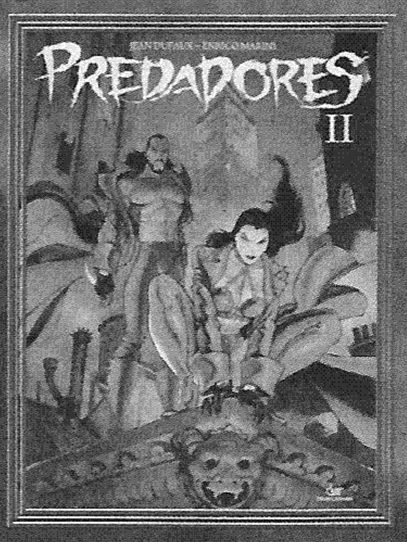


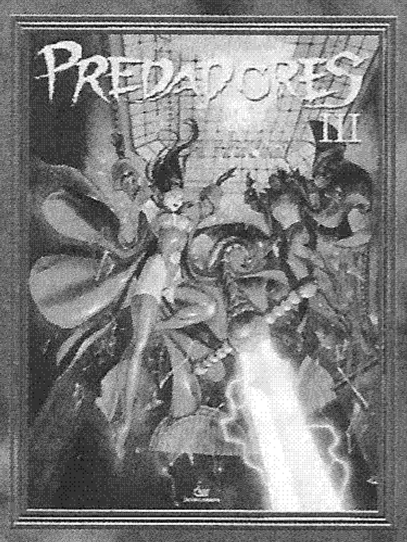


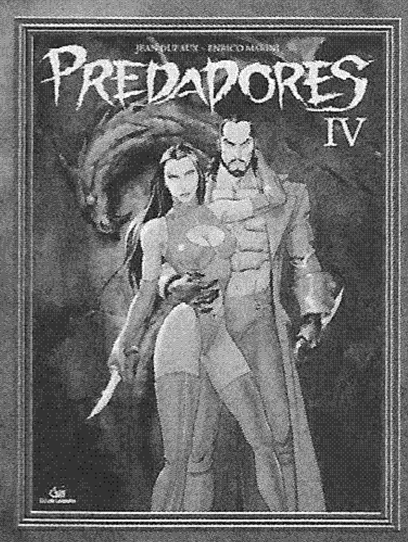












www.devir.com.br

Já disseram que "se as portas da percepção estivessem limpas,
tudo pareceria ao homem tal como é: infinito".

É o que você está vendo agora.

O olho de sua alma — o ajna, o terceiro olho — se abriu.

Você enxerga à luz da Torre que fica naquela praia infinitamente distante
além do Abismo. **Você Despertou**

e os Mistérios se desvelam diante de você.

Sua imaginação é tão real quanto sua mão, e sua vontade foi liberta.

Isto é poder.

Isto é magia.

Use-a para recriar o mundo.

— Arethusa, Ordo Scalae Argenti

DEVWW40000

ISBN
978-85-7532-367-0
9 788575 323670

MAGO
O DESPERTAR

FAZ-SE NECESSÁRIO O
"LIVRO DE REGRAS DO MUNDO DAS TREVAS"

DEVIR LIVRARIA
WWW.DEVIR.COM.BR

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Contém: assassinato e crueldade